

BIOVIVENCIAL

Revista Electrónica en Biodanza y Ciencias Humanísticas

Depósito Legal: ppi201602ZU4760



AÑO 5- OCTAVA EDICION. ENERO A JUNIO 2020

Escuela Venezolana de Biodanza del Zulia

BIOVIVENCIAL

SUMARIO

	Pág.
LA VIVENCIA DE LA ESENCIA DEL JUEGO <i>IGNACIO MORENO</i>	3
SEXUALIDAD Reflexiones para una perspectiva unitaria de la Sexualidad en Biodanza <i>MARIA DOLORES DIAZ</i>	12
EL MITO DEL MINOTAURO <i>JOSÉ ANTONIO GARRO</i>	17
TRANSHUMANISMO, UNA AMENAZA REAL <i>VÍCTOR NÚÑEZ</i>	45
EL MITO DEL MINOTAURO (Parte II/2007) <i>JOSÉ ANTONIO GARRO</i>	55



Revista Electrónica de Biodanza y Ciencias Humanísticas,

<http://biovivencial.wix.com/biovivencial>

Año 5- Volumen No.8, Enero-Junio 2020, Pág.: 3-11

e-mail: biovivencial@gmail.com

LA VIVENCIA DE LA ESENCIA DEL JUEGO

IGNACIO MORENO

nachojuegayjuguetea@gmail.com

Juego, sabiduría milenaria para el vínculo con los iguales, esencia de la cultura para compartir amor y alegría, para aprender a humanizar al otro, necesario espejo del yo.

Juegos para vivir, sintiendo la existencia, creando y brindando la expresión de sí, existiendo en armonía con todos, conectado con los impulsos fundamentales de la vida.

El juego es un misterio. Algo ha sido develado por la vía del conocimiento. Suele haber consenso en sus elementos constitutivos -aunque a veces se aprecie cierto reduccionismo en ello-. Destaca su condición de expresión de libertad, espontaneidad; con reglas, en general, definidas y relativas a tiempo, espacio y acciones. No se juega para algo -a pesar de las pretensiones de captarlo, en el modo pedagógico-, no se juega por una retribución -al contrario de los trabajos- si acaso, para poder vanagloriarse ante otros. El juego es en esencia una actividad improductiva, aunque pueda -como suele hacerlo- generar muchos beneficios. Hay una tensión que produce el juego, que es gozosa, pues se disipa en la acción, creando una sensación placentera. Está involucrado también en ello su carácter incierto, el riesgo que implica. Y ¿por qué no?, el juego es alegría, goce diversión. A veces es visto como manifestación del más puro espíritu de presente y de voluntad creadora o expresión del inconsciente, una expresión del juego como representación simbólica, regodeo de una relación con la realidad 'como si fuera cierta'. Y corre el juego en una esfera diferente a la vida corriente. Se tiene conciencia de ello, aunque la entrega sea total. Podemos considerar que desde el jugar, se mimetiza la cultura, se facilita su asimilación -muchas veces vehiculizadas por los adultos y con toda su carga afectiva-, así como la asimilación de las experiencias emocionalmente difíciles.

El juego, aunque no exclusivo de la especie Homos Sapiens, se manifiesta más claramente en animales llamados superiores, en la escala filogenética. Diversas teorías han buscado una explicación funcional: pre-ejercicio, descarga de energía sobrante. A nivel ontogenético -en la propia especie- aparece inicialmente asociado al movimiento y al desarrollo y ejercitación de los sentidos, lo que deviene en la fijación de invariantes funcionales. Piaget destaca su presencia en las acciones reiteradas por placer funcional

que devienen en el placer de ser causa, que además van buscando nuevos modos de hacer presencia, nuevas alternativas complejizadas. Progresivamente, va teniendo lugar el ejercicio del juego simbólico, que sienta las bases de poder vivir la realidad física sin tenerla presente, lo que da lugar luego a nuevos procesos cognitivos como las conceptualizaciones y el pensamiento lógico-matemático. Y por supuesto, el lenguaje. El juego ayuda en todo ello.

Para Freud, el juego es la ocupación favorita y más intensa del niño, ya que le permite la transformación del displacer en placer, partiendo de su subjetividad y su peculiar manera de mirar al mundo. Expresaba Freud: “Todo niño que juega se conduce situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos”.

La noción psicoanalítica sobre el juguete refiere que estos son para manipularlos, darles uso y construir representaciones inéditas de la realidad o simplemente construir una realidad. El juguete es un mediador de las relaciones entre el niño y su mundo. El juguete: no se considera como tal hasta que un niño juega con él, cualquier objeto pueda serlo –una caja de cartón, una rama, una escoba–.

Desde la mirada de la socialización entre iguales, estos procesos preliminares del juego, resultan experiencias individuales, poco compartidas. Se habla del juego paralelo. Cabe destacar que es la mirada del adulto la que valida o anula esta posibilidad de jugar. Suele validar lo que el mercado ofrece como productos para la diversión infantil categorizada en edades, objetivos y fórmulas replicadas en un mundo en el que millones de niños “juegan” con los mismos productos, estandarizando así el desarrollo y el modo de pensar. Podemos incluir allí las *tablets*, los *ipads*, que no son juguetes. Y además modifica la idea de relación con un juguete. Es una pantalla que propone, pero con la que no se interactúa, con el juguete esto es clave, sin interacción no hay juguete,

Y si bien el aparato genera una satisfacción, esta no ha sido trabajada por el niño. *Tablet* funge más como una anestesia... y un adictivo.

Hay un preludio del juego social en las experiencias preescolares de las rondas infantiles. Si bien los juegos precedentes se encontraban teñidos de cultura, acá se va develando otra trama que nos gusta ver como la crema de la cultura para inducir socialización: la cultura de lo social, de la relación humana. El desarrollo de la personalidad y de habilidades sociales se intensifica.

La ronda, por ejemplo, es ancestral, corresponde a un modo tribal, ceremonial, también al ejercicio instintivo del espíritu gregario. Lo cierto, es que convoca, porque necesitamos pertenecer, estar en manada. Comienzan así los juegos de reglas. Las reglas del Juego dan a la confusión un eje sobre el cual girar. A partir de este centro, que es común para todos los jugadores, cada quien puede lucir sus habilidades con seguridad. Allí se crece la personalidad, amparada en la justicia. Y de pronto, lo que allí sucede, además de facilitarnos el estar juntos, es la excusa para la conformación de las demandas sociales: tomar conciencia del otro, desarrollar empatía, respeto por las diferencias, esperar turnos, cambiar roles, brindar contención, recibir reconocimiento: el ser aceptado o rechazado y la conciencia de la imagen que los otros tienen de uno, celebrar la expresión del otro, expresar el sentir del grupo tomando decisiones, resolver conflictos negociando soluciones, mejorar las habilidades de comunicación, la autoaceptación y autoestima, la conciencia y colaboración en la integración: el sentido

de pertenencia, cooperación y confianza. Y qué decir de la expresión emocional... Se transita una experiencia, amparada en la regla de juego, que permite que la persona en formación, deje de ser centro del mundo y descubra la cooperación y solidaridad posibles. Descubrirse y compartir.

El niño y el juego van caminando juntos, disfrutando inicialmente el cuerpo y el movimiento, luego la magia, el encantamiento de lo posible, el lugar de la ficción, para arribar a los encuentros posibles donde la solidaridad, el lucir las habilidades del ser individual ante el grupo, el ponerse de acuerdo y desde allí construir un mundo ordenado en el que se participa con libertad y el goce de pertenecer, aumentando la conciencia del otro y de sí mismo.

El juego se ha preservado a través del tiempo porque tiene sentido, el mayor, es el de humanizar la socialización del hombre, nos sensibiliza a compartir y a vincularnos con los iguales, dando lo mejor de nosotros.

Cuando oímos hablar de juego, lo relacionamos inmediatamente con la Infancia. Esta vinculación es cierta y tiene que ver con el desarrollo de los potenciales del niño inherentes a la especie. Más, el juego no es sólo del niño, es parte de la condición humana en cualquier momento del ciclo vital, en el arco del tiempo en que transcurre la vida del hombre.

Los adultos estamos condicionados para ver una oposición entre juego y trabajo -hoy día, ese modelo cede- de allí que se relega el juego a la infancia. Es importante tener una visión del juego como cosa seria, mucho más que una distracción propia de los momentos de ocio, para convertir lo serio en juego y el juego en cosa seria, al decir del poeta y filósofo Schlller.

El juego se hace más trascendente cuando, transitado ese proceso evolutivo que parece acabar en el juego social estructurado, se internaliza una actitud que conecta con lo posible. Ya va sucediendo en la relación con la conciencia de las reglas de los juegos: se transita un camino de aceptar las normas porque sí, a la posibilidad de concertarlas -es una introducción a lo colaborativo-, de evaluar en grupo, si son los acuerdos lo deseado como normativas, -es un paso del autoritarismo a la democracia, que pasa velado en nuestra conciencia social. Y por supuesto, de autonomía-. Es el período llamado de jurisprudencia infantil, en donde a veces se consume más tiempo discutiendo las reglas, que jugando.

Referir el jugar a la participación en actividades estructuradas conocidas, es insuficiente. Señalábamos el emerger de una posible actitud lúdica, más allá de la convención del juego estructurado. Algo que nos conecta con el coraje de ser, el autodescubrimiento, también con la conciencia de la potencia de la vinculación interhumana. Es el juego como una búsqueda curiosa, inquieta, de alternativas. Es compartir el guiño de la búsqueda de lo posible. Una presencia ávida, palpitante, viva. La fuerza del impulso vital, el entusiasmo: expresión de ganas y libertad de ser. Entender que el juego no es solo una actividad de niños es comprender que se trata de una manifestación vital del desarrollo del ser. Creatividad y Juego se nutren o brotan de la misma fuente: el despliegue de la espontaneidad y la libertad.

¿Podrá ser el juego una vía de auto-divinización de la vida humana, un modo de a descubrir nuestros diversos ritmos interiores y potenciarlos? Es así el juego, cuando

facilita la conexión con nuestros mejores potenciales.

El hecho de estar disponibles, con una conciencia despierta, abiertos a los cambios - como corresponde al espacio de posibilidades que ya de por sí conlleva la palabra juego- nos permite ser más transigentes con la diversidad que significan los otros. Ese espíritu curioso, indagador, desafiando nuestras competencias, conlleva factores intrínsecos de lo que llamamos una actitud lúdica ante la vida, un jugar ante la vida, que puede potenciar el desarrollo humano. A eso apostamos.

Podemos apreciar la negación de esa actitud lúdica, que asomamos fundamental en la esencia del ser humano, en el modo plano, obediente de no permitirse inventar nada, doblegando la propia expresión. Es el temor a vivir, a asumir riesgos, a salir de la zona de confort, que brinda seguridad psicológica. Y que aliena... Piaget la describe como acomodación extrema: imitación, como antítesis de la asimilación -que, en su extremo, es juego. La acomodación no es precisamente lo que consideramos un sano proceso adaptativo. Desplaza al ser y sus necesidades, se somete a las exigencias externas. ¡A tantos seres nos topamos que no beben frecuentemente de las mieles del juego!. La escuela es una gran castradora, en este particular, cuando tanto pudiera hacer para el despliegue de la luminosidad de cada ser que por ella transita. La familia es naturalmente el nicho primario en el cual este 'permiso' tiene o no lugar, al menos, en forma abierta. Cuando un padre o una madre muestran confianza en la expresión del ser, esa forma de amor incondicional, dan lugar a lo posible; también cuando se permiten dar rienda suelta a su curiosidad en el acompañamiento que hacen a sus hijos, en sus procesos evolutivos. Es de esperar que el juego, como forma vinculante, surja. La cultura será transmitida, con el plus de la carga afectiva que conlleva, por venir de quienes viene. La autoestima que deviene de la aceptación incondicional, forjará luminosamente la personalidad y dará también al progenitor espacios de descubrimiento personal, en los cuales la libertad será un factor de importancia.

Señala el historiador Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, que la cultura hunde sus raíces en el juego -también el juego genera cultura-. Destaca múltiples manifestaciones: la guerra, la jurisprudencia, las liturgias religiosas, el lenguaje, las artes escénicas, las finanzas y hasta la misma ciencia.

Eso parte del modo de hacer del ser humano asociado a algunas de las características que antes señalábamos: 'como sí', reglas, tensión gozosa, incertidumbre, libertad.

Capítulo aparte merecen los esfuerzos realizados para clasificar los juegos. Queda claro que existen juegos de competencia, de azar, de simulacro y de vértigo.

Los juegos de competencia remiten a lo agonal y las reglas cumplen un papel fundamental como pivote, como referente cierto para mostrar las competencias-habilidades.

En el azar, por el contrario, no es el más competente o el que muestra el desarrollo esperado en la lid, quien se destaca. Es cualquiera. Y es importante que esto quede garantizado. El juego de las posibilidades.

En el simulacro, se exagera el 'como sí'.

Y en los juegos de vértigo, se toca una cualidad sorprendente del ser humano: el

deseo de romper la percepción habitual, de ir a una nueva esfera sensorial.

La resonancia de estas categorías con las manifestaciones culturales que asociamos ligadas al juego, es notoria: hay competencia en la guerra, las finanzas; azar en la ciencia; simulacro en la jurisprudencia, las artes escénicas, las liturgias y vértigo en el consumo de sustancias estupefacientes y otros arrebatos. Aunque cada una de ellas tiene su mundo propio, emergen sus vinculaciones con la naturaleza lúdica del ser humano.

En el marco de las comparaciones culturales, se aprecia en algunos grupos humanos una tendencia mayor: Hay pueblos más ganados a la competencia y al vértigo; otros, al simulacro y al azar. Roger Caillois, en su libro: Teoría de los Juegos, hace un buen análisis sobre el particular.

El Juego, en su función maravillosa de socialización, presenta la paradoja de requerir a quien juega, al mostrarse ante los otros, la exigencia de tomarlos en cuenta, ayudando al hombre a abandonar el egocentrismo. Forma parte de esos procesos sutiles y refinados de donde parte la evolución del ser.

La fase más misteriosa de la evolución de la vida se relaciona con la toma de significación del individuo frente a su semejante, así el sentimiento de comunión humana puede constituir quizá, el eje secreto de un inconcebible proceso evolutivo.

Volvamos a la Biología: el juego es un agente de crecimiento del cerebro, estimula el nacimiento de fibras nerviosas que no están definitivamente estructuradas y potencia el sistema nervioso, estimula el desarrollo del pensamiento, de la creatividad y crea zonas potenciales de aprendizaje; desde el punto de vista psicomotor, potencia la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo. El juego genera entretenimiento, permite descargar las tensiones, genera placer, alegría de vivir.

En la expresión de lo vivo se dan fuerzas primordiales que parecieran caóticas. La actividad desordenada o exaltada pueden generarse por la necesidad de liberarnos de una forzada postura, situación, lugar y que es vivida como una opresión, sentimiento de falta de libertad, de embarazo, de peso, de resistencia, es como el contener la respiración, por lo cual una búsqueda impaciente por generar un movimiento con sentido de existencia, se hace presente, representa la satisfacción primaria y fundamental del impulso vital más profundo que nace con uno, el instinto de una existencia propia, independiente, libre, el protoinstinto de lo animal.

Existe un efecto del movimiento rítmico reconocible como un estado de embriaguez. Esta fusión-abandono brinda paradójicamente una especial ocasión para la fuerza de expresión del ser.

El puro jugar repentino y espontáneo de escarceos, arrumacos, galanteos, la broma, la misma frivolidad, muestran un lado dinámico de la vida, sin pretensiones. Una expresión de lo juvenil, sin esfuerzos ni plan previo, fluida, que pareciera desatender lo serio de la vida y mostrar una tendencia positiva hacia el riesgo, la alternativa, lo posible, la inorientación, la ausencia de fin, la plenitud y la desmesura, el dejarse captar y un afán primario de libertad.

Movimiento para vivir la propia existencia, para vincularse con la alegría de la existencia, el refuerzo de la propia existencia.

Juegos para vivir o sentir esta existencia, creando y brindando la expresión de sí, existiendo en armonía con todos y conectado con los impulsos fundamentales de la vida. Brindando su decidida oposición a la homogeneización, dignificando lo distinto, lo posible, la expresión de nuestra maravillosa diversidad, genuina, única, como seres vivos que estamos siendo.

Creemos posible, trabajar en la intención de procurar la transformación del individuo y la sociedad, generando acciones lúdicas que generen espacios para su expresión más original y el desarrollo de la confianza, en su fuerza expresiva más original. Dirigiendo esa mirada hacia los niños es imprescindible que nuestras acciones estén impregnadas de calidad y calidez. Si en ello involucramos a la familia, ha de haber en nuestro modelaje un indirecto apoyo al rol de crianza; en el caso del trabajo conjunto con educadores o dirigido a ellos, podemos estimular una enseñanza más activa y creativa. La incidencia sobre el público en general, redundante, sin lugar a dudas, en su salud integral y en su mejor integración, dejando emerger eso que algunos se empeñan en llamar niño interior, como si no tuviese una naturaleza propia asumible en cualquier momento del ciclo vital. El homo ludens presente.

El crecimiento personal y social a través de las experiencias lúdicas, es posible y deseado, tiene enganche y de pronto se aprecia el guiño que pide más compromiso personal que el puro entretenimiento. Uno va haciéndose responsable del campo que percibe, va nutriendo el espacio sagrado con la honestidad de su expresión, con la disposición al vínculo indiferenciado, con la apertura a descubrirse, corriendo riesgos, jugando, estando presente, vivenciando el Juego, camino invaluable para trabajar nuestra calidad como seres humanos.

Sintonizar el propio potencial creador tiene -habitualmente- barreras en nuestras creencias -descalificaciones-, en nuestros autosabotajes -conducirnos torpemente para que la promesa del fracaso se cumpla-. Es un deleite el poder brindar canales expresivos que socavan esas creencias, pues el producto aparece, sorprendiéndonos. Es como el efecto de la música que penetra sin resistencia. La entrega, por ejemplo, a un trozo de arcilla, en una experiencia creativa no dirigida, puede darnos cuenta de algo que emerge desde nuestro movimiento expresivo. Puede suceder con la actividad plástica, viendo las nubes y buscando significados personales. En la expresión dancística, tiene lugar, ineludiblemente. Hay esa potencia elicitadora en muchos juegos.

Los artistas tienen a veces el goce de ver la multiplicidad de expresiones virtuosas desde esa potencia de la expresión creativa compartida. Maravillarse con la expresión del otro suele potenciar la nuestra. ¿Puede ser el juego un camino de auto-divinización? ¿Es un asunto solo de privilegiados, seres ungidos? Es fascinante sintonizar el concierto de la expresión íntegra de cada ser. Contribuyamos a ello.

En los espacios sociales, son múltiples los nichos para nuestra acción potenciadora: instituciones educativas -que en su labor asumen la humanización- con énfasis en las que capacitan para el trabajo con niños o interesados en el trabajo eventual con ellos; grupos de acción social; instituciones culturales; gente dedicada a la

recreación; grupos de teatro; centros recreacionales; grupos experimentales en espacios institucionales; empresas, como servicio de recreación, pro salud integral, de sus trabajadores; eventos de salud integral; eventos de revisión filosófica sobre la naturaleza humana.

Pareciera existir un vacío en la vivencia esencial del juego. Ese impulso lúdico humano, tan germinal para el desarrollo pleno, pudiera estar siendo secuestrado por la cultura del espectáculo, por un 'como sí', que más bien aleja de su esencia, utilizando ciertas claves de conveniencia. La pura diversión, contra el hastío. Es apreciable también cómo viene estando tomado también por el desenfreno consumista, en particular, de sustancias que trastocan la percepción habitual. Otra mirada de interés ha tenido, en alguna medida la entrega desmedida a los juegos de video. Inquieta la exacerbación de la cultura bélica que predomina en sus narrativas y la escisión del marco de vínculo social con toda la importancia destacada que puede traer el compartir. La creciente merma del juego en los espacios públicos, tanto por problemas de inseguridad como por la pérdida de responsabilidad en la transmisión cultural de las generaciones precedentes, es parte de la conformación de las realidades de la recreación en la actualidad. En el fondo, vemos que viene dándose un vacío riesgoso en la vivencia de la esencia del juego: la homogeneización, el castigo sutil o grosero de las disidencias, lo distinto, lo posible, la expresión de nuestra maravillosa diversidad, genuina, única, como seres vivos que estamos siendo.

El jugar es si se quiere una actitud hacia la vida, una actitud de permanente creación, una gran curiosidad desde el palpar de la vida misma, siendo la actitud del juego vital lo que nos coloca en el horizonte de lo posible.

El hombre crea sobre la marcha, en la danza de su vida, lo eterno del juego. El juego de lo posible.

En la cultura contemporánea hay un aprovechamiento de los impulsos lúdicos que lleva entre otras cosas a la exacerbación de la búsqueda del éxito, en una competencia que envilece la condición humana, una competencia para reducir al otro, así como la conducción del tiempo libre del trabajo por parte de los dueños de neg-ocio (negadores del ocio) por la cultura del mundo audiovisual, de los vídeo juegos y en general, de la participación vicaria, donde el simulacro, por demás exageradamente orientado a la destrucción y a la muerte, roba espacios vitales de vinculación social, un desahogo mediatizado con formas de excitación que nos conducen por la desesperanza, consumiendo la soledad. Una forma de anularse y de desaparecer a los otros. Por otra parte, 'el garito está abierto', en la búsqueda del dinero fácil, con trampas o sin ellas, así como el vértigo de alcalinos y otras hierbas para el arrebato.

Juego y Biodanza: Compartiendo lo esencial

La Biodanza, sistema de desarrollo orientado al fortalecimiento de la expresión de las potencialidades humanas, propone vivencias integradoras que crean un contexto sensible y creativo para el encuentro humano, donde se estimula, crea y desarrolla vida.

Biodanza y juegos, ocasiones para el desenvolvimiento armónico del ser en relación, desde la expresión placentera, desde la fuerza pulsante del movimiento; vida a borbotones, identidad de todos y cada uno.

Biodanza y juegos, descubrimientos afortunados para ser.

Movimiento, pulsación de la existencia, ley de vida. Algo más que poesía: una cotidianidad deliciosamente ineludible, canto sublime presente en el Juego y la Biodanza.

El desarrollo de los potenciales genéticos que ambas propuestas implican, aunadas a un adecuado contexto ecológico, reactivan funciones originarias de vida: capacidad de amor, alegría, coraje de vivir, entusiasmo, creatividad, placer.

Biodanza y Juegos, la magia del movimiento con sentido para el encuentro, en la búsqueda de formas efectivas y gratas de integración.

Biodanza se propone mejorar la vinculación de las personas. Como sistema de integración personal y social que trabaja a través de los encuentros de grupo, la música y la danza que surge del gesto cotidiano, procura una forma de vinculación profunda.

Juego y Biodanza brindan la posibilidad de que cada uno encuentre en un grupo-útero que cuida y nutre su expresión genuina, su identidad, expresada en movimientos emocionados que lo integran y le brindan espacios a la creatividad existencial para nutrir los espacios de desarrollo de cada quien, con armonía y belleza.

Juego y Biodanza, alquimia, mundo de emociones, de energía transmutada: una sonrisa, una mirada, muchos contactos que resuenan en nuestros corazones y nos brindan bienestar. Un bienestar que incorpora el elemento de la salud social a nuestras vidas y que sana el cuerpo social al cual pertenecemos.

Proponemos estas actividades desde la sabiduría vital que ha de brindarnos lo que es menester.

Planteamos la recuperación de la salud social desde el Juego y la Biodanza.

Dado que es en la vida de relación donde conviene al hombre contemporáneo pulsar la salud social, proponemos una visión trascendente enraizada en lo social, danzando el instinto de vinculación con la especie, el espíritu tribal.

Un bienestar que incorpora el elemento de la salud social a nuestras vidas y que sana el cuerpo social al cual pertenecemos.

Por ello proponemos nuestro mayor anhelo: Juegos de Vida para la Vida, para aprender a ser 'en' y 'con' el otro. Más allá de nosotros mismos, generando condiciones para la nutrición y cuidado de la Vida, desarrollando nuestra consistencia afectiva en el ejercicio del movimiento amor.

Necesitamos ecofactores positivos, nutritivos y protectores para el surgimiento y permanencia de la vida entre nosotros.

Del stress -es-tres' al 'es-dos: de la tríada miedo-rabia-tristeza, al amor y la alegría, remos fundamentales para transitar nuestra travesía.

Creemos y deseamos contribuir a una Educación que promueva el contacto, queremos que cada persona entre en un proceso de conciencia del semejante y de la naturaleza global que somos, desde una profunda convicción afectiva. Estamos convencidos de que la tarea de los maestros y educadores (somos todos) es una tarea de integración afectiva. Nuestras enseñanzas han de incidir en el descubrimiento de lo real y en el asombro de cada día: lo lúdico, la sinceridad, los potenciales creativos, la ternura,

la espontaneidad, la gracia de movimientos, la auto estima, la heteroestima, el equilibrio, el entusiasmo, que nos enseñan a saborear la presencia del otro, exaltada en el encanto esencial del encuentro. Una educación para la plenitud.

En nuestras relaciones necesitamos reconocer y actuar sobre el establecimiento de vínculos esenciales que cultiven la afectividad, un contacto íntimo, profundo y emocionado, que desarrolle el amor ecológico, asimilando e incorporando el sentimiento de comunión humana.

Atrevernos a mirar el propio esplendor, descubrir el esplendor del otro, ser capaces de mirar la simiente de belleza de cada ser, desde la naturalidad, la alegría, sobrepasando las barreras mentales.

Nos invitamos a descubrir nuestras expresiones plenas a través del juego y la Biodanza, con respeto y cariño y sin mayores exigencias, mostrando lo mejor de nosotros. Desde el Amor.

Referencias Bibliográficas

Buytendijk, f.J.J (1935). El juego y su significado. Madrid: revista de occidente.

Huizinga, J. (1984/1938). Homo ludens. Madrid: alianza editorial.

Caillois, R., Novalés, R.G (1958). Teoría de los juegos. Madrid: editorial Seix barral.

Moreno, I. (1983). Las maestras y los juegos tradicionales en el recreo escolar. Un estudio exploratorio en los valles del tuy. Trabajo de grado para optar a la licenciatura en psicología. Caracas: ucv.

Piñero, M.; Moreno, I. (1995). Biodanza y juegos. Tesina para optar a la condición de facilitadores del sistema Biodanza rolando toro, por la ibf. Caracas.



Revista Electrónica de Biodanza y Ciencias Humanísticas,

<http://biovivencial.wix.com/biovivencial>

Año 5- Volumen No.8, Enero-Junio 2020, Pág.: 12-15

e-mail: biovivencial@gmail.com

SEXUALIDAD

Reflexiones para una perspectiva unitaria de la Sexualidad en Biodanza

MARÍA DOLORES DÍAZ

marilolo59@gmail.com

Un mundo que avanza inexorablemente hacia la deconstrucción del andamiaje que por siglos, le ha permitido evolucionar hacia nuevas y mejores formas de convivencia. Un mundo en el que se promueve el abandono de los principios que sostienen el poder creador de la vida, la descalificación de avances científicos y conceptos que han permitido saltos cualitativos importantes para elevar la calidad y la comprensión existencial. En el que se busca el arrase de estructuras sociales y cualquier otro aspecto que preserve una base segura sobre la cual edificar estilos de vida conservadores. Hoy se encuentra bajo amenaza de caer en un “vacío estéril” que subvierte cualquier orden conocido, con el riesgo de levantar “nuevas realidades” alejadas de los códigos que hasta hoy nos han permitido avanzar, crecer y evolucionar como especie.

Y es en el contexto de volver a la especie, en el que encontramos los fundamentos del Sistema Biodanza. El instinto como memoria de la especie es la pauta que requerimos recuperar y restaurar para el abordaje de la sexualidad, como uno de los potenciales genéticos a abordar.

En este ámbito, es importante resaltar que el abordaje de Rolando Toro Araneda al respecto, parte de considerar que la sexualidad como potencial y su línea de vivencia, se genera en el instinto sexual para asegurar la reproducción y el flujo genético. Masculino y femenino son para Toro, expresión de la energía irracional y oscura de los instintos, sin forma.

Este instinto fue definido por Rolando como el “impulso a fundirse físicamente con otra persona y a sentir el propio cuerpo y el del otro, como fuente de placer”, sin hacer especificaciones respecto a sexo o género. Para él estaba referido a la función orgásmica, al deseo y búsqueda de placer y a las múltiples emociones envueltas en la

satisfacción del instinto. En este sentido es fácil comprender el origen biológico de esta línea de vivencia.

Como capacidad primordial de un ser humano, se refiere a una dimensión fundamental de las personas que no es estática ni predecible, porque es un todo que envuelve su vida y que evoluciona a lo largo de la historia personal de cada individuo.

La sexualidad incluye: las identidades de sexo y género, la orientación sexual, el erotismo, la vinculación afectiva, el amor y la reproducción. Se experimenta o se expresa en forma de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, actividades, prácticas, roles y relaciones. Es el resultado de la interacción de factores biológicos, psicológicos, socioeconómicos, culturales, éticos, religiosos y/o espirituales.

Biológicamente se hace innecesario un enfoque de género, el cual es producto de una construcción social que varía a través de la historia y es cambiante de acuerdo con la educación, los medios de comunicación, el lenguaje, la familia, las costumbres, las instituciones y la política entre otros.

Como tarea prioritaria la Biodanza propone restaurar en las personas la vinculación originaria a la especie como totalidad biológica: punto de partida indispensable para la supervivencia. Por otro lado, propone abandonar pautas culturales alienantes, para permitir la expresión de los patrones biológicos originales de la especie, destinados a establecer en el organismo su capacidad de mantener una condición interna estable compensando los cambios en su entorno mediante el intercambio regulado de materia y energía con el exterior.

Biodanza considera las bases instintivas universales de comportamiento humano por encima de las culturales, por lo que plantea que “Nuestra tarea más urgente es restaurar la base instintiva de la vida y buscar la orientación de esos impulsos primordiales”.

Encontramos de manera reiterada que, dado su carácter integrador y sus fundamentos teóricos, en Biodanza la sexualidad no debe ser seccionada en compartimentos estancos.

Refiere Toro que toda persona puede hacer Biodanza, sea cual fuera su procedencia, religión, ideología, edad, condición social, sexo, género o estado de salud. Esta, al promover el fortalecimiento de la identidad auténtica desarrollando tanto los primigenios impulsos de perpetuación de la vida, como los que permiten la atracción específica de una persona dentro de muchas, le habilita a cada quien, el descubrimiento de caminos de “consistencia” con la orientación o identidad sexual, y/o de género de preferencia, sin discriminaciones.

En consecuencia no propone un estandar de comportamiento. Cada individuo, al

vincularse consigo mismo en un proceso de integración y al desarrollar una consciencia comunitaria, ofrece su propio patrón genético de respuestas vitales. La libertad individual se postula aquí como la forma adecuada de un desenvolvimiento interior de potencialidades innatas. Al no considerarse una ciencia del comportamiento, Biodanza no busca provocar modificaciones conductuales en relación a determinados valores culturales. Es propiamente en palabras de Toro, un sistema de integración y desenvolvimiento.

La Biodanza rechaza toda forma de alienación ya sea a través de drogas, prejuicios o ideologías. Las ideologías son “estructuras rígidas que inducen al sectarismo” lo cual se hace evidente en las variadas etiquetas que se usan para categorizar a las personas en relación a su sexualidad, esto entra en contradicción con sus postulados, por lo tanto cualquier propuesta que categorice la sexualidad conlleva a una percepción del otro que deja de lado su condición de persona, por lo tanto no tiene cabida en la Biodanza.

Puedo afirmar que Rolando Toro no hablaba ni de sexo ni de género, pero sí de sexualidad, él abría el espacio al encuentro saludable, a las relaciones nutritivas entre dos o más personas, independientemente de su sexo o su género.

En la sesión de Biodanza se inaugura un espacio ajeno a la cultural, se suprime temporalmente la presión externa de cualquier represión. Al mismo tiempo se procura disminuir la acción inhibidora del pensamiento prejuiciado y la fuerza represiva de sus aprendizajes, estimulando por otro lado, los impulsos vitales de origen límbico-hipotalámico. En este sentido, se inicia un viaje fuera del tiempo y del medio cultural, en busca de nuestra propia y originaria realidad.

Durante la sesión el biodanzante es él mismo: es respetado, valorizado, querido y aceptado. Tiene la oportunidad de experimentar su cuerpo como fuente de placer, al mismo tiempo, como potencialidad capaz de expresarse creativamente. En el proceso de asumir un rol queda determinada la naturaleza de su respuesta sexual.

Biodanza le permite al biodanzante tomar en sus manos el proceso de su propia evolución, estimulándole a conseguir sus propias respuestas, en el marco de una propuesta Biocéntrica.

Para concluir puedo afirmar que Rolando Toro “nunca habló de género”. El cual al no pertenecer a la forma física de un individuo forma parte de su identidad psíquica.

Reconociendo las diferencias biológicas entre los sexos, la Biodanza propone una aplicación a la que Toro llamó Masculino y Femenino Profundo, con el objetivo de fortalecer el camino de ¿Cómo llegar a ser hombre? y ¿Cómo llegar a ser mujer? en grupos diferenciados y a partir de cursos específicos de fin de semana, siguiendo dos caminos: uno ritualístico e iniciático conectado con los arquetipos; y otro, como oportu-

nidad diferenciada de autoconocimiento con base en principios fundamentales propios de su naturaleza. Dado que este tipo de actividad forma parte de una Aplicación, estos grupos son temporales. Luego se les recomienda sumarse a grupos regulares mixtos, con el fin de “cuidar el amor como misión existencial” del ser humano, la cual Biodanza promueve asumir. No incluye referencia alguna a un enfoque fragmentado, ni a un enfoque de género. El enfoque es a una sexualidad unitaria, en cual el instinto sexual como característico del ser humano nos integra con el desarrollo evolutivo general de nuestra especie biológica.

Biodanza se aparta de visiones reduccionistas o parcializadas, pues desconocen sus fundamentos y su propuesta para abordar la sexualidad.

María Dolores Díaz.

Doctora en Ciencias Humanas. Profesora Universitaria de Postgrado. Didacta de Biodanza y directora fundadora de la Escuela Venezolana de Biodanza del Zulia. Conferencistas y ponente internacional en Análisis Transaccional, Biodanza e Investigación, Voz y Resonancia Ancestral. Creadora de la Aplicación, Biodanza e Investigación para investigar en y con Biodanza. Y de la metodología Universo sonoro, corporeidad y vivencia.

Más de 30 años facilitando grupos en los ámbitos organizacional, terapéutico, educativo y de acción social.



Revista Electrónica de Biodanza y Ciencias Humanísticas,

<http://biovivencial.wix.com/biovivencial>

Año 5- Volumen No.8, Enero-Junio 2020, Pág.: 16-44

e-mail: biovivencial@gmail.com

EL MITO DEL MINOTAURO

JOSÉ ANTONIO GARRO

(Parte I/2007)

Introducción

En nuestra vida cotidiana ocurren hechos que superan la ficción. Se trata de una delgada línea entre lo real y lo imaginario. Después pasa el tiempo y estos hechos quedan en el olvido. Lo mismo ha ocurrido en otros ciclos históricos, donde para muchos investigadores, las huellas de antiguas civilizaciones se han perdido en un recodo del tiempo. Y se transforman en leyendas, mitos o fábulas.

Las raíces de la mitología y de los mitos hay que buscarlas cuando el hombre primitivo, iniciado el desarrollo de sus facultades superiores que lo distingue de los demás animales, se llenó de estupor o temor al enfrentarse con el medio hostil y los variados fenómenos de la naturaleza.

Desde el inicio de los tiempos, el hombre ha sentido la necesidad de comprender el mundo que lo rodea, hasta dónde se extiende y cuál es su papel dentro del universo. Comenzó a emerger de las tinieblas de la irracionalidad hacia la luz del pensamiento y la conciencia, guiado por el afán incesante de encontrar respuestas a los problemas que se le planteaban.

Del pensamiento mágico que ha caracterizado a la primitiva Grecia, poco se conoce. Formó parte de un "mundo encantado". Hoy, sin embargo, vivimos en una época signada por el "desencantamiento del mundo". Un mundo acaso mucho más impío, más cínico, más escéptico y desamorado. Carecemos de epopeyas, escasea el lirismo y casi todo, tarde o temprano, pasa al olvido. No obstante, podemos pensar que el tiempo no pasa: somos nosotros los que pasamos, la cuestión es cómo.

En la mitología griega, los Dioses se presentan como amorales, aunque contienen verdades morales profundas e impregnan nuestros modernos símbolos religiosos judeos cristianos, así como el arte, la literatura de toda la cultura occidental. Siguen siendo las imágenes más importantes y concretas que sirven para describir las obras polifacéticas y multicolores del alma humana. También muestra propia naturaleza humana, con su profunda ambivalencia de cuerpo y espíritu y sus tendencias recíprocamente contradictoria, hacia la autorrealización y hacia la consciencia.

Hemos tenido que volver al origen, los dioses paganos para comprender el comportamiento humano.

Los mitos suponen un despegue hacia lo conceptual, a la representación de los orígenes, las "transmutaciones" del mundo y de la sociedad mediante narraciones de carácter sagrado. Expresan dramáticamente las ideologías. Mantienen la conciencia de los valores, ideales y vínculos que se suceden de generación en generación. Avalan y justifican reglas y prácticas tradicionales y se resignifican.

También retratan las tendencias arquetípicas en la vida humana a través de ilustraciones e historias. El mito griego es una descripción sofisticada y de una creatividad constante de cómo estamos hechos por dentro.

El mito del Minotauro, refleja la situación política del mundo griego en el siglo XVI o XVII a.C en que Creta dominaba económica y políticamente el entorno mediterráneo, incluida Atenas.

Quien primero plasmó literariamente la leyenda del Minotauro fue el poeta latino Publio Ovidio Nasón. (1) Ovidio se refiere a la leyenda del Minotauro en su obra "La Metamorfosis". Consta de 246 fábulas: 15 libros divididos en mitos y escritos en 12.000 versos hexámetros. En esta obra hay una verdadera penetración psicológica en el tratamiento de los personajes. Ovidio retrata la figura del Minotauro como un ser sanguinario y descarnado, causante de todo tipo de tragedias y desgracias.

El escritor griego Apolodoro (2) en su magnífica obra "Biblioteca" hace un resumen de la mitología griega y referencia el mito del Minotauro.

Entre nosotros tenemos a José L. Borges (3) que trata el mito del Minotauro a quien llama como Asterion, en su cuento El Aleph. Borges lo retrata como un ser melancólico, en la soledad de su encierro. Anexo I

También cabe mencionar a Julio Cortazar (4) que en su obra Los Reyes hace un análisis muy interesante sobre el mito del Minotauro y las relaciones de poder. Anexo II

El genial pintor Pablo Picasso (5) plasmó el mito del Minotauro en una serie de obras artísticas, que culmina la denominada Minotauromaquia, como síntesis final de la serie. Anexo III

QUÉ ES UN MITO?

Un mito, según el diccionario de la real academia española, es una "fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa", pero esta definición resulta insuficiente y parece más adecuada la que se propone como "un relato memorable y tradicional que cuenta la actuación de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano". Así pues este mito relata la actuación de un héroe, Teseo (6), que es capaz de realizar acciones extraordinarias en un tiempo anterior al histórico en que la actuación de los hombres todavía estaba condicionada por la voluntad de los dioses.

En general, cabe entender por mito a ese conjunto de narraciones y doctrinas tradicionales de los poetas griegos (fundamentalmente, autores como Hesíodo (7) y Homero(8), acerca de los hombres, dioses y el mundo en general.

Como conjunto de estas narraciones, el mito se caracteriza fundamentalmente por ofrecer una explicación total, a través de las cuales se encuentran respuestas a enigmas y problemas con respecto al origen y naturaleza del universo, de la civilización, del hombre, de la organización social, etc.

En este caso, cabría entender -a su vez- por mito a una actitud intelectual: esquema mental que subyace a tales explicaciones. Las características peculiares del mito así entendido, es decir, en cuanto a esa actitud intelectual ante la realidad, son varias. De éstas nos importaría, principalmente, aquella en donde las fuerzas naturales son personificadas y divinizadas (tratándose de dioses personales, cuya presencia y actuación como tales se deja sentir continuamente en el curso de los acontecimientos; y los fenómenos y sucesos diversos del universo que dependen de la voluntad de ese dios).

Las consecuencias de ello son fácilmente comprensibles, dado que los fenómenos naturales son en su gran medida imprevisibles, sucediendo de un modo arbitrario.

En ellos está implícita la moral, lo cosmogónico (creación del mundo), lo teogónico (origen de los Dioses), antropogónico (origen del hombre), lo etnogónico (organización política, social y económica) y lo escatológico (vida ultraterrena y fin del mundo)

MITO DEL MINOTAURO

Escenario del Mito

Este mito tiene su origen en la isla de Creta, donde entre los años 2000 y 1400 antes de Cristo se desarrolló una magnífica cultura que influyó sobre los griegos posteriores.

Si bien los orígenes de la civilización griega son multiétnicos y multigeográficos (pues, los primeros pobladores fueron, por un lado indoeuropeos, y por el otro, de raza semítica) se cree que gran parte de la mitología griega tuvo origen fundamentalmente en la isla de Creta. A partir de aquí podemos marcar la diferencia con los mitos originarios de los indoeuropeos. Recordemos que Creta era un importante bastión comercial. Allí convergían habitantes de Asia Menor, Egipto, norte de Grecia, del Indostán y regiones aledañas.

Creta, situada en un lugar estratégico del Mediterráneo, representó históricamente un puente entre el Cercano Oriente y Europa. A través de ella Europa recibió diversos aportes culturales que van desde lo arquitectónico y la vestimenta hasta las creencias y las ciencias. Es así que buena parte de la mitología y religión griega, que pueden ser catalogadas como cosmovisiones, tienen su origen en Creta. Los cretenses tenían divinidades terrestres y agrícolas, mientras que los indoeuropeos (de origen aqueo) contaban con divinidades celestiales y pastoriles.

La cultura cretense es también llamada minoica, en alusión a su Rey, Minos (9).

A partir del 3000 a.C. empezaron a llegar los primeros pobladores a Creta. Estos provenían de Asia Menor, y al llegar a la isla crearon la civilización cretense.

Estos hombres practicaban el culto del toro (animal sagrado) que representaba lo masculino. Así surge la leyenda del Minotauro, un ser con cuerpo de hombre y cabeza de toro.

Antecedentes del Mito

La civilización cretense del segundo milenio a.C. recibe su nombre del legendario rey Minos, que mandó construir el laberinto. Según Eliade (10) este último puede ser el palacio de Cnosos, decorado de hachas dobles, o probablemente la imagen deformada de las antiguas grutas arregladas para servir de santuario desde el neolítico.

El culto minoico consistía en sacrificios y ofrendas en las grutas y sobre las cimas de las montañas, en santuarios rurales construidos alrededor de árboles sagrados o en habitaciones especiales de los palacios. Los rituales del fuego sobre las montañas, las procesiones y las acrobacias sobre los cuernos de un toro formaban parte de la vida religiosa cretense. En la cultura racional griega, el bien y el mal no son bandos irreconciliables. Los monstruos no son uno ni representan la alteridad malvada de la divinidad, sino manifestaciones del poder divino mismo; no son ni buenos ni malos, como los dioses mismos, que son sólo lo que son: dioses. Estos mandan monstruos a los humanos para castigarlos, para premiarlos o para probarlos. Los propios dioses se monstruizan a veces para demostrar su poder o para conseguir determinados fines. Y junto a la manifestación monstruosa surge inevitablemente su alter ego: el matador de monstruos, el héroe, cuya existencia está inevitablemente ligada a la hazaña. Son los héroes solares, luminosos, que se debaten entre dos extremos del mito: los monstruos y las mujeres. La relación con los monstruos es unívoca e inequívoca: la destrucción los une con lazos indestructibles. Se da una fidelidad fervorosa en el acto de la búsqueda y la destrucción, en la comunión existencial entre ambos, que no se da en cambio en sus relaciones con la mujer, la tercera pata del banco, con las que las relaciones secuenciales son discontinuas, la infidelidad frecuentemente manifiesta, y la traición base de la mayoría de las relaciones.

El primer matador de monstruos de la mitología griega fue Apolo (11), su hazaña, la muerte de la gigantesca serpiente Pitón (12). Después vino el toro. Si la serpiente es el agua, el toro es la tierra. El toro resume en todas las civilizaciones mediterráneas la fascinación de la fuerza genésica, la poderosa fuente de simiente. Es el gran tótem de las culturas agrícolas, símbolo de vida y energía e imagen de la belleza impactante de la animalidad. Su cornuda máscara es de una fuerza vital inquietante y a la vez supranatural. Por ello es el regalo más preciado por los dioses y su sacrificio siempre fue el acto supremo de respeto oferente a la divinidad. Pero el toro presenta además un aspecto añadido: no deja de ser una bestia peligrosa, cuya acometida ciega mata y destruye la vida del propio hombre: su caza es una muestra de valor que emula la heroicidad de los grandes cazadores de monstruos míticos.

Su esencia es la demostración, la liberación al precio de la gloria eterna de la bestia que amenaza a sus congéneres. Pero la búsqueda del monstruo también es simbólicamente una vía de conocimiento y la muerte del monstruo la adquisición de la luz. Así lo entendieron los creadores de mitologías medievales que retomaron la tradición griega y la plasmaron en el corpus literario de la caballería andante.

Fuerza y destrucción se enlazan en "una dialéctica cuya duplicidad, inmersión y contradicción toca los orígenes de la experiencia religiosa a través de todo el Mediterráneo" La lucha ritual es una de las constantes más mencionadas de las culturas del Mediterráneo. Hay una especie de hilo que une en la fascinación por el toro-monstruo en tres lugares donde la tauromaquia fue ritual: Creta, Egipto y España (y en esta última incluso sigue plenamente vigente). Mitra, Gerión, el buey Apis, completan una panoplia de mitologías taurógenas que ha conformado el imaginario estético-religioso de toda la espina dorsal mediterránea.

En Grecia la saga empezó con el Toro-Dios-Monstruo que rapta a la doncella para fecundarla, nombrar continentes y generar stirpes desgraciadas y continúa con el toro blanco que Poseidón (13) envía a Creta como señal para el pueblo de que el rey Minos, hijo de aquella unión, es agradable a sus ojos. La condición para su envío es que Minos lo sacrifique al propio Poseidón una vez cumplida su misión. Pero a Minos le parece un animal demasiado hermoso y lo sustituye por otro de sus rebaños. El engaño es, por supuesto, descubierto por el dios del mar que le envía un terrible y sarcástico castigo: si tanto le había gustado al rey el toro, más le gustará a su esposa. Así que provoca en su esposa Pasífae (14) una pasión y un deseo irrefrenable de ser poseída por aquel toro sagrado.

Pasífae llama a Dédalo (15), que era el arquitecto del reino, y le pide que haga una estructura de madera con forma de vaca y forrada en cuero, ésta tenía que ser hueca y la ubica en los jardines del palacio.

Una noche la reina se introduce en la estructura y pone su vagina a la altura de la vagina de la supuesta vaca. El toro es atraído por la vaca, la posee y la deja encinta.

De esa unión nace el Minotauro, un engendro con cuerpo de hombre y cabeza de toro.

El rey se enfadó muchísimo, pero no podía hacer nada por el carácter divino de la unión y le ordena a Dédalo a construir un laberinto para ocultar y encerrar al Minotauro

El toro era objeto de culto en la isla, simbolizando quizá la potencia creadora. Tampoco debe olvidarse que el dios griego Zeus (16) solía tomar la forma de un toro. Bajo esa apariencia secuestró a la princesa fenicia Europa. Zeus sería originario justamente de Creta, o al menos una de las deidades que posteriormente se fusionaron para dar vida al dios olímpico supremo de los griegos.

Desarrollo del Mito

El escenario geográfico del mito se sitúa primero en Atenas y después en Creta.

El rey Minos tenía otro hijo, Androgeo (17), el cual, estando en Atenas para participar en diversos juegos deportivos, al resultar vencedor fue asesinado por los atenienses, obcecados por los celos que sentían tanto por su fuerza como por su habilidad. Minos, al enterarse de la trágica noticia, juró vengarse, reuniendo a su ejército y dirigién-

dose luego a Atenas, la cual, al no estar preparada para semejante ataque sin previo aviso, tuvo pronto que capitular y negociar la paz.

El rey cretense recibió a los embajadores atenienses, reclamándoles porque habían asesinado cruelmente a su hijo y les impuso las siguientes condiciones para la paz: Atenas enviará cada nueve años siete jóvenes y siete doncellas a Creta, para que, con su vida, pagaran la de su hijo fallecido. Los embajadores se sintieron presos por el terror cuando el rey añadió que los jóvenes serían ofrecidos al Minotauro, pero como no les quedaba otra alternativa tuvieron que aceptar tal difícil condición. Tan sólo tuvieron una única concesión: si uno de los jóvenes conseguía el triunfo, la ciudad se libraría del atroz tributo.

Dos veces había pagado ya el terrible precio, pues dos veces una nave de origen ateniense había conducido, como se indicaba, a siete doncellas y siete jóvenes para que se dirigieran a ese destino fatal. Pero, sin embargo, cuando llegó el día en que, por tercera vez, se sorteó el nombre de las víctimas a acudir a tal suerte, Teseo, único hijo del rey de Atenas, Egeo (18), se ofreció a arriesgar su propia vida con tal de librar a la ciudad de aquel horrible futuro.

Aquella noche Egeo, el anciano rey de Atenas, se mostraba tan triste y preocupado que su hijo Teseo le dijo:

-Qué mal aspecto tienes, padre... ¿Te aflige algún pesar

-¡Ay de mí! Mañana es el día maldito en que, como todos los años, he de enviar siete doncellas y siete muchachos de nuestra ciudad al rey Minos de Creta. Los desgraciados están condenados...

-¿Condenados? ¿Qué crimen han cometido para tener que morir?

-¡Morir! ¡Si solo fuera eso: los devorará el Minotauro!

Teseo sintió un escalofrío. Llevaba mucho tiempo fuera de Grecia y acababa de regresar a su patria, pero había oído hablar del Minotauro. Se decía que este monstruo, con cuerpo de hombre y cabeza de toro, se alimentaba de carne humana.

-¡Padre, no consientas semejante infamia! ¿Por qué permites que se perpetúe tan odiosa costumbre?

-No tengo más remedio-suspiró Egeo-. Mira, hijo, antaño perdí una guerra contra el rey de Creta. Desde entonces he de pagarle como tributo, todos los años, catorce jóvenes atenienses, que el monstruo devora...

Con todo el ardor de su juventud, Teseo exclamó:

-¡En ese caso, permite que vaya a la isla! Acompañaré a las víctimas y me enfrentaré al Minotauro, padre. ¡Lo venceré y te libraré de tan horrible deuda!

Al oír aquellas palabras, el anciano Egeo se estremeció y estrechó a su hijo entre sus brazos:

-¡Jamás! Me espantaría perderte.

Años atrás, el rey había estado a punto de envenenar a Teseo sin darse cuenta debido a una estratagema de Medea, su segunda esposa, que aborrecía a su hijastro.

-¡No, no consentiré que vayas! Además, dicen que el Minotauro es invencible. ¡Vive oculto en un extraño palacio llamado Laberinto! Tiene tantos pasadizos, y son tan intrincados que los que se adentran por ellos no saben cómo salir. Y acaban por encontrarse con el monstruo, que los devora.

Teseo era tan obstinado como intrépido, se enfadó, luego recurrió a los mimos y a la insistencia hasta que el anciano rey Egeo, con el corazón desgarrado, acabó por ceder.

Antes de iniciar el viaje, en el Templo del Delfín, Teseo ofreció a Apolo una rama de olivo atada con lana blanca para que el dios le protegiera.

El sacerdote le dijo:

-La diosa Afrodita será tu guía.

A la mañana siguiente, Teseo se dirigió junto con su padre al Pireo, el puerto de Atenas. Les acompañaban los jóvenes que iban a emprender su último viaje. Los ciudadanos contemplaban la procesión, unos con lágrimas en los ojos, otros amenazando con el puño a los emisarios del rey Minos que flanqueaban el siniestro cortejo. Al cabo, el grupo llegó al muelle donde estaba atracada una galera de velas negras.

El sexto día del mes de Muniquión –o sea, un 6 de abril- partió la nave con los jóvenes atenienses. El piloto de la nave se llamaba Féax. El barco llevaba las velas negras por la pena profunda que los ciudadanos de Atenas sentían al despedir a sus muchachos. El rey explicó a Teseo:

-Son una señal de luto. Ay, hijo mío..., si regresas vencedor, no olvides cambiarlas por velas blancas, para que sepa, aún antes de que llegues a puerto, que estas vivo.

Teseo se lo prometió. Teseo guardaba una vela blanca –en señal de esperanza- pues pensaba regresar y colocarla en su nave a la vuelta. Luego abrazó a su padre y se embarcó con el resto de los atenienses.

Una noche, durante la travesía, Poseidón, el dios del mar, se apareció en sueños a Teseo y le dijo sonriente:

-Mi buen Teseo: eres tan valiente cómo un dios. Cosa nada rara, pues eres tan hijo mío cómo de Egeo...

Entonces Teseo se enteró del fabuloso relato de su nacimiento.

-Cuando te despiertes, tírate al agua-le indicó Poseidón-. Encontrarás un anillo de oro que Minos perdió hace mucho tiempo.

Teseo se despertó. Era de día y a lo lejos se avistaban las islas de Creta. Entonces, ante la mirada estupefacta de sus compañeros, Teseo se tiró al agua. Al llegar al fondo divisó una joya que relucía entre las conchas, y la cogió; el corazón le latía fuertemente.

De modo que todo lo que le había dicho Poseidón era verdad: ¡era un semidiós!

Este descubrimiento hizo que redoblaran sus ánimos y su valor.

Cuando la nave atracó en el puerto de Cnosos, Teseo vió entre la muchedumbre al rey rodeado de su séquito y fue a presentarse ante él:

-Salve, poderoso Minos. Soy Teseo, hijo de Egeo.

-Espero que no hayas venido de tan lejos a implorar mi clemencia- dijo el rey, mientras contaba cuidadosamente a los catorce jóvenes atenienses.

-No. Lo único que te pido es que no me separes de mis compañeros.

Los acompañantes del rey dejaron escapar un murmullo. Este contempló con desconfianza al recién llegado. Reconoció el anillo de oro que Teseo llevaba en el dedo y se preguntó muy sorprendido de qué prodigio se habría valido el hijo de Egeo para encontrar la joya. Luego rezongó en tono de desconfianza:

-¡De modo que pretendes enfrentarte al Minotauro! En ese caso, habrás de hacerlo solo con las manos: deja aquí las armas.

Entre la comitiva del rey se encontraba Ariadna (19), una de sus hijas. Impresionada por la temeridad del príncipe, pensaba horrorizada que pronto la pagaría con su vida. Teseo había estado mirando un buen rato a Ariadna. Desde luego le había llamado la atención su belleza, pero se quedó sobre todo intrigado porque estaba tejiendo.

-Vaya un sitio más raro para tejer - se dijo Teseo para sus adentros.

Sí, a Ariadna le gustaba tejer porque podía dedicarse a meditar. Y sin dejar de mirar a Teseo, se le estaba ocurriendo una idea descabellada...

-Venid a comer y a descansar - les ordenó el rey Minos-. Mañana os conducirán al Laberinto.

Teseo se despertó sobresaltado: ¡alguien acababa de entrar en el aposento en el que dormía! Escudriñó la oscuridad y lamentó que le hubieran despojado de su espada. Una silueta blanca se destacó entre las sombras y un familiar chasquido de las agujas le reveló la identidad de la visita.

-No temas. Soy yo, Ariadna.

La hija del rey se acercó al lecho y se sentó. Tomó la mano del joven y le suplicó:

-¡Ay, Teseo, no vayas con tus compañeros! Si entras en el Laberinto, no podrás salir de él nunca más. Y no quiero que mueras...

Los estremecimientos de Ariadna revelaron a Teseo la naturaleza de los sentimientos que la habían empujado a ir a verlo aquella noche. Muy turbado murmuró:

-He de hacerlo, Ariadna. Tengo que vencer al Minotauro.

-Es un monstruo. Lo aborrezco. Pero es mi hermano...

-¿Cómo? ¿Qué dices?

-Ay, Teseo, deja que te cuente una historia muy singular... Mucho antes de que yo naciera, mi padre, el rey Minos, cometió la imprudencia de burlarse de Poseidón, sacrificando un pobre toro, flaco y enfermo, en lugar del magnífico toro que él le había enviado. Al poco tiempo, mi padre se casó con la hermosa Pasifae, que es mi madre. Pero Poseidón tramaba una venganza. En recuerdo de la antigua ofensa que le había hecho, consiguió que Pasifae perdiera la cabeza y se enamorara de un toro. La desgraciada mandó incluso que le construyeran un caparazón en forma de vaca, dentro del cual se metió para unirse al animal del que se había enamorado. Ya te puedes imaginar el resto, mi madre dio a luz al Minotauro. Mi padre no tuvo valor para matarlo, pero intentó ocultarlo para siempre de los ojos del mundo. Mandó llamar al mejor de sus arquitectos, Dédalo, el cual diseñó el laberinto. ¡Pero no te creas que estoy de parte del Minotauro! ¡Ese devorador de hombres merece mil veces la muerte!

-En ese caso, lo mataré.

-Aunque lo consiguieras, no serías capaz de salir del Laberinto.

-¡Pues que le vamos ha hacer!

Un prolongado silencio cubrió la oscuridad.

De repente, la muchacha se arrimó al joven y le dijo:

-Teseo, si te proporciono el medio para salir del Laberinto, ¿me llevarías contigo?

El héroe no contestó. Desde luego, Ariadna era muy atractiva, y era la hija del rey. Pero había llegado a aquella isla, no en busca de esposa sino a liberar a su país de una carga.

-Conozco las costumbres del Minotauro -le insistió ella- y sé cuáles son las debilidades y como podrías vencerlas. Pero esa victoria tiene un precio: ¡Me llevarás contigo y me harás tu esposa!

-Está bien. Lo acepto.

A Ariadna le sorprendió que Teseo aceptara enseguida. ¿Estaría enamorado de ella o simplemente dispuesto a admitir un trato? ¡Qué más daba!

Le confió mil secretos que al día siguiente le permitirían vencer a su hermano. Y el sonido de su voz se mezclaba con el incesante chasquido de las agujas: Ariadna no había dejado ni un momento de tejer.

Frente a la entrada del Laberinto, Minos ordenó a los atenienses:

-¡Entrad, ha llegado la hora...! Si queréis regresar a casa tendréis que derrotar al Minotauro

Mientras los catorce jóvenes, completamente aterrorizados, iban entrando uno a uno en la extraña construcción, Ariadna le susurró al oído a su protegido:

-Teseo, toma este hilo y, ¡por lo que más quieras, no lo pierdas! Será lo que nos una.

Tenía en la mano el ovillo de la labor que tejía continuamente. El héroe agarró lo que ella le daba: un tenue hilo, casi invisible. Aunque el rey Minos no adivinó lo que tramaban, sí que se dio cuenta de que al muchacho y a su hija les costaba mucho separarse.

-¿Qué pasa, Teseo? ¿Te da miedo entrar?

Sin decir ni una palabra, el héroe se metió en el corredor y enseguida se unió a sus compañeros, que, en una bifurcación, no sabían qué camino tomar.

-¡Qué más da! Sigamos por la derecha.

Llegaron a un callejón sin salida, dieron media vuelta y tomaron otro camino, que les condujo a otra bifurcación de la que partían varios pasadizos.

-Vayamos por el del centro. Y no nos separemos.

Al poco salieron al aire libre; habían dejado atrás las paredes del Laberinto y ahora se encontraban ante unos matorrales muy espesos.

-¿Quién sabe? -murmuró uno de los atenienses- igual el destino nos brinda la oportunidad de no toparnos con el Minotauro..., sino con la salida.

Teseo sabía que desgraciadamente aquello era imposible: Dédalo había ideado la construcción de modo que siempre se llegara al centro de la misma.

Y eso fue exactamente lo que pasó. Al anochecer, cuando sus compañeros empezaban a quejarse de cansancio y de hambre, de repente Teseo les ordenó:

-¡Deteneos! Escuchad. ¿No os huele a algo raro...?

Las paredes les devolvían el eco de unos rugidos impacientes y en el aire flotaba un denso olor a carroña.

-Ya llegamos- murmuró Teseo-. ¡Estamos cerca del antro del monstruo! ¡Aguardadme y, sobre todo, no os mováis de aquí!

Se marchó solo, sin soltar el hilo de Ariadna.

De repente llegó a una explanada circular parecida a una plaza de toros allí estaba el monstruo más horroroso que jamás se pudo haber imaginado: era un gigante con cabeza de toro, y brazos y piernas musculosas como troncos de roble. Al ver llegar a Teseo, el Minotauro emitió un feroz bramido de golosa satisfacción, abriendo las babeantes fauces. Bajó la testa bovina y peluda, apuntando a su presa con su afilada cornamenta. Luego se abalanzó sobre su víctima golpeando la arena con las pezuñas de sus pies.

El suelo estaba cubierto de huesos. Teseo cogió el más grande y lo blandió. Cuando el monstruo se disponía a ensartarlo con sus astas se hizo a un lado y le asestó en el morro un golpe rotundo capaz de derribar a un buey ¡Pero no tan violento como para matar a un Minotauro!

El monstruo rugió de dolor. Sin darle tiempo para recuperarse, Teseo se agarró con todas sus fuerzas de las astas y saltó sobre su peludo lomo.

Encaramado sobre él, apretó las piernas como si fueran tenazas y trató de estrangularle. Incapaz de respirar el monstruo se debatía furioso. No podía cornear a su adversario que estaba firmemente trabado a él. Pataleó, se cayó, se revolcó por el suelo. A pesar de que la arena se le metía en los ojos y en los oídos, Teseo, siguiendo los consejos de Ariadna, no soltaba a su presa.

Poco a poco el Minotauro fue perdiendo las fuerzas y al cabo emitió un espantoso bramido de rabia, se estremeció y exhaló el último suspiro. Entonces Teseo se apartó de aquella enorme masa inerte. Su primer impulso fue ir a recuperar el hilo de Ariadna.

El silencio insólito y prolongado había hecho que acudieran sus compañeros.

-¡Quién lo iba a decir! ¡Has vencido al Minotauro! ¡Estamos salvados!

Teseo pidió que le ayudaran a arrancar las astas al toro.

-Así sabrá Minos que ya no puede reclamar ningún tributo - les explicó-.

-¿De qué no va a servir? Es cierto que hemos salvado la vida pero nos aguarda una muerte lenta, pues nunca seremos capaces de salir de aquí.

-Ya lo creo -afirmó Teseo mostrándoles el hilo-¡Mirad!

Echaron a andar rápidamente. Gracias al hilo podían recorrer en sentido inverso el tortuoso y largo camino que los había conducido hasta el Minotauro. A duras penas lograba Teseo calmar su impaciencia .Se preguntaba que dios bienhechor abría inspirado a Ariadna aquella idea genial. Al poco rato el hilo se puso tenso: desde la otra punta alguien tiraba de el con tanta impaciencia como Teseo.

Al cabo de unas horas salieron al aire libre. El agotado héroe tiró al suelo, junto a la entrada, la sanguinolenta cornamenta del Minotauro.

-¡Teseo..., al fin! ¡Lo conseguiste!

Loca de amor y de alegría, Ariadna corrió hacia él y ambos se fundieron en un abrazo. La hija de Minos contempló tiernamente el revoltijo del enorme ovillo que Teseo tenía entre las manos y le reprochó con una sonrisa:

-Hay que ver, ya podías haberlo enrollado un poquito...

Empezaba a amanecer. Teseo y sus compañeros, junto con Ariadna, cruzaron sigilosamente las calles de Cnosos y llegaron al puerto.

-Agujeread el casco de todos los navíos cretenses - les ordenó Teseo.

-¿Por qué?- preguntó Ariadna muy sorprendida.

-¿Acaso piensas que tu padre se va a quedar impasible? ¿Qué va a permitir que su hija se fugue con el que ha matado al hijo de su esposa?

-Tienes razón- admitió ella- ¡Habrá que ver que castigo impone a Dédalo puesto que el Laberinto no ha servido para proteger al Minotauro como mi padre deseaba!

Cuando despuntó el sol, la galera de Teseo zarpaba del puerto y navegaba rumbo a Grecia...

Durante el viaje de vuelta Teseo tuvo un sueño muy extraño esta vez fue otro dios, Dioniso (20), el que se le apareció y dijo:

-Es preciso que abandones a Ariadna en una isla, no será tu esposa, para ella tengo proyectos más gloriosos.

-Pero es que le he prometido...-farfulló Teseo.

-Ya lo sé. Pero tienes que obedecerme, o si no te expondrás a la cólera de los dioses.

Cuando Teseo se despertó todavía tenía dudas. Pero al día siguiente la galera tuvo que enfrentarse a una tempestad tan violenta que el héroe vio en ella un aviso divino.

Entonces gritó al vigía:

-¡Hay que hacer escala inmediatamente! ¿No ves tierra allá a lo lejos?

-¡Si! Isla a la vista... Debe de ser Naxos. Atracaron en la isla a la vista de que se calmaran los vientos.

La tempestad amainó durante la noche. Al alba mientras Ariadna estaba tendida todavía sobre la arena. Teseo reunió a sus hombres y les ordenó a hacerse inmediatamente a la mar. Sin la muchacha.

-¡No queda más remedio!-añadió al ver el reproche retratado en los rostros de sus compañeros. Los dioses no actúan sin motivo. Y Dioniso tenía buenas razones para que Teseo abandonara a Ariadna: cautivado por su belleza se había enamorado de ella...

Desde luego Teseo desconocía los propósitos de aquel dios enamorado y celoso. Sentía remordimientos mientras navegaban rumbo a Atenas. Estaba tan ocupado que se olvidó de lo que le había dicho a su padre antes de partir...

Apostado en el alto del faro, el vigía gritó, protegiéndose los ojos con las manos a modo de visera:

-¡Barco a la vista! Sí...es la galera real que regresaba de Creta. ¡Rápido, id a avisar al rey!

Hay menos de tres kilómetros entre Atenas y su puerto. Esperanzado e inquieto, al anciano rey Egeo llegó corriendo hasta los muelles.

-¿Y las velas?-preguntó levantando la cabeza hacia al vigía-.¿Puedes ver las velas y decirme de qué color son?

-¡Ay, mi señor, son negras!

El anciano Egeo no quiso saber más. Transido de dolor se tiró al agua y se ahogó.

Cuando la galera atracó, acababan de recoger el cadáver del anciano Egeo en la playa. Teseo fue corriendo hacia él, enseguida comprendió lo que había sucedido y se maldijo por haber sido descuidado.

-¡Padre, no! ¡No..., estoy vivo! ¡Vuelve a la vida, por caridad!

Demasiado tarde: Egeo estaba muerto. Teseo se sumió en un dolor que le hizo olvidar su reciente victoria sobre el monstruo. El héroe pensaba con amargura que acababa de perder esposa y padre.

-¡Teseo, ahora eres tú el rey!-Proclamaron los atenienses postrándose ante él.

El nuevo soberano se quedó un absorto ante el cadáver de Egeo y luego decretó solemnemente:

-¡De ahora en adelante este mar llevara el nombre de mi amado padre!

Y por eso, desde ese funesto día desde que el vencedor del Minotauro regresó de Creta, el mar que rodea Grecia se llama mar Egeo.

Mientras tanto, Ariadna se había despertado de la isla desierta. Amanecía y distinguió las oscuras velas de la galera, que se alejaba. Sin poder creer lo que veía, balbuceó:

-¡Teseo! ¿Será posible que me abandones?

Siguió al barco con los ojos hasta que aquel se perdió en el horizonte y entonces comprendió que jamás volvería a ver a Teseo. Sola, en la playa de Naxos, dio rienda suelta a su dolor y estuvo gran rato lamentándose de la ingratitud de los hombres.

Más tarde, Ariadna encontró en la arena su labor inconclusa.

Tomó las agujas y se puso a tejer, a la espera de que se cumpliera el prodigioso destino que ella todavía desconocía.

Allí se quedó tejiendo, y sin dejar de llorar.

El dios Dionisio oyó su llanto mientras desembarcaba en la isla. Dionisio llegaba con su alegre corte de Sátiros (21) y Ménades (22), quienes, con el correr del tiempo, serían los que animarían la futura boda del dios con Ariadna. En la ceremonia, Dionisio puso en la cabeza de su prometida una corona de oro y gemas rojas de la India dispuestas en forma de rosa. Después de la boda, Dionisio colocó la corona entre las estrellas del cielo. Y ahora, si miráis al norte, aún podréis ver la Corona Boreal de Ariadna, tal y como Dionisio la dejó.

Significado del Mito

Teseo vs. Minotauro

Lucha entre la razón y el instinto

El toro es un símbolo del caos, de la naturaleza incontrolada y hostil. Una fuerza enorme y brutal. Símbolo de muerte y anonadamiento y también símbolo de poder, fecundidad y vida. Humanizando a la bestia es posible domesticarla: la cópula del toro de Poseidón con la reina Pasífae convierte al animal en su prolongación obvia, el Minotauro, en el plausible principio de la creación. El Minotauro es una criatura de las aguas oceánicas, Poseidón hizo salir del mar a su padre y según lo asienten otras versiones, era éste un toro que estaba destinado al sacrificio en honor del dios.

Del mito se desprende que los mancebos enviados como tributo de guerra de Atenas a Creta son víctimas del Minotauro, quien a su vez es presa del laberinto creado por Dédalo, quien está al servicio (y también en el futuro será víctima) de Minos, que es víctima de la ira de Poseidón, quien le enviará el Toro blanco que Minos no sacrificará por su hermosura y del que se enamorará Pasífae, madre del Minotauro. Poseidón aunque no se explicita en el mito, forma parte de la red de destino general o cósmica inevitable, aún para los dioses, que los griegos llaman moira (23); así por ejemplo, el dios del mar, pese a su omnipotencia, no puede evitar que Minos deje de sacrificar a su Toro, y así cometa sacrilegio o infidelidad contra su autoridad divina.

La invención de Minotauro supone un quiebre en la percepción de la relación de los griegos con sus monstruos. Asterión ya no es un monstruo "total", de una perversidad indivisible, ajeno, y por lo tanto, enemigo, de los seres humanos, sino que es hijo de una reina de carne y hueso y por lo tanto semihumano. Asterión posee una

historia y un nombre y un apellido. Y lo que es más importante: es un ser inocente que carga culpas heredadas. Aparece, pues, a nuestros ojos como un ser monstruo-víctima. Producto de un pecado que él no cometió está condenado a la crueldad y a la soledad. Nos produce horror, pero a poco que se piense en su figura solitaria vagando por los corredores infinitos de su cárcel laberíntica, tal como los imaginó Borges, sus pies de adolescente desnudo trotando sin descanso sobre el polvo, se nos hace cercana y hasta entrañable. Teseo más que liberador de la juventud ateniense fue liberador del propio monstruo sin saberlo, el que puso fin a su existencia indeseada. Más que héroe triunfante es un instrumento de la piedad divina. El nacimiento de Asterión está directamente emparentado con un concepto griego de pantanosas connotaciones semánticas: la hibrys.

Fundamentalmente podría definirse como **"el impulso humano por transgredir los propios límites, aunque sea enfrentándose a las leyes que rigen el cosmos -ya sean divinas, humanas o de la naturaleza-"**.

En este sentido está claro que se dan varias circunstancias que provocan pecados de lesa hybris: Minos desafía la inteligencia de los dioses, su esposa mantiene relaciones atroces con un animal y Asterión, el Minotauro, es la trasgresión misma de las leyes naturales, con su esencialidad dividida entre la animalidad y la humanidad.

Otros autores por otra parte, proponen que la estructura simbólica del Minotauro está emparentada con la derivación del concepto de hibrys en la palabra "híbrido" asumida por todas las lenguas occidentales. Queda, pues, convertido en lo "otro", " en nuestro lado de sombra, la bestialidad que hay en nosotros, en el anti-Teseo y con ello en el ser de la oscuridad que debe perecer para que el hombre viva, liberándose a sí mismo del tributo infamante que debía pagar a las tinieblas". Sería, pues **una representación de la eterna lucha entre la razón y el instinto, del espíritu sobre la materia, de lo eterno sobre lo perecedero, del saber sobre la ciega violencia. "La victoria de Teseo sobre el Minotauro es la victoria de Teseo sobre sí mismo, el bautizo del hombre nuevo en la sangre del Toro-hombre"**.

El mito del Minotauro, como todos los mitos que atienden directamente a la esencialidad del alma humana se ha repetido, camuflado a lo largo de la historia y en culturas muy distantes en multitud de historias fácilmente reconocibles. La representación de la hibrys, la trasgresión de los límites razonables, vuelve una y otra vez sobre todo en momentos históricos en que los avances del pensamiento o de la ciencia encuentran caminos inexplorados y tienen suficiente libertad para desarrollarse. **Fue el caso de la aventura humana de la razón en la gestación de la civilización griega, en que los hombres desafiaron a los dioses al querer desentrañar por sí mismos los misterios del universo. Cruzar el límite de lo establecido como cognoscible suponía una ofensa a los dioses, y tenía, por lo tanto, el precio de entrar en lo desconocido, en el territorio del monstruo que guardaba los secretos de las divinidades.** Porque la más genuina pulsión humana se basa en un dilema insoslayable: "la necesidad de habitar dentro de unos límites infranqueables para asegurarse la propia supervivencia, pero a la vez, el inevitable impulso de traspasar esos límites, como motor de la propia vida humana".

La civilización cientificista en que estamos inmersos desde hace unos siglos ha llevado al hombre contemporáneo a situaciones límites muy parecidos a la que se

vivieron en la etapa de gestación mítico-racional griega, y por tanto muchos de aquellos mitos han vuelto con fuerza propia camuflados de historias contemporáneas.



El laberinto como Arquetipo

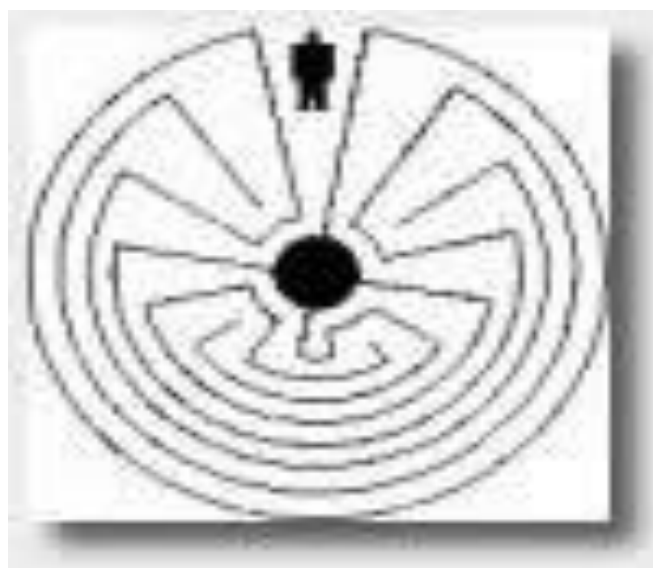
Figuras naturales, señales prehistóricas. Grutas con múltiples salas y corredores, diseños naturales de ciertas conchas, circunvoluciones cerebrales o intestinos: el laberinto, podemos observarlo en muchas partes, existe en estado natural. Muy pronto, el hombre reprodujo esta forma y le dio un significado simbólico y mágico. Símbolos laberínticos han sido observados desde tiempos inmemoriales en los grabados rupestres, pero la primera representación verdaderamente compleja se encuentra en una sepultura neolítica excavada tres mil años antes de nuestra era cerca de Luzzanas, en Cerdeña. Un símbolo extendido en el mundo entero. Además de ejemplo cretense, se han encontrado laberintos en Tintagel, en Cornualles, grabados sobre megalitos que datan entre 1.800 y 1.400 años antes de nuestra era, en Tell Rifaat, en Siria, en la misma época y, algunos siglos más tarde, en Pontevedra, Galicia. Las civilizaciones griegas y luego las romanas los reprodujeron por todas partes. Existen simultáneamente en India y en América del Sur y conquistaron los países nórdicos. Así es como más de 300 «trojaburg» han sido encontrados en Escandinavia. Son laberintos de entre 10 y 20 metros de diámetro dibujados en el suelo con ayuda de grandes piedras. Su construcción se extiende desde el primer milenio antes de nuestra era hasta la alta Edad Media. El juego, la religión y la magia. El laberinto aparece enseguida en la iconografía cristiana como en el claustro de Todos los Santos en Chalons sur Marne, Francia, e incluso sobre el pavimento de la catedral de Chartres. Volvemos a encontrarlo en los jardines de los siglos XVII y XVIII, en donde el laberinto se vuelve lúdico. Hoy día, todavía los indios hopi de Nuevo México ven en él el símbolo mágico de un renacimiento espiritual.

El laberinto constituye un rito de iniciación por excelencia, que conduce a un lugar central de cita, última prueba en donde el hombre se encuentra confrontado a un espejo

De esta forma según el tipo de laberinto, la idea de ir hacia el centro o salir de él luego de atravesarlo, se relaciona ***con "una propuesta que nos lleva a la interioridad (al centro de nosotros mismos) o bien a la idea de exploración y salida al mundo"***.

La imagen del laberinto (en todos sus tipos y formas) ha sido esbozada en todos los lugares y en todos los formatos y materiales posibles, desde un trazo en la arena o en la hierba, en grabados rupestres, desde un laberinto construido con simples piedras, como pavimentos de mosaico, labrados en gemas, en los techos y suelos de las catedrales góticas, hemos vislumbrado como gran laberinto las bibliotecas y hoy en día, el laberinto es cada gran ciudad o metrópolis, del cual sólo tomamos conciencia desde las alturas o vivenciamos de la manera más angustiosa cuando nos perdemos en pasajes desconocidos y no encontramos un guía.

La ciudad se nos presenta entonces como la perfecta imagen del laberinto y en él seguimos girando, con la posibilidad cierta que a cada momento encontremos nuestro Minotauro. No hace falta que rehuyamos la cita.



Conclusiones

Siguiendo el pensamiento de Rolando Toro (24), el mundo, en el plano arquetípico se presenta como un gigantesco teatro onírico donde se desenvuelve la lucha entre los héroes y monstruos del inconsciente colectivo.

El nos invita a pensar poéticamente la existencia como un laberinto, un dédalo de incertezas, donde cada uno de nosotros debe enfrentar constantes desafíos y resolver conflictos aterradores. El minotauro simbolizaría el conjunto de nuestros impulsos primordiales delante los cuales sentimos terror.

En ese viaje por el laberinto hay puertas que conducen al caos y otras a la

plenitud. El saber orientador es instinto. Más tenemos la intuición del abismo. Tenemos el vértigo que nos atrae al caos. Allí podemos ejercitar nuestra parte miserable, nuestro terror y nuestra voluntad de redención. Allí podemos crear de nuevo el mundo. El laberinto de la existencia tiene millares de puertas. Es posible entrar y salir descender al caos y regresar al poderoso mundo de energía vital. Somos libres, pavorosamente libres.

Si la existencia humana se da en dilemas y enigmas, en ella está también la sabiduría milenaria de vida. La trayectoria por el laberinto puede representar el camino interior del ser humano en busca de su identidad.

Cuando nos sentimos desorientados, sin saber cual es nuestro destino, buscamos la salida que nos parece salvadora; generalmente, tomamos una decisión, la menos arriesgada, la mas razonable.

Pocas son las personas que se dejan llevar por sus afinidades profundas, por esta especie de intuición y coherencia con la vida.

El desafío para nuestros miedos existenciales (miedo de catástrofe, miedo de ser suplantado, miedo de lo sobrenatural, miedo de la muerte, entre otros) constituye una acción concreta, heroica, que revela la madurez.

La imagen del laberinto es una metáfora apropiada para representar nuestra existencia poblada de dudas y caminos desconocidos.

El Minotauro es una imagen bestial que posee, al mismo tiempo, la fuerza de los instintos primordiales y la inocencia de la naturaleza.

El encuentro con esta criatura amenazadora y el contacto con nuestros instintos, significa la convivencia con el mundo salvaje que habita en nosotros.

Rolando Toro en su Proyecto Minotauro propone crear condiciones para que cada persona conozca su propio minotauro; pero más que negarlo o asesinarlo, lo integre a su energía vital y comprenda su belleza.

La incertidumbre parece ser la característica del viaje por el laberinto existencial.

**Como caminar por la vida, como elegir el camino cierto?
Existe acaso un camino cierto, es posible optimizar los caminos de la vida?)**

La llave del laberinto está profundamente inscrita en cada uno de nosotros como un dado divino. Solo cuando tenemos el coraje de ser fieles a ese dado interior luminoso podemos saber, en cada momento, donde poner la mirada y para donde encaminar nuestros pasos.

El Minotauro en el centro del Laberinto representa la parte oscura, la sombra del propio Teseo, sus miedos ante la vida misma.

Teseo representa lo racional, el Minotauro lo primitivo, lo irracional. Al matar al Minotauro, Teseo está matando a su parte animal y por lo tanto eliminando la

posibilidad de acceder a su inconsciente.

Si el Minotauro puede representar arquetípicamente el conjunto de instintos, sabiduría milenaria de la especie, que tenemos para la conservación de la vida, matar al Minotauro puede tener el significado de una acción anti-vida.

Luego de matar al Minotauro, para Teseo, sólo existen tragedias, abandona a Ariadna, muere Egeo, su padre, pierde a su amada, la amazona Hipólita, castigado por el dios Hades es atado a una rueda que giraba continuamente, (luego liberado por Hércules) la muerte de su hijo Hipólito, el suicidio de su esposa Fedra y por último, su pueblo cansado de sus abusos y autoritarismo lo castiga al destierro en una isla y allí fue muerto por el rey Licomedes

Teseo se piensa triunfador e ignora que sólo ocupa un lugar más en la trama, cuyo desenvolvimiento posterior también ignora, es decir que no sabe que sigue perdido en el laberinto del tiempo y de la existencia

El mito del minotauro nos alerta sobre las consecuencias del triunfo de la racionalidad sobre lo inconsciente. El nacimiento de un hombre y de una sociedad materialista- consumista racional que desprecia todo lo primitivo- instintivo que hay en cada uno de nosotros. Nos da un claro mensaje que los miedos no hay que matarlos sino aprender a convivir con ellos en un eterno desafío.

Desafío permanente que nos obliga a no ser un agente pasivo ante un estado personal de desorden interno o frente a las contingencias de la vida, sino a estar comprometido con nuestro crecimiento personal, para ser protagonista de nuestra existencia.

Como dice Jung..." *la búsqueda de uno mismo, el proceso de individuación, es una aventura que dura toda la vida*"...

"..Perdido en mi propio Laberinto..."

José L. Borges

"De niño tuve temores y pesadillas que aún me obsesionan: me veía perdido en lugares que finalmente resultaban laberintos. Soñé que el laberinto es un símbolo de estar perplejo, de estar perdido en la carrera de la existencia. Así estoy, como un minotauro perplejo pues se ha perdido en su propio laberinto. La vida que he vivido ha sido continuamente una vida de asombro ante las cosas y los hechos. Ahora mismo estoy asombrado de poder hablar, de vivir, y creo que el símbolo más evidente para explicar este asombro es el laberinto. Es cierto que,

si bien la idea de perderse no es una idea que nos parezca rara, sí es raro un edificio construido sólo con el propósito de que la gente se pierda. Aunque la idea quizás haya surgido de los túneles construidos en las minas, no deja por ello de ser extravagante creer en un constructor de laberintos, en un Dédalo, o si se quiere literariamente, en un Joyce. En mi vida surgieron los laberintos por un grabado de la Casa Garnier de Francia, que había en la biblioteca de mi padre. Era un libro en cuya portada se veía un edificio parecido a un anfiteatro y

lleno de grietas; era un edificio alto pues su altura superaba a los animales y a los hombres y a unos cipreses que se veían. A mí me parecía que si hubiese tenido una vista mejor, o una lupa, hubiese podido ver dentro de su laberinto al minotauro. He tenido muy clara y muy cercana la idea del laberinto; en mis cuentos hay muchas clases de ellos. En el jardín de senderos que se bifurcan hablo de un laberinto perdido. Esta idea de un laberinto perdido está llena de componentes mágicos, porque si es un laberinto un lugar en el cual uno se pierde, la idea es la de un lugar perdido en el cual uno se pierde. Extraviarse en un lugar perdido es doblemente asombroso. Sin embargo, creo que en el símbolo del laberinto hay una especie de esperanza, porque si nos diéramos cuenta de que este mundo es laberíntico, nos sentiríamos seguros, porque es entonces posible que tenga un centro, aunque en ese centro se encuentre el minotauro. Pero no sabemos si el Universo tiene un centro, y por lo mismo, quizás no sea un laberinto sino un mísero caos, y en ese caso estamos perdidos. Pero puede haber un centro secreto en el mundo o para el mundo, centro que puede ser divino o demoníaco, pero un centro que nos diría que estamos salvados porque existe una arquitectura dentro de todo, por eso no creo peligroso descubrir que vivimos dentro de un laberinto, porque ello implica una onstrucción coherente. Felizmente hay algunos hechos que nos inducen a creer que existen ciertas coherencias dentro del mundo, como el verano, el invierno, el otoño y la primavera, las rotaciones astrales, las edades del hombre, la aurora, el mediodía y el ocaso, los dos crepúsculos, la puesta del sol, la salida de la luna...cosas que nos inducen a pensar que hay cierto orden en la naturaleza, un orden oculto; y de no pensar así debemos

creer que no existe una razón, que el Universo es inexplicable. Sería lo más terrible que podríamos saber. Por eso creo que si bien es cierto que la idea de un laberinto implica temor, no es menos cierto que nos ofrece una esperanza, pues si hay un plano, hay también un arquitecto”.

Referencias

(1) Poeta Ovidio: Nació en 43 a.C. y murió en el 17 d.C. Formado en las leyes y la retórica en Roma, completó su educación en Atenas. Viajó por Asia y Sicilia. Tenía fama de ser bastante mujeriego, y llevó una vida bastante azarosa. Ovidio perteneció al período de Augusto emperador, época de oro de la literatura latina, y está considerado como el primer poeta erótico de occidente. Augusto se manifestó en reiteradas ocasiones como "protector natural" y "amigo" de los escritores, pero por intereses políticos y sociales. Sin embargo, efímera fue la amistad que intentó cultivar con Ovidio. El emperador desterró al poeta hacia la ciudad que se llamaba Tomir, a orillas del Mar Negro. Esta severa medida fue tomada debido al contenido de una de sus obras: "El arte de amar", que contrariaba la campaña y la educación moral que Augusto pretendía instaurar en el Imperio.

(2) Apolodoro de Atenas (180 ad C - 119 ad C), gramático, historiador y mitógrafo griego, también llamado Apolodoro el Gramático. Nacido en Atenas, se estableció en Alejandría, donde fue alumno de Aristarco de Samotracia, militó en la escuela filosófica de Epicuro. En el año 146 abandonó Alejandría y se estableció en Pérgamo. Falleció el 119 ad C. Se discute su autoría de un epítome de mitología en prosa titulado, conocido como Biblioteca mitológica, donde se intentaban conciliar las distintas versiones que ofrecían de cada mito los poetas. La obra se ha conservado sólo en parte, pero es una de las fuentes principales para el estudio de la mitología griega. Al parecer se trata de una recopilación anónima hecha en realidad en el siglo I o II d C. Sí fue autor de un tratado Sobre los dioses y un opúsculo sobre el Catálogo de las naves inserto en La Ilíada que fue utilizado como fuente en la Geografía de Estrabón. Son importantes también unas Crónicas en versos yambos donde se establecía la cronología de la historia de Grecia desde la caída de Troya hasta el 144 adC, porque allí aparecen datos únicos sobre los arcontes de Atenas. Escribió además varias obras de gramática y crítica.

(3) J.L.Borges: [Buenos Aires](#), 24-8-[1899](#), [Ginebra](#), 14-6-[1986](#). Escritor [argentino](#) y una de las glorias de las letras en [idioma español](#), así como figura literaria del [siglo XX](#). Su obra consiste en [cuentos](#), [ensayos](#) y [poesía](#). Además escribió ensayos y una considerable cantidad de crítica literaria y prólogos. Editó numerosas antologías y fue un prominente traductor de inglés, francés y alemán (también tradujo obras del inglés antiguo y del escandinavo antiguo. Su ceguera, desarrollada al igual que su padre durante la edad adulta, influyó enormemente en su escritura posterior. Entre sus intereses intelectuales destacan la mitología, la matemática, la teología, la filosofía y, como integración de éstas, el sentido borgiano de la literatura como recreación — todos estos temas son tratados unas veces como juego y otras con la mayor seriedad. Borges vivió la mayor parte del siglo XX, por lo que vivió el período modernista de la cultura y la literatura, especialmente el simbolismo. Su ficción es profundamente erudita y siempre concisa.

(4) Julio Cortazar: Bruselas, 26 de agosto de 1914 - París, 12 de febrero de 1984. Escritor e intelectual argentino, uno de los más grandes del Siglo XX, considerado un maestro del cuento, comparable a Jorge Luis Borges, Chejov o Edgar Allan Poe y creador de

importantes novelas que inauguraron una nueva forma de hacer literatura en latinoamérica, rompiendo los moldes clásicos mediante narraciones que escapan de la linealidad temporal y donde los personajes adquieren una autonomía y una profundidad psicológica pocas veces vista. *Los reyes* (1949) es el primer libro publicado por Cortázar con su verdadero nombre. Se trata de un poema dramático donde el autor formula una extraña innovación de la saga del Minotauro, bien documentado en la trama sellada y sombría de los mitos griegos, Cortázar encuentra la forma para que su ficción surja con la consecuencia sabida por todos. Esta obra de inaudita y sorprendente belleza logra el prodigio de respetar la tradición al mismo tiempo que la vulnera.

(5) Pablo Ruiz Picasso, Málaga, 1881 - Moulins, Francia, 1973. Artista español. Figura excepcional como artista y como hombre, Picasso fue protagonista y creador inimitable de las diversas corrientes que revolucionaron las artes plásticas del siglo XX, desde el cubismo hasta la escultura neofigurativa, del grabado o el aguafuerte a la cerámica artesanal o a la escenografía para ballets. Su obra inmensa en número, en variedad y en talento, se extiende a lo largo de más de setenta y cinco años de actividad creadora, que el pintor compaginó sabiamente con el amor, la política, la amistad y un exultante y contagioso goce de la vida.

(6) Teseo: Era hijo de Etra y de Egeo, rey de Atenas, aunque también se ha dicho que el padre fue Poseidón, el dios del mar. Egeo, que no había tenido descendencia, ignoraba que de su relación fugaz con Etra hubiera nacido Teseo. Así que la infancia de Teseo transcurrió en compañía de su madre en la ciudad de Trecén. Cuando cumplió los dieciséis años su madre le reveló el secreto de su paternidad y llegado a esta edad, Teseo pudo levantar la piedra, calzarse las sandalias y la espada de su padre e iniciar su viaje a Atenas para ser reconocido como hijo del rey. Teseo enfrenta y mata al Minotauro y regresa a su patria con Ariadna, a la cual abandona en la isla de Naxos. Por ese acto es condenado a un castigo justo por los dioses. En su preocupación, olvido totalmente de cambiar las velas tal cual lo prometió a su padre, éste al ver que eran negras pensó que su hijo había muerto y se mata arrojándose al mar. Teseo, se vio abrumado por el dolor y el remordimiento. Tanto que dimitió de sus poderes y salió en busca de aventuras para olvidar su infortunio. Viajo al lugar de las Amazonas desde donde trajo a Hipólita, la reina, y se casó con ella. Fue muy feliz y su amor fue coronado por el nacimiento de su hijo que llamó Hipólito. Poco después su país fue invadido por las Amazonas, durante la batalla, Hipólita fue herida con una flecha y muere en los brazos de Teseo. Luego encamina su ejército para luchar contra Pírito, rey de los lapitas, que le había declarado la guerra, sin embargo cuando los dos ejércitos estuvieron frente a frente, asaltados por una súbita simpatía mutua, arrojaron sus armas y se abrazaron jurándose amistad eterna. Teseo acompaña a su amigo para casarse con Hipodamia, hija de Adrasto, rey de Argos. Concurrieron muchos invitados, entre ellos Hércules y los centauros. Estos últimos admirados con la belleza de Hipodamia, intentaron secuestrarla, intento frustrado por los lapitas, Teseo y Hércules. La novia murió muy pronto y Pírito junto a Teseo fueron desconsolados viudos. Entones ambos acordaron casarse con una diosa, ya que al ser inmortales, compartirían sus tronos para siempre. Ayudado por Pírito, Teseo se lleva a Helena, hija de Zeus y como era una niña la deja al cuidado de su madre, Etra. A cambio de la gentil ayuda de Pírito lo acompaña a éste hasta Hades, de donde tenía la intención de llevarse a Perséfone. Mientras tanto los hermanos gemelos de Helena, Cástor y Pó-

lux llegan a Atenas y se la llevan a su casa. Las intenciones de Teseo y Pirita fueron descubiertas por Hades, castigándolos. A Pirito lo puso en una roca encantada desde donde no podía bajar y a Teseo lo ató a una rueda que giraba constantemente. Teseo es liberado por Hércules, regresando a su casa y deseando pasar el resto de sus días en paz. Ya entrado en años seguía con la idea de casarse y busco una esposa que lo sacara de la soledad. Recordó a la hermana pequeña de Ariadna, Fedra, que era una joven y bella princesa, enviando un embajador para pedir su mano. La empresa tuvo éxito y la joven vino a Atenas. Todo estaba bien pero Fedra no estaba muy entusiasmada con su anciano marido y en vez de enamorarse de él, entrego todo su afecto a Hipólito, el cual se negó tajantemente a fugarse con ella. Fedra furiosa fue hasta Teseo y acusó a Hipólito de haber intentado secuestrarla. Teseo encolerizado imploró a Poseidón para que castigara al joven, que en ese momento se encontraba pasando con su carro cerca de la costa. Se levantó una gran ola ahogando al joven., arrastrando su cuerpo hasta los pies de Fedra. Esta se sintió dolida y con remordimiento, confesó su crimen y se ahorcó. Teseo, amargado por todos esos infortunios se volvió severo y tiránico ganándose la antipatía y el odio de su pueblo, por lo cual lo desterraron a la isla de Esquilo, donde el rey Licomedes, cumpliendo una orden secreta, lo arroja desde una montaña al mar. Con el tiempo los atenienses se arrepintieron, lo deificaron a héroe construyéndole un templo en Acrópolis en su honor.

(7) Hesiodo: (Siglo VIII a.C.-Siglo) Poeta griego que ocupa un lugar de excepción en la literatura griega, tanto por sus preceptos morales como por su estilo coloquial. Nació en Ascra, Beocia (hoy Palaioppanagia). Tras la muerte de su padre se estableció en Naupaktos. Allí pasó su juventud, cuidando de un rebaño de ovejas y realizando las tareas propias de un campesino.

Se sabe muy poco acerca de su vida, salvo lo que el propio autor deja entrever en su obra. Los especialistas modernos lo sitúan en el periodo homérico de la literatura griega. Su primera obra, Los trabajos y los días, es el primer ejemplo de poesía didáctica, destinada a instruir más que a entretener. Esta obra relata las experiencias durante su época de campesino, y está salpicada de episodios alegóricos y fábulas. En un estilo sencillo y moralizante, subraya la importancia del trabajo y la rectitud. Ofrece consejos prácticos sobre cómo vivir, al tiempo que proporciona recetas y normas agrícolas, e incluye un calendario religioso con los días favorables y desfavorables para ciertas tareas del campo. El tema principal de la obra es la decadencia moral. Hesíodo relata la historia del mundo en cinco etapas, desde la edad de oro hasta la edad del hierro, que él considera dominada por el mal. También se le atribuye la autoría de la Teogonía, o nacimiento de los dioses, un poema en el que el amplio y amorfo corpus de los mitos griegos queda sistematizado y ampliado hasta incluir nuevas divinidades desconocidas en los poemas homéricos. La Teogonía narra la creación del mundo a partir del caos, el nacimiento de los dioses y sus hazañas. La última parte contiene una lista de las hijas de Zeus, padre de los dioses, así como de mujeres mortales. Esta lista es la introducción a un poema perdido, Catálogo de las mujeres, que narra las hazañas de los héroes nacidos de mujeres mortales. De su obra restante no quedan más que títulos y fragmentos, muchos de los cuales se atribuyen por los expertos a imitadores de Hesíodo, y que hoy se conoce como la escuela Hesíódica.

(8) **Homero:** Siglo IX a.C. Siglo VIII a.C. Poeta, es el literato más famoso de la época arcaica, considerado el autor de dos de las obras más importantes de la Literatura Universal: la Iliada y la Odisea.

(9) **Minos:** rey semilegendario de Creta, hijo de Zeus y Europa. La civilización minoica recibe su nombre de él. Con su esposa Pasífae fue padre de Ariadna, Androgeo, Deucalión, Fedra, Glauco, Catreo y muchos otros hijos. Minos, junto con sus hermanos Radamanto y Sarpedón, fue criado por el rey Asterión de Creta. Cuando éste murió, dio el trono a Minos, quien desterró a Sarpedón y (según algunas fuentes) también a Radamanto. No está claro si Minos es un nombre o si era la palabra cretense para «rey».

(10) **M. Eliade:** 1907-1986. Nacido en Bucarest, siendo un adolescente de catorce años publicó su primer artículo: "Como descubrí la piedra filosofal". A los veinte años, su primer viaje a Italia y la influencia sobre todo de Pico della Mirandola será un paso que lo llevará a la India (a las fuentes "abandonadas, olvidadas"). Estudia sánscrito y análisis textual (yoga-sutras y tantras) en Calcuta casi dos años con el profesor Dasgupta gracias a una beca del maharajá de Kassimbazar, hasta que un malentendido con el primero (se enamora de su hija, una *brahminî* a la que no estaba permitido casarse con un extranjero) lo lleva al Himalaya occidental, donde practicará seis meses el yoga en Rishikesh con *swami* Sivananda además de visitar a varios yoguis y conversar con peregrinos. Más tarde dirá que "una seguridad le acompaña siempre: pase lo que pase, siempre habrá en el Himalaya una cueva que le espera". Obtiene el doctorado en filosofía por la Universidad de Bucarest en 1933 con la tesis "La historia comparada de las técnicas del yoga" y a partir de ahí dará clases también en la Escuela de Altos Estudios de la Sorbona en París y en la Universidad de Chicago. Dió conferencias en América y Europa y asistió a numerosos congresos internacionales sobre orientalismo e historia de las religiones. En castellano se encuentran traducidos entre otros *Yoga, inmortalidad y libertad; Lo sagrado y lo profano; El mito del eterno retorno; Iniciaciones místicas; Imágenes y símbolos; Mito y realidad; Mitos, sueños y misterios; Historia de las creencias... tomos II y IV, Herreros y alquimistas, Mefistófeles y el Andrógino;* así como obras autobiográficas: *Fragmentos de un diario; Memoria: 1. Las promesas del equinoccio;* y también *La Prueba del Laberinto* (conversaciones con Cl.-H. Roquet, que incluye bibliografías completas). Quería reclamar estas ideas desde el punto de vista de la Cultura. Tendió un puente entre la Ciencia Sagrada y las imágenes más o menos "cultas" del mundo moderno. Mircea Eliade ha reivindicado lo arcaico, lo primitivo. Lo hace presente a través de una síntesis que arroja su luz y que es capaz de fundamentar la investigación en la Tradición Unánime. **Sobre todo porque jamás deja de tener en cuenta el punto principal, es decir la idea de un orden, fundamentado en un centro.**

(11) **Apolo:** En la mitología griega y romana Apolo, el ideal del kouros (joven imberbe), era el dios de la curación, la luz, la verdad, el tiro con arco y también quien traía las mortales plagas. Como patrón de Delfos (Apolo Pitio) era un dios oracular. Era la deidad profética del Oráculo de Delfos, así como una de las más importantes y multifacéticas divinidades olímpicas. Apolo también tenía dominio sobre los colonos y la medicina (mediante su hijo Esculapio), y era el patrón defensor de rebaños y manadas. Como jefe de las Musas (Apolo Musageta) y director de su coro era un dios de la música y la poesía. Los himnos cantados

en su honor recibían el nombre de peanos. Apolo era hijo de Zeus y Leto y hermano gemelo de la cazadora virgen Artemisa, que tomó el lugar de Selene como diosa de la luna. Apolo era conocido como Apulu en la mitología etrusca, influenciada por la griega. En la romana es conocido como Apolo y, especialmente durante el siglo III a C, como Apollo Helios a medida que fue siendo identificado con Sol. En la época helenística, Apolo se mezcló con Helios, dios del sol, y de la misma forma su hermana se igualó a Selene, diosa de la luna. Sin embargo, Apolo y Helios permanecieron como seres separados en textos literarios y mitológicos.

(12) Pitón: En la mitología griega, gran serpiente, hija de Gea, la madre Tierra, nacida del barro que quedó en la tierra después del gran diluvio. El monstruo vivía en una gruta cerca de Delfos, sobre el monte Parnaso y allí custodiaba el oráculo. El dios Apolo mató a la Pitón, exigió el oráculo para sí y desde entonces fue conocido como Apolo Pitio. Se dice que el dios había establecido los Juegos Píticos para celebrar su victoria.

(13) Poseidón: El hijo de Cronos y hermano de Zeus, Hades y Demeter Poseidón es el Dios de los mares. Al igual que Zeus que gobernaba sobre los cielos, Hades sobre el lugar de los muertos, Poseidón extiende su Reino sobre los océanos. Su símbolo es el Tridente que equivale a los rayos de Zeus y significa el control sobre los mares. Poseidón, tomó por esposa a una ninfa del agua Anfitrite y a la cual le solía ser muy infiel, siendo además indiferente a las características físicas de sus amantes. Esta indiferencia, dio lugar a que parte de su descendencia estuviera constituida por criaturas terroríficas y viles. Junto con sus hermanos Zeus, Hades y su hermana Demeter, diosa de la vegetación, Poseidón era uno de los cuatro dioses etónicos es decir dioses que mandaban sobre las fuerzas de la naturaleza. Para los griegos, los mares constituían una fuente ilimitada de interrogantes ¿Por qué el mar estaba cubierto de olas? ¿Por qué las aguas de los mares de las cuales provenían parte de sus alimentos y recreación estética se vuelven destructores, inundando las costas y hundiendo las embarcaciones?. Muchas de éstas preguntas aún nos las hacemos los hombres en estos tiempos y muchas quizás nunca vamos a ser capaces de poder responder. Lo que si sabemos con certeza es que el océano es caprichoso y violento y actúa a su antojo. Es cruel y violento y ese carácter encaja con la personalidad de Poseidón.

(14) Pasífae: En la mitología griega, Pasífae (en griego, «la que brilla para todos», un nombre de la Luna) era la hija de Helios y la ninfa Creta (también llamada Perseis). Era hermana de Circe. Fue criada como una princesa en Colquis, y dada entonces en matrimonio al rey Minos de Creta. Según Pausanias, Diodoro Sículo y Apolodoro Pasífae, como la diosa Luna, fue madre con Minos de: Acacálide, Ariadna, Androgeo, Glauco, Fedra y Catreo. Con el dios Hermes tuvo a Cidón y con el dios Zeus al libio Amón (el héroe oracular del Oasis de Amón, posteriormente igualado con Zeus).

(15) Dédalo: En la mitología griega, Dédalo (en griego Δαίδαλος Daidalos) era un arquitecto y artesano muy hábil, famoso por haber construido el laberinto de Creta. Es el paradigma del técnico o ingeniero sin escrúpulos que no atiende a fidelidades. Dédalo tuvo dos hijos: Ícaro y Yápige

(16) Zeus: En la mitología griega Zeus (en griego antiguo: nominativo Ζεύς Zeús, ‘rey divino’, genitivo Διός Díos) es el líder de los dioses olímpicos, gobernante del monte Olimpo y dios del cielo y el trueno. Sus atributos incluyen el rayo, el toro, el águila y el roble. Hijo de Crono y Rea, era el más joven de sus descendientes. En la mayoría de las tradiciones aparece casado con Hera, aunque en el oráculo de Dódona su esposa era Dione, con quien según La Ilíada fue padre de Afrodita. Es conocido por sus numerosas aventuras y amantes, incluyendo una relación pederasta con Ganímedes. Fruto de estas relaciones tuvo muchos descendientes, siendo algunos de los más conocidos Apolo y Artemisa, Hermes, Perséfone, Dioniso, Perseo, Heracles, Helena, Minos y las Musas. Con Hera fue padre de Ares, Ilitía, Hebe y Hefesto. Entre las jóvenes de quienes se enamoró Zeus estaba la hermosa Europa, hija de Agenor y Telefasa y hermana de Cadmo. La joven jugaba con sus amigas en la playa de Sidón cuando Zeus la vio y se quedó encantado por su gracia. Tanto fue su amor por ella que para acercársela se transformó en toro blanquísimo y fue a acostarse junto a sus pies. Cuando Europa superó la sorpresa empezó a jugar con el toro más en algún momento cuando la joven se había montado sobre el animal, el toro se levantó y se lanzó hacia el mar. En vano gritaba suplicando la joven, el toro nadaba furioso alejándose de las costas. Europa para no caerse de sus espaldas tuvo que agarrarlo por los cuernos y tras un largo viaje llegaron a Creta. Fue en Creta y precisamente en la fuente de Gortina, bajo la frondosa sombra de los plátanos donde la pareja se unió. Desde aquel entonces los plátanos nunca pierden sus hojas en el invierno puesto que sirvieron para amparar el amor de un dios. De la unión de Zeus y Europa nacieron tres hijos: el legendario Minos, rey de Creta, el valiente Sarpedón y el justo Radamantes. Se dice que Talos, el robot de cobre que vigilaba y protegía la isla de Creta, era regalo de Zeus a su amada Europa. Zeus abandonó a Europa después de haber engendrado con ella a Minos, Radamante y Sarpedón en Creta, ella se casó con Asterio (rey reinante) y dio su nombre al viejo continente; como el matrimonio no tuvo hijos, Asterio adoptó y nombro herederos a Minos, Radamante y Sarpedón. El toro cuyo aspecto tomó Zeus, subió al cielo transformándose en la constelación del tauro, el conocido signo zodiacal.

(17) Androgeo: En la mitología griega, Androgeo era el hijo de Minos y de Pasífae. Atleta sobresaliente en todos los ejercicios. Llegó a Atenas para participar en los juegos y venció a todos sus competidores. Envidioso Egeo, rey de Atenas y padre putativo de Teseo, le invitó a que fuera a matar al toro de Maratón. El joven aceptó pero fue muerto por la bestia. A causa de ello, Minos invadió el Ática y tras vencer en la contienda, impuso a Atenas el tributo de siete jóvenes y siete muchachas que debían ser inmolados cada nueve años al minotauro del laberinto.

(18) Egeo: En la mitología griega Egeo era el noveno rey de Atenas, hijo de Pandión y Pílea, y hermano por tanto de Niso, Palante y Lico. Nació en Megara, en el istmo de Corinto, ciudad donde se había exiliado su padre después de que los hijos de Metión le hubiera usurpado el trono. Otras versiones afirman que Egeo era realmente hijo de Esciro o Femio, un habitante de Megara, y que Pandión lo adoptó al poco de llegar a la ciudad. Cuando Pandión murió, Egeo y sus hermanos atacaron Atenas y expulsaron de ella a los hijos de Metión, repartiéndose entonces entre los cuatro el dominio sobre el Ática: Egeo (que por ser el primogénito reclamó la mejor parte) recibió Atenas, Niso reinó sobre Megara, Lico

sobre Eubea y Palante sobre el sur de la región. En primer lugar, Egeo contrajo nupcias con Mélite, hija de Hoples, pero como ésta no le daba hijos la repudió y se casó con Calcíope, hija de Rexenor, matrimonio del que tampoco tuvo descendencia. Egeo, atemorizado por que sus hermanos y sobrinos aprovecharan esta circunstancia para atacarle, pensó que la falta de hijos podía deberse a un enfado de la diosa Afrodita, por lo que introdujo el culto a Afrodita Urania en Atenas y luego acudió al oráculo de Delfos en busca de ayuda. El oráculo le dio una respuesta que él no pudo descifrar: **no abras la boca de tu repleto odre de vino, ¡oh el mejor de los hombres!, hasta que llegues al punto más alto de Atenas.** Decepcionado por la enigmática contestación de la sibila, Egeo inició su viaje de vuelta a Atenas, parando en Trecena y quejándose de su desdicha al rey de la ciudad, Piteo, que le hospedó. Sin embargo éste sí entendió la respuesta del oráculo y, emborrachando a Egeo, le incitó a yacer con su hija Eetra. Cuando Egeo se dio cuenta de lo que había hecho, enterró debajo de una gran piedra su espada y sus sandalias, diciéndole a Eetra que si había quedado embarazada y tenía un hijo varón de él, lo criase en secreto (por miedo a la venganza de sus sobrinos) y lo enviase a Atenas cuando fuera lo suficientemente fuerte como para levantar la piedra y tomarlas. Tras esto, Egeo volvió a su ciudad para celebrar los Juegos Panateneos. Cuando pasó el tiempo oportuno, Eetra, que había quedado embarazada, dio a luz un niño al que llamó Teseo, que llegaría a ser uno de los mayores héroes de toda Grecia. Algunos autores, quizás para engrandecer la figura de Teseo, afirman que Poseidón yació con Eetra la misma noche en que lo hiciera Egeo, y que por tanto sería el dios del mar el verdadero padre del héroe. Teseo fue criado en Trecena por su madre, que no le reveló el nombre de su padre hasta que cumplió dieciséis años. Llegado a esta edad, Teseo pudo levantar la piedra, calzarse las sandalias y la espada de su padre e iniciar su viaje a Atenas para ser reconocido como hijo del rey.

(19) Ariadna: Ariadna (en griego Αριάδνη, de la forma greco-cretense para arihagne, ‘la más pura’) era una diosa de la fertilidad de Creta, «el primer personaje divino de la mitología griega en ser inmediatamente reconocido en Creta». Su nombre es un mero epíteto, pues originalmente era la «Señora del Laberinto», tanto una prisión con el pavoroso Minotauro en su centro como un sinuoso lugar de baile. Fue especialmente adorada en Naxos, Delos, Chipre y Atenas. Para Homero y en la mitología griega posterior, los orígenes divinos de Ariadna se diluyeron. En una copa ática (kylix) del pintor Aisón (c. 425–410 adC, M.A.N., Madrid), Teseo arrastra al Minotauro desde un laberinto parecido a un templo, pero la diosa que le ayuda es Atenea. Para los mitógrafos atenienses la mentora del fundador de Atenas es Palas Atenea y Ariadna no es más que un trofeo. De esta forma para los griegos Ariadna pasó a ser conocida como la hija de Minos y Pasífae, los reyes de Creta que conquistaron Atenas tras la muerte de su hijo Androgeo.

(20) Dioniso: En la mitología griega, Dioniso o Dionisos (Διονισο), era el dios del vino y el exceso, hijo de Zeus y de la mortal Semele, hija de Cadmo. Según la leyenda, fue él quien enseñó a los hombres a cultivar la vid y a fabricar el vino. Como símbolo de su divinidad empuñaba el tirso, cetro cubierto de hojas de hiedra o vid, y se le asociaba simbólicamente al burro. La fábula de su nacimiento cuenta que estando embarazada Semele de seis meses, la celosa Hera, esposa de Zeus, disfrazada de anciana la convenció para que pidiera a su amante que le mostrara su verdadera naturaleza. Al pedirselo a Zeus, sin embargo, éste se

no accedió, negándole entonces ella sus favores en tanto no accediera. Zeus, lleno de ira, se transformó en rayo y consumió a su amante pero antes Hermes consiguió salvar al niño cosiéndolo al muslo de Zeus y asistió al parto al cabo de tres meses. Es por esta razón por la que se conoce a Dioniso como «el dios nacido dos veces». Moría cada invierno y resucitaba en la primavera y con él renacían también los frutos de la tierra. Para celebrar esta resurrección se organizaban grandes fiestas de rituales orgiásticos que agradaban mucho al dios. Los actos eran muchos y variados y con el tiempo se incluyó también una competición de obras dramáticas cuya sede era la ciudad griega de Atenas. Esta competición se llevaba a cabo durante cinco días en la primavera. Grandes dramaturgos griegos como Esquilo, Sófocles y Eurípides escribieron obras para estas fiestas que eran preservadas en el archivo del templo de Dioniso.

(21) Sátiros: Un sátiro (en griego Σάτυρος, Sátyros) es una criatura de la mitología griega que encarna la fuerza vital de la naturaleza. Los sátiros, relacionados con las Ménades, forman en el «cortejo dionisiaco» que acompaña al dios Dioniso. Pueden estar también asociados al dios Pan.

Se les representa de varias formas. La más común es la de una criatura mitad hombre mitad carnero, con orejas puntiagudas y cuernos en la cabeza, abundante cabellera, una nariz chata, cola de cabra y un priapismo permanente. A menudo llevan pieles de animales, de panteira (atributo de, por ejemplo, Dioniso).

(22) Ménades: En la mitología griega, las Ménades son seres femeninos divinos estrechamente relacionados con el dios Dioniso (Baco para los romanos), dios supuestamente originario de Tracia y Frigia. Las primeras ménades fueron las ninfas que se encargaron de su crianza, y que posteriormente fueron poseídas por él, quien les inspiró una locura mística. Esto las contrapone a las Bacantes o Basárides, mujeres mortales que emulan a las ménades, que se dedican al culto orgiástico de Dionisios. No hay unanimidad, sin embargo, en estas acepciones. En muchas fuentes Ménades y Bacantes son sinónimos, entendiéndose por Bacante la acepción latina de Ménade. Literalmente Ménades puede traducirse por "las que desvarían". Se las conocía como mujeres en estado salvaje y de vida insana con las que era imposible razonar. Se decía de ellas que vagaban en bandas rebeldes o Thiasoi por las laderas de las montañas. Los misterios de Dionisios, el dios del vino, el misterio y la intoxicación, les llevaban a un frenesí extático. Se permitían dosis importantes de violencia, derramamiento de sangre, sexo y auto-intoxicación y mutilación. Se las representa pictóricamente a menudo ataviadas con coronas de hojas de vid, vestidas con pieles de cervatillo, llevando el Thirsus, (del griego Thyrsos), una varita con una piña en la punta y adornada con hiedra u hojas de vid, y danzando con el abandono salvaje a la naturaleza primaria. Se supone también que llegaban a practicar en su éxtasis el sparagmos, o desgarrar de sus víctimas en trozos tras lo que ingerían su carne cruda (homofagia).

(23) Moira: La idea del destino siempre ha inquietado a los seres humanos. En su significación habitual designa algo que escapa a nuestra voluntad y determina los sucesos de nuestra vida. Sería pues el argumento que gobierna nuestra existencia y sus vicisitudes.

Nada podemos hacer para atenuarlo, está allí silencioso e indomable. Ni siquiera podemos conocer de antemano su trama. Sólo nos queda abandonarnos a sus designios...

(24) Rolando Toro Araneda: nació en Concepción, Chile, el 19 de abril de 1924. Ha tenido a su cargo la Cátedra de Psicología del Arte y de la Expresión, en el Instituto de Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Como docente del Centro de Antropología Médica, en la Escuela de Medicina de la Universidad de Chile, ha realizado investigaciones sobre la Expresión del Inconsciente y sobre los Estados de Expansión de la Conciencia. Recientemente ha sido nombrado Profesor Emérito de la Universidad Abierta Interamericana de Buenos Aires, Argentina. Es el creador del Sistema Biodanza®, que se practica en toda Europa, toda América y en diversos puntos de todos los demás continentes. Creador del Proyecto Minotauro como abordaje terapéutico del sistema biodanza. Preside la Fundación Biocéntrica Internacional (IBF) entidad que coordina la actividad de Biodanza en el mundo. Rolando Toro es, además, poeta y pintor. Ha publicado varios libros de poesía y de psicoterapia. También ha realizado exposiciones de pintura en Brasil e Italia. Ha vivido sucesivamente en Chile, Argentina, Brasil e Italia. Actualmente reside en Chile, y continúa difundiendo su trabajo viajando por Europa y América.



Revista Electrónica de Biodanza y Ciencias Humanísticas,

<http://biovivencial.wix.com/biovivencial>

Año 5- Volumen No.8, Enero-Junio 2020, Pág.: 45-54

e-mail: biovivencial@gmail.com

TRANSHUMANISMO, UNA AMENAZA REAL

VÍCTOR NÚÑEZ

info@biodanzaorain.com

El mejoramiento es un derecho y un deber moral, puesto que busca mejorar las capacidades de los seres humanos. Harris

“El peligro del pasado era que los hombres fueran esclavos. Pero el peligro del futuro es que los hombres se conviertan en robots.” Erich Fromm

*“Urge re-humanizar genes, células; re-humanizar el nacer y el morir. Dar al cuerpo viviente (no al cuerpo objeto) su verdadero sentido, desde los valores de la vida y la salud, tanto como los de la justicia, el bien, la felicidad y la verdad del hombre humano.”
González Valenzuela*

Hemos progresado muy deprisa, pero nos hemos encarcelado a nosotros mismos. El maquinismo, que crea abundancia, nos deja en la necesidad. Nuestro conocimiento nos ha hecho cínicos. Nuestra inteligencia, duros y secos. Pensamos demasiado, sentimos muy poco. Más que máquinas necesitamos más humanidad. Más que inteligencia, tener bondad y dulzura. Sin estas cualidades la vida será violenta, se perderá todo. Los aviones y la radio nos hacen sentirnos más cercanos. La verdadera naturaleza de estos inventos exige bondad humana, exige la hermandad universal que nos una a todos nosotros. Charles Chaplin - El Gran Dictador

“Dios el señor, plantó un jardín al oriente del Edén y allí puso al hombre que había formado. Dios el señor hizo que creciera toda clase de árboles hermosos, los cuales daban frutos buenos y apetecibles. En medio del jardín hizo crecer el árbol de la vida y también el

El poder de dominar la vida

Existen muchos mitos que resumen el enorme poder que simboliza, la capacidad de creación del hombre y la posibilidad contenida de superación a los dioses, en la capacidad de creación y el dominio de la vida y sus misterios, a través de la ciencia, la técnica y la tecnología. Un buen ejemplo sería Frankenstein. Este mito moderno encierra en sí el deseo de arrebatarse a los dioses la capacidad de crear la vida, manipularla y poseer el poder de dirigir su destino. No podemos pasar por alto, la prohibición a Adán y Eva, de comer del árbol del conocimiento (del bien y del mal) y de cómo el mayor pecado para la humanidad es creerse en la posesión del conocimiento y colocarse por encima del árbol de la vida, en la creencia de poseer todo conocimiento y con la arrogancia sublime de desentrañar el misterio de la vida.

No se queden con las palabras de este párrafo anterior, no lo interpreten de un modo binario, profundicen en su esencia y entenderán que estamos a las puertas de convertir la ficción en realidad y realizar el mito en el que se basó Frankenstein, Prometeo.

Robar el fuego a los Dioses

Prometeo robó el fuego a los dioses, o lo que es lo mismo, el poder, la técnica, la tecnología, poniéndola en manos de la humanidad. Prometeo está considerado como un benefactor de la humanidad, pues dotó a los hombres de independencia de los dioses, para su propio desarrollo. El fuego simboliza en sí también, en cuanto a un orden espiritual, la vida, la inteligencia y la energía que mueve a los humanos.

“El fuego es un símbolo sagrado, dependiendo de cómo se utiliza, puede iluminar o quemar. Él representa la luz que ilumina a los que actúan de acuerdo a su conciencia, proporcionándoles elevación a niveles de dimensiones espirituales (de paz interior). No así para el curioso, para el inconsciente, para el cual se torna en llamas del infierno. Este elemento es también el inicio de la evolución humana, fue el elemento determinante para el salto de una estructura primitiva a una mayormente evolucionada, estructurada, sociabilizada”

Prometeo trata de dar vida a lo inanimado, llegando a amasar barro con sus propias manos, mezclándolo con sus lágrimas, siendo conocedor de que la tierra encierra en sí misma la semilla de vida. El deseo de animar, dotar de alma, a lo inanimado, el deseo de descubrir y poseer el poder de los dioses de crear, diseñar y producir vida, de dominar la

vida y desentrañar sus misterios, es otro de los grandes aspectos de la potencia de este mito. Ese sueño, ese deseo, en manos de personas que no estén suficientemente evolucionadas se transforma en una pesadilla, en un poder terrorífico, que puede llevar a la creación de un Frankenstein, simbolizado hoy por el hombre robot, mitad ser biológico mitad ser cibernético. La búsqueda de estos poderes y su ya inminente realización, es pues uno de los mayores desafíos que confronta la humanidad. Y la fascinación prometeica que todo un conjunto de nuevas ciencias y tecnologías convergentes están generando en las elites científicas y económicas, puede convertirse en el fuego incontrolable que puede hacer arder el árbol de la vida, ese árbol del paraíso que puede ser llevado al mismísimo infierno por la infinita soberbia humana.

Poseer el fuego en un modo literal, fue un acto fundador para la evolución constante de la humanidad y su tecnología, y los beneficios de ese acto de dominio sobre la naturaleza son evidentes a nuestros ojos. Los perjuicios, las malas consecuencias suelen ser invisibles hasta que cuando se manifiestan no es posible remediar sus efectos. El conocido axioma de que los medios son medios y todo depende del uso que se les de se supera y neutraliza fácilmente, sabiendo que el acceso a los medios suele estar controlado por aquellas elites cuyas finalidades son siempre el beneficio propio y todas sus acciones, decisiones y políticas son dirigidas a aumentar el propio poder. Es decir, querer convertirse en dioses. Prometeo en un acto de compasión quiso liberar a los hombres de su dependencia y sometimiento a los designios de los dioses. la historia ha demostrado que la soberbia, vanidad y la ambición desmesurada, a llevado en demasiadas ocasiones, a que los liberados se conviertan en perversos opresores y quienes dicen querer liberar a la humanidad, no descansar en su mejoramiento y superación de las limitaciones y debilidades propias de la especie, se convierten en aquello que Prometeo trato de combatir: dioses inclementes desposeídos de toda empatía, compasión y visión comunitaria. Es supuestamente por esa indolencia atesorada por los dioses del olimpo hacia los seres humanos, que Prometeo quiso devolver a los hombres el fuego. Si uno mira la historia, esta plagada de ejemplos de cómo disponer el poder del conocimiento, no conlleva un adecuado uso. Lo que ocurre habitualmente es que quienes dominan los medios, las tecnologías y el poder privatizando su uso, son conscientes del poder que esto les otorga y acaban dedicando ingentes esfuerzos, trabajo y energía en someter a los demás, mantener los propios privilegios y determinar los fines para los cuales se emplea dicha tecnología. Acaban creyéndose dioses por encima del bien y del mal, han mordido la manzana del árbol del conocimiento y eso les ha hecho creerse poseedores de su misterio y sus secretos y dueños del destino de la humanidad.

Los nuevos paradigmas a los que se enfrenta la humanidad sintetizan precisamente el gran dilema sobre si quienes están detrás de los nuevos poderes técnicos y tecnológicos son guiados por la conciencia a favor de la humanidad o les mueve el hambre de poder, y

esto es precisamente la apertura de la caja de pandora.

Una simple mirada etimológica nos descubre que Prometeo tiene relación directa con las promesas. La ingeniería social explota precisamente este aspecto prometeico para ganar adeptos para las causas para las que trabaja. Y en el mundo de hoy, los grandes cambios vienen precedidos por grandes campañas de ingeniería social para encontrar a la adocenada humanidad debidamente programada para que se eche a los brazos de esas grandes promesas que vienen a cumplir los nuevos avances para la humanidad.

Prometeo lejos de liberar a la humanidad, entrego un poder para el que la inmensa mayoría de humanos no estaban preparados. Las nuevas tecnologías lejos de liberar a la humanidad, la están sometiendo, monitorizando, esclavizando y narcotizando como nunca antes fue posible.

El control de fuego supuso una ventaja evolutiva para algunas especies de la humanidad. Sin obviar que la tecnología haya traído grandes avances y mejoras, el foco de este artículo está puesto en las otras consecuencias intangibles que no estamos sabiendo ver. El control de la tecnología hoy, está otorgando un mayor dominio sobre la humanidad y la concentración de cada vez mayor de ese poder por parte de elites globales. Millones de personas nos hemos convertido en esclavas, vendemos nuestra alma sin saberlo, nuestra identidad es transportada por fibra óptica y se comercia con ella, de tal modo que la minería de datos ha logrado convertir las vías digitales en los océanos que transportan a la esclavizada humanidad como perfiles con los que comercian las grandes multinacionales de hoy: la ironía es que el derrocamiento de estatuas de antiguos esclavistas no hace pocos meses, está escondiendo un nuevo modo de esclavismo. El gran drama es que es invisible, virtual e inconsciente. Y tiene el control absoluto sobre millones de cuerpos-zombies que han vendido su alma, no al diablo, sino al nuevo capital.

Cuando el eminente científico Julius Robert Oppenheimer, observó la bola de fuego en la prueba nuclear Trinity, antes de que la bomba nuclear fuera lanzada en Japón, reconoció haber pensado *"Ahora soy la muerte, la destructora de mundos"*. Más tarde declararía: "Los físicos han conocido el pecado; y este es un conocimiento que ya no pueden perder"

En 1946, reflexionando sobre el momento de la prueba Trinity, el propio Oppenheimer vio la analogía: *"Pensamos en la leyenda de Prometeo, en ese profundo sentimiento de culpa que traen los nuevos poderes del hombre, que refleja su reconocimiento del mal y su conocimiento de eso mismo desde hace mucho tiempo"*.

El filósofo Jean-Luc Nancy nos aporta una clara visión al respecto. Ha señalado muy recientemente que asistimos a una época en la que a la vez que *“aumenta la autoafirmación de la voluntad de la humanidad (o su voluntad de poder), más se acerca a la autodestrucción. Libradas a su propio despliegue, una y otra fuerza se potencian en una espiral que parece ilimitada.”*

Es por esto mismo que ese fuego entregado por Prometeo a la humanidad, fue transformado en la misma bomba atómica en su día y hoy viene a estar representado por la actual ingeniería genética y el dataísmo, la minería de datos y la inteligencia artificial. La combinación de estos tres paradigmas actuales de desarrollo de la tecnología, la técnica y los conocimientos actuales han hecho posible un conocimiento convergente que va a cambiarlo todo y que ha venido a trastocarlo todo, lo llaman transhumanismo.

Transhumanismo: Hibridación Biológica y Tecnológica

El transhumanismo (abreviado como H+ o h+) es definido en Wikipedia, como *“un movimiento cultural e intelectual internacional que tiene como objetivo final transformar la condición humana mediante el desarrollo y fabricación de tecnologías ampliamente disponibles, que mejoren las capacidades humanas, tanto a nivel físico como psicológico o intelectual. Los pensadores transhumanistas estudian los posibles beneficios y peligros de las nuevas tecnologías que podrían superar las limitaciones humanas fundamentales, como también la tecnoética adecuada a la hora de desarrollar y usar esas tecnologías. Estos especulan sosteniendo que los seres humanos pueden llegar a ser capaces de transformarse en seres con extensas capacidades, merecedores de la etiqueta "posthumano".*

Del mismo modo en que los poderes fagocitaron en su propio beneficio movimientos sociales de toda índole y las reivindicaciones para la mejora social y humana, las grandes corporaciones ya se han apropiado de este movimiento cultural propositivo y ya han diseñado el ingente negocio en el que van a convertir a la humanidad: a este proceso lo podemos llamar la “monetarización del cuerpo”. No es un proceso que este en sus inicios. Esa monetarización ya se produjo en materia sanitario-estética y ahora avanza a pasos agigantados a través de la nanotecnología y las nuevas ciencias biológicas: La biológica cuántica, la biología sintética, la biología sistémica etc.

El transhumanismo no está por comenzar, sino que ya esta instalado de forma embrionaria en nuestras vidas. Los marcapasos ya han convertido a los seres humanos en ciborgs a niveles porcentuales bajos. Esta hibridación biológico-tecnológica a salvado y mantenido con vida a muchas personas y esto es claramente deseable. La actual relación

entre las personas y sus teléfonos móviles inteligentes ya plantea una realidad transhumanista y es un objeto para el estudio sobre sus efectos en una fenomenología de la percepción y el proceso ontológico social.

Grandes promesas del Transhumanismo

La proyección prometeica que se inocular en las mentes de la humanidad, mediante ingeniería social, por parte del transhumanismo, las empresas de Biotech, Bigtech y los poderes y elites impulsores, están destinadas a neutralizar el surgimiento de una masa crítica, explotando las debilidades, miedos y limitaciones humanas para amasar adeptos hacia su causa. La ingeniería social que emplean estas elites, guarda una potente relación con la explotación de un trauma original, como afirma Jasun Horsey, reconocido liminalista: *“Necesitamos escapar del cuerpo y del lenguaje de la inmediatez o la realidad humana, a través de la tecnología. Así, el transhumanismo es la forma más prestigiosa de escapar de las limitaciones del cuerpo hacia un paraíso artificial tecno-mental”*. Aquí la manzana del árbol del conocimiento toma un sentido brutal si observamos que el logotipo de la gran Bigtech Appel está representado precisamente por una manzana mordida. Hacia donde nos encaminamos realmente ¿Hacia el paraíso o hacia una forma de pecado original representado por ese deseo de posesión del poder sobre la vida y las fuerzas de creación que nos llevará a un infierno jamás imaginado?

La lámpara de Aladino encierra al genio que otorga tres deseos. El transhumanismo también promete la realización de tres deseos: Los seres humanos estamos llenos de limitaciones, debilidades y capacidades limitadas, que actualmente pueden ser trascendidas mediante la aplicación de tecnología y conocimiento convergente. Debemos emanciparnos de la fragilidad y finitud de nuestra condición humana. El transhumanismo defiende la idea de que es posible superar nuestras limitaciones evolutivas mediante la aplicación de estas tecnologías y que es totalmente legítimo hacerlo para el mejoramiento humano. El transhumanismo propone superar nuestra evolución biológica y sus limitaciones mediante una evolución por diseño inteligente. Es aquí donde nace el darwinismo tecnológico, forzar una evolución artificial a partir de las nuevas tecnologías convergentes. Así el transhumanismo es la fase de transición hacia el post-humanismo, es decir, cuando finalmente abandonemos nuestra condición humana y pasemos a ser del homo sapiens-sapiens al Homo Deus.

¿Se comprende ahora como se entrelaza el mito prometeico con el deseo profundo de una parte de la humanidad en convertirlo en realidad, en ser como los dioses del Olimpo?

Los tres grandes deseos que nos concederá el nuevo genio prometeico del

transhumanismo son:

La Superlongevidad: “El envejecimiento es una enfermedad”. Esto lo afirma Aubrey de Grey, Gerontólogo inglés y reconocido transhumanista, así el británico afirma que *“Es nuestro derecho elegir cuanto queremos vivir”*. Ya hay ingentes intereses, inversiones, investigación y avances científicos en esta materia y cierto es también, que hace muchos años que las ciencias médicas y de la salud han ampliado los niveles de longevidad sobre la humanidad. Por eso aquí se plantea la superlongevidad. Un equipo de científicos del Instituto Salk de Estudios Biológicos en California (EE.UU.) liderado por el investigador español Juan Carlos Izpisua Belmonte, ha conseguido aumentar el tiempo de vida de ratones vivos un 30%. Los científicos utilizaron ratones con progeria, una enfermedad genética que provoca un envejecimiento prematuro, aumentar su esperanza de vida de 18 semanas a 24, lo que representa un 30% más de vida. En los seres humanos esto simbolizaría alargar la vida hasta los 130 años de edad. Reflexione usted sobre las consecuencias e implicaciones sociales, ambientales, económicas de esta superlongevidad y observe el lector sobre cómo esta superlongevidad alcanzada por ciertas elites, está relacionada con el impulso por estas mismas elites de campañas y promoción del control de natalidad o directamente la eugenesia como agenda oculta, para equilibrar la balanza respecto a la sostenibilidad de ese crecimiento exponencial de población y esperanza de vida para la humanidad. ¿Qué intereses esconden las elites que apoyan el transhumanismo, por un lado, y promueven a su vez la eugenesia y el control de la humanidad? Reflexione el lector y no aparte la mirada de las evidencias que aparecen no como contradicción sino como estrategia inteligente llena de perversidad.

El segundo deseo a cumplir es la Superinteligencia: Nuestra mente y en concreto, su capacidad de memoria y procesamiento son limitadas. Integrar las nuevas tecnologías como las computadoras a nuestra mente va a aumentar nuestras capacidades y velocidad de procesamiento y logrará que pasemos a ser superinteligentes.

Nick Bostrom, según Wikipedia *“es un filósofo contemporáneo y futurista es uno de los teóricos más reputados sobre superinteligencia. Es conocido por sus trabajos sobre el principio antrópico, el riesgo existencial, la ética sobre el perfeccionamiento humano, los riesgos de la superinteligencia y el consecuencialismo. Es además un reconocido transhumanista.”* Observe el lector, que, de un modo muy inteligente, integra en sus especialidades, aquellas preocupaciones que pueden poner en cuestión la defensa del transhumanismo. La ingeniería social tiene entre uno de sus mecanismos hablar abiertamente de las objeciones hacia aquello que defiende, con la finalidad de desactivar la fuerza de oposición, es decir, aplica psicología inversa y es así que obtiene grandes logros en desactivar el surgimiento de masa crítica.

Estos intentos de superinteligencia están siendo liderados por multimillonarios como Elon Musk, mediante un proyecto llamado Neuralink. Este emprendimiento consiste en el desarrollo de un micro-chip que instalado en el cerebro permitiría controlar todo tipo de dispositivos (Internet de las Cosas) desde la mente. Los celulares tendrían instalada una app conectada a su vez al microchip cerebral.

Este campo biotecnológico que se abre permitiría transmitir señales directamente desde el cerebro e incluso influenciar la bioquímica interna a nivel hormonal. Lo que nos cuenta el programa transhumanista es que toda esta tecnología pudiera no ser unidireccional, y que dicho control podría encerrar una aplicación inversa: una vez que este caballo de Troya este dentro, la colonización de nuestra mente podría pasar a un estadio de control total. La gran ironía es que en la creencia de que estas tecnologías se desarrollan para que podamos controlar remotamente las cosas, nos convierten a su vez en las “cosas biológicas” que pueden ser ya controladas. No es del todo improbable que se desarrollen tecnologías de control remoto de los procesos hormonales, neuronales y la estimulación remota de procesos emocionales, de hecho, según los transhumanistas, esto es deseable como veremos en el tercer principio. Esta biotecnología basada en nanotecnología, es profundamente inquietante: las posibilidades de influencia, manipulación y direccionamiento conductual sobre el ser humano que se abrirán harán realidad el gran hermano a un nivel insospechado, como nunca pudo imaginar George Orwell, autor de 1984.

Y por último, como tercer principio o deseo a cumplir, superbienestar: El superbienestar se lograría mediante un proyecto abolicionista de ciertas emociones y ciertos comportamientos humanos. David Pearce, defiende la supresión del sufrimiento humano mediante la manipulación de los genes y la implantación del imperativo hedonista: vivir como Fausto sin necesidad de vender el alma al diablo. Wikipedia describe como *“En 1998, Pearce cofundó la Asociación Transhumanista Mundial, conocida desde 2008 como Humanity+, con Nick Bostrom. Las ideas de Pearce inspiraron una escuela abolicionista de transhumanismo, o "transhumanismo hedonista", basada en su idea de "ingeniería del paraíso" y su argumento de que la abolición del sufrimiento, que él llama el "proyecto abolicionista", es un imperativo moral. Defiende una versión del utilitarismo negativo. “*

La enciclopedia virtual sintetiza parte del pensamiento de Pearce. Este filósofo vegano *“describe cómo las drogas y las tecnologías, incluida la autoestimulación intracranial ("wireheading"), las drogas sintéticas y la ingeniería genética podrían acabar con el sufrimiento de toda la vida sensible. El sufrimiento mental será una reliquia del pasado, así como el sufrimiento físico durante la cirugía fue eliminado por la anestesia. La función*

del dolor será proporcionada por alguna otra señal, sin la experiencia desagradable.” Así, Neuralink se transforma en el Soma que administraba en “Un mundo Feliz” de Aldous Huxley y permitía crear una sociedad hedonista e hiper anestesiada, cuyos poderes convierten y transforman el placer en otro medio de control y sometimiento humano. El consumo compulsivo de contenidos digitales, ha derivado en una hibridación abominable: las pantallas del gran hermano como modo de control han sido implantadas a través de convertirlas en proveedoras de un “soma” anestesiante, mediante la estimulación compulsiva de los centros de placer cerebrales, posibilitando de este modo la economía de la atención, para poder ordeñar de manera más óptima a los grandes rebaños humanos y aumentar su “cabaña humana” para una mayor minería de datos. La gran lección que encierra esta ciega fe, este mito que representa el transhumanismo, volvemos a encontrarlo en el mito de Prometeo. Zeus para castigar su atrevimiento, lo llevó al Cáucaso encadenándolo y envió un águila para que se le comiera su hígado, que al ser este inmortal, se le reproducía cada noche, volviendo el águila a comérselo cada día.

El águila representa aquí la perversión del poder, la desmesura de su propia exaltación. Ese poder se come cada día el hígado. El hígado representa el centro de las pasiones y representa la capacidad materializadora, como bien demuestra algunos dichos populares en expresiones. “Tener hígado” significa tener la combinación exacta de idealismo y tenacidad para poder hacer realidad los proyectos. Además, significa también por extensión tener el suficiente valor o coraje como para hacer algo. Esa desmesura por conquistar el poder mediante un exceso de tenacidad e idealismo respecto al humanismo, simboliza el castigo que se cierne sobre la humanidad, en tanto en cuanto va encaminada al alargamiento de la Vida en su deseo de hacerse inmortal, pero sigue siendo un proyecto totalmente inacabado en su capacidad para una mayor evolución en el dominio de sus pasiones, las cuales arrastran siempre a los humanos a cometer los mismos errores, generando el círculo vicioso en el que cada vez que desea aumentar su conocimiento, su poder, su dominio de la vida, este poder se acaba transformando en el águila del mito prometeico, adquiriendo tintes autodestructivos.

El águila devora el hígado en Prometeo, el poder acaba destruyendo el idealismo, la capacidad materializadora acaba mostrando su oscuro reverso, transformada en prepotencia, dogmatismo, autoritarismo. El poder devora los potenciales de un idealismo dirigido con tenacidad y capacidad de realización, transformándolo en un coraje mal dirigido, dominado por las bajas pasiones, los complejos, el niño herido, los traumas irresueltos, las necesidades de notoriedad para saldar los sentimientos de inferioridad, de limitación. Adolf Hitler es quizás el mayor exponente, pero no el mejor ejemplo, porque puede difuminar casos menos trágicos y que por ser bastante más sutiles pueden pasar inadvertidos, los cuales también presentan la misma fenomenología.

Estamos refiriéndonos a como el poder simboliza y atesora la capacidad para proyectar su idealismo y tenacidad de autorrealización. Esta realización errática transforma al ser humano en un Dios ciego e insensible, desapegado de la tierra, al cual esa altanería, ese elevarse sobre su condición humana, lo deshumaniza, lo aleja también de la raíz etimológica de su propia humanidad, el “humus” que nutre y hace posible la vida en la tierra y que conecta sorprendentemente con la humildad, como un efecto necesario de esa capacidad de mantenerse con los pies bien anclados a Tierra. ¿Deseamos realmente dejar de ser humanos, conquistar la vida para transformarnos en Dioses, sacrificar la vida tal y como la conocemos, para sentirnos más poderosos, menos débiles, infinitos? Porque es esto lo que esta en juego.

Prometeo también fue guiado por buenas intenciones, pero recordemos que robo a los dioses. Nosotros ahora estamos tratando de robar “el poder sobre la vida”. No hemos comprendido que es el misterio el principio genético que actúa protegiéndola y perpetuándola y que no corresponde a la humanidad desvelar dicho misterio, sino aprender a habitarlo con humildad y capacidad de rendición a su importante función: proteger la vida de nuestra arrogancia y deseo de conquista y dominación.

Sobre el Autor

Víctor Núñez (1971, Pamplona) es facilitador Didacta de Biodanza y monitor de Yoga. Ha escrito la obra “Biodanza y Nuevos Paradigmas” un aporte de implementación al modelo teórico de Biodanza sobre los nuevos paradigmas. Fue miembro activo de la Asociación de Biodanza Ya, responsable del área de Comunicación y miembro de su grupo motor.

En la década de los 90, fue columnista de prensa escrita y colaborador de diferentes medios, participando en la fundación de medios de comunicación comunitaria, prensa y radio local. Fue articulista de varios periódicos y publicó trabajos especializados sobre medioambiente. Militó muy activamente como activista medioambiental durante más de quince años en el movimiento ecologista.

info@biodanzaorain.com

www.biodanzaynuevosparadigmas.com – www.bailandoconlobos.com
www.biodanzaorain.com



Revista Electrónica de Biodanza y Ciencias Humanísticas,

<http://biovivencial.wix.com/biovivencial>

Año 5- Volumen No.8, Enero-Junio 2020, Pág.: 55-73

e-mail: biovivencial@gmail.com

EL MITO DEL MINOTAURO

JOSÉ ANTONIO GARRO

(Parte II/2007)

LA CASA DE ASTERION- Jorge Luis Borges

*Y la reina dió a luz un hijo que se
llamó Asterión*

APOLODORO, Biblioteca, III, I

Sé que me acusan de soberbia, y tal vez de misantropía, y tal vez de locura. Tales acusaciones (que yo castigaré a su debido tiempo) son irrisorias. Es verdad que no salgo de mi casa, pero también es verdad que sus puertas (cuyo número es infinito) están abiertas día y noche a los hombres y también a los animales. Que entre el que quiera. No hallará pompas femeniles aquí ni el bizarro aparato de los palacios, pero sí la quietud y la soledad. Asimismo hallará una casa como no hay otra en la faz de la Tierra. (Mienten los que declaran que en Egipto hay una parecida.) Hasta mis detractores admiten que no hay *un solo mueble* en la casa. Otra especie ridícula es que yo, Asterión, soy un prisionero. ¿Repetiré que no hay una puerta cerrada, añadiré que no hay una cerradura? Por lo demás, algún atardecer he pisado la calle; si antes de la noche volví, lo hice por el temor que me infundieron las caras de la plebe, caras descoloridas y aplanadas, como la mano abierta. Ya se había puesto el Sol, pero el desvalido llanto de un niño y las toscas plegarias de la grey dijeron que me habían reconocido. La gente oraba, huía, se prosternaba; unos se encaramaban al estilóbato del templo de las Hachas, otros juntaban piedras. Alguno, creo, se ocultó bajo el mar. No en vano fue una reina mi madre; no puedo confundirme con el vulgo, aunque mi modestia lo quiera.

El hecho es que soy único. no me interesa lo que un hombre pueda transmitir a otros hombres; como el filósofo, pienso que nada es comunicable por el arte de la escritura. Las

enojadas y triviales minucias no tienen cabida en mi espíritu, que está capacitado para lo grande; jamás he retenido la diferencia entre una letra y otra. Cierta impaciencia generosa no ha consentido que yo aprendiera a leer. A veces lo deploro, porque las noches y los días son largos.

Claro que no me faltan distracciones. Semejante al carnero que va a embestir, corro por las galerías de piedra hasta rodar al suelo, mareado. Me agazapo a la sombra de un aljibe o a la vuelta de un corredor y juego a que me buscan. Hay azoteas desde las que me dejo caer, hasta ensangrentarme. A cualquier hora puedo jugar a estar dormido, con los ojos cerrados y la respiración poderosa.

(A veces me duermo realmente, a veces ha cambiado el color del día cuando he abierto los ojos.) Pero de tantos juegos el que prefiero es el del otro Asterión. Finjo que viene a visitarme y que yo le muestro la casa. Con grandes reverencias le digo: *Ahora volvemos a la encrucijada anterior* o *Ahora desembocamos en otro patio* o *Bien decía yo que te gustaría la canaleta* o *Ahora verás una cisterna que se llenó de arena* o *Ya verás cómo el sótano se bifurca*. A veces me equivoco y nos reímos buenamente los dos.

No sólo he imaginado esos juegos; también he meditado sobre la casa. Todas las partes de la casa están muchas veces, cualquier lugar es otro lugar. No hay un aljibe, un patio, un abrevadero, un pesebre; son catorce [son infinitos] los pesebres, abrevaderos, patios, aljibes. La casa es del tamaño del mundo; mejor dicho, es el mundo. Sin embargo, a fuerza de fatigar patios con un aljibe y polvorientas galerías de piedra gris he alcanzado la calle y he visto el templo de las Hachas y el mar. Esto no lo entendí hasta que una visión de la noche me reveló que también son catorce [son infinitos] los mares y los templos. Todo está muchas veces, catorce veces, pero dos cosas hay en el mundo que parecen estar una sola vez: arriba, el intrincado Sol; abajo, Asterión. Quizá yo he creado las estrellas y el Sol y la enorme casa, pero ya no me acuerdo.

Cada nueve años entran en la casa nueve hombres para que yo los libere de todo mal. Oigo sus pasos o su voz en el fondo de las galerías de piedra y corro alegremente a buscarlos. La ceremonia dura pocos minutos. Uno tras otro caen sin que yo me ensangrienté las manos. Donde cayeron, quedan, y los cadáveres ayudan a distinguir una galería de las otras. Ignoro quiénes son, pero sé que uno de ellos profetizó, en la hora de su muerte, que alguna vez llegaría mi redentor. Desde entonces no me duele la soledad, porque sé que vive mi redentor y al fin se levantará sobre el polvo. Si mi oído alcanzara todos los rumores del mundo, yo percibiría sus pasos. Ojalá que me lleve a un lugar con menos galerías y menos puertas. ¿Cómo será mi redentor?, me pregunto. ¿Será un toro o un hombre? ¿Será tal vez un toro con cara de hombre? ¿O será como yo?

El Sol de la mañana reverberó en la espada de bronce. Ya no quedaba un vestigio de sangre.

- ¿Lo crearás, Ariadna? - dijo Teseo -. El minotauro apenas se defendió.

Borges o el otro Asterion

De forma paradigmática podemos ver cómo un mito encuentra resignificación, gracias al genio de determinados autores.

En este caso, el primero fue Ovidio. Pero tuvieron que pasar siglos para recuperar esta leyenda, bajo la mirada fantástica de quien para muchos fuera, más que un escritor, un profeta de su tiempo: Jorge Luis Borges. Alquimista de las letras, capaz de convertir una historia macabra en un testimonio cargado de lirismo y humanidad.

Borges fue sin dudas uno de los mayores exponentes de la literatura fantástica. Proclive a las más insólitas paradojas, discurrió entre la realidad y la metafísica, entre los símbolos, las ideas y sus propias obsesiones.

Sus obras cuentan con verdaderos contenidos temáticos: los laberintos, los espejos, los sueños, el doble, su fervor por Buenos Aires, el infinito y el tiempo cíclico; esto es la "teoría del eterno retorno". Su labor de poeta, se nutre también de ideas extraídas de la filosofía, la teología, literaturas orientales, el panteísmo, etc.

La mezcla de personajes reales e inventados le permitieron fusionar el plano de la realidad con el plano de la ficción.

La casa de Asterion

Asterión o Asterio era el nombre del Minotauro. Este cuento pertenece a la obra "El Aleph" y está precedido por un epígrafe.

En Borges, los mitos se expresan en forma simbólica, hermética y contienen profundas verdades respecto del comportamiento humano y de la naturaleza del hombre.

Utilizó la técnica del "fluir de la conciencia". Por eso, la obra es todo un monólogo. Hay abundantes simbolismos; el "otro Asterión", el laberinto, las catorce puertas, etc.

A diferencia de la obra de Ovidio, Asterión carece de conciencia entre el bien y el mal. Borges pone excepcionalmente en la mente de Asterión su forma de pensar. El laberinto es, ni más ni menos que la representación de la mente (para liberarse de la mente, se espera la muerte, lo que equivale a escapar del laberinto).

Asterión se atemoriza del mundo exterior, un mundo aparente el cual le produce un profundo sentimiento de indefensión. Pero, contradictoriamente le pesa la soledad, la exclusión del mundo.

Asterión juega como un niño. No tiene conciencia de su edad cronológica ni de su aterradora fisonomía; pues en definitiva, en la esencia de su espíritu es igual a cualquier otro mortal.

Juega a ser el "otro Asterión" para evadirse de su realidad. La casa, o el laberinto es "su" mundo. Su mundo interior, su cárcel del alma, donde al menos cuenta con algunas certezas.

La llegada de los nueve hombres cada nueve años es interpretada como la posibilidad que él tiene de liberarlos de todo mal.

Tanta soledad sólo puede ser sostenida por Asterión mediante la fe. Esto es, la esperanza segura de que algún día llegará su redentor, quien se levantará sobre el polvo y lo llevará a "un lugar con menos galerías y menos puertas". Tal vez por eso, concluye Borges, en boca de Teseo, la siguiente reflexión:

- ¿Lo creerás, Ariadna? - dijo Teseo - el Minotauro apenas se defendió.

EL PODER Y LO MONSTRUOSO EN LOS REYES DE JULIO CORTAZAR



"Cuando el último hueso se haya separado de la carne, y esté mi figura vuelta olvido, naceré de verdad en mi reino incontable. Allí habitaré por siempre, como un hermano ausente y magnífico"
Los reyes, Julio Cortazar.

En la cultura europea clásica el laberinto aparece de forma manifiesta en el mito cretense del Minotauro, monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro, los atenienses debían pagar un tributo al rey Minos como consecuencia de la muerte de su hijo Androgeón, cada nueve años siete jóvenes y siete doncellas eran enviados a Creta para que el Minotauro los devorara en el laberinto, Teseo rey de Atenas, quiso ser uno de ellos, es bien conocido el desenlace de la historia, Teseo consigue matar al Minotauro y escapa del laberinto gracias al hilo de Ariana.

En las dos primeras escenas del relato, a la vista del laberinto, se advierte una atmósfera de miedo, de pavor, lo que surge son las malignas intrigas tejidas por Minos y la aterradora angustia que a él le infunde ese ser que mora encerrado en el caracol de piedra, lo anómalo de los comportamientos humanos constituye el eje narrativo que une a to-

dos los personajes del drama. Se proyectan desde el escenario clásico hacia el acaecer humano, inmediato y concreto, de todo tiempo. La persistente fascinación de un enigma, el éxtasis de un saber que se devela interminable, el intenso grito de esa otra verdad más profunda y cierta que la que fulgura en las apariencias, en los dobleces de la existencia cotidiana, todo esto brota desde el espacio que refugia al monstruo, lugar donde lo misterioso habita, y muestra su intención de proyectarse hacia el ámbito del mundo.

Cortázar ha creado un lenguaje del mal, una aproximación a los vestigios del lado oscuro del ser, más allá del fondo de lo transitorio, lo monstruoso es la revelación de la pesadilla insondable que mora en la tenue permanencia de la vida, ultrajándola, lo execrable como traza del desmoronamiento entre las tinieblas y la luz, el enfrentamiento a lo extraño como destino.

El Minotauro es la tortura a cuentagotas de las noches de Minos, pérfido se alza contra su trono, el rey sospecha lleno de temores, que el hijo de Pasifae no devora a los jóvenes atenienses, sino que trama con ellos la creación de una nueva raza. Paradójicamente el monstruo representa el testimonio vivo del amo del poder en Cnossos, Minos anhela desentrañar el enigma que lo une y lo separa oscuramente de su "obra furtiva", prisionero de un prestigio, prefiere la muerte del "Cabeza de Toro" a cualquier otro tipo de gloria, repleto de rencor, no vive, tiene miedo hasta del eco de su voz, teme "perder el cetro que se va doblando en su puño"¹.



Otras inquietudes aturden a este rey, la nueva amenaza que lo circunda es el no conocer los propósitos de Teseo, infiere que éste no ha venido a ofrendarse, su presencia es oscura, altera el orden sagrado, Minos ansía la muerte de Teseo, lo quiere como pasto del Minotauro, no como sustituto de rey, Minos recela del matador de monstruos, lo sabe hijo de rey y con una astucia ática que porta sobre sus hombros como un linaje antiguo, una oculta obsesión atraviesa la mente de Minos, intuye que él ya no es dueño de la situación, percibe que ha perdido el control, sabe que un rey no puede gobernarse, los reyes están para ejercer su hegemonía sobre los demás, no para regirse a sí mismos, la libertad es una ilusión y el trono es la prisión de Minos.

En este escenario de Cnossos, imprecisa, desdibujada, aparece la figura de Teseo que ha cruzado el Egeo guiado por la incertidumbre y desoyendo las voces de los maestros, en medio del desamparo y de la sombra, caminará a oscuras por las "galerías concéntricas, llenas de falsas puertas"², lo hará a tientas con los ojos vendados para evitar ilusiones, debe cargar con el trofeo del "Cabeza de Toro" para ofrendarlo a Atenas que postrada lo espera, el destino, dice, es un conocimiento que se cuelga "en la caja del pecho donde las pruebas huelgan"³, "no consta de palabras ni designios" de filósofos o dioses charlatanes, Teseo no piensa, no reflexiona sobre sus actos, se guía por lo que sus instintos le indican "un hombre se obedece sin preguntar"⁵ ejerce su libre albedrío y si es héroe y candidato a ser rey, la sabiduría surge de pronto, él sabe que la muerte del monstruo lo hará señor de una cárcel, su ascensión a la jerarquía de rey lo atará a un destino azaroso tejido de minucias, Teseo comprende que su propuesta es la misma de Minos, el vértice que los une es el Minotauro, ambos luchan por la pasión de afianzarse en el poder.

La escaramuza, la traición y la mentira son los perfiles que trazan toda clase de desenfrenos en estos dos seres, un eco falso se evidencia en el discurso de Teseo en la aparente defensa que ante Minos hace de los jóvenes atenienses, supuestamente exterminados en el laberinto por el Minotauro, nuevamente oculta sus ambiciones tras el artilugio de la palabra que enreda y miente, para "ver qué pasa", su amor por Ariana es otra farsa, la excusa oportuna a su inusitada avidez de poder, su interés en ella sólo tiene un fondo mezquino, obtener la respuesta para salir de la sinuosa construcción de Dédalo, Cortazar busca que el lector vislumbre a través del rostro de Teseo y Minos lo que él considera son las características inseparables de los gobernantes.

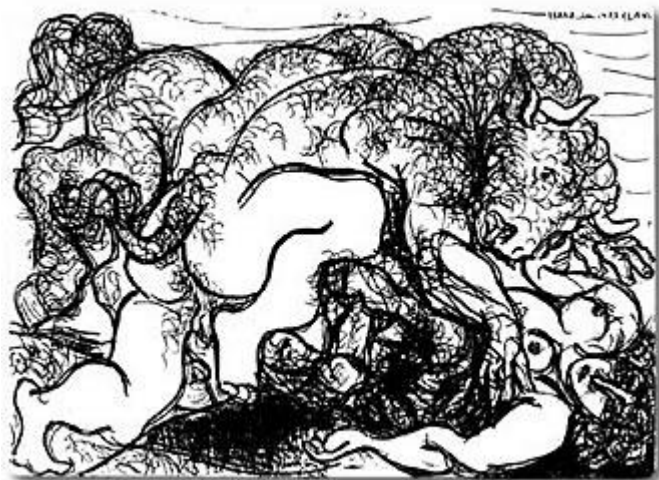


El Minotauro es un mito, Teseo y Minos no pueden verlo de frente, la fuerza de ambos se afianza en la sustentación de un trofeo ante sus pueblos eternamente temerosos e intimidados, siempre hay alguien que sirve de chivo expiatorio y alimenta el prestigio del gobernante de turno, el día que Teseo sea rey le cobrará con creces a Minos el exterminio de los jóvenes atenienses, Teseo lo culpa por ese "llanto perdido", un hombre no puede ser justo ni se puede eternizar en el poder a costa de las lágrimas de todo un pueblo, no existe perpetuación detrás del sacrificio, un gobernante no puede estar al margen de una sociedad que reclama justicia.

El destino de los reyes es intercambiable, nada ni nadie los salvará, las imágenes se entrecruzan en una maraña de significados, las estructuras del poder, lo monstruoso y el

amor componen una cosmovisión del autor, lo hablado se instala en el azar, lo monstruoso es lo permanente en el alma humana.

La visión existencial del escritor se manifiesta a través de sus máscaras, Minos y Teseo, amos poderosos, nada, nadie, "Creta y Atenas la nada" donde "los reyes imponen un orden sobrehumano, con un lenguaje solitario y desnudo"⁷. Ariana es la única que se enfrenta a esa situación, al poner en tela de juicio las razones por las que su padre ha enviado al Minotauro al laberinto, el discurso de Ariana adquiere la categoría de una objeción a la figura de la autoridad representada por Minos.



Una de las vertientes del mito propuesta por Cortázar es la pasión orgiástica inscrita en el alma de Ariana, ella no está enamorada de Teseo sino del "Cabeza de Toro", el deseo amoroso en este caso es lo siniestro, un desvelo que se cristaliza en la nocturna espera y se instala como "una erótica de cuerpos interdictos". El lenguaje de Ariana es un mar espeso, ella solo quiere que su hermano emerja del laberinto asido al hilo, que engañosamente le ha dado al insensato de Teseo, que surja desnudo, rojo, vestido de sangre, para que vea a la hija de la reina sedienta de sus belfos rumorosos, ella ansía que el "espanto aleje sus alas pertinaces", que cese la horrible duda que la consume "en el combate malogrado entre el amor a la libertad y el horror a lo distinto, a lo que no es inmediato posible y sancionado". El amor por el hijo de Pasifae constituye para Ariana la locura de un erotismo excedido, de un ardor que armoniza con el desenfreno "si hablas con él dile que este hilo te lo ha dado Ariana".

El ovillo en la obra de Cortázar representa un símbolo, que es a su vez liberación, traición y muerte, el monstruo, apunta Octavio Paz, "es el más allá del hombre dentro del hombre" y así parece manifestarse el Minotauro, como indagación de la trascendencia, se exhibe no como distanciamiento del cuerpo sino en su apariencia exacta, en su monstruosa persistencia de órganos, de agonía y deseo. El amor es lo divino que se inscribe en el abis-

mo de lo execrable, lo sagrado y lo maldito, entre dios y la bestia, el yo de Ariana se despliega en el otro, vive en el esbozo de esa alteridad, el otro, yo mismo, dirá Platón: "en todos nosotros, incluso en el más respetable y de mayor reputación, existe una fuente de deseos salvajes, terribles, fuera de toda norma", la fascinación de Ariana por el Minotauro devela los signos paradójicos del miedo y la seducción, de la embriaguez y el erotismo, de la abominación y la crisis.

El erotismo es la aprobación de la vida hasta en la muerte, la repulsión pone en juego seres discontinuos, el erotismo de los cuerpos tiene de todas maneras una señal abrumadora y fatídica. Ariana es "algo maligno e impuro, lácteo punto turbio en la claridad de la esmeralda", de su enajenación brota el habla irregular en la que se inscribe, mientras que el habla de Teseo es plana, regular, clara y manifiesta, él solo sabe del triunfo de su nave y del tálamo.

Hemos llegado a la última escena, "en la curvada galería, Teseo enfrenta al Minotauro" no mata al reo sino a la imagen, al "eco de sus actos, su resonar lejano en las costas griegas", el rey del laberinto elige morir al sentirse traicionado por Ariana que mezcló sus dedos con los de Teseo, el Minotauro bajará la cabeza y se entregará sin luchar, se avendrá mansamente a la muerte seguro de que su desaparición lo arraigará definitivamente en el alma humana, él no desea ya salir a la superficie donde es considerado un monstruo, imagen que se forja en la tenue envoltura de la mente de los hombres, muerto será lo otro, distinto, será el rey y la condición humana de Teseo se disminuirá, apagado por su propio ego, la libertad final del Minotauro se adelanta en el filo que nace del puño de Teseo.

En el escenario se contempla al "ser de armonioso trazado" que yace abatido, muere para ir trepado en el viento y albergarse en el corazón de Ariana antes que Teseo, se alzarán entre ellos dos como "una luna roja", desde allí corneará el trono del rey, "el cetro inseguro de su raza", desde su "libertad final y ubicua" erigirá su "laberinto diminuto y terrible en cada corazón de hombre".

El símbolo del Minotauro pertenece a la noche del alma, como vestigio de la bestia no domada, a ella le atañe lo aún no cognoscible y dominado, él es la mancha y no la mancha, el que nos vincula a los flujos del ser, él es lo sin raíces eternamente movido que no está ni arriba ni abajo, siempre en el umbral crepuscular entre la noche y el día, "él es lo otro, lo otro que nos repele, el monstruo bello y atroz, él es la repulsión y la fascinación, el vértigo de darse cuenta de que esa presencia extraña es también nosotros".

Este poema fantástico, "tejido de Aracné", articula en forma paradójica heroicidad y monstruosidad, haciendo del engendro el detentor del mal, Cortázar introduce una ambivalencia ética, cuando el monstruo, sujeto del mal ayuda al bien, el Minotauro es la inocencia, es lo no visible que se descuelga, el reino incontable, el espejo, el otro que se aloja en mí, dice René Girard, "no hay un monstruo que no tienda a desdoblarse, no hay doble que no esconda su monstruosidad secreta" y señala Octavio Paz, "el monstruo es la proyección del otro que me habita", Julio Cortázar construye la clave de lo armonioso en las entrañas de lo

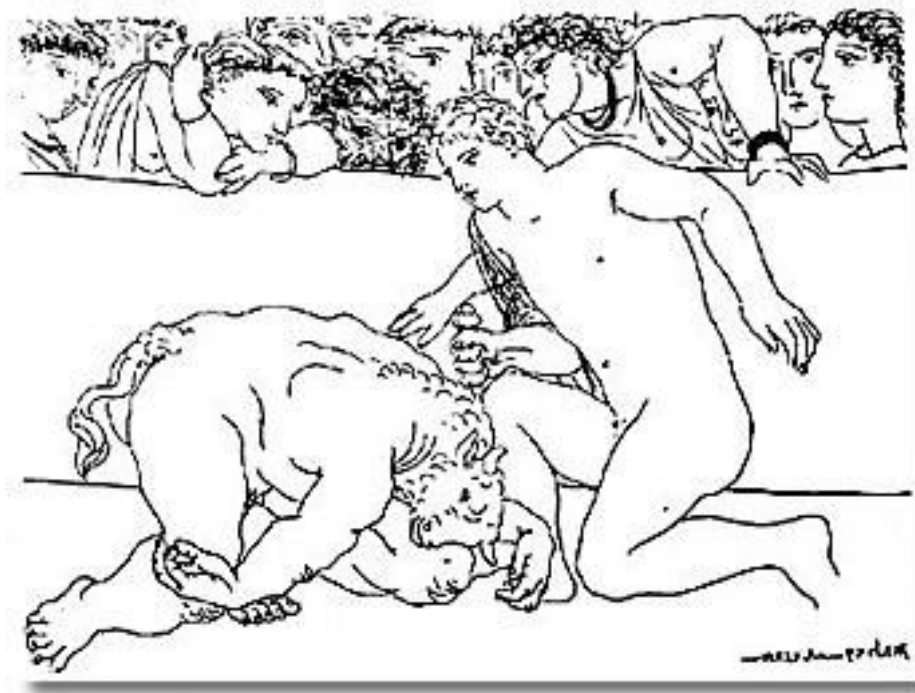
monstruoso, "lo monstruoso es bello y lo bello monstruoso" desde el vértice de su eternidad, que es también el más intenso de los destierros.



Con la desaparición del Minotauro se abre la fisura de lo desconocido en la exaltación del vértigo del abismo, salir de nosotros mismos y alcanzar el desapego, el éxtasis es una forma de muerte, el fragmento temporal de no ser que el soy se exige para seguir siendo, el Minotauro permanece impávido, pavoroso, grande y solitario, señor del desierto, el cuerpo liberado del objeto del deseo, su energía se dirige hacia la nada, sale de sí abandonando tierra y mundo, se alza en desprendimiento, para ser desde el vértigo contradicción del ser en el fondo de lo nocturno, lo abismal, lo invisible es lo que no se puede dejar de ver, el soliloquio hace del ser un monstruo con una enorme lengua, lo pesado es el saber silencioso, lo no-dicho como síntoma del consciente, duelo de lo que hemos perdido, flotará dolorosamente sin existencia. Lo insólito se da como un reclamo que exige la renuncia a la superficialidad e impone la recodificación de la vida, lo monstruoso en Los reyes se exterioriza como la apremiante expresión de lo complejo y lo absurdo, es lo que vigila sin descanso, enclavado en un afuera vago, huidizo, la forma establecida de existir, lo monstruoso como una suerte de subversión del yo, pero "sólo hay un medio para matar a los monstruos, aceptarlos".

La imagen del Minotauro nos abre al letargo y a la convulsión de vivir desde la alteridad, desde el espacio de la muerte, que es a la vez lugar de la ausencia y del exceso, del vacío y de las trazas execrables del mal. El Minotauro agita las aguas irredentas donde conviven el arrobamiento y el espanto, en el caso de Cortázar, el Minotauro nos enfrenta a la profunda sima que se abre entre la vida y la muerte. La perennidad del Minotauro es una victoria que marca lo uno primordial, lo que hemos perdido, la plenitud de nuestra existencia finita. La monstruosidad como signo del mal, supone la materia abyecta como testimonio del cuerpo vivo que trasciende la muerte, el símbolo del Minotauro que expresa Cortázar, apunta hacia múltiples significados, por un lado el deseo del Minotauro de morir, de cumplir con ese hado implacable montado en su destino desde el horizonte de la nada, por otro lado debe morir para que emerjan la diversión y la alegría, él representa la esperanza y

la desilusión, él deberá derramar su sangre para que los hombres aprendan de su sacrificio y se conecten con el vaho de sus propias monstruosidades.



Notas y referencias bibliográficas:

1, Cortázar Julio, *Los reyes*. Buenos Aires. Suramericana. 1995. p. 12

PICASSO O ASTERIÓN

*"-¿Lo crearás, Ariadna? -dijo Teseo- El Minotauro apenas se defendió."
Jorge Luis Borges. El Aleph. La Casa de Asterión.*

Manuel Alvar escribe unas maravillosas páginas a propósito de la relación de Picasso con la mitología. Se admira el filólogo de la capacidad del artista para revisar el mito desde la circunstancia personal e histórica, de modo que éste se carga de nueva energía, adquiere una vitalidad y una vigencia que nada tiene que ver con una revisión arqueológica y rígida de los mitos. Será el Minotauro el que tenga, entre los mitos interpretados por Picasso, mayor trascendencia. Como anteriormente ocurrió con la figura del arlequín, el pintor encuentra en la figura de la atormentada bestia y sus avatares un modo de expresión de su propio ser y sus problemas, así durante un largo periodo de 1928 a 1937 surgirá el Minotauro con fuerza. Posteriormente aún lo encontramos esporádicamente pero se encargará de matar al endriago en las creaciones del año treinta y siete hasta llegar a la críptica figura del toro de Guernica.

El interés por este ser mitológico no perteneció solo a Picasso, los surrealistas también pusieron su atención en el hombre-toro, si bien el interés fue distinto. A los segundos atraía sobre todo lo que de sobrenatural tenía el monstruo, la libertad desenfrenada, la violencia, la fuerza irresistible.

Sin embargo para Picasso, como señalará Brassai, el mito del minotauro era demasiado humano, esa humanidad es la que interesa al pintor. La animalidad inserta en el hombre que desata la violencia, la potencia devastadora y por tanto la marginalidad. Pero siempre la bestia es vista desde la humanidad -los gestos del endriago son siempre humanos-, su lujuria y su ternura son las del hombre. En otras ocasiones la cabeza de toro se convierte en máscara en un juego ambiguo, ¿qué define al artista: la máscara o su verdadero rostro?

El mito de Asterión "comparte con él las raíces de un mediterráneo atávico y el parentesco emocional con el toro bravo". Las corridas de toros, temática muy repetida en su obra y afición que compartía con otros intelectuales de la época, eran inevitablemente abocadas a relacionarse con el Minotauro y el sacrificio de la víctimas o la lucha de Teseo.

Este tema le permitía expresar la fascinación que le producía la tauromaquia: ese sentimiento trágico, violento, la lucha por la supervivencia, en un combate tan atractivo plásticamente. Existe una reflexión en la obra de Picasso sobre la violencia y la crueldad. El toro o Minotauro y sus combates ilustrarán estos conceptos. Toros y caballos-yeguas combatirán hasta la muerte.

Otras veces estas luchas se trasmutarán hasta convertirse en violaciones de mujeres desmadejadas por el Minotauro. La bestia vencerá con su fuerza elemental hasta que Teseo le da muerte o la ceguera le convierte en una bestia patética y manejable. Estos combates son en muchas ocasiones amorosos, pero en otras ocasiones se pueden entender como otras dualidades: el mal y el bien, la luz y la oscuridad, lo irracional y la razón luchas que quizá sostenía el propio artista en su interior. En realidad la dualidad del alma humana. No debemos olvidar el carácter maldito del Minotauro si queremos comprender la identificación de Picasso con la bestia.

Recordemos la leyenda griega: "Poseidón hizo nacer de las olas un toro divino que regaló a Minos, como predestinación celeste del dominio de Creta sobre todos sus enemigos. Minos debía sacrificárselo, pero en vez de hacerlo, se lo cambió por otro. La venganza de Poseidón fue terrible: hizo que Pasifae, la esposa de Minos, se enamorara del toro y les naciera el minotauro, monstruo de cabeza de res y cuerpo humano. Minos, horrorizado, hizo construir para él las galerías del Laberinto y, al conquistar Atenas, impuso a la ciudad un tributo de siete mancebos y siete doncellas que le servirían de alimento. Cada nueve años se ofrecían al monstruo los jóvenes atenienses hasta que Teseo se presentó como víctima voluntaria y lo mató, liberando a la ciudad de la continuada afrenta. Ariadna, hija de Minos, ayudó a Teseo en las galerías del Laberinto, aunque luego quedó abandonada a la terrible soledad de Naxos"

El Minotauro es un ser maldito, predestinado al sacrificio desde su nacimiento, fruto de una relación aberrante. Seguramente la identificación con la fatalidad del destino del monstruo hizo que Picasso lo utilizara como alter ego plástico, si tenemos en cuenta que la época en la que aparece en su repertorio fue la que él mismo definió como "la peor época de mi vida" en unas declaraciones a Douglas Duncan.

Debemos recordar que ya en el año 1927 aparece un retrato de Olga Koklova - esposa de Picasso por aquel entonces- "Mujer sentada" que, muy al contrario de lo que había mostrado hasta entonces en sus maternidades serenas y clásicas, muestra una cierta agresividad formal: la facetación del rostro, el ojo que flota en el vacío, la estridente gama cromática.

Esta agresividad formal adelanta las terribles imágenes que realizará de Olga en los años treinta: anatomías compuestas por elementos óseos, cabezas deformadas que se asemejan a insectos, a vulvas dentadas. La crisis en su matrimonio con la bailarina rusa, el embarazo de Marie-Thérèse Walter a la que había conocido en el año 27 y posteriormente la relación con Dora Mar, harán de estos años una de las épocas más infelices de su vida.

Por supuesto a sus problemas personales debemos añadir la situación política, económica y social del momento, muy crispada y la crisis de Vanguardia que como nos dice Francisco Calvo Serrallierse empezó a hacer patente en los años veinte y se hizo inaguantable en los años treinta. Lo que si parece es que Picasso, sin pertenecer a ningún grupo, se acerca a los surrealistas y comparte con ellos la entrega a la exploración de las fuerzas ocultas y de las experiencias con el inconsciente.

En este contexto encaja perfectamente la fascinación de Picasso por el Minotauro como una proyección de su experiencias interiores y la gran cantidad de poesías automáticas escritas en este periodo, concretamente tras la creación de la Minotauromaquia pues el artista sufre un bloqueo emocional que no le permite pintar durante unos meses. Así se lo dice a su amigo Jaime Sabartés, al que le pide que viaje para encontrarse con él, y que se convertirá en su secretario personal desde entonces. Señala Sylvie Vautier que la mayor parte de la producción donde aparece el Minotauro se realizará en papel, dibujos y grabados, dándonos la medida de la intimidad de la obra ya que según ella el papel es un medio de difusión más íntimo, de proximidad más intensa con el espectador.

GÉNESIS DE LA MINOTAUROMAQUIA



La Minotauromaquia se nos presenta como síntesis final de toda una serie de obras. Es un grabado que condensa todo el universo que Picasso ha desarrollado hasta entonces, complicando el significado de cada elemento hasta crear una composición casi críptica. A continuación exponemos la génesis y el desarrollo de los principales personajes de la Minotauromaquia descritos anteriormente:

El Minotauro



Minotaure attaquant une amazone

Yo nací de una madre hija de una hija de quince años nacida en Málaga en los perchales 'el bello toro' que me engendró la frente coronada de jazmines"

Las primeras muestras son unas imágenes en las que las piernas y la cabeza lanuda del animal se unen en un ejercicio de gran dinamismo y potencia.

Durante 1933 Picasso realizará para la portada de la revista surrealista 'Minotauro', una espléndido collage. El Minotauro comienza a cargarse de significado, mira desafiante, pícaro, portando la puntilla de manera ambigua ¿nos habla de su sacrificio posterior o de la victoria sobre Teseo?

En La serie llamada Suite Vollard, encontramos al Minotauro compartiendo taller con el artista, su éxito y sus lujos -reposando con las modelos, disfrutando de verdaderas orgías- pero siempre parece un poco fuera de lugar, quizá identificando su propio sentir.

De alguna manera Pablo Picasso se sentía un arribista en un mundo que no acababa de sentir como propio, ejerciendo de gran artista, entre ricos y sofisticados, llevando una vida convencional, tal y como había aceptado tras su matrimonio con Olga Koklova y su traslado a un nuevo taller. Finalmente aparecerá sacrificado por sus propios compañeros de orgía. El Minotauro se presentará unas veces como un díscolo, fatuo y otras veces trágicamente violento, como en las representaciones de violaciones que se suceden en 1933, o patéticamente lastimoso. Parece que el Minotauro va a disfrutar de los placeres y las orgías que se le ofrecen pero pronto será sacrificado en otras estampas en las que aparece moribundo sobre el ruedo, en una disposición muy humana. El mismo toro-hombre que tiernamente vigila el sueño de la mujer dormida acaba violentándola. Aparece de nuevo la dualidad, el hombre y el monstruo se confunden.

Son clarificadoras y amargas las palabras de Picasso que Francoise Gilot recogió a propósito del Minotauro: "Se nos dice que Teseo fue enviado para matar al Minotauro pero en realidad se trataba de un combate más. Había uno todos los domingos: un joven griego llegaba desde el continente y cuando mataba al minotauro todas las mujeres se sentían felices, en particular las viejas. Un minotauro rodea de lujo a sus mujeres, pero reina gracias al terror. Así que a ellas les encanta verle morir."

Así aparece finalmente el Minotauro ciego, un toro incapacitado y patético.

Se han visto innumerables relaciones en esta castración: miedo a la ceguera, lógico en cualquier pintor y efectivo en Picasso desde su juventud; miedo a la pérdida o rechazo de la capacidad creativa, como parece que ocurrió a su padre; o castigo ejemplar por sus actos.

Una vertiente positiva la da, entre otros, Rafael Jackson quien ve en la pérdida de la vista la historia del personaje mítico Tiresias, quien tras perder la vista por espiar a Atenea, recibió el don de la clarividencia. De este modo Picasso compartiría con los surrealistas

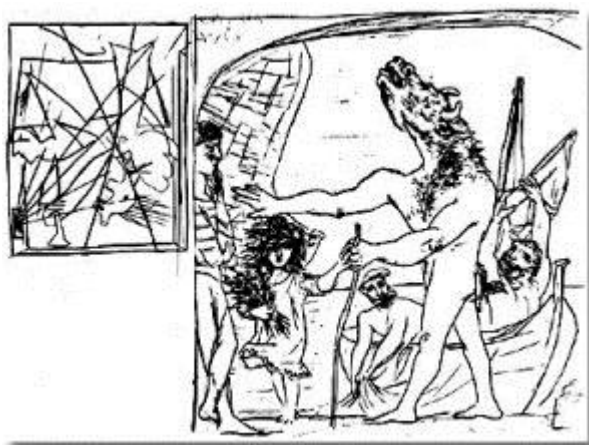
este modelo interior tan útil al automatismo y a la actividad onírica, es decir el artista perdería la capacidad directa de relación con la realidad pero a cambio obtendría el don de ver más allá de las apariencias, aprendería a representar la esencia profunda de las cosas, lo surreal.

"A los pintores habría que sacarles los ojos como a los jilgueros para que canten mejor", le confesaba Picasso a Tériade en Junio de 1932. El 22 de septiembre de 1934 aparece por primera vez el Minotauro ciego. Se trata de un dibujo realizado en Boisgeloup. En una playa el Minotauro ciego se apoya en un báculo y se deja guiar por una niña que porta un ramo de flores.

Es bastante habitual en las composiciones que el autor dedica al minotauro ciego relacionar el mito del Minotauro con la leyenda griega de Edipo. La ceguera del toro-hombre se debería al merecido castigo por sus relaciones ilícitas con Marie-Thérèse, que a su vez sería la única que podría prestarle sosiego. La niña que sirve de lazarillo tiene los rasgos de esta mujer que Picasso definió como "la mejor de las mujeres". Además esa inocencia infantil parece corresponder a la personalidad de la joven amante. Se trataría por tanto de una trasposición de la antigua historia de Edipo, que se arrancó los ojos para autocastigarse y se exilio junto a su hija Antígona, que le sirvió de lazarillo

Esta composición prácticamente define ya los elementos que aparecerán en la Minotauromaquia: el minotauro, la niña, el mar y una barca -quizá alusión al barco que trae las víctimas del sacrificio. Formalmente podemos señalar lo desmesurado del brazo del minotauro que se repetirá en la Minotauromaquia y que a la vez que nos da una idea del poder del Minotauro nos ofrece una imagen dramática de su incapacidad, enfatizando el patetismo de la bestia disminuida.

Ese mismo 22 de septiembre realizará una estampa donde ya aparecen modificaciones: vemos un joven con camiseta de marinero, quizá identificable con Teseo;



Minotaure aveugle guidé par une fillette

El sadismo gestual con el que está realizada la plancha nos habla de las tensiones emocionales a las que se ve sometido el autor, la utilización de la técnica no es aleatoria, el trazo firme violento le da el necesario carácter trágico.

En una plancha realizada el 23 de Octubre de 1934 sustituye el ramo de flores de la niña por una paloma. La paloma se identifica con el símbolo de la paz en la iconografía picasiana y quizá simbolice el sosiego alcanzado por la bestia tras haber purgado sus culpas.

La femme-enfant]

Otra serie del Minotauro ciego la realiza con luz nocturna en vez de diurna. Se trata de unos grabados en los que empleó el aguatinta, lo que le permitió unos fuertes contrastes muy expresivos entre luz y sombra. El aguatinta permitirá a Picasso realizar una serie enormemente poética. Al evitar el agresivo trazo del buril, crea una serie muy suave y de un tono más melancólico que desgarrado. Iconográficamente sigue presentándonos a los mismos personajes: espectador masculino, niña lazarillo, pescadores y Minotauro.

Según Rafael Jackson en estos grabados Picasso cristaliza como en ningún otro la imagen de femme-enfant, la niña portadora de luz que abre las puertas de la noche.

Cita Jackson al poeta mexicano Octavio Paz que resume acertadamente esta idea claramente bretoniana: **"La mujer abre las puertas de la noche y de la verdad; la unión amorosa es una de las experiencias más altas del hombre, y en ella el hombre toca los dos vertientes del ser: la muerte y la vida, la noche y el día"**.

Esta idea no es extraña a la producción picasiana. Por una parte no podemos dejar de notar la presencia de las diferentes mujeres que pasaron por su existencia, quienes, como motivos inspiradores, también eran vida, vida serena, portadoras de vida; mientras que en otras ocasiones se convertían en monstruos mortales, o empujaban a una violencia aterradora y a la muerte, como en las violaciones que el Minotauro llevará a cabo durante el año treinta y tres.

En relación con la niña lazarillo debemos también tener en cuenta que para los surrealistas la infancia no era un símbolo de regresión sino de libertad creativa, de equilibrio interior. Estas dos concepciones podrían convertir a la femme-enfant en la salvación del Minotauro que le guiará hacia la luz.

Según las teorías psicoanalíticas de Jung **la niña que conduce al Minotauro podría representar la luz y la verdad, la personificación de los poderes vitales (Marie-Thérèse), frente a los poderes de la oscuridad (el minotauro/Picasso)**

Pese a todo, en la Minotauromaquia -obra que condensará todos estos motivos-, la imagen de la niña será demasiado ambigua, la femme-enfant parece mostrar la luz al monstruo pero a la vez se enfrenta a él, le deslumbra con la luz que porta.

La mujer- torero

El grupo iconográfico que ocupa el centro geométrico de la Minotauromaquia es un caballo con una mujer que parece desvanecida sobre su lomo. Este grupo no aparecía en las estampas del Minotauro ciego pero tampoco surge en esta composición, muy al contrario, su gestación es larga. Podemos encontrar la imagen del caballo herido mortalmente en multitud de obras dedicadas a la tauromaquia. Aparecerá en multitud de combates con el toro.

Es en realidad la misma yegua blanca que aparece agonizante en el Guernica, personificación sintética del horror y la tragedia ante la muerte cercana.

No podemos dejar de relacionar a la yegua con la mujer en constante lucha con el toro, en este sentido es muy interesante el lienzo que realiza en 1936 'Minotauro con carreta', lienzo reproducido gráficamente por primera vez por Douglas Duncan, que al preguntarle a Picasso si la yegua estaba muerta éste le contestó: " La yegua no ha sido corneada, es que ha parido, ¿No ve la cabecita y las pezuñas de color rojo?" Manuel Alvar ve en la yegua agonizante el anuncio de la muerte. Siguiendo al filólogo, el caballo sería símbolo "macabro y nefasto". Nos dice que para las culturas anglosajonas el soñar con un caballo es premonición de muerte y desgracias.

Quizá sea más sencillo relacionar el caballo con la tradición mediterránea de la tauromaquia, donde los caballos son víctimas inocentes en los combates entre toro y hombre, víctimas lo suficientemente atractivas plásticamente en su agonía.

Numerosos autores ven en la mujer rubia tendida sobre la yegua que huye despavorida ante el Minotauro a la propia Marie-Thérèse, por su perfil y su melena rubia. Concretamente a este equipo iconográfico anteceden como hemos mencionado los numerosos combates entre toro y caballo, la muerte de la mujer torero realizada en 1933 o el espléndido grabado realizado en 1934, en el que ya aparece esta mujer-torero sorprendida, apabullada, conmovida ante el envite del toro.

El ojo fijo, totalmente desorbitado, desnuda sobre la yegua e indefensa ante el ataque del toro. Es difícil saber si el envite es amoroso u homicida, pero es en cualquier caso agresivo. La desnudez de la mujer le hace aún más vulnerable sobre la yegua herida de muerte.



Femme torero

La grafía sinuosa, revuelta sobre sí misma, así como el entrelazamiento de los cuerpos recuerda a las violaciones del año treinta y tres. El rostro del toro posee facciones antropomórficas, su rostro es casi amoroso, voluptuoso y sensual, frente a la consternación, aparece la sorpresa de la torera, desmadejada como las mujeres violadas.

Las mujeres asomadas a la ventana, el hombre barbado y el velero

Las mujeres de la ventana parecen sustituir a los pescadores que aparecían en las composiciones del Minotauro ciego. Se ha visto en los rostros de estas espectadoras el rostro de Marie-Thérèse, y junto a las palomas se ha hecho una lectura de placida felicidad como triunfo de la luz y la tranquilidad frente al mal y dolor que simbolizaría el Minotauro. Así mismo el velero que se aleja sería una alusión a la tranquilidad experimentada por la humanidad al saberse liberada del mal. Formalmente estas dos mujeres no pueden dejar de recordarnos a plácidos retratos de la joven amante de Picasso realizados al óleo en torno al año 1932.

Otro antecedente podrían ser los espectadores del sacrificio del Minotauro, sobre todo el grabado que representa a un grupo de mujeres indiferentes a la muerte del hombre-toro donde solo una de ellas le ofrecerá consuelo alargando el brazo y acariciando al minotauro.

El personaje barbado es uno de los de más difícil lectura. Ya en la serie del Minotauro ciego guiado por una niña, aparece un enigmático personaje masculino, pero imberbe, que parece observar la escena sin intención de actuar. En la Minotauromaquia este personaje barbado parece huir por unas escaleras. Por su indumentaria ha sido identificado con

Cristo, así como la escalera en la iconografía cristiana tiene un valor muy especial por su relación con el descendimiento.

Por otro lado también se ha considerado otro alter ego de Picasso que huye, hastiado de la complicidad de los crímenes del Minotauro. Otros autores identifican este personaje con el padre de Picasso y mostraría el abandono de la práctica artística.

Bibliografía

Alvar, Manuel, "Picasso y los mitos", Picasso, los mitos y otras páginas sobre pintores, Edición conmemorativa del XXXII Curso Superior de Filología Española, Málaga.

Calvo Serraller, Francisco, El Guernica de Picasso, T.F Editores. Heard Hamilton, George, Pintura y escultura en Europa 1880-1940, Manuales de arte Cátedra. Ediciones Cátedra, 1993.

Jackson, Rafael, Picasso y las poéticas surrealistas. De la biología a lo sagrado, Metáforas del Movimiento Moderno. Thimme, Jürgen, Picasso und die Antike. Badisches Landesmuseum. Karlsruhe, 1974

