

HÉROES Y ANTAGONISTAS: UN ESTUDIO ARQUETIPAL DE LOS PERSONAJES DE LA NOVELA CORTA BEREN Y LÚTHIEN DE J. R. R. TOLKIEN

Heroes and Antagonists: An Archetypal Study of the Characters of J. R. R. Tolkien's Novella Of Beren and Lúthien

Erguis Enrique Martínez Urueta

Escuela de Idiomas Modernos
Facultad de Humanidades y Educación
Universidad Central de Venezuela-UCV
Caracas 1050, Venezuela. Telf.: (58 212) 605 29 24
lagarde.grenadier@gmail.com

RESUMEN

El objetivo principal de este artículo es el estudio de la complejidad psíquica de los personajes de la novela corta *Beren y Lúthien*, del escritor británico J. R. R. Tolkien, a través de un análisis de la dinámica conductual que engloba tanto a sus protagonistas y héroes como a sus antagonistas y personajes secundarios. El primer objetivo de esta investigación radica en la determinación de los papeles desempeñados por cada actor dentro de la narrativa, ello a través del cotejo de las características distintivas de su comportamiento con los aspectos definitorios de ciertos parámetros conductuales identificados a partir de la teoría jungiana de los arquetipos. A partir de este primer estudio, se abordará el efecto transformativo conductual y funcional experimentado por cada personaje a raíz de tales manifestaciones arquetipales y a consecuencia de sus interacciones, lo que nos remitirá a la flexibilidad funcional de los protagonistas de la novela y su capacidad de trascender roles dentro de ella.

Palabras clave: *Beren y Lúthien*, arquetipo, héroe, sombra, ciclo heroico

ABSTRACT

The main objective of this article is the study of the psychic complexity of the characters in J. R. R. Tolkien's novella *Of Beren and Lúthien* through the analysis of the behavioral dynamics that encompass its protagonists and heroes, as well as antagonists and deuteragonists. The first objective of this investigation consists in the determination of the role that every actor in the narrative plays by comparing the distinctive characteristics of their behavior with the defining aspects of certain behavioral parameters, which will be identified based on Carl Jung's theory of the archetypes. On this basis, we will treat the transformative effect experienced by each character in their behavior and narrative function as a consequence of their interactions, which will lead us to the functional flexibility of the protagonists of the novella under analysis and their capacity to transcend from one role to another in the same narrative sequence.

Keywords: *Of Beren and Lúthien*, archetype, hero, shadow, heroic cycle

Héros et antagonistes : une étude archétypale des personnages du roman court *Beren et Lúthien* de J. R. R. Tolkien**RÉSUMÉ**

Cet article a pour objectif principal d'étudier la complexité psychique des personnages du roman court *Beren et Lúthien*, de l'écrivain britannique J. R. R. Tolkien, au moyen d'une analyse de la dynamique comportementale entourant tant les protagonistes que les antagonistes, ainsi que d'autres personnages secondaires. Le premier objectif de cette recherche est la détermination des rôles joués par chaque acteur dans le récit. Pour ce faire, l'on a comparé les caractéristiques distinctives de leur comportement avec les aspects définitoires de certains paramètres comportementaux identifiés sur la base de la théorie jungienne des archétypes. C'est à partir de cette première étude que l'on abordera l'effet transformateur, comportemental et fonctionnel ressenti par chaque personnage en raison des dites manifestations archétypales et de leurs interactions, ce qui renverra à la

flexibilité fonctionnelle des protagonistes du roman et à leur capacité de dépasser leurs rôles dans celui-ci.

Mots clés : *Beren et Lúthien*, archétype, héros, ombre, cycle héroïque

Heróis e antagonistas: um estudo dos arquétipos das personagens do romance curto Beren e Lúthien de J. R. R. Tolkien

RESUMO

O objetivo principal deste artigo é o estudo da complexidade psíquica das personagens do romance curto *Beren y Lúthien*, do escritor britânico J. R. R. Tolkien, através de uma análise da dinâmica comportamental que inclui não somente seus protagonistas e heróis, mas também seus antagonistas e personagens secundárias. O primeiro objetivo desta pesquisa é determinar os papéis que desempenha cada ator dentro da narrativa, através da comparação das características diferenciais do seu comportamento com os aspectos que definem certos parâmetros comportamentais que foram identificados a partir da teoria jungiana dos arquétipos. A partir desse primeiro estudo, será analisado o efeito transformativo comportamental e funcional que tenha sido experimentado por cada personagem, por causa dessa manifestação dos arquétipos e da consequência de suas interações, levando à flexibilidade funcional dos protagonistas do romance e a sua capacidade de modificar papéis nele.

Palavras chave: *Beren e Lúthien*, arquétipo, herói, sombra, ciclo heróico

Recibido: 09/12/16

Aceptado: 22 /03/17

HÉROES Y ANTAGONISTAS: UN ESTUDIO ARQUETIPAL DE LOS PERSONAJES DE LA NOVELA CORTA *BEREN Y LÚTHIEN* DE J. R. R. TOLKIEN

I. PRELIMINARES

El presente artículo tiene por fin último comprender la complejidad psíquica de los personajes de la novela corta *Beren y Lúthien*, resultado que se obtendrá a partir del empleo de la óptica arquetipal jungiana; sin embargo, conviene ofrecer al lector una introducción que versa sobre el autor de la novela corta sometida a análisis, J. R. R. Tolkien, sumado a un apartado dedicado a los orígenes filológicos de su producción literaria y el contexto marco que sirve de asiento para el desarrollo del corpus analizado. Todo esto se hará antes de abordar el marco teórico que sustenta esta investigación.

Comenzaremos con la formación intelectual de J. R. R. Tolkien, autor de la novela corta *Beren y Lúthien*. Tolkien fue formado en las aulas del King Edward's School en el área de lenguas clásicas y modernas, educación que posteriormente se perfeccionó en el Exeter College de Oxford a través del curso de estudios lingüísticos y literarios ofrecido por la academia. Su formación intelectual tuvo posteriormente un enorme peso en su desarrollo como académico y escritor, puesto que el autor incursionó en el área de la lexicografía y la filología, mereciendo un reconocimiento por sus estudios sobre el poema anónimo *Beowulf*. Sin embargo, J. R. R. Tolkien pasaría a la historia debido al éxito de dos grandes muestras literarias, que hoy día siguen siendo estimadas como clásicos de la literatura fantástica: la novela infantil *The Hobbit* (1937) y la trilogía de *The Lord of the Rings* (1954-1955), piezas literarias que sirven de principales exponentes de la obra tolkeniana y cuyo desarrollo evidencia la formación filológica de Tolkien. Como publicación post mortem, Christopher Tolkien, hijo del afamado filólogo, publica en 1977, y bajo un mismo corpus, un grupo de mitos y leyendas que se alzan a manera de precuela de *The Lord of the Rings*, texto posteriormente conocido como *The Silmarillion*, que incluye, a su vez, el texto que nos compete en esta investigación: *Of Beren and Lúthien*.

2. SITUACIÓN PREVIA

La obra literaria de Tolkien tiene su génesis en su formación filológica, ya que como profesor especializado en el estudio de la lengua inglesa estuvo en plena consciencia del hecho de que la literatura es un producto cultural que evidencia el desarrollo y los visos complejos adquiridos por un idioma en la medida que su uso se prolongue en el tiempo. Tolkien concibe la cosmogonía de la Tierra Media¹ a partir de su propio trabajo creativo relacionado con la creación de un grupo de lenguas ficticias y la literatura que se alza como expresión refinada de tales idiomas artificiales. De modo que en un momento temprano de su carrera profesional, Tolkien desarrolla el germen de lo que luego de una vida de trabajo se conocería como *quenya* y *sindarin*, las llamadas lenguas de los elfos, así como el *westron* y demás lenguas de los hombres. En el caso específico de los poemas y demás expresiones líricas de las lenguas élficas, Tolkien crearía tres historias nucleares que servirían de referencia para la posterior elaboración del corpus de *The Silmarillion* y la narrativa inicial sobre la Tierra Media: el poema llamado *The Fall of Gondolin*, la obra denominada *Turambar and the Foalókë* y *The tale of Tinúviel*, primera versión de *The Ballad of Leithian*, posteriormente conocida como nuestro objeto de estudio, *Of Beren and Lúthien*.

La Tierra Media, según el mito de la creación tolkeniano, surge del pensamiento de Eru Ilúvatar² y toma forma gracias a la acción de los Ainur³, vástagos de la mente del creador, los cuales coordinan y ejecutan tres temas de una misma canción, obra que en ocasiones resulta alterada debido a disonancias introducidas por Melkor, el más poderoso de los Valar, y corregida por el actuar de Eru y el resto de sus hijos. La obra toma la apariencia de una visión que ilustra una sucesión intermitente de eventos

¹ Tierra Media es la denominación dada por Tolkien (1998 y 2002) a un continente perteneciente a la geografía ficticia tolkeniana. En él transcurre la mayor parte de los hechos notables narrados en *The Silmarillion*, así como en las novelas *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*.

² El creador o deidad única de la cosmogonía tolkeniana.

³ Entre los Ainur se contaba a los Valar, literalmente los *poderes* del mundo, seres angélicos a los cuales se atribuye la gobernanza sobre los fenómenos naturales, así como a los Maiar, seres angélicos subordinados a los primeros.

generativos y destructivos, pero pronto la visión se materializa a partir del Vacío y parte de los Ainur decide intervenir en tal materialización como entes activos en el proceso creacionista. Eventualmente, las armonías y disonancias se traducen materialmente como cataclismos y guerras causados por Melkor y su ataque contra los esfuerzos reestructivos impulsados por los Valar, eventos que alcanzan a los elfos y a los hombres una vez que su presencia es manifiesta.

La temática de los mitos, las baladas y los cantos élficos revela la dicha y las miserias de un pueblo inmortal e inclinado hacia el perfeccionamiento y la preservación del entorno como los Eldar⁴. Los elfos tienen su origen en el este de la Tierra Media, pero alcanzan su mayor esplendor luego de su migración hacia el oeste de estas tierras y a consecuencia de su contacto con los Valar, de quienes obtienen sabiduría inconmensurable y junto a los cuales la dicha en lo refinado o trascendente no tiene fin. Las cuitas del pueblo élfico no surgen a consecuencia de su estancia con estos seres angélicos, sino como resultado de dos factores: la separación, voluntaria o involuntaria, de los seres bienaventurados y el acoso por parte del gran antagonista, Melkor, ahora llamado Morgoth o “enemigo negro”.

La raza de los hombres, caracterizada por su mortalidad y más consciente de los cambios personales y circunstanciales, no es ajena al mismo enemigo, y es precisamente la persecución de este último antagonista aquello que obliga a tres tribus de los hombres a migrar hacia el oeste para aliarse a los elfos en su lucha por la supervivencia frente a Morgoth. Como puede apreciarse, la literatura tolkeniana abunda en temas desarrollados progresivamente y de acuerdo a situaciones iniciales que cambian a consecuencia de un estímulo externo al protagonista.

Es dentro de este contexto cambiante y creciente a partir de una situación negativa con miras a un desenlace positivo en el cual encontramos a los coprotagonistas de nuestro corpus, el hombre, Beren, y la mujer elfa, Lúthien. El trasfondo histórico de Beren se encuentra vinculado a una de las muchas guerras infructíferas que los elfos y los hombres libran en contra de Morgoth, por lo que la historia coloca inmediatamente a Beren como eje de los acontecimientos que se narran, específicamente en el lapso que ella abarca. Lúthien es un personaje introducido posteriormente, y a pesar

⁴ Eldar es el nombre genérico que Tolkien otorga a los elfos.

de que emerge a consecuencia de las andanzas del héroe de la novela, su importancia para el desarrollo del personaje principal no disminuye, sino que se acrecienta con cada nueva situación que emerge dentro de la línea narrativa. El hecho de que los coprotagonistas se readapten a situaciones crecientes en complejidad evidencia un proceso contrario a la reducción del personaje a una función y conducta únicas: Beren y Lúthien crecen y quiebran paradigmas que el mismo autor define desde un principio. Este dinamismo conductual permite realizar un análisis literario tomando en consideración teorías sobre el comportamiento de los seres humanos sin restar méritos a aproximaciones de otro orden. En ese sentido, cabe destacar que este trabajo se vale de la teoría de los arquetipos de Carl G. Jung para analizar la complejidad psíquica de los personajes y situaciones que interactúan dentro de la literatura tolkeniana. A su vez, sumamos a estas bases teóricas los aportes de colaboradores de la escuela junguiana, como Joseph Henderson y Jean Shinoda Bolen, cuyos aportes de gran peso para este análisis destacamos a continuación.

3. LA TEORÍA DE LOS ARQUETIPOS DE CARL JUNG

La lectura de *Beren y Lúthien* nos lleva a observar que el comportamiento de los personajes de la novela corta no permanece estático, sino que conforme avanza la trama, su desenvolvimiento se adapta en función del tipo de encuentros encarados por los actores y de los problemas que deben resolver con la finalidad de restaurar cierto desequilibrio perdido. Para la teoría arquetipal, la línea narrativa es reflejo de una sucesión de eventos con miras a la restauración del equilibrio psíquico del individuo y la maduración personal. La adaptación progresiva por parte del personaje se logra mediante el desarrollo o redescubrimiento de aspectos de la personalidad que se encuentran reprimidos dentro de una psique segmentada, a la vez que se descartan ciertos elementos de la individualidad que actúan a manera de freno del desarrollo del actor. Tales elementos reprimidos son denominados por Carl Jung como arquetipos, modelos de comportamiento de cuyos rasgos prominentes se apropia un individuo con la finalidad de adaptar su modo de actuar a un reto determinado. Acerca de la naturaleza de los arquetipos, Vélez (1999) indica:

Que los arquetipos sólo prefiguren las representaciones, es decir, que únicamente sean formas a partir de las cuales se ordenan sus contenidos, nos pone ante una de sus cualidades más esenciales y creativas: los arquetipos son formas a priori, inmediatas e innatas. (1999: 50).

En consecuencia, según Vélez (1999), los arquetipos pueden clasificarse como formas preexistentes o “imágenes primordiales”, las cuales no se manifiestan de forma perfecta sino que sirven de modelo para un comportamiento más complejo que abriga parte de las características de tal referencia primigenia. Tales modelos se encuentran contenidos dentro de lo que Jung (2008) denomina inconsciente colectivo, postulado sobre una “herencia compartida” que se alza como eco de la teoría de las formas de Platón al señalar la existencia conjunta de las ideas en sus facetas más puras y simples, las cuales, a posteriori, tomarían forma en la medida de que encontrarán su lugar en el mundo material. El ser humano heredará tales parámetros de conducta y deberá hacer uso de ellos para enfrentar una realidad que sobrepasa sus habilidades iniciales.

A fin de identificar la presencia de manifestaciones arquetipales a partir del comportamiento de los personajes de la novela corta *Beren y Lúthien*, hemos recurrido a dos obras de la autora Jean Shinoda Bolen publicadas en 2008: *Gods in Everyman* (2008a) y *Goddesses in Everywoman* (2008b). La estudiosa acude al empleo de una nomenclatura basada en la mitología grecorromana a fin de aglutinar las características pertenecientes a un mismo parámetro de conducta alrededor de una figura mitológica extraída del panteón clásico. De tal forma, los personajes de la novela corta *Beren y Lúthien* son sometidos durante el análisis a un cotejo que permite determinar qué características innatas coinciden con aquellas descritas por Shinoda Bolen, dando paso a su vez a un análisis que arroja luces sobre cuáles de tales características son descartadas por el actor si ello impide la adaptación del comportamiento individual a un reto determinado.

Esta readaptación del comportamiento humano es tomada en consideración, a su vez, por el autor Joseph Henderson (1997), quien parte de la naturaleza cambiante del comportamiento de los coprotagonistas para catalogarlos como héroes, quienes responden de manera distinta a las nuevas situaciones que se presenten a medida que se desenvuelve el

nudo de la historia y son pieza central en el conflicto que surge durante el clímax de esta. Esto le permite a Henderson (1997) identificar cuatro etapas de desarrollo de la personalidad individual, o ciclos heroicos, cada uno de ellos asociado a la conducta manifestada por el actor en un segmento determinado de la narración. En este artículo se han seleccionado tres de los mencionados ciclos, los cuales podemos describir de la manera que sigue:

- Ciclo *Trickster*: corresponde a la etapa más primitiva del desarrollo heroico asociada a las proezas de combate de un héroe o su capacidad de burlar obstáculos materiales con base en sus capacidades innatas, pero el protagonista aún no desarrolla la ética que caracteriza las acciones de encarnaciones heroicas más avanzadas; por lo tanto, carece de cualquier propósito más complejo que el de resolver un reto inmediato.
- Ciclo *Red Horn*: corresponde a una etapa de redescubrimiento del héroe, al darse cuenta de que sus capacidades innatas pueden ser ampliamente superadas por la naturaleza avasallante de un reto a superar. En este caso, el héroe debe aceptar o atraerse la ayuda de un “agente mágico”, el cual actuará a manera de faro ético del protagonista, a la vez que le aportará medios adicionales a los ya existentes para superar diversos obstáculos antes insuperables.
- Ciclo *Twins*: durante esta etapa se redefine la identidad del ente que funge como eje de la narración heroica, de modo que la historia ya no se centra sobre un héroe asistido por un agente mágico enfrentándose al mundo, sino que la entidad heroica adquiere dos facetas mutuamente complementarias manifiestas a partir de dos figuras inseparables, un héroe bifronte: por una parte, un aspecto reflexivo, espiritual; otro proactivo, físicamente hábil. A partir de este punto la historia dispone de coprotagonistas, personajes cuyo actuar complementario incide en el desenvolvimiento de la trama literaria.

Cada una de estas etapas de desarrollo de la personalidad del héroe responde a su naturaleza cambiante y supone una reacción ante un fenómeno externo, el cual, según Vladímir Propp (1968) en su categorización de las etapas de la narrativa heroica, promueve la superación de un estado inicial y la adquisición de dones que redundarán en la formación de la individualidad

del protagonista. El clímax de este proceso de individualización lo constituye lo que Henderson (1997) denomina *sombra* y el enfrentamiento entre “el héroe versus el dragón”, una representación gráfica del acto de reconciliación de la consciencia del héroe con su inconsciente en pos de su estabilidad psíquica.

Carl Jung dividió la psique humana en ego e inconsciente, correspondiendo la primera denominación a la plena consciencia del individuo y la instancia psíquica inmediata que entra en contacto con el aspecto circundante de la realidad. Sin embargo, existe cierta faceta oculta de la personalidad que lucha por manifestarse contra la resistencia del ego, lo cual responde a lo que Jung cataloga como *sombra*. La sombra es descrita por Henderson (1997) como un aspecto de la psique que “contiene los aspectos escondidos, reprimidos y desfavorables (o execrables) de la personalidad” (1997: 117), mientras que Von Franz (1997) indica que “la función de la sombra es representar el lado opuesto del ego” (1997: 176), una representación de ciertas cualidades de la personalidad que, una vez liberadas de forma súbita, pueden causar impacto y desagrado. Sin embargo, Henderson (1997) no limita las características de esta figura a una interpretación estrictamente negativa al tomar en cuenta la presencia de “instintos normales e impulsos creadores” (1997: 117) asociados a esta faceta oculta de la psique individual. De tal manera, el reencuentro del individuo con su inconsciente supone el reconocimiento de la existencia de elementos reprimidos capaces de aportar un valor agregado al proceso de individuación del héroe.

Existen, a su vez, manifestaciones de la sombra especialmente conocidas bajo la denominación *ánimus* y *ánima*. Cada denominación corresponde a la personificación de los aspectos psicológicos del sexo opuesto al individuo, de modo que el *ánimus* se manifiesta en un personaje femenino como Lúthien, mientras que el *ánima* hace lo propio en Beren. Von Franz (1997) asocia al *ánima* la irracionalidad que surge a partir de los sentimientos vagos, la dependencia respecto a una entidad protectora que dificulta el desarrollo de la personalidad, así como la capacidad de explorar el inconsciente. El *ánimus*, según Von Franz (1997), sería una encarnación de convicciones indiscutibles a las cuales resulta sometida la protagonista y que “jamás incluyen la realidad personal de la mujer tal como es realmente” (1997: 189). En este caso, el *ánimus* correspondería parcialmente, al igual

que el ánimo para un hombre, a aquellos aspectos de la personalidad que amenazan con anquilosar el desarrollo individual de la fémina; aunque, por otra parte, también incluye ciertos atributos asociados a manifestaciones arquetipales de carácter proactivo. Con base en este esbozo teórico, detallaremos a continuación los aspectos más destacados de su aplicación al análisis de la novela corta *Beren y Lúthien*.

4. PRIMERA PARTE. BEREN Y LÚTHIEN DESDE LA ÓPTICA ARQUETIPAL. PRESENTACIÓN DEL HÉROE

La posibilidad de aplicar la teoría de los arquetipos al análisis de la novela *Beren y Lúthien* surge a partir de la observación de los personajes que se desarrollan dentro de la narrativa y su comportamiento dinámico. Hemos aclarado con anterioridad que la teoría arquetipal considera que un individuo se apropiará de aquellas manifestaciones arquetipales que resulten más útiles en su proceso de edificación de la personalidad, por lo que el comportamiento de este individuo cambia, se adapta a los nuevos retos circunstanciales que requieren de una respuesta psíquica adecuada y desarrolla las capacidades autoexploratorias necesarias como para redescubrir elementos aprovechables contenidos en el inconsciente. A partir de nuestro análisis arquetipal hemos podido determinar que este fenómeno, cuya fórmula es planteada por Jung a partir de sus observaciones clínicas, puede ser examinado con fundamento en la literatura tolkeniana: los personajes Beren y Lúthien cambian a lo largo de la narrativa, maduran y quiebran el molde conductual que los concibe desde un principio en pos de la edificación de la individualidad. De tal forma, abordaremos cada etapa de la narración de *Beren y Lúthien* mediante la perspectiva de análisis expuesta.

Beren es uno de los últimos sobrevivientes de una batalla ficticia llamada *Dagor Bragollach*, a la cual Tolkien dedica un relato propio denominado "Of the ruin of Beleriand and the Fall of Fingolfin". Durante esta batalla, los hombres de las tres casas de los Edain se mantienen junto a los elfos bajo el mando del rey de los Noldor, Fingolfin, en un cerco que rodea Angband, la fortaleza del antagonista, Morgoth. El tirano quiebra el sitio al provocar una erupción volcánica desde el monte Thangorodrim, la cual, sumada a un ataque frontal y masivo en contra de la alianza, diezma las fuerzas de esta última. Huyendo de la derrota, Beren, junto a su padre Barahir y un

grupo de soldados de la casa de Beör⁵, se interna en los bosques del norte de Beleriand a fin de escapar de la persecución acaecida luego del desastre. Durante una partida de caza se aleja a Beren del resto de sus compañeros, Barahir es localizado y acabado por una horda de orcos bajo el mando de Sauron, sirviente de Morgoth, hecho del cual se entera Beren por una aparición en un sueño. El guerrero, al verse privado de su padre y de los últimos miembros de su casa, parte furioso tras la tropa de orcos victoriosos, quienes a su vez mutilan la mano de Barahir a manera de trofeo.

Beren es capaz de rastrear la ubicación de la tropa de orcos⁶ durante la noche y de acercarse sin ser notado por el enemigo, que se encuentra embriagado de victoria. Mientras el capitán del grupo agita la mano de Barahir en señal de sorna y victoria, Beren se escabulle entre los orcos y acaba con el cabecilla, recuperando la mano mutilada del padre y un anillo que le pertenecía, heredad de su casa, para luego escapar indemne entre los matorrales.

A partir de este comportamiento podemos catalogar a Beren como héroe por ser el eje de los acontecimientos hasta el momento narrados en la historia. Sin embargo, a partir de su actuar podemos observar que la reacción de Beren corresponde a un acto eminentemente retributivo, lo cual se añade a una consideración previa que lo estima como guerrero y partícipe de acciones bélicas, previo inicio de la narración y durante etapas más avanzadas de esta. La acción del enemigo causa en el personaje una respuesta abrupta, en principio violenta, la cual se reformula una vez que se percibe la desventaja numérica y material del héroe. Sin abandonar las ansias de venganza, Beren se enfrenta inteligentemente a la situación que se le presenta. A partir de esta reacción podemos extraer las características abrigadas por dos arquetipos caracterizados por Shinoda Bolen (2008a, 2008b): Ares y Atenea. A propósito del arquetipo Ares, Shinoda Bolen (2008a) señala: "Ares archetype, like the god, is present in passionate,

⁵ Denominación de una de las tres tribus de hombres aliadas de los elfos. Las otras dos se denominan *casa de Hador* y *casa de Haleth* (Tolkien, 1998 y 2002).

⁶ La denominación "orco", según Tolkien (1998 y 2002), corresponde a la de una raza de criaturas pérfidas creadas por Morgoth al torturar y mutilar elfos capturados durante los primeros días de la raza. Los orcos se convirtieron en los enemigos acérrimos de los elfos libres en la posteridad.

intense reactions. With Ares, a surge of emotion is likely to evoke an immediate physical action. This is a reactive, here-and-now archetype”⁷ (2008a: 196).

Ares es descrito dentro de la cosmogonía griega como el resultado de un matrimonio disfuncional entre Zeus, autoridad suprema del panteón olímpico, y Hera, diosa asociada a la fidelidad matrimonial, a su vez víctima de las constantes infidelidades de su esposo. En consecuencia, tal choque de personalidades e intereses desemboca directamente en la generación de un conflicto, término más preciso para rastrear la etimología del nombre del dios de la guerra. Por lo tanto, Ares siempre se ve acompañado de sus hijos, las Batallas, el Miedo y la Fuga, además de ser usualmente asociado a la Discordia, en calidad de hermano. Esta discordia, considerándola como cualidad, representa un papel importante al momento de definir a esta figura mitológica porque refleja su rechazo al abuso de poder y el irrespeto hacia la autoridad investida por parte de su propio padre, Zeus, quien atenta frecuentemente contra la estabilidad matrimonial.

Sin embargo, Shinoda Bolen (2008a) señala la existencia de un fuerte contraste entre los aspectos negativos de Ares y las alabanzas de las cuales es objeto dentro de la literatura grecolatina:

In the Homeric “Hymn to Ares,” however, Ares’ virtues are extolled, with lines such as “Ares has a mighty heart,” “Ares, father of Victory,” “Ares, helper of Justice,” “Ares, leader of most just men”, “Ares carries the staff of manhood.” He is called “helper of mankind, dispenser of youth’s sweet courage.”⁸ (2008a: 195).

⁷ “El arquetipo Ares, como el dios, está presente en las reacciones intensas y apasionadas. Con Ares, un acceso emocional evocará con seguridad una reacción física. Este es un arquetipo reactivo, del aquí y ahora”. (Traducción nuestra. Todas las traducciones en este artículo son propias).

⁸ “En el homérico ‘himno a Ares’, sin embargo, las virtudes de Ares son ensalzadas, mediante expresiones como ‘Ares tiene un corazón fuerte’, ‘Ares, padre de la victoria’, ‘Ares, colaborador de la justicia’, ‘Ares, guía de los hombres más justos’, ‘Ares lleva el bastón de la masculinidad’. Se le denomina ‘ayudante de la humanidad, dispensador del dulce coraje juvenil’”.

A ello se suma la siguiente afirmación de Shinoda Bolen (2008a): “When he is viewed positively, it is for his qualities of heart and courage (from French *coeur*, meaning “heart”); he is a god who reacts emotionally.”⁹ (2008a: 196). De tal forma podríamos extraer dos características fundamentales del arquetipo Ares:

- En términos negativos representa el acometimiento irracional, hasta violento de una tarea. No hay mayor entendimiento acerca de sus motivos, salvo la satisfacción inconsciente de un impulso.
- En términos positivos representa el impulso que caracteriza la juventud y la superación de las inhibiciones que surgen a partir de la percepción de peligro. Es la manifestación del inconformismo, la oposición al anquilosamiento de la personalidad y el rechazo a los límites impuestos por entes terceros, sean de carácter externo (un antagonista) o interno (los impulsos autodestructivos que surjan de su inconsciente).

Estas características son manifestadas por Beren de la manera que sigue. Este personaje, en principio, ve su juicio nublado ante la afrenta causada por un enemigo que incluso profana los restos del contrincante vencido. La eliminación del restante de su casa y la extinción virtual de su familia lo arrastra a una situación que exige venganza. Ello constituye una primera manifestación del arquetipo Ares que hace eco de las palabras de Homero, ya que las acciones retributivas de Beren, aunque no deshagan el desastre causado por las fuerzas del mal, son encauzadas con motivo de la restitución del honor de los fallecidos mediante la recuperación de la mano de Barahir —garantizando con ello su sepultura apropiada— y de su anillo en calidad de heredad y recuerdo de una dinastía perdida. Por otra parte, aunque el sentido común habría dictado en un principio la necesidad de huir de una situación totalmente desventajosa para un solo individuo, Beren demuestra sus cualidades marciales mediante el acometimiento de una acción guerrera que rompe las inhibiciones causadas por el peligro, adoptando con ello una actitud proactiva que caracteriza a la manifestación

⁹ “Cuando se aprecia positivamente a Ares es debido a sus cualidades y coraje (del francés *coeur*, que significa ‘corazón’). Es un dios que actúa emocionalmente”.

arquetipal, ello sin menoscabo de una renovada percepción de la realidad que le permite replantear su búsqueda de justicia de forma más inteligente.

Lejos de emular una carga frontal contra un enemigo mejor posicionado y más numeroso, Beren opta por el rastreo de un contrincante ruidoso y embriagado de poder para luego atacarlo por sorpresa, de forma relámpago, todo bajo el amparo de la noche aprovechándose de su propia habilidad para escabullirse entre enemigos confundidos y sin capacidad de maniobra. De tal manera, Beren se convierte en la referencia literaria de un maqui o partisano, denominación que lo hace necesariamente poseedor de una capacidad reflexiva de orden metódico, matemático. A partir de este punto entra en juego la manifestación de algunas características propias del arquetipo Atenea. Sobre el arquetipo Atenea, Shinoda Bolen expresa lo siguiente:

The martial and domestic skills associated with Athena involve planning and execution, activities that require purposeful thinking. Strategy, practicality and tangible results are hallmarks of her particular wisdom. Athena values rational thinking and stands for the domination of will and intellect over instinct and nature.¹⁰ (2008b: 76).

Beren abandona la imagen que adorna al típico héroe épico, entiéndase un paladín dispuesto a cargar frontalmente contra un enemigo, para convertirse en un montaraz que emula las brillantes aunque atrevidas acciones de guerra publicitadas por británicos contemporáneos a Tolkien. Como indica Shinoda Bolen (2008a), Beren se hace de la voluntad transformativa del arquetipo Ares para promover un cambio, que le permite rechazar una actitud impulsiva en sus acciones de guerra para tornarse más reflexivo y consciente sobre la pequeñez de su posición. Beren no dejará de rechazar igualmente las persecuciones protagonizadas por Sauron, lugarteniente de Morgoth, en su intento de someterlo a la tiranía del amo; sin embargo, estas acciones evasivas y golpes de mano se

¹⁰ "Las habilidades marciales y domésticas asociadas a Atenea involucran la planificación y la ejecución, acciones que requieren de un razonamiento intencionado. La estrategia, la practicidad y los resultados tangibles son característicos de su sabiduría particular. Atenea valora el pensamiento racional y representa la dominación del intelecto y de la voluntad sobre el instinto y la naturaleza".

realizarán a partir de una reflexión previa que disminuye los riesgos de los actos de guerra.

Finalmente el héroe ha de abandonar su situación limitante, ya que el estado proscrito de Beren simplemente lo reduce a un estado de supervivencia sin prospectos de avance más allá de vivir un día más. La experiencia de abandonar las fronteras de Dorthonion, el bosque donde el héroe ha permanecido oculto, prueba ser tan traumática como puede plantearse la transición de un ciclo heroico a otro, aunque igualmente necesaria. Este estadio intermedio que antecede el encuentro entre Beren y Lúthien transcurre en un episodio de la novela donde se menciona, mas no se especifica, el paso de Beren a través de la llanura de Nan Dungortheb, donde las hechicerías de Sauron confluyen en una batalla campal contra el poder de la reina Melian, causando desconcierto, confusión y horrores que el autor mismo se niega a mencionar.

Henderson (1997) denomina este primer estadio de existencia ya superado como *trickster*. Durante este ciclo heroico, las acciones de Beren se encontraron directamente encaminadas hacia la supervivencia, con una única variación en la forma de la retribución producto de una afrenta enemiga. Sin embargo, Beren carece durante esta etapa de un norte ético que le permita trascender dentro de la narrativa, por lo que la acción de un villano se hace necesaria para catalizar un impulso transformador en el protagonista. Un primer impulso lo constituye la pérdida de su clan a manos del enemigo, lo que Vladímir Propp (1968) cataloga como la octava función de la *dramatis persona*, la cual dispara el dinamismo de la narrativa al disponer los motivos por los cuales un héroe sale de su espacio de comodidad, o en el caso de Beren es aquello que le hace plantearse la necesidad de enfrentar a un enemigo específicamente dentro del ámbito de la novela bajo análisis. Un segundo impulso lo constituye precisamente la victimización de Beren al ser llevado a un estado proscrito y de asfixia, novena función descrita por Propp (1968) en su modelo morfológico de análisis literario. Perseguido y hostigado por bandas de guerra, el héroe se topa ahora con la necesidad de abandonar su ámbito circunstancial en búsqueda de mejores prospectos de vida.

Esta etapa oscura es sucedida por el encuentro y enamoramiento subsecuente de Beren y Lúthien. Luego de errar por tierras desoladas, Beren se interna en los bosques de Doriath, ubicados al sur de Dorthonion,

perdiéndose entre las arboledas producto de un hechizo de confusión que aísla y protege ese país de los intrusos. Sin embargo, finalmente Beren consigue orientarse gracias al canto de Lúthien, quien solo en la segunda ocasión de su avistamiento se topa con el héroe, enamorándose casi instantáneamente. A partir de este punto se observa una variación diametralmente opuesta del comportamiento de Beren y la introducción de un segundo personaje, en principio complementario, aunque luego plenamente protagonista como lo es esta doncella.

Lúthien guía a Beren hacia las estancias del rey elfo Thingol, padre de Lúthien, quien reina junto a la poderosa Melian¹¹, de ascendencia divina. Thingol enfurece ante la entrada de un extraño de aspecto acabado a su reino, y su ira se multiplica ante el pedido de mano que realiza Beren en pos de su unión con Lúthien. El atrevimiento le cuesta al héroe ser sometido a una prueba suicida: recuperar una joya Silmaril¹² de la corona de hierro de Morgoth, un tesoro a cambio de otro. Lejos de amilanarse, Beren acepta el reto imponiéndose a los intentos de intimidación de Thingol y sin frenarse ante un prospecto de muerte segura, todo para garantizar su unión perpetua con la princesa elfa. Beren emprende enseguida su empresa, pero Lúthien es encerrada en una torre alta para evitar que persiga a su amado. Este hecho no le impide escabullirse de su encierro mediante artificios mágicos, como el uso de un hechizo soporífero que aturde a sus guardias y la confección de un vestido a partir de su cabello, tan oscuro que la cubre de cualquier vigilante con excepción de otro agente mágico, esta vez el sabueso Huan.

¹¹ Melian no es una elfa. Pertenece a una raza divina de la cosmogonía tolkeniana llamada *Maiar* (singular *Maia*), segunda solo a los Valar, quienes juntos engrosan las filas de los denominados *Ainur*, participantes del proceso de la creación del mundo tolkeniano (Tolkien, 1998 y 2002).

¹² Los Silmaril son joyas diamantinas creadas por un artífice elfo llamado Fëanor, a quien Tolkien (1998 y 2002) cataloga como el más hábil de cuantos hayan existido. Las joyas albergan la luz de los dos árboles de Valinor, que iluminaron con brillo propio las tierras sagradas del oeste antes de la aparición del sol y de la luna en la cosmogonía fantástica tolkeniana; sin embargo, tales plantas maravillosas sucumbieron ante la envidia y la violencia de Morgoth, quedando de ellas solo un vástago y su luz en los Silmaril. De ahí la codicia de la que posteriormente serían objeto las piedras, las cuales, luego de ser robadas por Morgoth, causarían guerras retributivas en pos de su recuperación. A su nombre se debe el marco literario que abraza nuestro corpus, *The Silmarillion*.

Huan es un perro mágico proveniente de las tierras sagradas del oeste, al cual se le otorga la facultad de entender la comunicación humana y se le da la posibilidad de comunicarse sólo en tres ocasiones antes de su muerte. El can, perro líder de la partida de caza de los príncipes elfos Celegorm y Curufin, detecta el andar cauto de Lúthien y la intercepta, llevándola con buenas intenciones ante los cazadores informándoles de su presencia. Los príncipes elfos engañan a Lúthien y la mantienen rehén en su fortaleza, pero Huan la ayuda a escapar conmovido al escuchar sus cuitas y ya enterado de la empresa de Beren y de su estado actual.

Pues Beren, durante su viaje, sería ayudado por otro rey elfo, Finrod Felagund, quien le promete acompañarlo en su empresa de recuperar el Silmaril, contando con la desaprobación de Celegorm y Curufin, hijos de Fëanor¹³. Sin embargo, en el camino hacia Angband, la fortaleza de Morgoth, Beren, Felagund y su compañía serían capturados por tropas al mando de Sauron e internados en la fortaleza de Tol-in-Gaurhoth¹⁴, donde uno a uno serían devorados hasta que Beren, a última hora, es rescatado por Lúthien, quien rescata a Beren mediante la ayuda de Huan. Juntos enfrentan y someten a Sauron mediante el empleo de las artes mágicas de Lúthien y la fuerza física del sabueso, el cual hace frente al enemigo transformado en lobo atroz. Aunque Beren es rescatado, Felagund cae herido de muerte.

De este fragmento de la historia, en el que Lúthien se alza como rescatista de Beren, se desprenden los elementos que permitirán extraerla de la función complementaria inicial, además de dar paso a la identificación de aquellas manifestaciones arquetipales de las cuales se apropia, sin olvidar la transformación experimentada por Beren en el proceso.

Por una parte se observa que Beren ya no se enfrenta a un enemigo a la par de sus fuerzas o al cual pueda superar fácilmente. Por primera vez, el héroe se da cuenta de cuáles son sus límites inherentes y de la

¹³ Según Tolkien (1998 y 2002), los hijos de Fëanor son siete, incluyendo aquellos mencionados en este análisis. Todos se ven fatídicamente arrastrados a una espiral descendente de violencia dado el juramento familiar de recuperar los Silmaril robados a Fëanor, sin importar quien los posea. Ello se alza como raíz de la violencia fratricida de los primeros relatos sobre los elfos en *The Silmarillion*.

¹⁴ Término sindarin para *isla de los lobos*. El nombre se debe a que Sauron, un nigromante consumado, pobló la fortaleza de la isla con lobos poseídos por espíritus inmundos (Tolkien, 1998 y 2002).

necesidad apremiante de contar con cierta ayuda que le permita superar tal inconveniente. Propp (1968) identifica entre la décimosegunda y la décimocuarta función literaria la preparación y el recibimiento por parte del héroe de cierto tipo de ayuda o asistencia mágica producto del advenimiento de un reto superior a sus fuerzas. En este caso, la narración describe el hecho de que Lúthien es tanto la dispensadora de los dones mágicos como la ayuda que le permitirá al héroe librarse del obstáculo circunstancial. Sin embargo, podemos observar a su vez que Lúthien, lejos de ser un objeto pasivo que es entregado al héroe para su salvación, decide e interviene conscientemente en el rescate. Ello responde a la transformación de entidad pasiva y sometida a una voluntad masculina a un ser con iniciativa propia.

5. SEGUNDA PARTE. LÚTHIEN HEROÍNA

De lo expuesto anteriormente podemos observar los primeros segmentos que conforman el desarrollo del personaje Lúthien. Por una parte se aprecia su sometimiento a la voluntad de su padre, mas luego quiebra las interdicciones que pesan sobre ella para convertirse en un elemento activo de la narrativa, el cual tiene peso incluso en la superación de ciclos heroicos por parte de Beren. Por tal motivo se pueden identificar las características arquetipales de Lúthien como ligadas a figuras asociadas a la autoexploración, como Perséfone; a la iniciativa, como Artemisa; y a la capacidad transformativa, a la manera de Afrodita.

Shinoda Bolen (2008b) indica sobre el arquetipo Perséfone que su nombre corresponde a aquel propio de la esposa de Hades y reina del inframundo, obtenida por la fuerza mediante su abducción y separación de su madre, Deméter. Un relato que trata sobre un juicio por parte de Zeus en pos de la limitación de los derechos de custodia sobre Perséfone alimenta la narrativa relacionada con la explicación del fenómeno natural de las estaciones, ya que en compañía de Perséfone, Deméter rejuvenecería la fertilidad del mundo; pero, en su ausencia, la Tierra experimentaría un crudo invierno. A partir de este relato extraemos la característica principal de Perséfone en su advocación Koré: juventud o inmadurez latentes, así como el sometimiento del destino individual a los designios de una tercera persona.

En principio podemos circunscribir el comportamiento de Lúthien a esta descripción sobre un individuo “domesticado” por una tercera entidad, sea mediante el sometimiento de la doncella a los decretos de su padre y rey, así como su engaño y secuestro por parte de Celegorm y Curufin.

El comportamiento del padre de Lúthien corresponde al de un rey degradado a autócrata al incurrir en las acciones de un tirano. Al prohibir la salida y censurar la voluntad de ayuda de la doncella hacia Beren, Thingol únicamente estará probando una afinidad parcialmente asociada a la opresión de Morgoth para con sus esclavos. En este caso, Lúthien es víctima de los designios proteccionistas, a la vez que asfixiantes, del padre. Por lo tanto, Tolkien presenta a Lúthien como Koré. Sin embargo, nuevamente nos encontramos con el planteamiento de Propp relativo al elemento disparador de la dinámica narrativa: la desaparición, separación o muerte de un ser íntimamente relacionado al protagonista constituye, según la octava función de la *dramatis persona* (1968: 17), un motivo para que el héroe abandone la comodidad del hogar, embarcándose en un viaje de replanteamiento de su personalidad.

Romper la ley de Thingol solamente responde a un proceso de meditación de las acciones personales y de autoanálisis de la voluntad individual inspirado por el amor de Lúthien hacia Beren, sin que exista otro motivo que la disuada de aventurarse a un mundo peligroso más allá de las fronteras de su reino. En ese sentido, Lúthien se despoja de cualquier inhibición originada en el arquetipo Perséfone que la somete a su padre para conservar una sola característica de esta manifestación arquetipal, la autoexploración y la capacidad de entender aquello que subyace bajo la conciencia. A propósito de tal característica indica Shinoda Bolen:

Persephone the Queen and Guide of the Underworld represents the ability to move back and forth between the ego-based reality of the “real” world and the unconscious or archetypal reality of the psyche. When the Persephone archetype is active, it is possible for a woman to mediate between the two levels and to integrate both into her personality. She may also serve as guide for others who “visit” the underworld in their dreams and fantasies, or may help those who are “abducted” and who lose touch with reality.¹⁵ (2008b: 202-203).

¹⁵ “Perséfone, reina y guía del inframundo, representa la habilidad de moverse entre

A partir de esta observación, podemos afirmar que Lúthien es capaz de aislar un elemento positivo presente en un arquetipo mayoritariamente anquilosante y aprovecharlo a fin de avanzar en su proceso de redefinición de la identidad. Este elemento le permitirá a la doncella descubrir qué capacidades se encuentran subyacentes en su persona, las cuales puedan tornarla en un ser más independiente y maduro. Entre tales talentos por descubrir se encuentran la capacidad de decidir independientemente, rechazando cualquier intento de sometimiento de su voluntad, así como su capacidad transformativa, que incide tanto en su persona como en la de Beren.

La independencia de carácter y pensamiento corresponden, según Shinoda Bolen, al arquetipo y personaje mitológico Artemisa, lo que se puede corroborar en el siguiente pasaje: "Artemis as Goddess of the Hunt and Goddess of the Moon was a personification of an independent feminine spirit. The archetype she represents enables a woman to seek her own goals on terrain of her own choosing"¹⁶ (2008b: 49).

Artemisa era la diosa virgen por excelencia, fuertemente asociada a la naturaleza y a los espacios abiertos, así como a la cacería. Su espíritu independiente le resulta innato, pues momentos después de ser concebida tuvo que ayudar a su madre, Leto, en el proceso de concepción de su hermano gemelo, Apolo. A tal motivo se adjudica este carácter autónomo, a su pronta capacidad de ofrecer respuestas a una urgencia determinada sin recurrir a la ayuda de un poder superior como el de su padre, Zeus. En ese sentido, Artemisa encarna el autogobierno de la naturaleza, armónico en sí, el cual no requiere y rechaza los intentos infructíferos de la especie humana por someterla a su voluntad. Lúthien no rechaza la autoridad de su padre; de hecho, en un futuro vuelve a su regazo pero en actitud conciliadora, una vez que la doncella y Beren se han probado dignos de loas

la realidad mundana basada en la percepción del ego y la realidad inconsciente o arquetipal de la psique. Cuando el arquetipo Perséfone se encuentra activo, es posible para la mujer mediar entre estos dos niveles e integrarlos a su personalidad. Ella puede servir también de guía para otros quienes 'visiten' el inframundo en sus sueños y fantasías, o podría ayudar a aquellos quienes han sido 'abducidos' y han perdido contacto con la realidad".

¹⁶ "Artemisa como diosa de la caza y de la luna era la personificación de un espíritu femenino independiente. El arquetipo que representa permite a una mujer fijar sus propias metas en el terreno de su propia escogencia".

universales. Sin embargo, también se niega a obedecer cualquiera de sus mandatos anquilosantes, de modo que acaba con una prohibición de salida que le habría privado de la posibilidad de ver y experimentar el mundo, sus maravillas y peligros, sin haber podido adaptar su personalidad a los requerimientos de una circunstancia riesgosa. En fin, no habría madurado.

La maduración de Lúthien es obra del descubrimiento de la sexualidad o conciencia sobre el dimorfismo físico y anímico existente entre dos personas. Al conocer y enamorarse de Beren, Lúthien se imbuje de cierta experiencia de vida que le permite apreciar las características de la otra persona y decidir, en función de tales factores, si le conviene o no unirse a ella. Si antes la figura masculina se alzaba forzosamente cual égida o a manera de sombra amenazante, en esta ocasión la distinción cambia y torna la imagen viril en la de un compañero de vida o complemento vital. Por tal motivo, el comportamiento de Lúthien da indicios de la apropiación de la independencia de carácter de Artemisa al seleccionar pareja en vez de serle impuesta.

La transformación del comportamiento de Lúthien con motivo de su enamoramiento nos redirige hacia una tercera manifestación arquetipal conocida como Afrodita, que coincide con la denominación de la diosa griega del amor y la sexualidad. Por tal motivo nos remitimos a Shinoda Bolen, quien señala al respecto:

When Aphrodite influences a relationship, her effect is not limited to the romantic or sexual. Platonic love, soul connection, deep friendship, rapport, and empathic understanding all are expressions of love. Whenever growth is generated, a vision supported, potential developed, a spark of creativity encouraged —as can happen in mentoring, counseling, parenting, directing, teaching, editing, and doing psychotherapy and analysis— then Aphrodite is there, affecting both people involved.¹⁷ (2008b: 225).

¹⁷ “Cuando Afrodita influencia una relación, su efecto no se limita solo a lo romántico o sexual. El amor platónico, la conexión anímica, la amistad profunda, la compenetración y el entendimiento mutuo, todos son expresiones de amor. Afrodita está allí cada vez que se genera crecimiento, se estimula una visión, se desarrolla el potencial, se promueve una chispa de creatividad, como puede ocurrir al asesorar, aconsejar, criar, dirigir, enseñar, editar y al ejecutar un análisis psicoterapéutico, todo lo que afecta

Como hemos visto, el enamoramiento de Lúthien constituye un primer impulso transformativo que lleva al replanteamiento de su propia imagen y la de la figura masculina en su vida, lo que conduce a la doncella un paso más cerca del límite de la juventud y del acceso a la adultez y a la ampliación de su visión de mundo. Sin embargo, el amor hacia Beren, a su vez, es la primera causa que impulsa a Lúthien a quebrar las ansias proteccionistas de su padre en pos de ayudar al héroe, lo que arroja luz sobre los primeros indicios de la autoexploración a la que Lúthien se somete en búsqueda de un motivo para abrirse al mundo. En consecuencia, el impulso transformativo del arquetipo Afrodita le permite a Lúthien librarse de las características anquilosantes de Perséfone Koré, apropiándose solo de los atributos propios de la exploración del subconsciente y generando en el proceso una independencia de carácter como el de Artemisa.

Este impulso transformador no solo se limita a Lúthien. Como indica Shinoda Bolen (2008b), Afrodita actúa para beneficio de los integrantes de una relación, por lo que Beren, a su vez, experimenta sus cambios conductuales a partir de su encuentro y enamoramiento de Lúthien. En principio notamos la caracterización del guerrero como un ente dedicado a la simple supervivencia, pero es la aparición de la doncella el elemento que lo dota de un faro ético adecuado que cataliza la transición de un ciclo heroico primitivo a otro caracterizado por la presencia de una guía espiritual. A su vez, el rescate heroico de Beren por parte de Lúthien y Huan expone a la luz las capacidades limitadas del paladín y lo hace consciente de la necesidad de contar con una mano extra al momento de enfrentar retos superiores a sus fuerzas. Por lo tanto, Afrodita, manifiesta en Lúthien, transforma a Beren en un hombre más sabio.

6. TERCERA PARTE. EL HÉROE BIFRONTE

Nos encontramos entonces frente a un proceso transformativo que involucra dos partes, en nuestro caso, los héroes. Hemos demostrado que las manifestaciones arquetipales de las cuales se apropia Beren a raíz de sus sucesivos encuentros promueven su transición cíclica, de héroe *trickster* a héroe *red horn*, considerando que este último ciclo corresponde al replanteamiento de las capacidades del protagonista frente a una realidad

mutuamente a los involucrados”.

avasallante y la concientización referente a la ayuda necesitada. Dentro de este mismo paradigma, Lúthien es el principal agente promotor del cambio, comportándose por momentos como la ayuda mágica referida por Propp (1968) a fines de superar las carencias innatas del héroe. Sin embargo, también podemos identificar la modificación de los parámetros de conducta de Lúthien en función de los eventos relacionados con Beren. Lejos de permanecer encasillada dentro del paradigma complementario de ayudante mágico, Lúthien es asimilada por la narración y desarrolla su propia línea de crecimiento individual hasta que la misma se cruza con la de Beren. Este cruce no supone un retorno de la doncella al sometimiento de su voluntad a los designios de un factor externo masculino, sino que Lúthien será vista como la fracción ética y espiritualmente compleja de una entidad bifronte, un héroe del ciclo *twins*, cuya otra mitad la constituye Beren junto a su osadía e iniciativa para materializar ideas.

Luego de la liberación de Beren, raras veces apreciaremos situaciones en las que el narrador no lo presente acompañado de Lúthien, sobre todo dada la dificultad que supone la siguiente etapa del viaje: internarse en Angband para arrebatar una de las joyas Silmaril de la corona de Morgoth. Disfrazados de espantos, Beren como un lobo atroz y Lúthien a manera de murciélago, los héroes se disponen a entrar en la fortaleza del tirano, no sin antes encontrarse con el gran Carcharoth, una bestia también con forma de lobo pero habitada por un espíritu maligno incubado por Morgoth. Lúthien se despoja de su disfraz ante tan espantosa aparición, actuando al instante mediante un hechizo que duerme a Carcharoth. Los héroes, luego de superar el obstáculo, se internan en las mazmorras de Angband hasta acercarse al trono de Morgoth, donde la voluntad y el poder del tirano anulan el disfraz mágico de Lúthien. Esta responde ejecutando una danza y un canto que adormece a toda la corte del tirano, mientras la doncella arroja su capa soporífera sobre el rostro de Morgoth, durmiéndolo.

Igualmente Beren cae dormido producto del encantamiento, pero Lúthien lo despierta. El héroe pasa a esgrimir su cuchillo, Angrist¹⁸, y separa una joya Silmaril de la corona de hierro; sin embargo, el cuchillo

¹⁸ Palabra derivada de la raíz quenya *anga* (sindarin *ang*), equivalente a *hierro*, junto a la raíz *ist*, que significa *cortar* (Tolkien, 1998 y 2002). Su nombre puede hacer referencia al hecho de que Beren emplea este objeto específicamente para separar un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth.

se quiebra al intentar obtener una segunda joya y uno de los fragmentos hiere el rostro de Morgoth, haciéndolo murmurar en sueños. Los héroes huyen despavoridos con una de las joyas en la mano de Beren, pero antes de escapar de Angband son interceptados por Carcharoth, quien ha despertado del hechizo. Al carecer de fuerzas, Lúthien desmaya, por lo que Beren decide enfrentar al lobo tratando de segararlo con la luz que emite el Silmaril. Sin amilanarse, Carcharoth arranca de un solo mordisco la mano de Beren junto al Silmaril, lo que prueba ser fatal para el lobo, ya que la joya no puede ser tocada por ningún ser impuro. La ingesta de la piedra solo causa un dolor espantoso a la bestia, tan fuerte que sus aullidos logran despertar a todos los habitantes de las mazmorras de Angband. La desesperación del momento solo empeora cuando Beren sucumbe a la ponzoña que se infiltra por sus heridas. Únicamente la intervención de un agente externo benigno los salva de la ira de las legiones de Morgoth: una bandada de águilas de Manwë¹⁹ bajo el mando de Thorondor²⁰ los eleva por los aires, rescatándolos.

Aunque los héroes son rescatados, Carcharoth, aún suelto, desata el caos a su paso, amenazando los lindes del reino de Doriath, el hogar natal de Lúthien y lugar de reposo junto a Beren luego de ser recibidos con un ánimo más dispuesto que el inicial. Beren se reivindica frente a Thingol al mostrarle los resultados de su empresa: aunque carente del Silmaril, el héroe fue capaz de probarse digno de la compañía de Lúthien al sacrificar una parte de sí por la doncella. El heroísmo de Beren va más allá al unirse a una partida de caza con el objetivo de eliminar a Carcharoth y salvar a Doriath, con cuyo gobierno recientemente se ha reconciliado. Durante la lucha, Beren es herido de muerte por la bestia; de su última defensa se encarga Huan, quien se sacrifica antes de dar muerte al monstruo.

Lúthien fallece a consecuencia de la congoja originada por la muerte de Beren, hecho resaltante considerando lo expresado previamente relativo a la inmortalidad de los elfos dentro de la cosmogonía tolkeniana. Sin embargo, el fallecimiento de la doncella solo representa el inicio de una

¹⁹ Manwë es el Vala de mayor autoridad en la cosmogonía de Tolkien, hermano de Morgoth en el pensamiento del Creador, Eru Ilúvatar. Manwë es patrón de los cielos y el aire, por lo que las águilas son sus siervas (Tolkien, 1998 y 2002).

²⁰ Thorondor es el nombre del águila de mayor ascendencia entre su especie (Tolkien, 1998 y 2002).

nueva etapa para la heroína, dando oportunidad para que su capacidad introspectiva resalte mediante su mediación ante el juez del inframundo, Mandos²¹, a favor de la resurrección de Beren. Lúthien nuevamente hace uso de sus facultades creativas para cantar una pieza que resumía la congoja de los elfos y los hombres en su conjunto, logrando la reconsideración del fin último de Beren y el propio. Ahora, ambos resucitarían, aunque Lúthien debería compartir el mismo destino que los hombres, convirtiéndose en la primera elfa en fallecer sin oportunidad de renacer²².

Beren y Lúthien, a partir de este instante, se alzan como dos individuos perfectamente distinguibles que tienen un mismo efecto para el resto de la narrativa y son subsecuentemente considerados como una misma entidad bicéfala, denominada por Henderson como *twins* y caracterizada de la manera que sigue:

Aunque los Twins (gemelos), se dice, eran hijos del Sol, son exclusivamente humanos y juntos forman una sola persona... En estos dos niños vemos los dos lados de la naturaleza del hombre... una de las figuras representa al introvertido cuya fuerza principal reside en su capacidad de reflexión, y la otra figura, el extravertido, hombre de acción que puede realizar grandes hazañas. (1998: 112).

Si se consideraran a dos personajes literarios como dos elementos separados con su propia línea de desarrollo y sin ningún cruce al final, simplemente incurriríamos en el análisis de dos historias por separado probablemente emparentadas por un mismo marco literario, a la usanza de *Il Decameron* por Giovanni Boccaccio o *The Canterbury tales* por Geoffrey

²¹ Mandos, dentro de la cosmogonía tolkeniana, es el nombre alternativo de Námo, el Vala que preside sobre las almas de los muertos, además de poseer facultades proféticas. Námo es usualmente asociado al lugar donde reside, denominado *Mandos*, de ahí su denominación más común (Tolkien, 1998 y 2002).

²² Los elfos son inmunes al paso del tiempo y a heridas o patologías que acabarían con cualquier hombre. Sin embargo, son vulnerables a ataques de contundencia, así como son hipersensibles emocionalmente, por lo que su forma física puede ser dañada permanentemente, no siendo así el caso de su espíritu. Todos los elfos pueden renacer y conservar su consciencia en algún momento. Solo a Lúthien le ha sido negada tal gracia a raíz de la resurrección de un mortal al que ama (Tolkien, 1998 y 2002).

Chaucer. Pero en el caso que nos atañe, observamos que el desarrollo individual del personaje Lúthien no se mantiene alejado de la dinámica narrativa asociada a Beren; por el contrario, la capacidad transformadora de la doncella, que en un principio facilita el tránsito de Beren hacia otro ciclo heroico, también afecta a Lúthien, permitiéndole asumir un papel decisivo en el transcurrir de la historia. Esta sucesión de manifestaciones arquetipales no solo inducen la transición respecto a su presentación inicial como víctima, sino que a su vez facilitan la superación del estatus de agente mágico complementario, todo ello resultando en el actual estatus de héroe asociado por parte de la doncella.

Un elemento que se encuentra asociado de manera intrínseca al ciclo heroico *twins* lo constituye el restablecimiento del equilibrio cósmico perdido dentro de la cosmogonía que atañe al desarrollo narrativo, ello mediante un sacrificio realizado por el héroe:

Así es que, tanto en el ciclo de Red Horn como en el de los Twins, vemos el tema del sacrificio o muerte del héroe como la curación necesaria de su *hybris*, el orgullo que se ha sobrepasado a sí mismo. En las sociedades primitivas cuyo nivel de cultura corresponde al ciclo de Red Horn, parece que el peligro ha sido prevenido por la institución del sacrificio humano propiciatorio, tema que tiene inmensa importancia simbólica... (Henderson, 1998: 113).

En un momento determinado del desarrollo épico, el héroe acumula una gran cantidad de poder que usualmente es empleado con la finalidad de enfrentar al antagonista. Sin embargo, luego de la victoria, el héroe podría incurrir en faltas que agravarían el desequilibrio cósmico sufrido bajo el yugo del ya derrotado enemigo. La mitología griega nos ofrece claros ejemplos extraídos de las vidas de sus múltiples héroes, quienes, una vez que incurren en faltas graves, son llevados a menos por alguna manifestación de las fuerzas naturales: Belerofonte, por ejemplo, fue castigado por su ambición de llegar al Olimpo luego de derrotar a la quimera. En el caso de Beren y Lúthien, su sacrificio por el bien del orden cósmico puede ser visto como un hecho necesario.

Por una parte, la cacería del lobo es dirigida hacia la eliminación de una bestia moribunda y sin embargo peligrosa, como Carcharoth. El lobo, luego de mutilar a Beren e ingerir el Silmaril, sufre de quemaduras internas graves que lo imbuyen de una locura con consecuencias nefastas para quien se interponga en su camino. Su carrera desesperada lo lleva directamente hacia el reino de Doriath, viéndose su pueblo visiblemente amenazado por una criatura sin control. Por lo tanto, el sacrificio de Beren vale por la salvación de un grupo de personas mucho más numeroso, lo que revela una transformación en su ética guerrera que solamente surge a partir de su contacto con Lúthien. La primera encarnación de Beren nos lo muestra como un individuo que centra sus objetivos en la simple supervivencia, careciendo de otro propósito para el ejercicio de las artes bélicas. En este caso, su lucha contra Carcharoth es suicida, pero el héroe se encuentra plenamente consciente de que su inmolación es un paso necesario en busca de un bien superior a su persona, por lo que la aplicación de sus dotes de cazador y guerrero tiene un objetivo plenamente distinguible y proporcionalmente justo.

Por otro lado, el sacrificio por parte de Lúthien implica su renuncia a la inmortalidad en pos de la recuperación de Beren. Sin embargo, este episodio tiene un significado que va más allá de lo referencial. La doncella adquiere una experiencia de primera mano sobre lo que significa la pérdida de un ser querido, por lo que toma consciencia sobre la muerte como equivalente a los cambios del mundo o las características cíclicas de la naturaleza. Esta experiencia con la muerte señala el punto a partir del cual Lúthien abandona la imagen de la doncella tutelada a quien le es vedado el acceso al mundo por un ente tutelar como Thingol, para convertirse luego en una mujer adulta con una personalidad enriquecida.

7. CUARTA PARTE. SOMBRA Y ANTAGONISTAS

El cénit del desarrollo de la personalidad es representado en la épica guerrera bajo la forma del enfrentamiento entre el héroe y el antagonista supremo, lo que usualmente es denominado como *sombra*. Sin embargo, conviene ofrecer una definición relativa a este concepto, cuya denominación puede dar pie a confusiones en cuanto a su función e importancia. Von Franz indica:

La sombra no es el total de la personalidad inconsciente. Representa cualidades y atributos desconocidos o poco conocidos del ego: aspectos que, en su mayoría, pertenecen a la esfera personal y que también podrían ser conscientes. En algunos aspectos, la sombra también puede constar de factores colectivos que se entroncan fuera de la vida personal del individuo. (1997: 170).

De esto se desprende el hecho de que la sombra no es necesariamente una figura exclusivamente antagonica según la definición arquetipal. Al contrario, existen elementos aprovechables por el individuo, y, por extensión, el héroe, los cuales pueden sumarse al proceso de reedificación de la personalidad. Von Franz (1997: 173) describe la dificultad que supone reintegrar a la consciencia tales elementos reprimidos, pero beneficiosos para el protagonista de la épica, trance que se traduce en la necesidad de iniciar un proceso de autoexploración que le permita al protagonista de la historia deshacerse de los elementos dañinos de la psique e integrar, progresivamente, los más útiles. Esto convierte al inconsciente en un elemento de crecimiento para aquellos individuos, en este caso Lúthien, que buscan la fuente del mejoramiento personal en sí mismos.

Von Franz describe una figura central del folclore naskapi que denominan como el *Gran hombre* (1997: 161). Según la autora, los naskapi, siendo individuos organizados en núcleos sociales de baja densidad poblacional, tienden a permanecer largos períodos en total aislamiento en búsqueda de alimento o por otra necesidad que les resulte propia. La referencia ética naskapi no viene de un extraño que pose como ejemplo para la mayoría, sino que se toma como parámetro la faceta o encarnación de un individuo más útil para consigo mismo y para su comunidad. En tal sentido, la referencia ética de Lúthien se constituye como un reflejo de la misma doncella pero abierta al mundo y sin permitir que un ente externo la domine. El espejo de los elementos intrusivos de la personalidad lo constituye su padre, Thingol y las versiones más monstruosas de cierto tipo de manifestaciones arquetipales anquilosantes, como Sauron y Morgoth, quienes destacan por sus esfuerzos continuos por anular la voluntad de Lúthien, sin frutos. Ellos son, en esencia, materializaciones de dos arquetipos denominados por Shinoda Bolen (2008a) como Zeus y Poseidón.

Estos dos arquetipos son realmente representaciones de una misma figura genéricamente conocida como arquetipo del padre y reúnen en sí características tanto positivas como negativas. Thingol comparte su visión y capacidad de manejar problemas complejos con el arquetipo Zeus, aunque conserva a su vez la tendencia de limitar los prospectos de crecimiento de hijos, súbditos u otra clase de subordinados. Por lo tanto, Thingol manifiesta los visos absolutistas que se desprenden del arquetipo Zeus. En lo concerniente a Poseidón, el rey elfo se apropia del proteccionismo asfixiante de este arquetipo, el cual, lejos de permitir el desarrollo individual de Lúthien, limita sus prospectos a ser expuesta a una realidad ampliada. Por ese motivo Morgoth y Sauron conservan cierta equivalencia simbólica con el *Saturno* de Goya. Ambas son representaciones artísticas, una pictórica y otra literaria, de la corrupción de una figura de autoridad que canibaliza a sus propios protegidos temiendo una posible pugna por el trono. Entonces, Lúthien se libra a través de su lucha de una tendencia arquetipal negativa, que persigue conservarla en su estado infantil.

Estas manifestaciones arquetipales externas también reflejan la parte oscura de la personalidad de Beren. El asedio al que se ve sometido Beren en un principio solo materializa el temor de un héroe con las características del arquetipo Ares a verse sometido a una estructura de mando tiránica y abusiva, que limite sus prospectos de desarrollo a la simple satisfacción de las necesidades básicas. Sin embargo, la conclusión de la historia demuestra que eventualmente Beren deberá redimirse ante una figura de autoridad como la de Thingol en la medida que demuestre ser digno de respeto y que su despliegue de fuerza no sea visto como una amenaza. De tal modo, Beren emula la gesta del Cid Campeador, al lograr reconciliarse con la ley demostrando que no es un forajido sino un justiciero capaz de sacrificarse en pos del bien común. El resultado de esta lectura sobre un héroe redimido y su acompañante plenamente integrada a la madurez psíquica será analizado a continuación, con un énfasis particular en la plasticidad conductual mostrada por Beren y Lúthien, así como la primera causa que ha devenido en tal consecuencia.

8. CONCLUSIÓN

Lejos de ser figuras monolíticas, Beren y Lúthien son personajes altamente dinámicos, de cuyo sacrificio y cuitas depende el desenvolvimiento de la historia. De los resultados de este análisis podemos rescatar las observaciones relativas a los cambios en la narrativa introducidos a partir de un actuar complementario que involucra a cada personaje de la historia. Podemos afirmar que todos los actores de la novela *Beren y Lúthien* son factores necesarios para la transformación de sus protagonistas, a la par que tal metamorfosis impulsa el mismo avance del hilo narrativo. Sin embargo, no se puede desdeñar el principal elemento que impulsa la transformación de Beren y Lúthien, y por extensión, la narración entera: el amor.

Por una parte, la primera transición entre ciclos heroicos por parte de Beren transcurre a la par de su recorrido desde las tierras de Nan Dungortheb y su llegada a Doriath, por lo que sus acciones dan curso a la primera parte de la narración. En principio observamos la inclusión del paladín y sus cuitas como eje del desarrollo narrativo, lo que se refleja en sus acciones bélicas con miras a rechazar a Morgoth, y, posteriormente, sobrevivir a su persecución. Sin embargo, la transformación conductual de Beren surge a consecuencia de una primera modificación significativa de la historia que es la inclusión de Lúthien, iniciando con ello una nueva etapa narrativa signada por la existencia de un norte hacia el cual se enfocan los esfuerzos de ambos. En tal sentido, la línea narrativa dirigida directamente hacia la confrontación entre los héroes y villanos coincide plenamente con la transición desde el ciclo *red horn* hacia el ciclo *twins*, momento a partir del cual podemos distinguir la apoteosis del binomio heroico bajo la forma de la reconciliación de la consciencia con la sombra.

Observamos, a su vez, que toda transformación experimentada por los protagonistas surge fundamentalmente por intervención de Afrodita, sin desmérito de otros arquetipos. Aunque usualmente esta figura mitológica se encuentra ligada a la sensualidad, en el caso de Beren y Lúthien aplica lo que Kazmierczak (2009) identifica como amor oblativo. En este caso, la manifestación arquetipal amorosa no promueve conductas interpersonales irracionales, sino que Afrodita surge en su forma urania²³,

²³ La denominación *urania* es empleada por Platón (2008) para denominar a la

es decir, promotora del crecimiento personal mediante el apoyo que pueda proveer el compañero.

De tal forma, tras el análisis de las sucesivas manifestaciones arquetipales que exhiben Beren y Lúthien, así como los resultados conductuales y narrativos de su interacción, podemos concluir que el tópico del amor espiritualmente constructivo da inicio y fija término a la novela corta bajo escrutinio, al igual que describe la naturaleza de la relación ficticia entre los coprotagonistas y define la amplitud de su complejidad psíquica.

REFERENCIAS

Henderson, J. (1997). Los mitos antiguos y el hombre moderno. En C. G. Jung, J. Henderson, M.-L. von Franz, J. Jacobi y A. Jaffé (coords.), *El hombre y sus símbolos* (pp. 104-157). Barcelona, España: Luis de Caralt Editor.

Jung, C. G. (2008). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Buenos Aires: Paidós.

Kazmierczak, M. (2009). *El amor en la literatura. Lección magistral leída en la Universitat Abat Oliba CEU el día primero de octubre en la solemne apertura del curso académico 2009-2010*. Barcelona, España: Universitat Abat Oliba CEU.

Platón. (2008). *Diálogos*. Caracas: Eduven.

Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale* (fragmento). The American Folklore Society and Indiana University. Disponible en: <http://web.mit.edu/allanmc/www/propp.pdf>

advocación de Afrodita que nace a partir de la espuma causada por la mutilación de Urano, padre de los titanes, a manos de Cronos. De esta manera, Platón distingue la atracción sensual e impura que alimenta las relaciones autodestructivas del amor espiritualmente constructivo.

- Shinoda Bolen, J. (2008a). *Gods in everyman*. Auckland: Harper Collins e-books.
- Shinoda Bolen, J. (2008b). *Goddesses in everywoman*. Auckland: Harper Collins e-books.
- Tolkien, J. R. R. (1998) *The silmarillion*. Londres: Harper Collins.
- Tolkien, J. R. R. (2002) *El silmarillion*. Barcelona, España: Minotauro.
- Vélez, M. (1999). *Los hijos de la gran diosa. Psicología analítica, mito y violencia*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Von Franz, M.-L. (1997). El proceso de individuación. En En C. G. Jung, J. Henderson, M.-L. von Franz, J. Jacobi y A. Jaffé (coords.), *El hombre y sus símbolos* (pp. 158-229). Barcelona, España: Luis de Caralt Editor.

ERGUIS ENRIQUE MARTÍNEZ URUETA

Es Licenciado en Idiomas Modernos por la Universidad Central de Venezuela (2016). Actualmente se desempeña como instructor de los idiomas alemán e inglés en el departamento de extensión de la Escuela de Idiomas Modernos, Fundeim-UCV. Sus áreas de interés académico y de investigación son el análisis literario de acuerdo a la teoría de los arquetipos de Carl G. Jung y el trasfondo folklórico de las expresiones literarias anglosajona y alemana según los estudios de Vladimir Y. Propp.

