

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DE LA RELIGIÓN GRIEGA



"Comprender la religión griega, o lo que otros llaman el "estilo religioso" griego, supone para la mentalidad moderna un esfuerzo considerable. Primero, porque a través del tiempo fue evolucionando con las restantes manifestaciones culturales del hombre. Pero, sobre todo, en segundo lugar, porque, desde el "paganismo" hasta el mundo contemporáneo, lo que ha cambiado es el propio significado de la religión, su papel y sus funciones, su lugar en la conciencia individual y en el grupo."

La complejidad del mundo de las creencias griegas -en el que se entremezclan mito, poesía, religión y culto-, hace aconsejable que se disponga de un panorama global que ayude a entender la relación que en ocasiones guardan tales elementos. El presente trabajo es sólo un **resumen de sus principales características**, dirigido especialmente a los **alumnos de Bachillerato** que se inician en el aprendizaje de los dioses y héroes de la mitología clásica. Junto al texto básico, existe una serie de **notas bibliográficas** que permiten profundizar con más detalle en otros aspectos menos generales.

Como principales características de esta religión suelen mencionarse:

1. **El POLITEÍSMO:** donde estudiaremos los tipos de dioses, con especial atención a los dioses olímpicos y la religión "oficial".
2. La **AUSENCIA DE DOGMAS** y **RIQUEZAS DE MITOS**, apartado en el que abordaremos de forma muy general una visión de los principales ciclos míticos: troyano, tebano, heraclida, Argonautas, Teseo-minotauro
3. La **IMPORTANCIA DE RITOS EXTERNOS:** en que se trata del culto, los restos de otras etapas, los templos y oráculos, los sacrificios, los juramentos y las fiestas. Las **RELIGIONES POPULARES o MÍSTICAS:** los Misterios de Eleusis y Orfismo, el Dionisismo. La superstición.

1. - POLITEÍSMO:

Sin duda, los griegos experimentaron y conocieron el poder divino en una gama muy rica de posibilidades, que originaría un politeísmo¹, compartido con otros pueblos de la Antigüedad (Cfr. Heródoto² y su teoría sobre el origen de esta costumbre).

En cuanto a la función de sus dioses, los Olímpicos, que pertenecen a la generación más importante, no es que hayan creado el mundo³, sino que forman parte de él, como los mismos humanos, porque los tres (cosmos, dioses y humanos) surgen de Potencias primigenias.

COSMOGONÍA Y TEOGONÍA.

Según nos relata Hesíodo⁴, al inicio del mundo sólo existía Céoj, el Caos (que significa algo así como "un bostezo" o desorden: espacio puro o la extensión sin ningún contenido, el vacío). Las sucesivas generaciones de dioses representan, en este contexto, el complicado proceso que entraña el paso del Caos al Cosmos, es decir, el paso de la ausencia de Orden Universal, de Justicia Suprema y de Belleza Absoluta a su definitiva presencia. En castellano la palabra *Cosmos* no sólo alude al universo sino que, en algunos derivados, como *cosmética*, se utiliza en su acepción de generador de belleza o de higiene. Sin duda, el concepto del Cosmos, dentro de la mentalidad griega presuponía un ideal de *hermoso orden justo*.

Del Caos surgieron **tres generaciones de dioses**:

1ª GENERACIÓN DE DIOSES.

URANO y **GEA** fueron la primera pareja de dioses y potencias primigenias, "el Cielo y la Tierra", surgidas del Caos. Junto a ellos apareció **Eros**, el poder cósmico del amor o de la atracción que actúa sobre dioses y hombres haciendo que éstos se unan. De la unión de Urano y Gea surgieron muchos seres poderosos como los **TITANES** o los **CÍCLOPES**, a los que Urano, por miedo a ser destronado por su descendencia, obligaba a permanecer dentro del seno de su madre.

Gea, harta de padecer los sufrimientos que le provocaba el encierro de sus hijos, decidió aliarse con el más joven y fuerte de Titanes, su hijo Crono, al que le hizo entrega de una hoz de oro para que la utilizara contra su padre en una emboscada que, juntos, habían planeado. Así lo hizo el osado Cronos, quien tomando la hoz con la mano derecha castró a Urano. Luego, con la mano izquierda arrojó los genitales al mar, lanzándolos hacia atrás por encima del hombro, con ese gesto característico que aún seguimos reconociendo en la costumbre de tirar algunos cosas (un poco de sal, una herradura...) para alejar la mala suerte: este gesto se llama *apotropaico*, palabra que en griego significaba *hacer que (el mal) se dé la vuelta*. La sangre de Urano fecundó a Gea, quien engendró a los **GIGANTES** y a las **FURIAS**. Los órganos genitales, al caer al mar, engendraron a la diosa **AFRODITA**, nombre que en griego significaba precisamente *la nacida de la espuma del mar* (V. el cuadro de Botticelli *El nacimiento de Venus*). El carácter negativo que tiene en el mito la mano izquierda puede ser puesto en relación con la mala reputación con que se asocia aún hoy el término *siniestro*, sinónimo de *funesto* o *malintencionado*, en contraste con el sentido que le damos a la palabra *diestro*. Finalmente, el motivo del hijo menor que con actitud valerosa salva a la prole se repite en ocasiones en el mito y puede reconocerse aún en los cuentos populares infantiles (*Los siete cabritillos, Pulgarcito...*).

2ª GENERACIÓN DE DIOSES

La muerte violenta de Urano a manos de su propio hijo supone el paso a la siguiente generación: **Crono** y su esposa **Rea**, dos potencias primigenias que representan, respectivamente, el Tiempo y la Naturaleza. Los romanos identificaron a Crono con **Saturno**, y a Rea con **Cibeles**. Esta diosa en la mitología es representada sobre un carro que simboliza la superioridad de la madre Naturaleza, a la que incluso se subordinan los poderosos leones que tiran del carro. La leyenda los relaciona con una singular pareja mitológica, **Hipómenenes** (**Melanión**, en otras versiones) y **Atalanta**, que compitieron en una carrera de velocidad. La astucia de Hipómenes -inspirado por la diosa del amor, ya que el premio era la mano de Atalanta- hizo caer al suelo unas manzanas de oro que atrajeron la atención de Atalanta y la distrajeron de la carrera, que perdió. El mito concluye con la unión impía de los amantes dentro de un recinto sagrado de Zeus, quien, irritado, los convirtió en leones. Más tarde Cibeles, compadecida, los habría uncido a su carro.

La generación de los Titanes tampoco trajo consigo el establecimiento de un *orden justo*, pues el comportamiento de Crono, respecto a su descendencia, se vio condicionado por la maldición que pronunció su padre antes de morir: Urano profetizó la muerte de Crono también a manos de uno de sus hijos. Para evitar este oráculo Crono devoraba a sus hijos nada más nacer. En griego el nombre de Crono (Δ crÒnoj) se relacionaba con la palabra que significa *tiempo* (V. en castellano los términos *crónica*, *cronómetro*, *sincronía*, *diacronía*, etc.). Desde esta perspectiva, el tiempo actúa con los hombres como el Titán cruel de la mitología, devorando o destruyendo los cuerpos de los seres vivos hasta los huesos. Este mito ha sido motivo de atención en la obra de algunos artistas como Rubens o Goya cuyos cuadros *Saturno devorando a sus hijos* nos legaron una reflexión más o menos sombría sobre el paso del tiempo. Precisamente, al implacable Crono se le suele representar con una hoz, objeto que también se halla asociado a la imagen iconográfica de la Muerte segando las almas de los vivos.

LA 30 GENERACIÓN O GENERACIÓN DE LOS DIOSES OLÍMPICOS:

La predicción de Urano terminó cumpliéndose, pues Rea, cansada de la actitud destructiva de Crono hacia sus vástagos, salvó a **Zeus**, el más joven de sus hijos, dando a tragar a Crono una piedra envuelta en pañales. Rea, a continuación, puso a salvo a Zeus en una gruta del monte Ida, en Creta. En la entrada colocó a los CORIBANTES o CURETES, con el fin de que disimularan con sus estruendosas danzas guerreras el llanto del niño. También dejó en la gruta a la cabra AMALTEA (en otras versiones Amaltea es simplemente una ninfa) para que Zeus se alimentara con su leche. Cuando aquélla murió, Zeus con la piel del animal creó la égida, el manto de piel de cabra que más tarde Zeus regaló a su hija predilecta ATENEA, sobre la cual la diosa llevaba prendida la cabeza de la gorgona Medusa para amedrentar a los enemigos. La égida, palabra que en castellano también puede significar protección o defensa, debe su nombre a que en griego se decía "aix, aigós" (¹ αἴξ, αἴγος). Asimismo, con el cuerno de la cabra Zeus creó la *Cornucopia* o *cuerpo de la abundancia*, en homenaje a la función nutricia de Amaltea, y del que el poseedor podía extraer todos los alimentos que deseara.

Al hacerse mayor Zeus se enfrentó a su malvado padre, consiguiendo, con la ayuda de la diosa METIS, que Crono tomara un vomitivo y expulsara de este modo a todos sus hermanos que había devorado. Pero lo primero que Crono devolvió fue la piedra que se había tragado en lugar de Zeus. Esta piedra, llamada ÓNFALOS, en griego significaba *ombligo* (Δ ÑmfalÒj), y Zeus la puso en el pico de dos águilas para que la dejaran caer en el preciso lugar donde se encontrasen después de dar la vuelta al mundo cada una por un lado. Este lugar fue DELFOS, a los pies del monte PARNASO, morada de las MUSAS, donde la piedra-ombligo de Zeus marcaba el centro de la tierra. Los griegos instituyeron en él el santuario del dios APOLO que albergó uno de sus oráculos más influyentes en la vida social y cultural de Grecia: el oráculo de Apolo, en cuyo templo estaban grabadas las famosas sentencias de *Conócete a ti mismo* o *Nada en demasía*, que invitaban a los hombres a reconocer que sólo eran mortales y a saber guardar en sus vidas una oportuna moderación, respectivamente. En el interior de este templo los griegos interpelaban la voluntad de los dioses a través de la PITONISA.

Zeus y sus hermanos declararon la guerra a los Titanes, que estaban dirigidos por el gigante Atalante. Esta lucha se conoce con el nombre de TITANOMAQUIA o, en otras versiones, GIGANTOMAQUIA (V. otros términos del castellano con esta acepción de *lucha*, como *tauromaquia* o *naumaquia*) y fue representada en la antigüedad por muchos artistas, como el propio FIDIAS en el templo del PARTENÓN en la Acrópolis de la Atenas de Pericles del S. V a. C. Los dioses de la tercera generación salieron victoriosos y confinaron a los Titanes en el Tértaro y a los gigantes los enterraron bajo enormes montañas.

Finalmente, la generación de Zeus fue la última, aquella que representaría la Justicia Suprema, la misma que el padre de todos los dioses y hombres haría extensiva a la Tierra mediante el concurso de la fuerza del famoso HERACLES (en latín conocido como

HÉRCULES).

También consiguió esquivar las ocasiones en que parecía que se cumpliría de nuevo la maldición antigua de morir a manos de uno de sus propios hijos, y, así, cuando Metis estaba a punto de tener un hijo de Zeus, éste puesto en sobreaviso de que el hijo que naciera de ambos llegaría a ser más poderoso que su propio padre, evitó el oráculo tragándose embarazada a la diosa Metis. Con el paso del tiempo -continúa la leyenda- Zeus llegó a sentir un fuerte dolor de cabeza, y llamó a su hijo Hefesto (Vulcano, en latín) para que le dividiera con su afilada hacha el cráneo. Una vez superada la inicial resistencia del desconfiado hijo, Zeus consiguió que cumpliera el encargo, y de la cabeza abierta de Zeus nació la diosa ATENEA en persona, a la que coronó la diosa VICTORIA. Quizá el mito nos parezca menos chocante si caemos en la cuenta de que Metis en griego significaba prudencia, y que la hija predilecta del todopoderoso Zeus no es otra que una hija nacida de su cabeza, como si el mito nos viniera decir que la Sabiduría invicta es fruto de la Prudencia y de la Justicia. Tal es el asunto mitológico que debió contener uno de los frontones del Partenón, el templo que los atenienses dedicaron a su diosa políada, protectora de la ciudad.

Zeus gobernó junto a sus hermanos e hijos desde el OLIMPO. En la geografía griega el Olimpo era un monte de nieves perennes de las regiones del norte, en el cual los griegos situaron la sede de los dioses de esta tercera generación. Esta es la causa de que a estos dioses los poetas los denominaran DIOSES OLÍMPICOS, siendo Zeus el más poderosos de todos. En honor suyo se instauró un santuario en la famosa ciudad de OLIMPIA, en el Peloponeso, que adoptó el epíteto de *Zeus Olímpico*, y donde se celebraban cada cuatro años los juegos atléticos más famosos de la antigüedad, origen e inspiración de los actuales Juegos Olímpicos.

DIOSES MAYORES o DIOSES OLÍMPICOS:

Los poetas griegos HOMERO y HESÍODO fueron los que, principalmente, fijaron en sus obras las CARACTERÍSTICAS de estas divinidades (y así le agradó al pueblo griego imaginarlas, por lo menos hasta época clásica, años en que empezaría a extenderse la revisión crítica de los nuevos intelectuales sobre unos dioses cada vez más alejados de la creencia popular y cada vez más adscritos a la propaganda de la Polis-Estado):

- residían en enormes palacios construidos por Hefesto en el monte Olimpo.
- Tenían relaciones (benéficas o dañinas) con el hombre. Aunque éstas solían limitarse a una relación externa que no llegara a traspasar la frontera que los dividía.
- Tienen rasgos y figuras humanos (son antropomorfos). Esta forma de representarlos, que sin duda es arcaica, se hace a partir de Homero predominante sobre la imagen animal, que se torna secundaria, apareciendo sólo en transformaciones y cambios de los dioses.
- Los dioses comparten rasgos de humanidad, sobre todo, los que se consideran positivos: son más bellos y poderosos que los hombres y su juventud es eterna; no conocen la enfermedad y llevan una vida fácil. Frente a las críticas que suscitaron los moralistas posteriores sobre esta humanización, un buen número de críticos y poetas vieron que "la religión griega no ha hecho humana a la deidad, sino que ha visto divinamente la esencia del hombre".
- Guardan un orden jerárquico de tipo monárquico o patriarcal:

- **ZEUS (JÚPITER en latín)**: dios del cielo y sus fenómenos se halla en la cima, como padre de los dioses y los hombres (pat»r indrîn te qeîn). Zeus es "el que amontona las nubes" y el que aventaja a todos, el potentísimo, al que todos obedecen, fundador del orden y garante de la justicia, padre y antepasado, es el dios más importante y con el que van a ser emparentados de una manera o de otra los demás dioses. (Sobre las relaciones consanguíneas Cfr. la opinión de F. Engels de los matrimonios primitivos por grupos⁵). Sobre su nacimiento ya mencionamos más arriba que su madre Rea lo salvó de ser devorado por su padre **Crono**, y que lo llevó a una cueva de **Creta**, donde lo confió a la cabra **Amaltea** para que lo alimentara. (luego, al morir ésta, en su honor, de su piel de cabra, a‡g = cabra, hizo la "égida" y de su cuerno, la "cornucopia" o cuerno del abundancia); como los llantos de Zeus amenazaban con descubrirlo, también puso su madre delante de la entrada de la cueva a los **Coribantes** o **Curetes**, unos guerreros que danzaban continuamente, entrechocando sus armas y escudos para producir enorme ruido, que ocultara la voz del dios niño. Una vez criado, destronó a su padre y se hizo con el poder. Son sus atributos reales el rayo, con el que fulmina a sus enemigos, el trueno, que utiliza como vehículo del enfado, el cetro y la corona; se transforma en águila (otro símbolo del poder que pervive en nuestras sociedades) o en toro (como dios de la fertilidad). Es también salvador (swt»r) y protector del orden moral y social del Estado. Con Apolo y Palas Atena forman la gran tríada de dioses de máxima importancia e influencia. El famoso oráculo de **Dodona** estaba ligado a su nombre y culto.

RESUMEN DE LAS PRINCIPALES UNIONES DE ZEUS

Divinas:

Hijo/a

-con TEMIS -----	HORAS, MOIRAS (=PARCAS)
-con DÍONE -----	AFRODITA
-con EURÍNIME -----	GRACIAS (=CÁRITES)
-con LETÓ -----	APOLO y ÁRTEMIS
-con MNEMOSINE -----	MUSAS
-con DEMÉTER -----	PERSÉFONE (=PROSÉRPINA)

Humanas:

Hijo/a

-con ALCMENA -----	HERACLES (=HÉRCULES)
-con EUROPA -----	MINOS, SARPEDÓN, RADAMANTE
-con LEDA -----	HELENA y DIÓSCUROS (Cástor y Pólux)
-con MAYA -----	HERMES
-con DÁNAE -----	PERSEO
-con TAIGETA -----	LACEDEMÓN
-con SEMELE -----	DIONISO (BACO)
-con ANTIOPE -----	ANFIÓN y ZETOS
-con NÍOBE -----	ARGOS y PELASGOS
-con ELECTRA -----	DÁRDANO, JASÓN y HARMONÍA
-con PLUTO -----	TÁNTALO
-con IO -----	EPAFO

- **HERA (JUNO)**, hermana y esposa de ZEUS en el mito. Es la diosa protectora del matrimonio: representa los derechos de la mujer como esposa, no como madre. El mito nos la presenta con frecuencia como la esposa celosa perseguidora de las uniones mortales (**Io**, **Alcmena**, etc.) y de los hijos que éstas dieron a Zeus (**Heracles**...). A menudo su símbolo es el pavo real.

-**ATENA (MINERVA)** es la hija predilecta de ZEUS. Es diosa de la Sabiduría y de la Guerra Protectora de la ciudad: en rivalidad con su tío Posidón, fue nombrada protectora de la ciudad Atenas, que lleva su nombre (esta competición se contaba en uno de los frontones del Partenón, donde se veía que Atena había ofrecido a la ciudad el olivo, mientras que Posidón había ofrecido un manantial de agua salada, surgido del golpe de su tridente en medio de la Acrópolis, y el caballo alado **Pegaso**: los atenienses escogieron el regalo más práctico de la diosa). Como diosa virgen (parqšnoj) se le rinde culto en el "**Partenón**", al que estaban adscritas las jóvenes "doncellas" de las clases influyentes de la ciudad. Sus atributos son el casco, la lanza y la "égida" (la piel que le regaló Zeus, en memoria de la cabra **Amaltea**, que lo amamantó en su niñez), sobre la que suele llevar la cabeza de la gorgona **Medusa**, para "petrificar" a sus enemigos. Se la suele asociar a la lechuza, (símbolo de la inteligencia). También se la relaciona con el arte de hilar y de tejer (V. el cuadro de *Las Hilanderas* de Velázquez) y en las Grandes Panateneas las jóvenes nobles le ofrecían un manto, por ellas elaborado, en reconocimiento de su protección (el famoso friso del Partenón esculpido por **Fidias** conmemora esta procesión). También se la relaciona con la música: se le atribuía la invención de la flauta (aÙIÒj); después se cuenta que sintió aversión a este instrumento, porque le afeaba la cara, y lo arrojó, siendo recogido por el sátiro **Marsias**. Apolo desolló vivo a Marsias, que se atrevió a competir con él en el arte de tocar la flauta (V. el famoso grupo escultórico de **MIRÓN** que recoge la anécdota, en la que Marsias ante Atena recoge la flauta). Según el mito, nació de la cabeza de Zeus, debido a que Crono, al ser destronado violentamente, le había vaticinado que existía un oráculo que decía que también Zeus moriría a manos de su hijo. Casado, en primeras nupcias, con **Metis** (La Prudencia), cuando Zeus se enteró de que estaba embarazada, para evitar el cumplimiento del oráculo, se la tragó entera. Con el tiempo, Zeus sintió un fuerte dolor de cabeza e hizo que Hefesto se la dividiera en dos: de ella salió Atena, coronada por la Victoria ("sabiduría" < Justicia + Prudencia).

- **POSIDÓN (NEPTUNO)**: es hermano de ZEUS. Es dios del Mar y de la Tierra, que recorre montado en un carro provocando terremotos: sus epítetos son a menudo "el dios que convuelve la tierra" o "dios de los terremotos" y el epíteto de (tppioj de caballo) ha sido explicado como el ruido que hacen los cascos de este animal, semejante al correr del agua bajo la tierra. Los atributos de Posidón son el tridente y cualquier símbolo marítimo. Fue un dios violento, padre de hijos violentos, aunque conservó cierta bondad arcaica. En la *Odisea* es uno de los dioses principales, padre de **Polifemo** y enemigo, por tanto, de ODISEO. Su culto fue renovado después de las Guerras Médicas y se hizo muy importante en el Peloponeso y en Atenas, donde pese a quedar derrotado ante Atena, por el patronazgo de la ciudad, compartió con su sobrina el favor de los atenienses, señores del mar.

-**HADES (PLUTÓN)**: hijo de CRONO, le correspondió, en el reparto que realizó su padre entre los hijos, el temido mundo subterráneo. Por ello es quizás un dios pobre en mitos y culto. Entra en el mito a formar parte del círculo de DEMÉTER y es el raptor de su hija **Perséfone**. Señor de los Infiernos, es sombrío y triste, un dios terrible, pero no un dios malo. Su reino y morada, llamado también con su nombre, el Hades, tenía su entrada en el oeste; estaba vigilada por el perro **Cerbero** (que era amansado por los pasteles que era costumbre que portaran los muertos). Dentro de ella estaba la laguna **Estigia**, donde el barquero **Caronte** cruzaba las almas que le traía HERMES PSICOPOMPO ("el conductor de almas"); el barquero cobraba a cada mortal un óbolo, una moneda de ínfimo valor, que los griegos solían poner, para este fin, en la boca de los muertos. Luego se pasaban varios ríos: el **Periflegetonte** ("el río que está rodeado de llamas"), el **Cocito** o "río de las lamentaciones", el **Leteo** o "río del olvido", que las almas debían atravesar para dejar los recuerdos de la vida terrenal, hasta llegar a la pradera de Asfódelo, donde

residen las almas de los difuntos, que viven una vida sin sabor ni color. Más allá se situaban el **Elíseo** o **Isla de los Bienaventurados**, una especie de paraíso a donde iban las almas buenas y de los héroes, mientras que el **TÁRTARO** era el lugar de castigo de los malos: Allí algunos padecían castigos eternos, como **Ticio**, el gigante atado y con dos buitres que le desgarran el hígado, cuyo pecado fue intentar violar a **Leto**; **Tántalo**, en perpetua sed y hambre (el río se secaba cuando iba a beber o los árboles le escondían sus frutos), por haber querido igualarse a los dioses; **Sísifo**, condenado a subir una gran piedra a lo alto de una colina eternamente, pues la piedra, al llegar casi a la cima, volvía descender; **Ixión**, que trató de seducir a **Hera** y fue atado a una rueda que gira eternamente; y las **Danaides**, que se ven obligadas, sin fin, a llenar una gran tinaja sin fondo con cántaros rotos, por haber asesinado a sus maridos. Los símbolos de Hades suelen ser la calavera, los huesos y el ciprés.

-**DEMÉTER (DIANA)** es hija de CRONO y REA (Gea en Homero). El mito la hace hermana y esposa de Zeus. Su culto la relaciona con el ciclo de la vegetación y como madre de **Perséfone (Prosérpina)**, también es diosa del mundo subterráneo. Es diosa de los campos y de los cereales. Cuando Hades raptó a su hija Perséfone (Prosérpina), por enamorarse de ella, la diosa dejó los campos estériles, en venganza, y Zeus intervino, haciendo que Hades devolviera su hija una temporada del año (momento en que la diosa se siente feliz y los campos florecen) y pasar la otra parte del año junto a su esposo en el Hades (época del año en que los campos permanecen improductivos). Según algunos poetas, fue ella la fundadora de los **Misterios de Eleusis** y la que enseñó, por medio de **Triptólemo**, la agricultura a los mortales. Las fiestas en su honor se llaman **Tesmoforías**, un culto femenino del que estaban excluidos los hombres, con ritos de fertilidad (paralelismo entre la fecundidad de la mujer y la fertilidad del campo). Sus atributos son la espiga, los cereales, la "cornucopia" o cuerno de la abundancia, el cuerno de la cabra Amaltea del cual, en memoria de que fue la madre nutricia de ZEUS, siempre salen abundantes alimentos. En el mito, se transforma en yegua, perseguida por Posidón transformado, a su vez, en caballo.

-**ÁRTEMIS (DIANA)** es hermana gemela de Apolo e hija de Zeus y **Leto (Latona)** con la que se había unido en forma de cisne. El mito nos la presenta como la diosa virgen, que huye del matrimonio con dioses o mortales y protectora, por ello, de jóvenes como **Hipólito** que han elegido este estado. Es una diosa muy popular, soberana de los montes poblados de bosques y fieras salvajes; así se la conoce como pÔtnia qhrîn, "señora de los animales", la diosa de la caza y de los bosques, que suele recorrer en compañía de su cortejo y de los animales de presa. Es la cazadora sobre el **Taigeto** y otros montes y a su alrededor danza un coro de ninfas. En las fiestas de las **Apaturias**, en Atenas, le eran ofrecidos los cabellos de los jóvenes que entraban en la mayoría de edad y de las muchachas que se casaban. El arte la representó principalmente como la cazadora, con sus atributos, el arco y las ciervas o los perros. Más tarde fue identificada con la diosa de la **Luna** y con **Hécate**, y su atributo era la antorcha.

-**APOLO (APOLO)** es tal vez el dios más importante y con mayor repercusiones en la vida política de los griegos: apoyados en su autoridad, los Estados griegos fundan sus instituciones legales. Preside el **Santuario de Delfos**, donde hay un oráculo suyo, por el que predice lo oculto y el futuro; sobre el templo estaba escrito aquello de "Conócete a ti mismo" gnîqi seautÔn. También es dios de la belleza, y de las artes, especialmente de la música, por la que, según Platón, había llegado a ser el más noble educador de los hombres. Incluso, como **Orfeo**, encantaba a las fieras y las piedras le seguían con su son. Él preside los actos de purificación (V. *Edipo Rey* de Sófocles). Son sus atributos, el carcaj y las flechas, la desnudez y el aura que lo identifica a veces con el Sol.

-**DIONISO (BACO)** es hijo de ZEUS y de la mortal **Sémele**. Su nombre significa "nacido

dos veces"⁶. Es dios de la viña, del vino y del delirio místico: en esta vertiente fue un dios que tuvo mucha influencia en la religión popular denominada precisamente "Dionisismo". También es el dios en cuyo honor se realizaban en Atenas las fiestas llamadas "Dionisias", donde surgió, como un elemento más de la fiesta, el Teatro. Sus símbolos son el pámpano, la vid, etc.

-HEFESTO (VULCANO) es hijo despechado de HERA, quien lo engendró sola, en venganza del nacimiento de Atena. Es el dios del fuego y del arte de la forja. Es llamado el broncista (*calkeÚj*) porque es forjador en su taller, donde construye hermosas armaduras para los héroes: por ejemplo, haciendo las armas de **Aquiles** o el cetro de **Agamenón**. Como artesano e inventor, sus símbolos son la fragua, el yunque...: es el patrón de los artesanos y de él y de Atena aprende el herrero su oficio. En el Ática, donde la población era en gran parte artesana e industrial, tenía un culto considerable: en Atenas tenía un templo, al lado del ágora, el *Teseion*, y un altar propio en el *Erecteion*. De él se dice que suele trabajar en el interior de los volcanes en compañía de los cíclopes. El mito nos lo presenta cojo, debido a que Zeus lo arrojó del Olimpo en medio de una disputa conyugal; para resarcirlo, lo casó con la bella **Afrodita** (Cfr. la historia⁷ de Hefesto-Afrodita-Ares que está en la base del famoso cuadro de Velázquez *La fragua de Vulcano*). Su presencia causaba la risa de los dioses.

-ARES (MARTE), hijo de ZEUS y HERA, es el poderoso y temido dios de la Guerra cruenta y destructora. Sus atributos son los artilugios de guerra: casco, lanza... Como dios de culto es muy raro: apenas si parece más que una personificación del combate vociferante y furioso. En Atenas es conocida la colina llamada **Areópago**, que parece recordar su nombre: en ella existía un tribunal de origen aristocrático, encargado de juzgar los delitos de sangre.

-AFRODITA (VENUS) es en Homero hija de ZEUS y **Dione**, aunque en Hesíodo nace de la "espuma" que brotó del mar (de donde le vendría su nombre) alrededor del miembro viril cortado a **Urano** por su hijo **Crono**. Se acercó a Citera y llegó después a Chipre, recibiendo así el sobrenombre de Cipria (*KÚprij*). Como diosa del amor y de la fertilidad tuvo un culto muy extendido. Es diosa de la belleza, de los jardines y de las flores; con ella son comparadas las mujeres hermosas y todos, mortales y dioses, ceden ante su poder; para ello tiene un poderoso cinturón que atrae al amor al que lo contempla. Fue madre del troyano ENEAS, fundador más tarde de la raza de los latinos.

-HERMES (MERCURIO) es hijo de ZEUS y **Maya**. Es el mensajero de los dioses, junto con **Iris**. Como impenitente viajero, es el amigo de los comerciantes y del comercio o las comunicaciones. Sus atributos son la piedra, el mojón con el falo. Eran éstos los "hermes", que se colocaban a lo largo de los caminos para proteger, como símbolo apotropaico que expulsa el mal, a los caminantes, o delante de las casas para proteger a sus habitantes. También porta como atributos las alas, que simbolizan la rapidez con que se cumple el encargo de los dioses, el sombrero de caminante o el "caduceo", símbolo del poder delegado de Zeus, y con poderes mágicos o benéficos (de ahí pasaría a ser símbolo de la Medicina, y por ejemplo, hoy mismo puede verse en las farmacias): además, es el patrón de la magia y también protege la astucia y la picardía, incluso a los ladrones. Como "psicopompo", conduce las almas de los muertos hasta la presencia de **Caronte**, en el **Hades**. Finalmente, Hermes, el joven, el hermoso, el ágil, es también protector de certámenes y gimnasios. Inventor de la lira y de la flauta, comparte con Apolo el reino de la música. Su culto y sus templos, pese a esta popularidad, fueron muy escasos.

II.DIOSES MENORES:

Como divinidades de rango inferior o marginal distinguiremos, de forma esquemática, los siguientes:

1.Cuatro grupos de diosas:

- Las **Musas** : nueve divinidades femeninas a las que se les atribuía la protección de la poesía y las artes.
- Las **Horas** , divinidades que presidían las estaciones del año y velaban por las cosechas.
- Las **Parcas o Moiras**, tres divinidades que presidían el Destino humano: sus atributos eran el hilo y las tijeras con las que cortaban el hilo de la vida.
- Las **Gracias**, diosas de la gracia y la belleza, eran tres también.

2.Los dioses **CAMPESTRES** (a los que el arte representó mitad hombre, mitad macho cabrío): **PAN**: dios de campos y pastores. **FAUNO**: protector de la agricultura. **SÁTIROS**: protectores de los bosques. forman el cortejo de Dioniso. **SILENO**: cuida de Dioniso en su infancia y lo acompaña. Las **NINFAS** suelen acompañarlos : las "**Dríadas**": ninfas de los árboles y las "**Oreidas**": ninfas de los montes.

3.Los dioses **MARINOS** (cuya facultad más destacada es que cambian de forma física y lo escuchan todo): **OCÉANO** y **NEREO** eran dioses del mar primitivos a los que fue desplazando en sus atribuciones el dios Posidón. El arte los representa en compañía de las **NINFAS**: "**Náyades o Nereidas**", ninfas de los ríos y mares.

4.Los dioses **DOMÉSTICOS** (propios de la vida privada): como **HIMENEO**: dios de las bodas o **PLUTO**: dios de la riqueza.

5.Los dioses **ALEGÓRICOS** surgen en época helenística con gran ímpetu, coincidiendo con el desgaste de los dioses olímpicos, ya por entonces alejados de la religiosidad popular: se prefieren dioses más cercanos a la realidad cotidiana de los hombres como la **FORTUNA** o el **DESTINO**, la **VENGANZA**...

2. - LA AUSENCIA DE DOGMAS Y RIQUEZAS DE MITOS

Es esta otra de las características principales de la religión griega: la ausencia de dogmatismo, debido a la falta de revelación⁸. En su lugar, fueron los poetas, adiestrados en la memorización y en la composición oral, primero, y luego, en la escrita, quienes fueron forjando y transmitieron el saber mitológico de los griegos. Para una imprescindible definición de "mito", su FUNCIÓN, sus TEMAS y TIPOS remitimos a la famosa obra de C. García Gual *La Mitología*⁹.

Pero los mitos se fueron alterando a través de los sucesivos recuentos, fundamentalmente debido a tres factores: la relación estrecha entre la mitología y la poesía (lo que le confería un amplio margen de libertad), la aparición de la escritura alfábética (que provocó que la mitología quedara unida a la literatura, y, por tanto, expuesta a la crítica y a la ironía) y la aparición en el siglo VI a. C. de la filosofía y el racionalismo, y su prolongación en la Ilustración sofística y la filosofía posterior (que hizo que frente al saber mítico existiera un intento de explicación del mundo y la vida humana mediante la razón).

En cuanto a las sagas mitológicas más significativas, destacan los ciclos mitológicos que se cuentan en las epopeyas y en las tragedias sobre los héroes. Los grandes héroes suelen ser hijos de un dios y una mortal (HERACLES, PERSEO...), aunque otros eran hijos de simples mortales (ODISEO, EDIPO...). Son de carácter variado: hay héroes civilizadores, que limpian el mundo de monstruos (Heracles, JASÓN). Otros son héroes guerreros (AQUILES, AGAMENÓN); o lo uno y lo otro, como ODISEO. Pero lo que les distingue es su valor sobrehumano, su arrojo, su anhelo de

gloria, que suelen recibir culto en algún lugar concreto, donde son tenidos como héroes fundadores de la estirpe (como TESEO) y que llevan a cabo empresas imposibles para los humanos, como viajes fantásticos (JASÓN) o la bajada al mundo de los muertos (como ORFEO o HERACLES), por todo lo cual a veces consiguen la inmortalidad o la gloria eterna. Las sagas más importantes son:

1. El ciclo Troyano: un conjunto de mitos relativos a la Guerra de TROYA (ILION) y el regreso ("nostoi") a la patria de los héroes que intervieron. A él pertenecen los mitos en torno a la boda de **Tetis y Peleo**, el juicio de **Paris¹⁰** y los héroes **Aquiles**, **Agamenón**, y **Odiseo**, entre otros, contados principalmente en la *Ilíada* y la *Odisea¹¹* de HOMERO y en obras trágicas como la trilogía de la *Orestíada*, de ESQUILO, a cuyos argumentos remitimos para su conocimiento. Fundamentalmente, el mito narraba cómo todo tuvo su origen en las bodas de **Tetis y Peleo** y el rapto de **Helena**, reina de Esparta y mujer de **Menelao**, hermano de **Agamenón**. La bella **Helena** fue seducida por el bello **Paris**, hijo de **Príamo**, que la llevó consigo, en su nave, hasta TROYA. Los reyes griegos se unieron luego bajo el mando de **Agamenón** para vengar la afrenta y recuperar a **Helena**: Tardaron diez años en tomar la ciudad amurallada de Troya tras un tenaz asedio. Y los sobrevivientes tuvieron un penoso regreso a sus hogares: así **Ulises**, que anduvo errante por el mar diez años antes de regresar definitivamente a su patria ÍTACA, o **Agamenón**, que murió asesinado por su propia mujer y su amante nada más pisar el suelo de MICENAS. **Odiseo**, el astuto, fue quien ideó, en el mito, el truco que permitió la conquista de TROYA: la invención del caballo de madera, en el que se escondieron unos cuantos guerreros que, cuando los troyanos lo introdujeron en la ciudad, abrieron sus puertas para la conquista.

2. El ciclo Tebano : reúne también un conjunto de mitos, narrados tanto en la Epopeya como en el Teatro trágico, en torno a la figura de la familia de los **Labdácidas**: **Cadmo** el antepasado, **Lábdaco**, el fundador de la estirpe, y sus descendientes **Layo**, **Edipo¹²** (con su madre y esposa **Yocasta**) y sus hijos **Eteocles**, **Polinices**, **Antígona** e **Ismene**. La historia sería más o menos como sigue:

Antecedentes más remotos: **Cadmo**, hermano de **Europa**, es enviado por su padre (junto con la madre, **Teléfasa**, y los demás hermanos, **Cílix**, **Fénix** y **Taso**) en busca de su hermana, cuando ésta es raptada por **Zeus**. Como no la encuentran y su padre les ha prohibido volver sin ella, cuando muere la madre, decide consultar al oráculo y éste le ordena que siga a una VACA que se encontrará al salir, y que funde una ciudad donde esa vaca le indique. Así sucede y para fundar la ciudad, en el lugar en que la vaca se tumba, decide sacrificar la vaca en agradecimiento a los dioses. Para el sacrificio necesita agua y envía a sus compañeros a buscarla a una fuente, pero ésta se halla custodiada por un DRAGÓN que se come a los que han ido. Ante esto acude el propio **Cadmo** y mata al dragón. A continuación, para tener acompañantes, siembra algunos de los dientes del dragón y de éstos nacen hombres armados. Después de quedarse sólo con 5 (eliminando a los restantes mediante el procedimiento de "arrojar la piedra y esconder la mano") funda Boiwt...a, BEOCIA (< boàj, "vaca"), cuya capital es TEBAS, donde se establecerán después de purificarse por haber matado un dragón, animal de Ares. Este dios, agradecido por su comportamiento, le dará como esposa a **Harmonía** (hija de **Ares** y **Afrodita**). **Cadmo** y **Harmonía** tienen varios hijos, como **Sémele**, la madre de **Dioniso**, y, sobre todo, **Polidoro** (polÚj = mucho y dîron = regalos).

Labdácidas: de **Polidoro** nace **Lábdaco** (el de las piernas desiguales como la letra lambda, es decir, "el cojo"). y de él nacería **Layo** (l£ioj, "el zurdo" o "el torcido, el de conducta desviada": según el mito, fue el que inventó la homosexualidad entre los hombres; se enamoró y raptó al joven **Crisipo**, hijo de **Pélope**. Esta acción provocó la maldición de **Pélope** y la desgracia sobre **Layo** y sus descendientes). Se casa con **Yocasta** (también conocida en otros mitos como Epicasta): 'loc£sth ("la que es famosa

por su hijo"). Un oráculo les advierte que no deben tener hijos, porque su destino es, si los tienen, que el padre muera a manos de su hijo y que, tras ello, el hijo se case con su propia madre, con la que tendría una descendencia abominable. Un día en que **Layo** bebe más de la cuenta se une a su mujer y de esa unión nace un hijo, **Edipo**. Para que no se cumpla el oráculo, cuando nace el niño, le taladran los talones para atarlos y se lo entregan a un sirviente de palacio para que lo abandonen en el monte **Citerón**. En ese monte lo recoge un pastor de la región limítrofe **Corinto**, y se lo lleva a su rey, **Pólido** (polÚj mucho boàj buey), que no tiene hijos y lo adopta. Al ver el estado de los pies del niño le pone como nombre **Edipo** (o,,dšw hinchar y poÚj, podÓj pie). Allí se cría hasta que un día, en una fiesta con los amigos le llaman "espurio", por lo que consulta sobre su origen a la que considera su madre, y para confirmar lo que le dice se va al **oráculo de Delfos**. Éste le dice que su destino es "matar a su padre y casarse con su madre". Para evitarlo, decide no volver a **Corinto**, junto a los que considera sus padres, y emprende el camino que lo llevará a **Tebas**. Ya cerca de la ciudad, en una encrucijada, se encuentra con un carro en el que va el rey de **Tebas**, **Layo**, con sus criados. El palfrenero del rey ordena a **Edipo** que deje el camino libre y, como no le hace caso, le hiera un caballo. **Edipo** se enfada, les hace frente y mata a todos menos a un servidor que sale huyendo. **Edipo** llega, al fin a las inmediaciones de **Tebas**, donde se encuentra con un monstruo, una **Esfinge**, que proponía un enigma a los que pasaban por allí y, en caso de no acertara, los devoraba, por lo que era grande el temor en que vivían los tebanos. **Edipo** acierta el enigma, la **Esfinge** se suicida y los tebanos agradecidos le dan como premio la mano de la reina que se acaba de quedar viuda. Se casan así **Edipo** y **Yocasta**, y de esa unión nacen **Eteocles** ('etšoj "bueno" y klšoj "fama"), **Polinices** (polÚj "mucho" y ne "disputa"), **Antígona** (¢nt... "en frente, en contra" y gon» "nacida") e **Ismene**. Al cabo de un tiempo se desencadena una peste en **Tebas**. Se consulta al adivino **Tiresias** y éste indica que, según el oráculo, la peste no terminará mientras no se castigue al asesino de **Layo**. Después de múltiples peripecias, se descubre todo y ante el horror **Yocasta** se ahorca y **Edipo** se saca los ojos y maldice a sus hijos, indicando que el uno morirá a manos del otro. **Edipo** se va al exilio, teniendo como lazillo a **Antígona**, que, una vez muerto su padre en **Colono**, regresa a **Tebas**. Entretanto, se hace cargo del gobierno en **Tebas** primero **Creonte** (hermano de **Yocasta**) y después de él los hijos de **Edipo**, quienes, para que no se cumpla la maldición de su padre, deciden turnarse anualmente en el mando, haciendo un sorteo para ver a quién le toca ocupar el trono en primer lugar. Sale beneficiado **Eteocles**, y **Polinices**, para no causar problemas, se marcha a **Argos**, donde se casa con la hija del rey. Al cumplirse el año regresa a **Tebas** y reclama el mando, pero **Eteocles** no lo cede y se inicia la lucha. **Tebas** está amurallada y tiene siete puertas. Hasta ella llega el ejército de **Polinices**, de los llamados "**siete contra Tebas**". En cada puerta se coloca para defenderla a un excelente defensor y en la principal se sitúa **Eteocles**. Por su parte el ejército atacante, elige para cada puerta a los seis mejores y reservan para enfrentarse a **Eteocles** a su hermano **Polinices**. Se enfrentan los dos hermanos y ambos se matan entre sí. **Creonte** vuelve a ocupar el trono, da honras fúnebres a **Eteocles**, pero prohíbe que se entierre al hermano invasor **Polinices**, por considerarlo causante de los problemas. **Antígona**, novia de **Hemón**, el hijo de **Creonte** y **Eurídice**, se "enfrenta" a la orden del dirigente y entierra a su hermano siguiendo los dictados sagrados de los lazos de familia, impuestos por los dioses y las leyes no escritas. Por este acto piadoso fue condenada a muerte y encerrada viva en la tumba de los **Labdácidas**. Se ahorca en prisión, y **Hemón** se suicida sobre su cadáver. También **Eurídice**, al enterarse, se suicida.

3.-Teseo y el Minotauro: este ciclo recoge una serie de episodios localizados en la isla de **Creta**. Allí existió un rey legendario llamado **Minos**¹³ quien había osado engañar y contrariar al dios **Posidón**, prometiéndole sacrificios si éste le ayudaba el dios, una vez

cumplida su parte, al ver que el rey no le daba lo prometido, en venganza, un día que la reina, **Pasífae**, caminaba junto a la orilla, hizo nacer de la espuma del mar un poderoso toro que atacara y violara a la mujer del rey. De esta espantosa unión nació un ser monstruoso, el **Minotauro**, llamado **Asterión**, por llevar en la frente el signo de la estrella que declaraba su origen divino. **Minos**, avergonzado de tan brutal estirpe, mandó al famoso constructor de la época, **Dédalo** y a su hijo **Icaro**, que construyeran un palacio donde encerrar al Minotauro. Una vez creado el palacio, **Minos** ordenó, a la manera de los faraones de **Egipto**, que los constructores perecieran en él, sellando las puertas para que no escaparan y pudieran comunicar a otros los planos del edificio. Por su parte, el hábil constructor **Dédalo**, diseñó unas alas de cera con las que salió volando en compañía de su hijo; posteriormente, la audacia del joven **Icaro** le hizo acercarse demasiado al sol, con lo que la cera de las alas se derritieron, precipitándose al mar donde murió. En su memoria **Dédalo** recogió las alas y las depositó en un santuario en **Italia**. En cuanto al palacio donde quedó encerrado el **Minotauro**, era una construcción adornada con la "doble hacha", por lo que aquel palacio fue conocido como el palacio de la doble hacha o "**Laberinto**" ("laberinqōj"). Dado que se trataba de una construcción de intrincados e iguales corredores y pasillos, a partir de entonces se denomina "laberinto" a todo lugar donde es fácil perderse. Era el **Minotauro** un ser que devoraba carne humana, por lo que **Minos** obligó a todos sus súbditos a rendir tributo al monstruo en forma de una comitiva anual de siete jóvenes y siete doncellas. Entre aquéllos se encontraban los habitantes de **Atenas**, situada en la región continental llamada **Ática**, cuyo rey **Egeo** hizo incluir a su hijo **Teseo** entre los jóvenes sacrificados para el Minotauro. Previamente, había concertado con su hijo la misión secreta de destruir al monstruo y que, en caso de que todo resultara bien, se lo hiciese notificar desde lejos a su regreso, cambiando las velas del barco. Así pues, partió **Teseo**, en compañía de los demás jóvenes, hasta **Creta**. Allí, al serle presentada la corte, se enamoró de **Ariadna**, hija de **Minos** y hermanastra del **Minotauro**. Antes de partir a su destino, **Teseo** le reveló su terrible secreto y **Ariadna** prometió ayudarlo en su empresa, ofreciéndole un ovillo de lana ("**el hilo de Ariadna**") para que le sirviera de guía en los intrincados pasadizos y pudiera salir del palacio una vez muerto el **Minotauro**. **Teseo** así lo hizo, mató al **Minotauro** y escapó en compañía de **Ariadna**, pero en su viaje de vuelta, como ya no le era útil a sus fines, dejó abandonada a **Ariadna** en la isla de Delos, donde la descubrió el dios **Dioniso**. En cuanto al héroe, al avistar tierra, se olvidó del consejo de su padre de cambiar las velas, por lo que **Egeo**, pensando que no había tenido éxito en su misión, se suicidó arrojándose al mar que, desde entonces, lleva su nombre. El investigador e historiador **Evans** fue el que dio explicación a este mito, sacando a la luz con sus excavaciones, en el s. XIX, una civilización que en memoria del rey legendario llamó **Civilización Minoica o Cretense**. **Evans** inició sus investigaciones en las tiendas de antigüedades de **Atenas**, donde había hallado unas gemas con grabaciones que podrían identificarse como cierto tipo de escritura. Como estas gemas, más que en Atenas, abundaban en **Creta**, usadas normalmente como amuletos, cuando la marcha de los turcos (1.900) se lo permitió, acudió a esta isla y empezó sus investigaciones que le condujeron al descubrimiento de una serie de tablillas y un conjunto de edificios enormes. Esto le llevó a la conclusión de que había existido en la isla una civilización más antigua que la del continente sobre la que había ejercido, además, su dominio y así explicaría el fondo real en el que se basa la leyenda del **Minotauro**. El laberinto sería sin más el extraordinario palacio en que vivía un monarca poderoso (**Minos**, de ahí "civilización minoica"); los jóvenes y doncellas serían el vasallaje que Grecia Continental debía pagarle por estar bajo su dominio y la muerte del **Minotauro** a manos de **Teseo** sería la sublevación de Micenas (en el Continente) contra **Creta**, acabando así con la talasocracia de la isla.

4. **El ciclo de los Argonautas**: reúne esta saga todo un conjunto de mitos en torno a las figuras preponderantes de **Jasón** en busca del vellocino de oro en la nave **Argos** (junto a otros grandes héroes, compañeros de viaje) y la hechicera **Medea**. Sobre

estos mitos las fuentes más antiguas son **Hesíodo** (c. S.VII a. C.), quien lo menciona en algunos pasajes de su *Teogonía* 956-62 y 992-1002; el poeta **Píndaro** (453 a. C.), quien le dedica su *Pítaca IV*; y el trágico **Eurípides** (431 a. C.), quien escribió una tragedia que lleva el nombre de la heroína: *Medea*. Sin embargo, la obra más extensa que se nos conserva sobre este tema fue un poema épico, de cerca de 6.000 versos, compuesto por el alejandrino **Apolonio de Rodas** hacia mediados del s. III a.C. En esquema este es el argumento del mito: **Jasón** era hijo del rey tesalio **Esón**, quien fue destronado por su hermanastro **Pelias** (hijo de **Posidón**), pasando a gobernar la ciudad de **Yolco**. Su madre, para salvarlo de su tío, se lo entregó al centauro **Quirón** para que lo educase. Mientras tanto, **Pelias** se enteraba por un oráculo que le aguardaba un odioso destino: ser abatido por el primer hombre al que viera en público con una sola sandalia. Precisamente **Jasón**, al cumplir los veinte años, se presentó en **Yolco** para reclamar la corona, que por herencia le correspondía, con una extraña indumentaria: una piel de pantera, dos lanzas y una sola sandalia; la otra la había perdido al cruzar un río a una anciana que posteriormente se le reveló como la diosa **Hera**, con cuya ayuda contó en lo sucesivo. **Pelias**, sobresaltado al recordar el oráculo, aparentó acceder a las peticiones de **Jasón**, pero le pidió que antes consiguiese el **Vellocino de oro**: la piel áurea de un carnero alado y divino que le había sido regalado a **Eetes**, rey de la **Cólquide**, por **Frixo**, quien hasta allí había llegado huyendo junto con **Hele**, su hermana muerta en la huida, de su madrastra Ino. **Eetes** colgó la piel del carnero en una encina y puso a su pie un dragón que lo custodiase. Accedió **Jasón**, y, tras reunir héroes de toda Grecia, emprendió el viaje hacia la **Cólquide** en la **nave Argo**, una nave mágica con capacidad de hablar, construida con la ayuda de **Atena** por **Argo**, un hijo de **Frixo**. Esta expedición fue conocida como la expedición de los **Argonautas** y tras múltiples aventuras -atravesar por entre **Escila** y **Caribdis**, luchar con las **Arpias** o esquivar hábilmente la lucha con las amazonas- consiguió llegar hasta su objetivo, la **Cólquide**, en el **Mar Negro**. Jasón se apoderó entonces del vellocino gracias a la inestimable ayuda de los poderes mágicos de la hechicera **Medea**, hija de **Eetes**, el rey de la **Cólquide**. Con ella escapó y de regreso se valió de **Medea** para ella hiciera que todas las hijas de **Pelias**, excepto **Alcestis**, descuartizaran e hirvieran a su padre en un caldero haciéndolas creer que lo rejuvenecerían. Se vengaba así del asesinato que aquél, creyendo a todos los argonautas muertos, había perpetrado en la familia de Jasón. Como consecuencia, Jasón y **Medea** tuvieron que refugiarse en **Corinto**, donde vivieron juntos hasta que **Jasón** abandonó a **Medea** por **Glauce** (Creúsa en otras leyendas), hija de Creonte, rey del país. Tomó venganza **Medea** regalando primero a la novia un vestido que la abrasó e inmolando después a sus dos hijos que había tenido con Jasón. Enloquecido y abandonado por los dioses por no haber respetado el juramento de fidelidad hecho a **Medea**, encontró la muerte **Jasón** al derrumbarse parte del maderamen de la **nave Argo**, junto a la cual esta descansando.

5. **El ciclo Heraclida:** por último, esta larga saga acoge todos los mitos relacionados con el héroe, sin duda más popular en el Mediterráneo, y sus descendientes: **Heracles**, **Hércules** para los romanos. Dada la enorme extensión de sus aventuras, las leyendas heráclreas se suelen clasificar en tres grandes categorías: 1..**El ciclo de los Doce Trabajos** o tareas realizadas por orden de Euristeo. 2.**Las empresas** ejecutadas por cuenta propia, hazañas independientes realizadas al frente de ejércitos y 3. **Las pequeñas aventuras** secundarias, que le acontecen durante la realización de los trabajos. (Para un mayor detalle remitimos al *Diccionario de Mitología griega y romana* de Pierre Grimal, p.239 y ss.) :

Heracles es hijo de **Alcmena** y **Anfitrión**, rey de **Tirinto**, aunque su verdadero padre es, en realidad, **Zeus**, quien se unió a ella tomando la apariencia del marido¹⁴. Para muchos, **Heracles** representa el enviado de **Zeus** entre los mortales para eliminar los monstruos que asolaban la tierra, llevándoles así la Justicia divina que representaba en el plano divino la generación de los dioses olímpicos.

El ciclo de los Doce Trabajos realizadas por orden de Euristeo: llevado de una

locura transitoria, tal vez enviada por la diosa **Hera**, Heracles mata a sus propios hijos, que había tenido con **Deyanira**. Acude luego al **oráculo de Delfos** en busca de consejo de cómo expiar su delito y allí se le ordena acudir a **Tirinto** y servir durante doce años a su primo **Euristeo**, quien por artimañas de la diosa **Hera** gobierna allí en lugar de **Heracles**. Si realizaba con éxito todos los trabajos que le impusiera su primo, obtendría como premio el descanso e incluso la inmortalidad. Los trabajos encomendados fueron: 11 trabajo: capturar el **león de Nemea** que asolaba la región, en el Peloponeso. Invulnerable a las flechas, lo estranguló con sus poderosas manos; a partir de entonces, la clava y la piel del león son los atributos con que se conoce a este héroe. 2. Mató a la **Hidra de Lerna**, de nueve cabezas con la facultad de reproducirse si eran cortadas. Heracles la mató sepultando su cabeza bajo una gran roca; la sangre del monstruo sirvió para envenenar sus flechas. 3. Capturó al **jabalí de Erimanto**, al que llevó sobre sus hombros ante el atemorizado Euristeo, quien, según gustó el arte representarlo, se escondía en un enorme caldero. 4. Mató a la **cierva** de pezuñas de bronce y cuernos de oro del monte **de Cerinia**. 5. Ahuyentó a las temibles **aves del lago Estínfalo**, de picos y garras de bronce que atacaban a los hombres y las cosechas; mientras volaban las abatió con su arco y flechas. 6. Limpió en un solo día los enormes **establos de Augías**, rey de la Élide, cambiando para ello el curso de dos ríos. 7. Capturó al **toro salvaje de Creta**, padre del Minotauro. 8. Domó las **yeguas del héroe Diomedes**, que se alimentaban de carne humana. Se apañó para que devoraran a su amo, tras lo cual se volvieron del todo mansa. 9. Se apoderó tras feroz lucha del **cinturón de Hipólita**, reina de las amazonas (la tribu guerrera de mujeres: "las que se cortaban un pecho", para poder disparar mejor con el arco). 10. Robó, en los confines de occidente, el abundante **ganado de Gerión**, un monstruo de tres cuerpos y tres cabezas, y, de regreso, erigió en el estrecho de **Gibraltar** las llamadas **columnas de Hércules**. 11. Capturó al **Can Cerbero** (hermano de la hidra de **Lerna** y del león de **Nemea**), un monstruo de tres cabezas que guardaba la entrada al **Hades**. 12. Cogió, tras matar a la serpiente, las **manzanas de oro del jardín de las Hespérides** que **Gea** había dado a **Hera** como presente de bodas. Hera hizo guardar los frutos por un dragón de cien cabezas. En el camino, liberó en el **Cáucaso** a **Prometeo**, matando al águila que cada día le devoraba el hígado; también tuvo que sostener la bóveda del cielo de **Atlas**, quien quiso engañar al héroe para que lo relevara en tan pesada tarea, pero **Heracles** logró engañarlo a él haciendo que la cogiera de nuevo.

Las empresas ejecutadas por cuenta propia: 1. Intervino en la primera guerra de **Troya**. 2. Luchó, como el único aliado mortal de los olímpicos, en la **Gigantomaquia**. 3. intervino en la guerra contra el rey **Augías**, quien se había negado a pagarle el salario por limpiarle sus establos. 4. Mandó una expedición contra **Pilos**, donde **Neleo**, su rey, se había negado a purificarlo: mató a todos sus hijos salvo a **Néstor**, el héroe de **Troya**. 5. Luchó contra **Esparta** y ayudó a que **Tindáreo** recuperase el trono. 6. Intervino en las guerras de **Tesalia**.

Las pequeñas aventuras secundarias: 1. Luchó contra los **centauros**, quienes en una comida a la que le habían invitado se volvieron contra él por acción de la bebida. 2. Intervino en la expedición de los **argonautas**, en ayuda de **Jasón**. A mitad de camino tuvo que abandonar la expedición, porque la nave **Argo** manifestó que no quería llevarlo encima porque pesaba mucho. 3. Bajó hasta el **Hades** para librarse de las garras de la muerte a **Alcestis**, esposa del rey **Admeto** que, ocultando su dolor por la muerte reciente, había dado hospitalidad a Heracles. 4. Mató al famoso ladrón **Caco**, que le había robado parte del ganado. 5. Liberó de su tormento al titán **Prometeo**, encadenado en el **Cáucaso** por **Zeus** por haber robado el fuego para dárselo a los hombres. 6. Mató a **Alcineo**, bandido del istmo de **Corinto**, a **Cicno**, bandido hijo de **Ares**, y a su hermano **Licaón**, a **Ematión**, rey de Arabia hijo de **Eos**, a **Busiris**, rey de Egipto de costumbres hostiles con los huéspedes y a **Anteo**, uno de los gigantes hijos de **Gea**.

En la Mitología Griega existen versiones diferentes sobre el origen de la Humanidad y de la Cultura:

-Según Hesíodo, los hombres tienen igual principio que los inmortales, sólo que su raza fue degradándose hasta la actual (mito de las razas: primera raza o la raza de oro, segunda raza o raza de plata, tercera raza o raza de bronce, cuarta raza o raza de los héroes o semidioses, y quinta raza o raza actual). En el origen los hombres incluso llegaron a compartir mesa con los dioses, y así se les representan en algunos pasajes mitológicos como las bodas de TETIS y el mortal PELEO, a cuyo banquete acudieron todos los dioses, menos la diosa IRIS o diosa de la Discordia, quien se vengó arrojando sobre los comensales una manzana de oro con la leyenda "para la diosa más hermosa". La disputa subsiguiente entre las diosa Hera, Atena y Afrodita obligaría a Zeus a delegar su decisión en la persona del joven pastor Paris, príncipe troyano, cuya decisión de elegir a la diosa Afrodita originaría la Guerra de Troya, la guerra entre griegos y troyanos para vengar el rapto por parte de Paris de Helena.

-Según otros relatos el creador del hombre fue PROMETEO, el titán, que lo modeló con arcilla, y Atenea sopló aliento de vida sobre la imagen de barro. Prometeo es el benefactor de la humanidad por excelencia. También ayudó a los hombres, según el mito etiológico sobre el sacrificio, al engañar a Zeus haciendo que éste decidiera escoger para los dioses la parte en apariencia más lustrosa del buey que, en cambio, sólo contenía los huesos, mientras que dejó para los hombres la parte más sabrosa de la carne: "Por eso en la Tierra, y desde entonces, los hijos de los hombres queman los huesos desnudos de las víctimas sobre altares perfumados". El hombre se queda con la carne mientras que los dioses sólo reciben el humo de la grasa quemada. Prometeo además benefició al hombre entregándole el Fuego sagrado que había robado del Olimpo, con el que dotó a los hombres de Inteligencia. También les enseñó las artes y las ciencias. Tras el robo del Fuego, Zeus, enfurecido, castigó a los hombres enviándoles a través de EPIMETEO a PANDORA como esposa (la primera mujer, en la mitología griega), quien traía de parte de los dioses como regalo de bodas la famosa *caja de Pandora*. (El mismo nombre de *Pan-dora* en griego significa *todos los regalos*). Pese a la advertencia de su hermano Prometeo de rechazar cualquier obsequio procedente de los inmortales, Epimeteo hizo caso omiso y aceptó a Pandora quien llevada de la curiosidad abrió la caja de donde salieron todos los males que desde entonces aquejan a la humanidad. Sin embargo le dio tiempo a cerrar la caja cuando sólo quedaba la esperanza, de donde existe el dicho de que *La esperanza es lo último que se pierde*. En cuanto a prometeo, Zeus lo castigó encadenándolo en una roca en el Cáucaso, donde todas las mañanas un águila le roía el hígado, que volvía a crecer durante la noche.

-En otros mitos los hombres son *autóctonos*, es decir, nacidos de la tierra, como en la conocida leyenda del diluvio universal del que sólo se salvan DEUCALIÓN y PIRRA, hijo de Prometeo y de Epimeteo, respectivamente. Cuando terminó el diluvio y ambos hubieron desembarcado del arca que habían construido por consejo de sus padres para sortear la crecida de las aguas, ambos buscaron compañeros preguntando al oráculo de Apolo en Delfos la forma de obtenerlos. La respuesta fue que arrojara tras de sí los huesos de su madre, y ellos entendieron que se trataba de la Madre-Tierra, cuyos huesos debían de ser las piedras. De las piedras que arrcó Deucalión nacieron los hombres y de las arrojadas por Pirra las mujeres.

3.- RITOS EXTERNOS: el Culto, las Fiestas y los Oráculos. LAS RELIGIONES MÍSTICAS.

RITOS EXTERNOS:

1. **EL CULTO.** El culto a los dioses consistía en plegarias y sacrificios. Frente a las religiones monoteístas, donde la creencia arraiga siempre en la esfera de lo sobrenatural¹⁵ y, en consecuencia, la fe suele hacer referencia alguna forma de

revelación (así fue necesario que Dios, para darse a conocer a sus criaturas, eligiese revelarse a alguna de ellas), a diferencia de éstas, el politeísmo griego no descansa en la revelación. Nada hay que fundamentalmente, desde lo divino y por él, la apremiante verdad. Así pues, la adhesión se apoya en el **USO**: las costumbres humanas ancestrales, los nÒmoi, transmitidos desde siempre por la tradición. "Como la lengua, el modo de vida, los modales en la mesa, el vestido, la subsistencia, el estilo de comportamiento en privado y en público, el culto no necesita otra justificación que su existencia misma: expresa la forma en que los griegos han regulado desde siempre sus relaciones con el más allá. Apartarse del culto equivaldría a dejar de ser ellos, como si perdieran el uso de la lengua". Por eso, a la religión griega se le suele denominar "**religión cívica**" o "**de la polis**", **de la sociedad**, donde se consagra un orden colectivo en que integra al individuo, más que ocuparse del alma (por lo menos hasta la aparición de las religiones místicas).

En cuanto a la importancia que tiene el **ritual externo**, se debe, fundamentalmente a que la práctica de la religión es concebida como algo parecido a una **transacción comercial** en la que se aplicaría las siguientes fórmulas: 1. **do ut des** ("doy para que me des"), en relación con las divinidades benéficas (fundamentalmente las celestiales). 2. **do ut abeas** ("doy para que te alejes"), en relación con las divinidades malignas o infernales. Los ritos más importantes eran la **PLEGARIA** (o **SÚPLICA**), los **SACRIFICIOS**, y los **JURAMENTOS**:

LA PLEGARIA suponía una profesión de fe, el reconocimiento del hombre frente a los dioses y un efecto altamente consolador, y consistía en una **LLAMADA**, con epítetos adecuados al dios, una fundamentación o **RECUERDO** de favores ya recibidos del dios y o de ofrendas ya hechas al dios y la **SÚPLICA** concreta de lo que se pedía. las condiciones externas del suplicante pasaban por estar purificado previamente, portar vestidos limpios y la elevación de las manos .

LOS SACRIFICIOS¹⁶ eran fundamentalmente conviviales y podían ser de dos tipos:

-Incruentes (sin derramamiento de sangre) que consistían normalmente en ofrecer a los dioses productos del campo: granos de maíz, cebada... o en una **LIBACIÓN**: acto de derramar sobre el suelo un líquido, como vino, miel, leche...

-Cruentos (con sangre), en los que se inmolaban para los dioses favorables animales de tez blanca, domésticos y comestibles: bueyes, cabras, ovejas, gallinas...; y para los dioses infernales, animales de color negro. También debían cumplir otros requisitos: que fueran animales sanos y sin defectos, que fueran purificados previamente, y que fueran hembras para las diosas y machos para los dioses. Los sacrificios de animales para los dioses celestiales eran los más habituales, pues en ellos la víctima se descuartizaba, se quemaban los huesos envueltos en grasa, cuyo humo se creía destinado a los dioses, y la carne se asaba en el fuego y se repartía entre los asistentes. Precisamente en estos actos públicos, generalmente financiados por el Estado, el ateniense del pueblo alcanzaba a comer carne, ya que su dieta era bastante pobre y compuesta sólo de pescado, higos, queso, frutas, etc.

Otra característica notable del culto es que, aun existiendo sacerdotes destinados al culto de algunos dioses (que en ocasiones eran miembros de la misma familia) en Grecia no existió casta sacerdotal (a la manera de las "iglesias" modernas), sino que todo ciudadano podía ser elegido para desempeñar esta función que, como cualquier otro cargo público, tenía una duración limitada.

Finalmente, el ritual griego, conserva huellas de etapas anteriores de un estadio de la religión más primitivo: el **FETICHISSMO** (o culto a las piedras), que tanta difusión tuvo entre los druidas celtas; el **ANIMISMO** (o concebir como animados seres que no lo son: p. ej. ríos...); el **TERIOMORFISMO** (o la representación de los dioses simbolizados por animales).

2 LAS FIESTAS. Eran actos civiles y religiosos en los que se exaltaban tanto el sentimiento religioso como el patriótico. En la mayoría de ellas se incluían concursos

gimnásticos, atléticos, literarios, musicales y dramáticos. Cada ciudad tenía preferencia por determinados dioses, pero también había fiestas de carácter panhelénico, como **Las fiestas Olimpíacas**, celebradas cada cuatro años en Olimpia en honor de Zeus, origen de las famosas competiciones gimnásticas y deportivas de la antigüedad y del mundo actual: las Olimpiadas. Algunas veces un grupo de estados vecinos se unían para rendir culto a alguna divinidad común; pero la mayoría de las fiestas eran actos programados por cada polis, a lo largo de varios días, durante los cuales acudían a las ciudades gentes de polis vecinas dispuestas a contemplar o participar en las distintas competiciones. Toda ciudad tenía sus fiestas y sus cultos públicos, y, sobre todo, en Atenas no había mes en que no hubiera alguna. Entre las que se celebraban en Atenas las más conocidas fueron:

Las Panateneas. Se celebraban anualmente en el mes de mayo, en honor de Atena, patrona de la ciudad; pero cada cuatro años, en julio, se celebraban con especial solemnidad las Grandes Panateneas en las que, a parte de los habituales juegos gimnásticos y competiciones poéticas y musicales, se celebraba una solemne procesión, con la participación de todo el pueblo, y en la que los jóvenes llevaban hacia el altar animales para el sacrificio y el peplo que jóvenes escogidas tejían cada año para la diosa.

Las Tesmoforias. Se celebraban en honor de Deméter y su hija Perséfone durante los días 11, 12 y 13 de octubre. Eran fiestas de fecundidad y sólo podían participar en ellas las mujeres casadas, estando absolutamente prohibida la presencia de los hombres.

Las Dionisias. En honor de Dioniso se celebraban tres grandes fiestas: las **Dionisias agrarias**, las **Leneas** y las **Grandes Dionisias**, de importancia transcendental para el mundo occidental, pues en ellas tuvo **origen el Teatro** (la Tragedia y la comedia).

3. LOS ORÁCULOS. Los oráculos fueron de vital importancia para la vida sociopolítica de las polis griegas. Su enorme fe en ellos hizo que algunos de los más famosos, como **el de Apolo en Delfos**, influyeran en los acontecimientos históricos, al ser consultados por los dirigentes y las ciudades, bien para conocer la voluntad divina, bien para solicitar consejo antes de emprender una gran empresa. De forma sucinta, un "oráculo" designaba tanto la respuesta de la divinidad cuando era preguntada por el futuro, como el santuario y el lugar a donde se le iba a consultar. Unos no tenían más que fama local y otros internacional, pero todos se caracterizan por su ritualismo y la marcada fe que ponían los consultantes (sacerdotes y el pueblo griego en general) en la palabra divina. Los procedimientos oraculares eran diversos para averiguar la palabra de los dioses. Entre los oráculos más importantes e internacionales de la antigüedad se encuentran:

El oráculo de Dodona, de origen muy primitivo, y consagrado a Zeus, que daba su respuesta a través de una encina sagrada.

El oráculo de Apolo¹⁷ en Delfos fue, sin duda, el más popular. De corte aristocrático, no sólo acudían a él particulares devotos, sino que su visita era imprescindible para las autoridades de la polis ante un asunto de envergadura; por esta razón, sus consejos, muy bien orientados hacia la superación de los conflictos entre las ciudades, contribuyó a establecer un punto de unión entre todos los griegos, independientemente de sus leyes o costumbres. Según la leyenda, en **Delfos** era donde había ido a parar por voluntad de **Zeus** la piedra que se tragó su padre **Crono** (el **ónfalo**). Hasta allí, a los pies del monte **Parnaso**, llegó **Apolo** y fundó uno de sus principales santuarios, después de vencer a la serpiente **Pitó** que moraba en el lugar. Estableció su oráculo, haciendo que una sacerdotisa, llamada **Pitia o Pitonisa**, en memoria de la serpiente **Pitó**, transmitiera las respuestas. La **Pitia** se sentaba en un trípode forrado de la piel de la serpiente. En una etapa anterior practicaba la "cleromancia" (agitaba en un recipiente piedras blancas y negras y sacaba a suerte la respuesta), pero en época clásica, una vez purificada con agua de la fuente **Castalia**, próxima al santuario, entraba a lo más profundo del templo, donde en trance por quemar hojas de laurel o por otros procedimientos pronunciaba palabras inconexas. Al otro lado de la sala, separados de ella por una cortina, los sacerdotes del templo interpretaban en forma lógica sus palabras y las transcribían para

los consultantes, tras el pago de un "**pelanos**" o tasa por consulta.

LAS RELIGIONES POPULARES:

Con el tiempo, estos cultos no llegaban a colmar las esperanzas de muchos, para quienes la religión debía ofrecerles algo más que respuestas a sus problemas materiales; por eso, alcanzaron gran difusión determinadas doctrinas y ritos esotéricos, que en Grecia surgieron principalmente en torno a **Deméter** y **Dioniso**, pero cuyos rasgos comunes eran la esperanza de una vida tras la muerte sólo para los iniciados (los "**mystes**"), su práctica no oficial y ritos secretos (las "**orgia**"), aunque sin contradecir por ello la religión cívica, pues la ciudad los reconocía oficialmente y se organizaban bajo su control y con su tutela, y la admisión de todos los individuos, tras una serie de ritos iniciáticos, sin distinción de sexo o condición social. Lo más admitido en torno a este tema es distinguir, al menos en época clásica, entre tres tipos de fenómenos religiosos: Los Misterios, El Dionisismo y El orfismo.

LOS MISTERIOS: los **Misterios de Eleusis** o misterios eleusinos fueron los más extendidos y los de mayor prestigio. Consistían en una serie de doctrinas y prácticas en torno a la figura de las diosas Deméter y su hija Perséfone, como diosa ctónicas del mundo subterráneo. Su culto implicaba los "**mystes**", los "**elegidos**" que gracias a su iniciación gozarían de una suerte diferente en esta y en la otra vida. Sus ritos se hacían casi todo a la luz pública, con procesiones de la ciudad hasta su santuario en Eleusis, cerca de Atenas, y el secreto se reservaba para el interior del templo. Allí lo que sabemos es que los iniciados se sometían a una serie de pruebas por las que al final del proceso sufrían una commoción de orden emocional (no esotérica) que los transformaba interiormente, algo así como una iluminación mística. Poseían una estricta jerarquía de grados.

EL DIONISISMO: estaba también integrado en la religión cívica. Fundamentalmente eran prácticas rituales en torno a la figura de Dioniso, dios de la "**mania**" o "**locura**", que introducían una experiencia sobrenatural, algo extraño al culto oficial: se producía una especie de revelación o epifanía del dios, provocado por un trance colectivo, basado en la ingesta de alcohol, danzas y cantos frenéticos. Sus ceremonias estaban repartidas entre las fiestas oficiales y sus prácticas, casi ninguna secretas, se hacían en nombre de la colectividad, de la ciudad, consagrando la unión cívica de ésta con el dios. Los participantes se unen en grupos llamados "**Tíadas**", y sus miembros, a través del trance, entraban en contacto con la divinidad. Ahora bien, el culto contenía dos aspectos opuestos: en su paroxismo, a los fieles aportaba la alegría sobrenatural de una evasión momentánea hacia la edad de Oro, donde reina la confraternidad, pero a aquellos que lo rechazaban les entraba la "**mania**" (locura y horror) que los retornaba al caos y a un mundo sin leyes; en este sentido, eran frecuentes las ceremonias de "**diasparagmos**" o descuartizamiento de animales y la "**omophagia**" o la "acto de comérselos crudos. Estos actos venían a anular la distancia con el dios y eran fruto de una nostalgia de una unión completa con la divinidad: mediante el éxtasis, el "**enthusiasmos**" y el delirio la criatura humana encarna el dios y, además el dios estaba dentro del fiel, de los instruidos como "**backchoi**". Eran frecuentes que las ciudades organizaran grupos, como las **Tíadas** de Atenas, que consistían en una especie de colegios femeninos oficiales que cada cierto tiempo actuaban de "**bacantes**" o "**ménades**", mujeres que realizan ritos frenéticos, en plena montaña.

EL ORFISMO: es una nebulosa de aparición tardía y que reúne por una parte una tradición de libros sagrados (atribuidos a **Orfeo** y a **Museo**) con teogonías, cosmogonías y antropogonías heterodoxas o no oficiales (el origen de todo es el Huevo primordial o Noche, la unidad perfecta, la plenitud de una totalidad cerrada); de otra parte, a personajes predicadores itinerantes (con forma de vida contraria a la norma, vegetarianos, con dotes curativas, y con recetas de purificación para esta vida y de salvación para la otra).

Finalmente, hubo otras manifestaciones religiosas de gran importancia, como el

culto del dios **ASCLEPIO** (**ESCULAPIO** en latín) que desde finales de época clásica alcanzaría un auge enorme entre las clases populares. Al ser un dios con poderes curativos, hasta su santuario en **Olimpia** acudían multitud de peregrinos para sanar mediante la acción del sueño donde se les presentaba el dios en forma de serpiente.

En cuanto a otras prácticas pseudorreligiosas, a mediada que el mundo griego se transformaba en época helenística, la **Superstición** se apoderó de las prácticas comunes, quizá preconizando la mentalidad de otras etapas de la Historia de la Humanidad.

5. NOTAS

CITA 1:

Todo panteón, como el de los griegos, supone dioses múltiples, cada cual con sus funciones propias, ámbitos reservados, modos de acción particulares y patrones específicos de poder. Estos dioses que, en sus relaciones mutuas, componen una sociedad jerarquizada en las que las competencias y los privilegios son objeto de un reparto bastante estricto, se limitan y se complementan unos a otros.

J.P. Vernant. *Mito y religión en la Grecia Antigua*. Ed. Ariel. P. 7

CITA 2:

LII. De los pelasgos oí decir igualmente en Dodona que antiguamente invocaban en común a los dioses en todos sus sacrificios, sin dar a ninguno de ellos nombre o dictado peculiar, pues ignoraban todavía cómo se llamasen. A todos designaban con el nombre de "Theoi" (dioses), derivado de la palabra "Thentes" (en latín "ponentes"), significando que todo lo podían los dioses en el mundo, y todo lo colocaban en buen orden y distribución. Pero habiendo oído con el tiempo los nombres de los dioses venidos del Egipto, y más tarde el de Dionisio, acordaron consultar al oráculo de Dodona(1) sobre el uso de nombres peregrinos. Era entonces este oráculo, reputado como el más antiguo entre los griegos, el único conocido en el país; y preguntando si sería conveniente adoptar los nombres tomados de los bárbaros, respondió afirmativamente; y desde aquella época los pelasgos empezaron a usar en sus sacrificios de los nombre propios de los dioses, uso que posteriormente comunicaron a los griegos.

1)El oráculo de Dodona, fundado por los pelasgos, fue anterior al tiempo de Deucalión y es famoso por sus encinas parlantes, dentro de cuyo hueco se metían los que daban las respuestas, y por sus calderas de bronce, una de la cuales, golpeada, comunicaba el sonido a todas las restantes. En tiempo de Augusto este oráculo había ya enmudecido.

LIII. En cuanto a las opiniones de los griegos sobre la procedencia de cada uno de sus dioses, sobre su forma y condición, y el principio de su existencia datan de ayer, por decirlo así, o de pocos años atrás cuatrocientos y no más de antigüedad pueden llevarme de ventaja Hesíodo y Homero, los cuales escribieron la Teogonía entre los griegos, dieron nombre a sus dioses, mostraron sus figuras y semblantes, les atribuyeron y repartieron honores, artes y habilidades, siendo a mi vez muy posteriores a estos poetas los que se cree les antecedieron. Esta última observación es mía enteramente; lo demás es lo que decían los sacerdotes de Dodona.

HERODOTO *Los nueve libros de la Historia*. Ed. Edaf. Lib.II. Pp.170-1

CITA 3:

Estos dioses múltiples están en el mundo formando parte de él. No lo han creado por medio de un acto, como en el caso del dios único, marca su total trascendencia respecto de una obra cuya existencia deriva y depende totalmente de él. Los dioses han nacido del mundo. La generación de aquellos a quienes los griegos rinden culto, los Olímpicos, vio la luz al mismo tiempo que el universo, diferenciándose y ordenándose, tomó su forma definitiva de cosmos organizado. Este proceso de génesis se ha operado a partir

de Potencias primordiales, como el Caos y la Tierra (Gaia), de las que han salido, simultáneamente y en virtud del mismo movimiento, el mundo, los humanos -que, habitando una parte de él, pueden contemplarlo- y los dioses, que lo presiden invisibles desde su morada celeste.

J.P. Vernant. *Mito y religión en la Grecia Antigua*. Ed. Ariel, p. 7

CITA 4:

[COSMOGONÍA] En primer lugar existió, realmente, el Caos. Luego Gea, de ancho pecho, sede siempre firme de todos los Inmortales que ocupan la cima del nevado Olimpo; [en lo más profundo de la tierra de amplios caminos, el sombrío Tártaro], y Eros, el más bello entre los dioses inmortales, desatador de miembros, que en los pechos de todos los dioses y de todos los hombres su mente y prudente decisión somete. Del Caos nacieron Erebo y la negra Noche. De la Noche, a su vez, surgieron Éter y Hémera, a los que engendró como fruto de sus amores con Erebo.

[PRIMERA GENERACIÓN DE DIOSES] Gea primeramente dio a luz al estrellado Urano, semejante a ella misma, para que la protegiera por todas partes, con el fin de ser así asiento seguro para los felices dioses. También alumbró a las grandes Montañas, agradables moradas de las Ninfas que habitan los abruptos montes. Asimismo trajo a la luz al estéril mar, de impetuosas olas, el punto, sin el deseable amor.

Después, acostándose con Urano, engendró a Océano de profundas corrientes, a Ceo, a Crio, a Hiperión, a Jápeto, a Tea, a Rea, a Tenís, a Mnemosine, a Febe, coronada de oro, y a la amable Tetis. Después de éstos nació el más joven, el astuto Crono, el más temible de los hijos, y se llenó de odio hacia su vigoroso padre.

Por otra parte, dio a luz a los Cíclopes de orgulloso pecho, a Brontes, a Estéropes y Argos, de violento ánimo, que le regalaron a Zeus el trueno y le fabricaron el rayo.

HESÍODO. *Teogonía, Trabajos y Días, Escudo, Certamen*. Alianza Editorial, p. 32

Rea, sometida por Crono, engendró gloriosos hijos: Hestia, Deméter, Hera, de sandalias de oro; el robusto Hades, que habita moradas bajo la tierra con despiadado pecho, el retumbante Enosigeo y el prudente Zeus, padre de dioses y hombres, bajo cuyo trueno se agita la amplia tierra.

A ellos los devoraba el gran Crono cuando cada uno desde el sagrado vientre de su madre llegaba a sus rodillas, tramando esto para que ninguno otro de los nobles descendientes de Urano obtuvieran la dignidad real entre los Inmortales. Pues por Gea y el estrellado Urano se había enterado de que tenía como destino morir a manos de su hijo, aunque fuera fuerte, por obra de las decisiones del gran Zeus. Por esto no descuidaba la vigilancia, sino que, siempre al acecho, devoraba a sus hijos, y Rea sufrió terriblemente.

Pero cuando iba a dar a luz a Zeus, padre de dioses y hombres, suplicaba a sus padres [a los de ella, a Gea y al estrellado Urano] que le ayudaran en su plan, para que sin que se diera cuenta pariera a su hijo y vengara las Erinias de su padre [y de los hijos que se tragó el gran Crono de astuta mente].

Ellos mucho escucharon y obedecieron a su hija, a la vez que le contaron cuanto estaba marcado por el destino que sucediera respecto al rey Crono y a su valeroso hijo y la enviaron al licto, un rico pueblo de Creta [cuando iba a dar a luz al último de sus hijos, al gran Zeus. A éste lo recogió la monstruosa Gea para alimentarlo y educarlo en la amplia Creta].

Allí fue, llevándolo a lo largo de la rápida gran noche, primeramente a Licto; lo tomó en sus manos y lo ocultó en una escarpada cueva, bajo las entrañas de la divina tierra, en el monte Egeo, poblado de árboles. Y envolviendo en pañales una gran piedra se la puso en sus manos al gran soberano Uránida, rey de los primeros dioses. Aquél entonces, cogiéndola con sus manos, la puso en su vientre (desdichado!, y no se dio cuenta en su mente de que detrás, en lugar de una piedra, quedaba su invencible e imperturbable hijo,

que pronto, sometiéndolo con la violencia de sus manos, lo iba a despojar de sus atributos e iba a gobernar entre los inmortales.

Rápidamente crecieron la fuerza y los gloriosos miembros del soberano, y al llegar el momento oportuno, engañado por las muy sabias sugerencias de Gea, el gran astuto Crono vomitó a sus hijos [vencido por las artes y violencia de su hijo]. Pero primeramente echó fuera la piedra, puesto que era lo último que se tragó. Zeus la fijó sobre al tierra de anchos caminos en la muy sagrada Pitó, en las cavidades del Parnaso, para que fuera un símbolo para la posteridad, maravilla para los hombre mortales.

Liberó a los hermanos de su padre de sus fuerte ataduras [a Brontes, a Estéropes y a Arges de violento ánimo], los Uránidas, a los que su padre en su locura encadenó. Éstos le guardaron reconocimiento por sus buenas acciones y le dieron en trueno, el llameante rayo y el relámpago, que antes los escondía la inmensa Gea y apoyado en ellos gobierna sobre mortales e inmortales.

HESÍODO. *Teogonía, Trabajos y Días, Escudo, Certamen*. Alianza Editorial, pp. 42-43

Un terrible calor ardiente se apoderó del Caos y parecía verse ante los ojos y oírse con lo oídos un sonido igual que cuando se aproximaron Gea y el ancho Urano. En efecto, tan gran estruendo se produjo cuando, abatida ella, aquél se precipitó desde lo alto [(tan gran estruendo se originó al chocar los dioses en su combate!].

A la vez los vientos expandían con estrépito la sacudida, el polvo, el trueno, el relámpago y el ardiente rayo, flechas del gran Zeus, y llevaban al centro de ambos griterío y clamor; inmenso fragor salía de la terrible disputa; era evidente la violencia de las acciones y, al fin, la batalla declinó, pero antes, atacándose mutuamente, luchaban sin cesar en fuertes combates. Entre los primeros despertaron una aguda lucha éstos, Coto, Briareo y Giges, insaciable de lucha, los cuales enviaron con sus fuertes manos trescientas piedras, una tras otra, y cubrieron con estos dardos a los titanes; a ellos los enviaron bajo al tierra de amplios caminos y los encadenaron con dolorosas cadenas, tras haberlos vencido con sus manos, a pesar de que eran muy valientes, tanto bajo tierra, cuanto lejos está el cielo de la tierra [tanto hay desde la tierra hasta el umbrío Tártaro]. En efecto, si durante nueve noches y nueve días estuviera un yunque de bronce bajando desde el cielo, al décimo llegaría a la tierra, [e igualmente si desde la tierra hasta el tenebroso Tártaro], por otro lado, durante nueve noches y nueve días un yunque de bronce estuviera bajando, el décimo día llegaría al Tártaro.

En torno a él un cerco de bronce se extiende, de uno y otro lado, en torno a su garganta, una oscuridad de tres capas está derramada; por encima nacen las raíces de la tierra y del estéril mar.

Allí están ocultos, por decisión de Zeus que amontona las nubes, los dioses Titanes en una zona húmeda, en los límites de la inmensa tierra. Éstos no pueden salir, pues Posidón les colocó unas puertas de bronce y una muralla les rodea por ambos lados. Allí habitan Giges, Coto y el valiente Briareo, fieles vigilantes de Zeus, portador de la égida. Allí están las fuentes y términos de todos, uno tras otro, de la oscura tierra, del umbrío Tártaro, del estéril mar y del estrellado Cielo, lugares terribles, mohosos, que los dioses odian; gran abismo: ni siquiera se llegaría al fondo

HESÍODO. *Teogonía, Trabajos y Días, Escudo, Certamen*. Alianza Editorial, pp. 48-49

CITA 5:

1. La familia consanguínea, la primera etapa de la familia. Aquí los grupos conyugales se clasifican por generaciones: todos los abuelos y abuelas, en los límites de la familia, son maridos y mujeres entre sí; lo mismo sucede con sus hijos, es decir, con los padres y las madres; los hijos de éstos forman, a su vez, el tercer círculo de cónyuges comunes; y sus hijos, es decir, los nietos de los primeros, el cuarto. En esta forma de la familia, los ascendientes y descendientes, los padres y los hijos, son los únicos que están excluidos

entre sí de los derechos y deberes (pudiéramos decir) del matrimonio. Hermanos y hermanas, primos y primas en primero, segundo y restantes grados, son todos ellos entre sí hermanos y hermanas, y por eso mismo todos ellos maridos y mujeres unos de otros. En vínculo de hermano y hermana presupone de por sí en ese período el comercio carnal recíproco.

*En una carta escrita en la primavera de 1882 Marx condena en los términos más ásperos al falseamiento de los tiempos primitivos en los Nibelungos de Wagner. ")Dónde se ha visto que el hermano abrace a la hermana como a una novia?". A esos "dioses de la lujuria" de Wagner que, al estilo moderno, hacen más picantes sus aventuras amorosas con cierta dosis de incesto, responde Marx: "En los tiempos primitivos, la hermana era esposa, y esto era moral". (N. de Engels.)

Un francés amigo mío, gran admirador de Wagner, no está de acuerdo con la nota anterior, y advierte que ya en el ögisdrecka uno de los Eddas antiguos que sirvió de base a Wagner, Loki dirige a Freya esta reconvención: "Has abrazado a tu propio hermano delante de los dioses". De aquí parece desprenderse que en aquella época estaba ya prohibido el matrimonio entre hermano y hermana. El Ögisdrécka es la expresión de una época en que estaba completamente destruida la fe en los antiguos mitos; constituye una simple sátira, por el estilo de la de Luciano, contra los dioses. Si Loki, representando el papel de Mefistófeles, dirige allí semejante reconvención a Freya, esto constituye más bien un argumento contra Wagner. (N. de Engels. a la cuarta edición.)

ENGELS, Friedrich. El origen de la familia, de la propiedad privada y del Estado. Ed Planeta., pp. 77-79

CITA 6:

Dioniso es hijo de Zeus y de Sémele, hija de Cadmo y Harmonia (v. cuad.3, pág.78). Pertenece, por tanto, a la segunda generación de los Olímpicos, como Hermes, Apolo, Ártemis, etc. Sémele, amada por Zeus, le pidió que se le mostrase en todo su poder, cosa que hizo el dios para complacerla; pero, incapaz de resistir la visión por los relámpagos que rodeaban a su amante, cayó fulminada. Zeus se apresuró a extraerle el hijo que llevaba en el seno, y que estaba sólo en el sexto mes de gestación. Lo cosió enseguida en su muslo, y, al llegar la hora del parto, lo sacó, vivo y perfectamente formado. Era el pequeño Dioniso, el dios "nacido dos veces". El niño fue confiado a Hermes, quien encargó de su crianza al rey de Orcómeno, Atamante, y a su segunda esposa Ino. Les ordenó que revistiesen a la criatura con ropas femeninas a fin de burlar los celos de Hera, que buscaba la perdición del niño, fruto de los amores adulteros de su esposo. Pero esta vez Hera no se dejó engañar y volvió loca a la nodriza de Dioniso, Ino, y aun al propio Atamante (v. Ino, Palemón y Atamante). En vista de ello, Zeus se llevó a Dioniso lejos de Grecia, al país llamado Nisa, que unos sitúan en Asia y otros en Etiopía o África, y lo entregó a las Ninfas de aquellas tierras para que lo criasen. Con objeto de evitar que Hera lo reconociese, lo transformó entonces en cabrito. Este episodio explica el epíteto ritual de "cabrito" que lleva Dioniso, y, a la vez, da una etimología aproximada de su nombre, al acercarlo al de Nisa. Más tarde, las Ninfas que criaron a Dioniso se convirtieron en las estrellas de la constelación de las Híades.

GRIMAL, Pierre. Diccionario de mitología griega y romana. Ed. Paidós, p.140

CITA 7:

Físicamente deformé, Hefesto pasaba, sin embargo, por haber tenido mujeres de gran belleza. Ya la Ilíada le atribuye a Cárите, la Gracia por excelencia. Hesíodo le da por esposa a Áglae, la más joven de la Cárites. Pero sobre todo son famosas sus aventuras con Afrodita, contadas en la Odisea. Zeus lo había unido, en efecto, a esta diosa; pero ella no tardó en convertirse en la amante de Ares. Un día el Sol que todo lo ve, descubrió a los dos amantes tendidos uno al lado del otro, y fue a contárselo al marido. Éste no dijo

nada; preparó un red invisible, y la dispuso en torno a lecho de su esposa. Cuando ella se encontró otra vez con Ares, la red se cerró inmovilizando a los dos culpables e impidiéndoles todo movimiento. Entonces Hefesto convocó a todos los dioses para contemplasen el espectáculo. Afrodita huye avergonzada tan pronto se vio libre, y las divinidades prorrumpieron en extingubles carcajadas.

GRIMAL, Pierre. Diccionario de mitología griega y romana. Ed. Paidós, pp.228-29

CITA 8.

No se encuentra en Grecia aquel hombre teólogo o profeta que en un momento de la historia haya establecido ciertas normas y leyes de conducta religiosa, unos dogmas que señalaran a los creyentes las coordenadas sobre las que trazar sus creencias para mantenerse dentro de lo que podríamos llamar una actitud piadosa. De aquí se desprende, en primer lugar, una libertad que iba a ser uno de los rasgos más sobresalientes de la religión griega, aunque también uno de los principales escollos en el momento de trazar los investigadores las líneas de comportamiento griego en esta faceta tan interesante de su cultura. Las posiciones de los griegos podían resultar muy distintas y hasta contrarias en materia religiosa.

GARCÍA LÓPEZ, José. La Religión Griega. Ed. Istmo, pp. 18-19

CITA 9.

"Mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano."

El mito es un relato, una narración, que puede contener elementos simbólicos, pero que, frente a los símbolos o las imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una "historia". Este relato viene de tiempos atrás y es conocido de muchos, y aceptado y transmitido de generación en generación. Es lo contrario de los relatos inventados o de las ficciones momentáneas. Los mitos son "historias de la tribu" y viven "en el país de la memoria" comunitaria. La tradición mítica es un fenómeno social que puede presentar variaciones culturales notables, pero que existe siempre.

El relato mítico tiene un carácter dramático y ejemplar. Se trata siempre de acciones de excepcional interés para la comunidad, porque explican aspectos importantes de la vida social mediante la narración de cómo se produjeron por primera vez tales o cuáles hechos. Ese valor paradigmático de los mitos es uno de sus trazos más destacado por los funcionaristas (Malinowski, y también M. Eliade). El dramatismo de los mitos los caracteriza con alegría y feroz espontaneidad. En el ámbito narrativo desfilan fulgurantes actores y allí se cumplen las acciones más extraordinarias: creación y destrucción de mundos, aparición de dioses y héroes, terribles encuentros con los monstruos, etc.; todo es posible en este mundo coloreado y mágico del mito. Ese carácter dramático caracteriza a estos relatos frente a las tramas inverosímiles de otras narraciones, o frente al esquema abstracto de las explicaciones lógicas. El mito explica e ilustra el mundo mediante la narración de sucesos maravillosos y ejemplares.

Los actores de los episodios míticos son seres extraordinarios, muy a menudo seres divinos, ya sean dioses o figuras emparentadas con ellos, como los héroes de la mitología griega. Son más que humanos y actúan en un marco de posibilidades superior al de la realidad natural. Ahí están los seres primigenios, cuya acción da lugar al mundo, y los dioses que intervienen en el orden de las cosas y de la vida humana, y los héroes civilizadores, que abren caminos y los despejan de monstruos y de sombras. En fin, ahí están los seres extraordinarios cuya acciones han marcado y dejado una huella perenne en el curso del mundo. Mediante la rememoración de esos sucesos primordiales y la evocación de esas hazañas heroicas y divinas, la narración mítica explica por qué las cosas son así y sitúa las causas de esos procesos originales en un tiempo primordial. Hay unos temas esencialmente míticos, los que se refieren al comienzo de las cosas: la

cosmología y la Teogonía, y los que se refieren al final del todo, al más allá de la muerte y del tiempo terrestre: la escatología. Pero los mitos explican también la causa de muchos uso y costumbres de más o menos importancia, que son de interés colectivo. Los mitos tratan del comienzo, del arché, y de las causas, aitíai, del universo y, en especial, de la vida humana. En ese interés explicativo y etiológico (aitías-legein) sufren luego la competencia de la filosofía en la cultura griega (desde el s. VI a.C.).

Pero la explicación mítica es la más antigua, y, en cierto modo, subsiste replegándose a ciertos temas al enfrentarse con otros tipos de explicación, más lógicos o científicos.

GARCÍA GUAL, Carlos. La Mitología. Ed. Montesinos, pp. 12-13

CITA 10

PARIS. Paris, llamado también Alejandro, es el hijo segundo de Príamo y Hécuba. Su nacimiento fue precedido de un prodigo. Cuando su madre estaba encinta y a punto de dar a luz, tuvo un ensueño en que se vio a sí misma echando al mundo una antorcha que prendía fuego a la ciudadela de Troya. Príamo pidió a su hijo Ésaco -que había tenido con otra mujer llamada Arisbe- la interpretación de este ensueño, y Ésaco le aseguró que el niño que iba a nacer sería la causa de la ruina de Troya. Y le aconsejó que lo hiciese desaparecer en cuanto naciese. Pero Hécuba, en vez de dar muerte al niño mandó exponerlo en el Ida. Paris fue criado por unos pastores, que lo recogieron y dieron el nombre de Alejandro ("el hombre que protege" o "el hombre protegido"), porque no había muerto en la montaña, sino que había sido "protegido", al ser recogido. Según otra variante, Paris fue expuesto por un criado de Príamo, Agelao, por orden del rey. Durante cinco días, una osa acudió a amamantar al niño, y como, al cabo de este tiempo, Agelao lo encontró vivo, lo recogió y crió. Paris fue creciendo y se convirtió en un joven de extraordinaria belleza y gran valor. Protegía los rebaños contra los ladrones, lo cual le valió el sobrenombre de Alejandro.

Finalmente, otra leyenda contaba que Príamo, inducido por un oráculo, mandó inmolarse en lugar de su hijo, el hijo de Cila, Munipo, creyendo que en el sueño de Hécuba se señalaba a éste como un hombre que había de ser fatal para su ciudad.

Sin embargo, Paris volvió a la ciudad y se dio a conocer del modo siguiente: un día, unos servidores de Príamo fueron en busca de un toro que formaba parte del ganado que guardaba Paris, y por el que éste sentía particular afecto. Al saber que el animal se destinaba a un premio en los juegos fúnebres instituidos en memoria del hijo de Príamo que se creía muerto en su infancia y que no era sino él mismo, Paris siguió a los criados, resuelto a participar en la competición y rescatar su animal favorito. Y, en efecto, alcanzó la victoria en todas las pruebas contra sus propios hermanos, los cuales ignoraban quién era su contrincante. Uno de ellos, Deifobo, encolerizado, sacó la espada y quiso matarlo; entonces Paris acudió a refugiarse junto al altar de Zeus. Su hermana Calandra, la profetisa, lo reconoció, y Príamo, feliz al encontrar al hijo que creía muerto, lo acogió y restituyó en el lugar que le correspondía en la casa real. Otras veces no es Casandra quien, milagrosamente, reconoce al joven, sino que éste, al llevar consigo las ropas en que estaba envuelto cuando fue expuesto en el monte puede probar fácilmente su identidad.

El segundo episodio de la leyenda de Paris es el del Juicio, del que iba a surgir la guerra de Troya. Hallándose los dioses reunidos en ocasión de la boda de Tetis y Peleo, Élide (la Discordia) echó en medio de ellos una manzana de oro, diciendo que debía ser otorgada a la "más hermosa" de las tres diosas: Atenea, Hera y Afrodita. En seguida se suscitó una disputa, y como nadie quiso pronunciarse por una de las tres divinidades, Zeus encargó a Hermes que guiase a Hera, Atenea y Afrodita al monte Ida, para que Paris fallase el pleito. Cuando vio que las divinidades se acercaban, Paris tuvo miedo y quiso huir; pero Hermes lo persuadió de que nada tenía que temer y le expuso la cuestión, mandándole que actuase de árbitro, por ser ésta la voluntad de Zeus. Entonces, por turno, las tres diosas defendieron ante él su propia causa. Cada una le

prometió su protección y determinados dones si fallaba en su favor. Hera se comprometió a darle el imperio de toda el Asia; Atenea le ofreció la prudencia y la victoria en todos los combates, y Afrodita se limitó a brindarle el amor de Helena de Esparta. La decisión de Paris fue que Afrodita era la más hermosa.

Los poetas han bordado a porfía este tema, que han tratado también pintores y escultores. Representábase a Paris como un pastor, en un escenario silvestre, junto a una fuente. Algunos mitógrafos escépticos han afirmado a veces que Paris, fue objeto del engaño de tres aldeanas deseosas de probar su belleza, o bien que todo fue un sueño que tuvo mientras estaba sólo, apacentando los ganados en el monte.

Hasta la llegada de las diosas y el momento del Juicio, Paris había amado a una ninfa del Ida llamada Enone. Cuando Afrodita le prometió el amor de Helena -la más bella de todas las mujeres-, abandonó a Enone y partió para Esparta. Según una tradición, lo acompañó en este viaje Eneas, obedeciendo una orden de la propia Afrodita. Por más que Héleno y Casandra predijeron el resultado de la aventura nadie los creyó. Cuando llegaron al Peloponeso, Eneas y Paris fueron recibidos por los hermanos de Helena, los Dioscuros, que los condujeron a la corte de Melenao. Éste los acogió hospitalariamente y los presentó a Helena. Después habiendo sido llamado a Creta para asistir a los funerales de Catro. Menelao encargó a su esposa dispensara toda clase de atenciones a sus huéspedes, y le ordenó los dejase permanecer en Esparta durante el tiempo que ellos desearan. No tardó Paris en enamorar a Helena y le prodigó regalos. Fue ayudado en su conquista por el Fasto oriental que lo rodeaba y por su belleza, aumentado aun por voluntad de su protectora Afrodita. Helena acudió a su lado, reunió todos los tesoros que le fue posible y, abandonando a su hija Hermione, de nueve años, huyó con su amante durante la noche.

De regreso a Troya, Paris fue bien recibido por Príamo y toda la casa real, pese a las lugubres profecías de Casandra.

Durante la guerra de Troya, el papel de Paris no fue muy brillante. Al comienzo de la Ilíada, griegos y troyanos se habían puesto de acuerdo en zanjar el conflicto por medio de un combate singular entre Paris y Menelao. Paris fue vencido, y se salvó sólo gracias a la protección de Afrodita, que lo ocultó en medio de una espesa nube. Poco después se reanudó la lucha.

Más tarde, como Paris continuaba ausente de la línea de combate, Héctor fue a buscarnlo junto a Helena y le ordenó que tomara parte en la batalla. Paris obedeció, mató a Menestio, hirió a Diomedes, Macaón y Eurípilo, y participó en el asalto al campo atrincherado de los griegos. Dio muerte a Euquenor y luego a Déyoco.

La Ilíada presenta a veces a Paris revestido de armadura pesada -coraza, escudo, lanza y espada-. Pero frecuentemente era considerado como arquero, en calidad de tal desempeñará un papel en la muerte de Aquiles.

La muerte de Aquiles es el último gran episodio de la leyenda de Paris, antes de su propio fin, que le había sido predicho por Héctor al morir. Cuando Aquiles, después de inmolar a Memnón, obliga a los troyanos a retroceder hasta las murallas de la ciudad, Paris lo detiene con un flechazo en el talón, único punto vulnerable de su cuerpo. Pero si la flecha fue disparada por Paris, su trayectoria fue trazada por el propio Apolo. Otra versión pretendía que el arquero no fue Paris sino el mismo Apolo, que había adoptado sus rasgos. Finalmente, más tarde, cuando el episodio de los amores de Aquiles y Políxena, se supuso que el héroe dispuesto a traicionar a los griegos por el amor de la joven, y a combatir al lado de los troyanos, fue objeto de una emboscada y muerto por Paris en el templo de Apolo Timbreo. Paris se habría ocultado entonces detrás de la estatua del dios. De este modo se justificaba la predicción de Héctor moribundo cuando dijo que su enemigo sería muerto a la vez por Paris y Apolo.

Paris fue muerto a su vez por una flecha de Filoctetes, que le atravesó la ingle. Se lo llevaron herido mortalmente del campo de batalla. Entonces mandó llamar a Enone, que poseía conocimientos médicos, para que le diese un remedio contra el veneno que impregnaba las flechas de Filoctetes: pero Enone, de momento, se negó a salvar al que

la había abandonado, y luego, cuando se compadeció de él, era ya demasiado tarde.

GRIMAL, Pierre. *Diccionario de mitología griega y romana*. Ed. Paidós, pp.408-9

CITA 11:

LA ILÍADA. Canta un breve y anecdótico episodio de la larga Guerra de Troya: **la cólera de Aquiles, hijo de Tetis y Peleo:**

ARGUMENTO: tras una de las incursiones griegas contra TROYA, en el reparto posterior del botín, a AGAMENÓN (el "basileus" griego que manda todas las tropas) le había correspondido como esclava-concubina a BRISEIDA, hija de CRISES, sacerdote de APOLO. El sacerdote acude a su dios para que vengue la pérdida de su hija; entonces Apolo manda una PESTE destructiva contra el campamento griego y Agamenón, para aplacar al dios, se ve forzado a ceder a Briseida. Pero ya que él era el rey supremo y como tal no podía permanecer sin botín, le arrebata el suyo a AQUILES, su hermosa concubina CRISEIDA. A raíz de esta gran ofensa, Aquiles se ENCOLERIZA y se retira con sus tropas. Los griegos a partir de ese momento comienzan a ser derrotados en la guerra; con el fin de evitar la derrota, PATROCLO, íntimo amigo de Aquiles, le pide prestada su famosa armadura y vuelve él solo a la lucha. Allí es abatido por el príncipe troyano HÉCTOR. Es el momento en que Aquiles, desconsolado, decide volver a la guerra para VENGAR LA MUERTE de su camarada. Aquiles mata a HÉCTOR y arrastra su cuerpo delante de Troya. Al fin, siente compasión ante las súplicas del anciano PRÍAMO, padre de Héctor y rey de Troya, y consiente en devolverle su cadáver para que lo honre con digna sepultura. Príamo llorará la muerte de su hijo y Aquiles la de su compañero.

EL HÉROE AQUILES: era hijo del mortal PELEO y de la náyade TETIS (precisamente sus bodas fueron, según el mito, el origen lejano de La Guerra de Troya). Al nacer Aquiles, un oráculo había revelado que moriría de muerte violenta si algún día llegaba a matar a un hijo de Apolo. Su madre, tratando de conjurar tan funesto destino, lo sumergió en la laguna ESTIGIA sujetándolo por los talones, y así dotarle de INVULNERABILIDAD: por este motivo, su único punto débil era el talón (V. la expresión "talón de Aquiles"?). Además, le entregó una ARMADURA divina forjada por HEFESTO en su fragua. Todo fue en vano. Aquiles, aun conociendo el oráculo que pesaba sobre su destino, decidió vengar a Patroclo, aunque con ello provocar su propia muerte; y así fue: Aquiles cayó muerto por el héroe troyano PARIS, a quien un dios le guió su mano para que su flecha le atravesara el talón.

LA ODISEA. Canta el retorno de Odiseo y su venganza hacia "los pretendientes", tras una larga ausencia de aventuras fabulosas.

-la Odisea es un RELATO POPULAR muy extendido en otras literaturas, como la India o la Hitita; a veces incluye CUENTOS POPULARES que coinciden con los de la ÉPICA ORIENTAL.

-forma parte de los llamados "nostoi" o "regresos", es decir, CANTOS ÉPICOS en los que se narran los regresos accidentados de los héroes griegos a sus respectivas patrias después de La Guerra de Troya.

-la GEOGRAFÍA de la Odisea presenta dos mundos bien distintos:

1. Una geografía quasi-histórica: Pilos, troya, Esparta, Creta, etc., que el poeta debía conocer
2. Otra geografía fabulosa, que era producto de la fantasía, y provocada por las incursiones MARINAS en un MEDITERRÁNEO todavía no explorado del todo: "el país de los Lotófagos", "el de los Cíclopes", "la isla de Eolo", "la de Circe", "las rocas de las Sirenas", "la bajada a los infiernos", "la isla de Calipso" e incluso "el país de los Feacios".

CITA 12:

El mito de Edipo está compuesto de varios episodios que los autores trágicos tomaron

como temas de varias piezas dramáticas. La más famosa de estas tragedias es, sin duda, *Edipo rey*, de Sófocles. Pero también los siete contra Tebas, de Esquilo, *Edipo en Colono* de Sófocles, y las *fenicias* de Eurípides, tratan diversos episodios de la misma saga mítica.

UN DESTINO INEXORABLE

El rey de Tebas, Layo, hijo de Lábdaco, acudió al oráculo de Delfos a consultar a la pitonisa sobre su destino. Contestó la divinidad con un consejo: "Evita tener hijos. Si tienes alguno, éste matará a su padre y se casará con su madre". Pero Layo y Yocasta engendraron un niño, al que luego decidieron dar muerte, temerosos de la maldición del oráculo. Y ordenaron a un sirviente de palacio que abandonara al niño en el bosque del Citerón, al fin de que allí lo devoraran las fieras del monte. El servidor lo dejó allí, con un pie taladrado por una fíbula de bronce.

Un pastor encontró al niño abandonado y fue a entregarlo a los reyes de Corinto, que, como no tenían descendencia, lo acogieron como a un hijo propio. El pequeño recibió el nombre de "Edipo" -que significa "pie hinchado", por la marca que dejó en él aquella herida- y creció en el palacio de Corinto como un príncipe de noble estirpe. Y, ya adolescente, fue a consultar al oráculo del famoso santuario de Delfos sobre su destino. Y el oráculo respondió: "Matarás a tu padre y te casarás con tu madre".

EL INÚTIL ESFUERZO POR ESCAPAR AL DESTINO

El joven Edipo, aterrorizado, decidió no regresar a Corinto para evitar la desdicha.

En la encrucijada de la montaña, al salir de Delfos, se topó con un coche de caballos que estuvo a punto de atropellarle. Estalló una disputa y Edipo mató al señor de carro, un noble cuyo nombre ignoraba. Era Layo, rey de Tebas. Precisamente a Tebas se dirigió Edipo.

La ciudad estaba atemorizada por un terrible monstruo, que asolaba sus campos y destruía a sus jóvenes. El monstruo, mitad mujer, mitad león alado, salió al encuentro del caminante y le planteó una pregunta: ")Qué animal anda a cuatro pies por la mañana con dos a medio día y tres en la tarde?". Edipo resolvió el enigma contestando: "El hombre" (que avanza a cuatro patas de pequeño, erguido en su plenitud, y con la ayuda de un bastón de viejo). Entonces desapareció el monstruo suicidándose, y el joven entró en la ciudad como un héroe salvador. Como premio, allí le aguardaba la realeza y la boda con la reina, la viuda del rey Layo, Yocasta. Así se había cumplido la profecía. La advertencia del oráculo délfico se había realizado fatídicamente, pese a los esfuerzos del héroe por evitar su destino.

EL ACIAGO FINAL DE EDIPO

Pasaron los años y del matrimonio nacieron cuatro hijos: dos varones, Polinices y Eteocles, y dos muchachas, Antígona e Ismena. Y un día Edipo conoció la terrible verdad sobre su propia historia. Horrorizado, se arrancó los ojos y se condenó a sí mismo al destierro. Yocasta se suicidó. Su hija Antígona acompañó, como lazillo, al desventurado Edipo en su exilio errante.

Edipo maldijo a sus dos hijos, que se pelearon por el trono, y acabaron matándose mutuamente a las puertas del muro de Tebas. Luego Antígona, al rendir honores fúnebres a Polinices, al que el rey, su tío Creonte, había prohibido enterrar por considerarlo enemigo de la ciudad, fue apresada y condenada a muerte. Fue encerrada en una cueva y allí se suicidó. El anciano Edipo vagó hasta su muerte, que fue en la aldea de Colono, cerca de Atenas.

DIFERENCIA ENTRE MITOS Y CUENTOS

Un mito puede parecerse, desde el punto de vista de su contenido fabuloso, a un cuento popular. Los elementos narrativos y los episodios pueden ser semejantes. Pero los protagonistas de los cuentos no suelen tener nombre propio, como Caperucita o Pulgarcito, o Juan o Jaimito, que son nombres de cualquiera, y sus monstruos tampoco: el ogro, el dragón, la bruja, etc. En cambio, los actuantes de un mito tienen un nombre que los identifica y están ligados a una tierra y una leyenda familiar. [...] Desde el punto de vista didáctico -y desde cualquier otro punto de vista- lo primero que hay que hacer

con el mito es contarlo, y contarlo bien, con sus detalles y sus nombres propios. Luego intentar apurar su significado. No con explicaciones alegóricas rebuscadas. Como los cuentos, los mitos ofrecen peripecias y aventuras llenas de dramatismo y colorido. Están muchas veces dotados de elementos simbólicos. Tiene también un cierto aspecto ético. Se premia el coraje, la audacia, la astucia, la lealtad. Pero no siempre. El mundo que se refleja en la mitología es un mundo cruel, dramático, donde la muerte acecha y donde el esfuerzo es un pago del éxito. En un mundo feroz, lleno de monstruos, de peligros, de enigmas. En su aparente ingenuidad ofrece, sin embargo, un ejemplo de la condición humana.

No siempre triunfa el mejor ni escapa el héroe sin dolor de su arrojado empeño. Los dioses griegos son crueles. El más sabio puede caer en la trampa. El afán de conocer la verdad lleva a Edipo al abismo. El rey justo que se creía sabio y feliz se encuentra parricida e incestuoso, como advirtió el oráculo. El noble Ájax se ve forzado al suicidio. Hipólito muere por su orgullosa castidad. Antígona recibe la muerte como premio a su defensa del amor familiar. Los mitos no reflejan un mundo feliz ni justo, no concluyen en el happy end de rigor en los cuentos. Pero refleja los valores y creencias de una sociedad, la griega en este caso.

GARCÍA GUAL, Carlos. Cultura Clásica, 21 Ciclo. Ed. Santillana, pp.100-1

CITA 13:

Minos. Minos es un rey de Creta que vivía, según se dice, tres generaciones antes de la guerra de Troya. Corrientemente pasa por ser hijo de Europa y de Zeus y por haber sido criado por el rey de Creta Asterión o Astero (v. Europa). Sin embargo, a veces es considerado como hijo de Asterión. Fueron sus hermanos Sarpedón y Radamantis (v. cuad. 3, pág. 78 y 28, pág. 360).

A la muerte de Asterión, Minos reinó solo en Creta. Cúntase que, cuando manifestó la pretensión de quedarse con todo el poder, sus hermanos opusieron objeciones. Minos respondió que los dioses le destinaba el reino, y, para probarlo, afirmó que el cielo le concedería cuanto le pidiese. Ofreciendo un sacrificio a Posidón, rogó al dios que hiciese salir un toro del mar, y le prometió, en correspondencia, sacrificarle el animal. Posidón envió el toro, lo cual valió a Minos el poder sin más discusión; pero el rey no sacrificó el animal, pues consideraba que era un ejemplar magnífico, cuya raza quería conservar. Lo envió, pues, a sus rebaños. Mas Posidón se vengó volviendo al toro furioso, hasta el punto de que Heracles hubo de matarlo a petición de Minos o por orden Euristeo (v. Heracles). Se trataría del mismo toro por el que Pasífae, la esposa de Minos, concibió más tarde una pasión culpable (v. más adelante, Minotauro y Tauro).

Minos casó con Pasífae, hija del Sol (Helio) y de Perseis (v. cuad. 16 pág. 236). Otra tradición dice que casó con Creta, hija de Asterión. Sus hijos legítimos fueron: Catreo, Deucalión, Glauco; Andrógeo, llamado también Eurigies; Ácale, llamada también Acacálida, Jenódice, Ariadna y Fedra. Pero tuvo también hijos bastardos con una ninfa llamada Paria (u oriunda de la isla de Paros?), Eurimedonte, Crises, Nefalión y Filolao (v. acerca de ellos, Eurimedonte). Con otra ninfa, Dexitea, tuvo otro hijo, Euxantio. Finalmente, se le atribuyen otros hijos en diversa tradiciones aberrantes.

Se atribuían a Minos gran número de aventuras amorosas y, a veces, la invención de la pederastia. Existía una tradición según la cual el raptor de Ganímedes habría sido Minos, y no Zeus. Igualmente, habría sido amantes de Teseo, se habría reconciliado con él después del rapto de Ariadna y le habría dado en matrimonio a su segunda hija, Fedra (v. también Miletos).

Entre sus amores femeninos se cita a Britomartis, que se arrojó al mar antes que entregársele (v. Britomartis); luego Peribea una de las jóvenes del "primer tributo" que trajo de Atenas a la muerte de Androgeo (v. este nombre). Sus amantes fueron tan numerosas, que Pasífae, su esposa, se enojó y "le echó una suerte", por la cual todas las mujeres que poseían morían devoradas por los escorpiones y serpientes que le salían del cuerpo. Lo libró de aquella maldición Procris, la cual consintió en compartir su lecho a

cambio de un perro y una jabalina mágicos que poseía (v. Procris). Procris conocía, efectivamente una hierba, "la raíz de Circe", que rompió el hechizo.

Minos pasa por ser el primero que civilizó a los cretenses, los gobernó con justicia y bondad y les dio excelentes leyes. Estas leyes eran tan notables, que se consideraban como inspiradas directamente por Zeus. Cada nueve años, Minos habría ido a consultar al dios en la caverna del Ida de Creta, donde se criaba a Zeus, y allí recibía sus instrucciones. En estas funciones de legislador se establece en ocasiones un paralelo entre Minos y su hermano Radamantis, al que habría expulsado por envidia y del cual no habría sido sino el imitador. En los infiernos, los dos actuaban de jueces de las almas de los muertos, ayudados por Eaco (v. este nombre).

Con el nombre de Minos se personifica en la leyenda la "talasocracia" cretense, que, desde el segundo milenio anterior a nuestra Era, ejerció su imperio en todo el mar Egeo. Por eso, no es de extrañar que muchos mitógrafos le atribuyan la soberanía sobre gran número de islas situadas alrededor de Creta e incluso en Caria en el continente asiático. Minos -dicen- dirigió varias expediciones militares, especialmente contra Atenas, para vengar la muerte de Androgeo. En el curso de esta guerra se apoderó de la ciudad de Mégara (v. Niso y Escila). Habiendo obtenido la victoria a consecuencia de una peste que había forzado a los atenienses a rendirse sin condiciones, exigió de ellos un tributo anual de siete jóvenes de uno y otro sexo, destinados a ser pasto del Minotauro. Más tarde, Minos pasó a Sicilia, a la cabeza de un ejército, en busca de Dédalo, al que encontró en la corte del rey Cácalo (v. Dédalo y Cácalo). Pero murió allí, a manos de las hijas del rey, en un baño, a instigación de Dédalo. Los soldados cretenses que lo seguían fundaron en Sicilia la ciudad de Heraclea Minoa. Posteriormente, los cretenses organizaron una expedición de castigo contra Sicilia, pero fueron derrotados y obligados a reembarcar. Arrojados por una tempestad al país de los yáspires, se instalaron en él. Luego, parte de ellos, obligados a desterrarse a causa de ciertas discordias intestinas, volvieron a Macedonia. El oráculo les había ordenado fijar su residencia donde les diesen, para comer, tierra y agua. He aquí que al llegar a Botia, una región de Macedonia, encontraron a unos niños que jugaban a hacer "tortas" de barro. Los niños les invitaron muy seriamente a comer sus "pasteles", y los inmigrantes, comprendieron que se cumplía el oráculo, pidieron al rey del país una concesión, que les fue otorgada. Existía en Heraclea Minoa una "tumba de Minos" que, según se decía, era la erigida a su rey por sus compañeros. En una sala interior se hallaban las cenizas de Minos, mientras una segunda sala era un santuario consagrado a Afrodita. Este mausoleo fue arrasado por Terón cuando la fundación de Agrigento, y las cenizas de Minos fueron transportadas a Creta (v. también Minotauro, Pasífae, Teseo).

MINOTAURO. Se da el nombre de Minotauro a un monstruo que tenía cabeza de hombre y cuerpo de toro. En realidad se llamaba Asterio, o Asterión, y era hijo de Pasífae, esposa de Minos, y de un toro enviado por el propio Posidón a éste (v. Minos). Minos, asustado y avergonzado al nacer este monstruo, fruto de los amores contranatura de Pasífae, mandó construir al artista ateniense Dédalo, que entonces vivía en su corte, un inmenso palacio (el Laberinto), formado por un embrollo tal de salas y corredores que nadie excepto Dédalo, era capaz de encontrar la salida. Allí encerró al monstruo, y cada año -otros dicen que cada tres años, o incluso cada nueve- le daba en pasto a los siete jóvenes y otras tantas doncellas que, como tributo, le pagaba la ciudad de Atenas. Teseo se integró voluntariamente en el número de estos jóvenes y, gracias a la ayuda de Ariadna, consiguió no sólo inmolarse al animal, sino hallar el camino de salida del palacio (v. Ariadna y Teseo, y una interpretación evemerista en Tauro).

Esta leyenda conserva el recuerdo de la civilización "minoica", que parece haber tenido un culto del toro y palacios inmensos como los encontrados en Cnosos y otras partes por las excavaciones de Evans. El Laberinto es, efectivamente, el "palacio de la doble hacha", símbolo que aparece repetidamente en los monumentos minoicos y que quizás tenga una significación "solar".

CITA 14.

Heracles es hijo de Alcmena y Anfitrión, pero su verdadero padre es, en realidad, Zeus, quien, aprovechándose de la ausencia de Anfitrión, que había salido para una expedición contra los telebeos, tomó su forma y aspecto para engañar a Alcmena y engendró al héroe en el curso de una larga noche, prolongada por orden suya. Cuando a la mañana siguiente regresó Anfitrión, se dio a conocer y engendró un segundo hijo, Ificles, hermano gemelo de Heracles, y sólo una noche más "joven" que él. Contábase que, para hacerse reconocer por Alcmena y quitarle a ésta todo asomo de duda, Zeus le había enviado como regalo una copa de oro que había pertenecido a Pterelao, rey de los telebeos. Además, le contó como propias las hazañas realizadas durante la expedición por el verdadero Anfitrión. Cuando éste hubo regresado, Zeus intervino para reconciliar a los esposos, y Anfitrión se resignó -dícese- a no ser más que el padre putativo del niño divino.

Incluso antes de que nazca Heracles, empieza a manifestarse la cólera de Hera, celosa de Alcmena. Zeus había afirmado, imprudentemente, que el niño que iba a nacer del linaje de Perseo reinaría en Argos. Inmediatamente, Hera obtuvo de su hija Iltia, diosa de los alumbramientos, que el nacimiento de Heracles se retrasase, y se adelantase, en cambio, el de su primo Euristeo, hijo de Esténelo. De este modo, Euristeo nació sietemesino, en tanto que Heracles permaneció diez meses en el seno de su madre (v. Galintia, la "comadreja", cuya astucia burló los maleficios de Hera y permitió, finalmente, el parto de Alcmena).

Existen varias leyendas que cuentan como Heracles, tierno niño aún, se amamantó en el seno de Hera, su peor enemiga. Tal era, según se decía, la condición precisa para que el héroe pudiera gozar de la inmortalidad; mas para llenar esta condición fue preciso acudir a un ardid. Según ciertas tradiciones, Hermes acercó el niño al pecho de la diosa dormida. Cuando ésta se despertó, lo arrojó lejos de sí, pero ya era demasiado tarde. La leche que fluyó de su pecho dejó en el cielo una estela: la Vía Láctea.

Otra tradición cuenta el episodio de modo distinto: Alcmena, temiendo los celos de Hera, habría expuesto el pequeño Heracles, recién nacido, en los alrededores de Argos -y no de Tebas, como la verosimilitud parecía exigir si esta leyenda estuviese integrada en el ciclo tebano del héroe-, en un lugar que en lo sucesivo llevó el nombre de "llanura de Heracles". Atenea y Hera acertaron a pasar. Atenea admirada, ante el vigor y la belleza del recién nacido, pidió a Hera que le diese el pecho. Así lo hizo Hera, pero Heracles chupó con tal violencia, que hirió a la diosa; ésta, entonces, lo rechazó con viveza, Atenea lo recogió, lo entregó a Alcmena y le ordenó que criase sin temor a su hijo.

Cuando Heracles tuvo 8 meses -otros dicen 10-, Hera intentó perderlo. Un atardecer, Alcmena había acostado a los dos gemelos, Heracles e Ificles, en su cuna, y se había dormido. Hacia medianoche, la diosa introdujo en la habitación dos enormes serpientes, que se enroscaron en el cuerpo de los niños. Ificles se puso a llorar, pero Heracles, intrépido, agarró los reptiles por la garganta, uno en cada mano, y los ahogó. Anfitrión acudió, espada en mano, a los gritos de Ificles, pero no tuvo necesidad de intervenir. Se dio perfecta cuenta de que Heracles era hijo de un dios.

Se atribuía a Heracles la educación propia de los niños griegos de la época clásica, parecida también a la que había recibido Aquiles del centauro Quirón. Según parece, su primer maestro fue el músico Linos, el cual le enseñó los rudimentos de las letras y de la música. Seguía sus lecciones junto con Ificles; pero mientras éste se mostraba un alumno dócil y aplicado, Heracles era muy indisciplinado, por lo cual Lino debía reprenderlo, e incluso un día trató de castigarlo. Pero Heracles, en vez de ceder, montó en cólera, y agarrando un taburete (otros dicen una lira), dio con él un golpe tan fuerte a su maestro que le causó la muerte. Heracles hubo de comparecer ante un tribunal, acusado de asesinato, pero se salió de la suya citando una sentencia de Radamantis, según la cual existía el derecho de matar al adversario en caso de legítima defensa. Fue,

pues, absuelto. Pero Anfitrión, inquieto y temiendo que su hijo adoptivo fuese presa de nuevos accesos de cólera se apresuró a enviarlo al campo, y lo puso al frente de sus rebaños. Allí, según una tradición, un boyero escita llamado Téutaro continuó su educación, adiestrándolo en el arte de manejar el arco.

Sin embargo, se admitía más generalmente que en su formación intervinieron otros maestros: el propio Anfitrión le enseñó el modo de conducir el carro de guerra, y Éurito lo inició en el tiro del arco (v. Éurito, 2). Según una variante, debió también este último adiestramiento a Radamantis quien, como cretense, era un hábil arquero. El manejo de las armas le fue enseñado por Cástor -que debe identificarse, ya con uno de los Dioscuros, ya con un refugiado de Argos, hijo de un cierto Hípalos-. Despues de Lino, su infortunado maestro, recibió lecciones de Eupolmo, hijo de Filemón y sobrino de Autólico, quien lo perfeccionó en la música.

Heracles, entretanto, crecía y alcanzaba la extraordinaria talla de cuatro codos y un pie. A los 18 años realizó su primera hazaña al matar al león de Citerón. Era éste una fiera de un tamaño y ferocidad tales que producía verdaderas devastaciones en los rebaños de Anfitrión y del rey Tespio (que reinaba en un país vecino de Tebas), sin que ningún cazador se atreviera a acometerle. Heracles resolvió librarse a aquellas tierras del monstruo, para lo cual se instaló en casa del rey Tespio; pasaba el día entero cazando, y por la noche iba a dormir a palacio. Al cabo de cincuenta días consiguió dar muerte al león, pero durante este tiempo, Tespio, que había tenido cincuenta hijas de su esposa Megamede, hija de Arneo, y que deseaba tener nieto que fuesen hijos de héroes, se las arreglaba para introducir cada noche en su cama a una de las muchachas. Heracles, en la oscuridad, consumió su unión con todas, y estaba tan cansado de su jornada de cacería, que creía unirse cada noche con la misma. De este modo tuvo cincuenta hijos, los Tespiadas.

Cierto autores sitúan esta primera caza del león, prefiguración de la del de Nemea (v. más adelante), no en las laderas del Citerón, sino en el Helicón, o bien en las cercanías de Teumeso. Incluso Pausanias ha recogido una leyenda según la cual el león de Citerón no fue muerto por Heracles, sino por Alcátoo -a quien se atribuye generalmente la muerte del león de Mégara (v. Alcátoo)-. Finalmente, una leyenda local de la isla de Lesbos decía que también allí Heracles había matado un león.

Cuando regresaba de cazar el león del Citerón, Heracles se encontró, cerca de Tebas, con los emissarios del rey de Orcómeno Ergino, que se dirigían a reclamar el tributo que los tebanos pagaban a los habitantes de Orcómeno. Heracles los ultrajó, les cortó la nariz y las orejas, que enhebró en un cordel, y colgó de su cuello; después les dijo que llevasen este tributo a su señor. Ergino, indignado, marchó contra Tebas, pero fue derrotado por Heracles, el cual impuso a los mínias de Orcómeno un tributo doble del que ellos habían impuesto a los tebanos. Anfitrión fue muerto en la batalla, luchando valerosamente al lado de su hijo. Según otra tradición, Anfitrión no cayó hasta más tarde, después de haber realizado con éxito, junto con Heracles, la expedición contra el rey de Eubea, Calcodonte y de haber presenciado la matanza de sus nietos (v. más adelante). Heracles habría combatido solo contra Ergino, con armas recibidas de Atenea en persona. Sobre las demás variantes de esta leyenda, v. Ergino.

El rey de Tebas, Creonte, para agradecer dignamente a Heracles el servicio que había prestado a la ciudad, le dio en matrimonio a su hija mayor, Mégara, a la vez que casaba a la menor con Ificles. Mégara tuvo varios hijos del héroe: ocho, según Píndaro; tres, según Apolodoro, quien cita sus nombres: Terímaco, Creontíades, y Deicoonte. Otras tradiciones conocen siete, o cinco (Antímaco, Clímeno, Gleno, Terímaco y Creontíades), o bien cuatro. Pero muy pronto Heracles dio muerte a sus hijos y a dos de los que había tenido Ificles. Este crimen es relatado por los autores de modo diverso, y ha suministrado a Eurípides Y Séneca tema para sendas tragedias.

Según unos -y ésta parece ser la tradición más antigua-, Heracles arrojó a sus hijos al fuego. Según otros, y especialmente Eurípides, los mató a flechazos; incluso llegó a atacar a su padre Anfitrión, y estaba a punto de matarlo, cuando Atenea, golpeándole en

el pecho con una piedra, lo sumió en profundo sueño. Esta serie de asesinatos es explicada generalmente por un acceso de locura que le envió Hera. Según ciertas tradiciones, la diosa quería obligarle a ponerse al servicio de Euristeo, ya produciéndole una mancha que le exigiera someterse a una expiación, ya porque, a pesar del oráculo de Zeus, Heracles no se decidía a trasladarse a Argos y reconocer a Euristeo por su señor. Era una advertencia que le enviaba la diosa.

Recobrada la lucidez, Heracles no quiso seguir viviendo con Mégara y la entregó a su sobrino Yolao (pese a ser considerable la diferencia de edad entre ambos, pues, según los cálculos de los mitógrafos antiguos, ella tenía 33 años, y él no pasaba de los 16).

Eurípides ha enlazado la leyenda del asesinato de los hijos de Mégara con la de un usurpador llegado de Eubea, Lico, que da muerte al rey Creonte y se apodera del trono de Tebas durante la ausencia de Heracles, que ha descendido a los infiernos. El héroe vuelve a tiempo y mata a Lico; pero cuando se dispone a ofrecer un sacrificio de acción de gracias en el altar de Zeus, frente al palacio, Hera le envía la locura, que se apodera de él. Cree que sus hijos son los de Euristeo y les da muerte, toma a su propio padre por el de Euristeo. Esténelo y está a punto de matarlo cuando Atenea, golpeándole en el pecho, lo deja dormido. Al despertarse se da cuenta de sus crímenes y quiere suicidarse; pero Teseo, que llega en este momento, le hace desistir de tal propósito y se lo lleva a Atenas. Como se ve, Eurípides ha alterado la cronología tradicional del episodio, situándolo después del descenso a los Infiernos, es decir, intercalándolo entre los Trabajos, en vez de convertirlo en el primer acto de la vida del héroe. Además, hace intervenir a Teseo, el héroe "filósofo" por excelencia, símbolo de la prudencia y la medida áticas frente a la violencia doria.

GRIMAL, Pierre. Diccionario de mitología griega y romana. Ed. Paidós, pp.240-42

CITA 15.

Hay, pues, divinidad en el mundo, como hay mundanidad en las divinidades. Por eso el culto no podía dirigirse a un ser radicalmente extrahumano, cuya existencia no tuviera nada que ver con el orden natural en el universo físico, en la vida humana y en la existencia social. Al contrario, el culto puede dirigirse a ciertos astros, como la luna; a la aurora la luz del sol, la noche; a una fuente, un río, un árbol; al eco de una montaña y también a un sentimiento, una pasión (Aidos, Eros); a una noción moral o social (Diké, Eunomía). No es que se trata en cada caso de dioses propiamente dichos, pero todos manifiestan lo divino en el registro que les es propio; de la misma forma que la imagen cultural, exteriorizando la divinidad en su templo, puede ser, con razón, objeto de devoción para los fieles.

En presencia de un cosmos lleno de dioses, el hombre griego no distingue lo natural y lo sobrenatural como dos ámbitos opuestos. Uno y otro están intrínsecamente ligados. Frente a ciertos aspectos del mundo, experimenta el mismo sentimiento de sacralidad que en el trato con los dioses en las ceremonias que establecen contacto con ellos.

No es que se trata de una religión de la naturaleza y que los dioses griegos sean personificaciones de fuerzas o fenómenos naturales. Se trata de otra cosa. El rayo, la tempestad, las altas cumbres no son Zeus; son de Zeus. Un Zeus mucho más allá de ellas, puesto que las engloba en el seno de una Potencia que se extiende a las realidades no físicas sino psicológicas, éticas o institucionales. Lo que hace de una Potencia una divinidad es que reúne bajo su autoridad una pluralidad de "efectos" completamente arbitrarios para nosotros, pero que el griego acepta porque ve en ellos la expresión de un mismo poder actuando en los dominios más diversos. Si el rayo y las alturas son de Zeus, se debe a que el dios se manifiesta, en el conjunto del universo, a través de todo aquello que lleva la marca de una eminente superioridad, de una supremacía. Zeus no es fuerza natural: es rey, dueño y señor de la soberanía en todos los aspectos que ésta pueda revestir.

J.P. Vernant. Mito y religión en la Grecia Antigua. Ed. Ariel. P. 9

CITA 16**RITUAL DE SACRIFICIOS**

El sacrificio se solía hacer por la mañana (por la noche si iba dirigido a dioses infernales) en un altar decorado con guirnaldas de flores y vistiendo los sacerdotes de blanco y con la frente cubierta por una corona. Antes de herir al animal se arrojaban al fuego algunos pelos cortados de la cabeza de la víctima; seguidamente, tras la plegaria del ritual, el oferente hería a la víctima procurando que su sangre mojara el altar; a continuación una pequeña parte de él se quemaba en honor del dios, y el resto se consumía en un banquete sagrado, cuyos gastos, en los sacrificios públicos, corrían a cargo del Estado. Oraban de pie y con las manos tendidas hacia el cielo, cuando se dirigían a los dioses celestes, o inclinados hacia el suelo, cuando sus súplicas iban dirigidas a los dioses infernales. Las plegarias solían ir acompañadas de sacrificios u ofrendas.

GARCÍA GUAL, Carlos. Cultura Clásica, 21 Ciclo. Ed. Santillana, pp.72

Entre lo religioso y lo social, lo doméstico y lo cívico, no hay oposición ni corte neto, no más que entre lo sobrenatural y lo natural, lo divino y lo mundano. La religión griega no constituye un sector aparte, encerrado en sus límites y que se superpondría a la vida familiar, profesional, política o de ocio sin confundirse con ella. Si podemos hablar de "religión cívica" para la Grecia arcaica y clásica, esto significa que lo religiosa queda incluido en lo social y que, recíprocamente, lo social en todos sus niveles y en la diversidad de sus aspectos, está penetrado de lado a lado por lo religioso.

De ahí una doble consecuencia. En este tipo de religión el individuo no ocupa, como tal, un lugar central. No participa en el culto a título puramente personal, como criatura singular a cargo de la salvación de su alma. Desempeña el papel que le asigna su posición social: magistrado, ciudadano, miembro de una fratría, de una tribu o de un demos, padre de familia, matrona o joven (muchacho o muchacha) en las diversas etapas de su ingreso en la vida adulta. Es una religión que consagra un orden colectivo y que integra, en el lugar que conviene, a sus diferentes componentes, pero que deja fuera de su campo las preocupaciones concernientes a la persona de cada uno, a su eventual inmortalidad, a su destino.

Así pues, el fiel no establece con la divinidad una relación de persona a persona. Un dios trascendente, precisamente porque está fuera del mundo, más allá del alcance terrenal, puede encontrar en la conciencia de cada devoto, en su alma, si ésta se ha sometido a una preparación religiosa, el lugar privilegiado de un contacto y de una comunión. Los dioses griegos no son personas, son Potencias. El culto los honra en razón de la extrema superioridad de su condición. Si bien ellos pertenecen al mismo mundo que los humanos, si tienen en cierta forma el mismo origen, constituyen una raza que desconoce todas las imperfecciones que señalan a las criaturas mortales con el sello de la negatividad - debilidad, fatiga, sufrimiento, enfermedad, muerte- y no encarna lo absoluto ni el infinito; pero si la plenitud de los valores que componen el premio de la existencia en esta tierra: belleza, fuerza, juventud eterna, eclosión permanente de la vida más allá de la muerte. Hasta los misterios como los de Eleusis, en que los iniciados obtienen la promesa de una suerte mejor en el Hades, no se ocupan del alma: nada hay que evoque en ellos una reflexión sobre su naturaleza o el uso de técnicas espirituales para su purificación.

J.P. Vernant. Mito y religión en la Grecia Antigua. Ed. Ariel, pp.10-11

CITA 17:**EL ORÁCULO DE DELFOS**

Entre todos los centros oraculares, el que alcanzó mayor prestigio fue el dedicado a Apolo en Delfos. Desde muy antiguo existió allí un oráculo dedicado a la diosa Gea: una gruta custodiada por una enorme serpiente llamada Pitón, a la que Apolo dio muerte con sus flechas, estableciendo allí su templo oracular. En recuerdo de Pitón, las sacerdotisas recibieron el nombre de pitonisas o pitias. Estas debían ser hijas de matrimonio legítimo y de familia honorable pero pobre.

CEREMONIA DE LA CONSULTA

Las sesiones se celebraban el día siete de cada mes, conmemorando el nacimiento de Apolo que, según la tradición, tuvo lugar en la isla de Delos el día siete del mes séptimo. Por esas fechas acudían a Delfos peregrinos del mundo entero con la esperanza de que su consulta pudiera ser atendida. Llegado el día la Pitia, después de tomar el baño purificador en las aguas de la fuente Castalia, y de beber agua de la fuente Casotis, se dirigía al templo acompañada por los sacerdotes. Primero tenía lugar la acogida de los fieles por los sacerdotes del templo. Cada fiel debía entregar, como pago por la consulta, una tarta de miel (pelanos) o su equivalente en dinero. Después se dirigían al templo por la Vía Sacra, camino poblado de bellísimas estatuas.

En la ceremonia debía sacrificarse un animal, preferentemente un cabrito, pero antes había que consultar si el dios estaba dispuesto a revelarles ese día sus oráculos; para ello se rociaba con agua fría al animal y, si temblaba al recibir el agua la ceremonia continuaba, en caso contrario se suspendía hasta el mes siguiente. Sacrificado el animal, los consultantes entraban en el templo, atravesaban la primera donde estaban inscritas las famosas máximas: "Conócete a ti mismo" y "Nada en demasía", y pasaban a la gran sala del templo, donde esperaban su turno. Cuando le llegaba su hora, el consultante descendía por una escalera hasta llegar ante la Pitia, de quien le separaba una cortina. Ésta actuaba en un foso sentada sobre un trípode, tocando en ónfalo y teniendo en una de sus manos una rama de laurel. Una vez que entraba en trance, daba las respuestas a las preguntas formuladas. Las preguntas se hacían oralmente; sólo los grandes temas de Estado, encomendados por regla general a delegaciones oficiales, se hacían por escrito. La Pitia daba sus respuestas hablando siempre en primera persona, como si fuera el dios el que hablaba; los sacerdotes las anotaban, las interpretaban, y las entregaban al interesado escritas en verso, con un texto generalmente ambiguo, con lo que siempre quedaba a salvo la veracidad del oráculo.

ALGUNOS ORÁCULOS FAMOSOS

Heródoto nos ha dejado una amplia colección de oráculos cuya respuesta se dio por escrito. Muy conocidos son los referentes a Creso, rey de Lidia, y a Pirro, rey del Epiro.

Consultando Creso al oráculo sobre si debía o no atacar a Persia, le respondió que si declaraba la guerra a Persia, destruiría un gran imperio. Interpretando que el imperio destruido sería el de Ciro, Creso le declaró la guerra. El oráculo acertó de pleno, pero fue Creso el derrotado y su imperio el destruido.

Ante otra consulta en el mismo sentido, el oráculo le respondió: "Cuando un mulo llegue a ser rey de los medos, entonces, Lídio de pies tiernos, emprende la huida hacia Hermos, no te quedes aquí ni te avergüences de ser cobarde". Creso no comprendió el significado del oráculo y atacó a Ciro con los resultados que ya hemos visto anteriormente. No comprendió que el "mulo" era Ciro, quien, por ser hijo de padre persa y madre meda, era de raza mixta, lo mismo que los mulos nacidos de una burra y un caballo, o una yegua y un asno.

Cuando Pirro le consultó sobre el resultado de su enfrentamiento con los romanos, le contestó el oráculo: "Aio te, Eacida, romanos vincere posse"; que puede entenderse de dos maneras: "Te digo, descendiente de Éaco, que tú puedes vencer a los romanos", pero también puede interpretarse de manera opuesta: "Te digo, descendiente de Éaco, que los romanos pueden vencerte".

)QUÉ ERA UN ORÁCULO?

El término oráculo tenía en la antigüedad un doble sentido: por un lado designaba la respuesta de la divinidad a una pregunta formulada a través de un intermediario, y por otro el santuario en que se celebraban tales consultas.

El pueblo griego tuvo gran fe en los oráculos a lo largo de toda su historia, y muchos de sus santuarios llegaron a alcanzar extraordinaria fama en todo el mundo antiguo; a ellos acudían devotos de los puntos más alejados del planeta a formular sus consultas.

Los romanos, a pesar de ser sumamente supersticiosos, no tuvieron grandes oráculos nacionales y, en muchas ocasiones, acudieron para sus consultas a los griegos o

egipcios. Únicamente la Sibila de Cumas, los Libros Sibilinos y el templo de la diosa Fortuna en Preneste alcanzaron cierto renombre.

EL LAUREL

Es el árbol consagrado a Apolo y era otro elemento de vital importancia en el proceso de entrada en trance de la Pitia, pues antes de emitir su respuesta, era fumigada con hojas de laurel quemado, mascaba hojas de la misma planta y apretaba en su mano una rama de este árbol que crecía en el patio del templo.

EL TRÍPODE

Cuenta la leyenda que un pastor, Coretas, encontró una gruta en el suelo de la que emanaba una extraña corriente de aire. Se acercó a ella y, de repente, empezó a pronunciar frases extrañas. Llegaron sus compañeros y observaron que Coretas les vaticinaba el futuro. Desde ese momento se utilizó ese lugar con este propósito y los habitantes de la región construyeron un armazón sobre el que se pudiera recibir la inspiración con toda seguridad: el trípode.

EL ÓNFALO

Era una piedra de unos treinta cm de altura de forma ovoidal. Ónfalo en griego significa "ombligo". La piedra, según la leyenda, es la que Rea dio a Crono para evitar que Zeus fuera devorado por su padre. Cuando Zeus se sublevó contra él, le hizo vomitar a todos sus hermanos y, con ellos, la piedra que había devorado en su lugar, que colocó en el monte Parnaso. Con esa piedra se esculpió el ónfalo.

GARCÍA GUAL, Carlos. Cultura Clásica, 21 Ciclo. Ed. Santillana, pp.72

6. BIBLIOGRAFÍA:

APOLODORO. Biblioteca Mitológica. Alianza Editorial.

APOLONIO DE RODAS. El viaje de los Argonautas. Alianza Editorial

ELIADE, Mircea. Mito y realidad. Ed, Labor.

ENGELS, Friedrich. El origen de la familia, de la propiedad privada y del Estado. Ed Planeta

ESQUILO. Teatro completo. Ed. Bruguera.

EURÍPIDES. Alcestis, Medea, Hipólito. Alianza Editorial

FERNÁNDEZ GALIANO, E. et alii. Diccionario de la mitología clásica. Alianza Editorial.

GARCÍA GUAL, Carlos. La Mitología. Ed. Montesinos.

GARCÍA GUAL, Carlos. Cultura Clásica, 21 Ciclo. Ed. Santillana.

GARCÍA GUAL, Carlos. Mitos, viajes, héroes. Ed. Taurus.

GARCÍA LÓPEZ, José. La Religión Griega. Ed. Istmo.

GRIMAL, Pierre. Diccionario de mitología griega y romana. Ed. Paidós.

HERODOTO. Los nueve libros de la Historia. Ed. Edaf.

HESÍODO. Teogonía, Trabajos y Días, Escudo, Certamen. Alianza Editorial.

HOMERO. La Ilíada. Ed. Planeta

HOMERO. La Odisea. Alianza Editorial.

HOWATSON, M. C. Diccionario de la Literatura Clásica. Alianza Editorial.

KERÉNYI, Karl. La Religión Antigua. Ed. Revista de Occidente.

KIRK, G.S.. El mito. Ed. Paidós.

LESKY, Albin. Historia de la literatura griega. Ed. Gredos

LÉVI-STRAUSS, Claude. Mito y significado. Alianza Editorial.

SÓFOCLES. Tragedias. Ed Hernando.

VERNANT, Jean Pierre. Mito y religión en la Gracia antigua. Ed. Ariel. Barcelona 1996

VIAL, Claude. Léxico de la antigüedad griega. Ed. Taurus.