

El viaje de un héroe bárbaro. *La aventura heroica en las canciones de Eluveitie*

María Florencia Bacchini Fascio

florybacchini@hotmail.com

Resumen

Este artículo resume algunas consideraciones sobre nuestro TFL, basado en un análisis de la aventura heroica de un corpus de canciones de la banda de metal Eluveitie. El grupo, a lo largo de los cuatro álbumes analizados, reconstruye y reescribe la Guerra de las Galias desde la perspectiva de las tribus derrotadas que lucharon contra Roma.

A partir de la investigación postulamos el reconocimiento de dos aventuras míticas que profundizan la relación entre lo heroico y lo bárbaro. Por un lado, se enfatiza la crítica a los valores portados por el romano y, por otra, se ofrece una visión idealizada de lo bárbaro como manifestación propia de la existencia y condición humanas.

Palabras clave: héroe – bárbaro – viaje heroico – Eluveitie — heavy metal — guerra de las Galias

1. Introducción

La aventura heroica es el representante más visible y conocido del vasto repertorio mítico de nuestra cultura, haciéndose presentes indicios de los valores, problemas e inquietudes de la época. El destino del héroe se ha visto representado a lo largo del tiempo en múltiples formatos: la literatura, el cine, el teatro o la música. En cada uno de esos lenguajes, el mito adopta una apariencia particular, pero mantiene elementos constantes, que coinciden con una estructura mítica común.

Este trabajo propone una aproximación al funcionamiento de la aventura heroica en un corpus de canciones de la banda suiza de folk metal Eluveitie. En él, las canciones narran el viaje del pueblo galo durante la Guerra de las Galias

(58 a.C.-51 a.C.) en su enfrentamiento contra Julio César y sus legiones. La banda reescribe la historia desde la óptica de los vencidos: los bárbaros que cayeron sometidos bajo el yugo romano. En esa aventura se revela parte de la significación de la existencia y condición humanas.

El relato de una versión alternativa de la guerra gala ha sido frecuente a lo largo de la historia; permitiendo fabricar la idealizada naturaleza del mundo bárbaro prerromano, reinterpretado en su versión moderna en múltiples formas, desde una versión nacional hasta un modelo de utopía socialista.

Nosotros partimos de la propuesta de Michel Maffesoli (2004), quien señala que en los tiempos contemporáneos vivimos un retorno a nuestro lado «bárbaro» y salvaje, como reacción a una

tendencia racionalista y civilizada que primó en Occidente durante el siglo XIX y parte del XX, bajo la insignia del mito prometeico del «progreso indefinido». Como consecuencia de un proceso de saturación de ese mito, las sociedades posmodernas habríamos buscado reconectar «con lo bárbaro» que permanecía latente en los marcos colectivos de la memoria, permitiendo reconocer un sustrato comunitario, orgánico y natural.

De esta manera, la figura del bárbaro heroizado presente en las letras de Eluveitie, confiere un peso ideológico a la representación histórica del conflicto galo-romano.

Para acceder al significado social de las estructuras míticas, el método propuesto por Villegas (1958) para analizar la aventura heroica es de suma importancia ya que permite el estudio de cualquier texto cuya estructura coincida con la de la aventura mítica, actualizando al héroe e incorporándolo en una matriz de sentido histórico.

A partir de estas consideraciones teóricas, nos preguntamos: ¿de qué modo se construye la aventura del héroe? ¿Es posible pensar en un «héroe bárbaro» en este corpus específico? Para responder esos interrogantes atendimos a la aventura del protagonista que construía cada letra del corpus, proponiéndonos como objetivo caracterizar la aventura del «héroe bárbaro» explorando los rasgos y correspondencias de lo heroico y lo bárbaro, a través del reconocimiento

y posterior análisis de los mitemas y motivos (Villegas, 1958) que componían su aventura.

Como corpus de nuestra investigación hemos escogido canciones de los álbumes *Spirit*, (2006), *Slania*, (2008), *Everything remains as it never was*, (2010) y *Helvetios*, (2012)¹. Los temas seleccionados fueron aquellos más relevantes ya que se sustentan sobre la estructura de la aventura mítica del héroe; los episodios narrados en cada una de estas canciones coinciden con mitemas significativos de dicha organización y, además, configuran, a lo largo del relato, la perspectiva de lo que hemos llamado «héroe bárbaro».

A modo de hipótesis, postulamos que estas canciones encuentran en la aventura del héroe una profunda matriz de sentido para reconstruir la figura del bárbaro como una totalidad compleja y positiva. Esta posibilidad heroica opera en dos niveles de significación: en un nivel de sentido particular, enfatizando la crítica a los valores portados por el romano y, por otra, un sentido general y universal, en tanto esa figura ofrece una visión idealizada de lo bárbaro como manifestación propia de la existencia y condición humanas. La aventura heroica que construye Eluveitie en el corpus de canciones analizadas, si bien retoma tópicos comunes en la representación de los pueblos bárbaros, permite romper con las formas cristalizadas de lo bárbaro y lo civilizado, incluso de lo bárbaro y lo heroico, conduciendo, por un lado, a una lección amarga

sobre la experiencia del hombre en pos de este destino heroico —una quimera— que repite los mismos errores; a la vez, ofrece una imagen de la recuperación de una relación más íntima y existencial con el mundo. Estas dos facetas se aúnan a través de una idea que subyace en todas las canciones: la búsqueda de una unidad primigenia y orgánica —natural— que logre unir al hombre con el mundo.

Esperamos que esta investigación sirva para animar el desarrollo de nuevas líneas de investigación para aproximarnos a nuevos modos de entender el heavy metal, el mito, y lo «bárbaro heroico».

2. Desarrollo

2. a El estudio del héroe y su aventura

El mito heroico

El mito es un tipo de relato tradicional que establece relaciones significativas entre elementos simbólicos de una cultura para ofrecer una explicación coherente del mundo y cuenta una historia sagrada vivida por un personaje extraordinario y memorable: el héroe (Eliade, 1991). Aunque en los tiempos modernos el mito haya ido perdiendo su carácter sagrado, ello no implicó la desaparición de las estructuras míticas, ni la supresión del héroe.

En los estudios míticos existen dos líneas diferentes: la sustancialista, que promulga la existencia de una forma universal del mito; y la

historicista, que devela la relación entre mito y acontecimiento histórico. La primera línea aporta la estructura mítica común y una morfología heroica muy valiosa; la segunda, acota una constelación semántico-social que las explica. Así, el mito es universal -no parece nunca pues es algo inherente al ser humano- pero también particular -sus estructuras universales se reactualizan de acuerdo al tiempo y la sociedad de la que estamos hablando-. Por eso, la aventura heroica es susceptible de manipulaciones que funcionalizan ese mito según los intereses de determinados grupos o individuos, pues «todo mito dominante en una época explicita un conjunto de personajes, objetos y espacios que se repiten y se convierten en tópico de una cultura, pero también permite intuir la existencia de un conjunto de tensiones alrededor de esos significados instituidos» (Molina Ahumada, 2011).

La aventura heroica

El héroe -ese ser singular que se lanza hacia un viaje a lo ignoto, con la ilusión utópica de querer ordenar un mundo disarmónico- es un transgresor que, traspasando el umbral de lo prohibido, va más allá de los límites impuestos por la sociedad. En este viaje de superación atraviesa por una serie de pruebas en las que sufrirá una transformación y hallará su sentido y lugar en el cosmos (Campbell, 1959). Villegas (1973) aporta al concepto campbelliano, el legado de Van Gennep (2008) e inscribe la aventura del

héroe dentro de los ritos de iniciación (separación-iniciación-regreso); es decir, los procesos de transición que conducen de un estado a otro, centrándose no tanto en su reintegración a la sociedad sino en su transformación cognoscitiva y existencial. Así, Villegas (1973) opta por ordenar los mitemas y motivos de la siguiente forma:

I. Separación o la vida que se abandona:

- El llamado a la aventura: el destino llama al héroe y «despierta».
- El maestro o despertador: provoca la conciencia de que debe abandonar la forma de vida que llevaba.
- El viaje como parte del despertar.
- El cruce del umbral: indica el abandono de lo conocido. El héroe deja su tierra o su forma de vida.

Algunos motivos que se presentan en esta etapa son: la orfandad, (soledad radical frente a la cual el héroe se ve obligado a buscar un camino individual) y el desarraigo (la conciencia de ser diferente le lleva a buscar un sentido).

II. La iniciación en sí o la adquisición de experiencias:

Es el camino que recorre el héroe, y una de las etapas principales, pues aprende sobre sí y sobre el mundo.

- El viaje: puede ser exterior (geografías concretas) o interior (sueños e inconsciente colectivo).

- El encuentro: son los personajes que aparecen en su camino, que lo protegen o le crean dificultades.

- La experiencia de la noche: la pesadilla nocturna, la aventura prohibida, la enfermedad, el contacto con la muerte permiten una transformación en la conducta del héroe.

- La caída o el descenso a los infiernos: la permanencia del héroe en el interior de la oscuridad, su marginación de la vida. El descenso implica la idea de morir-renacer.

- Los laberintos: la entrada a un mundo laberíntico, cuyo cruce supone la superación de las dificultades.

- El morir-renacer: por medio de la experiencia de la muerte, el héroe descubre su existencia.

- La huida y persecución: los peligros y obstáculos se le atraviesan al héroe en su camino

Motivos de esta etapa pueden ser: primera vez, asombro, descubrimiento, soledad, orfandad, amistad o amor, caída, encierro (cárcel) y vientre materno.

III. Regreso. La vida del iniciado. Triunfo y fracaso del héroe

Este es el regreso del héroe al mundo del cual había salido, trayendo el mensaje o la sabiduría adquirida durante la aventura. Sin embargo, en la novela moderna, pocas veces ocurre. Así que la otra posibilidad es la de no regresar, porque es imposible o porque la nueva vida es mejor.

- El regreso: volver a su forma de vida, con un mensaje o conocimiento que quiere compartir con otros.
- Huida mágica: el bien que estaba buscando lo lleva a que lo persigan los dioses, por lo que es posible el castigo, el favor divino o la persecución.
- Negativa al regreso: cuando no quiere divulgar el secreto o es casi imposible volver a la vida anterior pues es imposible sobreponerse a esta nueva situación y abandonarla.
- Cruce del umbral de regreso
- Posesión de los dos mundos: el conocimiento obtenido por el héroe implica una conciencia surgida a partir del aprendizaje que hace inteligible al mundo.

En esta última instancia, el triunfo y el fracaso heroico adoptan una significación social; por ende, no es necesario que el héroe se reconcilie con el mundo, pues también puede darse el fracaso de esta aventura, ya por la violencia del medio, ya por la incapacidad del héroe para transformarlo. De esta forma, la resolución de la aventura heroica depende de la orientación semántica vigente pero también del sentido que quiera transmitir el autor.

El héroe bárbaro

El héroe es, ante todo, un agente dinamizador de la historia, reubicado en un mundo complejo que hace explícito un contenido implícito que la cosmovisión de la época encuentra vinculado con

las preocupaciones dominantes del momento (Villegas, 1978).

Una de esas preocupaciones en la actualidad es, de acuerdo a Maffesoli (2004; 2009), un retorno de lo bárbaro a un plano central de la cultura — como forma de resistencia y subversión del mito regente en la Modernidad—. Lo bárbaro, caracterizado como una fuerza irruptora de lo salvaje e irracional, implica el regreso a la naturaleza y a la tierra como fuente de vitalidad, a un estado que encarne lo «animal en lo humano», portador de un estado de violencia y cambio. El regreso del bárbaro permitía la vuelta al humus primitivo: la tierra, lo natural, lo ctónico, donde esa relación da lugar a un sentimiento de pertenencia y comunidad. A ello se le une a su vez, la dimensión pasional de la «revuelta», manifestación de la ebullición social.

Por otra parte, la definición de bárbaro -desde la noción griega hasta nuestros días- recibe dos posibles miradas: una de corte degradante y otra positiva. La primera muestra a un otro que viene de afuera y cruza la frontera: el extranjero, el monstruo, el destructor, el verdugo, portador de una violencia primitiva que todo lo destruye. La segunda, muestra al bárbaro como víctima, un ser espontáneo y cercano a la naturaleza, un ser errante e incomprendido, más sabio incluso que el civilizado, y representa concepciones filosóficas e ideológicas positivas, utópicas y heroicas (Tenreiro Bermúdez, 2008; Aguilera Durán, 2011).

Las dicotomías entre salvajes o civilizados, bestias o héroes, oscilan y encajan en estereotipos reconocibles según las necesidades discursivas. «Civilización y barbarie» son representaciones clave para la historia de Occidente. Así, «lo bárbaro» nos ayuda a construir una serie de representaciones alternativas -pagano, irracional, natural- y permite cuestionar los valores de razón, progreso e historia (la gran historia, la de los vencedores), mostrando un sujeto rebelde y resistente que, anclado en la naturaleza y su relación casi existencial con la tierra, defiende su autoctonía frente al invasor.

Lo heroico, en tanto, apunta a un cuestionamiento de los tiempos contemporáneos, a la vez que se convierte en figura central sobre la cual se inscriben los valores positivos del texto. Además, desde su costado más utópico y liberador, la ilusión por la que está regida este «héroe bárbaro» haría posible imaginar realidades paralelas ideales que sirvan de precedente digno y memorable: un modelo en el cual asentar las propias inquietudes y motivaciones humanas; pero también, en tanto esa aventura fracase, implicaría pensar los límites de esa misma utopía.

2. b Sobre Eluveitie

El «heavy metal» es un género musical que establece una serie de códigos de sonido, letras y estética visual que se integra dentro de la subcultura metalera formada por bandas, fans y conciertos (Weinstein, 2000). Más allá de las

contradicciones, tensiones y diferencias estilísticas, puede hablarse de una cierta homogeneidad dentro del género a través de un código que incluye desde la evocación a la trinidad de sexo, drogas y rock and roll a la yuxtaposición con aquello que viene a romper el orden y la hegemonía: el monstruo, el mundo subterráneo y el infierno, los desastres, la violencia, la injusticia, la muerte, y la rebelión.

Folgueira Lombardero (2010) menciona que este género se sirve, para contextualizar sus canciones, de temas históricos, en especial aquellos devenidos de la Edad Antigua o la Edad Media y las cruzadas, utilizando enfoques tanto netamente históricos como otros más legendarios. Esta última tendencia se vio acrecentada en los últimos años con el auge de los subgéneros *power* y *folk metal*.

El folk metal apuesta al recorrido por los anales de la historia y culturas pasadas para cantar un origen mítico de los pueblos -focalizando sobre todo en celtas y vikingos- y añadiendo a la escena gaitas, flautas, etc. Asimismo, se suman a la constelación de temas del metal, el paganismo, la naturaleza, la mitología, las tradiciones y la genealogía de pueblos antiguos, mezclada con un fuerte carácter fantástico y legendario, no exento de clichés o estereotipos (Fridh, 2012).

Eluveitie es una banda de folk metal originaria de Winterthur, Suiza, nacida en 2002 como parte de un proyecto personal de Christian *Chrigel* Glanzmann, de unir música folk y metal. Combina

la concepción dura y rígida de un sector del metal extremo con la movilidad y la melodía proveniente de melodías celtas tradicionales, legado que se aleja de una visión bucólica de la música folclórica.

Eluveitie se ha manejado desde sus primeros años hasta ahora, en una doble línea: por un lado, su faceta más simbólica y filosófica, con predominancia de metáforas e imágenes (sobre todo en *Spirit* y *Slania*) que remiten a un tiempo anterior a la llegada de la Guerra de las Galias. Y, por otro, la propia versión de la guerra gala contada desde la perspectiva de las tribus derrotadas. Si bien se nota un cambio entre sus primeros discos y los actuales, los elementos poéticos de la banda ya estaban presentes en *Spirit* o, incluso, en *Vên* (su primer EP).

Más allá de las filiaciones musicales que ligan Eluveitie al heavy metal, podemos ver que la crítica a la historia, así como a la imagen legada de Roma en oposición a la de los pueblos bárbaros podría llegar a pensarse como una relectura de aquellos tópicos comunes de rebeldía, corrupción y desfasaje entre utopía y fracaso característicos de las líricas de heavy metal.

De esta forma, Eluveitie toma cierta «esencia» del género, trasladándola a un mundo pretérito e impidiendo la clausura de ese pasado. Los temas abordan los mismos problemas, los dejan en tensión, no los resuelven y van construyendo así

una red compleja de relaciones, que pueden analizarse desde una perspectiva heroica.

2. c Los viajes del héroe en las canciones de Eluveitie

El grupo de canciones que elegimos para estudiar puede ordenarse en dos bloques en función de los «viajes» del héroe que son representados en cada caso: el primero remite al viaje ocurrido en *illo tempore*, un tiempo sagrado de los comienzos donde se plasman una serie de valores universales, espirituales y éticos que el héroe absorbe como propios y son condicionantes de su identidad. Esta «sabiduría bárbara» a la que accede a partir de su contemplación e íntimo contacto con las fuerzas naturales, le enseña la consciencia de su lugar en el mundo.

El segundo grupo refiere más bien al viaje acontecido en un tiempo histórico -la Guerra de las Galias- y se adentra en una peripecia de tensión y (des)cubrimiento que combina la asimilación al universo del primer mundo conocido y la destrucción y fragmentación de ese espacio a partir de la caída en el devenir histórico del tiempo lineal, mortal y profano ocasionada por la llegada del invasor romano (en especial Julio César). Hacia el final, sin embargo, la repetición de la muerte del héroe y su resurgimiento cíclico permite recuperar cierto valor de eterno retorno del mito y con ello, parte de la dimensión conocida y sagrada del primer viaje; pues no solo la Galia, sino cualquier espacio

se transforma en un mundo mitificado, al repetir, en el cuerpo del héroe, el misterio de la destrucción y el renacimiento.

El primer viaje

Esta instancia apunta a un camino del héroe anterior a la irrupción de la Guerra de las Galias y está marcado por canciones de los dos primeros álbumes: *Spirit* (2006) y *Slania* (2008). Allí se describen los momentos de trance y contemplación de la naturaleza, el acceso del héroe a un universo enrarecido y oscuro del cual se aprende la experiencia heroica y una visión del hombre y del mundo. La heroificación corresponde a la conquista de un conocimiento particular sobre sí mismo, comprendido en un «yo soy», una conciencia que vincula al héroe con el universo al cual pertenece. Ese conocimiento de sí remarca un lugar y un estado de pertenecer a ese devenir en el mundo.

La instancia de separación está ligada a un alejamiento que propicia el encuentro *mágico* con el universo («Of fire, wind and wisdom»), el héroe se encuentra solo en un bosque, acompañado por la presencia de una arboleda sagrada que lo convoca a traspasar el umbral y adentrarse en un territorio desconocido. El mitema del llamado está dado por elementos naturales: el bosque y el viento-aliento de la montaña, mensajeros de una fuerza superior. El mundo conocido y que se abandona temporalmente remite a un territorio natural, sin fronteras *civilizadas*, ciudades o

bastiones de guerra; se trata ante todo de la montaña (Alpes) y el bosque que invitan al héroe a abandonar el mundo profano para purificarlo.

En esta etapa intermedia predomina lo no dicho, un secreto o cuidado en revelar los acontecimientos que ocurren dentro y fuera el umbral donde este estar-en-el-mundo de una manera agónica, tironeado entre ambos lugares, mientras se contemplan -y se abrazan- los principios que sostienen ese nuevo mundo: lo eterno y lo antiguo. La desnudez y el despojo abren y cierran el pasaje de la etapa de separación, remitiendo a la pureza original y la vulnerabilidad en donde el espíritu del héroe es arrastrado hacia el otro mundo.

El viaje del héroe, tras haber atravesado el umbral, se encamina hacia un viaje interior a través de una experiencia cercana a la onírica que completará su iniciación. La experiencia de la noche («Primordial breath») introduce al héroe en un lugar oscuro en el cual descubre un más allá donde se gesta la vida y la muerte y adonde puede acceder a «tocar» la mano que todo lo impregna. El aliento de la montaña *fluye* a través de su cuerpo y *el héroe* aspira ese aire. Esta respiración se convierte en un rito de comunicación del hombre con el universo, donde el hálito manifiesta la expansión de las cosas infinitas. En esta expansión, la atmósfera fantasmal que articula lo extraño -los navegantes sin hogar, las almas-barco, la barca- con el mar se convierte en una vivencia en el *interior* del mundo. De este modo, esta etapa del

viaje del héroe se caracteriza por la imagen calma y sombría del más allá (el mar), cuya experiencia es necesaria para acceder al «calor aguardado» que representa la gestación del hombre.

Por otra parte, solo en la noche, en la oscuridad, se conoce la luz: el hombre nace prístino y libre. Pureza y libertad se articulan para marcar lo propio (o lo deseado) de la condición humana y son valores e ideales por los que luchará en la segunda aventura.

Tras esta visión del más allá, se inicia una segunda etapa de adquisición de experiencias: la del «vientre de ballena» (Campbell, 1959) y el posterior morir-renacer, relatadas en «Calling the rain». El caos traga al héroe, que no alcanza a expresar con palabras la visión, pues va más allá de lo humano y remite a lo sagrado, ante el cual acaba dominado: revelando la ignorancia y humildad del hombre frente a la visión de la naturaleza. Nos encontramos entonces en el vacío del mundo, a partir de lo cual todo es creado. El vientre remite al encierro en el vacío: la imagen/metáfora de la semilla recuerda, por un lado, lo ctónico de la tierra -aquello que nace en lo profundo y lo oscuro- y el hecho de que sin muerte no hay vida. Así, el grano, sembrado en la oscuridad (de la tierra) alude a su vez a la oscuridad del tiempo de los comienzos (el caos). Imágenes luminosas se articulan en un universo de muerte en el gran estribillo que da título a la canción, «Heed, it's like calling the rain» [Atiende, es como llamar a la lluvia] En este punto, la lluvia,

como toda imagen del agua (Bachelard, 1942) adquiere dos valoraciones, como curación y nutrición -«*It's like the caress of a mother*» [Es como la caricia de una madre]- y como destrucción: el ser se disuelve en el agua: «*decaying in death*» [descomponerse en la muerte]; «*like life to go withered*» [como la vida que se marchita].

La lluvia y el grano se relacionan en una metáfora de crecimiento y resurrección. El héroe, igual que este «resucita». Tras el viaje espiritual le queda una consciencia clara: «*I will not forget what I arose from*» [no olvidaré de lo que surgí]. La presencia de la memoria es correlato fundamental en la construcción de la identidad. El héroe es como esa semilla sembrada en la oscuridad que tras la lluvia vivificante, atraviesa la experiencia de muerte para nacer-brotar a una vida nueva.

Finalmente, de vuelta en su «prado» -en «Song of life»- el héroe invita a formar parte de ese saber: el hombre es una *mínima parte* del mundo y es lo ctónico de la tierra, acabando así en el mitema de la posesión de dos mundos y el motivo del mensaje. El héroe recuerda lo que ha sido, para finalmente llegar a una comprensión del todo: adquirir el conocimiento acerca de la identidad, implica saber no solo lo que se es sino lo que se fue, donde la diferencia entre pasado inmediato y presente corresponde al saber acerca ciclo de la vida (la gran rueda). Cuando afirma: «*I am a lump of this vivid soil / I'm the brother of the trees / a chthonian lot of this earth*» [Yo soy un terrón de

este suelo vivo / Soy el hermano de los árboles /
Lo ctónico de esta tierra], el héroe deja firme su
conocimiento sobre sí y lo trasmite.

El héroe ha vuelto con la consciencia de una
unidad expresada en la multiplicidad del mundo.
El Universo tiene un ritmo y el héroe ansió esa
unión con el mundo. Fue llamado y por esa unión
que es en sí misma aniquilación y fuente de nueva
vida, comprobó la fuerza de las potencias
creadoras en su capacidad de crear y destruir,
revelando el misterio del mundo. Sin oscuridad -
sin la caída, sin el descenso a los infiernos- no es
posible que el héroe pueda constituirse como tal,
sin morir no podría haber alcanzado el
conocimiento. Dicho eterno retorno de las cosas
le llevará, más adelante, a revolverse siempre
sobre sí mismo: a morir y nacer, una y otra vez, de
su propia tierra, de sus propias cenizas.

Lo bárbaro aquí lo veríamos sobre todo en una
idealización del héroe como ser puro y cercano a
la naturaleza (Droit, 2009) que, tras el contacto
con ella accede a una sabiduría primitiva (por ser
lo salvaje, pero también primitiva, por ser
«ancestral» o primigenia) que apunta, a su vez, a
un mito original: el acceso al mundo tal como se
crea desde el principio de los tiempos. Si bien está
signado por concepciones filosóficas y espirituales
celtas, está despojado de dioses o criaturas
fantásticas y se trata de un profundo contacto con
lo más vital, en tanto no existiría esencialmente
una ruptura entre lo humano y lo natural.

El héroe bárbaro será aquel que, tras la
experiencia arrobadora con la naturaleza descubre
su identidad a través del contacto con la tierra
prístina y libre. Se integra a ella y la hace carne,
aprende su condición de pureza y lucha por
mantenerla. Esta experiencia le sirve para hallar el
adytum que le otorgue un lugar en el mundo.

El segundo viaje

La segunda aventura de este «héroe bárbaro» se
ubica en un tiempo y espacio determinados,
alrededor de 58-52 a.C. en la zona de la Galia
trasalpina, durante la Guerra de las Galias. La
historia que Eluveitie elige relatar se inicia
tomando como referencia el *Bello Gallico*, donde
el prelude de la guerra gala es la migración
helvecia, contado desde el punto de vista de las
tribus bárbaras. De este modo, la búsqueda del
héroe comienza con el viaje de exilio, en pos de
un «más allá», -un lugar que represente un
espacio de libertad y protección-, figurado como
las costas santonas. En el camino, se enfrentará a
diversos derroteros que lo irán alejando de su
objetivo y lo conducirán, gradualmente, a un
despertar ante un destino particular. Una serie de
periplos marcados por la nocturnidad y el
desengaño: utopías y sueños se quiebran,
clausurando cualquier posibilidad de triunfo o
victoria. El *regreso* en esta aventura no se explicita,
dejando abiertas las posibilidades del futuro del
héroe, que queda *atrapado* en la etapa liminal.
Esta situación patentiza la repetición cíclica de

rebeliones y muertes que acaban por traspasar los umbrales de tiempo y espacio (lo que comienza en el año 58 a.C. alcanza, incluso, los primeros decenios después de Cristo, con las alusiones a los enfrentamientos bagaudas).

La partida muestra un recorrido inquietante con hallazgos que conducen al héroe a un despertar y, con ello, posteriormente, a un viaje de iniciación. Viaje coartado e incompleto, la ruta del exilio - viaje de separación- está compuesto por las canciones «Home» y «Santonian shores», mientras que el cruce del umbral -ruptura definitiva con el universo anterior y revelación del destino- por «Meet the enemy».

El mundo del cual se separa el héroe vacila entre el terror y opresión y la nostalgia del hogar del cual se exilia. El héroe sacrifica la seguridad lábil del hogar, la compañía de la naturaleza y sus recuerdos más íntimos y sencillos. Renunciar a ellos es también dejar atrás las experiencias de su primer viaje que constituían la forma de verse a sí y a su pueblo. La despedida solo puede ser concebida de forma intensa: la destrucción, bajo las llamas, del hogar.

El viaje está marcado por el desarraigo y la unión de viaje y nocturnidad (aparición metafórica de pesadillas y la mezcla entre vigilia, sueño e irrupción de lo ominoso). Cuanto más cerca se presume el «despertar» («the awakening came nigh» [el despertar se acercaba]), más se difumina el futuro. Finalmente, una imagen límpida y de esperanza -el cielo iluminado de estrellas-

contrasta con los restos calcinados de la casa. Esta tierra que va a dejar es la determinación del héroe de ir «*Towards a safe heaven*» [hacia un cielo seguro] en las costas santonas; sin embargo, el camino que le aguarda estará más relacionado con la imagen de infierno, terror e incertidumbre. Así, el viaje de separación está representado por el mundo conocido pero que se presiente ajeno y opresivo, al cual ya no pertenece ni puede reconocerse en él, por accionar de la «Provincia de Roma» que quiere poseer ese lugar. Destruirlo implicaría también destruir aquello que el invasor desea.

A pesar de la destrucción y el exilio, tres aspectos permiten que quede una huella del héroe por esas tierras: los «rastros» -algo etéreo e invisible-, las palabras, -que se liga a la poesía y memoria- y las cenizas.

El héroe bárbaro está, desde el viaje de separación, condenado a vagar, con un destino nómade, donde su presencia va destruyendo aquello que ama, como manifestación de su propio dolor. Es, por otra parte, un sujeto perseguido y marginado por el romano, al cual no puede comprender. Pese a todo, el bárbaro deja siempre un rastro, una huella en el paso de la historia.

El cruce del umbral es una prueba y una forma de aniquilación -el viejo yo muere al entrar a otro mundo-. En las costas del río Saone es donde el destino del héroe se revela por primera vez. El umbral se establece así como una experiencia

límite que permite el despertar. La liminalidad y vaguedad del umbral se manifiesta por la nocturnidad, que propicia la pesadilla e intensifica el paso por lo ominoso.

Las costas -siniestras y maravillosas al mismo tiempo- implican un hallazgo: un saber cuyo precio es la destrucción. La verdad y la mentira se corresponden al estado de duermevela entre el sueño y el despertar, entre la ilusión y la lucidez que tras el paso por el umbral y el encuentro con «el enemigo» representan la irreversibilidad del despertar (nada será lo mismo). Roma aguarda en estas costas -a modo de guardián- e impide el paso a la tribu en exilio. La lucidez descubierta es la interpenetración entre guerra y juego, guerra y mentira. Lo que figura como una estrategia inteligente del general romano en la historiografía clásica, aquí aparece como una carnicería. El Saone manchado de sangre helvecia provoca un sacudimiento del estado de sopor y confusión que presentaba en el viaje de separación y solo tras la experiencia traumática ha podido reaccionar. El nuevo mundo al cual traspasa se muestra como opuesto a lo conocido en ámbito ético y moral, alejado del accionar heroico -«*Valour and honour were stripped off their meaning*» [Valor y honor despojados de sentido]. El umbral -cruzarlo o no- implica una toma de decisión: aceptar las reglas del juego y aceptar enfrentarse a lo desconocido. El sueño del «más allá» de las costas santonas se rompe y el «más acá» de las costas del Saone

muestran «*the true face of the Roman ravener*» [la verdadera cara del rapaz romano].

La adquisición de experiencias produce una maduración en el héroe. El viaje como mitema se presenta aquí como un vagar, siempre, en tierras que ya no son propias y buscar, cada vez más lejos, la libertad. Libertad pretendida a través de la revuelta y reflejo, siempre distante, de lo que alguna vez se alcanzó (recordemos que en el primer viaje descubre el haber sido concebido como un ser puro y libre). Viaje y nocturnidad, sueño y pesadilla, transformación de lo real en una vivencia sobrenatural, este derrotero se impregna del tiempo ruinoso y eternizado, vacío de la guerra y la tierra quemada. El carácter nocturno configura una atmosfera misteriosa y ominosa, que promueve la desorientación y la pérdida (de sus bienes, de su identidad, de la vida).

Estas experiencias se compaginan con el estado de duermevela constante, donde el sopor del héroe y el clima enrarecido definen un estado abúlico y distante. A estas sensaciones motivadas por el paso en la noche se suman otras vinculadas a hallazgos y aprendizajes: de la apatía y el miedo se pasa a la ira y la revuelta. Estas últimas constituyen una forma de vitalidad, donde todo lo calmo y silencioso es la muerte, mientras que lo dinámico, lo que resurge -el bárbaro, en última instancia- es la vida. El cuerpo del héroe se transforma en reducto de la disconformidad, en consonancia con su espíritu pasional y

desesperado. El deambular nómada por la tierra ejemplifica esa resistencia a los ámbitos de circulación permitidos (el bárbaro como el que no debería estar, el que debería desaparecer según la visión romana).

Las canciones «Bloostained ground», «A rose for Epona», «The uprising», «The siege», «Alesia» y «Uxellodonum» construyen esta etapa de iniciación.

El viaje no solo simultaneiza tiempo y espacio sino que proyectos vitales se solapan en algún punto y la visión predominante en el relato del héroe confirma la irreversibilidad de su aleccionamiento: la inocencia se ha ido y es imposible volver a ser lo mismo. El héroe descubre y vincula espacios y personajes a través de un recorrido que abarca dos planos; por una parte, un desplazamiento exterior por la geografía, comunicado a través de la experiencia del yo y su rol de testigo: aquello que ve y que vive. Por otra parte, se trata de un viaje interior que confirma la noción de viaje irreversible, ante el cual solo tiene una salida: seguir andando.

Una vez pasado el umbral, el héroe ha tomado conciencia de a qué va a enfrentarse: al monstruoso poder del otro, que de guardián del umbral se ha convertido en ejecutor de sus desgracias. El encuentro en Bibracte («Bloostained ground») es la primera experiencia de la noche adonde existe verdadero enfrentamiento. La atmósfera enrarecida y los demonios-legiones se unen para crear terror nocturno. Los soldados

romanos, ubicados más allá de la frontera (la línea horizontal que divide al héroe del mal), surten una especie de distorsión entre sueño-realidad. Además ser la primera vez del héroe en un campo de batalla, este primer encuentro le propicia un autodescubrimiento: él, pero también las legiones, son las piezas del tablero que *alguien* (Julio César) está moviendo.

Este encuentro adquiere la forma de una experiencia sobrenatural, reflejando el clima de violencia sobre el campo de batalla, donde el espacio se configura de manera diferente y la línea de guerra marca la frontera entre los que vienen y los que van; el tema del *sueño* remite a la sensación de extrañeza y espanto.

El héroe ha perdido el miedo y ante el ruido que llama al combate no tiembla. Hacia el final del encuentro, deja su contemplación, contagiándose de la incitación de la batalla («*Forsooth! We'll bear the brunt*» [¡De veras! aguantaremos lo más duro]) y el héroe bárbaro adquiere el rol de resistente y orgulloso («*Upright in life or in death*» [erguidos en la vida o en la muerte]). Sin embargo, una última reflexión ante la afirmación valerosa parece indicar la amargura de esa utopía -morir libre para acabar con el dolor- pues «*yet still the countless cries echo/ in silenced caves of nothing*» [todavía los innumerables gritos hacen eco/ en cuevas silenciadas de nada]. La experiencia de la noche deja una imagen del vacío, la cueva como el espacio de lo oscuro y lo hueco donde se repite un suceso inexplicable.

La lucidez se adquiere a través de la transformación de lo real en sueño/pesadilla, convirtiéndose en el único modo de comprender lo que de otra manera sería intolerable e inaprensible. Asimismo, se hace hincapié en la transfiguración del espacio: una vastedad vacía: vacía por la muerte y vacía de sentido. Mientras una pregunta que no se responde resuena, como un eco (se repite una y otra vez, lo que indica las repeticiones históricas también) ¿por qué?

En este punto el héroe bárbaro es la *amenaza* que, con su migración, perturba los sueños del general romano. Lo bárbaro aparece además como espejo, por un lado el héroe es el que atraviesa la línea (el bárbaro) pero el que no tiene alma y destruye todo (la barbarie) es el romano.

Eluveitie sostiene la teoría del ataque romano no a un ejército preparado sino al pueblo helvecio y, por lo tanto, en la migración estarían presentes mujeres y niños. «A rose for Epona» muestra una visión paralela al relato del héroe. Esta «otra historia», no centrada en el campo de batalla es importante, debido al contraste entre su experiencia y la del héroe.

Mientras el héroe pelea en Bibracte, una mujer lleva una ofrenda a la diosa Epona sin recibir respuesta y su sacrificio se marchita. Aquí se advierte esta visión más desencantada del mundo: todo se hunde mientras los dioses, e incluso la naturaleza, demuestran la caducidad de la vida, donde todo sacrificio es estéril. Opuesta a ella, el héroe adquiere otra experiencia en su contacto –

relación- con Epona: aprende que el olvido o el reconocimiento -«*unsung*»- no es tan importante como el estar juntos y caer junto al pueblo, aprendiendo, en el último instante, la dimensión comunitaria de la vida: «Epo, epo why hast thou forsaken me? / Together we go unsung / Into thy hand I commend my spirit / Together we go down with our people» [¿Epo, Epo, por qué me has olvidado? / Juntos seremos olvidados / En tu mano encomiendo my espíritu / ¡Juntos caeremos con nuestro pueblo!].

Epona envejece (cansada, sorda, olvidando a sus fieles) y se transforma en mortal, dando cuenta del paso del tiempo y el desamparo (es la madre que abandona). «*Epo*» se convierte en símbolo de decrepitud y orfandad ante el mundo; pero también de la muerte orgánica y comunitaria.

En «The uprising» (el levantamiento de las tribus galas por parte de Vercigetorix), el héroe se halla *deslumbrado* con el clima de revuelta, borrando el dolor ante la promesa de un destino dorado. Sin embargo, esto llevará en la próxima instancia, a un destino aciago y funesto, donde la promesa del líder se transformará en un falso despertar, en el que el héroe chocará con la realidad nuevamente.

El héroe ha de abrazado una dimensión colectiva: ser galo, en busca de su identidad perdida. El encuentro con Vercigetorix, es una forma de encontrarse a sí. El héroe asume pues, el destino como un deber, signado por la urgencia.

La nueva utopía hace mella en él y constituye el verdadero destino heroico asumido como tal frente al estado límite que ha impuesto Roma. A pesar de que se predica un «nosotros» que decide aglutinar a distintas tribus, tanto el héroe como la voz del líder galo hacen ver ciertas tensiones entre los galos: los otros líderes -jefes de las tribus- no poseen los mismos valores éticos. Es entonces el rol del *pueblo* heroico (marcando la distancia entre pueblo y reyes/jefes) el que exige esta rebelión. Se critica la comodidad, el soborno y corrupción que rigen las altas esferas del poder, incluso dentro de ese ideal comunitario que ha venido gestándose desde el comienzo: «*You are so solicitous about your state in the Roman Empire*» [eres tan solícito con tu lugar en el Imperio Romano], «*And while you fight among yourselves for Rome's favor*» [mientras peleas por ti mismo por el favor de Roma]. Esa fisura haría que en última instancia, la «historia» fuera a favor de Roma y no de la Galia, siendo la unidad la única capaz de salvar al pueblo ya que la lucha individual se establecería como una fragmentación de la unión primigenia.

Entre el viaje a Bibracte y la reunión de las tribus para acabar con el yugo, quimera y sueño se entrelazan como formas contestatarias frente a la lucidez y el dolor. La preeminencia de lo onírico sobre lo real, ya la pesadilla, ya la revuelta y unión utópica pugnan por salir de la imagen precaria y solitaria que se desbarata ante la fuerza destructiva de lo real (la guerra), donde el sueño

de corporizar aquella patria onírica se constituye como un asidero de amarre y contención frente al desamparo del mundo.

En Avaricum («The siege») retorna nuevamente la atmósfera sombría y de pesadilla. Por otra parte, el asedio de esta ciudad implica, a su vez, el motivo del encierro. Atmósfera ruinosa y desolada en consonancia con la vivencia existencial del héroe, unidos al soñar despierto, el aplastamiento y el recuerdo. El campo de batalla es siempre representado como un más allá, discontinuo y extraño con respecto al mundo conocido, espacio clausurado donde el héroe está inhabilitado para orientarse en él. Introduce una visión crítica tanto sobre sí mismo y sobre lo que creía su «destino»: el llamado victorioso del levantamiento aparece en toda su desnudez y el futuro glorioso se clausura: no hay aventura dorada, no hay esa gran visión: la tierra fértil está vuelta cenizas.

En esta instancia, la noción de bárbaro puede desdoblarse a partir del concepto de caos/destrucción; por un lado, el héroe asola y deja su propia tierra deshecha -si en el exilio, quema su hogar, ahora se magnifica y acaba destruyendo cada lugar que va pisando-; por otro, el antihéroe romano, presa de su salvajismo quema Avaricum y lo convierte en tumba.

La siguiente instancia del viaje ocurre en «Alesia». Es importante destacar dos cuestiones acerca de este hecho: la historiografía en general le ha dado una importancia radical a esta batalla: tanto por la táctica militar e ingenio de Julio César, -la

construcción del doble muro para asediar y protegerse- como al objetivo político que se consiguió con ella: la Galia *pacificada* y bajo el control de Roma. Por otra parte, la historiografía sobre lo bárbaro (Tenreiro Bermúdez, 2008) se ha enfocado en la *dramatis personae* de Vercigétorix y su rendición ante Roma.

El segundo punto es que Eluveitie no aborda ninguno de estos temas: ni la rendición del jefe galo, ni la victoria de Julio César, ni siquiera el enfrentamiento de las tropas. Apunta en cambio al desamparo del pueblo al ser dejados en tierra de nadie, en la frontera: un espacio liminal entre la fortaleza de Alesia y la empalizada romana. La ruta hacia el destino incierto -ser vendidos como esclavos- provoca que el héroe por primera vez, descubra la *nulidad* de la revuelta, y caiga también en un sueño: «Alesia, alisanos / Wake me when I'm gone» [Alesia, alisanos / Despiértenme cuando me haya ido]

La alternativa de libertad se asienta en un regreso añorado «*Beloved ground, take me home!*» [Amado suelo, llévame a casa], uniendo así tierra, sueño y muerte: «*On that ground we cherished life/ We embraced death*» [en ese suelo donde apreciamos la vida, abrazamos la muerte]. Afuera de Alesia, Vercigétorix se rinde. Sin embargo, el adentro y el afuera brindan una ambigüedad especial: ¿es el líder galo el sacrificio; o es el pueblo que, abandonado a su suerte, queda en la línea mortal?

Luego de la caída y derrota en Alesia, se obra en el héroe un renacer e inicia la «última» rebelión: «Uxellodonum». Nuevamente se destaca la *revuelta* como alternativa o respuesta a la guerra, pero no se menciona el desenlace de este último motín: por un lado, porque la historia del héroe repite el mismo ciclo (la rebelión es castigada, el héroe fracasa) y, por otro, porque la Guerra de las Galias acaba efectivamente con la derrota de los galos.

No rige sin embargo el ansia eufórica de la insurrección aunque sí el estado de desmesura, intensificado por la furia y la desesperación del héroe que despierta ya fuera de Alesia, levantándose desde el «infierno».

En el caso particular de nuestro corpus, el héroe no regresa, dado la imposibilidad de tal, condicionado por la violencia del medio y la impotencia del héroe de cambiarlo. Este «retorno negado» no implica necesariamente la muerte física del héroe sino que, más bien, su historia queda cortada y sin un final específico; aún cuando podamos presumir los hechos acontecidos *después* de la Guerra de las Galias. «*Essense of ashes*», la canción más alejada del mítico enfrentamiento contra Roma manifiesta lo cíclico de la historia y la intensificación del héroe bárbaro como el ser autóctono despojado e insurgente. Nuevamente, la historia se repite: los bagaudas no resultan una amenaza, solo son un pueblo sufriente, que lucha por lo que es justo. Las cenizas dan lugar, a su vez, a que el fuego,

metáfora de la rebelión, se alce nuevamente al menor indicio: la chispa es Amandus (como otrora fuera Vercigetorix) que hace que las llamas ardientes (el héroe colectivo, los bagaudas) se alcen en armas en pos de la esperanza y libertad. «Essence of ashes» recupera entonces aquellos valores que responden a lo que hemos llamado héroe bárbaro: aquel sujeto que desafía a la muerte, intentado recobrar su tierra y su libertad. De esta manera, su viaje no tiene fin -en tanto se repite indefinidamente- y plantea un retorno imposible. El viaje «culmina» con el héroe bajo un escenario en llamas, lanzándose contra todo en pos de su ideal.

El fracaso heroico -a pesar de sus múltiples y cíclicos intentos no consigue libertar a su pueblo y solo consigue que más mueran y caigan en esa lucha-, establece una dimensión trágica de la existencia, surgida entre el desfasaje de un anhelo utópico y la nulidad de sus intentos para lograrlo. Pero también, esa apropiación del deseo es el único gesto que este héroe pueden permitirse frente a la desolación del mundo, porque en ese camino puede descubrirse a sí mismo y abrazar su destino. De este modo, el héroe puede tener la posesión de los dos mundos, la conciencia surgida a partir de su aventura. Pese a la lección amarga sobre la experiencia, alcanza a vislumbrar una dimensión comunitaria, se mantiene incorruptible y pone en evidencia las «mentiras» de la Historia. La «utopía del héroe bárbaro» es movilizadora del viaje, llena de sentido la tarea del héroe y, aunque

revela lo quimérico de sus objetivos, porta vitalidad y transforma el vacío, convirtiéndose en un fuego vivo, furioso y brillante.

3. Conclusiones

La primera aventura nos remontó a un tiempo sagrado donde se plasmaron una serie de valores universales, espirituales y éticos. La sabiduría del bárbaro es haber regresado a la naturaleza y a la tierra como fuente de vitalidad, satisfacerse con la existencia sencilla y pura y encarnar el *pneuma* perenne que da vida al mundo. Establecer -como diría Maffesoli- una «vuelta al corazón», un pensamiento más «mágico» que puede dar, a través la conciencia de la multiplicidad del mundo, el sentido de la unidad, reconociendo un esencial vínculo humano.

Por otra parte, la lección amarga sobre la experiencia del hombre en pos del destino heroico en el segundo viaje, también aludió a la recuperación de una relación más íntima y existencial con el mundo. La incapacidad del héroe para cumplir sus objetivos durante la guerra gala reveló la violencia del medio en el que se encontraba y la imposibilidad de luchar victoriosamente para cambiarlo. La quimera imposible de las revueltas y la primacía de un mundo disfórico y oscuro, pese a mostrar la fractura e incongruencia establecida entre el primer viaje con su «sabiduría de las profundidades», muestra que el héroe bárbaro es capaz de trascender el límite de lo mortal y dejar

una reflexión acerca de la condición original del hombre.

El héroe, como la tierra, ha nacido libre, puro y en múltiples formas, donde en la multiplicidad puede reconocerse la unidad y la conexión con el universo: la verdadera consciencia de ser parte del todo es la del héroe colectivo. Así, el presunto fracaso -que ilustra el margen limitado y precario del héroe- revela otra dimensión, más profunda: supera a la historia lineal y la transforma en mito. Repetirá su destino una y otra vez a través de la muerte y el dolor, pero renace y se revuelve de sus propias cenizas. No es Vercigetórix, no son los líderes galos, no es Amandus: es la tribu de los helvecios, el pueblo galo, los bagaudas... la unidad colectiva y la vitalidad germinal del suelo se rememora y se recuerda y se traspasa al héroe: es él ahora quien renace una y otra vez.

Todo es germen: aún la quimera de la rebelión, pese a ofrecer una visión según la cual la aventura es un camino de desilusión, de ruptura y extinción, sirve para movilizar al héroe y lo inflama, lo revive. A pesar de la muerte, el héroe bárbaro abraza la vitalidad: la vida ardorosa de la revuelta es preferible a una existencia de evasión y miedo. Siempre se va a mantener, como un sueño lejano, la búsqueda del hogar original, intentado restaurar la consciencia orgánica, pura y natural.

El otro también tiene una importancia fundamental: sin él no habría segundo viaje. El romano es una especie de monstruo bárbaro en su extranjería y pillaje y hace que el

protagonista se descubra como su contrario y como el único capaz de revelar su engaño. Aunque se expone una dimensión dualista un poco escueta -el romano malvado, el galo bueno- el tema del otro no está exento de cierta tensión: Alesia representa las decisiones crueles de los líderes galos e incluso el levantamiento demuestra la fisura entre los poderosos y el pueblo. Por eso, el verdadero heroísmo es de aquellos que han descubierto que es preferible morir juntos dignamente que vivir esclavos y bajo la corrupción. Esa unidad -un reflejo de la unidad primigenia del primer viaje- y esa ética lo convierten en un héroe.

Su vida adoptará muchas formas y muchas derrotas, pero, igual que las cenizas, es inextinguible porque puede consumirse y abrazar la muerte sin miedo; acentuando el lazo entre organicidad y tragedia: como el humus las cosas mueren y regresan para rescatar lo más vital y profundo, esa forma de vivir ardiente y libre al extremo de la muerte.

El héroe bárbaro no es capaz de reordenar el mundo, pero logra demostrar el lazo que une la tierra y al hombre. No importa tanto el resultado de su aventura sino cómo la ha vivido y lo que ha hallado y aprendido de ella porque cada encuentro ha trazado no solo su destino, sino también el destino del hombre.

El héroe bárbaro trae de nuevo la concepción de la unión de lo humano (homo) y la tierra (humus). En esta unión se vuelve a una relación con lo

elemental, lo humilde y lo eterno, adonde pervive la fuerza ctónica que impulsa al hombre a ser. Este bárbaro, como «espíritu de la naturaleza», es una forma de animar creativamente al hombre y al mundo. Y, en ese sentido, capaz de salvarlo.

4. Notas

¹ Las canciones elegidas para analizar fueron «Of fire, wind and wisdom», «The song of life» (del álbum *Spirit*, 2006), «Primordial breath», «Bloodstained ground», «Calling the rain» (*Slania*, 2008), «The essence of ashes», (*Everything remains as it never was*, 2010), «Home», «Santonian shores», «Meet the enemy», «A rose for Epona», «The uprising», «The siege», «Alesia» y «Uxellodunon» (*Helvetios*, 2012).

5. Bibliografía

Corpus

ELUVEITIE (2006) *Spirit*. Fear Dark.
ELUVEITIE (2008) *Slania*. Nuclear Blast.
ELUVEITIE (2010) *Everything remains as it never was*. Nuclear Blast.
ELUVEITIE (2012) *Helvetios*. Nuclear Blast.

Críticos

AGUILERA DURÁN, Tomás (2012) «Una visión historiográfica alternativa: la deconstrucción del estereotipo del bárbaro prerromano» *Revista Antesteria. Debates de Historia Antigua*, n° 1, 543-555.
BACHELARD, Gastón (1942) *El agua y los sueños*. FCE. México.
BAUZÁ, Hugo Francisco (1998) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Argentina: FCE.
CAMPBELL, Joseph (1959) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: FCE.
DROIT, Roger-Pol (2009) «Tiempos antiguos, tiempos futuros», *Genealogía de los bárbaros: Historia de la inhumanidad*. España: Paidós.
ELIADE, Mircea (1991) *Mito y realidad*. España: Labor.
Folgueira Lombardero, Pablo (2010) «La idea de historia en el Heavy Metal español» *Tiempo y sociedad: revista de historia y humanidades*, n° 3, 5-41

FRIDH, S. (2012) *In Pursuit of the Vikings: an anthropological and critical discourse analysis of imagined communities in heavy metal*. University of Gothenburg.

MAFFESOLI, Michel (2004) *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. España: Siglo XXI editores.

MAFFESOLI, Michel (2009) *El reencantamiento del mundo. Una ética para nuestro tiempo*. España: Dedalus Editores.

MOLINA AHUMADA, Pablo (2009) *Elogio de la derrota. Los héroes del fracaso en Luis Mateo Díez*. Argentina: Editorial de la Facultad de Filosofía y Humanidades.

Molina Ahumada, Pablo (2011) «Constelación mítica y cielo de saga. Acerca de la relación mito/saga contemporánea». *Bajo el cielo de la saga- hacia una neoépica argentina*. Argentina: Facultad de Lenguas, UNC. Colección Curarse en Lenguas.

TENREIRO BERMÚDEZ, Marcial (2008) «Libros, héroes y estatuas: genealogía, historiografía e identidades en torno a lo bárbaro», *El libro en perspectiva: una aproximación interdisciplinaria*, España: Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións.

VILLEGAS, Juan (1973) *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. España: Planeta.

Weinstein, Deena (2000) *Heavy metal: the music and its culture (revised edition)*. USA: Da Capo Press.