

## EL ÚLTIMO HÉROE DE TERRY PRATCHETT: DECONSTRUCCIÓN DEL ARQUETIPO ÉPICO DESDE EL HUMOR

## THE LAST HERO BY TERRY PRATCHETT: DECONSTRUCTING THE EPIC ARCHETYPE THROUGH HUMOUR

**Roberto Cáceres Blanco**

**Universidad Autónoma de Madrid**

### **ABSTRACT**

In his novels, Terry Pratchett has poked fun at almost everything, and through his sense of humour, has offered us his hilarious and critical view of human nature and the world around us. There is hardly a topic - philosophical, metaphysical or what have you, that his brilliant satire hasn't put under the microscope, but what is most astonishing is that his instrument of choice is the parody of epic imaginary worlds fiction. His critical analysis of reality through the distorted mirror that is fantasy fiction is perhaps, putting aside his sensational humour, Pratchett's trademark. With this in mind, instead of giving a general summary of his work, or his view of reality, this article will focus on his perception of literature, specifically, epic literature and the role of the hero. We will be looking at *The Last Hero*, from his extensive saga, *Discworld*.

**Key words:** Terry Pratchett, humour, hero, epic.

## RESUMEN

Terry Pratchett se ha reído en sus novelas de casi todo y, a través del humor, nos ha ofrecido su particular visión del mundo y de la naturaleza humana. Una visión desternillantemente crítica y lúcida. Difícilmente encontraremos un tema de actualidad o un problema filosófico o metafísico que su brillante sátira no haya puesto bajo el microscopio, pero lo más llamativo del asunto es que el instrumento elegido para ello haya sido la parodia de la narrativa de mundos épicos imaginarios. El análisis crítico de la realidad a través del espejo distorsionado de la literatura fantástica es quizás —dejando a un lado su excepcional sentido del humor— la seña de identidad más característica del genio creativo de Pratchett. Por ello, en este artículo no vamos a ocuparnos del sentido general de la obra del autor británico ni de su visión de la realidad; nos ocuparemos de su percepción de la literatura y, más concretamente la literatura épica a través de su figura principal: el héroe. Para ello, emplearemos como objeto de estudio su obra *El último héroe*, perteneciente a su extensa saga del Mundodisco.

**Palabras clave:** Terry Pratchett, humor, héroe, épica.

Fecha de recepción: 3 de diciembre de 2018.

Fecha de aceptación: 13 de diciembre de 2018.

**Cómo citar:** Cáceres Blanco, Roberto: «El último héroe de Terry Pratchett: deconstrucción del arquetipo épico desde el humor», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 2 (2018): 73-91.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2018.m2>

## 1. INTRODUCCIÓN

Terry Pratchett se ha reído en sus novelas de casi todo y, a través del humor, nos ha ofrecido su particular visión del mundo y de la naturaleza humana. Una visión desternillantemente crítica y lúcida. Difícilmente encontraremos un tema de actualidad o un problema filosófico o metafísico que su brillante sátira no haya puesto bajo el microscopio, pero lo más llamativo del asunto es que el instrumento elegido para ello haya sido la parodia de la narrativa de mundos épicos imaginarios. El análisis crítico de la realidad a través del espejo distorsionado de la literatura fantástica es quizás —dejando a un lado su excepcional sentido del humor— la seña de identidad más característica del genio creativo de Pratchett. Por ello, en este artículo no vamos a ocuparnos del sentido general de la obra del autor británico ni de su visión de la realidad; nos ocuparemos de su percepción de la literatura y, más concretamente la literatura épica a través de su figura principal: el héroe. Para ello, emplearemos como objeto de estudio su obra *El último héroe*, perteneciente a su extensa saga del Mundodisco.

¿Por qué hay historias de héroes? Tomaremos este complejo interrogante como punto de partida de nuestro trabajo. Y, para encontrar un punto de apoyo, profundizaremos un poco hacia una cuestión más esencial: ¿por qué hay historias? Una respuesta sencilla y aceptablemente satisfactoria podría ser que las historias existen para transmitir la información de sucesos que sus narradores consideran memorables, es decir, dignas de ser contadas y recordadas, de pasar de unos hombres a otros y de perdurar en el tiempo a través de las generaciones venideras. Y, dicho esto, ya podemos retornar a nuestra pregunta inicial con algo sobre lo que trabajar, ya que lo cierto es que desde los albores de la civilización humana los narradores han decidido que las historias sobre los héroes son de las primeras poseedoras de esta dignidad de ser contadas o, al menos, así parecen atestiguarlo las más antiguas fuentes de las que disponemos. Toda civilización nos presenta en los inicios de su literatura algún héroe: el Cid, Roland, Sigurd, Aquiles, Indra, Gilgamesh, etc. Pero ¿qué hace que las historias de héroes sean memorables? O, para no divagar más y expresar la pregunta de forma que entronque directamente con el tema de este artículo: ¿Qué podría pensar Terry Pratchett que hace que las historias de héroes hayan sido consideradas memorables desde los tiempos del mito de Prometeo hasta nuestros días? El autor nos ofrece un primer esbozo de respuesta a través de la voz del narrador al comienzo de la obra que nos ocupa, *El último héroe* —que es en sí misma y, entre otras muchas cosas, una profunda reflexión sobre la naturaleza del



heroísmo y las historias de héroes—, estableciendo la causa de la historia que nos va a contar en una conjunción de varios hechos:

...el deseo de la humanidad de hacer cosas prohibidas por el mero hecho de que estén prohibidas. Y su deseo de encontrar nuevos horizontes y matar a la gente que reside tras ellos. Y los rollos misteriosos. Y el pepino. Y, sobre todo, el conocimiento de que un día, pronto, todo se acabará (Pratchett, 2009: 2).

El primer punto es una alusión directa a quien el narrador considera el primer héroe, Prometeo, y a su hazaña de entregar el fuego al hombre (acto prohibido que los dioses castigan cruelmente con una penitencia eterna). Este será punto de partida del principal tema argumental de la novela, ya que esta cuenta la historia de cómo el último héroe pretende devolver a los dioses lo que les robó el primero. El segundo hecho que destaca el narrador, el deseo de encontrar nuevos horizontes, hace referencia al deseo de ser partícipe de la condición trascendente del héroe, uno de sus rasgos más definitorios según la mayoría de los expertos (Eliade, Durand, Campbell)<sup>1</sup>. Respecto al hecho de matar a la gente que vive tras dichos horizontes, describe la condición violenta y belicosa que Pratchett atribuye siempre a los que podríamos denominar sus Héroes con «H» mayúscula y que debe relacionarse con su caracterización como héroe solar que adopta un estilo viril y violento —representado simbólicamente en sus armas, actos guerreros o hazañas cinegéticas (Durand, 2006: 149)—. Dejaremos a un lado los rollos misteriosos —simple alusión a uno de los tópicos de la narrativa de mundos épicos imaginarios parodiada por el autor— y el pepino, cuya presencia en esta lista parece no tener otra función que poner énfasis en el carácter humorístico del texto y señalar que las razones aducidas no tienen para el autor mayor relevancia que cualquier otra (o todo lo contrario). Y nos queda «el conocimiento de que un día, pronto, todo se acabará», es decir, la certeza sobre la condición perecedera del hombre, la marca más visible de sus limitaciones. Este es, precisamente, el tema principal del más antiguo poema heroico que conocemos, el *Poema de Gilgamesh*. La epopeya del héroe babilónico es un viaje en busca de la inmortalidad que concluye con el fracaso en dicha empresa y la certeza de un

<sup>1</sup> Esta condición trascendente del héroe puede manifestarse en su constitución interna, como un desequilibrio o carencia, o de forma externa, a través de los obstáculos que el héroe debe superar. Y, generalmente se representa como la culminación de un proceso de perfeccionamiento que supone la superación de la realidad del héroe. Muestras arquetípicas de esta naturaleza trascendente son el matador de monstruos (Gilgamesh, Beowulf o San Jorge) o lo que lo que Joseph Campbell llamó «el héroe cósmico», que ejemplificaba en Buda, en la diosa hindú Kali, en Attis, en Jesucristo o en Wotan (Campbell 1972: 30); pero también los héroes civilizadores como Eneas o Hunahpu y Xbalanque. Para profundizar en la cuestión consultar (Cáceres Blanco, 2018: 5-12).

viejo Gilgamesh de que el destino del hombre no es otro que la muerte. Algo semejante podríamos decir de Beowulf, que nos enseña que tan solo la gloria del héroe perdura en el tiempo. Esta es en realidad la razón más importante para el autor, lo que queda manifiesto al convertirse en el argumento de la trama principal de la novela y es constatado por los propios héroes cuando son interrogados por la razón que los lleva a emprender tan desesperada hazaña:

—Ehhh... ¿por qué hacéis esto? —preguntó el trovador—. Creo que debería decirlo. ¿Vais a devolverle el fuego a los dioses?

—Sí. Con intereses.

—Pero... ¿por qué?

—Porque hemos visto muchos compañeros morir.

—dijo Caleb.

—Eso es —dijo Chico Willie—. Y nosotros nunca hemos visto ninguna tía gorda chillando que venga en un caballo volador, los coja y los lleve a la Sala de los Héroes.

—Cuando el Viejo Vincent murió, siendo uno de nosotros —dijo Chico Willie—, ¿dónde estaba el Puente de Hielo para llevarlo al Festín de los Dioses?, ¿eh? No, lo cogieron, lo metieron en una cama blanda y pusieron a alguien para que masticara la comida por él. Casi nos cogen a todos.

—¡Ja! ¡Lácteos! —escupió Truckle

—¿Cué? —dijo Hamish, despertándose.

—¡NOS HA PREGUNTADO POR QUÉ QUEREMOS DEVOLVERLE EL FUEGO A LOS DIOSES, HAMISH!

—¿Eh? ¡Alguien tiene que hacerlo! —graznó Hamish.

—Porque el mundo es grande y no lo hemos visto todo —dijo Chico Willie.

—Porque los cabrones son inmortales —dijo Caleb.

—Porque mi espalda me duele en las noches frías —dijo Truckle.

—Porque... —dijo Cohen— porque... han dejado que envejeciéramos (Pratchett, 2009:78).

## 2. LA CARICATURA HEROICA

Respecto al tratamiento de la figura heroica, Pratchett, y otros destacados autores de la narrativa de mundos épicos imaginarios contemporánea como G.R.R. Martin o Andrei Sapkowski, asumen que el concepto heroico que se desarrolló en las primeras etapas del género no tiene cabida en un escenario complejo y lleno de matices que pretende ser representativo de nuestra sociedad y nuestros problemas. El héroe, atendiendo a su concepción más tradicional, es un elemento irracional fuera de lugar en el mundo moderno y, por ello, los autores contemporáneos optan por la representación de personajes de carácter complejo que pongan de relieve los conflictos que surgen de la confluencia de dos realidades

contrarias y aparentemente irreconciliables. Pratchett, por su parte, opta por una radical caricaturización del héroe (y de todo lo demás) de corte más bien esperpéntico. Una caricaturización tan extrema que hace del héroe una figura incomprensible incluso para el resto de los habitantes de su mundo fantástico. El propio consejo de la ciudad de Ankh Morpork que se reúne para buscar una solución al inminente fin del mundo que la acción de la Horda de Cohen —héroe principal— va a producir, observa a los héroes con manifiesta extrañeza y desconocimiento, como una especie de elemento exótico de otra era (que en realidad es lo que son). «¡Son héroes!» exclama en determinado momento Betteridge, el representante del Gremio de Historiadores, aludiendo a la imposibilidad de adelantarse a ellos para frustrar su propósito. A lo que Lord Vetinari —a quien llaman el Patricio y es de facto gobernante de la ciudad— responde: «¿Y eso qué quiere decir, exactamente?». Nadie parece saber muy bien qué significa eso de ser «héroes», pero el historiador contesta de forma muy significativa «que son buenos en hacer lo que quieren hacer» (en este caso concreto, llegar donde nadie ha llegado para matar a quien nadie ha matado). Para él los héroes son especialistas, pero no en cualquier cosa, ni especialistas en general; son especialistas en cosas muy concretas. ¿En qué? La respuesta nos la ofrece el propio historiador cuando responde al Patricio, que pregunta qué es lo que ha hecho exactamente Cohen el Bárbaro de heroico. Betteridge le ofrece una escueta enumeración de hazañas que incluye varios tópicos de la narrativa de mundos épicos imaginarios: «luchar con monstruos, deponer tiranos, robar extraños tesoros, rescatar doncellas...». Pratchett pone de manifiesto aquí el sustrato del que va a extraer los elementos para construir su parodia.

Más adelante, el personaje Betteridge, añade una afirmación relevante respecto a la influencia de la edad en los héroes que relaciona esta especialización heroica con el sistema dialéctico *sapientia / fortitude* puesto de manifiesto por Curtius respecto a la caracterización del héroe homérico (1989: 246—248). Pratchett va a deconstruir el patrón tradicional de la épica. El Patricio objeta que los héroes son muy viejos, a lo que Betteridge responde: «¿Héroes muy viejos? (...) Eso sólo quiere decir que han acumulado muchísima experiencia en hacer lo que quieren hacer» (Pratchett, 2009: 10—12). A diferencia del modelo homérico, que establece un claro sistema dialéctico de oposición entre los citados términos *sapientia / fortitude* (la vejez y la juventud, la sabiduría y la fuerza, la experiencia y el vigor) —cuya principal función es señalar la necesidad de la búsqueda del equilibrio de virtudes que caracteriza al héroe ideal—, en el mundo de Pratchett el tiempo solo hace más expertos a los héroes, pero no afecta a su fortaleza ni a su vigor. Envejecen, les duele la espalda, se quedan

sordos o desdentados, pero no decaen en lo que se refiere a sus capacidades «heroicas», su poder aumenta con los años. Como contrapartida, la experiencia ganada no les hace —como a los héroes homéricos— más sabios, ni atempera su talante impulsivo, violento e irracional; simplemente les hace más eficaces técnicamente. Los dos siguientes fragmentos ilustran sobradamente cómo afecta la edad a los héroes del Mundodisco:

Su conversación de fondo era una letanía de quejas sobre los pies, los estómagos y las espaldas. Se movían poco a poco. Pero tenían un algo. Estaba en sus ojos. Sus ojos decían que, fuera el lugar que fuera, ellos ya habían estado allí. Que fuera lo que fuera, ya lo habían hecho, a veces hasta más de una vez. Pero nunca, jamás, comprarían una camiseta. Y conocían el significado de la palabra «miedo». Era algo que le pasaba a la otra gente (Pratchett, 2009: 25).

En deferencia a su profesión, la Horda comúnmente llevaba pequeños taparrabos de cuero y pedazos de piel y de cota de malla. En deferencia a su avanzada edad, y sin comentarlo ni pizca entre ellos, habían apuntalado esto con largas capas de lana y diversas cosas extrañas elásticas. Se enfrentaban al Tiempo como con casi todo con lo que se habían enfrentado, como algo contra lo que cargabas e intentabas matar (Pratchett, 2009: 77).

Queremos llamar la atención, en primer lugar, sobre la última aseveración del primer fragmento: los héroes de Pratchett no tienen miedo a nada, el miedo es algo que le pasa a los demás. En realidad, no evitan el peligro, porque el peligro es su alimento, su razón de ser. No tienen razones para hacer nada de lo que hacen, simplemente lo hacen porque son los únicos que pueden hacerlo. Al contrario que los héroes de la tradición, ellos no atemperan su carácter con el tiempo, no se vuelven más sabios ni precavidos con la edad. La *sapientia* es una virtud que para nuestro autor no tiene nada que ver con ellos. Respecto al segundo fragmento, se presta a dos conclusiones relevantes: la primera, que el tiempo afecta a los héroes solo de manera circunstancial, debido a su naturaleza mortal y perecedera, y sus efectos tienen un carácter superficial, no esencial. Su orgullo heroico prevalece sobre los achaques de la edad. La segunda, que el tiempo es un enemigo más al que el héroe se enfrenta de la única manera que sabe: peleando. Es más, el tiempo es el único enemigo verdadero de los héroes, el monstruo definitivo, el único al que no podrán derrotar. Y ese planteamiento sirve como tema principal a la obra. Es esa frustración en su lucha contra el tiempo la que los lleva a enfrentarse a los dioses inmortales y a tentar de una manera definitiva a la Muerte.

### 3. FRENTE A LA DIALÉCTICA HOMÉRICA LA PARADOJA PRATCHETTIANA

Pratchett, con sus habituales inteligencia y capacidad de análisis, nos plantea por boca de Lord Vetinari un nuevo interrogante: Los héroes matan monstruos y derrocan tiranos, pero ¿quién define exactamente la monstruosidad de los monstruos y la tiranía de los tiranos a los que los héroes se enfrentan? A lo que Betteridge solo puede contestar un inseguro: «Bueno... el héroe, supongo» (Pratchett, 2009: 11). Lo que viene a reafirmar que el héroe se mueve en una especie de mundo paralelo y que el heroísmo solo puede entenderse bajo un criterio heroico cuyo centro, para cualquier análisis, es el propio héroe. Lord Vetinari nos adentra en el problema de este planteamiento con el siguiente discurso:

Ah. Y el robo de objetos extraños... Creo que la palabra que me llama la atención es «robo», una actividad que desaprueban la mayoría de las religiones mayoritarias del mundo, ¿no es así? Me da la impresión de que todos estos términos en realidad los define el héroe. Es como si dijeras: «Soy un héroe, así que cuando te mato, eso te convierte, de facto, en el tipo de persona que ha de ser asesinada por un héroe». Podríamos decir que un héroe, para resumir, es aquel que se da el gustazo de hacer todas las cosas que, con la ley en la mano, le deberían llevar a estar entre rejas o a bailar lo que creo que es conocido como el baile del ahorcado. Las palabras que nosotros deberíamos usar son: asesinato, pillaje, robo y violación. ¿He entendido la situación? (Pratchett, 2009: 12).

El punto de vista de este personaje, que representa en la obra de Pratchett uno de los principales pilares del pensamiento racional y pragmático, desde una perspectiva social, se dirige justo al centro de la cuestión: el héroe es una figura que vive al margen de la sociedad. Y, teniendo en cuenta que, tanto para el Patricio como para el hombre moderno, la sociedad es el mundo y lo demás caos marginal, el héroe pertenece al no-mundo, a la barbarie y al caos. Esto parece, a priori, una reversión del modelo tradicional: el héroe como figura literaria responde a un rol social y, a su vez, generalmente, es un elemento constitutivo del orden social como modelo ejemplar. Sin embargo, en el caso de Cohen —paradigma heroico en la obra de Pratchett—, la asunción de unos rasgos magistralmente caricaturizados del «heroísmo» lo convierten en un individuo asocial, un héroe solitario que en modo alguno puede considerarse un ejemplo para nadie y que, a pesar de llegar a ser incluso emperador, carece de cualquier cualidad necesaria para ser otra cosa que no sea un «Héroe». Es decir, el héroe es para Pratchett, cuanto menos, un elemento inútil para la sociedad y en la mayoría de los casos un problema; como pone de manifiesto el hecho de que las autoridades de la ciudad tengan que enviar lo que podríamos llamar unos contra-héroes para impedir que la



misión de la Horda de Cohen acabe destruyendo el mundo. Podría parecer —como hemos señalado— que esta caracterización se opone completamente la imagen tradicional del héroe, sin embargo, en la tradición, el héroe no siempre ha sido un modelo ejemplar o, al menos no siempre un ejemplo positivo; como atestigua de modo muy significativo el ejemplo del mismísimo Aquiles, que —como advirtió Curtius— Homero no retrata, ni mucho menos, como una figura ideal y desaprueba su conducta en varias ocasiones, como en la profanación del cadáver de Héctor (1989: 248). ¿Quiere decir esto que Cohen representa, como Aquiles, un modelo negativo que nos advierte del peligro de dejarse llevar exclusivamente por el impulso irracional? No, o, mejor dicho, no exclusivamente. Porque Cohen no cuenta, como el héroe mirmidón, con un elemento complementario que equilibre la estructura dialéctica. En la obra de Pratchett no existe un Nestor que represente la *sapientia* en oposición a la *fortitudo*. Por otra parte, tanto en *El último héroe* como en el resto de las novelas de la saga de *Mundodisco* todos los personajes son, de uno u otro modo, ejemplos negativos. Vetinari es — como hemos dicho— racional y pragmático, pero no del modo en que lo es Nestor, sino que representa el tipo de inteligencia que Pratchett emplea para satirizar al poder en su aspecto más degradante y corrupto. El mago Rincewind puede considerarse el verdadero héroe de la saga, pero es un héroe que se desmarca del modelo topificado que Pratchett parodia. A pesar de ello y aunque nadie le considerara un héroe dentro de la ficción, debemos tener en cuenta que Pratchett lo marca como tal al otorgarle el rasgo que distingue como un verdadero héroe en la tradición: el retorno del Más Allá. «Por supuesto es un reto ir a donde nadie ha ido antes» le dice en una ocasión Zanahoria cuando se dirigen a traspasar las fronteras físicas del Mundodisco. A lo que él responde: «¡Error! Estamos yendo a de donde nadie ha vuelto antes (...) Bueno, excepto yo» (Pratchett, 2009: 114). Rincewind es, realmente, la magistral caricatura que Pratchett hace del antihéroe de la narrativa de mundos épicos imaginarios; pero, a pesar de ser uno de los principales protagonistas de la saga, el autor lo retrata como un patán y un cobarde cuyo único atributo destacable —tanto negativo como positivo— es la suerte.

La inspiración de Cohen parte del arquetipo de guerrero bárbaro estereotipado por Conan, una de las primeras manifestaciones del género. Se trata de un héroe solitario y poco sociable que, a pesar de ello llegará, como Cohen, a ser rey. El personaje de Robert E. Howard es también un ladrón y un aventurero cuyas principales virtudes son la fuerza bruta y la destreza en el combate. Por una parte, la elección de este modelo en detrimento de otros más complejos en cuanto a carácter y motivaciones pone de manifiesto la voluntad de

Pratchett de emplear la figura más tópica y extrema posible en su parodia. Por otra parte, la caracterización de Conan como un personaje al margen de la sociedad —un elemento que difícilmente puede considerarse ejemplar y cuya actividad principal se desarrolla en un ámbito claramente delictivo—, sirve perfectamente al propósito de Pratchett de desmitificar al héroe y de desmontar a partir de una magistral caricatura el entramado de una decadente literatura heroica al tiempo que esboza las vergüenzas de la sociedad moderna y la cultura contemporánea. La descripción de la naturaleza criminal del héroe es recurrente en la obra. Pratchett insiste en que la violencia y el asesinato son la actividad principal de los héroes, pero, más allá de este rasgo, lleva su conducta delictiva hasta el origen de la propia heroicidad, recordándonos en numerosas ocasiones que el primer acto heroico fue un robo:

—Si hablamos en términos jurídicos —dijo Slant, del Gremio de Abogados—, es evidente que la primera hazaña heroica registrada, aquella a la que se refiere el mensaje, fue un robo de sus legítimos propietarios. Las leyendas de muchas culturas diferentes lo testifican.

—¿Era algo que efectivamente pudiera ser robado? —preguntó Ridcully.

—Manifiestamente, sí —dijo el abogado—. El robo es el eje central de la leyenda. El fuego fue robado de los dioses (Pratchett, 2009: 12).

Para entender o, al menos, para disfrutar la obra de Pratchett, es importante asumir su concepción paradójica del mundo, que se refleja magistralmente en la caricaturesca representación de su Mundodisco. El tema que nos ocupa, el héroe, es un claro ejemplo de ello. Se trata —como venimos diciendo— de una figura antisocial dedicada a la violencia y el robo, y, sin embargo, la tradición literaria nos la presenta como modelo, como objeto memorable y ejemplar; y Pratchett no puede dejar de llamarnos la atención sobre este punto. Todo en el héroe es para Pratchett paradójico y contradictorio, e incluso su filosofía vital se basa en esa paradoja:

—¿Qué tenemos que perder? —le preguntó Chico Willie—. De cualquier forma, vamos a morir. Estamos listos para morir.

—Siempre hemos estado listos para morir —le dijo Caleb el Destripador.

—Por eso hemos vivido un tiempo tan largo —dijo Chico Willie (Pratchett, 2009: 170).

Los grandes héroes de Pratchett sobreviven hasta la senectud precisamente por su cercanía a la Muerte, porque ella es su mundo. Su incansable búsqueda de la muerte, su enorme conocimiento de la naturaleza de la muerte, los hace criaturas terriblemente difíciles de matar. Por otra parte, la futilidad de la propia actividad heroica se muestra como una

paradoja más (relacionada con la anterior); las hazañas de Cohen le han otorgado gloria y riqueza, y lo han llevado a ser emperador; pero todas estas recompensas son incapaces de hacerle feliz, ya que le convierten en algo diferente a un héroe, le distancian de su naturaleza. El éxito del héroe hace de él necesariamente un ser social, integrado en la civilización; y esto choca frontalmente con la vida marginal y límite propia del héroe que Pratchett nos ha dibujado.

—¿Y tú qué, Cohen? —dijo Malvado Harry—. He oído que eras Emperador.  
—Suena bien, ¿verdad? —dijo Cohen tristemente—. Pero, ¿sabes qué? Es estúpido. Todo el mundo haciéndote reverencias respetuosamente, nadie con quien luchar, y esas camas blandas que dan dolor de espalda. Todo ese dinero y nada en que gastarlo, excepto juguetes. Te chupa toda la vida, la civilización. (...) Esa no es forma de morir para un héroe, todo blando y gordo y comiendo grandes almuerzos. Un héroe debería morir en batalla (Pratchett, 2009: 81).

Obsérvese el contraste con las palabras que Aquiles le dirige a Odiseo en la famosa *nekya* homérica de la Odisea que citamos a continuación:

¡No me echas a cuestras la muerte, oh, noble Odiseo!  
Prefiero ser mozo de cuadra y vivir al servicio  
De un pobre labriego, sin mucho que llevar a la boca,  
En vez de reinar sobre estos muertos, pueblo extinguido (Homero, 2010: XI, 488  
y ss.)

En cualquier caso, este retrato del héroe no es, ni mucho menos, una innovación de Pratchett. Tiempo antes que nuestro autor, en los albores del siglo XX, Eric Rücker Eddison —uno de los principales pioneros del género— llegó a una conclusión similar respecto a la naturaleza del heroísmo. Su obra *La serpiente Uróboros* cuenta la historia de una titánica guerra entre los Demonios —protagonistas de la novela— y los Brujos —que actúan como antagonistas—. La guerra concluye con la épica victoria de los primeros, pero, tras la destrucción de los Brujos, la tristeza y el absoluto abatimiento se cierne sobre los demonios, quienes no encuentran sentido a la vida sin la oposición de sus enemigos. Los héroes son seres incompletos fuera del campo de batalla, no tienen razón de ser en la civilización si esta no está amenazada por el caos, necesitan a sus enemigos para dar sentido a su existencia. Esta última reflexión también cala en la obra de Pratchett, en la que los villanos y los héroes forman una especie de club selecto al margen de la sociedad en el que sus papeles son contrapuestos, pero absolutamente interdependientes. Aunque viven enfrentados, la existencia de unos no tiene sentido sin la de los otros, ya que su actividad es absolutamente

complementaria. El sentido de la vida de los héroes es matar a los monstruos y villanos, frustrar los planes de los señores oscuros. Estos por su parte se pasan la vida tramando planes para acabar con los héroes. Como en la obra de Eddison, en la de Pratchett ambas facciones viven enfrentadas en un eterno círculo. La caracterización de unos y otros también parece estar inspirada en *La serpiente Uróboros*. Como el villano de Eddison, Gorice XII, los señores oscuros del Mundodisco destacan por su inteligencia, frente a los héroes que lo hacen por su fuerza bruta. Llevado al susodicho sistema dialéctico, propuesto por Curtius, los villanos representan la virtud de la *sapientia* frente a los héroes que representan la de la *fortitudo*; como señala la intervención de Malvado Harry, uno de los villanos de Pratchett, en el siguiente fragmento:

—¿Cuál es el plan? —preguntó Malvado Harry, que había estado mirando la luz brillando débilmente sobre la ciudad de los dioses.

—¿Plan? —repitió Cohen—. Pensé que lo sabrías. Vamos a escurrirnos, activamos la bomba, y corremos como locos.

—Sí, pero ¿cómo planeáis hacerlo? —dijo Malvado Harry. Suspiró cuando vio sus rostros—. No tenéis ningún plan, ¿no? —dijo fatigadamente—. ¿Simplemente ibais a lanzaros, ¿verdad? Los héroes nunca tienen un plan. Siempre nos dejan a nosotros los Señores Oscuros tener los planes. ¡Esta es la casa de los dioses, muchachos! ¿Pensáis que no notarán un montón de humanos vagabundeando por aquí?

—Estamos intentando tener una muerte magnífica —dijo Cohen.

—Bien, bien. Posteriormente. Oh, cielos. Mirad, me echarían de la sociedad secreta de locos malvados si os permitiera lanzaros sobre ellos como una turba —Malvado Harry sacudió la cabeza—. Hay cientos de dioses, ¿verdad? Todos lo sabemos. Y aparecen nuevos dioses todo el tiempo, ¿verdad? ¿Bien? ¿Alguno ve el plan? ¿Cualquiera?

Truckle levantado una mano.

—¿Entramos en tromba? —sugirió.

—Sí, tenemos verdaderos héroes aquí, ¿verdad? —dijo Malvado Harry—. No. Eso no era exactamente lo que tenía en mente. Muchachos, tenéis suerte de tenerme aquí... (Pratchett, 2009: 157)

Sin embargo, esta complementariedad no se manifiesta nunca en una síntesis, no existe otra forma de equilibrio que no sea el enfrentamiento constante. La *sapientia*, en el universo de Pratchett está siempre enfrentada a la *fortitudo* y, significativamente, siempre triunfa la segunda. En la obra que nos ocupa, aunque los héroes tratan de escuchar en un principio a Malvado Harry, finalmente acabarán haciendo las cosas de la única forma que les es posible: a su manera. Es importante destacar que, a pesar de ser más inteligentes y de planificar genialmente sus acciones, los villanos siempre son derrotados por los héroes. En el mundo de Pratchett la inteligencia siempre es derrotada. Es como si Pratchett quisiera

decirnos que según su visión del mundo la ignorancia, la violencia y, en definitiva, la irracionalidad siempre triunfan sobre la razón. A pesar del carácter cómico de la obra de Terry Pratchett, el autor nos muestra una visión muy pesimista del hombre, ya que la virtud de la inteligencia se asocia siempre al mal e incluso cuando se pone al servicio de los héroes, está obligada a la traición, puesto que es en esencia una herramienta del mal:

—He dicho que lo entendemos —dijo Cohen—. Es como nosotros. Ves una cosa peluda grande que galopa hacia ti, y no te detienes a pensar: «¿Es una especie rara en peligro de extinción?». No, le cortas la cabeza de un tajo. Porque eso es el heroísmo. ¿Tengo razón? Y tú ves a alguien, y lo traicionas en un parpadeo, porque eso es el villanismo. Hubo un murmullo de aprobación en el resto de la Horda (Pratchett, 2009: 163).

#### 4. EL CÓDIGO

Como hemos señalado, héroes y villanos forman parte de una especie de comunidad marginal, ajena a la sociedad, como si viviesen en un mundo paralelo que tiene sus propias reglas. Unos y otros responden, cada uno a su manera, a un código especial que da sentido a su mundo. Se trata de un código no escrito pero conocido y asumido por todos ellos religiosamente. Un código de conducta que, aunque tiene un carácter esencialmente funcional, también contempla ciertas reglas morales:

La Horda nunca había pensado en excavar uno de ellos (un túmulo funerario) para ver qué tesoros contenía. En parte porque tenían una palabra para la gente que utilizaba palas, y esa palabra era «esclavo». Pero sobre todo porque, a pesar de su fama, tenían un estricto Código Moral, aunque no fuera el que adoptaban la mayoría de las otras personas, y ese Código tenía una palabra para los que turbaban el descanso de un túmulo funerario. Esa palabra era «¡Muere!» (Pratchett, 2009: 51).

En el caso de los villanos existe una obligatoriedad, que también podríamos considerar moral, de hacer el Mal:

De una manera extraña, esto también era parte del Código.  
—¿Lo vais a dejar irse? —preguntó el trovador.  
—Claro. No has estado poniendo atención, muchacho. El Señor Oscuro siempre se escapa. Pero deberías poner en la canción que él nos traicionó. Eso estará bien.  
—Y... eh... ¿no te molestaría decir que intenté cortar sus gargantas diabólicamente? —preguntó Harry.

—Bueno —dijo Cohen altivamente—. Pon que luchó como un tigre de corazón negro. Harry se limpió una lágrima de su ojo (Pratchett, 2009: 163).

Pero el Código es mucho más que un reglamento o un manual de conducta, es la guía esencial del heroísmo, la brújula que define la poética del mundo imaginario de Pratchett. Funciona como una especie de esencia mágica o *deus ex machina* que hace que las cosas sucedan del modo adecuado —«épicamente» hablando— dentro del universo ficcional del Mundodisco.

La Horda podía calcular las matemáticas peculiares del heroísmo bastante rápidamente. Era, siempre era, de principio a fin... el Código. Vivían para el Código. Seguías el Código, y te convertías en parte del Código para aquellos que te seguían. El Código era eso. Sin el Código, no eras un héroe. Eras simplemente un gamberro con un taparrabos. El Código estaba bastante claro. Un hombre valiente contra siete... ganaba. Sabían que era verdad. En el pasado, todos ellos habían confiado en él. A más grandes desigualdades, mayor la victoria. Ése era el Código. Olvida el Código, desecha el Código, niega el Código... y el Código te vencerá (Pratchett, 2009: 172).

El Código es, desde esta perspectiva, una caricatura del concepto de justicia poética sobre el que Pratchett ironiza trasladando el centro de la justicia a una cuestión meramente estadística. Si tradicionalmente en la narrativa de mundos imaginarios los héroes resultan triunfantes por el simple hecho de que son «los buenos» y por ello tienen de su parte la suerte, ya que esto es «lo justo», en la saga del Mundodisco el Código dice que la más extrema improbabilidad de victoria es en realidad evidencia suficiente de la misma. Y esa evidencia es, además, perfectamente cuantificable: una posibilidad entre un millón.

Los científicos han calculado que la probabilidad de que ocurra algo tan patéticamente absurdo es de una entre un millón. Pero los magos saben que las probabilidades de una entre un millón se cumplen nueve de cada diez veces (Pratchett, 1987: 5).

En las ficciones fantásticas que Pratchett parodia los héroes siempre triunfan a pesar de que aparentemente tienen pocas o ninguna posibilidad de hacerlo. Como hemos explicado anteriormente, Pratchett no considera que los héroes sean «buenos», ni desde un punto de vista moral ni desde un punto de vista funcional. Son violentos delincuentes y asesinos que viven al margen de la sociedad y sus reglas y, para colmo, son estúpidos. Por lo tanto, él no considera que su éxito se deba a que son buenos. Para Pratchett los héroes se distinguen del resto por su adhesión al Código, por ello solo en el Código puede estar la

razón de su triunfo ante las adversidades. El Código es, como hemos visto en el anterior fragmento citado de la obra, muy claro al respecto: los héroes hacen lo que nadie más haría y triunfan simplemente porque se supone que no pueden hacerlo. Así, cuando la Horda de Cohen se encuentra cara a cara con el Capitán Zanahoria —en clara desventaja y armado con una simple espada corta, afilada y plana, un hombre solo que debe ser «o muy tonto o muy valiente»— la Horda exclama «¡Oh, Cielos!» porque sabe que el Código no está de su parte (Pratchett, 2009: 172 y 173).

El Código es mucho más que un reglamento que define el comportamiento heroico (y villano), es una especie de ley sagrada que influye poderosamente en el devenir de los acontecimientos. En términos poéticos, supone también una mirada nostálgica a un mundo satíricamente idealizado en el que las diferencias entre el bien y el mal, lo heroico y lo villano, estaban muy claras y bien definidas, y cada cual sabía cuál era su papel.

—¿Por qué no vienes con nosotros, Malvado Harry? —propuso—. Puedes traer a tus malvados esbirros.

Malvado Harry se levantó:

—Ey, ¡soy un Señor Oscuro! ¿Qué parecería si fuese por ahí con un grupo de héroes?

—No parecerías nada —dijo Cohen agriamente—. Y te diré el porqué, ¿eh? Somos los últimos, mira. Nosotros y tú. Nadie más se preocupa. No hay más héroes, Malvado Harry. No más villanos, tampoco.

—¡Oh, siempre habrá villanos! —dijo Malvado Harry.

—No, hay depravados bastardos malvados y fraudulentos, eso es verdad. Pero ahora usan leyes. Nunca se llamarían a sí mismos Malvado Harry (Pratchett, 2009: 81).

## 5. DEVOLVER EL FUEGO A LOS DIOS, LA EPOPEYA DEL ÚLTIMO HÉROE

—Sí, pero vosotros chicos nunca le habéis cogido el tino a eso de morir —apuntó Malvado Harry.

—Eso es porque no hemos escogido los enemigos correctos —dijo Cohen—. Esta vez vamos a ver a los dioses (Pratchett, 2009: 81).

*El último héroe* de Terry Pratchett es la culminación de la trama narrativa de Cohen el Bárbaro, que se desarrolla puntualmente a lo largo de las veintiséis novelas de la saga del Mundodisco que la anteceden. Cohen es un héroe inspirado —como hemos señalado— en el principal protagonista de la obra de Robert E. Howard, Conan el Bárbaro; personaje al que, como arquetipo heroico de la narrativa de mundos épicos imaginarios, parodia

magistralmente; pero, además, a través de esa caricatura, Pratchett parodia de forma general el propio concepto de héroe épico. En el universo de Pratchett, Cohen y su Horda han llegado a lo más alto que humanamente se puede llegar en términos de heroísmo: «Sus ojos decían que, fuera el lugar que fuera, ellos ya habían estado allí. Que fuera lo que fuera, ya lo habían hecho, a veces hasta más de una vez» (Pratchett, 2009: 25). La superación de todos los retos que el mundo puede plantear a un héroe lleva a los integrantes de la Horda a un estado de desidia y apatía, de desilusión, como concluye el bardo que secuestran para que cante su última hazaña: «ya sé por qué están haciendo esto, pensó. Gracias a dios por la educación clásica. Ahora, ¿cómo era la cita? —Y Carolinus lloró, porque ya no había más mundos que conquistar» (Pratchett, 2009: 126). Por lo tanto, el único reto que les queda por afrontar a Cohen y los suyos está necesariamente por encima de los límites humanos: deben visitar a los dioses. Y Pratchett trama con gran destreza el asunto relacionando esta última y definitiva hazaña heroica con la primera: el robo del fuego perpetrado por Prometeo. De esta forma el autor aprovecha para completar de paso el dibujo de su héroe con el último trazo que le falta para asumir la verdadera condición de un héroe mítico completo: el viaje al Más Allá, que caracteriza a Odiseo, Gilgamesh o héroes de culturas tan lejanas como los gemelos de la tradición quiché Hunahpu e Ixbalanque.

Pero, además, el autor aprovecha la ocasión para ampliar la onda expansiva de su sátira hasta el imperio de lo divino. El retrato que hace de los dioses no es muy diferente del que hizo en su momento el propio Homero, que los describió como entidades caprichosas, con enorme poder, pero con apetitos y defectos muy humanos. Los dioses de Pratchett también son seres imperfectos que juegan partidas en su divina residencia con los destinos de los hombres, pero la gran diferencia es que no son incuestionables, ni inmortales en un sentido estricto, ya que dependen de la fe que se les profese para seguir «vivos». Pratchett interpreta la divinidad como una entidad que enreda la vida de los hombres en caprichosas mentiras. De hecho, es una trampa tendida por los propios dioses lo que lleva a la Horda hasta su morada en el Kori Celeste, ya que son estos los que dejan escondido el mapa que les mostrará el camino con la intención de matarlos.

—¡Eso no ha sido trampa! —gruñó Cohen—. Dejar pergaminos por ahí para atraer a los héroes a su muerte eso es hacer trampa!

—¿Pero qué harían los héroes sin los mapas mágicos? —preguntó Io El Ciego.

—¡Muchos de ellos todavía estarían vivos! —estalló en ira Cohen—. ¡No piezas en un jodido juego! (Pratchett, 2009: 168).



La muerte es un tema esencial en *El último héroe*. Cohen y sus compañeros la han retado de todas las maneras posibles, pero la naturaleza del Código les ha hecho prácticamente invulnerables a ella. Lo único que les queda es la vejez, y la muerte por vejez no es final adecuado para un héroe. La Horda busca un final digno que haga honor a sus méritos y por ello van, como Gilgamesh, en busca de los inmortales. Y por ello llevan consigo un bardo encargado de escribir su epopeya, porque, como Pratchett, Cohen sabe que, al fin y al cabo, todo eso de los héroes no puede dejarse en manos de los historiadores porque es cosa de poesía.

—Pero hay más cosas que te puede contar un verdadero historiador... —dijo el trovador. —Ja! —dijo Cohen—. Lo que la gente ordinaria recuerda es lo que vale la pena. Sus canciones y sus gestas. No importa cómo vives o mueres, lo importante es lo que los bardos escriben sobre ti (Pratchett, 2009: 149).

Porque un héroe solo es tal si se le recuerda en las canciones de los bardos, esa es a la postre la única forma de inmortalidad a la que puede aspirar.

—¿Ves? Ahí está el problema —dijo Cohen—. No debes sólo hacerlo. Tienes que conseguir que te recuerde la posteridad.  
—Jur, jur, jur —dijo Truckle.  
—Ríete —dijo Cohen—. ¿Pero qué hay de todos esos héroes que no se recuerdan en las canciones y epopeyas, eh? ¿Qué me dices de ellos?  
—¿Eh? ¿Qué héroes no se recuerdan en las canciones y epopeyas?  
—¡Exactamente! (Pratchett, 2009: 157).



## BIBLIOGRAFÍA

- Bernárdez, Enrique (2002), *Los mitos germánicos*, Madrid, Anaya.
- Cáceres blanco, Roberto (2018), «Héroes y monstruos. Aspectos y desarrollo de una metáfora, de la tradición a la cultura postmoderna», en *Héroes, dragones y magia*, Madrid, Aluvión, 3-28.
- Campbell, Joseph (1972), *El héroe de las mil caras, Psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Curtius, Erns Robert (1989), *Literatura europea y Edad Media Latina*, Madrid, Fondo de Cultura Económica de España.
- Durand, Gilbert (2006), *Las estructuras antropológicas del imaginario*, Madrid, Fondo de Cultura Económica de España.
- Eliade, Mircea (2008) *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*, Madrid, Alianza.
- Graves, Robert (2008), *Los mitos griegos*, Barcelona, RBA.
- Homero (2010), *Odisea*, Edimat, Madrid.
- Pratchett, Terry (1987), *Mort*, Barcelona, Debolsillo.
- Pratchett, Terry (2009) *El último héroe*, Barcelona, Plaza & Janes.



## SOBRE EL AUTOR

### ***Roberto Cáceres Blanco***

Roberto Cáceres Blanco obtuvo el grado de doctor en *Lenguajes y manifestaciones artísticas y literarias* por la UAM, en 2015, con la tesis doctoral titulada *Narrativa de mundos imaginarios: Poética para una épica moderna. De La serpiente Uróboros a La canción de hielo y fuego*, en la se establece la poética de uno de los géneros más productivos e influyentes de la cultura moderna y contemporánea. Su actividad investigadora se orienta hacia dos temas básicos: por un lado, la poética épica —prestando especial atención a la figura del héroe— y, por otro, la literatura fantástica. Entre otros trabajos ha publicado: Roberto Cáceres Blanco (2016), *Mundos épicos imaginarios: de J. R. R. Tolkien a G. R. R. Martin*, Madrid, UAM Ediciones, 233 pp. ISBN: 978-84-8344-541-9. Y Roberto Cáceres Blanco (ed.): *Héroes, dragones y magia. De la epopeya homérica a World of Warcraft*, Madrid: Aluvión, 2018.

**Contact information:** Correo electrónico: [tajo.arte@gmail.com](mailto:tajo.arte@gmail.com).