

MITOLOGIA UNIVERSAL

LUGARES MITICOS.

A SU PROPIA IMAGEN Y SEMEJANZA

INMORTALES Y PUROS

EL ENCANTO DEL OLIMPO

MORADA DE DIOSES

EXPULSION DEL OLIMPO

EL PARNASO

BAJO LOS CAMPOS ELISEOS

FLEGETON, TENARO, EREBO, ORCUS, AQUERONTE

ZEUS/JUPITER

ZEUS EN MANOS DE LAS NINFAS

ZEUS SE CONVIERTE EN RIVAL DE CRONOS

EL HIJO DE CRONOS SE HACE CON EL PODER

GANADA LA BATALLA, ZEUS DEJA LA GUERRA

EL ROSTRO DE ZEUS

ROMA ADOPTA AL VIEJO ZEUS

LA VIDA AMOROSA DE ZEUS/JUPITER

EL LARGO HISTORIAL MATRIMONIAL Y FAMILIAR

HERA/JUNO

EL DULCE SUEÑO

AMOR Y SUEÑO

EL PEQUEÑO GENIO DE LA "FUENTE DEL OLVIDO"

LA DIOSA DE LOS NIVEOS BRAZOS

TIRESIAS PREDICE LA TRAGEDIA DE ECO Y NARCISO

¡OBJETO VANAMENTE AMADO... ADIOS..!

LAS SERPIENTES DE HERA

LA MANZANA DE LA DISCORDIA

HERA JUSTICIERA

UNA VACA COMO REGALO

"MIRMIDONES"

JUNO ES LA HERA ROMANA

HERA/JUNO EN EL ARTE

ATENEA. LA VIRGEN GUERRERA

ASI COMENZO SU VIDA ETERNA

OTRAS VERSIONES DEL MITO

LA OTRA HISTORIA DE PALAS

LIBIA, TIERRA DE ORIGEN

EL MALENTENDIDO DE HEFESTO

LA TRISTE BROMA DE POSEIDON

ERICTONIO, HIJO DE UNA VIRGEN

PACIFICADORA

INVENTORA PARA LA HUMANIDAD

LA MISERICORDIA LLEGA CON LA MADUREZ

LOS CELOS PROFESIONALES DE ATENEA
MINERVA RECIBE A ATENEA EN ROMA
UNA DIVINIDAD DE SEGUNDA FILA
ATENEA Y MINERVA EN EL ARTE

APOLO - LETO (MADRE DE APOLO)

JUEGOS PITIOS
FLECHA DE AMOR Y DARDO DE DESAMOR
HOJAS DE LAUREL
PERSONIFICACION DEL SOL Y DE LA LUZ
VALLE DE TESALIA
LA HERMOSURA DE APOLO
ARISTEO
PROMESA DE CASANDRA
APOLO Y TALIA
APOLO/FEBO Y LEUCOTOE
APOLO/ FEBO.
ARBOL DE INCIENSO Y HELIOTROPO
PODER CURATIVO DE APOLO
LA LEYENDA DE UNA HERMOSA FLOR
EL RIO DE LA IRA. MARSIAS.
APOLO EN EL ARTE

ARTEMIS/DIANA

¿QUIEN ES ARTEMIS?
ARTEMIS Y SUS DONCELLAS
SUS PRIMEROS AÑOS
ARTEMIS, PROTECTORA DE MADRES E HIJOS
EL REGALO DE ZEUS
LO QUE SE CUENTA DE ELLA
SU PRIMERA CAZA
PROBLEMAS CON LOS VARONES
Y SIGUEN LOS PROBLEMAS
ALFEO Y ENDIMION. DOS CASOS DIFERENTES.
DIANA DE ROMA
DIANA EN EL ARTE

HERMES/MERCURIO

LA NINFA DE HERMOSAS TRENZAS
PRECOCIDAD DE HERMES/MERCURIO
FABULA DEL ROBO DE LOS BUEYES
PACTO ENTRE CABALLEROS
UNA PIEDRA POR TESTIGO
LA PRIMERA CITARA DE LA HISTORIA
LA TORTUGA: UNA AMABLE CRIATURA
CAPARAZONES RESQUEBRAJADOS
ARROJADO DEL OLIMPO
ALGO MÁS QUE UN SIMPLE RECADERO
SINGULAR AVENTURA
SUERTE ACIAGA
UNA HERMOSA PLANTA DE FLORES BLANCAS
ODISEO Y CIRCE
LOS PLANES DE HERMES

MERCURIO ES EL HERMES ROMANO

HERMES/MERCURIO EN EL ARTE

ARES/ MARTE

ARES Y COMPAÑIA

LA AVENTURA CON AFRODITA

ATRAPADOS Y A LA VISTA DE TODOS

LOS CELOS DE ARES

LA PAREJA RECHAZADA

UN REGALO MUY PROPIO DE ARES

PELOPE E HIPODAMIA

EL EMBROLLO DE TROYA

ROMA Y MARTE

JANO, DISPUESTO A ACABAR LAS GUERRAS

ALQUIMISTAS, ASTRONOMOS Y FANTASTICOS

MARTE EN EL ARTE

HEFESTO/VULCANO

LA FRAGUA DE VULCANO

LEGENDARIOS RELATOS

FRUTO DE LA DISCORDIA

UN LUGAR OCULTO BAJO EL INMENSO OCEANO

AQUILES CESA EN SU COLERA

RELIEVES EN EL ESCUDO RELUCIENTE

EL ARTE DE HEFESTO/VULCANO

UN TRONO CON CADENAS

EL FRUTO DE LA VID

UNA RED INVISIBLE

VULCANO ES EL HEFESTO ROMANO

HEFESTO/VULCANO EN EL ARTE

AFRODITA. LA CASTRACION DE URANO

EL TRIUNFO DE AFRODITA

DIOSA MARINA

VENUS, SINONIMO DE MUJER Y OTRAS COSAS

EL MATRIMONIO CON HEFESTO

UN JUICIO FRUSTRADO

HERMES LOGRA SU DESEO, POSIDON SU PREMIO

OTRAS MATERNIDADES

OTROS AMORES MENOS GOZOSOS

AQUI LLEGA ADONIS, EL BELLO ADONIS

AFRODITA HACE TRAMPAS A LA JUSTICIA

ANQUISES PRESUME PELIGROSAMENTE

VENUS EN ROMA

¡ANDROMACA VIVE!

VENUS, EN DEFINITIVA, COLOCA A ENEAS EN ROMA

AFRODITA Y VENUS EN EL ARTE

CIBELES Y HESTIA. ASTUCIA MATERNA

UNA PIEDRA COMO SIMBOLO

EDAD DE ORO

EDAD DE PLATA

EDAD DE BRONCE

EDAD DEL HIERRO

AYUDADORA DE LOS MORTALES
EL VALOR DE UN SIMBOLO
UN CARRO. UNA ESTRELLA, UNA MEDIA LUNA...
RECUERDOS FELICES
ATIS Y CIBELES
EL ARBOL SAGRADO
CIBELES/REA EN EL ARTE

HESTIA/VESTA

EL FUEGO SAGRADO
VESTALES
MUJERES CASTAS
CIERTAS PRERROGATIVAS
HESTIA/VESTA EN EL ARTE

POSIDÓN. UN MARINO A CABALLO

ESPECTACULAR SOBRE TODO
UN AMANTE POCO AFORTUNADO
OTRA NEREIDA
LA MEDIACION DE DELFIN
UN MATRIMONIO NADA LLEVADERO
EL CATALOGO DE NEPTUNO
DE COMO NACIERON LOS CABALLOS
LA MALA FORTUNA DE ESCILA
LA PUGNA POR EL DOMINIO DEL ATICA
EL TRIUNFO DE LAS MUJERES
CECROPE ES TESTIGO
OTRAS DISPUTAS TERRITORIALES
LA ARGOLIDE, ULTIMO OBJETIVO
LA OPORTUNA INTERVENCION DE AMIMONE
SUS MUY PECULIARES ACOMPAÑANTES
NEPTUNO, DE LAS NUBES A LOS MARES
NEPTUNO Y POSIDON EN LAS ARTES
EL SEGUNDO REINO DE NEPTUNO

DEMETER/CERES

NODRIZA DE EXCEPCION
EXTRAÑO RITUAL
MISTERIOS DE ELEUSIS
CEREMONIAL INICIATICO
RECITACION Y MIMICA
CEREMONIAS DE LOS GRANDES MISTERIOS
TRES DIAS DE FIESTA
EL BOSQUE SAGRADO
AMORES SINGULARES
SEÑORA
UN CAMPO TRES VECES ARADO
UN HIMNO A DEMETER
EL RAPTO DE PROSERPINA
EL FRUTO DEL GRANADO
ENTRE EL ABISMO Y EL OLIMPO
LAS METAMORFOSIS
CERES ES LA DEMETER ROMANA

DEMETER/CERES EN EL ARTE

DIONISOS/BACO

EL CASTIGO SE CUMPLE

LA BUENA ABUELA REA

¡POBRE SEMELE ENAMORADA DE ZEUS!

EN LA DULCE COMPAÑIA DE LAS NINFAS

HERA CUMPLE LA AMENAZA PENDIENTE

LA CAMPAÑA DE EGIPTO

LICURGO NO ES TAN FACIL ENEMIGO

LAS DOS MUERTES DE LICURGO

EL VINO EN ICARIA

LA DESESPERACION DE ERIGONE

EN MANOS DE LOS PIRATAS

ARIADNA, LA PERFECTA ESPOSA

LOS ROMANOS Y BACO

EL MISTERIO DIONISIACO

BACO EN EL ARTE

HADES/PLUTON. CONFABULACION

LOS NOMBRES DE HADES

EL BUEN CONSEJERO

REINA DE HADES

AGUAS TURBIAS

LA NINFA DE SIRACUSA

EL MITO DEL PERRO CERBERO

CERBERO, DOMINADO

UN ESPACIO POBLADO DE FANTASMAS

UNA SIBILA EN EL AVERNO

HERCULES Y CERBERO

HABITANTES DE LAS SOMBRAS

MEDUSA. LA MAS AMABLE DE LAS CRIATURAS

LAS FURIAS

LAS PARCAS

HADES/PLUTON EN EL ARTE

AL SERVICIO DE LOS DIOSES

IRIS Y LAS ARPÍAS

DESCRIPCION DEL PERSONAJE

SU HISTORIA

LAS ARPIAS

MENSAJERAS DE LOS DIOSES

TEMIS Y SUS HIJAS

TEMIS, LA TITANIDA PRIMIGENIA

GANIMEDES, EL COPERRO DE LOS DIOSES

GANIMEDES DESALOJA A HEBE DE SU PUESTO

LAS NUEVE MUSAS

LAS HIJAS DE ZEUS Y MNEMOSINA

UNA CARRERA ASCENDENTE

APOLO LLAMA A LAS MUSAS

OTRAS ACTUACIONES DE LAS MUSAS

NUEVE HERMANAS DIFERENTES

LAS GRACIAS

DEIDADES ALEGORICAS

NEMESIS

SIMBOLO DE ENVIDIA Y VENGANZA

LARES

DIOSES DOMESTICOS

"LEMURES"

"LARVAS"

ESPIRITUS PROTECTORES

LA FORTUNA O EL DESTINO

LA RUEDA DE LA FORTUNA

PRUEBAS HISTORICAS

GENIOS BENEFICOS

PLEGARIAS POPULARES

ASCLEPIO/ESCULAPIO

EL CENTAURO QUIRON

EL ARTE DE CURAR

UNA CURIOSA HISTORIA

UN PINGÜE NEGOCIO

CURANDEROS

LEYENDA DEL ORIGEN DE LOS MORTALES

EL MITO DE PANDORA

PAN. EL HIJO DE HERMES

SU VOCACION PASTORIL

SUS PASEOS CON DIONISOS

SU TRABAJO

LAS PASIONES DE PAN

LA INFELIZ NINFA ECO

EL FRACASO EN SU AMOR POR PITIS

SELENE SE LE BRINDA DE BUENA GANA

SIRINGA, LAS CAÑAS Y UNA FLAUTA

LA MUERTE DE PAN

FAUNUS DE ROMA

EL CORTEJO DE PAN

LO QUE HACIAN ESTOS ELEMENTOS. LOS SATIROS.

LA ENTRADA EN ATENAS

FAUNOS, SILVANOS Y OTROS COLABORADORES

DEIDADES DE LAS AGUAS. OCEANO

CALIPSO

LA PARTIDA

BOSQUE FRONDOSO Y PERFUMADO

NEREO

REVELAR ANCESTRALES SECRETOS

ESCILA Y CARIBDIS

PREDICCIÓN DEL ORACULO

UN FELIZ FINAL. TETIS Y PELEO.

EXTRAÑO RITUAL

DESVENTURAS DE PELEO

COMPAÑEROS DE FATIGAS

GALATEA. LAS AGUAS DEL RIO ACIS

CASIOPEA

ARETUSA

NICEA

NERITES

EL AMOR DE POSIDON

LAS NAYADES

PROMETEO. EL TITAN PRECAVIDO

LOS PRIMEROS ENFRENTAMIENTOS

LA INTELIGENCIA Y EL PODER

LA BURLA A ZEUS

EL FUEGO ROBADO Y SU CASTIGO

EPIMETEO Y PANDORA

FINALMENTE, HERCULES

PROMETEO, AGRADECIDO A HERCULES

OTRAS HISTORIAS DE TITANES Y TITANIDAS

COSAS DE GIGANTES

LA GIGANTOMAQUIA

UNA BREVE REFERENCIA A LOS CICLOPES

LOS VIENTOS Y SUS PERSONALIDADES

CASI EL FIN DE ZEUS

MEJORES VIENTOS

DEIDADES DEL COSMOS

SELENE/LUNA

UNA HISTORIA DE AMOR

ELEMENTO DEL MUNDO VISIBLE

PONTO

SELENE ES LA LUNA PARA LOS ROMANOS

SELENE/LUNA EN EL ARTE

HELIOS/SOL

UN LECHO DE ORO

GOTAS DE AMBAR

LOS REBAÑOS DE HELIOS/SOL

EL INFORTUNIO

HELIOS/SOL EN EL ARTE

LOS ASTROS

PLEGARIA A LOS ASTROS

ZODIACO

HERACLES/HERCULES

SU COMPLEJA ASCENDENCIA

ALCMENA SE QUEDA SOLA

LA VUELTA DE ANFITRION

EL DIFICIL NACIMIENTO DE HERACLES

ATENEA AYUDA AL NIÑO Y EMPIEZA LA AVENTURA

DE NUEVO EN CASA

EMPIEZA EL APRENDIZAJE DEL HEROE

HERACLES MADURA PRONTO

LAS HAZAÑAS DE HERACLES

HERA ATACA DE NUEVO

EURISTEO SEÑALA LOS TRABAJOS DE HERACLES

HERCULES EL ROMANO

MITOS DE TEBAS Y DE CORINTO

CADMO

LA SERPIENTE DE LA FUENTE DE CASTALIA
RARA SEMILLA Y EXTRAÑO FRUTO

EDIPO

"EL DE LOS PIES HINCHADOS"

LA ESFINGE

DESIGNIOS QUE SE CUMPLEN

DURA DECISION

LA RICA CIUDAD DE CORINTO

SISIFO

DIVERSIDAD DE LEYENDAS

UN SOFISTICADO CASTIGO

BELEROFONTE

LA "CARTA DE BELEROFONTE"

UN MONSTRUO LLAMADO "QUIMERA"

LOS MITOS DE ETOLIA

ENEO Y ALTEA

ATALANTA Y MELEAGRO

ARTEMIS MANDA UN JABALI A ENEO

LA AVENTURA DE ATALANTA

LA CAZA DEL JABALI

EL JABALI A TIRO

LA INESPERADA DISCUSION POR EL HONOR

ATALANTA VENCEDORA

LA VICTORIA DEL ORACULO

TIDEO, HIJO DE ENEO

LA DESVENTURADA VIDA DEL HEROE DIOMEDES

DEYANIRA

EL PESAR DE DEYANIRA

MITOS Y LEYENDAS DE ATENAS

CECROPE

LA IRA DE POSIDON

DESCENDIENTES DE CECROPE

EGEO

MENSAJE DESCIFRADO

UN EXTRAÑO ENTRE LOS SUYOS

MAR DE LEYENDA

SURGIDO DE LAS AGUAS

EXPEDICION CONTRA EL MINOTAURO

ASTUCIA DESMEDIDA

VICISITUDES DE TESEO

MAZA DE BRONCE

LAS ROCAS DE ESCIRON

LECHOS DE HIERRO

EL MANANTIAL DE ALOPE

LEYENDAS DE LA ARGOLIDE

UN CONJURO DE IINGE

EL RESCATE DE IO

LA LARGA HUIDA DE IO

IO, MADRE DE EPAFO

ACRISIO, DANAE, ZEUS Y PERSEO
LA LLUVIA DE ORO
PERSEO SE ENFRENTA A SU PADRE ADOPTIVO
LA CAZA DE MEDUSA
ANTE MEDUSA
LA INSOLITA APARICION DE ANDROMEDA
LOS SUEGROS DESAGRADECIDOS
AGAMENON Y MENELAO
TRAICIONES Y VENGANZAS
ORESTES Y ELECTRA
A MODO DE EPILOGO

MITOS Y LEYENDAS DE TRACIA

ORFEO

HIJO DE UNA MUSA
EL ARBOL DE LA MIRRA. EL MITO DE ADONIS.
ANEMONAS Y ROSAS ROJAS
EL ROBLEDAL DE TRACIA
POR EL CAMINO DE LA COLQUIDA
HISTORIA DE AMOR
RETIRADA DE ORFEO
CRIMEN HORRENDO
"MISTERIOS DE REA"
REPOSO DE ORFEO
"LOS SONIDOS DEL SILENCIO"
ORFEO EN EL ARTE
HEROES DE TRACIA
EUMOLPO
COMPAÑERO Y CONTEMPORANEO

MITOS DE TESALIA

EL CONSEJO DE INO
LA COMPLICIDAD DE LOS DIOS
CENTAURAS
TRAS EL COMBATE
QUIRON, CENTAURO EJEMPLAR
HERACLES Y LA MUERTE DE QUIRON
LA LARGA HISTORIA DE JASON
LA CONDICION DE PELIAS
JASON Y LOS ARGONAUTAS
EL CRUCE DEL HELESFONTO
CERCA DEL VELLOCINO
LA AYUDA DE AFRODITA

MITOS Y LEYENDAS DE ESPARTA

LEYENDAS DEL RIO EUROTAS
"LLUVIA DE ORO"
EL ORIGEN DE LA HISTORIA
LOS JOVENES DEL MONTE HELICON
LA COLERA DE AFRODITA
CORAZONES DE PIEDRA
LADRON DE NECTAR Y AMBROSIA
AGAMENON Y CLITEMESTRA

LA VENGANZA
EL SACERDOTE DE APOLO
CASANDRA
HELENA
ORESTES Y ELECTRA
EN LOS BOSQUES DE ARICIA
CASTOR Y POLUX

MITOS Y LEYENDAS DE CRETA

LOS CINCO HERMANOS TRAS ELLA
EUROPA Y ZEUS, JUNTOS AL FIN
LAS AVENTURAS DE LOS HERMANOS DE EUROPA
FINEO EL ADIVINO
ALGO MÁS SOBRE CADMO
LOS HIJOS DE EUROPA
EL MINOTAURO Y OTRAS HISTORIAS
EL TORO EN CRETA
AMORES DE MINOS, AMORES NON—SANCTOS
EL REMEDIO DE PROCRIS
MINOS Y EL MINOTAURO
ARIADNA Y FEDRA
EL FIN DE MINOS
DEDALO E ICARO

MITOS Y LEYENDAS DE ROMA

CEFIRO VIENTO
LA NOCHE MÁS HERMOSA
EL ROSTRO DE UN EFEBO
DESPEDIDA
AMOR AUSENTE
EL OSCURO REINO DE HADES
HERO Y LEANDROS
LA TEMPESTAD
LEYENDA DE FAON Y SAFO
FAON EL JOVEN
MORIR DE AMOR
LEYENDA DE ALCIONE
PERSECUCION
VENGANZA CRUEL DE HERA
LA FUENTE DE SIBARIS
ANAXARETA: CORAZON DE PIEDRA
EL AMOR DE PIGMALION

LOS MITOS DE EGIPTO

LOS HIJOS DEL CIELO Y DE LA TIERRA
LA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL
LA TRAICION DE SET
HORUS, HIJO DE ISIS Y OSIRIS
LA VENGANZA DE HORUS
LA LUCHA ENTRE DIOSES Y REYES
EL SABIO DIOS TOT
AMON, REY DE LOS DIOSES
EL IMPONENTE MUNDO DE LOS MUERTOS

LA JERARQUÍA FUNEBRE
EL NILO Y SU GUERRAS
DIOSES Y ANIMALES
EGIPTO, CUNA DE RELIGIONES
LA GRAN CREACION DE LA MITOLOGIA EGIPCIA

MITOS CELTAS Y DE LA GALIA

MONTAÑAS
BOSQUES
SIMBOLISMO VEGETAL
SIMBOLISMO ANIMAL
DEIDADES SANGUINARIAS
EL CALDERO DE LA ABUNDANCIA
GIGANTES Y HEROES
EL HEROE CUCHULAINN
"EL DE LOS LARGOS BRAZOS"
NACIMIENTO DE UN HEROE
AMADO POR BELLAS DIOSAS
EL TORO DE LA DISCORDIA
PROTEGIDO DE DIOSES
LEYENDAS

EL MITO GERMANICO

LA GUERRA DEL BIEN Y DEL MAL
Y NACIO LA TIERRA
LOS PRIMEROS HABITANTES DE LA TIERRA
LOS DIOSES SE VAN A CASA
LOS DOS PRIMEROS SERES
GUERRA Y CASTIDAD
LA SABIDURIA DE ODIN
FRIGGA, REINA DE LOS DIOSES
THOR
LA ESTIRPE DE THOR
TYR, DIOS DE LA GUERRA
COMO PERDIO TYR SU BRAZO
EL OCASO DE LOS DIOSES

MITOS ESLAVOS Y LITUANOS

UNIDOS POR UNA MISMA LENGUA
ANCESTRO GUERRERO
NO TAN DESORDENADOS
NO SOLO PUEBLOS GUERREROS
EL ALBA DEL MITO ESLAVO
DEIDAD BLANCA. DEIDAD DE LA LUZ
DIOS SOL
LEYENDAS ESLAVAS
SIMBOLISMO DEL CABALLO
LEYENDA DEL FUEGO
LEYENDA DE LA VIDA
UN COFRE DE HIERRO BAJO UN ROBLE VERDE
AMORES QUE MATAN
EL PALACIO DEL SOL
LA MADRE TIERRA

PUEBLOS DE LA ESTEPA
LAS LEYENDAS DE FINLANDIA
JOUKAHAINEN Y AINO
EL DOLOR DE VÁINÁMÓINEN
LOUHI Y SU HIJA
LA PROMESA CUMPLIDA EN PARTE
LEMMINKAINEN EL AMANTE
VOLVAMOS A VÁINÁMÓINEN Y A ILMARINEN
EL PACTO DE LOS DOS AMIGOS
LA DESESPERACION DE ILMARINEN
LA CREACION DEL KANTELE
LA BATALLA ENTRE KALEVALA Y POMOLA
EL KANTELE DE ABEDUL
LA MUERTE DE LOUHI, EL TRIUNFO DEL BIEN
EL COLOFON DE MARJATTA

MITOS DE LOS NEGROS AFRICANOS

FRONTERAS DE ARENA
UNA NUEVA TIERRA
PUEBLOS Y CULTURAS
EL SUR
ARTESANOS Y HERREROS
ZONAS DE REFUGIO
FUERZAS PODEROSAS
SAGRADA NATURALEZA
MITO DE LA CREACION
LA CUNA DEL "AUSTRALOPITHECUS"
NUESTRA PROPIA HISTORIA
COSTUMBRES ANCESTRALES
GENIECILLOS Y GIGANTES
CIUDADES BAJO EL AGUA
MITO DE LAS DOS LUMINARIAS

MITOS DE AMERICA DEL NORTE

UN POCO DE HISTORIA
LA MUERTE, EN EL CENTRO DE LA VIDA
HUITZILOPOCHTL, DIOS SUPREMO
LOS TEZCATLIPOCA
QUETZALCOATL, EL DIOS DEL VIENTO
OTROS DIOSES
AL NORTE DEL CONTINENTE
DIVINIDADES DEL MAR
MITOLOGIA DE LAS TRIBUS DEL NORTE
LA RIQUEZA MITOLOGICA DE LOS ALGONQUINOS
LAS LEYENDAS DE LOS ALGONQUINOS
DIOSES Y HEROES DE LOS IROQUESES
MITOS Y LEYENDAS DE SIOUX Y CADDOAN
ANIMISMO Y TOTEMISMO. EL RASGO COMUN

MITOS DE AMERICA CENTRAL

ANTROPOMORFISMO
EL MAL Y EL BIEN
PARAISO IMAGINADO

SERPIENTE EMPLUMADA
UN LUGAR PARA LOS HUMANOS
DE LAS MONTAÑAS A LA SELVA TROPICAL
TRASCENDENCIA E INMANENCIA
OTROS PUEBLOS, OTRAS CULTURAS Y RITOS
LA CIUDAD ENCANTADA
LOS MAYAS. UNA RAZA Y UN TIEMPO EXCEPCIONALES
MATEMATICAS ELEMENTALES
DECLIVE DE UNA CIVILIZACION
TRIBUS NOMADAS PENETRAN EN EL ALTIPLANO
UN LAGO TERSO POR TESTIGO
EL GOBIERNO DEL MUNDO
LA MUJER BLANCA

EL MITO INCA

EL DIOS DEL SOL
LA CREACION DE UIRA COCHA
LA REBELION DE LOS HUMANOS
OTROS PRECURSORES DEL IMPERIO
APARECE PACHACAMAC
PACHACAMAC Y EL DIOS SOL
EL CULTO DIVINO
LAS ACLLAS, VIRGENES DEL SOL
DIVINIDADES DE SEGUNDA LINEA
LAS LLANURAS DE NASCA
LA CULTURA MOCHICA
EL PUEBLO CHIMU
LA LEYENDA DE OLLANTAY Y COYLLUR

MITOS DE ASIRIO-BABILONIA

RESPLANDOR DE LA NOCHE
EL DIA Y LA NOCHE
LA AURORA Y EL OCASO
PASION AMOROSA
LA FUENTE DE LA VIDA
TIERRA SIN RETORNO
SABIO Y PODEROSO
"EL AMOR TODO LO PUEDE"
"ESPIRITUS Y GENIOS"
LAS TABLAS DEL DESTINO
EL ROBO MAS AUDAZ
CREACION DEL MUNDO
LA FLECHA DE LA MUERTE
EL MUNDO DE LOS HUMANOS
LEYENDA DEL DILUVIO
EPOPEYA DE GILGAMESH

EL MITO PERSA. LOS PERSAS

ZARATUSTRAS
EL MENSAJE DE LA CREACION
EL TEXTO SAGRADO DEL AVESTA
ANTECEDENTES DEL ZOROASTRISMO
UNA RELIGION DE ESTADO

MITRA, EL DIOS CELESTIAL
EL TRIUNFO DE MITRA
LOS MITREOS
EL MISTERIO DE MITRA
MITRA SE APAGA, JESUS SE ENCIENDE
LA GRAN RELIGION DE MANI, EL MANIQUEISMO
EL DUALISMO DE MANI
EL MITO DE LA LUCHA MANIQUEA

FENICIA. LA "CIUDAD NUEVA"

RITUAL ABORRECIBLE
TALOS, GIGANTE DE BRONCE
MADERA AROMATICA DE CEDRO
EN BUSCA DE PROTECCION
PADRE DE LOS AÑOS
ESPIRITU DE LAS COSECHAS
ESPIRITU DE LAS AGUAS
ROCIO SOBRE LA TIERRA
DIOSA DEL AMOR
"ANTORCHA DE LOS DIOSES"
LEYENDA DE LOS OASIS
MANANTIALES DE LA TIERRA
CASA DE ORO Y PLATA
UN TRONO DE ORO MACIZO
UNA GRIETA EN LAS NUBES
¿DIOSES SIN NOMBRE?
EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS

MITOS DE LA INDIA

LOS VEDAS
INDRA, EL CAMPEON DEL SAT
LOS TRES SEÑORES DEL SAT
OTRAS DIVINIDADES DE VEDA
EL PRINCIPIO DEL BRAHMANISMO
"EL BRAHMANISMO"
SHIVA Y VISNU
VISNU, EL PROTAGONISTA DE LOS AVATARES
SIVA, LA REGENERACION Y LA DESTRUCCION
BUDA, EL PRINCIPE ASCETA
EL BUDISMO
EL CAMBIO EN LA DOCTRINA BUDISTA
JAINISMO Y SIJISMO

MITOS CHINOS. LA VERDAD ES UN MITO

MITO DE LA ETERNA JUVENTUD
EL "VENERABLE"
DISTRIBUIR FELICIDAD
AGENTE DE LA TIERRA
DIBUJOS EMBLEMATICOS
DIOS CANCERBERO
BREBAJE PARA OLVIDAR
PUENTES DEL AVERNO
EL "ARBOL DE LA INMORTALIDAD"

VENERADO SOL, VENERADA LUNA
TORMENTO DEL CALOR Y DEL FRIO
FENOMENOS NATURALES
RITUAL DEL INCIENSO
PERSONIFICACION DE LA LITERATURA
LEYENDA DEL ELEFANTE BLANCO

MITOS JAPONESES. EL SHINTO

EL KOJIKI Y EL NIHONGI
IZANAGI E IZANAMI, INVITADOR E INVITADORA
LA IRA DE IZANAGI
LA HUIDA DEL INFIERNO
IZANAGI DA VIDA A NUEVOS DIOSES
AMATERASU Y SUSANO-NO-OMIKAMI
SUSANO-NO-OMIKAMI EN LA TIERRA
LA DESCENDENCIA DE SUSANO-NO-OMIKAMI
LA ESTIRPE IMPERIAL DE AMATERASU
AVENTURAS Y DESVENTURAS DE HO-HO-DEMI
OTRAS DIVINIDADES MENORES
EL BUDISMO EN JAPON
EL ZEN

MITOS HEBREOS

PODER DE LO MAGICO
ESPIRITUS Y GENIECILLOS
"PUEBLO ELEGIDO"
ARCA DE LA ALIANZA
LA "DIASPORA"
PROFETISMO
LA FUERZA Y EL PODER DE YAHVE
MITO DE LA CREACION
UN DIOS PADRE SIN ROSTRO
LAS PLAGAS
EL MONTE SINAI
NI DIOSES DE PLATA NI ORO
CESTILLA DE PAPIO
ORGANIZACIONES SECRETAS
LEVIATAN

MITOS DE OCEANIA

UNA CONSTANTE ANIMISTA
EL ANIMISMO HOY
EL TOTEMISMO, EL OTRO PILAR
PRACTICAS TOTEMICAS DE AUSTRALIA
LA FACIL ENTRADA DE LOS EUROPEOS
MITOS COMUNES
LA ISLA DE PASCUA, EN EL EXTREMO ORIENTAL
LA EXPEDICION A RAPA NUI
LOS DIOSES DE RAPA NUI Y LOS MOAIS
DE VUELTA A AUSTRALIA
NUEVA ZELANDA
LA POLINESIA FRANCESA
OTRAS MITOLOGIAS INSULARES

POETAS CLASICOS

HESÍODO DE ASCRA

"SENTIMIENTO DE JUSTICIA"

FABULA DE EL HALCON Y EL RUISEÑOR

"EL TRABAJO, SUPERIORIDAD SOBRE EL OCIO"

"MITO DE PROMETEO Y PANDORA"

"MENSAJERA DE LA TIERRA"

EL ORIGEN DEL MUNDO

SOBERANO INDISCUTIBLE

HOMERO. POETA ETERNO

LO MAS BELLO EN UN CORAZON

NAVEGANTE Y AVENTURERO

DIOSES, GIGANTES Y MORTALES

PALABRAS SABIAS

RESPLANDECIENTE OLIMPO

VIRGILIO. POETA LATINO

OVIDIO. MEMORIA DE SI MISMO

LA MITOLOGIA BIBLICA. LA CREACION

LLEGAN LOS SERES VIVOS

EL JARDIN DEL EDEN

LA COMPAÑERA DEL HOMBRE

LA CAIDA Y SU CASTIGO

LA FAMILIA PRIMORDIAL

LAS ESTIRPES DE CAIN Y ENÓS

EL DILUVIO UNIVERSAL

OTRA CONFUSION

EL LARGO VIAJE

EL PACTO CON YAHVE

MOISES, EL GRAN HEROE

SANSON Y OTRAS LEYENDAS

"TAO TEH KING" E "I-CHING"

SIMBOLISMO DEL TAO

ACCION REPOSO

SENDA NATURAL

INTANGIBLE E INVISIBLE

AJENO A LA RAZON

ALABANZA DEL SABIO

CUESTIONES ÚLTIMAS

COMPLEJO Y DIVERSO

¿TENER O SER?

SUBIR A UNA TORRE EN PRIMAVERA

LO INTANGIBLE

COMO VIVIR EN ARMONIA

BUENOS MODALES

VIDA EN SOLEDAD

EL DRAGON DEL RIO AMARILLO

EL CANTAR DE LOS NIBELUNGOS

EMPIEZA LA HISTORIA DE SIGFRIDO

SIGFRIDO LLEGA A WORMS

DE RIVAL A LEAL AMIGO

LA VICTORIA SOBRE BRUNILDA
LA PREPARACION DEL MATRIMONIO
CUESTION DE PROTOCOLO
SIGFRIDO PAGA CON SU VIDA
ATILA CONSUELA SU VIUEDAD
PUNTO SIN RETORNO
CRIMILDA RECIBE PUBLICA OFENSA
EL BAÑO DE SANGRE
LA LEJANA REALIDAD HISTORICA

LUGARES MITICOS.

Nuestros antepasados se sintieron insatisfechos ante la pobreza de acontecimientos que su vida cotidiana les deparaba. Además, al ignorar el verdadero alcance de ciertos fenómenos naturales, como el rayo y el trueno que se producían cuando se desataba una tormenta, en ocasiones sentían incertidumbre y miedo. Miedo a la muerte, al hambre, a la enfermedad, a la inmensidad del cosmos, a lo desconocido y a la soledad.

Ya tenían el amparo y la comprensión de su grupo y de su propia familia pero, sin embargo, esto no era suficiente para hacer desaparecer su angustia y su zozobra.

Entonces se disponen a forjar en su mente ideas que les lleven cierta clase de serenidad y calma que, cuando menos, contengan en sí mismas toda la energía del infinito, de lo inmutable y de lo eterno. Necesitan la protección, no sólo del padre terrenal y progenitor, sino también la del padre celestial y hacedor.

Por otra parte, ellos mismos llegaban un día a ser padres terrenales y tenían ocasión de constatar su insignificancia e inseguridad. Todavía deberían proseguir en busca de algo grandioso y vigoroso, firme y seguro, que no hallaban en su interior. Aún permanecía latente en ellos su ansia de inmortalidad, de infinitud, de eternidad... Había que seguir adelante y descubrir otros mundos, otras mentes, otras acciones excepcionales.

A SU PROPIA IMAGEN Y SEMEJANZA

También observaban que a su alrededor existía una variedad de cosas que, según podían comprobar habitualmente, ellos no controlaban. Por ejemplo, veían que ningún mortal podía mover el viento, ni parar al huracán, ni provocar el bravo oleaje del mar, ni frenar la erupción de un volcán, ni hacer el día o la noche, ni apagar el brillo de las estrellas.

De este modo, imaginaron la existencia de otros seres superiores y poderosos, a los que revistieron con los propios atributos humanos pero que, no obstante, sobrepasan con creces toda medida, canon o norma conocidos.

Así, los dioses superaban a los hombres en estatura y en belleza, y aunque su aspecto externo se asemeja en lo corporal al de los humanos, sin embargo, su vigor era tal que si, por ejemplo, el gran Zeus, padre de todos los dioses, "sacude sus divinos bucles", como dicen los poetas grecolatinos que recogieron las hazañas y andanzas de los dioses en sus obras, "tiembla el Olimpo entero".

De tres zancadas salva enormes distancias Posidón — el dios del mar —, a quien las aguas le abren camino cuando se lo ordena.

En unos instantes la diosa de las artes, Palas Atenea, es capaz de saltar del Olimpo a las mismas playas de Itaca.

Todo lo que hacen los mortales y los humanos es advertido por el poderoso Zeus que, desde su trono en el Olimpo, vigila con persistencia.

Los dioses tienen las mismas necesidades que los humanos. Necesitan descansar y alimentarse, aunque pueden aguantar mucho más tiempo que los mortales sin comer ni beber. El néctar y la ambrosía constituyen su único alimento. También se cubren con vestidos de hermosas y ricas telas y, en su elección y diseño, participan ninfas y diosas.

La vista de los dioses llega mucho más allá que la de cualquier mortal. Su oído es tan aguzado que no tiene límites pues, desde los más recónditos y apartados lugares, se les dirigen preces y súplicas sin que por ello sea requerida su presencia.

INMORTALES Y PUROS

Aunque los dioses tenían un cuerpo similar al de los seres humanos, sin embargo no nacían, crecían o se desarrollaban como ellos.

El mismo Apolo, por ejemplo, en cuanto Temis —personificación de las leyes sagradas y de la conducta a seguir— se dispone a darle por primera vez el néctar y la ambrosía, pasa de recién nacido a joven en unas pocas horas. Pleno de facultades, elige como atributos, para no abandonarlos nunca, a su arco y a su lira.

Lo mismo sucede con Hermes o Mercurio, dios del comercio y de las transacciones monetarias y de quienes practican las artes liberales, que apenas acababa de nacer cuando ya intentó robarle los rebaños al propio Apolo, el cetro al poderoso Zeus, el tridente a Artemisa y el ceñidor a Afrodita. Esto hace que también se le considere el dios de los ladrones y embaucadores. A pesar de que también intentó robarle el rayo a Zeus y, al quemarse, tuvo que cejar en su empeño, el rey de los dioses le perdonó y hasta lo trajo al Olimpo para que actuara como su asesor y consejero. Claro que antes ya había derribado a Eros o Cupido para quitarle las flechas y el carcaj, lo cual puede explicar la falta de afecto y amor en determinadas épocas históricas.

Sin embargo, la mayor ventaja que los dioses poseen sobre los humanos no es, solamente, su eterna juventud y belleza y la total ausencia en ellos de cualquier enfermedad o dolencia, sino su eterna prestancia, su inmortalidad. Los dioses no envejecen, ni pierden facultades, físicas o espirituales, ni mueren. He aquí las grandes diferencias entre ellos y los humanos.

Aunque, en alguna ocasión, los dioses podían cometer alguna fechoría derivada de la envidia o de los celos, lo cierto es que aborrecían toda injusticia y toda maldad: despreciaban lo impuro y castigaban a los humanos que infringían las normas morales y éticas.

EL ENCANTO DEL OLIMPO

La alabanza de algunos lugares, cargados de seducción y embeleso, no cesa. Una y otra vez renacen en la historia; mas ninguno igualará al Olimpo, la gran montaña enclavada en los confines de macizos y cordilleras inaccesibles y recónditas.

Además del Olimpo de Tesalia —cuya cima se hallaba a tres mil metros de altura. por lo que siempre se encontraba cubierto de nieve, "el nevado Olimpo" y oculto por las nubes—, en Grecia, acotado por cadenas montañosas como la de Ossa, y por profundas gargantas como la de Selemvria, había también otros lugares que se asociaban con la fantástica morada de las deidades poderosas. El primero de estos sitios se hallaba a la vera del terso lago de Apolonia, en la región de Misia. El segundo en Chipre, el tercero en Elide y, finalmente, en cuarto lugar se ha mencionado a la idílica tierra de la Arcadia. La altura de todos los montes reseñados era superior a dos mil metros y, para llegar a sus escarpadas crestas, los dioses se "remontaban por los aires hasta alcanzar las alturas del Olimpo".

El Olimpo, no obstante, se constituye en la primera "utopía" (vocablo que literalmente significa "no hay lugar") de todos los tiempos:

- En el pórtico del Olimpo se sientan los dioses para celebrar consejo. Un aura dorada los envuelve y protege, pues "la Aurora de azafranados velos se esparcía ya por toda la tierra cuando Zeus, amo del trueno, reunió la asamblea de dioses en la más alta de las cumbres del Olimpo".

- "Ayer fue Zeus al Océano, al país de los probos etíopes, para asistir a un banquete, y todos los dioses le siguieron. De aquí a doce días volverá al Olimpo". Y es que siempre se retorna al Olimpo, pues sólo allí se encuentra la serenidad después de la excitación, la calma después de la tormenta...

- En el Olimpo se encuentra el lecho del grande y poderoso Zeus. Oigamos lo que nos dice el cantor Homero al respecto: "Más cuando la fúlgida luz del sol llegó al ocaso, los dioses fueron a recogerse a sus respectivos palacios que había construido Hefesto, el ilustre cojo de ambos pies, con sabia inteligencia. Zeus Olímpico, fulminador, se encaminó al lecho donde acostumbraba dormir cuando el dulce sueño le vencía. Subió y acostóse: y a su lado descansó Juno, la de áureo trono"

- El Olimpo es también el lugar ideal para saborear el exquisito manjar la ambrosía, y el dulce néctar —licor delicioso— que, consumidos por los dioses, hacen que éstos se mantengan eternamente jóvenes. El propio Hefesto, en ocasiones, se encargar de llenar las cráteras o grandes ánforas, y servir "el dulce néctar" a las demás deidades: "Hefesto se puso a escanciar dulce néctar para las otras deidades, sacándolo de la crátera, y una risa inextinguible se alzó entre los bienaventurados dioses al ver con qué afán les servía en el palacio".

- Las jóvenes ninfas acuden al Olimpo para suplicar al gran Zeus. También los humanos recaban ayuda de los dioses del Olimpo y solicitan su ayuda, pues desde allí se decide la suerte de los hombres. Así, todo se halla sometido a los dioses del Olimpo.

- El Olimpo se extiende y se ensancha, y llega hasta la región del éter, por encima de los astros visibles, con lo cual nada podrán ya los elementos, ni subirá la Aurora para anunciar el día a los dioses, ni existirá frontera ninguna que acote la mansión de las deidades. En el verso 412 del canto II de "La Ilíada" podemos leer lo siguiente: "Zeus poderosísimo, que amontonas las sombrías nubes y vives en el éter!".

MORADA DE DIOSES

En el Olimpo tienen los dioses sus palacios majestuosos y sus mansiones suntuosas. De entre todas las edificaciones destaca, por su grandiosidad, el hermoso palacio del gran Zeus, padre de los dioses y de los humanos. Había sido construido por Hefesto, el dios del fuego, y ocupaba un lugar privilegiado.

También otras deidades, que moraban en los picachos y crestas del Olimpo, tenían palacios en tan idílico lugar.

El Olimpo era, por lo demás, el sitio apropiado para que las asambleas de los dioses se llevaran a cabo con la presencia de las deidades superiores y de segundo orden. La falda del Olimpo estaba ocupada por efebos, ninfas, héroes y musas.

En el Olimpo no sólo deliberan los dioses, sino que también se divierten y entretienen. El espléndido palacio de Zeus los acoge, en ocasiones, para comer en comunidad. Hebe —la diosa de la juventud— les servirá el suave licor o néctar, pues tal es la misión que su padre Zeus le ha encomendado. Más, un día fatídico, la hermosa Hebe no puede con el jarro atestado de líquido y se le resbala de sus finas y delicadas manos, rompiéndose en mil pedazos. Este contratiempo traerá consigo la expulsión de Hebe, por parte de Zeus, en presencia de los demás dioses. A partir de ahora un bello muchacho la sustituirá; se trata del joven efebo Ganimedes, conocido como "el copero de los dioses", y el más bello de los mortales.

Durante sus ágapes y banquetes, los dioses escuchaban la cítara melodiosa de Apolo y las dulces canciones de las nueve musas, las cuales habían llegado al Olimpo en el caballo Pegaso que, merced a sus alas, alcanzaba velocidades de vértigo. En cuanto a Apolo, personifica la claridad y la luz y era hijo de Zeus. Era, después de éste, el más importante de los dioses del Olimpo y preservaba a los mortales de la oscuridad y del crimen.

Apolo siempre llevaba su lira en la mano y, en una ocasión, colocó dos orejas de burro al legendario rey Midas —aquel que había pedido como deseo a los dioses que le concedieran el don de convertir en oro todo lo que tocara; la consecuencia directa fue que tuvo que retractarse, pues de lo contrario se hubiera muerto de hambre, ya que el oro no servía como alimento— porque éste había manifestado que prefería la música de la flauta de otros dioses al sonido armonioso de la lira de Apolo.

Las diferentes deidades, para mantener en lo posible su similitud con los humanos, se encuentran unidos en el Olimpo y forman una comunidad celestial,

al frente de la cual se encuentra Zeus, rey de los dioses y padre de los hombres. Los dioses de los océanos y de las aguas deben obediencia a Posidón y los dioses del mundo subterráneo y de la tierra se encuentran a las órdenes de Hades —dios de las profundidades y de los muertos— al que los mortales no le llamaban por su nombre, cuando desarrollaban ritos en su honor, por miedo a encolerizarlo. Preferían llamarle Plutón "El Rico", porque todos los metales de la tierra le pertenecían, o Clímeno "El Ilustre"; epíteto o título —este último— que se usaba con la sola intención de adularlo.

EXPULSION DEL OLIMPO

Al igual que la sociedad de los humanos, también la comunidad de los dioses se halla repleta de episodios que conllevan desavenencias e intrigas.

En algunos casos, el castigo impuesto es la prohibición de seguir morando en el Olimpo, como una especie de destierro. Pero existen ocasiones en que sólo la ley del más fuerte prevalecerá y, por lo mismo, se hace necesario el empleo de la fuerza. Un ejemplo de esto último lo constituye el mito de los malos vientos, muy especialmente el personificado por el monstruo Tifón que, según las leyendas, nació a ras de las fuertes desavenencias y discusiones, habidas en el Olimpo, entre Zeus y su esposa Hera, considerada como la reina del Olimpo. Esta se enfureció tanto a causa de la burla de que era objeto por parte de Zeus —que siempre buscaba otros amores— que, en un arrebato de celos, engendró al monstruo. Su cuerpo es tan gigantesco que ningún humano, ni hijo de la tierra, le iguala en talla.

Tifón, además, pegaba con su cabeza en las estrellas, y su voluminosa figura era superior a los más grandes montes. Si extendía sus extremidades superiores, con una mano llegaba hasta oriente y con otra hasta occidente. Sus dedos y sus piernas estaban compuestos por cabezas de serpientes y víboras. Su cuerpo era alado y por sus ojos despedía fuego.

Tifón infundía tanto miedo que todos los dioses huían al verle; sólo el poderoso Zeus se atrevía a enfrentarse con él. Le hirió con sus rayos y con su garfio de acero pero, sin embargo, no consiguió abatirle por completo. El monstruo Tifón, por su parte, consiguió infligir un duro golpe a Zeus, al cortarle sus tendones. Los ocultó en una piel de oso y encargó su custodia al dragón Delfine, mientras el propio Tifón se encargaba de encerrar en una cueva de la región de Cilicia al dios Zeus.

Pero Hermes —que, como ya sabemos, se daba muy buena maña para robar—, en compañía de Pan —dios de los rebaños y que recorría los montes de

forma veloz, sin tener necesidad de descanso—, recuperó los tendones. Ambos lograron colocarlos de nuevo en el cuerpo del divino Zeus y, al punto, éste recobró toda su fuerza y persiguió a Tifón hasta conseguir vencerlo por completo. Lo sepultó debajo del volcán Etna y, según cuentan los relatores de mitos, desde entonces cada vez que aquél entra en erupción es como si el monstruo Tifón vomitara fuego y azufre.

Un ejemplo de expulsión del Olimpo lo encontramos en la leyenda de Ate, deidad de la discordia; ésta habría conseguido, por medio de intrigas, que Hera lograra engañar a Zeus evitando, así, que el trono de Argos fuera para Heracles/Hércules, el más grande de los héroes de entonces. Más, cuando el embuste fue descubierto por el padre de los dioses y de los hombres, la cólera se apoderó de él y expulsó, con malos modos, del Olimpo, a la malévola Ate. Desde entonces, anda errante por los lugares de los humanos y se la conoce como inspiradora del daño y el mal.

EL PARNASO

Existen otros lugares que han servido a los dioses de refugio y que aparecen cargados de leyendas.

Algunos dioses se caracterizaban por una febril actividad y, cuando llegaba la estación estival, se encargaban de repartir calor y luz por doquier. Tal era el caso de Apolo —dios de la medicina, de la poesía y de la música, protector de los campos y de los pastores y sus rebaños— que vivía en las altas cumbres del Parnaso, en compañía de las Musas. Se ocupaba de enseñarles el arte de la adivinación en lo cual estaba muy ducho. Se dice que leía el futuro y, por ello, se le encargó confeccionar las respuestas del Oráculo de Delfos.

El Parnaso se encontraba en un monte extenso de la región de la Fócida. Al comienzo de la primavera era atravesado por un torrente de agua, que corría hasta el anfiteatro de Delfos y se introducía en los verdes valles de Plastos, hasta inundarlos.

La escarpada cumbre del Parnaso, según cuentan las leyendas, sirvió de refugio a los hijos de Prometeo, los cuales se salvaron de morir ahogados cuando Zeus decidió acabar con los humanos por medio de la lluvia. Pero las aguas no anegaron el Parnaso y, por lo mismo, la especie humana no sucumbió.

En la falda del monte Parnaso se encontraba la fuente de Castalia, cuyas aguas tenían la propiedad de inspirar a quienes allí bebieran. Por todo esto, era un lugar visitado a menudo por los poetas en busca de su musa.

Los relatos más antiguos explican que el nombre de Castalia lo ha recibido la fuente en memoria de una joven de Delfos. Como ésta fuera perseguida por el enamorado Apolo, y no teniendo intención de ceder a las pretensiones del mujeriego dios, prefirió tirarse al agua y así perecer ahogada.

BAJO LOS CAMPOS ELISEOS

Si el Olimpo es el monte sagrado, y representa con su verticalismo hacia lo celeste el sentido de la trascendencia. Si es morada de dioses y musas. Si en sus cumbres —ocultas a los ojos de los humanos— se une el cielo con la tierra. Y si de sus extremos parte la línea vertical que atraviesa el inmenso cosmos. Si es un lugar deseado. Si es centro de reuniones festivas y decisivas, también. Si, en fin, es el sitio idóneo para dar rienda suelta a la imaginación y a la creatividad... No por ello iba a constituirse en lugar único de estancia de musas, héroes y deidades.

Por otra parte, si existía una línea divisoria entre el cielo y la tierra, situada en las alturas, también habría que trazar las fronteras del mundo por abajo. De esta forma, se crea un cosmos perfectamente estructurado en el que los hombres de la antigüedad clásica hallan la necesaria variedad y diversidad de vida y hechos.

De este modo, nacerán los lugares subterráneos y de perdición, aquí serán desterrados quienes se han enfrentado a los dioses del Olimpo.

Estos siniestros lugares se hallaban situados bajo la mansión de los llamados bienaventurados, pues habían salvado sus almas de las graves penas que les hubieran esperado en el Hades.

La mansión que acogía a los buenos, después de su muerte, se llamaba "Los Campos Elíseos". Su extensión era enorme y su terreno estaba formado por verdes prados y por árboles de hoja perenne. Se cultivaba toda clase de frutos en sus fértiles huertos y corría la suave brisa de un viento que Céfito —la personificación del viento benigno del oeste— enviaba con profusión. Sólo el murmullo de los arroyos serenos y apacibles, y el canto de los pájaros de variados colores, se escuchaba. Todo, en "Los Campos Elíseos", era armonía y calma. Nada, ni nadie, turbaba el merecido descanso de los bienaventurados. En suma, se trataba de un lugar paradisíaco, en el que no tenían sitio ni la vejez, ni la muerte, ni el dolor, ni la ruindad, ni el odio, ni la envidia...

Bajo "Los Campos Elíseos" se hallaban las moradas subterráneas y las tierras oscuras y abisales de la noche: los "infiernos" o el "Tártaro".

Al "Tártaro" eran precipitadas las deidades que desobedecían las órdenes y los mandatos del poderoso Zeus. Su profundidad era tal que, según explica Hesíodo en su obra "Teogonía", un yunque de bronce que arrojáramos desde la tierra tardaría nueve días y nueve noches en entrar en el "Tártaro".

A tan tenebroso lugar fueron a parar los Titanes que se enfrentaron a Zeus. De allí nadie podía escapar, pues se hallaba cerrado con grandes puertas de hierro y acotado por tres enormes muros de bronce.

Además, dos caudalosos e inmundos ríos, que despedían un olor putrefacto, rodeaban al "Tártaro". Para poder llegar al lóbrego y sombrío lugar de muerte y desolación, era necesario atravesar las enfangadas aguas. Para tal menester, se hacía necesario contratar los servicios de un cruel personaje, el barquero Caronte, que exigía a los muertos, aún no sepultados, le pagaran por sus servicios. Si no tenían suficiente dinero, los golpeaba con sus remos y les hacía bajar de su barca, por lo que vagarían de un lado a otro, sin conocer nunca reposo ninguno.

Esta tenebrosa morada subterránea, a la que acudían todos los malvados, permanecía, además, resguardada por un feroz vigilante, el Cancerbero; un enorme perro de tres cabezas que alejaba con sus triples aullidos a todos los vivientes que pretendieran entrar en el "Tártaro" y, al mismo tiempo, impedía que salieran las almas de los condenados.

El "Tártaro", por lo demás, constituía el dominio de Hades/Plutón —dios de los infiernos, que heredó el mundo subterráneo y gobierna sobre los muertos—, que es temido por el más repugnante y terrible de los dioses.

En el "Tártaro" también se encuentran prisioneros los gigantes que intentaron ofender a la madre de Apolo. Su castigo consistía en contemplar una fuente de aguas cristalinas y un árbol cargado de frutos pero a los que no podían acercarse, a pesar de estar muriéndose de sed y hambre.

También se encuentran en el "Tártaro" las Danaides — hijas de Dánao que mataron a sus maridos —; excepto una de ellas, todas las demás fueron condenadas a los infiernos, en donde se esfuerzan en llenar de agua una barrica sin fondo.

El "Tártaro" estaba repleto de desdicha, remordimientos, enfermedades y miserias.

Allí se encontraban:

- La Guerra, chorreando sangre.
- La Miseria, vestida con andrajos.
- Todos los monstruos imaginables.
- Quienes habían odiado y maltratado a sus padres o hermanos.
- Los traidores y mentirosos.
- Los servidores infieles.
- Los avarientos.
- Los gobernantes, reyes y príncipes que habían llevado a sus países a guerras injustas.

FLEGETON, TENARO, EREBO, ORCUS, AQUERONTE

Los únicos personajes aptos para administrar justicia, por así decirlo, eran Minos —rey de Creta— y su hermano Radamanto, y también Eaco, que gobernaba la isla de Egina.

Había delegado en ellos el dios de los abismos subterráneos, es decir Hades/Plutón, porque gozaban de gran probidad y honradez. Todas las almas de los muertos tenían que comparecer ante el tribunal formado por estos tres yacedores implacables.

Los condenados a los tormentos del Tártaro ya no podrían abandonar tan siniestro e infernal lugar, el cual permanecía amojonado por todos lados no sólo con sólidas fortificaciones y muros, sino también por el caudaloso y profundo río Flegetón que, en lugar de agua, llevaba fuego y cantos de gran tamaño que, al chocar, producían un ruido apocalíptico.

El río que tenían que atravesar las almas de los muertos, siempre que el barquero Caronte estuviere dispuesto a ello, para ser juzgadas en nombre de Hades/Plutón, recibía el nombre de Aqueronte. Sus aguas apestosas eran la personificación de un hijo de Helio/Sol y de Gea/Tierra, llamado Aqueronte, y al que, según narran todas las leyendas, castigó el poderoso Zeus —lo convirtió en pestilente río subterráneo— porque había dado de beber a los Gigantes cuando éstos luchaban contra aquél para conseguir el dominio del mundo. Como se sabe, la victoria final fue para el gran Zeus.

Otro de los lugares míticos, asociados al Tártaro y a lo infernal, era la roca de la región de Laconia que albergaba, en uno de sus extremos, una escabrosa cavidad de la cual emanaban toda clase de malos y nauseabundos olores. Se

creía que en su abisal profundidad estaba el Tártaro y buena prueba de ello era la tufarada vaporosa que salía por la boca de la caverna oscura. Este escabroso peñasco era conocido por todos los habitantes de la citada región con el nombre de Ténaro.

Lo mismo sucedía con el Erebo, a quien se le tenía por hijo del Caos y por personificación de lo tenebroso, de la noche y de lo sombrío.

También el nombre de Orcus/Orco se asocia, con frecuencia, al Tártaro y a los infiernos. A veces se lo define como una deidad que gobierna en el reino de la muerte. El sentido de la frase "enviar al Orco" significaría mandar a alguien a la tétrica mansión de los muertos.

Dioses y héroes superan a los humanos en belleza, en juventud y en vigor.

ZEUS/JUPITER

Zeus, ya se ha dicho, fue el tercero de los hijos de Cronos y Rea y el más importante de todos. Ya su nacimiento fue crucial, al estar marcado por la lucha entre la decisión de su madre, de salvarle la vida a toda costa, y la obsesión de su padre por devorarlo, para evitar, infructuosamente, la profecía de sus padres, los dioses Urano y Gea, de que sería uno de sus propios hijos quien terminaría por arrebatarse el trono. La sucesión en el reino de los cielos ya había conocido episodios de lucha a muerte entre padres e hijos, a pesar de estar en sus comienzos, en el mismo principio de la mitología. En la segunda generación, el mismo Cronos se había levantado en armas, utilizando la ayuda de sus hermanos rebeldes, los Cíclopes, para derrocar a su padre. Una vez lanzado al combate parricida, llegó la hora de enfrentamiento entre padre e hijo y Cronos no había dudado en humillar al vencido, castrando implacablemente a su padre de un golpe certero con una hoz de pedernal. Naturalmente, el consejo de su padre no cayó en saco roto y Cronos decidió terminar con los hijos que le fuera dando Rea, comiéndose sus cuerpos para estar seguro de que eran ellos los que desaparecían del divino horizonte.

Deglutidos por Cronos Hestia, Deméter y Hera, los tres primeros hijos de la celestial pareja, Rea puso al recién nacido Zeus en manos de su madre Gea y ésta llevó al niño hasta un lugar seguro. Para eludir el acoso de su marido, tomó una piedra, que envolvió como si de un bebé se tratara, entregando el fardo a Cronos. Sin pensarlo dos veces, éste se tragó a la pretendida criatura, pero el ardid no resultó, ya que Cronos siguió, tras haberse dado cuenta de la treta, buscando al hijo que debía devorar por su seguridad, para evitar ser derrocado en el futuro por él.

ZEUS EN MANOS DE LAS NINFAS

Tras pasar por Creta y el monte Egeo, el niño fue entregado a tres ninfas, Adrastea, Amaltea e Io, se hicieron cargo de él y por ellas fue criado. Amaltea se encargó de amamantarlo, personalmente o con ayuda de una cabra, cosa que no queda clara, ya que el mito varía con los tiempos y con los autores, pero sí es seguro que esa maternidad por delegación fue ejemplar, y la prueba está en que a Amaltea, su hijo de leche Zeus siempre la recordó y honró especialmente.

El niño Zeus estaba protegido por las tres ninfas, quienes lo situaron en una cuna pendiente de las ramas de un árbol; tal emplazamiento servía a las mil maravillas para ocultar su presencia, ya que no estando ni en la tierra ni en el cielo ni en las aguas del mar, difícilmente podría dar con él su obcecado padre, que tenía —necesariamente— que hallarlo en alguno de esos tres planos, de acuerdo con la tradición.

Pero no estaban solas las ninfas, les acompañaban otros hijos de Rea, los Curetes, quienes protegían como guerreros la vida del niño y, con el estrépito de sus armas y escudos, evitaban que se filtrase el llanto de la criatura, marcando su presencia en la cueva de Dicte, lo que hubiese dado al traste con todo el complicado plan de seguridad montado por Rea.

ZEUS SE CONVIERTE EN RIVAL DE CRONOS

Creció el hijo escondido hasta hacerse todo un gentil muchacho; pero no era su programa el de hacerse un hombre por su cuenta, antes tenía que realizar su parte en la tragedia, ese papel tan de dioses y héroes de la leyenda, el de vengador de sus devorados hermanos. Con la ayuda de Rea, el buen mozo entró al servicio del padre, como copero de su confianza; en su copa puso el brebaje preparado para el dios déspota e infanticida y éste vomitó la piedra que fingió su cuerpo, y, tras ella, a sus tres hermanos.

Estaban todos los hermanos resucitados y reunidos y ese era el momento de hacer una alianza para terminar con el poder de Cronos. Zeus debía encabezar la lucha y, puesto que tan bien había librado su batalla, él les conduciría contra el viejo y odiado Cronos, quien nombró al gigante Atlante como jefe de sus huestes. Diez años habría de durar tan singular guerra; diez años en los que no parecía decantarse la victoria hacia ninguno de los bandos enfrentados.

Gea, la Madre Tierra, que ya había sido esencial en la operación de salvamento del niño Zeus, fue quien decidió la suerte final. Comunicó a Zeus la clave estratégica: liberar a Cíclopes y gigantes de su cárcel del Tártaro. Los Cíclopes habían sido prisioneros en el Tártaro, por rebeldía ante Urano y después fueron liberados por Cronos para que lucharan de su lado en la nueva y definitiva batalla contra Urano. Tras ganar el combate, Cronos decidió quitarse del medio a tan poderosos y aguerridos aliados y los volvió a arrojar a la prisión sin esperanza del Tártaro. Zeus, matando a la carcelera Campe, apoderó de las llaves y puso en libertad a los tres Cíclopes, y a los tres gigantes de los cien brazos, pero —además— recibió el regalo del rayo, mientras que su hermano Hades recogía el yelmo de la invisibilidad y Poseidón su tridente. Con el casco puesto, el invisible Hades pudo llegar hasta Cronos, quitarle las armas y esperar a que se acercara Poseidón, amenazador con su tridente. Cuando Cronos trataba de defenderse del amagado ataque de Poseidón, Zeus atacó con el rayo y dio con Cronos por los suelos. A su vez, los tres gigantes de los cien brazos se lanzaron contra los Titanes, y el ejército enemigo se dio a la fuga y el único resistente, Atlas, salvó la vida, pero quedó condenado a sostener el Universo todo sobre sus hombros, por el resto de la eternidad.

EL HIJO DE CRONOS SE HACE CON EL PODER

Finalmente, con el Titán máximo abandonando el cetro en manos de sus hijos, terminada la cruel batalla, como debe toda lucha sin cuartel entre padres e hijos. Se había cumplido la venganza contra el padre cruel, que era el fin buscado inevitablemente por los conjurados hermanos, y Zeus repartió sin vacilar la gloria y el poder con sus hermanos, de manera que a él le quedó el amplio campo de los cielos, mientras que mar y mundo subterráneo pasaban a ser feudos indiscutidos de Poseidón y Hades.

Al dios de los cielos no le apetecía tener el poder total, sino la felicidad máxima, y ahora gobernaba el mundo un triunvirato armonioso, y fraternal, era llegado el momento de las otras páginas de la vida legendaria de Zeus, sus andanzas de hombre atractivo y de dios tan alegre como incansable en sus pasiones.

GANADA LA BATALLA, ZEUS DEJA LA GUERRA

Pero aún es pronto para hablar de los amores de Zeus. Es una parte más larga, al que llegaremos tras tratar de su estampa, del aspecto que nos ha llegado traído por escritores o por representantes de la figura humanizada del dios. Se sabía fuerte y los escritores que le dieron la palabra le hacían vanagloriarse de su fuerza, pero no le preocupaba tanto ser el primero como mantener su libertad por

encima de otras consideraciones. A veces se presentaba como la suprema ley, otras se convertía en animal de aspecto pacífico para pasar inadvertido y rematar su hazaña. Es el dios contradictorio, grandioso y humanamente débil, por eso es el primero e indiscutido rey del Olimpo, al que se le perdonan sus desmanes frente a sus mayores o sus múltiples consortes y parientes ascendientes o descendientes, a más de sus correrías con todas las doncellas que se quería ocultar de su divina pasión de amante.

EL ROSTRO DE ZEUS

Zeus siempre ha sido retratado de un modo favorable, no por casualidad, sino por propios méritos. Es un dios atractivamente simpático, al que resulta fácil adorar y mucho más fácil es comprender que sea querido por los artistas: es un dios encantador, fuerte, pero lleno de debilidades en contraposición a otros muchos de su categoría, pero del grupo que está situado en el lado oscuro del relato, en el eterno papel de personajes temibles, que representaban la ira, el castigo, la muerte o el dolor, Zeus, por el contrario, a pesar de ser un dios del rayo y el trueno, es grande por su poder, pero adorable por su inclinación al amor jugosamente carnal, a la pasión irregular en la duración pero no en la intensidad. Es un ser poderoso y magnífico, pero al que le gusta jugar limpio y en igualdad de condiciones —es un decir— con las más hermosas mortales o con las soberbias compañeras del Olimpo. Cuando cae en un renuncio, Zeus trata de huir de la situación con cierta dignidad y con mucho más humor, y eso tiene que hacerlo repetidamente, a medida que sus egregias esposas descubren la infidelidad y recorren los cielos para tratar de reprenderlo o echarle en cara su comportamiento desleal y hasta grosero cuando tienen que enfurecerse con él por sus gustos tan rastreramente terrenos.

Dios en el cielo y amante infatigable, desvergonzado y tramposo en el suelo, Zeus es una personalidad atractivamente deseable. Con el pincel o el cincel, no cabe la menor duda de que el artista haya querido poner en su figura todo lo que de apetecible tiene su grado y su leyenda. Tronando en las alturas o amando en Creta, el dios es una admirable forma de poder, la perfecta combinación de rey y amante, algo que los hombres han deseado alcanzar, aunque sólo fuera en parte, a lo largo de los siglos y de los milenios, sin lograrlo, porque es tarea que han pintado especialmente para los dioses, y los dioses han de quedar —por fuerza— lejos del alcance de los logros humanos.

ROMA ADOPTA AL VIEJO ZEUS

Con los romanos en el timón de la historia, Zeus se instaló en el Imperio con el nombre de Júpiter. Para estar a la altura de la imagen hegemónica del latino guerrero victorioso, Zeus se subió a una cuadriga, transformado en un JÚPITER conductor de cuatro caballos blancos, los más airosos, poderosos y perfectos del establo celestial. Era ya el hijo del devorador Saturno, el hermano victorioso de la guerra contra el malvado padre y sus cómplices, los Titanes, junto con el Neptuno de los mares y el Plutón de los abismos. Como los romanos eran, sobre todo, prácticos y utilitarios, pusieron a este dios del rayo y el trueno como patrón de los elementos y a él se recurría para asegurarse de que los meteoros no se desbocasen contra los campos imperiales, de modo que la lluvia llegase a tiempo y con la moderación necesaria para el crecimiento medido del grano, la fruta y la uva, mientras que el rayo, la nieve o el granizo no se salieran de su calendario, sin poner en peligro el trabajo de los piadosos y afanosos agricultores romanos.

Al igual que Zeus en la Acrópolis, Júpiter era el centro de la vida en su tierra de adopción, presidiendo desde el Foro romano la vida civil y religiosa del más grande imperio jamás habido. Su popularidad era incontestable, tenía todas las notas precisas para ser el primero inter pares, por su galanura y su trayectoria en la Hélade natal. Con los avances de Roma en nuevas tierras, Júpiter fue abrazado para su causa —en legal matrimonio de Estado— a las diosas de primera línea de los países conquistados o aliados y ganando de paso las características más destacadas y todas las mejores virtudes de los dioses asimilados por el creciente poder de la ecléctica máquina política y militar latina. Poco a poco, Júpiter reunió los mayores tesoros físicos y las mejores cualidades de todos los panteones locales, rápida e inteligentemente asimilados por los vencedores que querían, más que vencer, convencer a los nuevos súbditos imperiales, demostrando su aprecio por las religiones del lugar, que quedaban situadas a la altura de su dios primero. Con cada una de esas uniones se incrementa la dote del dios, pero también se iba haciendo más compleja su figura, ya que debía asimilar las costumbres y los lazos familiares de los dioses absorbidos; tal vez por eso, Júpiter redobla su fama de amante, convirtiéndose en el esposo legal o ilegal de tantas diosas, ninfas, o semidividades, emparejamientos que no son más que verdaderos matrimonios de Estado para contentar a las parroquias locales de cada dios y mejorar la gobernabilidad del Imperio. Los romanos, prácticos antes que nada, toman a Júpiter como dios y como embajador, y la combinación les resulta más que eficaz.

LA VIDA AMOROSA DE ZEUS/JUPITER

Zeus, aburrido en su Olimpo eterno, se deja caer sobre doncellas apetecibles, y lo hace con imaginación y alegría, apareciéndose como un cisne enamorado y tierno, como una lluvia de fino oro o como un brioso toro, por no extendernos en demasía. Los hijos habidos de tan raras uniones deben quedar clasificados de manera específica, para separarlos de los legítimos habidos dentro del marco olímpico y legal. Para conocer mejor a Zeus/Júpiter, hemos de establecer con orden sus múltiples relaciones: tendremos que ver su matrimonio con Leto o Letona; otro con Deméter; otro más con Hera, que era también, aparte de esposa, hermana del dios del cielo; más los celebrados con Maya y Dione. Pero no podríamos olvidar los contactos habidos con Io, con Dánae, con Alcmena, con Egina, con Leda, con Europa, con Semele, con Antíope, con Calisto (que era hermosa ninfa, a pesar del equívoco que pueda despertar su nombre entre nosotros), con Climena, con Menalipa, con su hija Afrodita, con Juno, con Eurinome, con Mnemosina, con Ceres, con su otra hermana Temis, etc. En muchas ocasiones, como acabamos de comentar, estas uniones no nacían del deseo del dios, sino de la conveniencia del Estado romano y el dios Júpiter tenía que plegarse a ellas para congraciarse con los nuevos súbditos incorporados al Imperio, aunque ahora vamos a referirnos sólo a los amores clásicos, por así decirlo.

Y, ya que hablamos de matrimonios y/u otras románticas uniones, debemos dar una mínima relación de hijos habidos, legión por numerosos y maraña por complicaciones genealógicas. Zeus/Júpiter era un dios, por sobre todas las cosas, que tuvo mucho poder y todo el tiempo de la eternidad para enamorarse repetidamente, pero también era hombre desarmado, cuando sus esposas legales le sorprendían en una aventura y tenía que inventar excusas y tratar de salir del paso con la máxima dignidad, si eso era posible, o escabullirse del lío familiar, sin que se le pueda tachar de juego sucio, ya que no se escudaba en su divinidad a la hora, no por habitual menos complicada, de intentar salir airoso del trance doméstico.

EL LARGO HISTORIAL MATRIMONIAL Y FAMILIAR

Afrodita: La diosa por excelencia del Olimpo, hija de Urano —de la espuma que surgió de lo que un día fueran atributos viriles del dios, tras la amputación sufrida a manos de Cronos— o hija de Zeus y Dione, en otro mito anterior y menos sangriento que el primero.

Alcmena: Zeus se convirtió en el vivo retrato de Anfitríon, esposo de Alcmena y rey de Tebas, para poder usurpar como marido la compañía de la

gentil reina Alcmena. La treta funcionó a la perfección, y de tal amor surgió nada menos que Heracles, el Hércules de los romanos, el más poderoso héroe de la antigüedad, el héroe que fue capaz de realizar los más prodigiosos trabajos, que se le impusieron como pruebas sucesivas.

Antíope: La hija del rey Nictéo de Beocia. Para esta ocasión Zeus se hizo pasar por un modesto pero erótico sátiro y el encantamiento hizo el oportuno efecto. No hay que confundirla con su homónima Antíope, reina de amazonas y esposa del gran Teseo.

Calisto: Diana, la diosa cazadora de los romanos, hija de Júpiter, tenía en alta estima a la gentil ninfa Calisto, pero Juno no compartía esta opinión y, como esposa celosa de Júpiter, convirtió a la muy bella ninfa en osa; Júpiter, conmovido, hizo que la madre y el hijo de su unión pasaran a ocupar un puesto privilegiado en el cielo, como Osa Mayor y Osa Menor.

Ceres: Ceres es la Deméter de los latinos, hija de Saturno y Cibele y, por tanto, hermana de Júpiter. Los lazos de sangre no evitaron que surgiera un apasionado amor entre ambos.

Climena: Una esposa más de la larga lista de matrimonios del alegre Zeus, con quien tuvo a Atlas, aquel gigante condenado a soportar el peso de todo el firmamento sobre sus espaldas.

Dánae: La historia de la seducción de Dánae es una de las más hermosas del abultado historial del dios transfigurado. Dánae era hija del rey de Argos, de Acrisio, quien había sido avisado por un oráculo de que sería muerto por su propio nieto. Para intentar —vanamente, como es lógico— torcer la voluntad del destino, decidió poner fuera de toda posibilidad de galanteo a su hija. Así hizo, encerrándola en una torre de bronce, o en una cueva, según las distintas leyendas. Zeus, excitado sin duda por la dificultad, se transformó en una sutil lluvia de oro y consiguió su propósito, engendrando al buen Perseo quien, a la postre, sería causante involuntario de la muerte de Acrisio, al lanzar la jabalina, que, en lugar de probar la fuerza y destreza del joven, afirmaría el poder de los oráculos y la inexorabilidad del destino, utilizándole a él como un simple vehículo mortal de las decisiones del Eterno.

Deméter: Diosa de la agricultura en el panteón griego, como lo fue Ceres en el romano, esposa de Zeus, además de hermana del Dios y de otra de sus esposas, la celosa y vengativa Hera, Deméter representa el culmen de la unión (permitida siempre a los dioses y a los héroes) incestuosa por excelencia. Perséfone, la Proserpina de los romanos, nació de este amor.

Dione: Una ninfa hija de Urano u Océano y Tierra o Tetis, de quien se enamoró en su día Júpiter ardientemente y dio paso a otra grandiosa y gozosa divinidad, Venus, nacida de su seno en algunas de las versiones latinas, que preferían tener a la diosa de la belleza y el amor tenida en un romance, antes que verla como surgida por accidente de una castración del padre por el hijo.

Egina: Otra ninfa, esta nacida de un río de Beocia, del Asopo. Júpiter tuvo que ingeniarse un nuevo aspecto para eludir la celosa vigilancia del padre, pasando a ser una llama, tan ardiente como su pasión por la hermosa niña. El amor se dio a conocer de la manera más natural, en forma de dos varones: Eaco y Radamanto. Tras la pasión y la correspondiente maternidad, Júpiter se portó como un caballero, haciendo que la ninfa tomara la forma de isla para evitar el inminente castigo de su airado y decepcionado padre.

Eurinome: Otra madre de hijas famosas, Eurinome tuvo a las tres Cárites (las tres Gracias para los latinos), Eufrosina, Talía y Aglaya, con la incomparable ayuda de Zeus. Ella, nacida de la unión de Océano y Tetis, hermana —por tanto— de Dione, según buena parte de las leyendas, consiguió la felicidad eterna con esta unión amorosa.

Europa: El rey Agenor de Fenicia estaba muy orgulloso de la belleza y de los muchos dones de su hija Europa, tanto que Zeus debió enterarse y eso fue el acicate o la mínima excusa, que apenas necesitaba el fogoso dios para lanzarse a conseguir el objetivo femenino del momento. Convertido en toro, Zeus arremetió contra el grupo de jóvenes doncellas que rodeaban a Europa en su baño y pudo hacerse con la hermosa joven, a la que montó en su lomo y llevó hasta la isla de Creta. En la isla mediterránea, tras haber cruzado las aguas de un modo poco convencional, Zeus y Europa vivieron apasionado romance y de esta unión nacerían tres hijos: Minos, Sarpedón y Radamanto, quienes serían jueces de los infiernos.

Hera: Celosa y poco amiga de bromas extraconyugales, puesto que Hera debía llevar a rajatabla su personalidad oficial de divinidad del matrimonio, Hera ocupa un lugar preferente entre las grandes esposas de Zeus, de quien también fue hermana, puesto que no sólo está unida en matrimonio, sino que se convierte en la mujer inquisitiva por excelencia, persiguiendo al veleidoso marido sin tregua: descubriéndole en todas sus infidelidades y sacándole los colores cuantas veces haga falta. Zeus y Hera se casaron en un mes de Gamelión, según dice la tradición, y ese era el mes invernal y matrimonial por antonomasia de los matrimonios en la Grecia clásica, al menos en palabras de Hesíodo, quien era más preciso, ya que apuntaba al día cuatro del mes como día perfecto para el himeneo, sin duda porque habría averiguado, con rigor, que tal sería la fecha del desposorio de los dioses, de ese matrimonio con la diosa del

matrimonio, y esposa tan exigente para un dios tan libertino, pero animador de las tertulias y compadreo del Olimpo.

Io: Inaco era otro rey de Argos, como lo fue Acrisio, el padre infortunado de Dánae. También como él, Inaco tuvo la mala fortuna de contar con la bendición de una hija hermosa, tanto que Zeus terminó por enamorarse de ella y hacerla amante. Hera, que no estaba dispuesta a ser la comidilla de los cielos, se propuso interrumpir los devaneos de su marido con la terrenal belleza y el dios pergeñó una idea de las suyas para ocultar las formas comprometedoras de la gentil princesa, que pasó a ser vaca. Terminado el encanto de la aventura, Zeus dejó la vaca a un gigante, a Argos, para que se ocupase de la criatura y siguió su camino habitual. A pesar del desprecio celestial, los griegos fueron subiendo de categoría a la hermosa Io, y terminaron por hacer de ella una deidad de la Luna, en paralelo con otras mitologías, especialmente con la egipcia, que gozaba de merecida fama y consideración. De este amor nació Epafo.

Juno: Juno es la versión romana de Hera. Con ella como patrón, los latinos hicieron también a una de las esposas principales de Júpiter, hija de Saturno y Cibele, deidad de primera línea de los cultos públicos y celosa inquisidora de las ausencias sin justificar de su infiel y divertido marido, el colosal amador Júpiter, rey del rayo, del trueno y, sobre todo, de la pasión rápida y espectacular.

Leda: Leda estaba casada con Tíndaro, rey de Esparta, y su matrimonio discurría con normalidad y sin sobresaltos. Al menos, hasta que se presentó ante la bella Leda un no menos hermoso cisne. La joven esposa se dejó embelesar con la graciosa ave, que no era otra cosa que un zoomórfico disfraz del rey del carnaval erótico, el siempre agudo y astuto Júpiter. De nuevo, Júpiter obtuvo en su romance el éxito deseado y de esa unión la pareja no tuvo hijos, sino huevos: cuatro, para ser más exactos, y estos huevos se abrieron para dar vida a Castor y Pólux por los varones y a Helena de Troya y Clitemnestra.

Letona: Esta divinidad, hija de un titán —Ceo— y de la buena Feba, también tuvo amores con Júpiter, y esos amores clandestinos y fuera del estricto círculo olímpico fueron motivo más que suficiente para que la celosa y airada Juno la emprendiera contra Letona. La rivalidad se hizo famosa y terminó por convertirse en nota definitoria por excelencia de la atractiva dama Letona.

Maya: Una de las siete hijas de Atlas, de esas pléyades que eran nietas del mismo Zeus. Sin reparar en detalles de parentesco, Zeus tuvo relaciones íntimas y satisfactorias con Maya y, desde luego, una legendaria descendencia, el gran Hermes. Maya, con sus hermanas, fue perseguida por el gigante y guerrero Orión y se salvó del acoso al ser convertida por el Cielo, con sus hermanas, en estrella, formando el grupo que mantiene para siempre el nombre de Pléyades.

Esta Letona fue también conocida con el nombre de Leto, nombre compartido con un dios de la luz y la verdad, encarnado en el Sol.

Menalipa: Otra ninfa más en las noches románticas de Zeus. Con ella tuvo el divino rey de los cielos un hijo también con atributos meteorológicos como él: Eolo, divinidad de los vientos.

Mnemosina: Como su nombre hace suponer, Mnemosina era la diosa de la memoria, hija de Urano y Gea, los dioses fundadores de la gran dinastía mitológica olímpica, y tía de Zeus por parte de padre y madre, ya que Cronos y Rea eran hermanos de Mnemosina. De la unión nacieron las nueve Musas, las maravillosas deidades protectoras de las artes: Calíope, de la elocuencia y la épica; Clío, de la historia; Erato, de la elegía; Euterpe, de la lírica y la música; Melpómene, de la tragedia; Talía, de la comedia; Terpsícore, de la danza; Urania, de la astronomía, y Polimnía, del canto sagrado.

Semele: Hija de Cadmos, un rey de Tebas que sembró a sus propios súbditos, utilizando como semilla propicia los dientes de un dragón. Con Semele, Zeus tuvo a un simpático y popular dios de la vegetación y, sobre todo y antes que nada, del vino y su euforia, Dioniso (el Baco de los romanos), del que siempre su madre estuvo orgullosa, pues la salvó de las tinieblas del Averno y la transportó al Olimpo, cosa que su poderoso amante Zeus no hizo o no quiso hacer.

Taigeta: Una dulce y bonita Pléyade, hija de Atlas y Pleyona, hermana de Alción, Astéope, Celeno, Electra, Maya y Mérope, con la que Zeus mantuvo un romance pasajero, dentro de su habitual coqueteo con estas deidades menores, más mortales que divinas, pero con características sumamente atractivas a los ojos de los humanos y de los divinos miembros del Olimpo. También esta pasión tuvo su fruto: Amidas, el héroe de Laconia.

Temis: La hermana mayor de Cronos, padre de Zeus; tía y segunda esposa de nuestro dios y madre de divinidades temibles por su implacabilidad con los pobladores de la tierra, al llegarnos la hora final. Temis es también la diosa de la justicia y responsable de todas las leyes y normas laicas y religiosas que todos los humanos hemos de cumplir para vivir en armonía con los dioses y con nosotros mismos. Temis es la madre de las Horas y de las Parcas.

HERA/JUNO

La fuente originaria para conocer las relaciones de la diosa Hera con todos los demás dioses y diosas del Olimpo será el gran cantor Homero.

Este nos explica que la diosa Hera, "la de los grandes ojos", es una deidad que tiene el mismo linaje que el poderoso Zeus, y que fue engendrada como la más venerable y que, además, se convirtió en esposa del rey del Olimpo.

La diosa Hera estaba considerada como la reina del Olimpo y, según cuenta el gran narrador Hesíodo, era hija del titán Crono y de Rea, diosa de la tierra.

Mas sus peculiaridades y características abarcan aspectos de todo tipo. Muy especialmente se suele criticar a esta diosa su excesiva terquedad, su crónico malhumor y su actitud celosa e intransigente ante los amoríos de su esposo Zeus. Claro que, si sucediera lo contrario, si ésta pagara al rey de los dioses y de los hombres con la misma moneda, habría que ver la furia que tal acción desencadenaría en aquél. Pero la fábula se resuelve de este modo arbitrario que consiste, como ya sabemos, en hacer libres a unos a costa de la sumisión de otros.

Lo cierto es que los amores e idilios de Zeus colmarían la paciencia del más pintado, por así decirlo. Sus correrías llegan a tales extremos que hasta podríamos hablar de sofisticación. Reparemos, si no, en la artimaña utilizada por aquél para adentrarse en los dormitorios ajenos, cual es el caso de su transformación en lluvia de oro para, así, introducirse en la torre donde se hallaba recluida Dánae —la bella hija del rey de Argos y Eurídice—, porque un oráculo consultado por su padre había predicho que éste moriría a manos de un descendiente suyo. Efectivamente, su nieto Perseo, nacido de la subrepticia unión de Zeus y Dánae, mataría, bien que de manera accidental, a su propio abuelo, las afirmaciones del oráculo se cumplieron con creces.

En otra ocasión, la hermosísima Alcmena, hija del rey de Micenas, fue víctima de engaño por parte de Zeus, el cual, con ocasión de una larga ausencia del marido de Alcmena, tomó su propia forma y figura y logró así seducir a la bella muchacha. De esta unión nacería el gran héroe Hércules. Se dice que Alcmena murió siendo ya muy anciana, y que su cuerpo yace en los Campos Elíseos, pues así lo quiso Zeus en agradecimiento a los favores que de ella recibió.

EL DULCE SUEÑO

No es de extrañar que Hera, la primogénita femenina de Cronos y Rea, mostrara un talante hosco ante las correrías de su lujurioso esposo. Y esto ha sido aprovechado por los detractores de la diosa para tacharla, cuando menos, de irascible.

Todos los mitologistas acusan a la diosa de intransigencia y rencor, sin embargo no había más alternativa que plantarle cara al poderoso Zeus. De este modo, acaso podrían conseguirse resultados tendentes a la enmienda de su conducta para con Hera.

Pero, puesto que Zeus era el más grande de los dioses, y como además, todas las demás deidades le debían respeto y obediencia, no era fácil encontrar aliados contra los desmanes que infligía a su propia esposa, aunque todos coincidían en que la causa era justa.

A menudo, Hera recababa la ayuda de otros dioses del Olimpo para contrarrestar, y evitar, la infidelidad de Zeus. Mas nadie se atrevía a engañar al rey de los dioses y de los hombres. Unas veces solicitaba la ayuda del Sueño para que adormeciera al rey del Olimpo y otras recurría al consejo de la dulce Venus con la intención de plagiar sus encantos, y, así, someter afectivamente al lúdico y libidinoso dios. Homero nos lo describe en "La Ilíada" de la forma lírica siguiente:

"Hera dejó en raudo vuelo la cima del Olimpo y pasando por la Pieria y la deleitosa Ebatia, salvó las altas y nevadas cumbres de las montañas donde viven los jinetes tracios, sin que sus pies tocan la tierra; descendió por el Atos al fluctuoso mar y llegó a Lemnos, ciudad del divino Toante. Allí se encontró con el Sueño, hermano de la Muerte; y asiéndole de la diestra, le dijo estas palabras: "¡Oh Sueño, rey de todos los dioses y de todos los hombres!. Si en otra ocasión escuchaste mi voz, obedéceme también ahora, y mi gratitud será perenne. Adormece los brillantes ojos de Zeus debajo de sus párpados, tan pronto como, vencido por el amor, se acueste conmigo. Te daré como premio un trono hermoso, incorruptible, de oro; y mi hijo Hefesto, el cojo de ambos pies, te hará un escabel que te sirva para apoyar las nítidas plantas, cuando asistas a los festines."

Respondióle el dulce Sueño: "¡Hera, venerable diosa, hija del gran Cronos! Fácilmente adormecería a cualquier otro de los sempiternos dioses y aun a las corrientes del río Océano, que es el padre de todos ellos, pero no me acercaré ni adormecer a Zeus/Júpiter si él no lo manda".

AMOR Y SUEÑO

Aunque la negativa del Sueño parece tajante, sin embargo, Hera lo convence usando de su perspicacia. Se daba el caso, y era un secreto a voces, por así decir, que el Sueño pretendía con insistencia a la bella Pasítea —la más

joven de las tres Gracias/Cárites— y, por su posesión, el Sueño haría cualquier cosa. Hera le prometió que sus deseos serían satisfechos. El Sueño se lo hizo jurar: "Jura por el agua sagrada de la Laguna Estigia, tocando con una mano la fértil tierra y con la otra el brillante mar, para que sean testigos los dioses subterráneos que están con Cronos/Saturno, que me darás la más joven de las Cárites/Gracias, Pasítea, cuya posesión constantemente anhelo".

Hera cumplimentó los requisitos exigidos por el Sueño y juró poniendo por testigos a todos los dioses que éste le había obligado nombrar. En lo sucesivo, la diosa se comprometía a interceder, ante la bellísima Cárite, a favor del desalado Sueño.

Pero, antes de que el poderoso Zeus fuera vencido por el Sueño, era necesario, además, que las mieles del amor de Hera contribuyeran a incrementar el estado de sopor de aquel. Para ello, la sagaz diosa pidió a Venus "el amor y el deseo con los cuales rindes a todos los inmortales y a los mortales hombres". La diosa del amor, la "risueña Venus", accedió al ruego de Hera, la de "los grandes ojos" y, acto seguido, se "desató del pecho el cinto bordado, que encerraba todos los encantos: hallábanse allí el amor, el deseo, las amorosas pláticas y el lenguaje seductor que hace perder el juicio a los más prudentes. Púsole en manos de Hera y pronunció estas palabras: Toma y esconde en tu seno bordado ceñidor donde todo se halla. Yo te aseguro que no volverás sin haber logrado lo que te propongas".

Sueño y amor unidos todo lo pueden y conquistan, y hasta el rey del Olimpo, el gran Zeus, cae en la meliflua tela tejida con tales ingredientes por su esposa Hera. Mientras aquél dormía plácidamente, "vencido por el sueño y el amor y abrazado con su esposa", un fiel emisario de ésta corría veloz hacia las naves de los aqueos para avisar a Neptuno —el dios de las aguas— que tomara parte en la batalla librada entre los hombres. Este mensajero no era otro que el dulce "Sueño" intentando cumplir con su promesa hecha a Hera: "El dulce Sueño corrió hacia las naves aqueas para llevar la noticia a Neptuno, que ciñe la tierra; y deteniéndose cerca de él, pronunció estas aladas palabras: ¡Oh Neptuno! Socorre pronto a los dánaos y dales gloria, aunque sea breve, mientras duerme Zeus, a quien he sumido en dulce letargo, después que Hera, engañándole, logró que se acostara para gozar del amor".

EL PEQUEÑO GENIO DE LA "FUENTE DEL OLVIDO"

Al "Sueño", también se le denominaba "Hipno" y aparecía relacionado con la "Noche" —Nix— y con la "Muerte" —Tánato—. No era un dios del Olimpo, ni héroe, sino un pequeño genio que, como él mismo afirma en su respuesta a la

diosa Hera, ya no se atrevía a burlar al poderoso Zeus, pues siempre le había descubierto al despertarse y, por miedo a ser blanco directo de su ira, se había tenido que refugiar apresuradamente en las tinieblas oscuras de la Noche.

El Sueño/Hipno habitaba en una caverna profunda y oscura, y en la que no podían penetrar los rayos del sol. Según las leyendas de los más insignes cantores de mitos, esa oscura cueva albergaba además otros espectros y duendes que hacían de servidores de aquél. También tenían como misión salir al exterior de la gruta para visitar a los humanos y, así, contagiarles de su mágica función, es decir, dormirlos.

Los dominios del "Sueño" y sus servidores y acompañantes se extendían por la vasta región del legendario país de Lemnos. Aquí nacía la mítica fuente de Lete bien llamada "Fuente del Olvido" porque todos los que bebían de sus aguas perdían la memoria y se olvidaban de su vida anterior y de su pasado. Su voluminoso caudal formaba un río que discurría por las profundidades del Tártaro y del que bebían las almas de los muertos para olvidarse de las penalidades antiguas y nuevas.

De este modo, los grandes mitólogos han establecido una íntima relación entre el sueño —ausencia de conciencia, por así decirlo— y la muerte como símbolo fehaciente del total olvido.

La iconografía de todos los tiempos representaba al Sueño/Hipno como un joven alado, cuya figura llevaba una rama con la cual los humanos eran tocados para producirles un sueño profundo. Las alas se hallaban colocadas a la altura de las sienas, y eran semejantes a las de los pájaros nocturnos, como los búhos y las lechuzas, de forma tal que su vuelo apenas era perceptible para el oído humano. Y, así, el Sueño/Hipno, venía silencioso y se alejaba sin ruido.

LA DIOSA DE LOS NIVEOS BRAZOS

Como hemos podido apreciar, suele resaltarse el papel vengativo de la diosa Hera y, aunque se la reconoce un preponderante papel entre los demás dioses del Olimpo, sin embargo, su prestigio no es aceptado por completo, en ocasiones, a causa de las acaloradas disputas con Zeus.

No obstante, la diosa Hera compartía, al menos formalmente o, por así decirlo, de manera protocolaria, el trono del Olimpo con el poderoso Zeus. Claro que, a veces, se perdían las formas y discutían entre ellos sin importarles ni las críticas ni los comentarios de los demás moradores del sagrado y mítico monte. Cuando Hera asistía a las reuniones celebradas en el utópico Olimpo, los dioses

que se hallaban presentes se levantaban para honrarla por hacer acto de presencia ante ellos. "Los dioses inmortales, que se hallaban reunidos en el palacio de Zeus, levantáronse al ver llegar a Hera, la diosa de los niveos brazos, y le ofrecieron copas de néctar. Y Hera aceptó la que le presentaba Temis, la de hermosas mejillas, que fue la primera que corrió a su encuentro".

En cierta ocasión Hera y Zeus discutieron sobre cuál de los dos le daba más importancia al afecto y al amor. Como no se ponían de acuerdo — puesto que según la primera, ella, como hembra, sabía mucho más del amor que cualquier otro dios, y según el segundo, son los varones quienes más conocimientos afectivos desarrollan y poseen—, decidieron someterse al juicio del, por entonces, prestigioso adivino y sabio Tiresias. Como éste diera la razón a Zeus y, por lo mismo, desautorizara el criterio de Hera, le sobrevino un castigo infligido por la diosa que consistió en privarle de la vista. Al ciego Tiresias le fue dado por el poderoso Zeus, y para contrarrestar su desgracia, el don de la profecía y la adivinación; de esta manera, parte del mal causado por la vengativa Hera quedaba reparado.

TIRESIAS PREDICE LA TRAGEDIA DE ECO Y NARCISO

Y cuenta Ovidio en "Las Metamorfosis" que el sabio Tiresias gozó de gran prestigio debido a lo acertado de sus adivinaciones y profecías:

"Pronto se hizo célebre el adivino en toda la Beocia por la verdad de sus horóscopos y la gravedad de sus consejos. La bella Liriope fue la primera que certificó lo maravilloso de sus respuestas. El río Cefiso, enamorado, la aprisionó un día en el laberinto de eses de sus aguas y la violó reiteradamente. Quedó embarazada Liriope, y parió un hijo de tal hermosura que desde el momento de nacer ya fue amado por todas las ninfas. Se le llamó Narciso. Su madre acudió a Tiresias para que le adivinara el destino de su hijo, preguntándole si viviría muchos años. La respuesta, frívola al parecer, fue ésta: "Vivirá mucho si él no se ve a sí mismo." Pero el tiempo se encargó de demostrar su tino con el modo de perder la vida Narciso y su pasión insana".

Llegados a este punto, se hace necesario confirmar que, de entre tanto pretendiente con que cuenta Narciso, sobresale la hermosa ninfa Eco. Esta se enamoró del joven efebo en cuanto le vio; mas, por haber tenido relaciones con el poderoso Zeus —al que habían cautivado los encantos tanto físicos como personales de Eco— sufrió, al igual que todos los que osaban contrariarla de un modo u otro, la ira de la diosa Hera, la cual condenó a Eco a no poder articular en lo sucesivo más que la última sílaba de toda palabra que se propusiera pronunciar.

Semejante limitación léxica impedirá a Eco servirse de hermosas y suaves frases para llamar la atención del joven Narciso y, al mismo tiempo, atraerlo hacia su regazo de enamorada. En tan adversas condiciones no es posible entenderse y, por ello mismo, Narciso rechaza el amor de Eco quien, en un momento de arrebato, y después de sentirse menospreciada, una vez que se ha refugiado en la espesura de los bosques, exclama a modo de maldición: "¡Ojalá cuando él ame como yo amo, desespere como me desespere yo!".

¡OBJETO VANAMENTE AMADO... ADIOS..!

La dulce Eco había llegado a un extremo como el descrito, después de agotar todos los intentos de entendimiento con el joven Narciso. Mas, por mucho que se lo propusiera, nunca llegaría a entablar conversación con éste, pues el castigo que la diosa había impuesto a aquélla hacía imposible la comunicación por medio del verbo o la palabra, y eso que la hermosa Eco tenía fama de parlanchina. Reparemos un instante en la descripción que hace Ovidio de tales avatares:

"Pues bien, viendo Eco a Narciso quedó enamorada de el y le fue siguiendo, pero sin que él se diera cuenta. Al fin decide acercársele y exponerle con ardiente palabrería su pasión. Pero... ¿como podrá, si las palabras le faltan? Por fortuna, la ocasión le fue propicia. Encontrándose solo el mancebo, desea darse cuenta por dónde pueden caminar sus acompañantes, y grita: "¿Quién está aquí?" Eco repite las últimas palabras: "... está aquí". Maravillado queda Narciso de esta voz dulcísima de quien no ve. Vuelve a gritar: "¿Dónde estás?" Eco repite... "de estás". Narciso remira, se pasma. "¿Por qué me huyes?" Eco repite: "...me huyes". Y Narciso: "¡Juntémonos!".

Mas el idilio no puede consumarse, pues Narciso se halla condenado a rechazar todo otro amor y afecto que no sean los suyos propios. Sólo se puede amar a sí mismo y ello constituye el más cruel de los castigos: "¡Desdichado yo que no puedo separarme de mi mismo! A mí me pueden amar otros, pero yo no puedo amar... ¡Ay! El dolor comienza a desanimarme. Mis fuerzas disminuyen. Voy a morir en la flor de la edad. Mas no ha de aterrarme la muerte liberadora de todos mis tormentos. Moriría triste si hubiera de sobrevivirme el objeto de mi pasión. Pero bien entiendo que vamos a perder dos almas una sola vida".

Por tanto, debemos añadir a la historia de los amores imposibles una pareja más, la formada por Eco y Narciso el propio Ovidio nos lo atestigua en la conclusión de su bello relato:

"Poco a poco Narciso fue tomando los colores finísimos de esas manzanas, coloradas por un lado, blanquecinas y doradas por otro. El ardor le consumía poco a poco. La metamorfosis duró escasos minutos. Al cabo de ellos, de Narciso no quedaba sino una rosa hermosísima, al borde de las aguas, que se seguía contemplando en el espejo sutilísimo".

Todavía se cuenta que Narciso, antes de quedar transformado, pudo exclamar "¡Objeto vanamente amado... adiós...!" Y Eco "¡...adiós!", cayendo enseguida sobre el césped, rota de amor. Las náyades, sus hermanas, le lloraron amargamente mesándose las doradas cabelleras. Las dríadas dejaron romperse en el aire sus lamentaciones. Pues bien: a los llantos y a las lamentaciones contestaba Eco... cuyo cuerpo no se pudo encontrar. Y, sin embargo, por montes y valles, en todas las partes del mundo, aún responde Eco a las últimas sílabas de toda la patética humana.

Podemos afirmar que, al decir de todos los simbolistas, la flor del narciso lleva este nombre debido a la significación ancestral del mito de Narciso, el cual tan poéticamente ha descrito el gran cantor clásico Ovidio. El narciso es símbolo de presunción, engreimiento y egolatría; y todos los simbolistas así lo interpretan.

LAS SERPIENTES DE HERA

La ira de Hera se hace extensiva, también, a héroes y a personajes legendarios, tales como a Hércules y a Paris.

El primero fue castigado por Hera en cuanto la celosa diosa tuvo noticia de que Zeus era su padre. Este, conociendo la fidelidad que Alcmena (esposa de Anfitrión, el cual había conseguido ser su esposo debido a que fue capaz de vengar la muerte de los hermanos de Alcmena) guardaba para con su valeroso marido, y prendado de su hermosura, una vez que hubo tomado la apariencia de un esposo tan afortunado, mandó que la noche se prolongara por espacio de tres días completos. El poderoso Zeus, padre de los dioses y de los hombres, estuvo en compañía de la bella Alcmena hasta el cuarto día en que ya el sol salió de nuevo.

Cuando ya Anfitrión volvía para consumir su matrimonio, observó que su hermosa mujer se comportaba como si ya le hubiera visto apenas unos instantes antes. Extrañado por semejante actitud, y después de yacer con ella, se encaminó hacia la morada del adivino Tiresias con el propósito de hallar una sabia respuesta a su persistente sospecha.

El anciano ciego disipó, con sus explicaciones acertadas, toda duda que el valeroso Anfitríon pudiera aún albergar respecto al posible comportamiento desviado, por así decirlo, de su hermosísima esposa Alcmena. Esta, durante la ausencia de aquél, había tenido relaciones con otra persona. Mas lo que no podía sospechar el dolido Anfitríon era que la identidad del acompañante de su esposa corresponda al propio Zeus; el rey del Olimpo había realizado otra de sus osadas tretas para conseguir los favores de una mujer bella.

Lo cierto es que Anfitríon, lleno de contenida ira, decidió castigar a su esposa de forma contundente. Pretendió quemarla en una hoguera, pero después de varios intentos no consiguió encender fuego alguno pues, en el momento en que las brasas se disponían a arder, una lluvia torrencial lo impedía. El furioso y despechado esposo refrenó su ira ante semejante señal venida del cielo y perdonó a su mujer, pues, a su entender, estaba claro que el dios del trueno y de la lluvia —es decir, el propio Zeus— tenía algo que ver con el asunto de marras.

De los dos gemelos que Alcmena dio a luz —uno fue hijo de Zeus y el otro, que nació una noche después, tuvo por padre a Anfitríon— sólo sobrevivió uno que, con el tiempo, alcanzaría la categoría de héroe. Se trata de Hércules/Heracles quien ya dio pruebas de su fuerza en cuanto acababa de nacer. En este sentido, cuentan las crónicas que Anfitríon había introducido en el dormitorio de los gemelos dos serpientes con el propósito de conocer la identidad de cada uno de ellos. Mientras el hijo del dios, el héroe Hércules, se enfrentó a los reptiles y los ahogó, el hijo de Anfitríon se arrojó por una ventana.

Otras versiones explican que fue la vengativa Hera quien introdujo dos enormes serpientes en la alcoba de los gemelos para, de este modo, acabar con el fruto de su propia deshonra. Además, fue esta misma diosa quien impuso a Hércules el castigo conocido por los doce trabajos del héroe. El primero de ellos consista en estrangular, apenas nacido, a dos serpientes; cosa que hizo Hércules con cierta facilidad. Los restantes castigos o trabajos fueron de tal magnitud que la diosa Hera no pudo por menos que perdonar al héroe Hércules. Incluso le dio a su hija Hebe por esposa.

LA MANZANA DE LA DISCORDIA

Sin embargo, el episodio más conocido y comentado y el que, tal vez, ha dado más fama a Hera y su genio brusco es el denominado comúnmente "Juicio de Paris".

El veredicto contrario a la diosa Hera hace que ésta aparezca embravecida: "tenía en el alma aquel juicio de Paris y la injuria y dura afrenta de su belleza entonces despreciada."

Todo comenzó en los desposorios de Tetis y Peleo, a los que todos los dioses fueron invitados. Sólo la Discordia/Eride fue excluida de la fiesta. Acaso por temor a que trajera consigo —pues se la consideraba como la provocadora de las guerras— los atributos que producían desavenencias y animadversión entre dioses y humanos.

Lo cierto es que la Discordia/Eride, dolida por la marginación a la que se vio sometida, arrojó con despecho y rabia una manzana entre los invitados. Este fruto, según la amonestación hecha por la Discordia, debería ser degustado por la más hermosa de las deidades presentes. Y, lo que es aún más grave, semejante episodio provocar la guerra de Troya, pues no se pondrán de acuerdo las diosas consideradas más bellas sobre cuál de ellas superaba en hermosura a las demás. Por tanto, no parecía tan fácil dilucidar un asunto tan nimio en apariencia. Pero lo que sí quedaba claro era que, una vez más, la Discordia había hecho gala de sus atribuciones. Esta, al arrojar la manzana de oro entre todos los invitados al casamiento de tan ilustres personajes, había escrito, había escrito para la más hermosa y aquí, precisamente, empezaría el desacuerdo entre las más cualificadas aspirantes a semejante título. El litigio se planteó entre Hera, Afrodita y Atenea

Se tomó, entonces, el acuerdo de que fuera el hijo del rey de Troya —es decir, Paris— quien juzgara sobre el particular. El joven príncipe, que se había hecho célebre por su destreza en los juegos públicos, y también por su belleza, consideró que la más hermosa de las tres diosas era Afrodita. De nada sirvieron las promesas que, a modo de soborno, le habían hecho Atenea y Hera. Esta le concedía el dominio sobre el universo, aquélla le ponía en contacto con la sabiduría y su poder sobre la ignorancia. Pero Afrodita/Venus, que conocía la debilidad de Paris por la belleza femenina, le prometió que le ayudaría a conseguir la más hermosa de las mujeres. Esta no era otra que la esposa de Menelao, es decir, la bella Helena, titular del trono de Esparta, y a quien todos consideraban la más bella del mundo. Paris no dudó ni un instante en cuál de los tres presentes le convenía más, y de este modo decidió que la manzana de oro debía corresponder a Afrodita/Venus.

El disgusto y la cólera de la diosa Hera no se hicieron esperar; desde ese mismo momento, se enemistó con Paris y Afrodita, y, además, se propuso desbaratar los planes que ambos habían maquinado para raptar a Helena. A tal fin, fabricó un fantasma, una imagen, similar a la figura real de la bella Helena y mientras Paris creía haberla arrebatado y seducido, la verdadera Helena viajaba,

en compañía de Hermes, hacia la tierra egipcia, en donde sería cuidada y custodiada por el rey Proteo.

Mas, según cuentan las crónicas, Paris, ayudado en todo momento por Afrodita, no sólo consiguió raptar a Helena, sino que también se llevó los tesoros que Menelao —el esposo de la bella Helena— tenía guardados en su reino de Esparta.

Cuando el engaño y la rapiña fueron descubiertos, Menelao declaró la guerra a Troya y reunió a numerosos y expertos guerreros que zarparon en sesenta naves al mando del gran Agamenón, hermano de aquél y rey de Argos.

Uno de los episodios más destacados de la guerra de Troya será aquel en el que se enfrentan Menelao y Paris, en combate cuerpo a cuerpo. A punto estuvo el primero de acabar para siempre con el segundo, de no ser por Afrodita que, para salvar a su protegido Paris, provocó una nube de polvo que hizo alejar a Menelao y su ejército del campo de batalla.

HERA JUSTICIERA

Pero la ira de la diosa Hera se hacía extensa, además, a todos los amores de su esposo Zeus. Para lograr sus propósitos no vacilará en utilizar todo su poder de seducción y todas sus mañas. Lo mismo jurará sin intención alguna de cumplir con su promesa, que realizará, en otros casos, acciones en contra de sus principios, por temor a las represalias del poderoso Zeus.

El hecho es que Hera tiene mala fama entre los mortales, pues se la teme como diosa castigadora y vengativa. Su furia llega hasta los descendientes de quienes han aceptado la relación con Zeus y han claudicado ante sus pretensiones. El caso de Epafo, al respecto, es significativo. Sucedió que Zeus, como era costumbre en él, se enamoró de una bella sacerdotisa de su esposa Hera, a la que transformó en vaca para que ésta no sospechara de sus amores hacia Io, pues tal era el nombre de la nueva amante del rey del Olimpo.

Al principio, Io rehuyó al poderoso dios y rechazó, una y otra vez, sus ofrecimientos. Mas, después de consultar al oráculo, decidió aceptar las proposiciones de Zeus, pues la respuesta de la sibila indicaba que de no ceder Io, provocaría la cólera del poderoso dios.

Hera, sin embargo, descubrió las relaciones de su esposo y su sacerdotisa, y, además, supo de la artimaña empleada por Zeus para despistarla. Entonces, Hera, una vez que descubrió cuál era la vaca que personificaba a Io, envió contra

ella a un enorme tábano que la picaba persistentemente, y la impedía parar en lugar ninguno. De este modo, huyó hacia otras latitudes —se dice que huyó hacia Egipto por el paso del Bósforo, que significa, desde entonces "paso de la vaca"—, hasta llegar a un lugar que, una vez devuelta su forma humana, fundó ella misma con el nombre de Menfis.

Allí, a orillas del Nilo, en Egipto, nacería Epafo, hijo de Zeus y de Io. Hera, dolida por no haber podido conseguir sus propósitos, que consistían preferentemente en impedir la consumación de los amores de su esposo, Zeus, con la bella Io, ordenó el rapto del hijo de ambos. Pero Zeus luchó contra todo aquel que intentara hacer daño a Epafo y, al propio tiempo, hizo huir a los secuestradores del muchacho.

Y cuentan las leyendas que Epafo, con el tiempo, fue uno de los célebres reyes del país egipcio.

UNA VACA COMO REGALO

Existen otras interpretaciones y sentidos de este castigo que Hera impuso a Io. Algunas crónicas cuentan que, una vez que la diosa descubrió el engaño y el lío de Zeus y de Io, intentó con todas sus fuerzas disimular su disgusto y, fingiendo una contenida calma, se dirigió a su esposo Zeus para pedirle como regalo la hermosa vaca de sus rebaños que sobresalía de entre las demás.

Al principio, Zeus dudó en acceder a los deseos de su esposa pero, merced a las dotes de persuasión que caracterizan a Hera, ésta no tardó en tener a buen recaudo al animal. Al propio tiempo, encareció a su fiel guardián, Argo Panoptes (= "que todo lo ve"), el cuidado de tan preciado regalo.

Aunque cuentan las leyendas que Argo tenía muchos ojos y que, por lo mismo, no había posibilidad de burlar su vigilancia. Sin embargo, el poderoso Zeus, recabó los servicios de un cumplidor mensajero, el despabilado Hermes. Este puso en práctica, con presteza, los planes de su engreído mandante, que consistían en liberar a Io de manos del guardián Argo.

Las consecuencias fueron drásticas ya que, a pesar de haber sido Argo un célebre guerrero que se había hecho famoso por dar muerte a un bravo toro que asolaba la región de la Arcadia —en adelante siempre vestiría con la piel de ese animal— y acabar para siempre con la vida del horrible monstruo Equidna —hijo del Tártaro, y que habitaba en las cenagosas aguas de la laguna Estigia—, no pudo, sin embargo, resistir los embates de Hermes y murió a causa de un cantazo que éste le propinó.

A pesar del disgusto que Hera se llevó, al saber lo sucedido, decidió premiar a su fiel servidor y, pacientemente, trasladó todos los ojos de Argo a la cola de un pavo real, y a todo su plumaje; con lo que desde entonces, la belleza de esta ave, consagrada a Hera, resplandece y destaca en colorido y brillo.

Algunos autores explican que el guardián Argo de Panoptes tenía, en realidad, dos ojos mirando hacia delante y dos mirando hacia atrás. Otras versiones, en cambio, hablan de que tenía un solo ojo en la mitad de la frente o, en otros casos, se ampliaba a tres el número de ojos.

"MIRMIDONES"

También es significativo, respecto a la venganza de la diosa Hera, el caso de Eaco, más conocido por los diferentes mitólogos, como el juez de los infiernos. Acaso por ello se le suele representar portando una llave y un cetro, atributos que hacen referencia a la legalidad y la justicia.

Todo comenzó el día en que Zeus descubrió la belleza oculta de la hija de Asopo, señor de los manantiales y de los ríos. Desde el mismo momento en que la vio, el dios olímpico se prendó de ella y decidió raptarla, como ya había hecho en otros muchos casos. En un principio, Asopo quiso castigar al ladrón de su hija Egina, y enterado por Sísifo de la categoría del ratero, nada menos que el rey del Olimpo, intentó enfrentarse a él para que le restituyera a su bella hija. Pero Zeus cortó por lo sano, pues respecto a sus caprichos amorosos no admitía imposiciones de nadie. En cuanto tuvo ante sí a su oponente, lo fulminó con su poderoso rayo y obligó, así, a Asopo a retornar al lecho de su cauce. Se dice que, desde entonces, el río de Asopo contiene, en vez de dorada y fina arena, negra carbonilla y oscura cernada.

Una vez resuelto este primer escollo, Zeus se dirigió, en compañía de la bella Egina, hacia la isla de Enone —también se la conoce con el nombre de Eponia—, lugar en el que nacería Eaco.

Cuando Hera se enteró del nacimiento de un hijo de Zeus y Egina montó en cólera y se dispuso a perpetrar, e infligir, el mayor daño posible en el fruto de la descendencia de ambos. Para ello envió una enfermedad pestífera sobre la isla y casi de forma fulminante murieron todos sus habitantes. De este modo se quedó Eaco como único habitante de aquel lugar de muerte. Pero como éste pidiera a Zeus que repoblase aquel lugar para, así, tener compañía humana, el poderoso dios transformó a las hormigas que había en la isla en seres humanos. En

adelante, los pobladores de la citada isla se llamarían "Mirmidones", palabra que significa "hormiga".

JUNO ES LA HERA ROMANA

*"Y Juno que hasta hoy ha fatigado el mar,
el cielo y tierra con temores,
trocará sus consejos en mejores,
y, convertida de áspera en clemente,
será de más conmigo apiadadora
de los romanos y togada gente,
de tierra y mar universal señora.
Esto dispuse irrefragablemente."*

Estos versos de Virgilio muestran otras cualidades de Hera/Juno que no corresponden a las descritas por los griegos.

Y, así, podemos colegir que el culto que los romanos ofrecían a Juno provenía de un ancestro mitológico que se diversificaba en la famosa Tríada compuesta por Júpiter, Juno y Minerva.

No obstante su asimilación a la diosa griega Hera, sin embargo, Juno adquiere entre los romanos una personalidad propia y autónoma. Y, así, se la conoce, de manera muy especial, con el sobrenombre de "Lucina", pues simboliza la luz que proviene de la sombra de las tinieblas y de la noche. Por tanto, Lucina rige una de las dos luminarias, concretamente la Luna, y dirige y guía sus movimientos con orden y regularidad.

En honor de Juno/Lucina se habían erigido altares en Roma como el levantado por el rey sabino Titius Tatius, en el año 735 (a. C.). Su fiesta coincidía con el principio del mes de marzo y se denominaba fiesta de la Matronalia. Su significado aparecía relacionado con el carácter conferido a la familia por los romanos, como quienes aparecían recubiertos de un halo de vida considerada dudosa, es decir, alejada de los cánones representados por el padre, la madre y los hijos, quedaran relegados y excluidos de los festejos.

HERA/JUNO EN EL ARTE

Todos los artistas de la antigüedad se preocuparon de representar a la diosa Hera y a destacarla rodeada, por lo común, de sus muchos atributos, tales como el velo, la lanza, el escudo, la oca, el pavo real, los lirios, la granada y el cuclillo.

También se erigieron templos en los que el culto a la diosa adquiriría sentidos diversos. Por ejemplo, en Argos se levantaba uno de los más grandiosos templos de cuantos se habían construido en honor de Hera. Se la adoraba, en numerosas ocasiones, como diosa del matrimonio y, por lo mismo, se la relacionaba con las cualidades morales de la mujer.

Además, una de las colinas de la ciudad de Esparta había sido bautizada con el nombre de la célebre diosa. No obstante, las primeras esculturas realizadas en recuerdo y memoria de Hera no gozaban de la calidad artística que, más adelante, lograron conseguir los más afamados escultores griegos. De entre toda la iconografía sobre la diosa Hera cabe destacar la estatua realizada por Policleto. También la denominada "Hera Barberini" y la conocida como "Hera Farnesio". Aparece, en todo caso, representada en monedas y relieves. Y se conservan bustos de su figura en algunos museos de prestigio. El Museo de Nápoles, por ejemplo, guarda entre sus más preciados tesoros una cabeza —tal vez uno de los testimonios más antiguos— de la diosa Hera.

ATENEA. LA VIRGEN GUERRERA

Palas Atenea es la diosa de los guerreros victoriosos y lo es porque en su nacimiento aparece armada y dispuesta para su misión. Pero, además, ese suceso partenogenético, sin madre ninguna, ya proclama su futura condición virginal. Atenea sale directamente del cráneo paterno y no necesita ningún seno materno que la cobije durante la gestación. Tal vez por eso, Atenea no conozca varón ni lo necesite. Es una mujer de una sola pieza, sin fisuras ni ataduras familiares; por eso no es nada raro que se la vea como una divinidad exclusivamente diseñada para la victoria de los suyos, de los hijos de la Hélade. Con el paso del tiempo, Atenea se va dulcificando y toma un papel más maternal para con sus fieles, ya que pasa de ser una mujer de acción a una matrona tutelar, hasta que se convierte en la diosa guardiana del Estado y de los hogares atenienses, primero, y de todo el área griega después. Con el cambio sufrido, Atenea ya no es la brava diosa que acompaña las expediciones armadas de conquista o de castigo; con el paso del tiempo, la diosa no sale más al combate, sino que se mantiene permanentemente en guardia contra los enemigos que pueden venir de fuera. La ciudad, sinónimo del Estado nuclear griego, es su ámbito natural y a ella se dedica su reinado. Con la ciudad también se engloban, mucho más adelante, los que viven y trabajan dentro de sus límites y así la guerrera Atenea pasa a preocuparse por la suerte de los artesanos y termina atendiendo a los agricultores que alimentan a sus protegidos ciudadanos.

ASI COMENZO SU VIDA ETERNA

Atenea nació de Zeus, saliendo de su cabeza, como ya se ha dicho; pero Zeus no era buen padre para sus múltiples hijos y abandonó a la niña armada en manos del dios—río Tritón. El buen dios tomó a la chiquilla bajo su tutela como si fuera otra de sus hijas. Criada en ese ambiente familiar, la joven Atenea encontró su mejor amiga en la hija de Tritón, y con esta niña de su misma edad, con la gentil Palas, entretuvo los días felices de la infancia. Pero la inocencia se iba a acabar de un modo terrible: en uno de los muchos combates simulados entre las niñas, Palas estuvo a punto de golpear seriamente a su compañera Atenea, pero Zeus, que no era tan mal padre después de todo, vio la escena y salió en defensa de su hija, distrayendo a Palas con su zurrón. Atenea, librada del ataque, mató a la distraída Palas sin darse tampoco cuenta de lo que estaba sucediendo delante de sus ojos. En otras versiones del mito se relata que la diosa Atenea nació en Libia, a la orilla del lago Tritón (o Tritonis) y fue recogida por tres ninfas quienes se encargaron de su cuidado y educación. Durante uno de los juegos de guerra en los que se entretenía Atenea, como preludio infantil de su vocación de guerrera, con su inseparable compañera Palas, perdió el control de su lanza, y ésta alcanzó mortalmente a la otra niña. Atenea quedó horrorizada por lo ocurrido y en su escudo, que ya nunca más serviría de juguete, escribió el nombre de Palas e hizo que ya, para siempre, el nombre de la perdida amiga fuera precediendo al suyo propio Palas Atenea.

OTRAS VERSIONES DEL MITO

Otras fuentes nos relatan un amor bastante contrariado entre Zeus y Metis, la titánide esquiva. A pesar de todos los muchos trucos que empleaba el caprichoso amante celestial, Metis conseguía despistar lo una y otra vez, lo que no hacía sino aumentar los deseos de Zeus hacia la titánide y, como él era divinidad suprema, terminó por hacerse con ella y lograr su propósito. Metis quedó embarazada, pero no era tan sencillo el proceso del parto, ya que el oráculo señalaba que —en esta ocasión— Metis pariría una hembra, pero que a su siguiente embarazo se iba a engendrar el varón que destronaría a Zeus. Este, recordando lo que su padre Cronos había pasado por destruirle a él y cómo él mismo había cumplido la profecía, no lo dudó y se comió a la embarazada, con el feto de esa Atenea y todo. Pero en la curiosa digestión olímpica, el feto siguió su proceso y, al cabo del tiempo reglamentario, Zeus sintió los dolores del parto y, no sabiendo a que se debía tal penar, se tiró al lago Tritón, para aplacar en sus aguas el extraño síntoma. De nada le valió el chapuzón, ahora era la cabeza la que dolía como nunca se podría imaginar un dios. Al verlo en tan penosa situación se le acercaron sus colegas y Hermes diagnosticó certeramente la causa de la jaqueca: era un embarazo craneal. Alguno de los presentes se apiadó

de Zeus y le abrió el cráneo con un golpe de maza sobre la cuña dispuesta para rajar la cabeza sagrada. Por la violenta trepanación, en una espectacular arribada al mundo mágico de los antiguos, salió la triunfante Atenea, armada de pies a cabeza y bramando como un soldado embravecido ante las filas enemigas, más que como se supone que debería gritar un nacido de varón y hembra.

LA OTRA HISTORIA DE PALAS

También hay quienes proclaman que Atenea era hija del gigantesco y zoomórfico Palas, un ser poco agraciado, que tenía alas y cuerpo de cabra, como un sátiro volador. Sátiro debía ser el pretendido padre, pues intentó llegar a mayores con su criatura, sin contar con que la hija era ducha en el combate, aunque fuera contra padre tan desnaturalizado, y no sólo se quitó de encima a tan desagradable pariente, sino que lo desolló y con su piel de cabra se hizo su bolsa, poniéndose como adorno, sobre sus hombros, las alas del derrotado e incestuoso violador. Parece que este mito es más bien un producto libio, como el de la diosa Neith. A veces se dice que Poseidón era el padre, pero que Atenea, poco contenta de tener tal progenitor, un día, decidida, se fue hacia el supremo Zeus y le pidió ser adoptada por él, cosa que hizo sin dudar el buen dios y tío carnal; a partir de esa adopción, el resto de la historia se mantiene en las líneas generales del mito clásico. También se narra la pugna entre Poseidón y Atenea por el patrocinio de Atenas. La disputa llegó a convertirse en cuestión de Estado en el Olimpo y terminó en votación entre los dioses, para ver a quien se adjudicaba su tutela. Al recuento de los votos, se vio rápidamente que los dioses apoyaban a Poseidón y las diosas a Atenea. En esa votación sexista, ganó la mayoría de mujeres divinas por un único y definitivo voto, y Atenea se quedó a perpetuidad con la codiciada plaza. Lo que sí es una constante en mitología es el enfrentamiento entre Atenea y Poseidón, sea como sea la historia que se tome como referencia, y la justificación de que, con esa excusa pretendidamente religiosa, la ciudad de Atenas decidiera que las mujeres de la tierra ateniense quedaran sin derecho a voto, no fuera que otra nueva consulta terminase con su victoria.

LIBIA, TIERRA DE ORIGEN

Lo que sí parece ser cierto es el hecho de que Libia sea el lugar de origen del mito. Digamos que la Libia clásica es un gran territorio, de cara al Mediterráneo, que arranca justo en el delta del Nilo y que se extiende indefinidamente hasta llegar a la Numidia, situada en lo que ahora se llama Libia y Túnez. Desde esa costa (hoy Egipto), a través de Creta, un cruce de rutas muy importante, en el centro mismo del mundo civilizado de la época. A través de la

escala insular, todas las influencias de viajeros y comerciantes fueron una continuada vía de comunicación cultural y religiosa.

Platón cuenta que Neith, diosa libia, es la base sobre la cual se construye la nueva historia griega, bajo la denominación de Atenea. Naturalmente, entre la iconografía egipcia se pueden encontrar muchas imágenes de Neith, asimilada al culto oficial faraónico. Otros autores también señalan el origen libio de la divinidad, contando los ritos de esa deidad, en los que figuraba la lucha sagrada anual entre las sacerdotisas de Neith, como la forma de acceso a la posición de sacerdotisa máxima, en una recreación de la muerte de la niña antagonista y de la singularidad posterior de la nueva divinidad, que se erige como tal una vez que se produce el desenlace fatal, el que el destino ha señalado como trámite inicial de su imperio.

EL MALENTENDIDO DE HEFESTO

La virginal Atenea recibió en muchas ocasiones el requerimiento amoroso de sus padres, pero siempre se mantuvo fiel a su idea inicial de ser virgen por vocación. Al fin y al cabo, esa era la petición más importante de su vida y estaba claro que no lo había hecho por capricho, sino porque comprendía que su nacimiento marcaba su destino, separada absolutamente del sexo que ni siquiera había existido en su concepción. Pero hay un episodio que viene a abonar su decisión mejor que cualquier otro tipo de consideración. Se trata de aquel momento en el que Atenea debe buscar armas para intervenir en Troya. Zeus ha declarado solemnemente que no va a tomar partido por ninguno de los dos bandos. Palas Atenea no quiere dejar de respetar la sagrada voluntad paterna y se dirige al dios de la fragua, a Hefesto, para que él sea el forjador de su arsenal. Hefesto acepta el encargo y se pone a trabajar, enamorado de la bella y decidida diosa. A pesar de su fealdad, Hefesto ha sido el marido de la bella entre las bellas, de Afrodita (aunque su matrimonio no haya resultado tan satisfactorio y noble como debía de haber sido), y la presencia de Atenea le hace pensar de nuevo en la posible felicidad de estar con una mujer tan maravillosa como aquella que tiene ante sí. Al hablar del precio a pagar por el trabajo, Hefesto indica que le basta el amor de Atenea: ella no puede comprender que sea mucho más que un cumplido lo que tan seriamente ha dicho el herrero de los dioses, pero para Hefesto sí que significa todo la palabra dicha.

LA TRISTE BROMA DE POSEIDON

Enamorado visiblemente Hefesto, faltó poco para que Poseidón, al que tan poco estimaba Atenea (si tenemos en cuenta esa leyenda de la hija de Poseidón,

que busca la adopción en su tío Zeus), fuera con el cuento de que la sería Atenea quería, en realidad, provocar una violenta pasión en el armero, que todo lo que buscaba, con la excusa de las armas y en combinación con Zeus, era el momento de ser poseída brutalmente por un dios como él. Al oírla entrar en la forja, y sin dudarle un momento, Hefesto se lanzó sobre la virgen, creyendo que estaba cumpliendo con el capricho de Palas, pero la situación quedó congelada cuando la diosa reaccionó sorprendida e indignada ante tal ataque.

Hefesto, que ya no entendía nada más que las pulsiones sexuales, eyaculó contra el muslo de su amada. Ya se había acabado la penosa aventura de la que los dos eran víctimas inconscientes de la perversidad de Poseidón. La asqueada Atenea se limpió el muslo con unos vellones de lana que acertó a encontrar en la forja. Después, contrariada por la desagradable experiencia, arrojó el pingo al suelo, pensando que así daba por zanjado el incidente, y no llegó a pensar en lo que iba a suceder inmediatamente con ese pingo empapado con la esperma del avergonzado Hefesto.

ERICTONIO, HIJO DE UNA VIRGEN

Pero ahí no acaba la historia del frustrado amor de Hefesto, ya que Gea, la Tierra, recibió el esperma y quedó automáticamente preñada, aun a su pesar, por esas cosas del destino. Tampoco Gea estaba dispuesta a cargar con ese producto de la broma de indudable mal gusto de Poseidón, y dejó claro que no iba a aceptar el hijo resultante de la estupidez de los demás. Atenea, sintiéndose parte responsable del incidente, tomó la decisión de hacerse cargo de la criatura tan pronto fuera parido por Gea.

Cosa que hizo, y el hijo, Erictonio, guardado de la vista de todos, sobre todo para eliminar la posibilidad de que el poco querido Poseidón siguiera con la broma, fue sacado del Olimpo y llevado a la corte del rey Cécrope, para más tarde llegar también al trono de Atenas, como sucesor de su padre adoptivo, quien además de cauto y prudente en su reinado, a medio camino entre dioses y héroes, fue célebre por ser administrador perfecto e innovador en las leyes de la religión y de la política.

PACIFICADORA

Si se estudian los textos clásicos, aparte de estas disparidades sobre su nacimiento, paternidad, y sus complicadas relaciones con el resto de los dioses mayores y menores, vemos cómo la lección de la muerte de Palas transforma la primitiva figura de guerrera decidida en otra divinidad, a la que le preocupa más

la seguridad, la estabilidad y la paz, que las armas victoriosas. Es un diosa desarmada, no como Artemis, que va equipada de su arco y seguida por sus lebreles, ni tiene el porte brillante del uniformado Ares. Atenea está más preocupada en el hogar que en los frentes de batalla y su idea es que la paz se puede lograr, que un acuerdo es mejor que una batalla, aunque el clamor de la victoria, cuando existe tal, suena y resuena con mayor intensidad, se convierte en regocijo popular y en instrumento de ascensión para los héroes. Atenea tiene a su lado al búho, pájaro de la sabiduría, y también le acompaña el cuervo, que es un ave dotada de una especial inteligencia simbólica.

INVENTORA PARA LA HUMANIDAD

Sabia y doméstica, después de haber demostrado su valía militar, Atenea se dedica a pensar en pro de su pueblo; a su dedicación por los humanos se le atribuyen invenciones de todo tipo, pero siempre industriosas, desde el arado y el yugo que va a uncir a las bestias al aparejo de un carro o de ese arado, hasta instrumentos musicales como la flauta o la corneta metálica y marcial. También es quien diseña los vehículos terrestres o los marinos, y no contenta con ese repertorio de máquinas y de instrumentos, se pone a pensar en cómo seguir facilitando la existencia a su grey. Para las mujeres, Atenea desarrolla las artes culinarias, la hilatura y el tejido. Para los que quieren conocer los secretos del cálculo, Atenea prepara la aritmética. Y no se detiene ahí, es la primera alfarera y la responsable de ese invento tan práctico para domar a las caballerías: el bocado y la brida. Como no podía ser menos, Poseidón, su rival constante, también se atribuye el invento de la brida para los caballos, aunque parece ser cierto que, en el tiempo, la diosa fue predecesora.

LA MISERICORDIA LLEGA CON LA MADUREZ

A pesar de su pasado, de su aparición sobre la faz de la tierra, de haber nacido armada y predispuesta a la lucha, Palas Atenea, la convencida pacifista, sólo empuña las armas cuando hay que defender el sagrado suelo propio, pero entonces tiene que recurrir a su padre Zeus, que está siempre dispuesto a acudir en su ayuda y a proporcionarle el arsenal necesario, salvo cuando Zeus declaró su intención de no entrar en el conflicto troyano y Atenea tuvo que recurrir a otro proveedor, para no hacer que Zeus incurriera en la contradicción de ser neutral y armar a su hija, en beneficio exclusivo de una de las partes contendientes. Pero en todos los casos en los que interviene ella, cuando todos los trámites de conciliación se han cumplido y, sólo entonces, una vez que todas las muy ponderadas y sabiamente meditadas propuestas de pacificación se han ignorado, o es el caso que los rivales hayan decidido definitivamente que se

prefiere el desquite violento, la hasta entonces pacífica y equilibrada señora, al instante equipada con las armas cedidas para la ocasión por el poderoso padre Zeus, arranca como un huracán al que sólo la victoria, Atenea se lanza a fondo y no perdona a nadie entre sus enemigos, a ninguno, porque se trata de los mismos que han sido responsables de que la paz no sea un hecho.

Su razón estriba, lo diremos otra vez, en que le cielo, el eterno, la ha responsabilizado de la defensa ultranza. Atenea es la representación de la victoria final, no sólo una deidad del combate entre los hombres de la tierra, y nada puede detenerla en medio del campo de batalla. Esto no obsta para que Palas Atenea, aunque ella tenga un origen guerrero, no sea luego, con el paso del tiempo, el más benévolo de los jueces y de sus labios sólo salgan proposiciones de absolución, de perdón para los que están siendo juzgados, y contra los que el tribunal no tiene suficientes cargos y, por tanto, no sabe qué sentenciar. Entonces, ante la duda razonada, la gentil dama del cielo se convierte en intercesora para su defensa, en la permanente liberadora del inculpado. A pesar de quedar tan bien definida como protectora del débil, como maestra de misericordia, se dan casos en los que la gentil divinidad convive con otras interpretaciones sorprendentemente opuestas, como el suceso que se narra ocurrió entre Atenea y la doncella Aracne, como vamos a ver a continuación.

LOS CELOS PROFESIONALES DE ATENEA

Atenea, según consta en los archivos mitológicos, ni conoció varón ni se preocupó por ninguno de ellos, mortal, semidivino o plenamente entronizado en el Olimpo. Pero la diosa virgen también fue la sagrada inventora de la mayor parte de las cosas y oficios útiles para la humanidad que en ella confiaba. Entre sus invenciones está el hilado y el tejido y, en esas cuestiones, sus celos profesionales eran tan fuertes como los de una mujer apasionada en el amor. Pues bien, hay momento en la crónica de Atenea en el que surge el apasionamiento y la divina dama pierde el control de sus templados nervios de acero. El caso fue que Aracne, princesa de Lidia, que era una hábil y primorosa doncella con el telar, elaboró una tela maravillosa, la que habría de ser su última obra. Atenea tuvo en sus manos el paño de Aracne, y, a medida que lo examinaba crecía su enojo, porque el paño de la princesa era, a más de hermoso como ninguno que jamás se hubiera visto, tan perfecto como si hubiera sido obra de los poderes celestiales. Aquella demostración de perfección y arte era demasiada humillación para la diosa. Ante el delicado dibujo de un Olimpo lleno de cuadros plenos de colorido e intención, en los que se describían las más románticas escenas de los pobladores de tan ilustre morada, Atenea no supo hacer más de lo que no debía: destrozar el paño hasta reducirlo a harapos. Aracne, dolida o aterrorizada por la crueldad de su rival textil, se suicidó,

ahorcándose del techo. La venganza de Atenea no terminó con su muerte, y la diosa se complació hasta el infinito, haciendo que, a partir de ese momento, la pobre Aracne pasara a ser una araña, con su cuerda de muerte transformada en hilo salvador que le permitió desandar el camino de la muerte hasta volver a la vida, aunque —eso sí— ya convertida en un insecto poco agraciado y aún menos apreciado.

MINERVA RECIBE A ATENEA EN ROMA

Palas Atenea, la diosa griega protectora del antiguo centro del mundo, de Atenas, también se traslada a Roma con el resto del panteón olímpico y en esas tierras se funde con el culto a Minerva, empapando el rito latino de Minerva, que contaba con una cultura más imperial, es decir, más práctica y comercial, con la recia personalidad ateniense. En Roma, Minerva comienza a dibujarse como una divinidad de la inteligencia, del pensamiento, de la memoria. En los idus de marzo, cuando ya empieza a adivinarse la llegada de la primavera y el mundo resurge, los romanos celebraban los cinco días de festividad puestos bajo el patrocinio de Minerva. Eran días de fiesta para todos, pero más señaladamente para los intelectuales y los artistas; por su nueva y pacífica condición de señora de la sabiduría y el encanto artístico, bajo Minerva quedaba la celebración de las fiestas, hasta los estudiantes tenían que abonar a sus profesores y maestros la paga en esos días, era la época de los "minervales", días impacientemente esperados por los enseñantes para recibir su siempre escaso salario. Pero la buena imagen de Minerva se va llenando, poco a poco, de las connotaciones marciales de Palas Atenea; a pesar de que Atenea ya es —cuando se consolida como defensora del hogar griego— una divinidad pacificadora, Minerva recibe el mensaje marcial de los comienzos de Atenea, y termina por hacerse una divinidad armada, con aquellas casi olvidadas características bélicas del pasado ateniense, hasta alejarse totalmente entre los buenos fieles romanos del otrora bondadoso patrocinio exclusivo del pensamiento y el estudio, y llegar a establecerse como la simbólica diosa guerrera que fue originalmente en Grecia, en sus primeros pasos entre los seres humanos.

UNA DIVINIDAD DE SEGUNDA FILA

En la capital imperial, Minerva estaba como una muestra de reflexión y de estudio, pero con la importación de los mitos, deformados por quienes traen a Roma a una muy específica Atenea, la definitiva Minerva acaba por hacerse siempre presente como una mujer destinada al culto de las batallas, erguida y desafiante, siempre con su casco de guerra, con su escudo y su brazo armado. Aunque la tradición helénica nos hablaba de una bondadosa dama, que había

aprendido en su infancia la dura lección de la sangre, de la que se decía que pedía a Zeus sus armas sólo cuando se había rechazado la paz; en su nuevo papel de avanzadilla religiosa de un imperio siempre orgulloso de sus soldados, ahora ya se encuentra definitivamente alejada del estudio y las bellas artes, de la invención de barcos y carros, de los útiles de labranza y de industrias domésticas: su papel en la sociedad latina es el de guerrera celestial, aliada a la suerte de sus ejércitos. La primitiva protectora de las profesiones liberales, la pacífica y sabia Minerva, se queda fuera del contexto de partida y pasa a la lucha permanente, pero en segundo plano, tras muchas otras divinidades masculinas y femeninas que la ganan en prestigio y en fervor popular, y son otras quienes ocupan su puesto como diosas tutelares de las faenas domésticas y del trabajo, de la misericordia y de la intercesión pacificadora.

ATENEA Y MINERVA EN EL ARTE

La representación más difundida de Atenea, de Palas Atenea, la tenemos en la moneda ática y, posteriormente, en la moneda griega. Atenea es una divinidad que exige estar en solitario, es una diosa estatuaria; por eso es más fácil verla o recordarla como efigie soberbia, como estatua que preside, que como una presencia pintada en un escenario natural. También, asociada a ella están sus fieles o sacerdotisas, la griega doncella "Kore", que pregona su importancia y su presencia. Finalmente, como diosa tutelar, Palas Atenea se puede encontrar en estatuilla o en relieve, en muchas formas de menor entidad, para presidir la casa y dar prueba de su compromiso con los hogares y con el marco familiar. Minerva, la latina versión de la diosa, es otra figura escultórica que se sigue viendo como símbolo de empresas pujantes del siglo XIX, rematando edificios y presidiendo, de nuevo en solitario y con majestuosidad incomparable, la actividad de una sociedad industrial que quiere adscribirse al progreso, uniendo industriosidad y conocimiento, como ya lo hiciera en sus lejanos días originales, allá en la Grecia del esplendor máximo. Minerva es un nombre comercial que se puede encontrar en multitud de marcas de Europa y América, casi tan abundantemente como su colega divino Hermes o Mercurio. Porque es diosa de la acción y de la victoria, de la sabiduría y la prudencia, y de ella no se recuerdan veleidades o desmanes, Minerva se convierte, con la revolución industrial, en la más positiva de las divinidades femeninas, en la que mejor puede ser corporeizada en el bronce industrial.

APOLO - LETO (MADRE DE APOLO)

El origen y nacimiento del dios Apolo se halla rodeado de un halo legendario que se presta a ser descrito por los cantores de mitos de una manera bastante lírica.

Se decía de él que conducía el carro del sol, con lo cual se quería indicar que era la deidad de la luz y de la claridad. Y, también, que había sido traído al mundo por su madre Leto en una lejana isla de nombre Delos (= "brillante"). Después de recorrer lugares y sitios en los que sus gentes la acogieran para dar a luz, Leto, perseguida por la celosa diosa Hera, por haber accedido aquélla a las pretensiones afectivas de Zeus, arribó a una isla hasta entonces móvil y errática. Según cuentan las leyendas, en el único árbol de su terreno yermo, se agarró Leto para aguantar los dolores del parto, los cuales le duraron nueve días. De este modo nacieron Apolo y su hermana Artemisa/Diana.

Desde entonces, la isla quedó para siempre fijada en el lugar exacto en el que acogió a Leto y su hermoso fruto, ya que el poderoso Zeus, padre de las criaturas, construyó unas hermosas y profundas columnas mediante las cuales aquel terreno quedó para siempre amarrado al fondo de los mares. Y convertido, además, en uno de los más idílicos lugares que imaginarse pueda la mente humana, ya que su arquitecto y hacedor fue el gran Zeus, rey del Olimpo y de cuantos en él habitan. Nunca más la oscuridad cubriría el cielo que limita la isla de Delos, denominada, a partir de entonces, la "brillante". Y es que en ella no sólo habían estado todas las deidades del Olimpo para ser testigos del nacimiento de Apolo, sino que, además, éste, considerado como la verdadera luz y el mismo Sol, vino al mundo en tal recóndito y, hasta entonces, desconocido lugar.

JUEGOS PITIOS

La niñez del dios Apolo transcurrió con cierta rapidez y apenas existe en ella dato alguno digno de encomio, aunque se adivinaba en sus gestos el talante activo y guerrero que, con posterioridad, le llevaría a resolver determinadas situaciones haciendo uso de útiles como el arco y las flechas, los cuales quedarían como significativos atributos de su personalidad y de su poder.

La primera de las hazañas que Apolo realizará es aquella que tuvo como desenlace la muerte de un reptil que se movía por los campos de Tesalia y causaba entre sus moradores miedo y pánico.

Según la leyenda, este fiero animal formaba parte de los diferentes monstruos que se generaron de la confluencia del limo o barro, producido por las aguas de la tierra y el calor reverberante desprendido por el Sol.

De entre todos esos monstruos, el más bestial era el feroz reptil que ya hemos citado. Se trataba de una enorme serpiente a la que todos temían debido a su terrorífica presencia y a los desmanes que producía en tre los humanos y sus cosechas y propiedades. Recibía el nombre de serpiente Pitón y, según nos cuenta Ovidio en "Las Metamorfosis", cayó muerta y destrozada bajo las flechas de Apolo "y por cuyas mil heridas salió la venenosa sangre. Mucho tiempo después, el recuerdo de esta singular victoria dio origen — por voluntad del mismo Apolo, enorgullecido por su valerosa hazaña — a unos solemnes juegos que recibieron el nombre de Pitios y en los cuales el vencedor, bien en la lucha, bien en la carrera pedestre o en la conducción de carros, merecía una corona de hojas de encina porque aún no las había de laurel, y porque las coronas con que Apolo se adornaba estaban hechas con las hojas del árbol más cercano al lugar en el que él estaba".

La fuerza y destreza de Apolo fueron debidas a los cuidados que la diosa Temis le prodigó desde niño. Merced a ello, se convertiría pronto en un joven apuesto, fuerte y ágil de movimientos. La diosa le alimentó con la ambrosía y el néctar que constituían el manjar propio de los dioses del Olimpo. Además, en el momento de nacer Apolo, la tierra de la itinerante isla de Delos se cubrió de una amplia capa de gránulos de oro y a ella acudieron los cisnes sagrados enviados por Zeus, y que dieron siete vueltas a la isla, y condujeron el hermoso carro que transportaría al dios Apolo hasta el grandioso territorio de Delfos, lugar en el que se asentará, desde entonces, el oráculo de Delfos que se hallaba, guardando la vetusta y oscura gruta que hacía de entrada al territorio del Oráculo, la serpiente Pitón que Apolo acribillaría con sus temibles dardos. Según cuentan los narradores de mitos, el nombre "Pitón" significa "pudrir" y el célebre Himno de Apolo recoge el sentido de este concepto: "Púdrete ahora ahí donde estás sobre la tierra nutridora de los humanos".

También por entonces fue cuando Zeus puso en manos de Apolo la mitra y la lira, que se constituirían en sus símbolos visibles y reconocidos.

FLECHA DE AMOR Y DARDO DE DESAMOR

No obstante la destreza y tino que Apolo había demostrado con su arco, y el efecto que sus flechas causaron en aquel monstruo que impedía con su sola presencia horrorosa la entrada a la gruta del oráculo de Delfos; sin embargo, y debido a una especie de arrogancia y prepotencia que, tan real como la vida misma, siempre acampana a quienes se creen superiores a los demás, o a quienes detentan determinados poderes, políticos o sociales... Lo cierto es que Apolo, envalentonado por la hazaña realizada al dar muerte a la serpiente Pitón, no se paró en mientes y un nefasto día para él insultó al dios del Amor, al certero Cupido, pues nadie como él sabe dirigir las flechas al lugar deseado.

Oigamos, al respecto, la narración de Ovidio: "Porque Apolo, presuntuoso de su éxito sobre la serpiente Pitón, viendo a Cupido con el apercibido carcaj, le amonestó: Dime, joven afeminado: ¿qué pretendes hacer con esa arma más propia de mis manos que de las tuyas? Yo sé lanzar las flechas certeras contra las bestias feroces y contra los feroces enemigos. Yo me he gozado mientras veía morir a la serpiente Pitón entre las angustias envenenadas de muchas heridas. Conténtate con avivar con tus candelas un juego que yo no conozco y no pretendas parangonar tus victorias con la mías. Sírvete tú de tus flechas como mejor te plazca —respondió el Amor— y hiere a quienes te lo pida tu ánimo. Mas a mí me place herirte ahora. La gloria que a ti te viene de las bestias vencidas me vendrá a mí de haberte rendido a ti, cazador invencible".

Después de terminar su discurso, Cupido se dirigió hacia el monte Parnaso y, una vez allí, cargó dos flechas con el fruto del amor y la pasión en una, y en la otra, por contra, el abultado desdén. Las lanzó con gran tino y la primera se clavó en el pecho de Apolo, mientras la segunda alcanzó a la ninfa Dafne.

De este modo, la pasión de uno —en este caso Apolo— se estrellaría siempre contra el desprecio —latente en Dafne— del otro. Ante los requerimientos del dios, la ninfa respondía indefectiblemente con el repudio y la huida.

"¡Espérame, hermosa mía! — clamaba Apolo —. ¡Espérame! ¡Que no soy ningún enemigo de funestas ideas! ¡Húyale el cordero al lobo, el ciervo al león y la paloma al águila, porque sus enemigos son; pero no me huyas, porque únicamente el más inmenso amor me impulsa! "

—En vano clamaba Apolo; inútiles resultaban sus súplicas y sus ruegos, pues Dafne —debido a la influencia del certero dardo de Cupido— no reparó en él ni un instante siquiera.

Las lamentaciones de Apolo no parecían propias de un dios tan valeroso y victorioso como hasta entonces se había aparecido ante él mismo y ante los demás. La flecha del desamor, que Cupido le había clavado en el centro mismo de su corazón, estaba produciendo el efecto deseado por el certero arquero.

HOJAS DE LAUREL

Reflexionaba Apolo sobre todas las cualidades de las que estaba adornado, y no hallaba fallo ni tacha ninguno en su propia persona. Acaso ya no se acordaba de su arrogancia para con el "afeminado Cupido". Cuanto más se miraba a sí mismo, menos veía sus posibles fallos. Finalmente, y muy a su pesar, Apolo no pudo conseguir el amor, ni el afecto de Leto, la cual se transformó en árbol, concretamente en un laurel que, por otro lado, se convirtió en el símbolo de Apolo y sus victorias. El relato de Ovidio nos da cuenta exacta de los avatares del dios y de la ninfa:

"Hijo de Júpiter soy, y adivino el porvenir y soy sabio del pasado. Yo inventé la emoción de acotar el canto al son de la lira; mis flechas llegan a todas partes con golpes certeros. Mas, ¡ay!, que me parece más certero quien me dio en mi blanco. Siendo el inventor de la medicina, el universo me adora como a un dios bondadoso y benefactor. Conozco la virtud de todas las plantas... pero ¿qué hierba existe que me cure la locura de amor? Se conoce que mis méritos, útiles para todos los mortales, únicamente para mí no tienen poder ni prodigio.

Mientras hablaba así logró Apolo acortar la distancia que les separaba: pero Dafne de nuevo huyó ligera... con hermosura acrecentada. Sus vestidos volados y semicaídos... Sus cabellos dorados y flotantes... Divina, sí. Debió pensar Apolo que más le valían que las melodiosas palabras, en aquella ocasión, los pies ligeros... y arreció en su carrera. Y fue aquello... como una liebre perseguida por un galgo en campo raso, espectacular y definitivo. ¿La alcanza? ¿No la alcanza? Ya los varoniles dedos rozan las prendas femeninas... ¡Y cómo palpita el corazón entonces...!

Llegó Dafne a las riberas del Paneo, su padre, y le dijo así desconsolada: " ¡Padre mío si es verdad que tus aguas tienen el privilegio de la divinidad, ven en mi auxilio... o tú, tierra, ¡trágame... porque ya veo cuán funesta es mi hermosura... "

Apenas terminó su ruego, fue acometida por un espasmo. Su cuerpo se cubre de corteza. Sus pies, hechos raíces, se ahondan en el suelo. Sus brazos y sus cabellos son ramas cubiertas de hojarasca. Y, sin embargo, ¡qué bello aquel árbol! A él se abraza Apolo y hasta parece que lo siente palpitar. Las movidas ramas, rozándole, pueden ser caricias. "Pues que ya — sollozó — no puedes ser mi mujer, serás mi árbol predilecto, laurel, honra de mis victorias. Mis cabellos y mi lira no podrán tener ornamento más divino. ¡Hojas de laurel! (...) Cubriréis los pórticos en el palacio de los emperadores y reyes dejarán de aparecer verdes".

PERSONIFICACION DEL SOL Y DE LA LUZ

Hay otras versiones más poéticas del pasaje que muestra al dios Apolo acabando con la serpiente Pitón. Tales interpretaciones conciben semejante suceso siempre en relación con una especie de simbolismo que habría que desvelar, en cuyo caso llegaríamos a una explicación un tanto atractiva del mito y, en todo caso, hasta más real.

En tal sentido se dice que ese monstruo, esa enorme serpiente Pitón era una forma antropomórfica, elaborada por los propios mortales, para explicar las crecidas del rápido torrente que cruzaba, con ensordecedor ruido, toda la región en donde se desarrollaron los míticos sucesos.

Al finalizar la estación invernal, y con la llegada de la primavera, el caudal del hasta entonces insignificante arroyo que, naciendo en la cumbre del monte Parnaso, cruzaba los valles y montañas de Delfos, aumentaba considerablemente, en parte debido al deshielo. Formaba cascadas de gran altitud y se introducía con estrépito por entre las terrazas del propio anfiteatro de Delfos y, al propio tiempo, describía mil vericuetos —visibles unos, ocultos otros;— todo ello contribuía a la formación de un cauce irregular e incontrolado. El lecho del torrente se hinchaba sobremanera y, desde una perspectiva lírica, se asemejaba al despertar de una enorme serpiente dispuesta a no dejarse dominar por ningún mortal.

Solo la presencia del Sol, allá arriba, lograría mermar, con el poder calorífico de sus rayos, el desbocado caudal del torrente. Nos hallamos ya en el estío y Apolo —la personificación del Sol y de la luz— se dispone a frenar, hasta agostarlo, aquella movilidad exacerbada del torrente y de sus desbocadas aguas. El dios, Apolo, ha vencido a la serpiente Pitón, pues donde había un crecido río, apenas ahora se distingue un insignificante regato. Los rayos del sol simbolizarían las flechas que Apolo envía con fuerza inusitada, lo cual indicaría que nos hallábamos ya en pleno verano, contra las, hasta aquí, abundantes aguas

del torrente. El resultado será la muerte de éste —el torrente— a manos de aquél —el Sol, es decir, la personificación del dios Apolo—; y, así, se cumplen los vaticinios de los cantores de himnos, cuando se refieren a la muerte de la Pitón por Apolo: "No; la muerte cruel no podrá ser apartada de ti (...), te pudrirás ahí, bajo la acción de la tierra negra y del brillante Sol".

VALLE DE TESALIA

Lo cierto es que la muerte de la serpiente Pitón hizo que el protagonista de semejante suceso, es decir, muy especialmente el dios Apolo, tuviera que purificarse. La muerte de la serpiente Pitón confirmó al dios cierta impureza de espíritu, pues, a pesar de las muchas interpretaciones en favor de la actuación del dios, sin embargo, existen autores que piensan que Apolo mató a la Pitón por un interés personal —y no porque hiciera daño a hombres y ganado—, derivado de la querencia del dios por tener un oráculo propio; cosa comprensible dadas las dotes de adivino que indudablemente poseía.

Puesto que la serpiente era hija de la madre Tierra, poseía la virtud de emitir veredictos ante determinadas cuestiones que se le plantearan. Por lo mismo, al decir de ciertos mitólogos, desarrollaba tareas de oráculo. Esto convertía al monstruo en enemigo y rival del dios Apolo, de aquí la lucha entre ambos y la posterior victoria de este último. Por lo demás todas las sociedades ancestrales han tenido muy en cuenta el mito de la serpiente —representando el mal y el daño, la oscuridad y el abismo— y el dios poderoso que logra darle muerte, y que simboliza la lucha del mal contra el bien, de la luz contra la oscuridad, del amor contra el odio...

Para cumplir con el rito de su purificación, Apolo sube al carro tirado por blancos cisne —la blancura de los cisnes simboliza la luz y la claridad irradiadas por Apolo— y, aunque en un principio se dirigirá hacia Delfos, sin embargo terminaría por asentarse en un plácido y verde valle situado entre las dos míticas montañas de Ossa y Olimpos. Aquí llevó a cabo el dios Apolo su purificación y, desde entonces, ese idílico y paradisíaco lugar será conocido con el nombre de "Valle de Tesalia".

LA HERMOSURA DE APOLO

Cuentan las leyendas que el dios Apolo era muy bello y siempre se le representaba en plena juventud. Además, su atractivo no sólo era físico, sino que tenía también ciertas cualidades de tipo moral y, en cualquier caso, llamaba la atención por su gracia y su prestancia. "Era un dios semejante al más bello y

viril de los mortales, pleno de savia y vigor, siempre joven; una cabellera abundante se esparcía por sus anchos hombros" (Himno a Apolo).

No obstante toda su belleza y fortaleza, Apolo no pudo enamorar, como ya hemos visto, a la ninfa Dafne, aunque no le sucedió lo mismo con la hermosísima Cirene, a quien Apolo conoció cuando guardaba los rebaños de su padre, rey de los lapitas, que se hicieron célebres por luchar contra los centauros.

Esta ninfa tesalia prefería cazar a cualquier otra diversión, con lo que ya tenía algo en común con Apolo, reconocido como un gran cazador. En cierta ocasión, la ninfa Cirene se enfrentó a una peligrosa pieza. Nada menos que a un león, y ni siquiera utilizó en la refriega arma alguna. Apolo observaba la feroz lucha y vio como la ninfa logró matar al león. Al instante se enamoró de ella, y siguiendo el consejo de un veloz centauro, decidió subirla en su carro de oro y raptarla. Huyó con ella hasta el norte de África y, una vez en la región de Libia, regaló el dios Apolo a la cariñosa ninfa un terreno que, desde entonces, se denominaría la región de Cirene. Además, ambos tuvieron un hijo, al que sus padres confiarían a las Musas.

ARISTEO

En una legendaria tierra, bañada por las aguas marinas, nació Aristeo. La venturosa tierra había acogido en su seno a dos ilustres personajes, es decir, a Apolo y a la bella ninfa Cirene. De su unión nacería Aristeo.

Desde muy niño fue educado por las Musas, quienes le enseñaron todo lo concerniente al arte de la predicción y de la adivinación; también le mostraron el poder curativo de las plantas y todos los lenitivos y remedios contra las diversas enfermedades.

Mas adelante, también las Ninfas colaboraron en la tarea de hacer de Aristeo un hombre de provecho. Merced a todo ello, conoció la técnica de la apicultura y las diferentes formas de cultivo de los olivos: además, le enseñaron los variados modos de cobrar piezas, con lo que se convirtió en un experto cazador y dominador de la práctica de la cinegética.

En cierta ocasión, Aristeo libró a los habitantes de las islas Cíclades de la terrible enfermedad de la peste. Mas, curiosamente, para esto no utilizó su sabiduría curativa, sino que, armándose de paciencia, cumplió diariamente con un ritual en honor de Zeus. El dios, agradecido, envió un viento fresco y bonancible a aquel lugar de desahucio y la terrible enfermedad se alejó para siempre de allí.

PROMESA DE CASANDRA

Apolo también se enamoró de la joven Casandra, quien le prometió que accedería a sus peticiones si el dios le concedía el don de la profecía. Hízolo así Apolo, pero Casandra no cumplió la promesa de casarse con él, por lo que el dios se sintió engañado y utilizado. Entonces decidió confundir, de aquí en adelante, toda predicción hecha por Casandra.

Las leyendas cuentan que Apolo, una vez que descubrió la burla de Casandra, montó en cólera y escupió en sus labios, con lo que, a partir de ahora, Casandra nunca sería tenida en cuenta. Nadie, por lo demás, daría crédito, en lo sucesivo, a sus palabras.

Y así, Casandra, con ocasión del sitio de Troya por los griegos, y habiendo ideado éstos el famoso caballo de madera en el cual ocultarían a sus hombres para tomar la ciudad, advirtió que si entraban en Troya ésta quedaría destruida. Pero nadie la creyó; el resultado fue la destrucción de la ciudad.

APOLO Y TALIA

La prestancia de Apolo le impedía a relacionarse con todas las bellezas que iba conociendo. Tal es el caso de sus amores con Talía. Cuentan las crónicas que Apolo tuvo con ella unas relaciones amorosas de las que derivaría el nacimiento de los famosos Coribantes. Estos eran deidades que acompañaban siempre a Dioniso, pues formaban parte de su séquito.

Talía era una de las nueve Musas y personificaba lo festivo, lo lúdico y la comedia. Por lo común se la representaba con la cara cubierta por una máscara cómica; aunque también aparecía, en ocasiones, con los atributos que hacían referencia al pastoreo y al verdor del campo. Por ejemplo, se la representaba cubierta de hiedra y portando un cayado. Su figura siempre aparecía llena de juvenil encanto y en actitud risueña. Cuentan las más célebres leyendas que Talía era la inventora de la geometría y de la agricultura y que se le atribuía el cuidado de la vegetación y el crecimiento de los árboles.

APOLO/FEBO Y LEUCOTOE

Una narración, llena de poesía, que Ovidio introduce en su obra "Las Metamorfosis" muestra cómo Apolo provoca, con su anhelo amoroso, un lamentable suceso.

Sin embargo, antes, si se me permite, voy a intentar una digresión respecto del nombre con el que, en ocasiones, se denominaba al dios Apolo, por parte de algunos narradores clásicos, como por ejemplo es el caso de Ovidio. Me refiero al epíteto Febo, el cual se utilizaba para referirse al dios Apolo y tiene una etimología no suficientemente conocida, ni aceptada, por los estudiosos de la mitología. No obstante, parece que existe la convención de considerar al nombre Febo como relacionado semánticamente con los significados de los conceptos "claridad", "brillante", "transparente" y "resplandeciente". En todo caso, los antiguos lo utilizaban con relativa frecuencia para nombrar a Apolo, De aquí que hayamos encabezado este apartado con los apelativos

APOLO/ FEBO.

Lo cierto es que Febo, según nos cuenta Ovidio, es el propio dios Apolo, cuando personifica al Sol. Y hubo un tiempo en que Apolo/Febo se enamoró de la hija del rey persa Orcamo. Llamábase la joven Leucotoe, y cedió a las pretensiones de Apolo/Febo porque éste, transformándose en la madre de aquélla, consiguió sus propósitos de conquista. Cuando el padre de Leucotoe se enteró de que su hija había sido seducida por el dios Apolo, montó en cólera y castigó a ésta por consentir y doblegarse a tan ilustre enamorado. Había sido Clitia, celosa porque no fue elegida ella por Apolo/Febo para formar pareja con el dios, quien puso al corriente de todo al furioso Orcamo. El castigo fue tan severo que, según nos narra Ovidio, Leucotoe quedó enterrada y cubierta con arena:

"Con la noticia, el rey, loco de furor, ordena que Leucotoe sea enterrada viva y que sobre su cuerpo se acumule un enorme montón de arena".

Apolo/Febo quiso ayudar a su amada y por medio de sus rayos se dispuso a abrir rendijas en la arena que cubría el cuerpo de Leucotoe pero, a pesar de su poder, no logró devolverla a la vida. "Desde la muerte de su hijo Faetón no había sentido Febo un dolor tan vivo", nos cuenta Ovidio.

ARBOL DE INCIENSO Y HELIOTROPO

La compasión de Febo por su amada fue tal que —sigue diciéndonos Ovidio— se dispuso a "ungir de néctar oloroso los despojos mortales y asegurar que tocarán en el cielo como si se hubieran convertido en una columna de quemado incienso".

Por contra, el odio experimentado, a partir de ahora, por el dios, hacia la acusona Clitia, hará posible que Apolo/Febo la desprecie y la envíe un ejemplar castigo. Oigamos de nuevo a Ovidio y reparemos en la descripción que de tales hechos nos hace en su obra ya citada:

"Como el amor había sido causa de la indiscreción de Clitia, Apolo jamás volvió a tener unión carnal con ella, y hasta la despreciaba cada día haciéndole saber sus amoríos. La ninfa Clitia no pudo sufrir tales desdenes. Miró al Sol con sus ojos clamorosos y tornóse lívida. Poco a poco sus pies se transformaron en tallo y su cuerpo violado en las flores olorosas de la violeta y del heliotropo".

También Homero llama Febo al dios Apolo en algunas ocasiones, y el propio Zeus — rey del Olimpo y padre de aquél — se dirige a él en los siguientes términos que "La Ilíada" recoge: "Ve ahora, querido Febo, a encontrar a Héctor, el de bronceo casco".

Aparece con relativa frecuencia el apelativo Febo en la obra de Homero: "... y Febo Apolo, que iba delante, holló con sus pies las orillas del foso profundo, echó la tierra dentro y formó un camino largo y tan ancho como la distancia que media entre el hombre que arroja una lanza para probar su fuerza y el sitio donde la misma cae. Por allí se extendieron en buen orden; y Apolo, que con la égida preciosa iba a su frente, derribaba el muro de los aqueos, con la misma facilidad con que un niño, jugando en la playa, desbarata con los pies y las manos lo que de arena había construido. Así tú, flechador Febo, destruías la obra que había costado a los aqueos muchos trabajos, esfuerzos y sacrificios, y a ellos los ponías en fuga".

La faceta guerrera de Apolo/Febo es resaltada en numerosos pasajes de la mitología y, en toda ocasión, nunca deja de obedecer y ayudar a su padre Zeus, lo cual redundará siempre en beneficio del hijo, quien verá, así, extenderse su poder a otros campos opuestos a lo bélico.

PODER CURATIVO DE APOLO

Son muchos los héroes y luchadores que saben de los poderes que Apolo tiene sobre los distintos males que aquejan a la salud y sobre la forma en que cura las diferentes heridas infligidas en los campos de batalla.

Por esto mismo, en cuanto se encuentran heridos por el enemigo, enseguida claman a Apolo/Febo para que, mediante su poder sobre la enfermedad y el dolor, sane sus cuerpos malheridos.

Homero nos ofrece varias muestras de esa capacidad curadora que el dios Apolo/Febo poseía, y en la que creían a pies juntillas, por así decirlo, los más renombrados guerreros. Tal es el episodio que muestra el arrojado guerrero Glauco que cae herido, durante la guerra de Troya, al intentar socorrer a su amigo Sarpedón. Al momento dirige sus súplicas al dios Apolo, y también, al instante, son atendidas por el dios, con lo que Glauco queda curado de sus heridas, las cuales habían sido causadas por las armas de su oponente Teucro. Aunque logra rescatar el cadáver de su compañero Sarpedón; sin embargo, como prosiguiera luchando, con posterioridad —en actitud temeraria— y defendiendo otras causas —entre ellas el intento por rescatar el cadáver de Patroclo, compañero del renombrado Aquiles y artífice directo de la muerte de Sarpedón—, halló el final postrero. Fue muerto a manos de Ajax, el más fornido y alto de los guerreros griegos, que portaba las más temibles y pesadas armas, así como el famoso escudo compuesto por una plancha de bronce forrada de al menos siete pieles de buey. Tras la muerte de Glauco, el dios Apolo se preocupó de que su cadáver no pudiera ser exhibido por ninguno de sus verdugos; para ello, llamó a los vientos y les ordenó que lo llevaran hasta Licia, la tierra que le había visto nacer y en la que había gobernado su rey Sarpedón.

El propio Zeus ordenó, también, a Apolo que trasladara el cadáver de Sarpedón hacia la tierra de Licia: "¡Ea, querido Febo! Ve y después de sacar a Sarpedón de entre los dardos, límpiale la negra herida cubierta de oscura sangre; condúcele a un sitio lejano y lávale en la corriente de un río; úngele con ambrosía, ponle vestiduras divinas y entré galo a los veloces conductores y hermanos gemelos: el Sueño y la Muerte. Y éstos transportándolo con presteza, lo dejarán en el rico pueblo de la vasta Licia".

He aquí, por otra parte, la forma en la que Glauco clamó a Apolo/Febo para que lo curara: "Oyeme, oh soberano, ya te halles en la opulenta Licia, ya te encuentres en Troya; pues desde cualquier lugar puedes atender y ayudar al que está afligido, como yo lo estoy ahora. Tengo esta grave herida, padezco agudos dolores en el brazo y la sangre no se seca; el hombro se entorpece, y me es imposible manejar firmemente la lanza y pelear con los enemigos (...) Cúrame,

oh soberano, la grave herida, adormece mis dolores y dame fortaleza para que mi voz anime a los licios a batallar y yo mismo luche en defensa del cadáver de Sarpedón".

Tal fue su plegaria, oyóle Febo/Apolo y en seguida calmó los dolores, secó la negra sangre de la herida e infundió valor en el ánimo del teucro. Glauco, al notarlo, se holgó de que el gran dios hubiese escuchado su ruego. En seguida fue por todas partes y exhortó a los capitanes licios para que combatieran en torno a Sarpedón.

LA LEYENDA DE UNA HERMOSA FLOR

Los devaneos y amoríos de Apolo fueron innumerables. No sólo se relacionó con las más bellas ninfas y muchachas, sino que también fue protagonista de episodios en los que aparecían como actores principales efebos de gran hermosura.

Tal es el caso de Jacinto/Hiacinto, del cual se prendó e dios. Según unos, Jacinto/Hiacinto era descendiente del rey de Esparta Amiclas. Aunque otra versión le hace hijo de la hermosa musa Clío.

No sólo Apolo se había fijado en el bello efebo, sino también un joven poeta, llamado Támiris (del que se dice fue el primero que se enamoró de alguien que pertenecía a su propio sexo, por lo que se le tiene por el introductor de la Sodoma en la historia de los mortales) quien, además de su gallardo porte y de su atractivo físico, reunía cualidades, por ejemplo, relacionadas con la música no igualadas por nadie hasta entonces. Su mismo padre había sido un renombrado músico y, por lo mismo, había traspasado esta afición a su hijo Támiris.

Cuentan las leyendas que, en cuanto Apolo se constituyó en rival suyo — puesto que ambos se disputaban la amistad del efebo Jacinto/Hiacinto, se dedicó a lanzar infundios con el fin de desacreditarle ante otros músicos y ante el propio efebo. Las calumnias del dios estaban muy bien urdidas, pues mencionaban la superioridad de la voz y el canto de Támiris sobre la propia entonación de las Musas, cuando es sabido que nadie puede competir con ellas en ningún aspecto artístico.

Las Musas tomaron represalias ante semejante atrevimiento y, en unos instantes, descargaron cruel castigo sobre el desventurado Támiris. Este —por haber propalado, según el infundio de Apolo que él era capaz de vencer a las

Musas con su melodiosa voz— fue alcanzado por los males que aquéllas le enviaron y perdió la vista, el habla y hasta la memoria.

De este modo, el dios Apolo se quitó de en medio limpiamente, por así decirlo, a un peligroso rival y, en lo sucesivo, podría gozar de la ansiada compañía de su amado amigo Jacinto/Hiacinto.

Mas su recién estrenada alegría pronto se volvió tristeza y pena ya que cierto día se hallaban ambos practicando el lanzamiento del disco, cuando sobrevino la catástrofe. El disco que había lanzado el dios chocó aparatosamente contra una dura roca, y desvió peligrosamente su trayectoria viniendo a estrellarse, con inusitada violencia, contra la cabeza de Jacinto/Hiacinto. El hermoso efebo murió al instante y ni siquiera el dios Apolo pudo socorrerle: sólo tuvo tiempo de transformar la sangre que manaba de la cabeza del muchacho, en una hermosa flor de color rojo púrpura que, desde entonces, para perpetuar su nombre y su recuerdo, pasaría a llamarse la Flor del Jacinto.

EL RIO DE LA IRA. MARSIAS.

Algunos relatos nos presentan el dios Apolo, no sólo cargado de la animadversión que ya hemos descrito hacia sus adversarios, como es el caso del poeta y cantor Támiris, sino también revestido de una crueldad cuando menos impropia de un dios con los poderes y las cualidades de Apolo.

Valga, al respecto, como paradigma de lo que acabamos de apuntar, el brutal final del sileno Marsias, a manos del cruel Apolo.

Marsias era de ascendencia frigia, y según cuentan las diversas crónicas, había confeccionado un instrumento musical que emitía melodiosos sonidos: se trataba de una flauta de dos tubos. Otras leyendas nos hablan de que fue Atenea/Minerva quien había inventado el instrumento musical descrito; pero, al mirarse en un manantial y ver su cara hinchada por tocar la flauta, la arrojó lejos de sí y profirió toda una sarta de maldiciones para quien la encontrara y la recogiera.

La casualidad hizo que el sileno Marsias pasara por el lugar en donde se encontraba la flauta. La recogió y, al decir de las diferentes narraciones, muy pronto logró sacar toda una serie de sonidos y notas que le hicieron célebre. Su virtuosismo llegó a oídos del mismísimo Apolo, quien se quedó sorprendido ante lo que él consideraba atrevimiento gratuito por parte de Marsias. Este había propalado que dominaba todos los sonidos de la flauta mejor que Apolo su singular lira. Ambos se retaron y convinieron que quien ganara podría hacer con

el otro lo que deseara. Apolo se sirvió de ardides tales como tocar el instrumento al revés —aunque eso no entraba dentro de lo pactado por ambos, ya que la flauta no puede tocarse por el extremo opuesto a su lengüeta — y, de esta manera tan desleal, logró proclamarse vencedor. Se dice que algunos de los personajes presentes durante la singular justa entre participantes de tan desproporcionada catadura no aprobaron el resultado satisfactorio al dios y por lo mismo, Apolo los castigó al instante. Tal fue el conocido caso del rey Midas, quien manifestó su oposición al resultado que daría la victoria a Apolo; éste, a manera de castigo, le colocó dos orejas de asno sobre su cabeza.

Lo más grave del caso fue el trato que el vencido, en este caso el sileno Marsias, recibió del vencedor, es decir, de Apolo. El cruel dios, después de que las Musas —en cargadas de dilucidar la cuestión entre Marsias y Apolo— proclamaran la superioridad de Apolo, éste ni corto ni perezoso cogió a Marsias, le ató a un olivo que había en el lugar y le infligió una cruel muerte; lo desolló vivo.

Al parecer, el propio dios se arrepintió de su cruel actuación y convirtió al desgraciado Marsias en un río de aguas cristalinas que nacía en las raíces del citado olivo.

APOLO EN EL ARTE

Los artistas y entendidos siempre dicen de Apolo que pertenece a la segunda generación de los Olímpicos. Esto significaba, al menos para los clásicos, y siempre desde una perspectiva estética, que tal deidad podía esculpirse con todos los materiales nobles —lo cual era considerado un privilegio reservado sólo a los dioses del Olimpo y a los dioses superiores, éstos eran veintidós y, de ellos, doce componían la corte celestial y las otras diez deidades se denominaban elegidas o selectas— como, por ejemplo, oro, plata, bronce, marfil...

Apolo, por lo demás, era representado como un dios revestido de valor y victorioso "Apolo Pítico". Pero, además, existían otras imágenes en las que aparecía en una postura erecta, en actitud de marcha, con su corta capa —clámide— echada hacia atrás y su cabeza erguida.

También es frecuente representarlo en plena juventud, casi como un adolescente. O, en otros casos, aparece apoyado en una columna; con su brazo derecho sujeta su cabeza y toda la figura irradia cierta clase de serenidad de ánimo. Tal sería el caso del Apolo de Praxiteles, que se apoya en el tronco de un árbol en el cual se destaca la figura de un lagarto.

Una piedra cónica o redonda era, en los primeros tiempos, la única representación del dios Apolo. Luego, apareció revestido de evocaciones musicales, sobre todo en la época clásica. También son numerosas las ocasiones en las que aparece representado desnudo, o bien cubierto con una amplia capa o túnica, pero siempre portando la lira entre sus manos.

Con frecuencia se le representa revestido de otros atributos distintos de la lira, que también definen al complejo dios, tales como el arco y las flechas, el trípode y el cetro, el laurel y los rayos solares, la mitra...

ARTEMIS/DIANA

Esta adscripción a Selene (para los griegos) o Luna (para sus herederos romanos) es un hecho que aparece más tarde, cuando ya la imagen de Artemisa estaba consolidada como reina de los bosques, con su corte de doncellas prodigiosas. Cuando se la lleva a ser divinidad del satélite, se está desplazando a su "propietaria" Febe o Selene, una titánida de la primera ola de la mitología primigenia, hermana de Helios, la divinidad del Sol. Por cierto, que al desplazar a Artemis a la posición lunar, su gemelo Apolo también se desplaza hasta ocupar el puesto de Helios, lo que resulta plenamente equilibrado para el conjunto fraternal de cara a la pareja importancia que han de ocupar los dos hermanos en el cuadro mitológico. Pero no se detiene ahí el movimiento y Artemisa sigue avanzando, hasta que también se encaja en el hueco de Hécate, en el sitio que antes pertenecía a esta divinidad de la sombra de la luna. Con las tres personalidades, su identidad se complica y ya está ante sus fieles una diosa con tres rostros: el de Artemis sobre la faz del planeta; de Selene en el firmamento, y de Hécate en las sombras eternas de los infiernos. Así, por translación, se obtiene una deidad que ocupa los mismos tres espacios que —en su día, y tras vencer a Cronos— ocuparon Zeus, Poseidón y Hades, como una segunda edición del imperio de la época paterna, en el que se hubiera eliminado el triunvirato a favor de una concentración total del poder. La diosa termina por ser una poderosa criatura que tan fácilmente puede provocar la enfermedad y la muerte, como puede curar a toda una nación con su voluntad. Se va haciendo cada vez más poderosa, pero no es Artemis quien (naturalmente) exige ese poder total, sino que son sus fieles quienes, con el paso del tiempo, van reivindicando para ella, para su divinidad favorita, el monopolio del poder, la unión de todos los posibles atributos olímpicos en sus manos, como prueba de su popularidad, del afecto de sus seguidores y del encanto que despertaba la deidad cazadora, la decidida mujer que vive en la naturaleza, entre las fieras y a merced de los elementos, aquí abajo, en el mismo mundo que los humanos, dando prueba de ser, a pesar de todo, de la misma madera que nosotros, los hijos de la tierra,

preocupada por los retoños de las bestias y entusiasmada con la idea de dar caza a cualquier animal de buen porte que se ponga a tiro.

¿QUIEN ES ARTEMIS?

A fin de cuentas, la personalidad clara y concreta de la doncella celosa de su virginidad y defensora a ultranza de la de sus protegidas se va enturbiando, y llega a un punto en el que Artemis/Diana se ve tremendamente complicada, como una manipuladora de los poderes ocultos de la muerte y las tinieblas. Es la representación viva de toda la maldad posible en el cielo, aunque entonces lo firmase Hécate; de la luz que nos arroja en la noche y sirve de guía para caminantes y enamorados, ya como Selene; y la inquieta defensora de animales para provecho de cazadores, de protectora de los bosques para disfrute de los mortales.

Como pasa con casi todos los dioses de la antigüedad, su papel nunca queda perfectamente definido a uno u otro lado de la raya entre bondad y maldad y Artemis fluctúa, a la manera que los seres humanos saben que ellos lo hacen, entre muchos matices, sin quedar enteramente en el blanco puro ni en el desesperado pozo sin salida del negro absoluto, al modo de las hagiografías o de las condenas totales de las religiones del libro, del trío judeo-cristiano-islámico. Pero también es necesario decir que esa trinidad, tan querida después por los cristianos, no es exclusiva de Artemis, sino que otra de sus grandes compañeras olímpicas, Atenea, también era niña que jugaba a la guerra con Palas, doncella vestida de pieles de cabra, al estilo de los libios, y armada como guerrero para las ocasiones en las que la batalla era inevitable y mujer madura y sabia, en compañía del cuervo y del búho. Tres eran las estaciones del año para los griegos; invierno, primavera y verano; tres las esferas del Universo: celestial, terrena y subterránea; tres las fases de la luna: nueva, creciente y vieja. El número tres tenía un significado mágico, divino y no es de extrañar, pues, que una deidad de la categoría de Artemis fuera ascendiendo por la escala del reconocimiento, hasta llegar a poseer ella, también, las tres caras que la daban la categoría de máxima representación divina.

ARTEMIS Y SUS DONCELLAS

Si importante es Artemis, no menos importancia tiene la amplia comitiva de ninfas que rodea a la diosa. Se trata de ochenta bellísimas ninfas, doncellas que se han comprometido con su diosa a la virginidad, lo que va a hacer que se despierten la curiosidad y los deseos de dioses y héroes alrededor de esta corte de jovencitas, de virginales niñas de nueve años, elegidas por Artemis misma en

las bravas aguas del Océano y en las más remansadas del río Amnisos de Creta. Naturalmente, y con el paso del tiempo, los artistas han ido añadiendo años y han desarrollado las formas de las niñas primitivas, hasta que consiguieron hacerlas núbiles y sumamente deseables, pero esto es una cuestión debida a la necesidad de adecuar el mito a las exigencias morales de cada época, ya que — fuera del contexto original griego— se hacía muy duro el que los dioses o los humanos pudieran tratar de atropellar a tan inocentes criaturas, y resultaba más conveniente representar al coro de ninfas con bastante más peso y envergadura que las infantiles vírgenes. Pero, antes de seguir adelante, hemos de contar la historia de Artemis, la Diana de los romanos, tal y como se narra en los textos clásicos conocidos.

SUS PRIMEROS AÑOS

Zeus, en su romance con la bella Leto, tuvo otro de sus románticos raptos amorosos y encerró a su pareja, y a él mismo, en la corporeidad mágica de una pareja de codornices encelados. Tras ese rapto poético, Leto quedó encinta; llevaba en su seno a los gemelos Apolo y Artemis. Tras el idilio y sin tener casi tiempo para despedirse de su amante ni comprender bien el alcance de su acto de amor, la futura madre de los grandes dioses debió huir del ataque de la celosa Hera, esposa legítima y verdadera de Zeus, harta de sus historias románticas y extramatrimoniales. Para castigar a quien tanto había arrebolado a su veleidoso marido, Hera lanzó a la serpiente Pitón en persecución de la horrorizada embarazada, con la maldición de que no consentiría el parto en ningún rincón de la tierra que estuviera alumbrada por el sol. Con la ayuda del viento, Leto fue hasta las proximidades de Delos. Allí parió al primero de los gemelos, iniciándose un largo proceso de parto. Nacida Artemis y ya consciente del peligro que corría su inocente madre, esta pequeña empezó a utilizar parte de los recursos de la divinidad y, a pesar de ser tan sólo una niña recién nacida, ayudó a su madre a pasar al otro lado, de tierra firme a una isla huidiza.

ARTEMIS, PROTECTORA DE MADRES E HIJOS

Este hecho, absolutamente milagroso y sorprendente, de que Artemis, nada más saltar al mundo, emprendiese su tarea, ayudando a que su madre siguiera su destino y cruzara las aguas, para poder arribar finalmente a la isla de Delos, es prueba de que se trata de una personalidad mitológica extraordinaria. Pitón y de la consiguiente venganza de Hera, Leto se coloca en la ladera norte del monte Cinto, a cubierto de la luz del sol; allí la fatigada y asustada parturienta dio a luz a Apolo, tras nueve días de contracciones y dolores. Delos, tras el nacimiento del

dios, quedó para siempre anclada en su lugar y ahí está, como prueba tangible de que lo que se cuenta es cierto, como todo lo que la mitología nos relata.

Con tan complicado parto, no es de extrañar que a Artemis, por ser la hembra de la pareja de gemelos, se la asociara desde ese nacimiento sobrenatural a las mujeres encintas, como protectora de los partos y que se convirtiera, por asimilación, también en diosa tutelar de las crías de todos los animales mamíferos y, muy especialmente, de los niños de pecho, aunque no fuera tan solícita con los mamíferos crecidos ni con los seres humanos adultos, ya que unos eran sus blancos móviles en la caza y los otros se podían convertir en objetivo de su especial androginia, de su persecución terrible de los varones crecidos. Pero casi todos los personajes del Olimpo tienen sus virtudes y defectos contruidos como los humanos y vividos tan desmesuradamente como sólo lo pueden hacer ellos, los dioses.

EL REGALO DE ZEUS

Cuando, un poco más crecida, se encuentra con su padre Zeus, la niña pide un raro favor: ser virgen para siempre y llevar arco y flechas, como lleva su hermano Apolo. Además, quiere tener el privilegio de ser portadora de la luz, vestir una preciosa capa de cazadora, coquetamente rematada en rojos y que termina a la altura de sus rodillas; también pide una compañía de sesenta ninfas del océano, otras veinte del río Amnisos, perros de caza, todos los montes del Universo y, si tuviera tal antojo, cualesquiera ciudad que le complaciera poseer. Al padre Zeus, poderoso dios y humano personaje, le hace gracia la petición de la niña y le concede todo lo reseñado; sabe que lo que la niña quiere para sí es mucho, pero eso es también un claro signo de crecimiento y el padre acepta la larga lista de obsequios y privilegios y se muestra más generoso todavía, ya que le da treinta ciudades, para empezar, mientras que, considerando que ya es lo suficientemente seria como para aceptar responsabilidades protectoras, la pone al cuidado de los caminos y los puertos de su mundo, que no es otro que el griego, el mundo de su reinado inicial como diosa de los montes y de la caza que en ellos se encierra, y le dice que ahí no va a acabar su fama ni su gloria, ya que serán muchas las ciudades que se pondrán bajo su protección.

LO QUE SE CUENTA DE ELLA

Tras conseguir de su padre el lote de deseos, Artemis va a la isla de Lipata, invitada de Hefesto, el feo dios —herrero. A las ninfas virginales que acompañan a Artemis, les aterroriza el aspecto de los moradores de la isla, los gigantescos Cíclopes, pero la diosa ha visto que los monstruos están trabajando

en su forja, cumpliendo un encargo de Poseidón, para el tiro de caballos de su carro y —al verlos trabajar tan diestramente— sabe que ellos deben ser quienes elaboren el deseado arco y el correspondiente carcaj donde guardar sus flechas. El arco tiene que ser de plata (este detalle, que ahora significa poco, es importante, puesto que la plata era más valiosa para los griegos que el oro) y ella lo necesita para ese mismo momento, así que los Cíclopes deben abandonar el encargo de Poseidón y pone manos a la obra para que Artemis tenga un arco como el de su hermano gemelo. Los herreros dudan, pero la joven les convence con la promesa de que, tan pronto el arco esté en sus manos, saldrá a cazar carne fresca y la primera presa será para ellos. La oferta se acepta y los habilidosos artesanos (encargados también de forjar los rayos de Júpiter en el Etna, en Sicilia, en la mitología romana) realizan el precioso arco para la cazadora. En realidad, más que la pieza prometida, lo que mueve a los Cíclopes a trabajar tan rápidamente es la orden recibida de su superior de que cualquier deseo de la joven sea atendido de inmediato y con exactitud.

SU PRIMERA CAZA

De la isla, Artemis salta a la Arcadia, dejando atrás a sus infantiles y asustadizas ninfas, marchando con su arco listo para abatir toda pieza que se ponga a tiro. Allí se encuentra con Pan, y éste le proporciona una jauría, con los diez mejores sabuesos que se pueden conseguir en el planeta. Emprende la marcha y captura durante el camino un par de hermosas corzas que van a servirle de espléndido e insólito tiro para su carro construido en oro. Ya pertrechada, preparada la jauría que Pan le ha regalado, las corzas uncidas al carro de oro, y su arco de plata tenso y listo para la caza, se va al monte Olimpo, para iniciar su vida de diosa adulta. En el monte, Artemis ensaya el arco y dispara dos flechas a los árboles; mata a una bestia salvaje con la tercera; al cuarto tiro alcanza a una ciudad impura. Con los cuatro tiros de su arco, el que también es emblema de la Luna en cuarto creciente, la joven Artemis ha desplegado la panoplia de sus facultades divinas.

Son cuatro flechas con las que ha asentado su poder sobre los bosques y los animales. Poder sobre la vida y la muerte de sus patrocinados, mientras que, de paso, ha recordado que también las ciudades han alto puestas bajo su tutela y vigilancia, por orden expresa y sobradamente generosa del padre Zeus. Terminada su primera expedición, Artemis se da la vuelta y ordena a su tropilla animal el regreso a Grecia, para reunirse con sus ninfas, contarles el resultado, y dar reposo a sus ciervas, que reciben de las gentiles doncellas nada menos que el trébol de los campos privados de Hera; el trébol que da la fortaleza y asegura el crecimiento instantáneo a los animales que lo coman. Es el reconocimiento total a su reinado apenas comenzado sobre la faz de la tierra.

PROBLEMAS CON LOS VARONES

Pero esta hermosa mujer y sus no menos espléndidas acompañantes siempre van a sufrir el acoso de los varones, divinos y humanos, que pasan por su lado o se acercan maliciosamente. Como sucede con Calisto, una de las ochenta ninfas concedidas por Zeus a su hija. Esta joven es hija del rey Licaón de Arcadia, pero su alcurnia importa poco en caso de desobediencia a Artemis, que no es una tímida doncella, sino la personificación de todos los poderes posibles, y el final de cualquier desobediencia ya se puede imaginar. Incluso con su padre bien amado, cuando Zeus se abate sobre Calisto y logra su propósito, el enojo es tremendo, y la seducción de la doncella es castigada terriblemente, ya que no puede alzarse contra el dios supremo. Al parecer, tras los amores de la joven con el dios, ella se aparta de su diosa y de las demás ninfas, tratando de ocultar esa inquietante curva que se dibuja peligrosamente en su vientre. Pero el ocultarse no funciona eternamente y Calisto es llevada a presencia de su diosa y jefe más que espiritual. Se la ordena que se desnude y así, ante la airada Artemis, se produce la confirmación de la sospecha. Artemis, una vez que se encuentra con la infiel Calisto embarazada por su padre, la convierte en osa y ordena a la jauría de sabuesos que terminen con el animal. Zeus, conmovido por el fin que su deseo ha provocado, se apiada de la osa encantada y la coloca en los cielos a salvo de la cólera de su hija. También se cuenta que la hija habida, la pequeña osa, también encuentra su nueva y eterna morada en el firmamento, y que ambas, madre e hija, no son otra cosa que las constelaciones más cercanas al norte: Osa Mayor y Osa Menor.

Artemis no podía comprender ni justificar que una virgen, como ella misma, faltara a su promesa de castidad y esa falta era suficiente condena de por sí, como para molestarse en juzgar si la intervención de un dios tan poderoso como Zeus no podía haber tergiversado los sentidos y la mente de su niña Calisto. En otras versiones, es Zeus quien hace de Calisto y su hija dos osas, pero que son los celos de Hera, los mismos que promovieron la escandalosa persecución por Pitón de Leto, la madre de Apolo y Artemis, ante otra infidelidad de su voluble marido. Si eso se quiere creer así, entonces la persecución de la osa, ordenada por Artemis, estaría dentro de lo normal, ya que era una pieza de caza mayor y nada más, mientras que el hijo de la transformada Calisto, librado de la muerte por la protección invisible de la fortuna, iba a ser el joven Arcade, otra figura mítica y fundadora de un pueblo con raíces en el Olimpo.

Y SIGUEN LOS PROBLEMAS

Otro final también trágico, bajo la forma de animal condenado a la muerte, es el que sufre el osado Acteón, cazador que ha sido discípulo del afamado centauro Quirón, en ocasión de una inocente incursión cinegética en solitario en un terreno prohibido. Da la casualidad, que siempre es una forma del destino, de que Acteón, cansado de la jornada e indolentemente tumbado sobre una roca y a la orilla del agua, sea testigo del baño de una maravillosa divinidad, que no es otra que Artemis. Bien saben los mortales lo que suele ocurrir en estos casos: furia divina. En efecto, así es, Artemis no puede consentir que nadie la vea desnuda y, menos todavía, que nadie pueda contarle una vez ocurrido el hecho y, sin dudarle ni un segundo, hace que el joven hijo de Aristeo se vea convertido en ciervo por su inmisericorde mandato, después sea perseguido por la jauría de feroces sabuesos relegados por Hefesto y aumentados con el paso del tiempo hasta llegar a cincuenta animales feroces y que éstos lo destrozan con saña, obedeciendo la orden de su ama, y dejando sentado que su imprudencia es imperdonable, aunque haya sido una situación involuntaria, algo que ha pasado porque la diosa no ha reparado en que alguien podía estar allí, al otro lado del arroyo, en Orcomenes. La horrible muerte, devorado bajo el aspecto del más indefenso de los animales del bosque por un ejército desproporcionado de perros asesinos, no es más que un aviso para el resto de los varones de todo género. Hay que tener en cuenta que Acteón no era un pobre humano sin filiación; el joven era el nieto de Apolo y Cirene, hijo del buen Aristeo; que su padre —el creador de la apicultura— fue cuidado y protegido por las ninfas, por esas ninfas que tanto representan para Artemis, con especial amor, pero que todo ello de nada le sirvió, al tener delante de sí a la tremenda y enfurecida diosa desnuda, tan celosa de su pudor y buen nombre, que prefirió el cruel escarmiento antes que la justicia.

ALFEO Y ENDIMION. DOS CASOS DIFERENTES.

Alfeo, hijo de Tetis, también cayó enamorado ante Artemis, pero su pasión no fue castigada en absoluto. Resulta que Alfeo, loco de amor por su dama, la fue persiguiendo por todo el litoral mediterráneo. Al final, Artemis y sus ninfas se untaron de barro sus rostros y el enamorado vio ante sí a un enjambre de ochenta y una máscaras de Iodo, entre las que no podía reconocer la soñada cara de la diosa. Todas las doncellas se rieron del confundido dios fluvial, quien no tuvo más remedio que volver a su sitio, con la convicción de que había sido ridiculizado. Desde luego, no parece que llegara a darse cuenta de que había salvado su pellejo a cambio de ser burlado. Pero Artemis tiene un momento de debilidad con el hermoso pastor Endimión. Un hermanastro suyo, hijo del prolífico Zeus y de Cálice, la ninfa. Tan hermoso era que Selene sólo tuvo que

verlo (dormido en el reino nocturno de la diosa de la Luna) para enamorarse total y perdidamente de él. Ahora bien, prudente, como corresponda a su virginidad en cuanto a Artemis—Selene, la diosa se limitaba a yacer a su lado, inmóvil, besándolo en sus cerrados ojos, hasta que Endimión quedó suspendido en un sueño del que jamás iba a despertar. Hay quien dice que Endimión, temeroso de un envejecimiento que terminase con su esplendor, pidió a su padre Zeus mantenerse para siempre así, sin cambiar lo más mínimo, dormido y sin soñar en nada ni con nada. Por la magia del casto amor de Selene, o por el favor de Zeus, la advocación lunar de Artemis pasa noches y noches en la cueva en donde reposa el bellissimo y eterno joven, durmiendo junto a su platónico amor, para no incurrir en la falta imperdonable de actuar en contra de su voluntario voto de castidad. Para terminar, digamos que hay quien afirma que Endimión, presumido y osado, se propasa con la malhumorada Hera y ésta, tan enfurecida como es costumbre en ella, ordena la expulsión del mozo y su castigo al sueño intemporal. De todas las versiones que se dan del mito de Endimión y Artemis o Diana, sin duda, la más querida por los artistas ha sido la de Selene tiernamente enamorada, lógicamente, ya que añade a la diosa una dimensión sensible que la humaniza y la hace aparecer más digna de ser querida y comprendida en su rigidez, ya que ella también se obliga a prescindir de una pasión, sirviendo de ejemplo a su corte de ninfas en el Olimpo y a sus fieles mortales que viven en la tierra.

DIANA DE ROMA

Diana, como el resto del panteón latino, recibe la influencia de los dioses griegos entre los años 200 a 100 a. C. Entran con mucha fuerza los elaborados mitos helénicos y terminan por adueñarse de la leyenda local, pasando a formar parte de una mezcla de notas originales e importadas. Así Diana, celebrada especialmente en el mes de agosto, en el día decimotercero, que es la contrapartida romana de Artemis, deja atrás sus ciervas y se coloca junto a la vaca, un animal más doméstico, práctico y familiar que el silvestre corzo griego. Evidentemente, el cambio es de importancia y Diana, que sigue siendo una divinidad de primera fila en su nueva residencia, se transforma totalmente en divinidad muy doméstica, y pasa a ser protectora del pueblo llano y de los menos afortunados esclavos, en lugar de ser la reina y señora de las ciudades por entero.

En uno de sus más destacados lugares de culto romano, en el templo levantado en su honor por Servio Tulio en el Aventino, el edificio consagrado se convierte en lugar protegido, en refugio para todos los plebeyos exaltados, para los romanos de segunda que protestan del gobierno de la capital imperial, en una resistencia ciudadana a la injusticia, que es la primera protesta popular no

cruenta recogida por las crónicas de la historia. La nueva divinidad tutelar tiene poco que ver, en un caso como éste, con la terrible Artemis, tan poco dada a apiadarse de los adultos y, menos aún, de los habitantes de la urbe, de la capital por excelencia. El paso de Grecia a la latinidad ha conformado una personalidad diferente y más amable a la diosa triple de la mitología helenística; por eso Diana es más recordada que la peligrosa Artemis o Artemisa de partida.

DIANA EN EL ARTE

Elegimos aquí la invocación latina, porque Diana es la protagonista de la mayor parte de las representaciones artísticas, mientras que la terrible Artemis queda relegada a su terreno helénico, casi exclusivamente. Y Diana es la elegida para las más bellas pinturas, porque se presta al gran cuadro de desnudos y naturaleza, ya que ella aparece en la mayoría de los casos rodeada de sus ninfas, como si fuera inseparable de ellas, componiendo un fresco de irresistible belleza femenina del que los pintores flamencos no pueden apartarse y en el que todos los artistas de corte del barroco también se encuentran, sin poderse negar a utilizar una excusa tan graciosa para iluminar los palacios con esos cuerpos exuberantes de las divinidades, únicas figuras femeninas o masculinas que, con su desnudez, podían decorar y alegrar inocentemente los salones y los grandes corredores, sin incurrir en la crítica moralizante de la muy (in)oportuna jerarquía eclesiástica. Además, la inclusión de faunos, sátiros, Acteones y Calistos, da una nota de picardía y voyeurismo que se suma también a los grandes encantos adicionales de las escenas de caza, entretenimiento y pasión de los señores de la nobleza, con lo que se logra aumentar la carga de la historia pictórica, sin posibilidades de ser mal interpretada por los demás estrictos observadores. Sin embargo, Diana no está tan presente en la gran escultura, porque su lugar tridimensional está, preferentemente, en la porcelana y en las reproducciones en fundición, como un adorno que engalana una estancia, más que como una estatua que preside una construcción o domina un ambiente. De la trinidad de invocaciones, permanece la de una diosa juvenil y elástica que corre por sus montes y bosques, acompañada de sus perros o sus corzas, con el arco al hombro o en la mano, mientras se olvida su poder de decisión sobre la vida o la muerte, o su papel de protectora de todas las madres y de sus hijos, puesto que tiene que ceder para siempre a las divinidades oficiales cristianas.

HERMES/MERCURIO

En la mítica región de Arcadia, evocada por poetas y narradores, desde tiempos inmemoriales, como escenario idóneo para el desarrollo de una vida bucólica y apacible, nació el dios Hermes.

El hermoso lugar estaba considerado, además, como el sitio ideal para que todas las leyendas acerca de lo pastoril, y el encanto de lo rústico, tuvieran allí su perfecto acomodo.

Pero el suceso más memorable acaecía, precisamente, cuando los dorados rayos del sol dejaban que las sombras de la noche se adueñaran de campos y valles. Y "mientras el sueño envolvía a Hera, la de los niveos brazos", su esposo Zeus acudía presuroso a encontrarse con la ninfa Maya.

LA NINFA DE HERMOSAS TRENZAS

En una oscura gruta del monte Cirene, oculta por lo accidentado del terreno de esa región del Peloponeso, moraba la ninfa Maya. Se había recluido en tan recóndito habitáculo, lejos del gozoso bullicio del Olimpo — por así decirlo — porque no "gustaba del trato de los bienaventurados dioses".

Sin embargo, permitió de buen grado que Zeus —el más mujeriego y caprichoso de entre los dioses y los mortales— la sedujera. Este, aliándose con la noche, gozaba con asiduidad de los favores y la compañía de Maya, "la ninfa de hermosas trenzas", como dicen los narradores clásicos.

PRECOCIDAD DE HERMES/MERCURIO

Hermes fue la consecuencia directa de las escapadas de Zeus y, al poco tiempo de nacer, ya se le conocían ciertas dotes que ni siquiera una persona adulta podría llevar a cabo. Y no faltan estudiosos de la mitología que interpretan la excesiva sagacidad y astucia del dios siempre en relación de causa efecto, por así decirlo, con los diversos avatares que tuvo que realizar el poderoso amo del Olimpo para, al amparo de las sombras de la noche, volar hacia la oscura gruta de la ninfa Maya y saciarse de su hermosura y belleza.

En resumidas cuentas, que podemos afirmar de Hermes/Mercurio que tuvo un buen maestro —nada menos que a su propio padre— en el arte de urdir tramas y resolver imposibles.

Reparemos, si no, en la diversidad de acciones que lleva a cabo con una habilidad inigualable. La primera de ellas aparece recogida por todos los cantores de mitos y hace alusión a un curioso robo que Hermes/Mercurio realiza con aprovechamiento, si se me permite la expresión, y que muy bien pudiera valerle el título de patrono, o rey, de los cuatros.

FABULA DEL ROBO DE LOS BUEYES

Cuentan las crónicas que Hermes/Mercurio tan sólo era un recién nacido cuando, sin ayuda de nadie, saltó del harnero o criba —lugar en el que lo había depositado su madre, Maya, para que le sirviera como cuna, no sin haberse asegurado antes de envolverlo y fajarlo convenientemente— y se dispuso a corretear por campos y prados.

El tiempo transcurrió raudo y veloz, el sol ya se ocultaba en el ocaso y Hermes decidió conservar un recuerdo de los valles y tierras por los que había pasado.

Y, así, urdió un plan tendente a conseguir sus pretensiones, las cuales no eran otras más que llevarse consigo los mejores bueyes de la cabaña de los dioses que, a la sazón, pastaban por aquellos lugares al cuidado de un guardián excepcional, el mismísimo Apolo. Aunque éste, en esos momentos, se afanaba en otros menesteres cualitativamente diferentes de la tarea que se le había encomendado —algunos narradores de mitos explican que Apolo intentaba convencer a una bella ninfa de lo maravillosa que podía ser su compañía y de lo nocivo que, de todo punto, resultaba la soledad y la renuncia a los placeres del amor.

La ocasión fue aprovechada por Hermes/Mercurio, pues no en vano tenía fama de sagaz, y casi en un abrir y cerrar de ojos separó cincuenta de los mejores ejemplares de bueyes, con lo que la manada quedó sensiblemente mermada, y los arreó por vericuetos y caminos, apenas transitados, sin más ayuda que su espabilado y talentoso ingenio.

PACTO ENTRE CABALLEROS

La oscuridad de la noche protegía la atrevida acción de Hermes/Mercurio que, no obstante, había previsto su hurto con todo detalle. Para que sus posibles seguidores no pudieran encontrarle se entretenía en borrar todo vestigio de su hazaña. Y, así, obligaba a las reses a caminar de un extraño modo "haciendo que las pezuñas de delante marchen hacia atrás y las de atrás hacia adelante, y andando él mismo, al conducir las, de espaldas".

También urdió otros métodos que bien pudieran clasificarse de sofisticados. Entre ellos está el de atar ramas, arrancadas de frondosos árboles, a los rabos de

los animales para que, al arrastrarlas por el suelo, se borraran las marcas de sus pezuñas.

Como ya el día comenzara a clarear, el insigne ladrón esconde a los animales en una cueva y regresa velozmente a su criba.

Pero Apolo, que poseía el arte de la adivinación, supo enseguida quien había sido el ladrón del ganado de los dioses. Aunque Hermes negó una y otra vez su autoría, la pericia de Apolo al interrogarle puso en claro la verdad de los hechos. Con gran disimulo, y viéndose descubierto, Hermes comenzó a tocar un instrumento de su invención, que él mismo había fabricado y, cuyo melodioso sonido, atrajo la atención de Apolo. Viendo Hermes el interés con que aquél escuchaba, se lo regaló, y, al punto, se hicieron amigos. Apolo le dio a cambio su cayado de oro y, desde entonces, nunca más se perjudicaron; en lo sucesivo, éste sería el dios de la música, mientras que su amigo Hermes detentaría la protección de los rebaños y manadas, y se le conocería con el epíteto de Hermes "el de áurea vara".

UNA PIEDRA POR TESTIGO

No todas las versiones coinciden en afirmar la maestría y perfección con que llevó a cabo su robo Hermes/Mercurio. Según algunos relatos mitológicos, hubo un testigo de tan premeditado hurto.

Los hechos son narrados por el gran cantor Ovidio quien, basándose en la "Odisea" del insigne Homero, expresaba con detalle tan singular episodio a raíz de la transformación y metamorfosis de la hija del Centauro Quirón. He aquí el expositivo relato:

"En vano lloró Quirón el infortunio de su hija ante ti, ¡oh Apolo!, no atreviéndose él sólo a arrostrar el misterio del Destino... Mas, por aquel entonces, tú andabas muy interesado en una aventura amorosa. Portabas una zamarra de pastor y un cayado y una flauta, y apacentabas el ganado de los dioses en los risueños campos de Mesena. Pero, soñando amores que concertabas con una dulce musiquilla, no te diste cuenta de cómo los novillos se te alejaban perdiéndose. Se aprovechó Mercurio de tu sueño para robarte el ganado y esconderlo en las entrañas mismas de la Tierra sin que se diese cuenta sino una persona: el viejo pastor Bato, que guardaba las yeguas del rey Neleo.

Mercurio, atemorizado de este testigo, se le acercó y le habló así: "Amigo mío: si cualquiera pasase por aquí y te preguntara si habías visto este ganado, dirás que no. En premio de tu mentira te voy a recompensar con esta hermosa

becerra. Tomando el regalo, respondió Bato: "Podéis ir con tranquilidad. El secreto que me habéis confiado lo sabrá únicamente esta piedra".

Simuló Mercurio irse y, al poco tiempo, transformado, apareció de nuevo, preguntando al viejo pastor: "Buen hombre, ¿habéis visto pasar por aquí una recua de vacas y novillos? Yo os ruego que me lo digáis. No debéis favorecer con vuestro silencio a quien me los ha robado. Si me decís la verdad, he de regalaros una vaca y un toro". El viejo, considerando que se le ofrecía premio doble, no tuvo inconveniente en la traición: "Vuestro rebaño se encuentra por los alrededores de esta montaña". Mercurio, airado, le dice: "Me has traicionado, viejo fementido. Has querido jugar doblemente. Pero voy a convertirte en la dora piedra que, según tú, sería la única concedora de mi hurto".

LA PRIMERA CITARA DE LA HISTORIA

No obstante la correría descrita, Hermes/Mercurio es conocido como el inventor del primer instrumento musical digno de tal nombre. Para ello, al decir de los diferentes cronistas, se sirvió del caparazón de una tortuga que, ajena al peligro que la acechaba, se encontraba buscando comida entre los hierbajos de la misma boca oscura de la cueva en la que moraba el recién nacido Hermes. Sirviéndose de un punzón de acero vació todo el caparazón de la tortuga y, acto seguido, cortó unas cañas que unió con tripas retorcidas y secas, las cuales utilizó como cuerdas bien tensadas. "Entonces — según podemos leer en el Himno a Hércules —, cogiendo el amable juguete que ha construido, ensaya cada nota con el arco, y bajo sus manos suena un ruido sorprendente."

LA TORTUGA: UNA AMABLE CRIATURA

Poco antes de fabricar tan costosa cítara, Hermes/Mercurio había halagado a la tortuga con una verborrea poco común, especialmente si reparamos que provenía de un niño pequeño, y había calificado al animal indefenso de "criatura naturalmente amable". Además, se había deshecho en elogios hacia él, acaso con la intención de que la infeliz tortuga se confiara, aunque de otro modo tampoco era mucho lo que podría hacer. Desde luego, la opción de la rápida huida le estaba vedada al lento galápago: a la "criatura naturalmente amable, reguladora de la danza, compañera del festín, en feliz momento te me has aparecido gratamente... Tu serás, mientras vivas, quien preserve de los graves y malos sortilegios y encantamientos: y luego, cuando hayas muerto, cantarás dulcemente".

Tales aseveraciones, por parte de Hermes/Mercurio, resultarán veraces y ciertas, puesto que él mismo —al servirse del caparazón de la tortuga para confeccionar la caja de resonancia de una cítara—, se encargará de que así sea. Sus palabras son, por lo tanto, como una premonición de lo que va a ocurrirle a la "criatura naturalmente amable".

CAPARAZONES RESQUEBRAJADOS

Parece tan exagerado que un niño recién nacido se dedique a los menesteres reseñados, y que su tierno corazón alimente tanta saña, que algunos simbolistas prestigiosos se reafirman en la convicción de que la tortuga aparece, con su carga significativa y emblemática, reseñada ya en episodios míticos del extremo oriente. Existe, al respecto, un ancestro en el que se muestra al caparazón de la tortuga como portador de las líneas que compondrán los trigramas del famoso "Libro de las mutaciones" y los dos principios denominados "Ying" y "Yang". Los caparazones de las tortugas se ponían al fuego y se resquebrajaban, por efecto del calor. De este modo, aparecían trazos continuos y discontinuos que, al combinarse, proporcionaban diversos significados. Interpretar todo ese conjunto de símbolos estaba considerado como un verdadero arte.

La tortuga formaba parte de los mitos orientales y se la relacionaba con la tierra y con el cielo, ya que su concha superior, con figura de bóveda, simbolizaba el cielo; y su concha inferior, con figura cuadrada, representaba a la tierra.

ARROJADO DEL OLIMPO

La manía cleptómana de Hermes le costó, en ocasiones, serios disgustos; el más importante de ellos fue, acaso, su expulsión del Olimpo.

Y es que no hubo atributo de deidad alguna que no sufriera la apetencia de este ilustre ladrón. Cuentan las crónicas que, en cierta ocasión, el dios del Amor no pudo disparar sus dardos certeros porque Hermes le había robado el carcaj con todas sus flechas.

Lo mismo le sucedió a la bella diosa Afrodita/Venus, que no pudo hacer realidad el sueño de una de sus conquistas porque el cinturón, donde guardaba sus encantos, le fue sustraído por Hermes.

Estos y otros robos colmaron la paciencia de los dioses del Olimpo, quienes decidieron por unanimidad expulsar a Hermes de tan idílico lugar.

Sin embargo, el poderoso Zeus no tardaría en perdonarlo y en permitirle, de nuevo, acomodarse en la morada de los dioses.

De ahora en adelante tendría un fiel servidor para todo lo que el rey del Olimpo guste mandar.

ALGO MÁS QUE UN SIMPLE RECADERO

Hermes cumplirá las órdenes de Zeus sin dudarle ni un instante, por muy desagradables que éstas sean. Tal disposición le ha valido el título de mensajero de los dioses. Y será un fiel e implacable ejecutor de la voluntad de Zeus, el cual le tomará, además, como asesor y consejero; sobre todo le consultará respecto a ciertos asuntos que, por su peculiar naturaleza, resultan ciertamente desagradables.

Algunos encargos, que Hermes cumplirá sin vacilar, resultan cuando menos crueles e innecesarios. Entre éstos podemos citar la orden de dar muerte al fiel Argos, que custodiaba, por mandato de la diosa Hera, la vaca que ésta había recibido como regalo de Zeus — claro que el animal no era más que una de las muchas queridas del rey del Olimpo, a la que éste había transformado en vaca para burlar la vigilancia de su celosa esposa Hera.

Lo mismo podemos decir del episodio de Prometeo, a quien Hermes — siempre siguiendo las órdenes de Zeus— infligió cruel castigo. Y todo porque aquél se propuso siempre como meta ayudar a la humanidad. Enseñó a los mortales a curarse sus enfermedades, propuso la domesticación de los animales y, lo que entonces era más importante, descubrió para ellos el fuego con todas sus implicaciones (los dioses le acusaron de robo, por lo que pasó a la historia de la mitología como el ladrón del fuego de los dioses), les inventó un alfabeto e introdujo diversos métodos para medir el tiempo.

Todo lo anterior atrajo la envidia, que poco a poco se fue trocando en ira, de los dioses —especialmente de Zeus—, y fue cuando Hermes recibió el encargo de encadenarlo en la cima del monte Cáucaso. Un águila sería enviada por el día para que desgarrara sus entrañas; durante la noche volverá a restablecerse y de nuevo, al clarear el día, se iniciaría el tormento.

SINGULAR AVENTURA

Pero Hermes también realiza acciones que preservan de ciertos peligros a los humanos. Tal sucede en el episodio que el gran cantor de mitos, Homero, nos relata en su obra la "Odisea".

Cuéntase allí la aventura del héroe Odiseo cuando arriba, junto con sus compañeros, a la isla en la que ha fijado sus dominios la hechicera Circe. En un hermoso valle descubren su palacio, el cual estaba construido de piedra pulimentada.

Circe tenía una voz tan melodiosa, que pronto uno de los grupos que había formado para explorar aquellas tierras se sintió atraído por ella: "En llegando a la mansión de la diosa detuviéronse en el vestíbulo y oyeron a Circe que con voz pulcra cantaba en el interior mientras labraba una tela grande, divinal y tan fina, elegante y espléndida, como son las labores de las diosas".

Lo cierto es que los amigos de Odiseo se dejaron seducir por los encantos de Circe y, ésta, les dio un brebaje que los convirtió en cerdos: "Así fueron encerrados y todos lloraban, y Circe les echó, para comer, hayucos, bellotas y el fruto del conejo, que es lo que comen los puercos, que se echan en la tierra."

SUERTE ACIAGA

Acaeció, sin embargo, que uno de los que iban en el desdichado grupo, de nombre Euríloco, no había entrado en el palacio de Circe, por temor a los leones, lobos y perros amaestrados, que allí se hallaban; oigamos el relato por boca del propio Odiseo:

"Euríloco volvió sin dilación al ligero y negro bajel, para enterarnos de la aciaga suerte que les había caído a los compañeros. Más no le era posible articular una sola palabra, no obstante su deseo, por tener el corazón sumido en grave dolor; los ojos se le llenaron de lágrimas y su ánimo únicamente pensaba en sollozar. Todos le contemplábamos con asombro y le hacíamos preguntas, hasta que por fin nos contó la pérdida de los demás compañeros".

Después de reflexionar durante unos instantes, y una vez que hubo escuchado con gran perplejidad y atención el relato del compañero huido, Odiseo decide internarse por el frondoso valle, a la busca del palacio de Circe. Su intención es rescatar a los compañeros y obligar a la hechicera a deshacer el maleficio que sobre ellos pesa.

UNA HERMOSA PLANTA DE FLORES BLANCAS

Es entonces cuando se encuentra con Hermes/Mercurio quien, precisamente, se halla en aquel lugar para ayudar al héroe. Enseguida el dios se dirige al mortal con sabias palabras: "¡Ah, infeliz! ¿Adónde vas por estos altozanos, solo y sin conocer la comarca? Tus amigos han sido encerrados en el palacio de Circe, como puercos, y se hallan en pocilgas sólidamente labradas. ¿Vienes quizá a libertarlos? Pues no creo que vuelvas; antes te quedarás donde están ellos. Pero yo quiero preservarte de todo mal, quiero salvarte: toma este excelente remedio, que apartará de tu cabeza el día cruel, y ve a la morada de Circe, cuyos malos intentos he de referirte íntegramente. Te preparará una mixtura y te echará drogas en el manjar, más, con todo eso, no podrá encantarte porque lo impedirá el excelente remedio que vas a recibir".

El propio Odiseo nos explica de que remedio se trataba: "Cuando así hubo dicho, el dios Hermes me dio el remedio, arrancando de la tierra una planta cuya naturaleza me enseñó. Tenía negra la raíz y era blanca como la leche su flor, llamándola *moly* los dioses, y es muy difícil de arrancar para un mortal, pero las deidades lo pueden todo."

ODISEO Y CIRCE

La ayuda enviada por los dioses del Olimpo a un mortal como Odiseo hizo que éste pudiera conocer todos los ardides de la hechicera Circe y, gracias a que siguió al pie de la letra los consejos de Hermes, logró rescatar a sus compañeros y deshacer el terrible encantamiento que los mantenía convertidos en cerdos y reclusos en pocilgas.

Oigamos los avatares que para ello tuvo que pasar nuestro héroe narrados por él mismo:

"Hermes se fue al vasto Olimpo, por entre la espesura de los bosques de la isla, y yo me encaminé a la morada de Circe, revolviendo en mi corazón muchos planes. Llegando al palacio de la diosa de lindas trenzas, paréme en el umbral y empecé a dar gritos; la deidad oyó mi voz y, alzándose al punto, abrió la magnífica puerta y me llamó, y yo, con el corazón angustiado, me fui tras ella. Cuando me hubo introducido, hízome sentar en una silla con clavos de plata, hermosa, labrada, con un escabel para los pies, y en copa de oro preparóme un brebaje para que bebiese, echando en el mismo cierta droga y maquinando en su mente cosas perversas. Más tan pronto como me la dio y la bebí, sin que lograra encantarme, tocóme con la vara mientras me decía estas palabras:

— Ve ahora a la pocilga y échate con tus compañeros.

Así habló. Desenvainé la aguda espada que llevaba cerca del muslo y arremetí contra Circe, como deseando matarla."

Los consejos que Hermes dio a Odiseo salvaron a éste y a sus compañeros, puesto que Circe fue obligada por el héroe a devolverles su figura humana.

Aunque, sin embargo, permanecerían en la isla de Circe, agasajados por la hechicera y sus doncellas, durante bastante tiempo: "Allí nos quedamos día tras día un año entero y siempre tuvimos en los banquetes carne en abundancia y dulce vino."

LOS PLANES DE HERMES

Era tal la fama que Hermes tenía de tramposo entre los clásicos, que algunos narradores de mitos interpretaron esa ayuda que prestó a Odiseo, desde una perspectiva ligada a los intereses afectivos del dios.

Y, así, explican que Circe y Hermes estaban confabulados para retener al legendario héroe y sus compañeros. De este modo, el astuto dios tenía campo libre, por así decirlo, para lanzarse a la conquista de Penélope, la fiel esposa de Odiseo que, a pesar de su prolongada tardanza seguía esperando la vuelta del héroe; y, ello, no sin esfuerzo por su parte, pues tenía que soportar la presencia y el asedio de numerosos pretendientes que daban por desaparecido para siempre a Odiseo.

Según interpretaciones espurias del mito, tan sólo un candidato pudo conseguir los favores de Penélope. Y, éste, no fue un mortal, sino el mismísimo Hermes, el más granuja de entre los dioses y los mortales. Fruto de la unión de ambos fue el dios Pan, que vino al mundo entre las montañas de la legendaria región de Arcadia.

Semejante suceso obligaría a cuestionarse la fama de mujer fiel atribuida, a lo largo de los tiempos, a Penélope. Y a reconsiderar el concepto mismo de fidelidad y su posible carencia de contenido.

MERCURIO ES EL HERMES ROMANO

Antes de que a Mercurio se le identificara con el dios griego Hermes, parece que tenía personalidad propia y que, por lo mismo, los romanos lo

asociaban a alguna de sus numerosas divinidades relacionadas con la vida cotidiana. Por lo que podemos colegir que Mercurio personificaba los actos más comunes y ordinarios de la vida.

A Mercurio se le tiene, sobre todo, por un dios que protege el comercio — el mismo nombre de la deidad aparece relacionado con los términos "merx", que significa "mercancía", y "mercar", sinónimo de "comerciar"— y que preside los cambios. Era, por lo mismo, muy honrado y querido por los comerciantes romanos, los cuales le erigían templos y fundaban asociaciones en su honor.

La más antigua y famosa era la cofradía de los "Mercuriales" o "Adoradores de Mercurio", que solía tener su sede en los extremos de la ciudad de Roma, al pie de la explanada de las murallas.

Fue considerado, también, como el dios de los viajeros y se le reconocía cierta protección sobre los hombres, las sociedades y los Estados.

Se le erigió un templo en Roma, en el Aventino, muy cerca del "Circo Máximo" y su fiesta se hizo coincidir con los "idus" de mayo.

HERMES/MERCURIO EN EL ARTE

En un principio se le representaba como protector de los caminantes y, a tal fin, se construían columnas de piedra o de madera coronadas con la cabeza alada del dios y se colocaban, a modo de mojones, en encrucijadas y linderos.

En otras ocasiones aparecía presidiendo juegos deportivos y su figura era la de un adolescente que portaba la palma y la corona del vencedor.

Son numerosas, también, las representaciones de Hermes/Mercurio bajo la figura de un joven de gran belleza, alternando con la efigie de un hombre maduro y robusto.

A menudo se le representa llevando un cordero a hombros, ya que este animal forma parte del grupo que compone los atributos del dios; los otros animales son la tortuga y el gallo.

Sin embargo, lo más característico de todas las representaciones en las que aparece Hermes/Mercurio es su caduceo, el cual tenía ciertas propiedades, tales como hacer dormir a los humanos, atraer las almas de los difuntos y hacer que todo lo que con ella se tocara se volviera oro. Era, por lo tanto, un símbolo de

abundancia y riqueza; y, como tal, figura en nuestros tiempos en los emblemas y logotipos de las Cámaras de Comercio.

A menudo, se representa a Hermes con su casco alado y con su cuerpo cubierto con una capa.

Se le veneró en numerosos lugares, de entre los que destacan la mítica Arcadia y las tierras de Beocia y Etolia.

En Creta se celebraban unos festejos relacionados con el dios Hermes que, al decir de los cantores de mitos, se parecían a los saturnales. Su mayor atractivo consistía en que durante el tiempo que durasen las fiestas, los amos y los criados se intercambiarían las funciones que verdaderamente les correspondían.

En el museo de Nápoles se conserva una estatua de Hermes en la que el dios aparece sentado sobre una roca y atándose las correas de sus sandalias.

También hay estatuas del dios Hermes/Mercurio en el Museo Británico, en el del Capitolio de Roma y en el del Louvre.

ARES/ MARTE

Zeus y Hera fueron, en efecto, los padres de Ares y de su hermana gemela en todo, Eride, pero se asegura que pronto se arrepintieron de haber traído al Olimpo a semejantes criaturas. Alguna que otra leyenda cita a la casta Atenea como madre partenogenética de Ares, pero no es un mito demasiado admitido por los ortodoxos. Homero aseguraba que Zeus y Hera tuvieron que aborrecer a su hijo y, en la " Ilíada", sólo se muestra a este dios como a un ser despreciable por sus hechos y sus pasiones bélicas, pudiéndose encontrar en la obra inolvidable todo un surtido de ejemplos de su despreciabilidad a ojos de los dioses e, incluso, a los de los más humildes mortales. Los dos grandes, Zeus y Hera, también tuvieron otros hijos de muy diversa catadura, como así lo fueron Hebe y Hefesto, aunque hay quienes aseguran que Hefesto, el herrero de los olímpicos y amigo de los fuegos interiores de las entrañas de la tierra, y sus bocas los volcanes, sólo era hijo de Hera y Zeus nada tenía que ver con el muchacho. De todos los demás parientes, sólo Afrodita y Hades tenían relaciones con Ares y bien extrañas, pues —al parecer— era más que nada una perversa pasión entre Afrodita y Ares la que les mantenía cercanos, y también era perverso ese sentido de agradecimiento profesional lo que hacía que Hades, en sus infiernos, estuviera siempre dispuesto a agradecer los continuos envíos de muertos en combates que Ares proporcionaba sin cesar a su compañero encargado de la gestión de los negocios de ultratumba.

ARES Y COMPAÑIA

Queda claro que Ares no gozó, ni siquiera, del cariño de sus padres y tampoco llegó a poder hacerse comprender entre sus muy complicados compañeros del cielo, entre los que había todo ese surtido tan sorprendente de caprichos y rarezas que configuran la telaraña mitológica. Aunque la maldad o la crueldad de Ares no es única, tampoco es un caso de actuación en solitario, los griegos colocan a Eris o Eride, la hermana, junto a Ares en la misma escala de malicia. Es ella la que difunde la discordia entre los dioses y los humanos, porque ella representa la discordia.

Su tarea es la elaboración de rumores, de inquinas, de celos. Su trabajo consiste en hacer que las malas artes de su imaginación y su experiencia, esos mensajes voluntariamente envenenados se transformen en causas remotas de las guerras y de los odios, como semillas bien colocadas por la malsana habilidad de la siempre presente hermana. También Ares hace lo posible por llenar el hueco y combina astucias para aumentar el daño. Junto a ellos va siempre el siniestro grupo de sus hijos respectivos, formado por Enio, la hija de Eride, divinidad de la guerra, y los dos hijos varones de Ares: Deimos, escudero de Enio y personificación del espanto y el otro escudero de Enio, Fobos, la representación del miedo. Hay que decir que tan mala era la fama de los hermanos guerreros Ares y Eride, que los griegos adjudicaban a la pareja un origen tracio para subrayar que se trataba de dioses propios de la gente de la lejana Tracia, una comarca rústica y primitiva, como si así se sacudieran de encima la responsabilidad de aceptar en el Olimpo a unas divinidades tan poco afortunadas, tan poco dignas de ser atenienses.

LA AVENTURA CON AFRODITA

A la bella Afrodita, ya se ha dicho, le atraía y le repelía la figura discutida de su compadre Ares; era una extraña relación la que les iba a tener cercanos en muchas ocasiones. Pero, especialmente, una de esas situaciones recordadas para la eternidad es la que se produce cuando el matrimonio de Afrodita con el deforme Hefesto estaba en su declive, Hefesto era el feliz y orgulloso esposo de la hermosa entre las hermosas, y quiso el destino desafortunado, para la desgracia del laborioso y bondadoso Hefesto, que Ares se prendase de Afrodita y que ésta le correspondiese. Los amores de Ares y Afrodita fueron largos, tanto que los tres hijos habidos en el tiempo del matrimonio con Hefesto lo fueron de la infidelidad. Estos hijos eran nada menos que Deimos y Fobos, los dos escuderos que habrían de acompañar a Ares a la batalla, y la gentil Armonía.

Pero el adulterio terminó por descubrirse por un exceso de confianza de la irregular pareja y, cuando así fue, el marido burlado recibió el mensaje de un espía del Olimpo, Helios, dios del sol, que tuvo la ocasión de sorprenderlos durmiendo tranquilamente, a la luz del amanecer. El marido, enamorado siempre de su adorada Afrodita, reaccionó de un modo muy peculiar y, en lugar de salir airado al encuentro de Ares y Afrodita, ideó un plan para atraparlos en flagrante delito; si lo que se cuenta es cierto, hay que reconocer que Hefesto recurrió a un ardid trabajoso y excesivamente complicado. Elaboró en su fragua una red de metal fina y tan resistente, que ni el temible Ares la pudiera romper, y la dispuso en el lecho de su hogar, de modo que quien en él se acostase quedara atrapado irremisiblemente hasta la llegada del único que sabía de su colocación y funcionamiento. Para asegurarse del extraño triunfo de su trampa, Hefesto hizo saber a Afrodita que iba a pasar un extenso periodo de tiempo fuera de casa, en la isla de Lemnos y que tardaría en estar de vuelta. Naturalmente, la infiel esposa se alegró de la singular ocasión de gozar sin prisas de la compañía de su amante Ares y, tan pronto se hubo marchado el marido en su astuto viaje, llamó a su lado al adúltero dios, para continuar con su ya duradero romance en las inmejorables condiciones que la partida de Hefesto parecían propiciar. Felices de estar sin tener que preocuparse por un posible retorno del marido, los dos fueron directamente a la habitación en la que Hefesto había preparado la cama con su trampa.

ATRAPADOS Y A LA VISTA DE TODOS

Lanzados a su pasión, los dos desvergonzados quedaron atrapados por la red que se disparó sobre sus desnudos cuerpos. Cuando Hefesto regresó a casa, allí estaba la pareja y él, sin perder tiempo en consideraciones, mandó reunir al tribunal excepcional de los dioses. Las diosas no quisieron saber nada de aquella situación ignominiosa y dejaron que los varones fueran los que vieran y decidieran cómo terminar con aquella embarazosa disputa. Hefesto pedía la disolución del matrimonio y la devolución de lo que había pagado a Zeus por su hija, éste no quería saber nada de repudios y tampoco estaba nada contento con el método público empleado por su yerno; lógicamente, pensaba que las infidelidades se debían discutir dentro del recinto familiar: era él el menos adecuado para hablar ante los demás de esas cuestiones que tantos quebraderos de cabeza le habían proporcionado con Hera y con tantas otras diosas o mortales.

Mientras tanto, ante la belleza desvelada de Afrodita, los dioses comentaban con ironía la excelente suerte de Ares, a pesar de la impertinente malla, y no faltaban quienes hicieran ostensibles declaraciones de querer estar en su lugar, aunque fueran atrapados de tal guisa. Por fin Poseidón, harto del

espectáculo y de lo que estaba oyendo, propuso que Ares restituyese la dote pagada por Hefesto para recuperar su libertad, y en caso de que éste no quisiera hacer honor a la deuda contraída con su comportamiento, algo que el marido temía, él, Poseidón, estaba dispuesto a suplirle y a casarse con la infiel Afrodita para zanjar el pleito y dejar que las aguas volvieran a su cauce. Naturalmente, Ares no pagó nada por su libertad, y Afrodita, cansada de su acompañante, se decidió a probar nuevas aventuras, ahora que tenía encandilados a buena parte de los que la habían visto en todo su esplendor.

LOS CELOS DE ARES

Mucho tiempo después, cuando ya Afrodita había pasado muchas noches por otros muchos lechos de los cielos y la tierra, Perséfone, dolida a su vez por algo muy grave que Afrodita la había hecho con su adorado Adonis, fue a decirle a Ares que la ligera y casquivana diosa del amor estaba mucho más enamorada del bello y mortal Adonis que de él, soberbio y divino. Los celos se apoderaron de inmediato del terrible Ares y su furia lo arrastró a tomar la forma de un jabalí y, bajo este aspecto, se dirigió al monte Líbano, en donde Adonis estaba cazando, en compañía de Afrodita, ambos totalmente ignorantes del triste fin que Ares iba a dar a sus días de esplendor. A la primera acometida, Adonis fue acribillado por las despiadadas cuchilladas que daban los colmillos terribles del jabalí encelado y su sangre regó los campos del monte, haciendo nacer anémonas tan rojas como ella. Pero Ares no consiguió terminar con el amor entre Afrodita y Adonis, muy al contrario, puesto que la bella y apasionada diosa logró de la compasión de su padre Zeus que el infeliz amante resucitara todos los estíos, dejara las tinieblas del Tártaro y pudiera pasar los seis mejores meses del año, los más cálidos y apetecibles del verano griego, en la amorosa y eterna compañía de Afrodita. Como siempre, Ares terminaba por encontrarse con la adversa fortuna operando en favor de sus rivales, y tenía que volver a comprobar otra vez más que, hiciera lo que hiciera, le tocaba perder en esa y en todas sus demás empresas, corroborando el poco aprecio del Olimpo hacia su figura.

LA PAREJA RECHAZADA

Con esta catadura, no es raro que los distintos moradores de las alturas traten de apartarse también de Ares y su hermana. En cualquiera de las ocasiones en las que los divinos se enfrentan a Ares, los demás compañeros olímpicos se ponen en contra de él. En la única ocasión en la que Ares se somete al tribunal de los pares es porque ha sido acusado por ese mismo tribunal, no porque él quiera llevar sus asuntos a la magistratura divina. Y el desarrollo del juicio es un asunto bastante poco claro. Se trata de contestar a la acusación de asesinato. El

muerto era el joven Halirrotio, un impulsivo hijo de Poseidón y la causa de esa muerte estaba en que Halirrotio había violado a Alcípe, hija de Ares y éste no había sino obrado con el derecho que le asistía de vengar por su mano el atentado. La conclusión de la causa abierta contra el violento dios no podía ser otra que terminar por absolver de la acusación de asesinato al inculpado por falta de otras pruebas en contra de su aseveración, ya que el fallecido no podía presentarse a refutar la alegación y ni el padre vengador ni la hija violada iban a contradecirse. El asunto quedó totalmente zanjado con la sentencia absolutoria, y ya nunca más pasó Ares por una corte de justicia olímpica, ni para reclamar derechos ni para buscar compensaciones a daños o lesiones, ya que él no era de los que trataban de buscar arbitraje, sino más bien tratar de imponer siempre — por la fuerza y la violencia— su especial forma de ver la historia, con las armas siempre en primer plano y la muerte ajena como único y gran aliciente de su existencia.

UN REGALO MUY PROPIO DE ARES

Hipodamia era la hija muy querida del rey Enomao de Pisa, en la Elida; la princesa debía de ser atractiva, además de deseable por su alcurnia y posición, puesto que eran muchos los que se arriesgaban a la dura prueba impuesta por el rey para todos los osados que se atrevían a tratar de alcanzar la pretensión de hacerse con ella. El rey Enomao, por alguna razón que no se cuenta, había recibido un obsequio muy especial de su amigo el violento Ares. El regalo era una pareja de caballos imbatibles que el dios le había regalado para que, siempre que os utilizase, el rey saliera vencedor de sus ponentes. Naturalmente, dada la catadura de Ares y sus amigos, no se trataba tan sólo de ganar o perder una carrera ecuestre. Si alto era el premio, la posesión de la princesa, más alto era el precio de la derrota, dotado con la inapelable condena a muerte del desgraciado pretendiente de turno. Como se puede comprobar por el relato, la clase de regalos que hacía Ares llevaba su impronta personal y tampoco los amigos elegidos para tales obsequios eran de los que sentían muchos escrúpulos por las vidas ajenas.

PELOPE E HIPODAMIA

Pero la llegada de Pélope a la Elida vino a terminar la historia de derrotas mortales. Pélope era el hijo de Tántalo, a quien éste intentó ofrecer como manjar insultante a los dioses, hecho por el que Tántalo fue castigado eternamente, mientras que el inocente Pélope era devuelto a la vida por ellos, tras ser recompuesto casi en su totalidad. Tras el incidente, el joven protegido de los dioses llegó hasta las tierras de Enomao y se prendó de la bella Hipodamia.

Como era natural, el rey le desafió a la mortal carrera y el joven, sintiéndose acompañado por la buena voluntad divina, aceptó el desafío. Hay quienes dicen que Pélope contaba con unos caballos aún mejores, regalados por Poseidón, y la mejor calidad de los corceles fue la causa exclusiva de su triunfo; hay otros que prefieren la versión del amor de la princesa, y por eso aseguran que fue Hipodamia la que decidió terminar con la saña del rey Enomao, que se negaba a aceptar la posibilidad de ser el suegro, y prefería evitar el lazo político potencial, actuando como un muy celoso padre suyo. Hipodamia, harta de tener que resignarse a ver desaparecer en la fosa a tantos admiradores valientes, sin llegar a disfrutarlos mínimamente, pergeñó una solución definitiva a su problema, haciendo que un soborno llegara a Mirtelo, caballero del rey, para que éste atentara contra Enomao, dejando el eje del carro real casi partido por la mitad. La carrera comenzó y el carro real se quedó en la estacada, con ninguna posibilidad de llegar, aunque fuera el último, a cruzar la meta. Para rematar la historia, se cuenta que Pélope dio muerte a Mirtelo, no sin que éste le maldijera antes de morir. Resulta trágico que Mirtelo muriese a manos de quien había ayudado a vivir, a pesar de haber sido él responsable de su triunfo, pero esto se puede interpretar como otro de esos hechos desafortunados que trajeron la desgracia a toda la estirpe de Tántalo y que vienen a justificar aún más el infortunio del clan. Lo que si se puede decir con certeza es que el sanguinario e implacable dios del sufrimiento ajeno, Ares, aunque sólo lo fuera por intermedio del fracaso de su amigo Enomao, también terminó la aventura en una mala situación, puesto que la derrota de ese cómplice era —en buena medida— derrota también propia. Y sin ningún género de dudas, los griegos colocaban el regalo de Ares en un lugar prominente de la leyenda de Hipodamia, para que se pudiera claramente ver la clase de individuo celestial que era el dios propio de las guerras.

EL EMBROLLO DE TROYA

Para empezar, se debe aclarar que Troya existió y que fue tardío su descubrimiento, cuando nadie sospechaba que la historia pudiera tener alguna relación con la mitología. Pero muchos estudiosos, sobre todo tras la verificación de que esa ciudad a orillas del Helesponto existió, han trabajado en el análisis a fondo de los mitos clásicos, para llegar a su esencia, como es el caso del trabajo historiador del propio Robert Graves, uno de los más destacados han coincidido en interpretar toda la mitología básica helenística como una explicación heredada de la historia no escrita de los diversos pueblos que después darían forma al conjunto griego. Troya era una ciudad próspera y excelentemente situada, un enclave perfecto para el comercio entre los dos lados de la embocadura del Mar Negro, entre Europa y Asia y, también, por la misma causa, un punto estratégico codiciado por las distintas etnias y tribus que querían

hacerse con ella. Se han descubierto diez ruinas diferentes de Troya, superpuestas y todas ellas muestras de los conflictos originados por su posesión y control.

La Troya de la que se nos habla en "La Ilíada" debe ser la que corresponde a la séptima capa de restos. La guerra de Troya que nos cuentan Homero, Esquilo, Eurípides, Apolodoro, Sófocles y, desde Roma, Virgilio, es un hecho cierto, aunque se haya maquillado su aspecto con distintos afeites de ejemplaridad, crueldad, heroicidad o absurdo. Con la séptima destrucción de Troya y la consecución de la hegemonía de Atenas sobre el comercio del Mar Negro, los griegos se aseguraron el poder total sobre su zona de influencia. Fue un acto importante esa guerra y, sin embargo, Ares, dios de la guerra y responsable en buena medida de lo ocurrido, no sale nada bien librado del relato; antes bien, al contrario, la guerra se muestra desde el prisma de su sinrazón, sobre todo en las palabras de Eurípides, que viene a recalcar el monstruoso concepto de la lucha entre los seres humanos, y califica de absurdas e innecesarias las muertes de soldados y civiles, no sólo en el caso troyano, sino en cualesquiera otras guerras que se hayan conocido o se vayan a conocer en el futuro. También Homero trata, en "La Ilíada", con especial desprecio al nada estimado dios Ares, y no duda ni un segundo en calificarlo como un personaje ignominioso, que desconoce la piedad para los demás, sin ser capaz de atenerse a la misma regla cuando las tornas se vuelven en su contra; para él, Ares no es más que un homicida, el que está bañado en la sangre de sus víctimas, al que todos los hombres dedican sus justificadas maldiciones. Ares es también para Homero un dios cobarde en el combate, incapaz de soportar el terror que sembró en el campo de batalla; un ser innoble, que prefiere la huida a responder del daño causado.

ROMA Y MARTE

En Roma, como antes en Grecia, Marte había comenzado siendo una divinidad campesina. Si en Grecia había sido protector de ganados, en Roma lo era de los cultivos, pero al final, y transformado en señor de la guerra, lo que pueda quedar de Ares griego pierde su carga negativa y pasa a incrustarse dentro de la coraza del venerado dios Marte, como padre de Rómulo y Remo, o como hijo de Juno. Bajo su advocación se construyen las zonas militares, los campos de Marte. Las tropas ya son marciales, como sinónimo de virtud castrense. Las conquistas son la forma apropiada de expandir el imperio y las victorias se celebran para siempre como fundaciones de las nuevas bases de partida para el renovado mundo latino. La de las armas es una de las grandes y nobles carreras de los ciudadanos de Roma, si no la primera, y por ello el gran dios Marte, junto con su imprecisa compañera Belona como conductora de sus carros de guerra (la

antigua Enio de los griegos), se convirtieron en divinidades muy positivas y sumamente ejemplares a partir del reinado de Numa Pompilio, cuando el dios le hizo llegar a la tierra su escudo de bronce, como señal de su apoyo en la guerra. El escudo sagrado y otras copias idénticas, para evitar que alguien pudiera robar la pieza divina y terminar con Roma, se custodiaron por los salios, los encargados de mantener el imperio a cubierto de la desgracia. Ahora les acompañaban Pavor, Pallor (la palidez), como antes lo habían hecho Deimos y Fobos en su tierra de origen. También estaban en el cortejo marcial Honos (el honor), Pax, Victoria, Vica Pota (la que arrebató) y Virtus, en una comitiva que describe muy precisamente la perfecta máquina de guerra y de absorción que había montado el imperio, no sólo para adueñarse de nuevas tierras, sino para hacerse respetar y admirar dentro de los territorios conquistados. Aunque Marte es el protagonista, la presencia de la paz hace que la victoria no sea humillante, mientras que la existencia del honor y la virtud vienen a paliar los dolorosos efectos del botín arrancado a los vencidos. Cuando Virgilio cuenta la guerra de Troya, vuelve a aparecer el magnífico Marte en lugar del poco querido Ares, y su presencia es suficiente para que se haga automáticamente la exaltación de las virtudes militares, de los combates heroicos; nada queda de la postura distanciada y crítica de los autores griegos ante la guerra, ante cualquier guerra de los mortales. La frase latina más reveladora de la necesidad de una clase militar es: "*si vis pacem para bellum*" (si quieres la paz, prepara la guerra) y ese consejo terminó por ser la médula de toda la política humana hasta nuestros días.

JANO, DISPUESTO A ACABAR LAS GUERRAS

En Roma, Jano ocupaba un puesto muy especial, era la divinidad latina por excelencia, la que se encargaba de comenzar y acabar todas las cosas, hasta las guerras. Jano estaba a cargo de las puertas y su mes era el primero del año. Cuando se iniciaba un conflicto, se abrían las puertas de su templo, del lugar edificado por el mismo Numa Pompilio que recibió el escudo de bronce de Marte, y éstas quedaban así hasta que se hubiera terminado por alcanzar la victoria o en firmar la paz con el enemigo. Jano había ido al campo de batalla con su pueblo y, hasta que estuviera de nuevo en casa, no se le debía cerrar el paso a su morada sagrada. Cuando los rabinos, que querían vengarse a toda costa del rapto de sus mujeres por los romanos, intentaron forzar las puertas de las murallas romanas, Jano, como padre de todo lo que comenzaba en el suelo terrestre, hizo brotar del suelo un manantial poderoso y nauseabundo que alejó a la tropa enemiga.

Aquí, en esta leyenda, se puede comprender mejor que su misión era la de alejar el peligro, no de castigarlo. Los rabinos estaban justamente indignados y Jano se limitó a ponerlos en fuga con uno de sus ardidés incruentos. Jano,

además, tenía muy peculiar personificación, la de un dios con dos caras sobre una única cabeza. Jano era el dios bifronte, el que mira por nosotros al pasado y al porvenir a un tiempo, para prevenir el futuro y recordar siempre la lección de la historia. Jano era mucho más que la divinidad auxiliar de Marte, era el contrapunto a la insania de la guerra, a la soberbia de los contendientes y de sus altivos generales, por eso sus fieles le pedían que nunca se abriesen las puertas del templo. En tiempos de Augusto, el pacificador, su templo fue restaurado, tal era la importancia que su tarea suponía para la nueva etapa de pacificación de toda la órbita imperial.

ALQUIMISTAS, ASTRONOMOS Y FANTASTICOS

Para los alquimistas, Marte, el planeta rojo que llevaba el nombre del Ares latinizado, era también el símbolo del hierro, por ser el hierro la esencia de las armas de la guerra. Para los astrónomos, el brillante planeta cercano era sólo un misterio más, hasta que Schiaparelli creyó ver, en las borrosas imágenes de su telescopio refractor, canales, lo que se tradujo en obras artificiales que demostraban la existencia de vida inteligente. Lowel, pocos años más tarde, también a finales del portentoso siglo XIX, siguió por la ruta de la visión intencionada y dio aún más datos sobre la civilización marciana. Al final de la intensa serie de creyentes en la nueva vida interplanetaria, los escritores de la naciente y popular ciencia—ficción de nuestro siglo terminaron por establecer en Marte la morada típica de los otros seres pensantes y, claro está, hicieron de ellos unos guerreros del espacio, como los que contaba Rice Borroughs.

Desde allí, desde su base en peligro de extinción por la sequía creciente, acabaron por fijarse en la tierra azul y húmeda y finalmente, nos invadieron con la ayuda de H. G. Wells y, mucho más vívidamente, con la colaboración de la radio, en medio de la más asombrosa sugestión colectiva, a través de las palabras angustiadas y esos efectos sonoros montados por el muy joven Orson Welles, en los Estados Unidos de la segunda preguerra mundial. Después, devaluados por la despiadada y cotidiana realidad de las noticias, nos quedan los "marcianitos", que no son ya más que los divertidos e inofensivos enemigos electrónicos de las máquinas o de los ordenadores domésticos. Ahora el planeta Marte, visitado por máquinas y conocido al menos en su superficie, no es más que un cuerpo celeste frío, azotado por tormentas de arena, seco, rojizo, cercano y visitable sin más problemas que los de organizar económica y adecuadamente el tráfico de pasajeros y mercancías.

MARTE EN EL ARTE

Un dios de la guerra, fuerte y temible, un dios siempre armado y acorazado, siempre poderoso y vencedor, la imagen de Marte es la que se mantiene para la posteridad, una vez que vence la divinidad de Roma en la pugna entre las identidades griega y latina.

Y vence también la caracterización que formuló Virgilio, la del heroico guerrero, la del celestial defensor de la causa justa y noble, la de quien defiende a ultranza la patria que en él cree y a él y a sus reglas militares respeta. Marte se convirtió en modelo para los hombres de armas y para los monarcas menos luchadores que, sin embargo, sí se vestían de uniforme de gala para acompañar a las tropas en su salida primera de los cuarteles, aunque evitaran acercarse al teatro de la guerra, en donde la misión marcial quedaba en manos de los generales, y en las armas de los oficiales todavía jóvenes y en las vidas de la multitud de soldados sin nombre, que salían de las levadas forzosas o del hambre generalizada de la pobreza campesina.

Marte era un dios honrado públicamente y todo lo que con su divinidad y cometido se relacionaba, se exaltaba al máximo. Hasta los mismos manuales escolares de la historia de cada nación no eran más que un glosario de las guerras ganadas o no perdidas, mientras se silenciaban las muchas otras que acabaron peor para las fuerzas nacionales. Hasta hace muy pocos años, los ministerios militares se denominaban "ministerios de la guerra"; en la actualidad, tras la mala conciencia colectiva, los estados modernos han abandonado a Marte y a la guerra, y sólo hablan de defensa, de política defensiva, avergonzados farisaicamente de su poder creciente, aunque sus muchas y distintas armas, conocidas o secretas, sean las más numerosas y las más modernas, Marte ha vuelto a ser, al menos oficialmente, un dios en declive y ya nadie trata de vender la imagen de ese dios de la guerra por encima de todas las cosas. Los tiempos en los que los grandes y medianos reyes y señores se hacían retratar, en coraza y con un campo de batalla como telón de fondo, han acabado.

Ahora el poder militar se conoce y no hace falta —en absoluto— rendir culto al más vergonzoso de los ritos: Marte ha muerto oficialmente, aunque siga vivo oficiosamente. Ahora ya nadie se atreve a levantar una estatua en su honor, aunque se haga desfilar descaradamente a los ejércitos en todo su esplendor de muerte y se haga pública la impresionante panoplia que posibilita la destrucción total y definitiva de nuestro mundo, no una, sino infinidad de veces, desde la tierra, el mar o el aire, con un poder que ni el mismo Ares pudo llegar a soñar para sí.

HEFESTO/VULCANO

Acerca del origen, personalidad y atributos, por así decirlo, de Hefesto, hay versiones distintas. La más aceptada es aquella que hace al dios hijo de Zeus y de su legítima esposa Hera. Por una vez, el rey del Olimpo prescindió de sus veleidades amorosas y fecundó a su propia esposa.

Sin embargo, y según cuentan las más ancestrales leyendas, el fruto de la unión de tan egregios esposos no contribuyó al mejor entendimiento de ambos, ya que sus discusiones siguieron desembocando en auténticos enfrentamientos. Se dice que la cojera de Hefesto le sobrevino, precisamente, por tomar partido a favor de su madre Hera en una de estas ocasiones violentas.

Zeus, ciego de ira por lo que pensaba era una confabulación familiar contra él, habría arrojado del Olimpo a su propio hijo, haciéndole caer en la lejana isla de Lemnos. A consecuencia de tamaña violencia física, Hefesto se romperá las piernas; por lo que, desde entonces, sería conocido como el "ilustre cojo de ambos pies".

En ocasiones, los dioses del Olimpo se burlaban de Hefesto/Vulcano a causa de su cojera y su desagradable aspecto. Tullido y feo, era objeto de continua mofa. Más lo curioso es que se hallaba casado con la bella Venus, diosa del amor; lo cual indica que Hefesto/Vulcano debía tener cualidades de las que carecían los demás dioses que lo ridiculizaban.

Pues, de lo contrario, la mejor concedora de los lances amorosos no habría accedido a ser su esposa. Ya que, ¿cómo Venus, que daba lecciones de amor, iba a dejarse embaucar con tanta facilidad?

LA FRAGUA DE VULCANO

"A un lado de Sicilia, entre ella y Lípara, está una isla célebre, encumbrada sobre altísimas peñas que humean; debajo de la cual una gran cueva y muchas otras, como aquellas de Etna, con los ciclópeos fuegos carcomidas, retrueñan y retumban de continuo.

Allí mil yunques, con valientes golpes heridos, suenan con terribles truenos que en torno se oyen claros de muy lejos. Rechinan por las cóncavas cavernas barras y masas de encendido hierro; salen de mil hornazas vivas llamas: ésta es la casa y fragua de Vulcano y de él dicen "Vulcania" aquesta isla."

La tradición popular, no obstante, asocia la mítica Fragua de Vulcano con el volcán Stromboli, muy activo y en continua erupción siempre. De su cráter salían tales llamas que un pedazo de hierro que se dejara por la noche en sus aledaños, aparecerá por la mañana ya forjado. Hefesto/Vulcano, después de ser expulsado del Olimpo, decidió establecerse en la ígnea caverna e instalar en ella su fragua. Cuentan las más antiguas narraciones clásicas que Prometeo robaría de allí el fuego de los dioses.

LEGENDARIOS RELATOS

En las entrañas de la mítica montaña se trabajaba duro; y no sólo se forjaba el hierro, sino que también, el nutrido grupo de operarios al mando de Hefesto/Vulcano, mantenía febril actividad en torno a la construcción de diversos objetos utilizando materiales nobles.

Y, así, pronto cumplimentarán encargos que pasarán a la historia como verdaderas obras de arte. Traigamos a colación, pues es de ley, el más hermoso de los escudos que imaginarse pueda. Fue fabricado, por encargo de Afrodita/Venus, para defensa y orgullo del héroe Eneas. Era todo él de oro y sus relieves hacían alusión a un idílico tiempo futuro que no pudo cumplirse nunca. Contra él nada podían flechas ni dardos enemigos:

" (...), y lánzale un dardo agudo y luego, tras de aquél, otro y otro y otro aprisa, y ándase en torno de él en ancho cerco; más el escudo de oro los repara".

Otra de las obras que salieron de la mítica Fragua de Vulcano, fue el radiante y ostentoso carro que conducía el hijo del titán Hiperión, es decir, Helio — personificación del Sol, que tenía por hermanas a la Aurora y a Selene/la Luna—, el cual llevaba aparejados cuatro hermosos caballos que tiraban de él con inusitado brío, y cuyos nombres hacían alusión al fuego, a la radiante luz, al calor y a la claridad: "Ardiente", "Resplandeciente", "Brillante" y "Amanecer". Un hermoso carruaje para Helio, el más célebre de los aurigas y quien mejor sabía manejar las bridas de sus bravos corceles.

FRUTO DE LA DISCORDIA

El gran cantor de mitos que fue Homero nos habla, en "La Ilíada", de la cojera de Hefesto, en términos que difieren de lo establecido hasta entonces. Allí se describe la desazón de Hera ante la imagen de un hijo suyo que, apenas recién nacido, presenta rasgos físicos tan deformes. Había sido engendrado en tiempo

de ira y discordia, cuando el egregio matrimonio del Olimpo protagonizaba violentas y continuas discusiones.

Presa de un arrebató, del que se arrepentirá con posterioridad, la esposa del poderoso Zeus arroja al indefenso Hefesto al abismo del cosmos. Después de caer durante un día y una noche, llegó hasta el gran océano. Allí lo recogieron las criaturas que en él habitan y lo cuidaron con mimo. Construyeron una cueva en las profundidades abisales del mar y, dentro de ésta, instalaron una fragua con útiles varios para que Hefesto/Vulcano trabajara con mano de experto artesano los metales brutos.

Cuentan las crónicas que, durante más de nueve años, "el ilustre cojo de ambos pies", permaneció en tan afamado lugar dedicado a la tarea exclusiva de, satisfacer todos los deseos de sus salvadoras. Las regaló con gran variedad de presentes salidos de su propia mano y realizó para ellas joyas de exclusivo diseño e incalculable valor.

Sin embargo, no tuvo los mismos sentimientos para con Hera y, aunque se trataba de su propia madre, jamás la perdonó su cruel acción. Durante mucho tiempo buscó la forma de vengarse de ella y, por fin, un buen día dio con la fórmula adecuada: se trataba de la famosa trampa del trono fastuoso.

UN LUGAR OCULTO BAJO EL INMENSO OCEANO

El agradecimiento de Hefesto/Vulcano hacia las nereidas que le habían salvado la vida no tuvo límites y, siempre que se le presentó la ocasión, accedió con gusto a sus peticiones. Ya se trataran éstas de fabricar las armas para uno de los héroes protegidos por las pobladoras de mares y océanos; o ya fuera necesario, en ocasiones, fabricar hermosos cetros, y collares, y tronos, y coronas de incalculable valor...

El propio Hefesto nos describe así los hechos: "Me vi arrojado del cielo y caí a lo lejos por la voluntad de mi insolente madre, que me quería ocultar a causa de la cojera. Entonces mi corazón hubiera tenido que soportar terribles penas, si no me hubiesen acogido en el seno del mar Tetis y Eurínome, hijas del refluyente Océano. Nueve años viví con ellas fabricando muchas piezas de bronce —broches, redondos brazaletes, sortijas y collares— en una cueva profunda, rodeada por la inmensa, murmurante y espumosa corriente del Océano. De todos los dioses y los mortales hombres, sólo lo sabían Tetis y Eurínome, las mismas que antes me salvaran. Hoy que Tetis, la de hermosas trenzas, viene a mi casa, tengo que pagarle el beneficio de haberme conservado la vida".

Hefesto estaba muy agradecido a sus protectoras, las ninfas del mar, y supo cumplir fielmente el encargo que Tetis —con grandes muestras de preocupación— le había encomendado. Esta había acudido al palacio del "ilustre cojo de ambos pies" para hacerle partícipe de su pena y para rogarle que fabricara una armadura para su hijo, el valiente Aquiles.

AQUILES CESA EN SU COLERA

El gran cantor Homero nos relata, de forma lírica, el encuentro de Tetis y Hefesto/Vulcano, y las súplicas que ésta le dirige para que su amado hijo Aquiles cese en su cólera: "Tetis llegó al palacio imperecedero de Vulcano, el cual brillaba como una estrella, lucía entre los de las deidades, era de bronce, y lo había edificado el "Cojo" en persona".

Después de esta descripción, el insigne poeta nos relata el resto de los avatares que tendrán lugar a propósito de la petición y la visita de Tetis a Hefesto/Vulcano. La primera le suplica al segundo en los siguientes términos: "Yo vengo a abrazar tus rodillas por si quieres dar a mi hijo, cuya vida ha de ser breve, escudo, casco, grebas ajustadas con broches y coraza; pues las armas que tenía las perdió su fiel amigo al morir a manos de los teucros, y Aquiles yace en tierra con el corazón afligido".

A sus palabras, acompañaba Tetis aflicción y llanto incontenibles. Hefesto le respondió con la intención de tranquilizarla:

Al momento se dispuso a trabajar y, "dejando a la diosa se encaminó hasta los fuelles, los volvió hacia la llama y les mandó que trabajaran. Estos soplaban en veinte hornos, despidiendo un aire que avivaba el fuego y era de varias clases: unas veces fuerte, como lo necesita el que trabaja de prisa, y otras al contrario, según Hefesto lo deseaba y la obra lo requería".

RELIEVES EN EL ESCUDO RELUCIENTE

A continuación, y según sigue explicando Homero, "El dios puso al fuego duro bronce, estaño, oro precioso y plata; colocó en el tajo el gran yunque, y cogió con una mano el pesado martillo y con la otra las tenazas.

Hizo lo primero de todo un escudo grande y fuerte, de variada labor, con triple cenefa brillante y reluciente, provisto de una abrazadera de plata. Cinco capas tenía el escudo, y en la superior grabó el dios muchas artísticas figuras, con sabia inteligencia.

Allí puso la tierra, el cielo, el mar, el sol infatigable y la luna llena; allí, las estrellas que el cielo coronan...

Allí representó también dos ciudades de hombres dotados de palabra. En la una se celebraban bodas y banquetes: las novias salían de sus habitaciones y eran acompañadas por la ciudad a la luz de antorchas encendidas...

La otra ciudad aparecía cercada por dos hirsutos cuyos individuos, revestidos de lucientes armaduras, no estaban acordes: los del primero querían arruinar la plaza, y los otros deseaban dividir en dos partes cuantas riquezas encerraba la hermosa población...

Representó también una blanda tierra noval, un campo fértil y vasto que se labraba por tercera vez...

Grabó asimismo un campo de crecidas mieses que los jóvenes segaban con hoces afiladas: muchos manojos caían al suelo a lo largo del surco, y con ellos formaban gavillas los espigadores...

También entalló una hermosa viña de oro, cuyas cepas aparecían cargadas de negros racimos".

EL ARTE DE HEFESTO/VULCANO

El relato continúa con la misma carga de lirismo que todo lo hasta aquí expuesto:

"Representó luego un rebaño de vacas de erguida cornamenta: los animales eran de oro y estaño y salían del establo mugiendo para pastar a orillas de un sonoro río, junto a un cimbreante cañaveral.

Hizo también "el ilustre cojo de ambos pies" un gran prado en hermoso valle, donde pacían las candidas ovejas, con establos, chozas con techo y apriscos.

Representó, a continuación, a un grupo de mancebos y doncellas ejecutando un hermoso baile; éstas llevaban livianos vestidos de lino y aquéllos se cubrían con hermosas túnicas. Un divino aedo cantaba, acompañándose con la cítara...

En la orla del sólido escudo representó la poderosa corriente del río Océano.

Después que construyó el grande y fuerte escudo, hizo para Aquiles una coraza más reluciente que el resplandor del fuego; un sólido casco, hernioso, labrado, con la cimera de oro, que se adaptara a las sienas del héroe...

En cuanto Hefesto le entregó las armas a Tetis ésta saltó, como un gavián, llevando la reluciente armadura que el ilustre Cojo había construido. Y, así, llegó hasta el lugar en el que su hijo velaba al compañero muerto. Con gesto complaciente, le entregó la preciada carga. Las armas labradas produjeron un ruido metálico que asustó a todos los presentes; excepto al valiente héroe que, ensimismado, se dispuso a contemplar la reluciente armadura.

UN TRONO CON CADENAS

Hefesto, al sentirse relegado al olvido por su propia madre, buscó la manera de escarmentar a Hera por haber cometido tan deplorable acción.

Es así como construyó un trono hermoso y reluciente, y tan cómodo, que incitaba a sentarse a todo aquel que lo mirara. Se lo envió como regalo a su propia madre y, ésta, al momento se sintió atraída por tan singular sillón.

Se sentó plácidamente y notó sus efectos relajantes; permaneció así, en actitud meditativa y serena, por espacio indescriptible, y ni siquiera se percataba del paso del tiempo.

Más, cuando se dispuso a levantarse del mullido asiento, experimentó una tirantez que la impedía todo movimiento. Al punto comprobó que unas, hasta entonces invisibles, cadenas la cubrían por doquier y formaban como una especie de tupida red que la aprisionaba con sus mallas de metal noble.

Hera ensayó todo tipo de tretas y artimañas para librarse de los efectos de semejante invento. Más de nada le sirvieron; todo su saber resultaba inútil y vano ante tan insólita situación. Ya estaba pensando en resignarse, mientras pedía ayuda a los demás dioses del Olimpo, cuando cayó en la cuenta de que sólo Hefesto/Vulcano era capaz de construir tan sofisticado trono. Pensó que todo aquello formaba parte de un plan que su propio hijo había urdido para vengarse de ella. Recordó, entonces, su mal comportamiento para con él y, al sentirse atrapada, suplicó al resto de las deidades que intercedieran ante Hefesto/Vulcano para liberarla de tan apretadas ataduras.

EL FRUTO DE LA VID

Antes de acudir al más avisado de los herreros, al "ilustre cojo de ambos pies", los dioses del Olimpo probaron todos los métodos que imaginarse pueda, tendientes a conseguir la liberación de Hera.

Todo fue inútil, y ni siquiera el poderoso rayo de Zeus lograba mellar las cadenas que había fabricado Hefesto/Vulcano. Nadie conocía la aleación de los metales empleados, ni las proporciones de la mezcla. Y, así, se hacía imposible cualquier lucubración al respecto y el consiguiente logro de resultado satisfactorio alguno.

Después de reunirse durante algún tiempo, los dioses del Olimpo decidieron pedir a Hefesto que regresara a la montaña idílica, de la cual había sido expulsado tiempo atrás sin miramiento alguno, es decir, de una patada.

Pero Hefesto no aceptó la invitación de las deidades olímpicas, pues consideraba que no actuaban por propio convencimiento, sino coaccionados — en su opinión— por la magnitud de los hechos y por el poder que sobre todos ejercía la protagonista principal. Por lo demás, él sabía que fue ayer mismo, por así decirlo, cuando se reían de su pinta externa y de su cojera; y, así, decidió no satisfacer los requerimientos de los dioses del Olimpo.

Entonces, éstos, maquinaron un plan que alcanzaría los resultados esperados. Decidieron encargar su ejecución a Dionisos, considerado como el descubridor del vino, quien fue a visitar a Hefesto a su colosal fragua. Este, a causa del calor que allí dentro hacía, aceptó la bebida que su acompañante le ofrecía y la saboreo con fruición. Entonces, y según cuentan las leyendas clásicas, se sintió pleno de euforia y acompañó a Dionisos hasta el Olimpo. Entró montado sobre un asno y al punto se dirigió al lugar en donde Hera estaba encadenada y, con sabia mano, soltó todas las ataduras de su reluciente trono, por lo que la diosa quedó libre de la red y las cadenas, las cuales yacían amontonadas en el suelo. Madre e hijo vivieron, desde entonces, reconciliados y en armonía.

UNA RED INVISIBLE

Pero Hefesto/Vulcano tuvo otras experiencias, también dolorosas para él, relacionadas con hermosas mujeres. Había sido Zeus, el rey del Olimpo, quien le había dado a Afrodita/Venus por esposa y aunque ésta, en un principio no había aceptado de buen grado tal decisión — debido a la fealdad y la cojera de su

futuro marido —, no por ello veía con malos ojos al "ilustre cojo de ambos pies", una vez que ya lo había conocido y tratado.

Mas la belleza de Afrodita no pasaba inadvertida para el resto de los dioses y, una y otra vez, era asediada por pretendientes egregios. Bien es verdad que la propia diosa no oponía excesiva resistencia ante ciertas solicitudes. Tal vez fue el caso de sus amores con Ares/Marte, el cual fue presa de tal obnubilación ante los encantos de Afrodita/Venus que decidió hacerla su amante y olvidar que era la esposa del mejor y más trabajador de los herreros que en el mundo, y en la leyenda, han sido.

Hefesto/Vulcano supo enseguida el engaño de que era objeto por parte de su hermosa esposa —pues, al decir de los narradores clásicos, era informado al punto por el Sol que, desde las alturas, todo lo escudriñaba—, y decidió comprobar por sí mismo hasta donde llegaba tal encandilamiento, y si éste era pasajero o, por el contrario, tenía trazas de perpetuarse en el tiempo.

Fue de este modo como llegó a sorprenderlos "uno en brazos del otro"; y, así, ya desde una perspectiva objetiva, concluyó que les daría un escarmiento, pues no podía soportar tal escarnio con pasividad. Es cierto que los demás dioses del Olimpo se reían y mofaban en sus propias narices, a causa de la infidelidad de que era objeto por parte de su mujer, pero esto no le preocupaba lo más mínimo a Hefesto/Vulcano. Lo que verdaderamente le importaba era la forma de hallar la mejor manera de escarmentar a los dos amantes. Pero ¿cómo enfrentarse con Ares/Marte, si era nada menos que el dios de la guerra? Quedaba claro que retar a su oponente a un combate cuerpo a cuerpo significaba la total derrota de Hefesto. Había que buscar, por tanto, otro método más hábil y práctico.

Y fue así como el ingenio del "ilustre cojo de ambos pies" se agudizó en extremo. Y concibió un plan a su propia medida, lleno de arte e imaginación. A tal efecto, se dispuso a mezclar metales de diversas propiedades y procedencia. Con ellos fundidos logró fabricar una red de textura invisible que tenía, no obstante, el poder de inmovilizar a quienes cayeren atrapados bajo sus imperceptibles y finas mallas.

Como, en una ocasión, el Sol desde lo alto avisara a Hefesto de la presencia de Marte y Afrodita en cierto recóndito y escondido lugar, el "ilustre Cojo" fue allí y arrojó su red sobre ellos. Al punto de quedarse presos por invisibles hilos, y Hefesto corrió a avisar a todos los demás dioses del Olimpo para que contemplaran el amancebamiento de ambos amantes. Luego que llegaron al lugar prorrumpieron en atronantes carcajadas, a la vista de tan febril

espectáculo. Afrodita/Venus sintió tal vergüenza que, en cuanto se vio libre, huyó de aquel lugar y de aquel amante.

VULCANO ES EL HEFESTO ROMANO

Una serie de fábulas, recogidas a través de los tiempos, y propaladas de generación en generación, nos muestra la diversidad de leyendas en las que se ha visto envuelto el dios Hefesto/Vulcano. De entre éstas, acaso la más importante, debido a lo trascendente de tal hecho, es aquella que atribuye a la célebre deidad la confección de una especie de muñecos de oro, tan semejantes a los propios mortales que no pocos, de entre los autores clásicos, los han identificado con los verdaderos seres humanos y su creación.

Los romanos, no obstante, siguen la tradición griega y consideran a Hefesto como el dios que ellos apodaban Vulcano, y al que confieren el poder sobre el fuego.

El propio rayo poderoso de Zeus/Júpiter sería obra de Vulcano. También el resplandeciente y suntuoso carro del Sol sería obra de tan maravilloso artífice. Vulcano siempre aparecía, en definitiva, relacionado con el fuego y su poder; aunque algunos poetas romanos de la época clásica —entre los que se encuentra Ovidio con su obra "La Eneida"— asocian a Vulcano también con la fuerza de las tormentas y sus relámpagos, de los volcanes y sus estruendosas erupciones y de los terremotos y su fuerza destructora. En no pocas ocasiones se le ha identificado con el mismo Helios/Sol.

No han faltado quienes asociaran a Vulcano con el agua y, en tal caso, se le reconocía como a la deidad que personificaba las aguas del famoso río Tíber, que regaba la región del Lacio con su abundante caudal.

Los romanos también reconocían a Vulcano como el dios salvador en tiempos de conflictos bélicos; lo cual implica que rechazaban la representatividad de Marte en este campo; y en todo caso estaba considerado como un dios útil y al que se le veneraba porque se esperaban de él dádivas y dones relacionados con lo práctico y con lo material. Por ejemplo, era Vulcano quien tenía capacidad para extinguir un incendio y, también, para provocarlo.

Según de que zona se tratara Vulcano tenía, para los romanos, uno u otro sentido. Por ejemplo, en las regiones de Lípari, Sicilia y Etruria, era reconocido como dios del fuego, y como el forjador de hierro que nadie podía imitar. Habitaba en las mismas entrañas del volcán Etna, y en sus profundidades tenía la

ígneas fraguas alimentadas con innumerables hornos en los que el fuego permanecía continuamente avivado.

En algunos de los territorios conquistados por los romanos, por ejemplo en la Galia, se adoraba a Vulcano también como dios del fuego, y como personificación de los volcanes, los rayos y la luz enceguedora de Helios/Sol. Lo cual indicaría, en todo caso, el mahometismo de los vencidos respecto a los conquistadores de sus territorios.

HEFESTO/VULCANO EN EL ARTE

La iconografía de la deidad que estamos considerando, y de ello hay suficientes pruebas, representa a Hefesto/Vulcano casi siempre con una figura en la que su cojera no aparece por ningún lado. Hasta el punto de que las primeras manifestaciones artísticas del dios pueden dar lugar a confusiones; ya que éste aparece con la figura de una persona llena de fortaleza y con el rostro, por lo general, cubierto de luenga barba. En sus manos suele portar unas tenazas enormes o un martillo pilón.

En otras ocasiones, sus atributos también suelen ser el yunque y el fuego; así aparece en algunas de las pequeñas esculturas de bronce que se conservan en los museos de Berlín, Londres y el Vaticano.

Otra de las representaciones más frecuentes de Hefesto/Vulcano es aquella en la que aparece relacionado con las cráteras, o enormes ánforas, que contenían el dulce néctar reservado a los dioses del Olimpo. También, en ocasiones, aparece representada la escena en la que Hefesto/Vulcano se dirige al Olimpo: su figura aparenta cierta alegría debida al vino que le ha ofrecido Dionisos.

Con todo, la más conocida representación de Hefesto/Vulcano es aquella que aparece en el famoso cuadro de Velázquez — y que se conserva en el Museo del Prado de Madrid — titulado "La Fragua de Vulcano". En el conjunto puede observarse cómo Helios/Sol informa al "ilustre Cojo" acerca de la infidelidad de su esposa Afrodita.

Entre los griegos era muy común representar a Hefesto en sus monedas. Y se le adoraba en algunas de las ciudades más descollantes de aquellos tiempos. En la región de Meandros, por ejemplo, se le invocaba en los diferentes cultos y se hacían procesiones en su honor. Otros centros importantes en los que se adoraba al dios Hefesto/Vulcano eran las regiones del Olimpo.

Atenas y las islas Lípari. La moneda acuñada con su efigie provenía de algunas de estas ciudades.

A veces, también ha aparecido la deidad que estamos considerando mencionada en inscripciones relacionadas con los famosos Misterios y, puesto que la isla de Lemnos es citada en las obras de Homero como uno de los lugares en los que Hefesto moró y amó, se dice que allí fue en donde más arraigo tuvo su culto.

AFRODITA. LA CASTRACION DE URANO

Cuando Cronos se rebeló y comenzó su última lucha contra el padre Urano, nadie podía suponer que la castración parricida fuera a constituirse en el acto germinal de la deidad más atractiva del Olimpo. Pero así fue; los testículos de Urano, cortados por la espada del hijo rebelde para sellar eternamente la derrota del padre y tirano, cayeron al mar y del contacto de la esperma residual con la espuma de las olas nació Afrodita, de esa espuma (*afros*) que le da su nombre. Otros dicen que fue la espuma del mar, por sí sola (fórmula menos comprometida y tenida por más pura), la que engendró partenogenéticamente a Afrodita, a la criatura más hermosa que jamás el hombre y los dioses conocieron; de lo que no hay duda, es de que ese triunfo de Afrodita se produjo entre las aguas azules y transparentes del Mediterráneo.

EL TRIUNFO DE AFRODITA

Afrodita nació en la costa de la isla de Citera, para ser llevada más tarde amorosamente por Céfiro, dios de poniente, a la isla de Chipre. Desde luego, el Mediterráneo es el único lugar del orbe en el que se puede suponer que surja milagrosamente una deidad de tal encanto.

En otras leyendas, en las que la diosa del deseo se ve más como una proyección de su mismo afán de provocar deseo, se cuenta que Afrodita surgió entre las olas, tan desnuda y tan hermosa como de costumbre se la pinta, junto a Citera, pero en esa ocasión la isla le pareció demasiado pequeña y pobre para una diosa tan magnífica ella; de allí, buscando el lugar idóneo donde establecer su residencia definitiva se fue hasta el Peloponeso, pero tampoco este lugar le satisfizo, y siguió su peregrinación por la tierra, para terminar viviendo, más a su gusto, en la isla de Chipre, en Pafos, rodeada de las dos o tres hijas de Temis, las Estaciones, sus servidoras y las encargadas de vestir y cuidar a la diosa del amor y la belleza. Hay quienes prefieren otra genealogía, sosteniendo que Afrodita sea la hija de los amores de Zeus y Dione, la ninfa hija también de Urano y Gea, o

de Océano y Tetis, que ambas versiones se mantienen con la misma validez; se trata de autores de talla, como Homero, que entre las páginas de "La Ilíada" así sitúa su ascendencia; pero la es cena de la bella saliendo entre las olas del mar, navegando en su venera, es la imagen predilecta de los artistas, la que ha ganado con mucho a las otras, y la que siempre se ha preferido a la hora de representar su triunfo natal, la proclama gloriosa de su divinidad de belleza inigualable.

DIOSA MARINA

Afrodita era la "Nacida de la espuma", ya que esa es la traducción literal de su nombre y, en consecuencia, el mar era —al menos— la cuna de la diosa. En su principal santuario, en el de Pafos, las sacerdotisas se bañaban ritualmente en el mar cercano, como una rememoración de su nacimiento. Los autores clásicos contaban que en sus grandiosos palacios, como en el que se dice que tuvo en Cnosos, que las más bellas conchas marinas cubrían los suelos, mientras que los pescados y los mariscos eran su manjar simbólico; de ahí que hoy todavía se tenga por "afrodisíacos" (de Afrodita) a estos alimentos, sin saber discernir de dónde nos viene la razón original de la denominación y ese tan pretendido poder vigorizante y erótico. Afrodita es una diosa que se repite en los esquemas míticos de la zona geográfica próxima a Grecia. Ya antes existían precedentes de la hermosa diosa del amor; se trata, en líneas generales, de una divinidad muy similar a las grandes mujeres sagradas desde hace mucho tiempo establecidas en los países de la costa oriental del Mediterráneo, como la isla de los asirios, o como la Astarté, la diosa que acompañaba a Baal en importancia, de la que nos habla la Biblia en el libro de los Jueces y en el de los Reyes, y esas diosas tienen bastante que ver en su desarrollo posterior. Es una deidad que también tiene puntos en común con el mito de Eurinome, con la madre de todas las cosas, surgida del Caos inicial. Lo que sí se puede añadir, como dato muy personal de Afrodita, es que la diosa rompe pronto a volar por los cielos, y lo hace acompañada de los gorriones y de las palomas, otros de sus animales simbólicos.

VENUS, SINONIMO DE MUJER Y OTRAS COSAS

Venus, la denominación latina de Afrodita, pasa a ser el sinónimo de las mujeres, del amor, de su deseabilidad, de sus veleidades, de su belleza, de su peligro; pero también se considera a Venus, tras el prisma enfermizo y deformador de la represión cristiana, como la madre de la sexualidad eso es algo que la iglesia constituida persigue desde su inicio. Venéreo es el adjetivo de lo que de Venus emana y así como la palabra afrodisiaco(a) se une al concepto positivo griego, lo venéreo, una vez que el latín se transforma en el idioma oficial de la iglesia de Roma, pasa a ser definición de las enfermedades de

transmisión sexual, las que la mujer transmite, como si esa fuera su causa real y única, y se puede leer en castellano que venéreo es "relativo a la venus o acto carnal".

En el plano de la belleza, la Venus es la mujer perfecta, y buena parte de su fama viene inspirada por la admirable perfección y la indiscutible belleza de las estatuas griegas que nos han llegado desde la antigüedad clásica; Venus, afortunadamente, es también la muy importante licencia artística que permitió a escultores, pintores, orfebres y ceramistas, aun en las épocas de mayor control y censura de la expresión artística, presentar el desnudo femenino en las más adustas cortes de Europa, y ofrecer su cuerpo a nuestra admiración. Pero también, entre los valores positivos, Venus es el cuerpo celeste con mayor luz, tras el sol y la luna; la estrella de la tarde y el lucero de la mañana, la mayor luminaria entre las estrellas visibles del firmamento, a la que tanta poesía se la ha dedicado, aunque sea un planeta, el planeta del cobre, según el código alquimista.

EL MATRIMONIO CON HEFESTO

Casada la más guapa entre las diosas y, por ende, eternamente joven con el nada agraciado hijo de Zeus y Hera, contrahecho pero bondadoso y trabajador Hefesto, el matrimonio entre Afrodita y el herrero del Olimpo pareció ser ejemplar, con el añadido de ser un marido enormemente satisfecho por su suerte, y tal vez el dios más feliz y orgulloso de su felicidad, al poderse considerar el elegido entre todos los inmortales; parecía imposible que tan espléndida mujer, nada menos que la diosa del deseo, la personificación del amor y la belleza, fuera su esposa, aquella mujer que le estaba dando tantas satisfacciones y una descendencia tan numerosa y lucida. Todo aparecía radiante en aquella pareja, todo discurría plácida y gratamente, a todos los efectos, al menos, antes de que alguien se pusiera a averiguar que era lo que estaba pasando con tan maternal Afrodita, esa diosa tan presumida, tan orgullosa de sí y tan celosa de su belleza, aumentada hasta el infinito con la posesión de su prenda mágica, del ceñidor que la hacía irresistible a todos los varones mortales o inmortales. Durante este plácido tiempo matrimonial, Afrodita dio a luz tres hijos; eran dos muchachos y una chica. Los dos varones tenían nada buenas costumbres y hacían gala de unos pésimos sentimientos. Por contra la hija era una dulce y encantadora joven. Se trataba, nada más y nada menos que de los varones Deimos (el espanto) y Fobos (el miedo) y de la hermosa Armonía, nombre que — afortunadamente— no necesita de una descripción auxiliar. Todo hubiera sido perfecto de no mediar una indiscreción de Afrodita y la curiosidad de Helios, que sorprendió una mañana, ya tarde, a Afrodita durmiendo plácidamente en su lecho, pero acompañada del poderoso rufián llamado Ares. ¡Ahora sí que se explicaba la

vocación bélica de Deimos y Fobos, escuderos, lógicamente, de su sanguinario padre! Helios corrió a dar la noticia al burlado Hefesto, aunque la misión no fuera nada agradable, pero Hefesto siempre se había hecho querer entre las gentes del Olimpo y había que corresponder a su lealtad con la misma fidelidad, por encima de cualquier otra consideración de hermandad o cofradía entre dioses.

UN JUICIO FRUSTRADO

Hefesto urdió una buena estratagema para certificar el engaño de su mujer y para cazar en flagrante delito al despreciable Ares. Tejió una red metálica, fuerte y sutil; la tendió sobre el lecho matrimonial, de modo y manera que se disparase sobre los que en él se hallasen, y allí los dejara atrapados hasta que él —y sólo él— los liberara. Después dejó ver claramente a su esposa que iba a pasar una temporada en la isla de Lemnos. Se fue y Afrodita se reunió rápidamente con su amante Ares. Allí, durante la noche, la red les inmovilizó y quedaron atrapados hasta la vuelta efectiva de Hefesto, quien reunió a los dioses (sólo varones, que las mujeres repudiaron el acto) para que le sirvieran de testigos y jueces. Hefesto pedía recuperar lo que pagó por Afrodita en su día al padre Zeus; Apolo deseó públicamente a la desnuda presa; Hermes no se limitó a observarla, e hizo saber que le gustaría gozar con Afrodita, aunque fuera a costa de compartir un encierro; Poseidón o Posidón, como se prefiera, quiso arreglar el asunto y creyó que Ares satisfaría el pago reclamado por Hefesto, aunque si no lo hacía, él también se comprometía a casarse con la adúltera; al final, tal situación terminó por agotar sus posibilidades y la red se levantó, Afrodita partió para posteriores aventuras y, como era de prever, nadie pagó nada a Hefesto.

HERMES LOGRA SU DESEO, POSIDON SU PREMIO

Afrodita, que había oído encantada el comentario de Hermes, mientras estaba con Ares atrapada en el lecho y a la vista de todos, no se había olvidado del efecto que su atractivo había despertado en él, y eso quedó patente en su comportamiento, ya que, al poco tiempo de terminar el episodio, consiguió satisfacer los deseos del dios y recrearse con la conquista que tan rápidamente había logrado. De la unión de una sola noche, los dos dioses, tan prolíficos como siempre, fueron padres de Hermafrodita, un ambiguo ser que contaba con la peculiaridad de poseer los atributos mezclados, como prueba evidente de su peculiar característica de ser una divinidad dotada de doble sexo. Después de satisfacer su curiosidad de amante y de recompensar a Hermes por su pública declaración de admiración hacia sus encantos, la diosa se fue a repetir su

demostración de agradecimiento al otro dios que mejores sentimientos había mostrado durante el incidente. Se trataba de Posidón, quien por su honestidad y nobleza, se había ganado en derecho el mejor de todos los premios posibles, y de ese agradecimiento se produjo el inmediato embarazo y posterior parto de Herófilo y Rodo, dos muchachos de regalo para el dios de los mares, que pasaron sin pena ni gloria por los anales olímpicos, pero que ahí quedaron para demostrar que Afrodita sabía hacer su papel de diosa del amor.

OTRAS MATERNIDADES

Pero Afrodita siguió su alegre y desenfadado caminar por los soleados campos del mundo de las divinidades. Al correr del tiempo sin tiempo, un día la joven eterna se tropezó con el también alegre Dionisos, otro hijo de Zeus, quien lo hubo con Semele: éste, que era dios de la vida vegetal y, muy especialmente, del vino y sus placeres, debió parecer sumamente agradable a Afrodita, puesto que con él yacía y gozó lo suficiente para que se enterasen de sus abiertas efusiones otros de sus compañeros e iguales. Entre el público involuntario se encontraba Hera, y a ella, más que a nadie, le disgustó el encuentro. A la poderosa Hera no le gustaban esos alardes de pasión, tal vez porque estuviera harta de las muchas historias que tuvo que soportar de su marido Zeus. Esas mismas cosas que Zeus solía hacer en este terreno de los gozos desenfrenados y fuera de matrimonio. La cosa es que, para que no quedase duda de que Hera reprobaba los alardes amorosos de la inigualable Afrodita y del desvergonzado Dionisos, utilizó su poder para influir aviesamente en el desarrollo de la criatura que se estaba gestando en su vientre y, consecuentemente, el niño nacido de este apareamiento, fue muestra viva del mal genio de la diosa. Se trataba de Príapo, quien sería dios de los frutos del campo y del ganado, divinidad de los jardines y, más que nada, de la virilidad. El niño nació extremadamente feo y estaba dotado de un desproporcionado aparato genital, de tremendas dimensiones, para que constase claramente que era hijo del desenfreno. A los griegos y a sus herederos culturales, el castigo de Hera les pareció una buena cosa y griegas y romanas utilizaban la característica tan particular del niño como alegre amuleto y como idolillo de buen augurio.

OTROS AMORES MENOS GOZOSOS

Afrodita se encaprichó con Adonis, un maravilloso varón, nacido de un juego extraño de la vengativa manía de los dioses de no perdonar a aquellos a los que no querían perdonar, porque sí.

Afrodita, tan veleidosa e inesperada como el resto de las divinidades, también tuvo un día una caprichosa venganza. Ocurrió que la reina de algún lugar habló tontamente de la belleza de su hija Esmirna, llegando a atreverse a afirmar que se trataba de una doncella mucho más bonita y atractiva que la vieja Afrodita. A la divina diosa del amor, la belleza y el deseo, se le antojó castigar, no a la madre —como hubiera sido lo correcto— sino a la hija, que no estaba en absoluto al tanto de la presuntuosa necedad de su madre la reina. Y Afrodita decidió hacer que Esmirna ardiera en deseo de su padre, el rey, al que hizo emborrachar, para conseguir el extraño deseo de hacer el amor con él por verdadero deseo de Afrodita. Naturalmente, como pasaba en todos los coitos en los que los dioses tenían algún lugar, Esmirna quedó instantáneamente embarazada de su padre; pero al padre le llegó la resaca y pudo darse cuenta de que era su hija la acompañante de la noche anterior y arremetió contra ella, espada en mano. Afrodita, que estaba atenta al final de la historia, transformó a Esmirna en árbol y el mandoble del rey encolerizado no pudo acabar con la vida de la criatura que él había engendrado inconsciente del parentesco.

AQUI LLEGA ADONIS, EL BELLO ADONIS

Esmirna quedó condenada a permanecer para siempre en forma de árbol, sin tener siquiera la satisfacción de ser la madre del niño más prodigiosamente bello que jamás había existido, demostrando para siempre que la justicia de los cielos es tan poco esperanzadora como la de la tierra; pero, aparte de las consideraciones de ética, el hecho es que nació Adonis, y Afrodita, ya contenta con la lección dada a la doncella inocente de su belleza, no supo que hacer con la criatura, así que la ocultó a la vista de todos, dentro de un arcón y se lo entregó a la reina del imperio de las sombras y esposa a la fuerza de Hades, rey del Tártaro. A Perséfone, una vez que su amiga se hubo ido, le entró la lógica curiosidad por conocer el contenido del arcón. Dicho y hecho, lo abrió, miró asombrada, y fue a encontrarse con un niño tan bello, tan asombrosamente bello, que no pudo por menos que olvidarse de la petición de su colega, y se decidió a cuidarlo como su madre y algo más, aunque entonces no supiera hasta que extremo se iba a encariñar con la criatura a la vuelta de unos pocos años. A Afrodita le llegó la noticia de la adopción y se fue al infierno, dispuesta a armar un escándalo a la atrevida Perséfone. Pero ésta no se inmutó, y es más, declaró que no estaba dispuesta a abandonar al joven que le había crecido bastante bien entre sus brazos, puesto que ya era su muy satisfactorio compañero de juegos de amor, estuvieran o no de acuerdo el marido Hades o la voluble Afrodita. Lo que no llegó a suponer Perséfone es que su contendiente fuera a recurrir a Zeus, ya que la fuerza de su deseo —al ver la belleza de Adonis— había sido demasiado fuerte para resistirse a él. Zeus no quiso saber nada de un lío entre mujeres celosas y pasó el asunto a manos de Calíope, musa de la elocuencia y de la

épica. La sentencia de Calíope fue digna de una musa: dictó que las dos rivales enamoradas del mismo hombre tenían derecho, por razones diversas, al disfrute de tan apetecible joven, pero juzgó oportuno hacer saber a las pleiteantes que también a Adonis debía reconocérsele el derecho a tener una similar temporada anual de descanso, para que holgase en libertad, como fuera de su gusto. Así que Calíope acordó: que Afrodita disfrutara de un tercio del año; Perséfone de otro tercio; y, finalmente, que Adonis pudiera gozar a su antojo, y en libertad, del tercio restante, pudiéndose considerar tal sentencia como el reconocimiento olímpico a las bien ganadas vacaciones del varón en liza.

AFRODITA HACE TRAMPAS A LA JUSTICIA

Con ayuda de los encantamientos de su ceñidor y de su muy estimable belleza física, a Afrodita le fue fácil hacer que Adonis se olvidase de la que fue su madre adoptiva y dejara sin vigencia las vacaciones pactadas por Calíope. Perséfone se cegó y no pensó en nada más que en el castigo a su enemiga. Así que se marchó en busca de Ares, antiguo amante de Afrodita, para contarle con pelos y señales cómo Adonis había logrado de la diosa tanta pasión, mucha más de la que Ares jamás despertó en ella. Ares, que era bruto por naturaleza, cayó en la trampa de los celos y decidió, trastocado en jabalí, visitar al presuntuoso Adonis en su terreno, para darle la lección definitiva, la de que él, Ares, había sido y sería mucho mejor amante que nadie, por muy Adonis que él fuera. Llegó la bestia al monte Líbano, en donde Adonis se divertía cazando, a la vera de su enamorada. Ares arremetió contra el joven y lo destrozó totalmente, desgarrándolo con sus colmillos. Muerto Adonis, Afrodita volvió a implorar a Zeus, bañada en llanto, pidiendo esta vez que su Adonis, que ahora estaría en el infernal y eterno reino de Perséfone, pudiera gozar de una libertad anual, que fuera medio año para las tinieblas y otro medio para el sol del verano. Zeus, conmovido por estas complicadas historias de amor, como muchas de las que él había vivido, concedió el deseo a Afrodita y así, para siempre, al llegar el calor del verano, Adonis sale de su encierro en el Tártaro y se reúne con su amada, para pasar las noches queriéndose, durmiendo estrechamente abrazados, bajo la bóveda cálida del firmamento griego.

ANQUISES PRESUME PELIGROSAMENTE

Anquises era un rey guapo y afortunado. Afrodita gustó de él y se dejó caer en su sueño, entre sus sábanas. Parece ser que el inductor de tal aventura fue Zeus, que trastabillaba con los encantos de su posible hija y que quería darle un escarmiento. El caso es que, llegada la mañana, Anquises se encontró con la diosa a su lado, Afrodita le pidió que no dijera a nadie de su presencia y de los

actos carnales ejecutados. Anquises prometió cumplir el deseo, sobre todo cuando la diosa rogaba en lugar de exigir o hacerle penar por tal desvarío inexplicable. Pero Anquises no mantuvo la promesa y dejó caer entre sus amigos que ya él había hecho el amor con Afrodita. Tanta fatuidad enfureció a Zeus, haciéndole lanzar uno de sus rayos contra el rey deslenguado.

Afrodita, que también había oído la impertinencia de Anquises y que estaba a punto de presentarse ante el hombre sin palabra, se interpuso a tiempo y paró el rayo con su ceñidor. Salvó la vida a Anquises, pero ya no pudo levantar cabeza en adelante, afectado por el efecto de ese rayo. Ahora bien, a pesar de la desafortunada ocurrencia del rey, el episodio es hermoso y merece la pena ser recordado, porque de este lance amoroso surgió el gran Eneas, que sería cantado nada menos que por Homero para los griegos, en "La Ilíada", y por Virgilio en "La Eneida", para los romanos. Al final, Eneas, transmutado por Virgilio de valeroso príncipe troyano, en héroe fundador del imperio romano, pasa a ocupar el puesto que el destino y la tutela de su dulce madre Venus han preparado para a él: llegar hasta Italia, para dar comienzo a la raza latina, al dominio de Roma sobre el orbe.

VENUS EN ROMA

Venus es nada menos que la madre de Eneas, el héroe elegido por los poetas como padre de la patria romana. Por eso, Venus va a ser la diosa imprescindible en el panteón latino. Fue ella la que guió los pasos de su hijo por el Mediterráneo, hasta lograr que alcanzase su objetivo romano. Fue ella quien vigiló cuidadosamente sus pasos y veló por su seguridad, apartándole de las asechanzas invisibles del infortunio que parecía rodearla sin dejar ni una fisura por la que ver la luz. Fue ella, la maternal Venus, quien hizo todo lo debido y prescrito, sin olvidar ni un punto ni una coma, para que fuera cumplido que el héroe alcanzara su culminación, consiguiendo que con él se hiciera realidad la paternidad fatal, la creación de una raza superior a todas las conocidas, la creación del pueblo escogido que iba a ser dueño y señor del Universo, rigiendo sus destinos desde la grandiosa ciudad universal de Roma. Pero, volviendo a Eneas y Venus, para explicar la leyenda nueva, digamos que la historia de la protección de Eneas por su madre Venus, el nuevo nombre de Afrodita en el imperio, comienza tras la caída final de Troya, cuando el ardid de los sitiadores griegos ha dado al traste con la larga defensa de la ciudad sitiada. Eneas sale de las ruinas, acompañado de su anciano padre y de su hijo, se hace con una barca de vela y sale a la mar abierta, en busca de una nueva patria por la que vivir y morir. Le acompañan otros ciudadanos sin ciudad, otros troyanos que buscan el nuevo hogar y que no logran, con su jefe natural, encontrar el sitio apropiado, a pesar de los mil y un esfuerzos realizados en esta y en aquella costa, en cien

lugares diferentes, pero repitiéndose siempre el mismo ritual de la advertencia mágica que venía a confirmar, otra vez, que aquel emplazamiento tampoco era el que ellos debían tomar por suyo. Una noche, al fin, durmiendo al amparo de la tierra cretense, el sueño les revela que en Hesperia, hacia el Poniente, está la tierra anhelada. Es la clave que tanto han tratado de conseguir, pero que sólo ahora han merecido, tras demostrar que estaban dispuestos a darlo todo por conseguir el noble objetivo de construir un mundo diferente. A la mañana siguiente, sin más dilación, hacia allí parten, afrontando el largo viaje (para su momento) con rumbo a la promesa soñada.

¡ANDROMACA VIVE!

Andrómaca la viuda de Héctor, símbolo homérico del amor habido entre marido y mujer, fue llevada a la esclavitud tras la caída de Troya y obligada a desposarse con Pirro o Neoptolomeo, el hijo de Aquiles, precisamente aquel quien matara a su amado. Pero Pirro se cansó de ella pronto y no tardó mucho en morir y dejarla de nuevo libre. Con otro compatriota troyano, con el sabio Heleno, volvió a casar Andrómaca y a este matrimonio encontraron los navegantes en un alto en su travesía hacia el Poniente. Heleno les informó sobre esa Italia que ellos desconocían y les advirtió que había asentamientos griegos en las costas del Este, asentamientos que, claro está, debían evitar por completo si querían sobrevivir. Debían doblar hacia el norte, en la costa del poniente de la larga península, hasta dar con el punto exacto, centro del futuro imperio que ya Heleno percibía, y en dónde estaba escrito que había de fundarse la capital del mundo.

VENUS, EN DEFINITIVA, COLOCA A ENEAS EN ROMA

Se podía seguir desvelando el trayecto, hasta que los troyanos rinden viaje, pero digamos que es mejor resumirlo en dos puntos: su tesón y la constante protección de la Venus tutelar. Eneas acaba casándose con Lavinia y de ellos va a brotar la lengua estirpe inmortal de los latinos. Por eso Venus, entre los suyos, perdió el carácter juguetón, caprichoso y sensual que había tenido como Afrodita y pasó, de ser una divinidad primaveral menor, a establecerse como esa matrona tan profundamente romana, como modelo de la mar parte de la nueva sociedad en alza. También, aparte de haber sido madre del fundador, Venus supo arreglar la pendencia abierta entre romanos y rabinos, siempre en esa nueva línea de las divinidades transplantadas a Roma, en la que la prudencia política y la buena vecindad parece estar antes que cualquier otra consideración. Recordemos si no la moderada intención de Marte en las puertas de Roma, rechazando a los rabinos con un truco geológico, en lugar de sojuzgarlos sangrientamente con

ayuda de sus mortales armas, como hubiera hecho su predecesor Ares en el terreno propio de la mitología griega. No es de extrañar, pues, que Venus escalase la más alta gloria civil en una sociedad que lo era eminentemente, a pesar de su imponente y básico componente militar; la figura renovada de Venus era un pilar fundamental en el ámbito latino, y una buena prueba de ello es el hecho de la maniobra divinizadora realizada por Julio César, quién buscando aún más elementos favorables para justificar y respaldar su ascenso al poder supremo y asegurarse su afianzamiento, no dudó en auto nombrarse descendiente de esa Venus ejemplar, arrastrando también el culto público de la diosa madre a su más elevado nivel oficial.

AFRODITA Y VENUS EN EL ARTE

Naturalmente, hay que empezar por Afrodita, por su triunfo al nacer, una estampa constante en el arte occidental, desde el clasicismo heleno hasta el barroco más brillante. Es la viva imagen de la alegría, la exaltación total de la belleza. Junto a ella, como respaldo a su posterior desarrollo, está formando la base de todo el arte la estatuaria griega. Allí, más que en ninguna otra parte, es en donde Afrodita se nos muestra en todo su esplendor humanizado, demostrando que ella, por sí sola, es el canon de la belleza femenina, la medida de la perfección representada en volumen real, en las tres dimensiones del espacio real. Después, al ser llevada a las dos dimensiones de la pintura, Venus, ya con ese nombre para siempre, se nos revela como la incitadora que fue para el Olimpo y para los hombres que pudieron conocerla en la antigüedad mítica.

Es la Venus indolente, la bella orgullosa de su identidad, la mujer superior en hermosura y juventud a todas las demás mujeres que la han tenido que reverenciar inexcusablemente como un modelo lejano, inalcanzable. Se refuerza su belleza con espejos, para que se pueda duplicar la visión limitada por un plano, se subraya su poder con la presencia de humildes admiradores que se limitan a estar en su proximidad, quietos, casi estáticos. Goya nos da una visión realista de Venus en sus "majas", Ingres se mantiene fiel a Venus en sus "odaliscas", y hasta el surrealismo de Dalí trata de trasladar la Venus de Milo a su terreno, como último homenaje a su perfección.

CIBELES Y HESTIA. ASTUCIA MATERNA

Nadie tan audaz como la diosa Cibeles que, mediante un curioso ardid, logró salvar de una muerte cierta al que luego sería el más poderoso de los dioses del Olimpo.

Cuentan las más legendarias narraciones que Cronos, esposo de Cibeles/Rea, temía tanto ser destronado por uno de sus descendientes que, haciendo alarde de espantosa locura, devoraba a todos sus hijos. Sin embargo, el más pequeño de ellos fue salvado por su madre. Esta, con ocasión del nacimiento de Zeus, entregó una piedra envuelta en pañales al cruel Cronos que, sin miramiento alguno, engulló en un abrir y cerrar de ojos. El niño fue puesto en manos de las ninfas que moraban en los montes de Creta, quienes lo llevaron a una escondida gruta de su región. Allí, lo cuidaron y amamantaron con leche de una famosa cabra de nombre Amaltea, y lo protegieron hasta la edad adulta. Para que el llanto del pequeño no fuera nunca oído por el temible Cronos, los "coribantes" —fieles sacerdotes de Cibeles— tenían encomendada la delicada misión de hacer sonar cascabeles, tambores y címbalos, con cierta regularidad y, al propio tiempo, entrechocar sus escudos de metal para producir un ruido ensordecedor, capaz de anegar hasta los berridos de un niño tan especial como Zeus, que llegaría a ser el más poderoso de entre los dioses y los mortales.

Cuentan los narradores de mitos que en cuanto el niño creció se dispuso a salvar a sus hermanos para, a continuación, enfrentarse a su padre.

UNA PIEDRA COMO SIMBOLO

Dispuesto Zeus a llevar a cabo sus planes, abandonó las montañas en donde había sido, hasta entonces feliz; y fue a pedir consejo y ayuda a Metis, la cual era célebre por su astucia y sabiduría. Más adelante se convertiría en la primera esposa de Zeus.

Metis fue convencida por el fogoso y vivaz joven y, por lo mismo, decidió dar una pócima al temible Cronos, cuyos efectos no se hicieron esperar. Al punto, el feroz titán fue presa de compulsivos vómitos y, así, pronto expulsó de su abultado vientre a todos los hijos varones que había engullido. También la piedra que utilizara Cibeles/Rea para salvar a Zeus se encontraba allí.

Hesíodo nos lo explica plásticamente, si se me permite decirlo así, en su obra "Teogonía", de la siguiente manera:

"Entre tanto, el joven dios se criaba rápidamente; su fuerza crecía al mismo tiempo que su valor. Cuando fue preciso, sorprendido por las astucias de Metis, vencido por el brazo y poder de su hijo, el taimado Cronos volvió a la luz a los hijos salidos de su sangre que había tragado y, ante todo, la piedra engullida tras ellos, Zeus la fijó en la tierra, en la divina Pito, al pie del Parnaso, para que fuese un día, ante los ojos de los mortales, el monumento que proclamase sus maravillas".

Cuando ya los hermanos se hallaron a salvo, Zeus les propuso luchar contra su propio padre, al que vencerían al cabo de diez años de cruentos combates. Un hecho de tal magnitud —lucha entre padres e hijos— pondría fin a la denominada "Edad de Oro".

EDAD DE ORO

Los poetas coinciden en relacionar a Cibeles/Rea con una de las épocas históricas en que lo utópico aún era posible; se trata de un tiempo denominado la "Edad de Oro" y al que los narradores de mitos hacen coincidir con el llamado siglo de Rea. Con ello intentan mostrarnos la relación de la diosa con la dicha y la felicidad, con la creación de los mortales cuando éstos comenzaban su andadura por el ancho mundo y aún no había atisbo alguno de miseria, engaño o envidia.

Pero los buenos tiempos duran poco y dejan paso a otros que apenas tienen algo que ver con los primeros. Según el gran historiador Hesíodo, la Edad de Oro consiste, sobre todo, en un fluir del tiempo benéfico que le tocó vivir a la primera de las razas humanas.

Esos mortales que estrenaron la tierra vivían bajo la protección, y al cuidado, de Cronos/Saturno y no pasaban calamidad alguna; no transcurrían el tiempo para ellos —pues Cronos/Saturno, considerado como el dios del tiempo, lo había detenido— y, como consecuencia inmediata, tampoco estaban abocados a la vejez ni prenda en ellos ninguna enfermedad.

Ni jueces, ni maestros, ni leyes ni enseñanzas; nada venía a enturbiar la tranquilidad y la calma de aquellos humanos que vivían en completa intimidad con los dioses. Había justicia sin necesidad de ley escrita, y sabiduría sin que mediaran doctrinarios palabreros a sueldo. No se daba el robo, ni existían los conceptos tuyo y mío, pues todo era común. No había puertas, ni llaves, ni candados; y la tierra producía todo lo necesario para el mantenimiento de esos primeros humanos.

EDAD DE PLATA

Aquel idílico tiempo dejó paso a otra época que, en un primer acercamiento, calificaremos de distinta y distante. Su cielo ya no está gobernado por Cronos/Saturno, y hasta las interpretaciones del mito de la lucha entre

titanes, para conseguir el dominio sobre los humanos, varían sustancialmente y se hacen más simbólicas.

Según esto, el aserto clásico que nos habla de Saturno devorando a sus hijos, es un signo claro del paso del tiempo y una muestra palpable de que los humanos, y todas las demás criaturas —con la única excepción de los dioses—, se hallan sujetos a transformaciones, cambio y corrupción.

Sería el paso del tiempo, por tanto, quien devoraría la vida de los mortales, haciéndolos finitos y, por lo mismo, condicionando su ánimo temporal para siempre. Esta interpretación del célebre mito del esposo de Cibele/Rea conduce, irremediablemente, a una edad de la especie humana alejada, en lo esencial, de la maravillosa Edad de Oro.

Se trata, sin lugar a dudas, de la denominada "Edad de plata", la cual reemplazará a la época anterior y tendrá como principales características todas aquellas relacionadas con el propio fluir de la naturaleza y sus cambios.

De este modo, acaecerá la diversificación del año en estaciones, por lo que habrá primavera, verano, otoño e invierno.

La movilidad de los vientos producirá fenómenos de todo tipo que derivarán, ora en calores tórridos, ora en fríos glaciares. Por lo que, desde ahora, será necesario trabajar la tierra, regarla y abonarla, si queremos recoger sus frutos.

EDAD DE BRONCE

Después de un tiempo en el que lo importante era el trabajo y el esfuerzo, en el que todo implicaba un enorme sacrificio y en el que, en definitiva, para sobrevivir había que realizar todo tipo de tareas, por muy desagradables que éstas resultaren, sobreviene otra época más pernicioso aún.

Si en el tiempo anterior, la frente de los humanos aparecía en todo momento sudorosa, a causa de lo trabajoso de las labores que aquéllos tenían que desarrollar, en el presente tendrán acomodo, para desgracia de la humanidad, los peores vicios que en el mundo han sido. Y, así, la principal característica de ese tiempo, conocido con el epíteto de "Edad de Bronce", va a ser la violencia que rezumará el ser humano para con sus semejantes.

Es un tiempo en el que la conocida aseveración —aunque entresacada del pensamiento clásico—, del mejor representante del empirismo inglés,

encontraría favorable eco: "*homo homini lupus*" (= el hombre es lobo para el hombre).

La violencia preside muchas de las acciones humanas, se hace necesario confeccionar leyes coercitivas y la justicia del más fuerte, a la postre, será lo único válido. Por doquier se extenderá la brutalidad y las guerras que, a partir de entonces, serán la "razón de la sinrazón" de los mortales a la hora de hacer valer sus pretensiones y argumentos.

Añadiremos, además, el desmedido afán de la sociedad de entonces por el lucro, la riqueza y los bienes superfluos que, de manera inevitable, conducirá a sus miembros hacia la codicia, la usura y la miseria; y, lo que es aún más grave, abrirá las puertas a un tiempo en el que imperará la mutua desconfianza.

EDAD DEL HIERRO

Es la más terrible de todas las épocas, ya que en ella se concentra todo lo malo de las anteriores edades. Por otra parte, las relaciones entre los humanos, de por sí ya bastante deterioradas, sufren aquí un serio revés. La desconfianza en los demás será el lema de la Edad de Hierro; la mentira, el engaño y la traición afloran en todo negocio y compromiso entre mortales.

La vida, en este tiempo, se hará insoportable, pues la pérdida de confianza entre los diferentes componentes de la sociedad, ya sean personas individuales o grupos, dará lugar a la entrada de un aspecto inédito hasta entonces, y que se caracteriza por sus imprevisibles, y siempre funestas, consecuencias. Se trata de la "Discordia", la cual creará desavenencias profundas entre padres e hijos, hermanos y parientes y, en general, entre todos aquellos que se encuentran unidos por lazos de sangre.

La consecuencia inmediata de semejantes estados de desafecto no es otra más que el enquistamiento de las conductas y, en general, el vacío que crea la incomunicación entre miembros de la misma especie.

Es un tiempo en el que tanto el fraude, como el hurto o el robo, competirán con el escarnio lacerante y hasta con el crimen. Ancestrales leyendas y míticas narraciones dan cuenta de que fue en este tiempo cuando la diosa de la justicia —la venerada Astrea—, que habitaba hasta entonces entre los mortales, a la vista de los horrendos actos por ellos realizados, decidió abandonar la tierra y regresar al Olimpo, a la espera de mejores tiempos.

AYUDADORA DE LOS MORTALES

A Cibeles se la considera una diosa ligada a todo aquello que se relaciona con lo lírico y con lo poético. Son muchos los escritos clásicos que prueban tales asertos.

Mas, sobre todo, es la gran madre, la progenitora por excelencia, pues ella engendró a los dioses, considerados como superiores. De aquí que, también, se la conozca con el epíteto de "diosa de la fecundidad".

Todo lo fértil le era encomendado por los mortales a Cibeles/Rea, todo lo que aparecía relacionado con la naturaleza primordial y salvaje. Montañas, lagos, bosques y animales que pueblan todos esos lugares, se hallan bajo la protección de Cibeles/Rea. Los poetas la denominaban con nombres que evocaban algunas de las montañas mas abruptas de la región de Frigia y, en otros casos, era conocida con el apelativo de "Tellus" —vocablo latino que significa "tierra" o con el epíteto "Ops", término que significa "ayuda" y "auxilio". Por tanto, se la tenía por regidora de la tierra y ayudadora de los mortales.

El aspecto extremo de la diosa no tiene parangón, pues, en casi todas las representaciones de Cibeles/Rea, se la muestra plena de facultades; su figura rebosa juventud y lozanía y todo en ella parece indicar que representa una de esas funciones que tienen como objetivo preconizar la confianza y prestar el necesario apoyo a los humanos cuando éstos se hallasen en dificultades. Su cabeza se cubre, a veces, con una corona hecha de ramas de encina, lo cual indica que los humanos necesitaron del fruto de ese árbol para su alimentación.

EL VALOR DE UN SIMBOLO

Hubo un tiempo en el que se adoró a Cibeles/Rea, en las regiones montañosas que hemos citado, bajo la forma de una piedra. Y de tal guisa se la representaba con cierta asiduidad. Algunas obras de narradores clásicos contienen párrafos significativos al respecto: "Una piedra negra hallada en la región de Pessionte representaba a Cibeles/Rea. En ella se encontraba, en germen, todo lo necesario para que los humanos pudieran ver crecer y dar fruto a sus cosechas. También era una especie de personificación de todos aquellos animales que vivían en plena libertad entre montes y bosques. Todo ello le valió el título de Creadora de la Humanidad".

Por lo general, Cibeles/Rea simboliza toda la energía que se halla encerrada en la materia con el apelativo de "protectora de la tierra". Sin embargo, tiene

esta deidad otras significaciones tan importantes como la anterior, y su sentido emblemático se extiende también a todo aquello que se encuentra tanto en las entrañas de la tierra como en la superficie de la misma. La riqueza simbólica que de esto se deriva no tiene, pues, igual. Cibele/Rea ostenta, por tanto, innumerables valores simbólicos y, en consecuencia, aparece plena de variables connotaciones emblemáticas. Por ejemplo, se dice que el acto de engendrar a los dioses considerados superiores, o mayores, lleva implícito a su vez la creación de los cuatro elementos esenciales, tales como aire, tierra, fuego y agua. Dioses y elementos, por tanto, se identifican y corresponden desde una óptica pragmática y útil.

UN CARRO. UNA ESTRELLA, UNA MEDIA LUNA...

Otra mítica significación de Cibele, que aparece cargada de simbolismo, es aquella que la representa sobre un carro, siempre en actitud majestuosa y arrogante, al cual están enganchados los leones que tiran de él y que la diosa conduce con seguridad y firmeza

La riqueza significativa del conjunto se ha prestado a interpretaciones varias. Suele decirse, al respecto, que el hecho de que el carro de Cibele/Rea vaya tirado por leones y no por un animal doméstico, como convencionalmente está establecido, indica el dominio que ésta tiene sobre las criaturas indomables y salvajes, cual es el rey de la selva.

También puede interpretarse el conjunto de marras como un símbolo del vigor y la fortaleza que Cibele/Rea representa y, en tal caso, personificaba el dominio y el orden sobre todo lo vital.

Cuando la diosa aparece revestida con adornos y atributos alusivos a elementos cósmicos, tales como estrellas o luminarias —es frecuente la imagen de Cibele coro nada de estrellas de siete puntas o con una media luna sobre su cabeza—, su simbolismo se halla cargado de sentido emblemático. Por una parte, podemos afirmar que nos hallamos ante una mítica representación de todo lo que la naturaleza tiene de contingente, mudable y dinámico. Estamos ante el descubrimiento de la transformación y el cambio de los elementos que conforman la propia naturaleza y sus inextricables leyes. Por otro lado, sin embargo, podemos colegir que, en el caso que nos ocupa, Cibele/Rea es símbolo de los ciclos evolutivos de la naturaleza.

RECUERDOS FELICES

Mucho tiempo después, los mortales han conmemorado las distintas efemérides relacionadas con Cibele/Rea, con las edades de la vida y con la propia personalidad de Cronos/Saturno, guardando memoria exclusiva de los tiempos felices.

De este modo nacieron, sobre todo, las fiestas en honor de Cronos/Saturno. Fueron los romanos quienes instituyeron ciertas formas de alegría que hicieran olvidar el final de la Edad de Oro. Los buenos recuerdos son los que perdurarán y, por esto mismo, durante más de tres días, las conmemoraciones denominadas saturnales cambiaban hábitos, costumbres y modos sociales. Tenían lugar a partir de mediados del mes de diciembre y, durante el tiempo de su celebración, se suspendían todas las actividades de la judicatura, se cerraban los tribunales y los centros de enseñanza, se paralizaba toda obra de arte y, en fin, sólo era lícito reír, gozar de todos los placeres y asistir a festines y comilonas.

Un dato curioso a resaltar es aquel relacionado con los esclavos. Mientras duraran las fiestas saturnales la igualdad entre los humanos — y también la libertad— era total, lo mismo que ya ocurriera en la Edad de Oro. De este modo, los amos ocupaban el lugar de los esclavos, a quienes tenían que obedecer con prontitud y probidad. De lo contrario, se exponían a recibir agrias reprimendas y críticas adversas que hacían alusión a su intimidad personal, ya que nadie como un esclavo para conocer las debilidades y miserias ocultas de su amo.

Durante un corto espacio de tiempo se realizaba la utopía y se identificaba, de manera efectiva, lo ideal y lo real.

ATIS Y CIBELES

Los grandes narradores de leyendas clásicas nos hablan de Cibele/Rea, identificándola como diosa de las cosechas, de la vendimia y, también, de todo aquello que se encuentra bajo el primer manto de la corteza terrestre. Es la diosa de las minas y las cuevas que horadan la tierra y, merced a sus enseñanzas, aprendieron los mortales a trabajar y repujar los metales.

Es la única diosa que existe por sí misma y que no había tenido madre, pues ella era la excepcional "Gran Madre"; la que por ello recibía culto en toda la región de la costa del Egeo, desde tiempos inmemorables.

Más aunque se bastaba a sí misma, tal como pregonan legendarios escritos, sin embargo, hubo un tiempo en el que, como los mismos humanos, se vio alcanzada por los dardos certeros de Cupido. Y, así, en cierta ocasión que vagaba por los inmensos campos de la región de Frigia, se topó con la hermosa figura del pastor Atis. Cibele se enamoró de tan hermoso joven, casi al instante de conocerlo. Frazer, en su cualificada obra "La Rama Dorada", nos habla del tema en los siguientes términos: "Se contaba que Atis había sido un pastor o vaquero joven y hermoso, amado por Cibele, madre de los dioses, gran diosa asiática de la fertilidad que tenía su morada principal en Frigia".

Respecto al nacimiento del joven Atis existe, también, cierto misterio, pues los narradores míticos explican que su madre fue la virgen Nana. Esta lo engendraría de forma inexplicable: "le concibió al poner una almendra o una granada en su regazo".

Cuando Atis muere, se cree que por automutilación, fue transformado en una conífera.

EL ARBOL SAGRADO

Es muy común encontrar en todas las explicaciones del mito de Cibele/Rea ciertas alusiones al árbol que, según los distintos autores, es la personificación del propio Atis y su funesta decisión.

Sin embargo, no está muy claro el motivo por el que el hermoso joven decidió castrarse y dejarse morir por efecto de la hemorragia que le sobrevino. Su cuerpo inerte fue hallado junto a un pino piñonero que, ya desde entonces, se convirtió en símbolo de adoración y formó parte esencial en todo el posterior ritual de Cibele y Atis.

A partir de ahora, el culto a Cibele se confundirá y mezclará con todos los avatares relacionados con la absurda muerte de su querido Atis. Habrá una secta de sacerdotes consagrados a la diosa y a su efebo —los Galli— que, siguiendo las enseñanzas (?) del maestro, infligirán a su cuerpo el mismo castigo físico que aquél. Y es que, en ocasiones, los discípulos aventajan a su maestro; todo lo cual prueba, de manera objetiva y fehaciente, que convertirse en discípulo de cualesquiera maestros sigue siendo el peor de los errores: antes de entrar al servicio de la diosa Cibele/Rea, los sacerdotes a ella consagrados procedían a su propia emasculación.

Existe, sin embargo, otra versión de los hechos relatados, según la cual, al joven Atis lo mató un jabalí. Y, por lo mismo, a partir de ese momento, el animal de marras sería tachado de impuro.

Lo cierto es que las distintas fiestas en honor de Cibeles se hallaban repletas de ritos cruentos. Incluso se había instituido el "día de la sangre"; una aciaga fecha en la que los sacerdotes hacían ofrendas con su propia sangre. Sólo el culto del árbol sagrado se efectuaba sin dolor alguno para sus participantes: "El deber de acarrear el árbol sagrado estaba adscrito a una congregación de portadores de árboles. El tronco del árbol se amortajaba y se vestía con bandas de lana. Se adornaba con guirnaldas de violetas, pues existía la creencia de que el lugar donde había caído la sangre de Atis brotaron violetas".

CIBELES/REA EN EL ARTE

Muchas de las manifestaciones iconográficas de la diosa que estamos considerando exhiben sus atributos más conocidos. Por ejemplo, es frecuente ver representaciones de Cibeles en las que aparece como la "Gran Matrona", subida sobre su carro tirado por leones. Su cabeza se cubre con una especie de casco en forma de torre con almenas. Lleva en su mano izquierda el cetro que la acredita como la única madre de dioses y mortales. En su mano derecha porta una jla ve que, según ciertos mitógrafos, simboliza la relación de la diosa con aquella Edad de Oro conocida como "siglo de Cibeles/Rea", y en la que no existían cerraduras ni candados que no pudieran abrirse.

En otras ocasiones, la diosa aparece rodeada de sus atributos vegetales. A veces, se la representa llevando espigas o ramas de pino y es muy común que en algunas composiciones no falte la presencia de esos simbólicos árboles.

En honor a Cibeles se han compuesto hermosos himnos, todos ellos haciendo alusión a su maternidad, y a todo lo que ello implica, y a la diversidad de sus símbolos: "Musa armoniosa, Madre de todos los dioses y de todos los hombres, que gusta del son de los crótalos y de los tamboriles, así como del temblor de las flautas; también del aullar de los lobos y del rugir de los leones de ojo encendidos, de las montañas sonoras y de los valles arbolados".

HESTIA/VESTA

Por lo general, se reconoce a Hestia como una de las más antiguas personificaciones del hogar. Los narradores de mitos la hacen descendiente de Cibeles/Rea y Cronos/Saturno, es su hija mayor.

Ella protegía el fuego sagrado del hogar; por ello, algunas tradiciones, la consideran también como diosa del fuego. El mismo nombre "hestia", en griego, significa el lugar recóndito e íntimo del hogar en donde se enciende el fuego en honor de los dioses que los antiguos denominaban domésticos.

Los más afamados mitógrafos explican que la diosa Hestia/Vesta alcanza su plena significación cuando su simbolismo se hace extenso al propio centro de la tierra. En este sentido, ciertos narradores clásicos afirman de la citada hija de Cibeles y Cronos que es la más fiel personificación del fuego que arde en las entrañas más profundas de la tierra, las cuales coinciden con su centro mismo. De aquí que, en ocasiones, se la compare con el "omfalos" u "ombligo del mundo". Una leyenda que pasaba de generación en generación, mostraba a Delfos como único centro del mundo. Y éste era el lugar ocupado por Hestia/Vesta; había sido el poderoso Zeus quien así lo determinara, pues las dos águilas que lanzara desde el oriente y el occidente de la tierra se habían encontrado precisamente en Delfos; por lo que, de este modo, quedaba determinado el verdadero centro del mundo.

EL FUEGO SAGRADO

La misión más importante de una diosa como Hestia/Vesta consta en mantener siempre avivado el fuego sagrado, ya que ello era símbolo de la vitalidad y la fuerza que latía en los individuos y en las sociedades antiguas. Si el fuego llegara a apagarse, algún mal irreparable les sobrevendría.

Por todo ello, la custodia del fuego sagrado era una de las más arduas cuestiones que podían plantearse los antiguos mortales. La diosa Hestia/Vesta tenía una gran responsabilidad y, para llevar a cabo, de manera plenamente satisfactoria, su cometido, debería prescindir de ataduras y pasiones. De aquí que, al decir de todos los narradores de mitos, se valorara tanto la exigencia de pureza en la diosa. Esta debía mantenerse virgen por encima de todo. Por ello, una y otra vez rechazaba con energía a todos sus pretendientes, y eso que entre ellos se encontraban deidades tan apuestas como Apolo y Poseidón. Lo curioso es que en todos los escritos clásicos se dice que fue Zeus, precisamente, quien ayudó a Hestia/Vesta a mantenerse siempre virgen y pura. ¿Cómo sería eso posible?, cuando se sabe que el rey del Olimpo era el más mujeriego y enamorado de entre los dioses y los mortales. Sea como fuere, lo cierto es que la citada diosa permaneció siempre "ávida de pureza" y mantuvo en todo tiempo y lugar "la vida nutritiva sin ser fecundante" y nunca cometió falta alguna de castidad.

VESTALES

Para tan delicado y conflictivo menester como era el mantenimiento del fuego sagrado, la diosa Hestia/Vesta se ayudaba de una corte de damas jóvenes, cuyo protagonismo en la historia de las leyendas ha que dado suficientemente probado a través de los tiempos.

Y es que la necesidad de que el fuego ardiera insistentemente se hacía extensiva a toda la sociedad. Pues, en caso de que se apagara, las dificultades para reavivarlo de nuevo eran de tal magnitud que sólo los sacerdotes estaban preparados para conseguir, acudiendo a la acción de los rayos del sol, que ardiera de nuevo. También lo conseguían frotando con un taladro un trozo de madera seca.

Todo lo anterior nos inclina a sospechar, o intuir, que acaso hubo un tiempo en que el fuego sagrado dejó de arder, lo cual causaría grave trastorno entre los mortales. Toda actividad se paralizaría, las urbes se transformarían en lugares de llanto y, en definitiva, las mayores desgracias recaerían sobre los humanos. De aquí que, también, se concediera una gran importancia a la selección de las sacerdotisas que entrarían a formar parte del séquito de la diosa Hestia/Vesta.

Entre los antiguos clásicos, estas jóvenes recibían el nombre de vestales. De su enseñanza y de la valoración de sus aptitudes se encargaba el gran pontífice y los "flámines". Estos últimos eran sacerdotes que actuaban por libre, sin pertenecer a secta, colegio o agrupación de ningún tipo. Otro de sus cometidos consistía en soplar la llama del fuego del altar para que nunca se apagara.

MUJERES CASTAS

Una de las misiones de las vestales, si no la más principal, consistía en vigilar ininterrumpidamente el fuego sagrado y conservar reavivada su llama. Por ello, al igual que la diosa a quien se habían consagrado, deberían permanecer puras y, por lo mismo, se les exigía cumplir las más estrictas normas al respecto. Desde que resultaban elegidas como vestales —hecho que tenía lugar ya desde la más temprana edad, a partir de seis o diez años, según los casos—, y para lo que deberían reunir unas cualidades personales dignas de encomio —ausencia total de taras físicas y cuerpo perfectamente sano, tanto en ellas como en sus ascendientes más directos— las muchachas ya se imponían, como norma de vida, el más estricto celibato.

Una vez que habían sido elegidas, las vestales recibían una enseñanza especial, una educación basada en el propio, y permanente, sacrificio. Por lo demás, no debían olvidar que todos sus actos deberían aparecer recubiertos de la más absoluta pureza que imaginarse pueda.

En caso de que las normas que estaban obligadas a seguir las aprendices de vestales fueran infringidas, les sobrevendrían, de modo indefectible, crueles castigos. Cuentan los autores clásicos que, en ocasiones, a las vestales que faltaron gravemente a sus compromisos y deberes, se les aplicó una severa e irrefragable medida. Fueron enterradas vivas entre las paredes de una fosa subterránea cavada para tal fin. Sin embargo, apenas se dieron casos de violación de tan inflexibles normas.

CIERTAS PRERROGATIVAS

Mas las obligaciones llevaban aparejados ciertos derechos y, quizá para neutralizar tales excesos, las vestales tenían determinados privilegios que, de otro modo, no podrían ni siquiera imaginar.

Por ejemplo, una vestal podía condonar la pena capital a un reo cualquiera, con sólo haberlo encontrado en su camino.

Podían acudir como testigos a cuantos juicios se celebraren sin que, por ello, tuvieran obligatoriamente que prestar juramento para declarar.

Su prestigio social era muy superior al de cualquier otro ciudadano y, sobre las vestales, no era posible ejercer la autoridad paterna

Tenían la potestad de poder prescindir de todo intermediario, o tutor, para disponer de sus bienes; por lo que, si así lo deseaban, podían erigirse en únicas administradoras de su patrimonio y su fortuna.

Después de haber permanecido por espacio de unos treinta años al servicio de la diosa, y de velar por el fuego sagrado, las vestales se retiraban y ya no pesaba sobre ellas la obligación del celibato. Sí así lo deseaban podían, entonces, contraer matrimonio.

Había otros cometidos, además, que las vestales podían realizar, tales como dirigir el culto de la diosa Hestia/Vesta y amasar y cocer el churrusco de pan salado, que simbolizaba el alimento integral y puro.

HESTIA/VESTA EN EL ARTE

Algunas representaciones de la diosa que estamos considerando la asocian con la primera de los hijos de Cronos y Rea y, por lo mismo, van a ser los artistas líricos quienes en sus cantos y poesías nos hablan de Hestia/Vesta.

La primera estrofa de los más renombrados rapsodas era compuesta en honor de la diosa Hestia.

El primer sacrificio, y la primera libación, se hacían siempre en memoria de la diosa reseñada. Y, puesto que era la primogénita, y así se la consideraba, en cuanto era evocado su nombre en cualquier lugar, o por cualesquiera circunstancias, cesaba toda discusión o inconveniente.

Todos los hogares y casas de la época clásica tenían un lugar reservado para el altar que erigían en honor de la diosa Hestia/Vesta; siempre se procuraba que ocupara el centro de la casa.

Escultores de la fama y el prestigio de Scopas se cree que realizaron estatuas que representaban a Hestia/Vesta.

También existe una escultura de esta diosa en el palacio de Justiniano, en Roma. Hestia/Vesta está de pie y se cubre el cuerpo con una túnica larga, mientras que un liviano velo tapa su cabeza y sus espaldas.

Testimonios escritos nos hablan de la escultura de Hestia/Vesta en la región de Paros. Era de tal belleza que el emperador Tiberio mandó trasladarla a Roma.

POSIDÓN. UN MARINO A CABALLO

A pesar de ser el dios indiscutido y soberano único de los océanos, o por lo menos del mar Mediterráneo, único conocido por los primeros griegos, Posidón es un rey inseparable de sus caballos y, con ellos, se sitúa a la cabeza de la generosidad divina para con los humanos por ser él quien regaló a los hombres el primer caballo que pisó la tierra firme y, con él, nos proporcionó la velocidad, el prestigio y la potencia de su montura; por eso no resulta extraño que a Posidón siempre se le recuerde, en su imaginería triunfal, como auriga de un maravilloso carro de oro, surcando las aguas no con la quilla de una nave, sino con las ruedas de su impropio carruaje, ruedas que van cortando las olas, mientras su tiro de briosos corceles va al galope más feroz, transformando si es necesario la superficie del mar, y serenando la furia marina y —en lugar de rodadas— dejando tras de sí un mar en calma, como la estela que demuestra

plenamente su autoridad sobre las inmensidades de sus dominios de agua, en la superficie y en las desconocidas profundidades que le tocaran en suerte para todo el resto de la eternidad. Poseidón o Posidón, este rey siempre coronado de la gran superficie del mar y de sus negros abismos, no exhibe ningún cetro ornado de piedras preciosas, ni lleva ropajes suntuosos, porque su aspecto ya es suficiente heraldo de su poder. Por contra, en su potente brazo esgrime el amenazador tridente marino que simboliza, mejor que cualquier otro objeto, su verdadero poder específico. Tridente que es también la herramienta decisiva para realizar sus deseos, o para hacer que se obedezcan inmediatamente sus órdenes. Y el poder de Poseidón está en consonancia con la muy acertada idea de los clásicos griegos, de que en el mar está la fuente de toda vida, marina, aérea o terrestre, aunque para ellos el concepto abstracto del origen marino se tiña con la fantasía del mito y hagan salir de las aguas hasta a los mismos dioses, hasta a la sabiduría misma.

ESPECTACULAR SOBRE TODO

Pero Posidón es, antes que nada, hasta antes que un dios de la primera e insuperable categoría divina, un muy peligroso e inestable elemento, un carácter inconfundible en la galería de los muy caprichosos entes producidos por la grandiosidad del entorno olímpico. Se trata de un espectacular y airado jefe, uno de esos tipos magníficos e inaguantables del Olimpo; uno de esos veleidosos e intemperantes jefes de la grey celestial, que tan pronto marcan las leyes, como deciden inventarse las mejores y más sonoras transgresiones. Posidón se encuentra en esa privilegiada parte de la eternidad en la que los grandes se pueden permitir el constante lujo de mostrar su diferencia, su desmesura, en las acciones pequeñas y en los grandes asuntos. Posidón, terrible ser de los mares, desea, continuamente, pasar a poseer la tierra de la que partió y entra repetidamente en pugna con sus compañeros. No le basta ser el soberano del Océano, de abajo arriba, de lo conocido y desconocido de los mares. No le basta ser el precursor en algo tan importante como es la doma y la utilización del caballo, ni ser querido y respetado por haberse convertido en su generoso donante a la humanidad; no le deben ser suficientes sus riquezas, su poder sobre los elementos ni siquiera su fastuoso palacio del Egeo. Posidón quiere volver a tierra y en ella pasa la mayor parte de su reinado, entre pleitos inútiles, cosechando más y más fracasos en su pugna sostenida a ultranza por un innecesario dominio de la parte emergida del planeta. Cuando una y otra vez le falla la maniobra, cuando queda sin satisfacer el capricho, el dios del mar utiliza las tormentas y la fuerza de sus olas para barrer las costas, para tratar de vengarse, o de atemorizar —al menos— a los inocentes ciudadanos de tierra adentro, pero eso no es más que una rabieta y nada consigue, que no sea el repudio de sus iguales. De nuevo el enrabiscado y frustrado soberano marino

debe regresar a su terreno, para tratar de aprender a contentarse con lo mucho que le tocó en suerte en el reparto entre los tres hermanos; con sus mares, en compañía de su corte de divinidades menores, de las legiones de sirenas, tritones, nereidas, oceánidas, hespérides, etc.

UN AMANTE POCO AFORTUNADO

La desventura amorosa de Posidón no es preocupante en absoluto, pero al principio sufre un par de fuertes rechazos que deben de ser las causas remotas de su carrera pasional posterior. Esos rechazos no son comparables con una tragedia, no es el mismo caso de Hefesto, pero tampoco se puede decir que Posidón tenga suerte en el amor. Entre las variadas causas de sus muchos raptos de ira están los desafortunados episodios amorosos del impaciente dios, episodios también llenos de frustraciones de diversa índole. Su primer amor se dirige a Tetis, una nereida muy bella y deseable, hija de Urano y Gea, y ya madre de las tres mil oceánidas habidas en su matrimonio con su hermano Océano. Pero hay que desestimar este romance, ya que pronto se revela como un acto sumamente peligroso, la posible causa de desventuras sin fin para tan altivo personaje. A Posidón se le informa de la imposibilidad de que tenga una feliz y tranquila descendencia con la nereida, ya que está escrito en las páginas del destino que su unión con Tetis dé como fruto a unos hijos que van a resultar más rivales que discípulos de su padre. Quien así le dice es Temis, la hermana mayor de su padre Cronos, esposa que fue de Zeus, y la divinidad a cargo de la adivinación de los acontecimientos del porvenir. No puede existir duda, Temis nunca se equivoca y Posidón reconoce la ventaja del anuncio a tiempo y prescinde de sus sentimientos, en favor de su necesaria seguridad. El sabe por propia experiencia que los hijos pueden rebelarse contra sus padres, especialmente si son más fuertes y poderosos, y prefiere prescindir del amor de Tetis para buscar esposa en otra mujer menos comprometedoras. A Tetis, liberada del deseo divino, se le concede libertad para encontrar un hombre de su agrado y ella decide unir su vida a la de Peleo, anteriormente esposo de Antígona, legendario personaje, pero un simple ser humano. Sea como fuere, de esta unión va a nacer nada menos que Aquiles, pero esa ya es otra historia, aunque el hijo sí demuestra que era cierto el Presagio de mayor fama para el varón nacido del matrimonio con Tetis que para el padre de la criatura.

OTRA NEREIDA

Las nereidas son divinidades de su elemento, el agua. Entre ellas decide el confundido Posidón buscar a la nueva candidata al matrimonio. Encuentra pronto en Anfitrite a la mujer deseada, y le pide que sea su esposa; cualquier

divinidad menor debería sentirse complacida con la elección, pero a esta tierna doncella le parece horrible la propuesta; Anfitrite es una hija de la anterior amada Tetis y de Océano, y no puede decirse que vea con gusto el acercamiento de Posidón y le rehuye abiertamente, escapándose lejos, hasta llegar al monte Atlas, o hasta atravesar el mar que rige su enamorado dios, creyendo encontrar el deseado refugio mucho más allá de las lejanas Columnas de Hércules al borde de Occidente, tratando de esconderse allí del acoso amoroso de su pretendiente.

LA MEDIACION DE DELFIN

Escarmentado con las nereidas, ante lo anteriormente sucedido con Tetis, y lo que ha acabado de pasarle con Anfitrite, Posidón abandona el ataque frontal y decide ayudarse de los buenos oficios de un intermediario hábil y capaz. El hombre elegido para la delicada tarea diplomática es el fiel Delfín, un marino que sabe expresarse con gracia y donosura y que estima en mucho a su soberano Posidón. Parte en busca de Anfitrite el buen Delfín y la halla oculta y atemorizada todavía; comienza Delfín a hablarle con su arte de las muchas virtudes y las espléndidas cualidades de su enamorado, y hace que sea pronto un hecho el total convencimiento y enamoramiento de la gentil Anfitrite.

La misión encomendada termina por ser un éxito rotundo, de tal manera que la asustada y desconfiada doncella regresa a los pies de Posidón, rotundamente enamorada de un señor tan magnífico como se le acaba de narrar. Posidón, ya totalmente feliz y contento, recibe a su prometida y, en recompensa a la buena labor desarrollada, hace a Delfín un regalo propio de dioses: le sitúa en el firmamento con una constelación de su mismo nombre; desde ese momento, Delfín se queda luciendo para siempre en el cielo septentrional dando perpetua fe del agradecimiento de su señor Posidón.

UN MATRIMONIO NADA LLEVADERO

Delfín había contado a Anfitrite las excelencias de Posidón, pero se había olvidado de algo, se había dejado sin relatar la parte más negativa del personaje: su veleidad. Pronto la fiel y enamorada esposa tiene que elegir entre luchar por su evanescente marido o contentarse a pasar a convertirse en resignada y solitaria madre, ya que su divino marido, tras el encanto y el atractivo de la novedad sentida en el proceso de la conquista primera, no cesa de interesarse por todas las mujeres, de las alturas celestiales o de las más modestas proporciones de la superficie de la tierra. La desengañada, pero recta y constante Anfitrite, madre de tres hijos varones y de multitud de ninfas marinas, va a tener que abandonar el hogar real, emulando repetidamente a la justificadamente celosa

cuñada Hera; haciendo con Posidón lo que aquélla tuvo tantas veces que hacer con su inconstante Zeus, es decir, recorrer todos los senderos del Universo, vigilando incesantemente al caprichoso marido, tratando de eliminar la inacabable competencia de las sucesivas rivales que bien presiente la esposa, o que tiene que comprobar con evidencias, ante los casos repetidos con que se le presenta el descarado Posidón, como si aquello fuera para estar orgulloso, como si fuera defendible su política de hechos consumados.

EL CATALOGO DE NEPTUNO

Aunque no es un amante ni tan afamado ni tan divertido como su hermano Zeus, Poseidón también va a moverse en su línea de amoríos apasionados y pasajeros, en los que parece que todo tipo de entidades femeninas son buenas para su lecho. Como simple muestra de lo afirmado, se puede hablar de Halla, con la que tuvo tiempo de tener nada menos que siete hijos; de Amimone, una de las Danaídas; de la ninfa Toosa, con quien tuvo al cíclope Polifemo; de Gea, con quien tuvo al desgraciado hijo Anteo y a la terrible hija Caribdis; de la horrible y vengativa maldición que cayó sobre Escila por haberse dejado mirar por Posidón; de la incestuosa unión con Deméter, hermana de Poseidón y también incestuosamente enamorada en su momento de Zeus, el otro hermano de parecida carrera amorosa; de la relación íntima habida con la terrible Medusa, hermanastra de Escila e hija de Forcis y Ceto, o hija de Perseo, de quien se cuenta —en esta última versión— que murió precisamente a manos de su padre. No paran aquí las aventuras, ni tampoco terminan los muchos y poco afortunados hijos, entre los que hay que contar hasta caballos, que obtuvo el dios de sus heterogéneas relaciones ilícitas; pero ya va siendo hora de pasar a otros capítulos de la irregular y escandalosa crónica de este dios, especialmente a ese sorprendente episodio de su romance equino con su hermana Deméter.

DE COMO NACIERON LOS CABALLOS

Deméter, la diosa de la agricultura y hermana de Posidón, estaba triste y pesarosa a causa de la desaparición de Perséfone, la hija que había nacido de las relaciones con su hermano Zeus. Perséfone había sido raptada por otro de los hermanos, por Hades, a quien correspondiera el reino subterráneo de los infiernos en el reparto de poder habido tras la derrota y posterior ejecución del padre Cronos. Este se había prendado de la joven y decidió hacerla suya sin esperar a que la muerte, por una u otra causa, la trajera a su lado. Deméter, tras la infructuosa búsqueda, se fue a la tranquila y armoniosa Arcadia y allí decidió descansar de sus angustias, transformándose en yegua, sin que se explique bien el porque de tan caprichosa mutación. Posidón, que estaba entonces

apasionadamente interesado por su hermana, aprovechó la nueva identidad para hacerse con Deméter, no sin haberse antes transmutado en pujante garañón para estar en armonía con su hermana. Como es lógico suponer, de este apareamiento no podía venir más que el parto de un caballo, Arión, pero, para dar mas color al acto, también Deméter parió a una ninfa, o a una yegua, que ambas versiones coexisten en la mitología clásica, a la que se le dio el nombre de Despoina. Arión fue más tarde caballo de batalla de Adrasto, aunque existe otra teoría acerca de este caballo, situándolo como hijo de Posidón y una Arpía. Sea como fuere, el caballo nació del dios del Océano y de todas las aguas de la tierra, presentes u ocultas, y todo hombre bien nacido debe agradecerse siempre, sin meterse a juzgar si el modo utilizado para dar nacimiento a los caballos fuera el mejor posible.

LA MALA FORTUNA DE ESCILA

Posidón tuvo que fijarse, desgraciadamente, en los encantos de Escila, bella hija de Forcis y Hécate, hermanastra, por tanto, de Esteno, Euriale y Medusa, las tres monstruosas Gorgonas. Sin llegar a saberse en un peligro tan grande, la deliciosa Escila se vio convertida por obra y gracia de los celos de Anfitrite, en un monstruo que nada tiene que envidiar en espanto a las Gorgonas. Ella, la que fue bella y joven, queda convertida en un perro terrorífico, que tiene seis cabezas y una docena de patas.

Hay quienes dicen que la autora de tal horror es Circe, también celosa de su belleza, pero ahora nos interesa más referirnos a la leyenda de Anfitrite y Escila, para terminarla. Pues bien, después de haber sido castigada a la monstruosidad, Escila se empareja con su también desgraciada hermanastra Caribdis, por ser hija de Gea y Posidón, sobre los peñascos que serían la pesadilla de los navegantes. En ellos, primero situados en la Argólida y luego en el estrecho de Mesina, dominando el estrecho paso entre la península italiana y las costas de Sicilia, Escila atrapaba a los navegantes que elegían apartarse del remolino de Caribdis y acercarse a su roca, los destrozaba con una de sus múltiples fauces y engullía sus triturados restos con la misma parsimonia que los mastines. A pesar de contar con ese su aspecto paralizador, la monstruosa Escila sólo emitía para sorpresa de los pocos afortunados que podían oírla y después contarle, un sonido breve y lastimero, como si se tratase de una perrilla, de una cría de pocos días abandonada por su madre y que solicitaba el cariño de algún compasivo amo, como si la Escila que fue doncella hermosa, reclamase inconscientemente la piedad que Anfitrite no tuvo con ella, víctima inocente de su propia belleza y de la lujuria insaciable de los dioses mayores, siempre ansiosos de apoderarse por la fuerza o por sus especiales poderes, de las divinidades femeninas o de las mujeres mortales, sin reparar jamás en el daño que causaban a su paso.

LA PUGNA POR EL DOMINIO DEL ATICA

Un buen día, apostando fuerte en su juego por el dominio de la tierra firme, Posidón se encamina al Atica y clava el tridente simbólico en el suelo de su cumbre más preciada, en el recinto de la Acrópolis. Ese terrible tridente hendió como un cuchillo la corteza de dura roca y de sus profundidades surgió un pozo de agua salada de su mar. Con ese violento e inútil portento, Posidón quiso dejar constancia de su paso por la tierra y señal de su toma de posesión oficial. Pero la vida del Atica continuó, como si nadie en el Atica quisiera hacer caso del acto de soberbia de tan airado y antojadizo dios. Muchos años terrenales más tarde, Atenea, la sabia y laboriosa divinidad, se acercó a la Acrópolis y trajo, al lado de ese pozo hondo y salado, que todavía permanece en la Acrópolis, un pacífico y provechoso olivo, árbol que plantó y dejó crecer allí mismo, como prueba palpable de su amor a los laboriosos hombres y mujeres del corazón de Grecia. Pero el olivo sí que se dejó sentir y, precisamente, en el orgullo de Posidón, quien no dudó en presentarse envuelto en su cólera destructiva, dispuesto a arrebatarse a Atenea la colina sagrada, la ciudad y el Estado que anhelaba poseer. Retó el embravecido Posidón a la equilibrada diosa Atenea, sin recordar que ella era, precisamente, la diosa que siempre resultaba vencedora en la batalla, una vez que se había querido entrar en ella.

Retó, pues, el energúmeno marino a la bella hija de Zeus, a la virgen por convicción, a la mujer divina que nunca había sido más grande que cuando llevó el olivo al Atica, y la retó a un combate que zanjase la disputa de una vez por todas. Pallas Atenea, sabedora de su poder, estaba dispuesta a aceptar el reto, pero su padre Zeus entró en escena y prohibió que se levantara arma alguna entre dioses que eran, además, su hija y su hermano, por un motivo que, evidentemente, era tan fútil.

EL TRIUNFO DE LAS MUJERES

Zeus decidió sabiamente que, en lugar de pelea, debería verse el pleito en un tribunal, y que fuera decisorio el veredicto de los muchos, en vez de malgastar el poder de los dos para que se consiguiera el sangriento y poco elegante triunfo de uno sólo de los dos poderosos. Se constituyó el tribunal, formado por los dioses del Olimpo, los varones y las hembras celestiales y padres de ambos contendientes, y con ello se obedeció el mandato tan sereno y sensato de Zeus, ahora transformado en norma de justicia, cuando acostumbraba ser un mal ejemplo, como dios acaloradamente apasionado y exageradamente caprichoso, pero se trataba de sus muy queridos y próximos parientes, y era

mejor que el tribunal se reuniera dispuesto a escuchar las alegaciones de los dos dioses litigantes por el dominio sobre el Ática.

CECROPE ES TESTIGO

Para mejor trabajar en busca de la más justa y ejemplar sentencia, se llamó como testigo del arbitraje divino al prestigioso y mítico rey Cécrope, un héroe compuesto de dragón y hombre a partes iguales y venido tal vez de Egipto, primer soberano del Atica y responsable de la construcción de la ciudad de Atenas, quien gobernaba el Atica a la sazón y era respetado por todos, fueran hombres o dioses. Delante del rey se dictó sentencia, con la particularidad de que el voto se escindió en sexos; los dioses masculinos dieron su voto a Posidón; las diosas, más numerosas, apoyaron incondicionalmente a Palas Atenea. Zeus, como prueba de su sentido de justicia, ni apoyó a su hija ni se dejó llevar por la corriente de varones. Poseidón perdió en el recuento de votos y, se dice, ésa fue la excusa que los atenienses esgrimieron en la historia para quitar el voto a las mujeres en el gobierno real de la ciudad—Estado. Pero Posidón nunca fue un buen perdedor y declaró su guerra particular y breve al Atica. Lanzó sobre ella sus más estrepitosas olas y trató de asolar la ciudad. Nada consiguió y, finalmente, Atenea se asentó en aquella explanada batida por las enfurecidas aguas que enviaba su rival, permaneció allí hasta que se cansó Posidón de castigar inútilmente la llanura; y terminó por convertirse la diosa en la divinidad más amada y reverenciada de Atenas.

OTRAS DISPUTAS TERRITORIALES

No cesó Posidón en sus ansias de posesión del suelo seco y en su anhelo por presentar nueva batalla a su vencedora Atenea. Decididamente, era un rey terco y poco inteligente, pues debería haber aprendido la lección con el incidente de Atenas, pero no era la cordura su fuerte y, tan pronto se repuso del fracaso experimentado, volvió a la carga, esta vez tratando de hacerse con el control de la ciudad de Trecén. Zeus, siempre atento a las idas y venidas de su descontento hermano, dispuso que la ciudad fuera compartida a partes iguales por Posidón y Atenea, pero esa decisión no agradó a ninguno de los dos, ya que no resultaba fácil la coexistencia del diunvirato en paz y armonía. Irritado con el episodio, Posidón puso sus ojos en Corinto y trató de quitársela a Helios, pero se nombró al imponente gigante Briareus como juez de la querrela y éste refrendó la posesión legítima de Helios sobre su acrópolis, dejándole el istmo para que se tranquilizara. De poco valió la maniobra y el más enfadado dios salió de allí con el peor de los genios, y se fue a Egina, posesión que era de su hermano, el poderoso Zeus. Todavía peor elección, a Zeus no se le podía ganar por la mano.

Mucho más obstinado que nunca, Posidón fue ahora a Naxos, a intentar quitarle la propiedad de la maravillosa isla a Dioniso, y el resultado fue el ya habitual fracaso y el aumento de sus irrefrenables deseos de desquite. Sin pensárselo demasiado, el terco Posidón se decidió en la siguiente ocasión por probar su suerte con Apolo y su sagrado Delfos. No consiguió más que el ridículo, pero volvió a insistir, ya completamente ajeno a la realidad y, para terminar de rematar su serie de baldíos esfuerzos, decidió terminar por probar el ataque con ayuda de una nueva táctica, con la esperanza de reparar los errores del pasado y obtener una victoria rotunda que borrara el recuerdo de sus fiascos.

LA ARGOLIDE, ULTIMO OBJETIVO

En la Argólide, en el terreno de su cuñada Hera, la dura y vengativa esposa de su hermano Zeus, Posidón plantó de nuevo batalla a una divinidad tan poderosa como él. Estaba visto que lo que ansiaba, más que el dominio de una parte de la tierra, era conseguir el público reconocimiento de su poder sobre sus iguales; por ello buscaba rivales de tanta categoría en sus ofuscadas pugnas. No quería saber nada de arbitrajes, ya que tan mal le habían resultado y quiso atacar y vencer por sorpresa, pero le falló también este plan y se tuvo que contentar a la fuerza con un consejo arbitral de los ríos de la Argólide, puesto en pie por el siempre atento Zeus. Para evitarse incidentes, Zeus hizo prometer al insistente hermano que se abstuviera de utilizar sus mares en contra de la Argólide, olvidándose de ese método tan innoble de asustar a los mortales, que poco tenían que ver con sus estúpidas rabietas. Empezó la vista de la causa y los tres ríos elegidos para el tribunal, los muy serios Asterión, Cefiso e Inaco, no tuvieron que cavilar en demasía para establecer la improcedencia de la pretensión de dominio presentada por el dios del Océano. Pues bien, la sentencia llenó de ira a Posidón, pero éste tuvo que limitarse a aceptar el veredicto y a hacer que sabía cumplir la promesa y no barrió con sus aguas las tierras en pleito, pero actuó con su habitual rencor, e hizo gala de una perversa malicia, obrando deslealmente a la inversa: secó los tres ríos que tan desfavorablemente habían actuado para sus intereses.

LA OPORTUNA INTERVENCION DE AMIMONE

La maldición de Posidón se realizó inmediatamente después de haber sido formulada, no en vano era el señor de todas las aguas, ríos grandes y pequeños incluidos. Se retiraron las aguas de los tres ríos, se quedó seca la tierra de la Argólide en aquel mismo momento del estío y la tierra, que había sido vergel modelo, estaba condenada a la muerte total. Hera seguía siendo señora de un trozo de tierra, pero pronto sería tan sólo la Argólide una roca pelada y muerta;

para eso mejor hubiera sido cederla al usurpador. Era tarde para arrepentirse de lo sucedido, ya se marchaba el dios perdedor, dejando atrás la prueba fehaciente de su desleal comportamiento, aliando la gentil Danaida Amimone, tratando de corregir la desventura de su tierra, se puso ante él, haciéndole notar a las claras su belleza y la posibilidad inmediata que tenía de saciarse con su apetecible corporeidad. La maniobra dio el esperado fruto, y los siempre despiertos apetitos sensuales del voraz Posidón se vieron tan gratamente satisfechos que el dios no levantó su castigo, para no quedar en evidencia, pero remedió su mal proceder con la compensación de que el río Lerna, por contra, nunca se quedara seco, aun en los veranos más calurosos del Mediterráneo. El sacrificio de Amimone bastó para salvar a la Argólida de la sequía y para acabar con la peligrosa manía del dios, ya que nunca jamás se volvió a contar que Posidón retomara la obsesión de dedicarse a enfrentarse con los demás dioses, olvidándose para el resto de la eternidad de sus inanes cuitas por la posesión violenta de las tierras en las que reinaban o residían algunos de los otros grandes dioses del Olimpo y sus dependencias.

SUS MUY PECULIARES ACOMPAÑANTES

Posidón, aparte de sus caballos y de ser conocido también bajo la forma del caballo, tuvo siempre a su lado a los delfines como cabalgaduras, compañeros y —en ocasiones— cómplices, como es el caso de aquella historia del Delfín, que fue su intercesor con Anfitrite, aunque se diga que era marino y no pez el que le ayudó en la conquista de la nereida amada. Era el dios que sostenía el planeta en el que vivimos, porque el Océano rodeaba la tierra y era evidente que él desde los mares, soportaba el peso de la tierra firme. Además, Posidón había dado forma a las costas, había arrancado trozos de montañas para formar los acantilados o había pasado la mano por el litoral para dejar suaves playas y abrigadas bahías en las que los barcos y los navegantes encontrasen refugio. También había salpicado el mar de los griegos de las más hermosas islas que se podían concebir. Pero no se había limitado a los límites entre su mundo y el interior, ya que también había dibujado con sus dedos o su tridente las gargantas por las que discurrían los ríos, o había dejado el embudo de un lago con su dedo índice o con todo el perímetro de su puño. Por eso, aparte de tener a su lado a las sirenas traidoras, a las nereidas inigualables, a las oceánidas hermosas y a los tritones poderosos, Posidón era señor de las ninfas, ondinas y náyades de los lagos, de los ríos, de las fuentes, todas ellas eran parte de su hermosa corte y comparsa divina y a él debían pleitesía y obediencia por ser parte del mundo acuático, pero, a pesar de las impresionantes posibilidades de tal compañía, y dado su terrible carácter, se le retrata mejor manejando tempestades y provocando terremotos, aunque sólo sea para poder después pasearse por sobre las aguas, aplacando las fuerzas que él mismo despierta, o acomodando la tierra

que sostiene sobre sus hombros en una mejor posición para los hombres que sobre ella viven. Por esas razones, el temible Posidón también gozaba de un estatuto muy especial, era reverenciado por los hombres porque Grecia estaba rodeada de ese mar y su inestable geología les recordaba incesantemente el poder del dios y la posibilidad de que la tierra se abriese bajo sus pies si no sabían honrar al dios y, sobre todo, porque era él quien, en definitiva, iba a permitirles que el agua tan necesaria para sus tierras siguiera manando alegremente.

NEPTUNO, DE LAS NUBES A LOS MARES

Neptuno es originalmente un dios romano de las nubes y, por consiguiente, de la lluvia, y así se mantiene hasta el año 399 a. C., cuando se decide la importación del culto a Posidón desde Grecia, o desde las colonias griegas de Sicilia, pobladas evidentemente por navegantes griegos que tendrían buen cuidado de contentar al dios marino en provecho propio y de su comercio, y se traslada entonces la divinidad de las aguas aéreas a todas las aguas, pero con predominio de las marinas, de ese *Mare Nostrum* a cuyas orillas se va edificando el grandioso imperio. La idea de elevar a Neptuno a su última categoría parte de una lectura sacra de los libros sibilinos, en los que se quiere ver el mandato de su consagración y equiparación con el poderoso dios heleno, del mismo modo que se acta para con Deméter y Dioniso. Se trataba, en principio, de un espíritu benéfico y eminentemente campesino, como la mayoría de los habitantes del panteón latino, y como tal se le festejaba oportunamente en las alturas del estío, el día 23 de julio, la Neptunalia, con la idea pragmáticamente romana de que contentando al dios de la lluvia, se puede lograr el milagro de las lluvias tardías, las que aplaquen los efectos del sol veraniego y traigan algo de agua a los campos resecaos de la península italiana. Más tarde, cuando se le equipara al rango de señor de los mares, toda expedición o empresa marítima es taba precedida por el culto y por la realización de los sacrificios rituales a Neptuno. Como dios de la armada romana, tenía en la misma capital del Imperio, en el corazón de la Roma militar, un templo muy particular, levantado por orden de Agripa en su honor en el Campo de Marte. La existencia de este templo, en un lugar tan exclusivo y prestigioso, demuestra claramente la categoría y la importancia de su culto desde el punto de vista de la vida oficial romana.

NEPTUNO Y POSIDON EN LAS ARTES

No son demasiado frecuentes las apariciones de Posidón en el arte griego: fuera de algunos frisos y grupos escultóricos, hay pocas representaciones importantes del alocado señor del mar. En la cerámica, entre tantos temas

populares, sí pero no es un personaje muy popular, como se puede desprender de los relatos que comentan sus fracasos sucesivos en la lucha por el poder, o en la descendencia habida. En los mosaicos romanos, por contra, sí es fácil encontrarse con la latinizada efigie y personalidad de Neptuno, pero es que éste era otro de sus terrenos propios; no en vano Neptuno es, tal como lo era su antecesor Poseidón, señor indiscutido de todas las aguas que manan, brotan, corren o caen sobre la faz de la tierra, y las termas romanas son la forma más exquisita y social de utilizar las aguas del buen dios en provecho de los ciudadanos dotados con recursos y prestigio reconocido, o que trabajaban arduosamente por obtener ese reconocimiento por parte de sus conciudadanos. Con el advenimiento del cristianismo, como es natural, se intentó cortar con la tradición pagana y los dioses, mayores y menores, fueron proscritos del arte.

Pero el Renacimiento consiguió la recuperación de las viejas leyendas y del mundo de alegría y placer que el enfermizo milenarismo había borrado de las pinturas y las esculturas, cambiando las encantadoras divinidades por unos angustiados y torturados mártires, o por unos tristes santos tutelares, elevados a la categoría de santos patronos.

EL SEGUNDO REINO DE NEPTUNO

Con el barroco en su esplendor, los olímpicos volvieron a adornar las mansiones de la corte y sus motivos fueron de nuevo traídos a escena y aceptados otra vez, ahora como artísticos homenajes heráldicos a los príncipes y señores. Los pintores cubrieron lienzos y paramentos con la exaltación mitológica; los dioses también se convirtieron en motivo central de parques y plazas y sus efigies volvieron a instalarse al aire libre, sin miedo a la curia inquisitorial, que dejaba que se exhibieran los gloriosos desnudos clásicos, a cambio de otras concesiones encubiertas y más ventajosas para sus nuevos intereses de dominio en el mundo en expansión, en la época álgida de los descubrimientos y exploraciones. Neptuno volvía a reinar entre los cortesanos, pero renunciaba para siempre a poseer más suelo que el que necesitase su pedestal ornamental. Su nombre se iba a repetir en embarcaciones de guerra o en máquinas militares y ya, como mascarón de proa, iba a limitarse a surcar las aguas por delante de los almirantes, más lejos cada día de la anhelada tierra firme.

DEMETER/CERES

Después de que ya había recorrido un largo camino, en busca de su amada hija. Deméter decidió sentarse a descansar a la vera de un sendero angosto que

cruzaba la región de Eleusis. Apoyada sobre una piedra tosca, reflexionaba la diosa acerca de su infortunio, pues aún no había hallado ni rastro de su hija, cuando una muchacha, que venía de recoger agua del cercano pozo que allí mismo manaba, se acercó a ella con la sana intención de ayudarla.

El aspecto avejentado de Deméter no arredro a la noble hija del rey Celeo —que a la sazón gobernaba en el Ática—, pues no otra era la muchacha de que hablamos, quien rogó a la diosa le contara su infortunio. Deméter dio rienda suelta a su imaginación y se dispuso a explicar a su joven interlocutora todas las cuitas y avatares que pudo imaginarse en aquellos momentos. Y, así, contó que había sido abandonada por unos piratas que arribaron a las costas del Ática, y que la crueldad de estos malhechores no tenía límites, pues anteriormente la habían raptado y apartado de los suyos.

Por esto, se encontraba tan maltrecha y desesperada, que se atrevía a recabar de la joven ayuda material. Necesitaba hallar un trabajo en el palacio de su padre, bien fuera de nodriza, de niñera o de criada, pues conocía todas las labores propias de las mujeres experimentadas del Atica. En definitiva, le estaba pidiendo ayuda y consuelo para no dejarse llevar de la más abyecta de las desesperaciones. La hija del rey Celeo intercedió ante su buen padre y, de este modo, tuvo Deméter oportunidad de mostrar sus cualidades y poderes en la corte.

NODRIZA DE EXCEPCION

Cuentan las crónicas de los cantores de mitos que en cuanto la misteriosa viajera se encontró socorrida por el rey de Eleusis y los suyos, olvidó con premura sus cotidianos sufrimientos y, al menos durante un tiempo prudencial, desechó aquella amargura que antaño la embargara. Ya no se acordaba de cuando se hallaba "recostada en una piedra de un desconocido camino, con su corazón desgarrado por el dolor, cerca de una fuente de aguas cristalinas, a la sombra de un espeso olivo que la cubría con sus ramas."

A la misteriosa viajera se le encomendó el cuidado de un niño pequeño, Demofonte, hijo de Celeo y de su esposa Metanira. La criatura no gozaba de buena salud, por lo que tenía profundamente apenados y preocupados a sus padres; éstos habían recurrido a los más afamados curanderos de todos los países, en demanda de ayuda para su delicado niño y, hasta entonces, todo había resultado inútil. Ningún remedio había sido hallado aún para contrarrestar la enfermedad o el mal padecidos por él.

Mas en cuanto Deméter se constituye en su nodriza y protectora todo cambia radicalmente. Y es que la diosa, agradecida por la hospitalidad de sus anfitriones, quiere devolverles con creces el favor y las atenciones que la han dispensado. Para ello, amamantar al niño con su divina leche, lo alimentará con ambrosía —el manjar melifluo de los dioses—, lo mecerá en su acogedor regazo y lo cubrirá de su salvífico aliento. Intentará, también, hacerlo inmortal e inmune al dolor y la miseria de los humanos; más, a punto ya de lograrlo, sucedió lo irreparable.

EXTRAÑO RITUAL

Cada noche, después de que todos los servidores del palacio de Celeo se retiraran a sus respectivos aposentos, la diosa cogía al pequeño con ternura y lo tendía sobre el rescoldo de una lumbre que ella misma había encendido. Se proponía purificarlo, mediante semejante ritual, y hacerlo inmortal.

Pero Metanira —que ya con anterioridad se había sorprendido ante el aluvión de la luz que inundara el palacio, debido a la presencia de la mujer misteriosa que siempre se cubría el rostro con un velo— siguió a Deméter/Ceres hasta el lugar en el que la diosa se disponía a iniciar el ritual salvífico y catártico.

Observó con gran temor el modo cómo la diosa depositaba a su delicado hijo entre las llamas de una hoguera y huyó, al punto, despavorida. Los gritos de la madre asustaron a Deméter/Ceres y, en aquel mismo momento, la diosa descubrió su identidad, en un intento de tranquilizarla; sin embargo, todo el encantamiento quedó roto. Entonces Ceres, ya que no podía darle la inmortalidad, decidió enseñarle una manera de atraer hacia el futuro muchacho las miradas y el agradecimiento de los demás mortales. Todas las artes de la siembra, la siega y la recogida de los frutos de la cosecha, le fueron enseñados a Demofonte por la agradecida diosa. También le regaló un hermoso carro, cuyos corceles eran dragones de enormes dimensiones, y con el que se podía viajar a los diferentes lugares y rincones del mundo con el fin de enseñar a todos los humanos de todas las latitudes los métodos más idóneos para labrar y sembrar la tierra, y producir frutos sanos y copiosos. Y, desde entonces, comienzan a utilizarse instrumentos como el arado.

MISTERIOS DE ELEUSIS

Algunas versiones que se ocupan del mito de la curación de Demofonte nos explican que Celeo y Metanira tenían otro hijo más, al que llamaban Triptolemo.

Y señalan que fue de este último de quien se ocupó la diosa Deméter/Ceres, y al que quiso hacer inmortal, aunque resultara vano su empeño, como ya es sabido.

Sin embargo, todos coinciden en afirmar, cualquiera que fuese el protagonista de un mito tan popular, que fue a raíz de los hechos apuntados cuando tuvo lugar el nacimiento de los famosos misterios de Eleusis.

Cuéntase que Demofonte, en agradecimiento a la diosa, y una vez que regresó de su periplo por el mundo, quiso pagar a Deméter con la misma moneda que de ella había recibido. Y, así, instituyó unas fiestas en honor de su bienhechora.

Tomaron enseguida un auge inusitado, y fueron muy bien acogidas por todos los ciudadanos y súbditos; hasta el punto de que no hubo persona alguna de aquel tiempo que no oyera hablar de tan memorables eventos.

Pronto solicitaron las gentes participar como iniciados, por lo que se instituyeron unas normas que era obligatorio acatar. Se hacía necesario pasar por una especie de encierro, al que se denominaba "noviciado". Aquí había que permanecer un tiempo mínimo —por lo general estaba establecido un año— o un tiempo máximo de cinco años. Así se cumplía con el rito de la preparación o de la iniciación. Inmediatamente después se accedía al estado superior, por medio del conocimiento doctrinario, la suprema verdad y la perfección plena.

CEREMONIAL INICIATICO

Para conseguir acceder a las entrañas de los misterios y a su significación y simbolismo se necesitaba la ayuda de otras personas ya introducidas en la maraña emblemática de aquéllos y, además, había que superar pruebas marcadas por los guardianes de la ortodoxia de los mismos.

Los iniciados y aspirantes, como requisito indispensable, deberían proveerse de padrinos, los cuales se encargarían de presentarlos ante los sacerdotes o hierofantes, que eran los únicos que conocían los entresijos de toda la parafernalia de los misterios.

No todos, sin embargo, podían acceder a la situación de iniciado o aspirante. Sólo los ciudadanos libres, siempre que acreditaran una conducta intachable serían, a la postre, seleccionados. Los extranjeros y todos aquellos que, aun gozando de su prerrogativa de ciudadanos atenienses, tuvieran alguna cuenta pendiente con la justicia quedaban irremisiblemente excluidos y se les negaba su derecho a pertenecer al grupo de los neófitos.

Estos misterios de Eleusis, denominados también "misterios de la vida y de la muerte", se desarrollaban en el mayor de los secretos. Nada de lo que sucediera después de la ceremonia de iniciado era susceptible de ser narrado por el neófito. Por todo ello, parece difícil conocer con detalle los distintos datos fehacientes que pudieran aseverar las diferentes versiones que de tales eventos han llegado hasta nosotros a través, en muchas ocasiones, de narraciones apócrifas y espurias. No obstante, se sabe que en la iniciación primaba lo simbólico y lo emblemático.

RECITACION Y MIMICA

Lo cierto es que los misterios de la vida y la muerte guardaban una semejanza total con las funciones atribuidas a Deméter/Ceres. En cuanto diosa de las mieses, y protectora de la agricultura, ésta se inmolaba en la generación del grano y en su propia corrupción para dar paso al nacimiento de la espiga. El total acabamiento sería la siega de la mies y la recogida de la cosecha.

Por esto mismo, existía una simbolización relativa a los pequeños misterios, los cuales se realizaban en una de las estribaciones del monte de Agra. Se denominaban también misterios de Agra y eran una preparación para adentrarse en la segunda fase, constituida por los grandes misterios con su gran carga expiatoria, que la propia diosa había legado con la intención de que fuera honrado su nombre; a cambio, los mortales conocerían el arte, y los secretos, de la agricultura.

El ritual externo de los misterios estaba estructurado de forma que, una vez seleccionados, los neófitos se reunieran a la entrada del templo para, en primer lugar, escuchar la lectura de las leyes de Deméter/Ceres. Sus cabezas debían cubrirse con una especie de corona de mirto, y de sus cuerpos y manos se desprendía una olorosa fragancia que los diferenciaba de la muchedumbre allí reunida. Los neófitos participarían activamente en la recitación de la leyenda sagrada, y entonarían himnos y letanías en honor de la diosa. Iniciarían representaciones mímicas para mostrar que dominaban el lenguaje del cuerpo y, por fin, se adentrarían en el recinto sacro. Nada de lo que allí vieran podrían, en lo sucesivo, revelar.

CEREMONIAS DE LOS GRANDES MISTERIOS

A los pequeños misterios seguían los grandes Misterios; éstos se celebraban en el mes de septiembre y lo más sobresaliente de todo su ritual era la ceremonia

de las abluciones marinas, de todo punto necesarias para que los admitidos a participar en la procesión mística de los iniciados de Eleusis pudieran acceder a la purificación y expiación prometidas por la diosa Deméter/Ceres.

La procesión discurría por los caminos de Eleusis y en su largo recorrido tenían lugar manifestaciones diversas. Se entonaban cánticos y se representaban escenas relativas al mito de Deméter/Ceres. Al llegar la noche, se escuchaban los gritos y las voces de los actores y los participantes: así se daba cumplida cuenta del dolor que debió sentir la diosa al verse separada de su querida hija, y al buscarla y no hallarla.

No obstante, el verdadero significado de los misterios se alcanzaba al llegar al pórtico del templo de Eleusis, hecho que acaecía ya bien entrada la noche. Allí se realizaban las ceremonias más cargadas de sentido, puesto que iban acompañadas de enseñanzas doctrinarias y de un ritual verdaderamente chocante. Lo que importaba era dar rienda suelta a la imaginación y sorprender a los presentes con actos más exotéricos que esotéricos, más reales que aparentes. Con todo este ceremonial, relativo a los grandes misterios, los hierofantes pretendían exclusivamente impresionar a los iniciados y hacerles ver la gran complejidad inherente a la búsqueda de Proserpina por parte de su madre —la diosa Deméter/Ceres—, que cambió la grandiosidad del Olimpo por los polvorientos caminos terrenales.

TRES DIAS DE FIESTA

El más absoluto de los secretos, acerca de todo lo que los sacerdotes o hierofantes les habían mostrado en el interior del templo, debía ser guardado por los iniciados. Todos los narradores de mitos coinciden en el citado aserto; de aquí que haya diversas y encontradas versiones sobre los misterios de Eleusis. Pero en lo que sí convienen todos los estudiosos de la mitología es en señalar la celebración de otro misterio más selectivo aún que los ya mencionados. Se trata de las denominadas Tesmoforias, celebraciones en las que se mezclaba lo lúdico y lo místico, y que fueron instituidas también en el Ática para conmemorar la magnificencia de la diosa Deméter/Ceres.

Estas fiestas se desarrollaban en octubre, por espacio de tres días, aproximadamente; tiempo que, por lo demás, duraba la sementera. En ellas únicamente participaban mujeres y, tanto los niños como los jóvenes y los ancianos, tenían prohibidas cualesquiera aportaciones a las mismas. En caso de que algún hombre violara la prohibición de participar en las Tesmoforias se le castigaría con la pena capital. No podía quedar incólume, ni libre de culpa, quien

osara faltar al precepto de profanar con su presencia los lugares en los que tenía lugar la celebración de tan selectivas fiestas.

Además, las mujeres que tomaban parte en ese ritual se habían preparado con antelación y, por lo general, deberían haber hecho gala de honestidad y sobriedad, al tiempo que se les exigía, asimismo, la más perfecta purificación. El primero de los días se caminaba en procesión, el segundo se practicaba el ayuno y el tercero se realizaban sacrificios y había un banquete.

EL BOSQUE SAGRADO

Cuentan las más ancestrales leyendas relacionadas con la diosa Deméter/Ceres que, en cierta ocasión, un hijo del rey de Tesalia, llamado Erisición —y, por lo demás, temido entre sus súbditos y allegados a causa de sus modos violentos e intemperantes—, desoyó el mandato de la diosa y taló un bosque consagrado a ella. El castigo que le sobrevino fue de tan sutil naturaleza que sólo una deidad pudo haberlo ideado e infligido. Después de innumerables advertencias a Erisición, por parte de la diosa Deméter/Ceres —la cual se presentaba ante él transformada en una célebre sacerdotisa, con la sana intención de apaciguar su hosco talante—, y una vez que ésta se desengañó ante tanto intento fallido, se propuso apremiarle para que cortara más troncos, pues de este modo tendría suficiente madera para construir un enorme salón de banquetes. Seguro que iba a necesitar Erisición una gran sala para almacenar manjares de todo tipo. Y es que la diosa Deméter/Ceres le había castigado a tener, continuamente, un hambre tal que ningún alimento pudiera saciarle. Había gastado todo su patrimonio en comida, pero no se había saciado. Antes bien, seguía ansioso por comer cuanto caía en sus fauces; más que comer, devoraba alimentos. Estos escaseaban ya de tal manera que su propia hija, al verle mendigar y pedir alimentos, decidió recurrir al poder de transformarse en esclava, el cual le había sido concedido por su antiguo amante Poseidón. De este modo, Erisición pudo sacar beneficios de la venta intermitente de su hija. Mas todos los esfuerzos resultaron inútiles, pues, al final, aquél terminó, en un arrebatado de locura, devorándose a sí mismo.

AMORES SINGULARES

Existen otras leyendas en las que aparece Deméter/Ceres como protagonista de ciertos aspectos afectivos y amorosos. En la más popular de ellas se narran los diversos avatares por los que tiene que pasar la deidad para huir del acoso a que es sometida por Poseidón/Neptuno.

Cuentan las crónicas que el implacable dios del mar se enamoró de Deméter/Ceres cuando ésta recorría los caminos, montes y riberas en busca de su querida hija Proserpina/Perséfone. La asediaba y pretendía de continuo y la diosa no sabía ya que hacer para burlar al persistente enamorado. Trataba ésta de cambiar su aspecto cubriéndose con toscos sayales y, al propio tiempo, ocultaba su rostro con un velo negro; pero todo era inútil, pues Poseidón, prendado de sus escondidos encantos seguía tras las huellas de Deméter. Por fin ésta en un intento de acabar con la situación descrita y harta de sufrir persecución por al quien a quien no deseaba corresponder, urdió una estratagema para evitar los amores de aquél. A tal fin, se transformó en una briosa yegua que, en soledad trotaba por campos y valles, pero Poseidón/Neptuno, que había descubierto la estratagema, se trocó en caballo y, de este modo, pudo conseguir por así decirlo, los favores de tan escurridiza diosa. Los relatores de leyendas explican que de esta unión nacería el mítico alazán Arión ("=el más veloz"), que se caracterizaría por la rapidez de su galope. En este sentido se le asocia a la legendaria narración del héroe Adrasto y el primer acoso a Tebas; éste logró huir de la ira de los enemigos, gracias a que iba montado sobre el veloz Arión.

SEÑORA

También nacería de la unión de Poseidón y Ceres una hija a la que se llamarían Señora, Dueña o Ama, y que llegaría a simbolizar la importancia de la purificación y la expiación, así como la necesidad de participar las mujeres en las fiestas en honor de la deidad cuidadora de la tierra labrada y productora de frutos. Se ha querido ver aquí cierto atisbo de pervivencia maternal y, al propio tiempo, añaden que las mismas celebración de las Tesmoforias aparece ya cargada de connotaciones que evocan la necesidad de perpetuación de la especie. Y cobra verdadero sentido ritual desarrollado durante las fiestas en honor de la diosa Deméter: jóvenes mujeres vestidas con túnicas blancas, símbolo de la pureza; las canastillas y cestitas que transportan y que contienen la preciada carga de un niño recién nacido o, también, la mítica serpiente de oro, el harnero o criba simbólicos. etc.

Otras versiones de la leyenda del acoso a Deméter, por parte del poderoso dios de los Océanos, difieren sustancialmente de las ya descritas. No hay transformación alguna en yegua o caballo, sino que la diosa, cansada ya de huir del acoso de su pretendiente divino, buscó un lugar inaccesible y apartado, al que no pudiera acercarse Neptuno. Se dice que fue en la mítica región de Arcadia, en donde Deméter/Ceres halló seguro refugio y, durante un tiempo prudencial, vivió en una gruta de aquellos parajes, en soledad y olvido. Más sucedió entonces que la tierra no producía fruto ninguno y todo terreno fértil se

volvió yermo, por lo que el dios Pan fue en busca de Deméter y la rogó de nuevo protección para el campo y las cosechas.

UN CAMPO TRES VECES ARADO

También se narran otras leyendas amorosas en las que aparece como protagonista la diosa Deméter. Según éstas, existiría un productivo campo, cuya tierra ya había sido removida y mullida por tres veces, en el que se encontrarían la diosa y un joven del que, al punto, se enamoraría. Se trataba del bello hijo de la pléyade Electra. Fruto de la unión entre ambos sería Pluto que, según opinión de los antiguos clásicos, simbolizaba la riqueza y ayudaba únicamente a quienes tenían como norma de su vida la equidad y la justicia.

Algunas versiones de esta fábula señalan que, más tarde, Pluto se volvió ciego, puesto que había gente malvada que poseía riquezas, es decir, que se sentía asistida por los favores de semejante dispensador de bienes y fortuna. Hasta en las representaciones de la época se hacían conjeturas respecto a la ceguera de quien personificaba la riqueza; ya que ésta, según pregonaban chuscos personajes de las comedias del célebre Aristófanes, se repartían por igual entre buenos y malos. También se lucubraba sobre la hipótesis de que Pluto hubiera sido curado de su ceguera, en cuyo caso el mundo se habría transformado de forma cualitativa, y el materialismo y las relaciones basadas en intereses crematísticos y económicos cederían su lugar a otros aspectos decididamente más humanos.

La iconografía de todos los tiempos representaba a Pluto portando el cuerno de la abundancia y, por lo general, se resaltaba su aspecto juvenil; aunque, a veces, aparecía bajo la figura de un niño que las ninfas, o las "Horas", sostenían en sus brazos.

UN HIMNO A DEMETER

El verdadero simbolismo mítico de la diosa Deméter/Ceres se encuentra desarrollado en el "Himno homérico a Deméter", en el que quizá lo más destacado sea la relación constante con Proserpina, su amada hija. Los hechos que expuestos explican el porqué de esa actitud mantenida por la diosa, en contra de la opinión de los demás dioses del Olimpo, y que consista en seguir por todos los caminos del mundo el posible rastro de su hija Proserpina.

Sólo los bosques y prados de Sicilia habían sido testigos directos de la desaparición de la querida hija de Ceres, la diosa que oyó un grito desgarrador y

supo que Proserpina/Perséfone había traspasado la frontera del abismo. Lo que nunca sospechó fue que el propio Zeus había tomado parte en tan vergonzosa acción. Lo cierto es que, después de haber oído tan desgarrador grito, proveniente de la garganta de su hija, la diosa Deméter/Ceres perdió la razón y una terrible angustia se apoderó de ella. Para calmarse, inició una búsqueda infructuosa y llena de incertidumbre. Estuvo vagando por la tierra durante más de nueve días y nueve noches, y en sus manos llevaba dos antorchas encendidas. No se concedía descanso ni refrigerio alguno hasta que, por fin, y a punto ya de desfallecer, se encontró con la "titánide" Hécate que también había oído el desgarrador grito de Proserpina y, aunque no pudo identificar a su raptor, sin embargo, le manifestó a Deméter que la cabeza de éste se hallaba cubierta por oscuras sombras. Un dato tan significativo era suficiente para alertar a la diosa. No obstante, decidió consultar a Helios/Sol —que, desde su altura, se percataba de todo— y éste le confirmó sus sospechas: el ladrón de su hija había sido Hades, el dios de la oscuridad y de las tinieblas insondables del abismo.

EL RAPTO DE PROSERPINA

Todos los narradores de mitos se han ocupado de relatar el rapto de la amada hija de Ceres por parte del dios que tiene por morada el Tártaro.

Las versiones, por tanto, varían perceptiblemente, pero lo cierto es que todos coinciden en valorar estas escenas del "himno a Deméter". El cantor del mito sitúa a Proserpina en un lugar paradisíaco y bucólico. Acompañada por hermosas ninfas se entretenía en recoger flores silvestres que crecían entre la hierba espesa de las verdes laderas de Sicilia. En esto, descubrió un narciso, cuyo olor y colorido le atrajo de inmediato; en cuanto se agachó para acariciarlo cedió la tierra bajo sus delicados pies y se formó un enorme agujero del que emergió la figura de Hades, el dios del Tártaro y del abismo. Enseguida sujetó a Proserpina y la introdujo en sus dominios subterráneos; la infeliz muchacha sólo tuvo tiempo de gritar y llamar a su madre.

EL FRUTO DEL GRANADO

Una vez que Deméter/Ceres descubrió la confabulación que se había formado para raptar a su hija Proserpina, y en cuanto supo que el fatídico narciso lo había puesto allí Gea/Tierra, porque así lo había ordenado Zeus, se negó a vivir en el Olimpo y exigió la liberación inmediata de su amada hija. El desconsuelo de la diosa era tal que el propio Zeus mandó emisarios para que regresara con los demás dioses, pues temía que la raza humana sucumbiera y se extinguiera, puesto que todo fruto se había secado y la tierra permanecía

improductiva. Primero fue Iris, la más veloz de entre los mensajeros de Zeus y, a continuación, fueron en busca de Deméter todos los demás dioses. Más ésta, mientras no esté a su lado Proserpina, se niega a bendecir la tierra. Entonces Hermes, el dios del fuego, baja al Tártaro a exigirle a Hades que libere a Proserpina. Más el astuto rey de las sombras le ofrece a su amada un grano del fruto del granado, con lo que Proserpina/Perséfone quedará ligada para siempre a las moradas subterráneas y a su dueño.

ENTRE EL ABISMO Y EL OLIMPO

Desde entonces, se establece que durante seis meses la muchacha vivirá en la morada subterránea de Hades, mientras que otros seis meses deberá pasarlos con su madre en el idílico Olimpo. Deméter/Ceres acepta y, por fin, queda resuelto tan subrepticio asunto. Ya antes, Hades/Plutón se había encargado de poner a disposición de Perséfone/Proserpina todos los bienes del Tártaro: "Aquí tú serás la dueña de todo cuanto vive, de todo cuanto se arrastra por el suelo. Tú obtendrás entre los inmortales los mayores honores. En cuanto a los hombres que hayan vivido en la injusticia, encontrarán aquí su castigo de todos los días, al menos aquellos que no aplaquen tu cólera mediante sacrificios y santas prácticas".

El lugar exacto en el que se hallaba Perséfone/Proserpina resulta difícil de situar, puesto que se han señalado varios. Entre ellos, el más nombrado corresponde a la región de Sicilia; también se enuncian sitios como la Arcadia, Samotracia y el monte Cilene.

LAS METAMORFOSIS

El mito del rapto de Proserpina/Perséfone adquiere en autores como Ovidio una inusitada fuerza narrativa. Los detalles expuestos por el gran cantor de mitos hacen partícipe del rapto a la propia Venus, que ordena a Cupido herir con sus flechas al dios del Tártaro para que se enamore de Proserpina:

"El dios de este mundo subterráneo salió de su tenebroso palacio y habiéndose subido en su carro arrastrado por cuatro caballos negros, visitó la isla de Sicilia. Después de haber reconocido que todo estaba en buen estado y no temiendo nada por su imperio, marchó hacia el monte Erix.

terrible dios de los Infiernos. Tú eres Cupido, el vencedor de todos los dioses y del mismo Zeus, ¿Por que no empleas tu dominio en las misteriosas sombras del Infierno pues es la tercera parte de este mundo? "

Cerca del Etna hay un lago profundo y extenso que recibe el nombre de lago de Pergusa. Está lleno de cisnes y desde sus orillas se oyen sin cesar sus melodiosos cantos. Por todos lados existen árboles que dan sombra y mantienen el ambiente en una frescura agradable. La tierra se halla cubierta por millares de flores, reinando siempre una primavera eterna. Aquí es donde Proserpina se entretenía cogiendo florecillas, mezclando las lilas con las violetas. Sentía un gran placer en hacer ramilletes que colocaba sobre sus senos, disputando con sus compañeras quién cogía más y más bellas flores. Así la vio Hades y en ese mismo instante la amó y la robó. Proserpina, espantada, llamó en su socorro a su madre y compañera. Cayéronse las flores y ante tan sensible pérdida, su juventud y su inocencia desgarrándose en copiosísimo llanto".

CERES ES LA DEMETER ROMANA

Entre los romanos quedó perfectamente asimilada Ceres como diosa de la agricultura y todas sus funciones fueron idénticas a la diosa griega Deméter.

Sin embargo, también se la consideró como una diosa protectora del matrimonio y, en este sentido, existía una curiosa costumbre que consista en multar a los cónyuges que no hubieran conseguido, después de cierto tiempo, una mutua estabilidad.

Los esposos que se hubieran divorciado debían satisfacer, en el más breve plazo posible, la cantidad que se les exigiera por parte de los magistrados.

Una parte de la recaudación conseguida por el concepto apuntado debería ir a parar a la caja del templo de Ceres para así sufragar los gastos de mantenimiento y cuidado de su templo y de su culto. Sus sacerdotes —o "hierofantes"— se encargaran de distribuir y administrar ese dinero proveniente de las multas.

Los romanos celebraban las fiestas de Ceres en el mes de abril y, por lo general, duraban una semana. Todo el mundo participaba en los diversos juegos y actividades que se habían programado en honor de la diosa; el único requisito era la obligatoriedad de vestir una túnica blanca.

A estas celebraciones en honor de la diosa que bendecía las cosechas se las denominaba Cerealia y, según cuentan los narradores clásicos, se establecieron

después de haber consultado los Libros Sibilinos y los oráculos aquí contenidos, referidos a la sociedad romana y su ancestro. En ellos se decía que había que introducir en Roma el culto a la diosa Ceres ya Dionisos/Baco.

Había otra fiesta en el mes de julio, que también se celebraba en honor de la diosa de la agricultura y de los campos pero, a semejanza de la "Tesmoforias" griega, sólo podían participar mujeres. Para ello, tenían que cumplir con ciertos requisitos mínimos. Por ejemplo, mantenerse célibes y puras durante nueve días, cubrir su cuerpo con albas vestiduras largas y adornar su cabeza con coronas hechas de las espigas de la cosecha que ese año se consagraba a Ceres.

Estaba prescrito que todas las primicias del fruto de la tierra tenían que ser llevadas ante el altar de la diosa para, de este modo, agradecer la protección de que habían sido objeto por parte de la alabada Ceres. La diosa maternal de la tierra que daba a los mortales el pan, alimento único y necesario; símbolo, por lo demás, del necesario equilibrio del espíritu.

DEMETER/CERES EN EL ARTE

Como en muchas ocasiones, las primeras manifestaciones artísticas de la diosa Deméter/Ceres no son otra cosa más que una simple piedra o un tronco de árbol.

Cuando, en alguna ocasión, el deterioro de los troncos de madera era patente se realizaban figuras de la diosa de materiales resistentes a los elementos esenciales, particularmente al fuego—pues algunos ídolos de madera que representaban a Deméter/Ceres habían ardidido al declararse un incendio en alguno de sus templos de la región de Arcadia —; por ejemplo, era muy común utilizar una materia prima como el cobre.

Algunos artistas realizaron figuras de la diosa en las que aparecía con cabeza de caballo y portando en sus manos un pez y una paloma. Son representaciones de Deméter/Ceres alegóricas y cargadas de significación emblemática.

En ocasiones, se la muestra subida a un carro tirado por dos dragones alados y llevando en sus manos frutos y cañas de cereales.

Es muy común, no obstante, que aparezca rodeada de sus más significativos atributos, especialmente no faltan en las representaciones artísticas de Deméter/Ceres ni la espiga ni la amapola.

En el Partenón aparece Deméter/Ceres representada al lado de su amada hija Perséfone/Proserpina y es una obra debida al gran artista clásico Fidias.

Existen estatuas realizadas en barro que también representan a la diosa Deméter/Ceres. Algunos frescos de Pompeya la muestran en todo su esplendor. Y en el Museo de Atenas se guarda una cabeza de Deméter/Ceres que se oculta bajo los pliegues de un velo; procede de un santuario consagrado a la diosa.

DIONISOS/BACO

El pobre Dionisos nace de mala manera y en un mal momento; desde luego, como cualquier otro niño, debe ser considerado inocente de toda culpa, pero resulta que Dionisos es uno de los muchos hijos bastardos de ese dios máximo del Olimpo, pero grandísimo golfo celestial que es Zeus. Su madre es la gentil Semele, la diosa de la tierra, la hija de Cadmo, rey de Tebas. Pero todo esto sólo significa una cosa: es un hijo habido fuera de matrimonio, uno de esa multitud de hijos que Zeus tiene fuera de su unión oficial y escasamente respetada con Hera. Sabido es también que Hera, harta ya de tantas aventuras e infidelidades de su esposo, persigue con saña a las mujeres que insisten en ignorar cuál es su deber y cómo está la situación del poco respetado matrimonio entre los dos dioses. Mujeres que no ponen reparos a esas relaciones ilícitas y que ayudan de buen grado al adúltero Zeus a mantener la fama de amante clandestino. Mujeres que parecen recrearse en fomentar la trayectoria libertina del marido infiel. Lo que es peor es que Hera está dispuesta a todo y no se para a pensar dos veces cuál es la pública respuesta que debe dar a las madres y a las criaturas en cuestión. Por tanto, no es de extrañar que tampoco se detenga en consideraciones cuando decide cortar de raíz la descendencia bastarda, ya que su ensañamiento también se dirige, de vez en cuando hacia los hijos ilegítimos. Por estas tan aviesas razones, resulta lógico que Hera decida tomar represalias con el pobre recién nacido, con Dionisos, y se ponga en contacto con los Titanes y les ordene que den un implacable escarmiento, eligiendo esta vez como víctima del exigido sacrificio a la criatura, para que el cruel ejemplo sirva de advertencia a cualquier otra diosa o mujer que quiera repetir la dudosa hazaña de tratar de compartir con Hera el disfrute del cuerpo y la pasión de su Zeus.

EL CASTIGO SE CUMPLE

Los Titanes, acostumbrados a vencer, matar, despedazar, aniquilar, o llevar al cautiverio sucesivamente a los enemigos de los dioses, a los mismos dioses, a los dioses padres caídos en desgracia de los dioses, y a todos y cada uno de los habitantes del Olimpo y sus inmediaciones, siempre que así se lo ordene la

autoridad competente (que es mucha y variada, a juzgar por lo amplio de su actuación en la parte más violenta de la historia celestial) llevan a cabo su tarea con eficacia y presteza. Este encargo de Hera, como es natural, es prioritario, dada la categoría mandataria, y se cumple inmediatamente. Los Titanes se ponen en marcha y van hacia los aposentos donde reposa la extraña criatura, el niño con cuernos que está adornado con una corona de serpiente. Se llegan hasta él y terminan con esa primera parte de su misión pronto, muy pronto, raptando a la criatura de su cuna y despedazándolo; los pedazos se ponen en una olla al fuego, como si se tratase de un guiso más, y se dejan hervir en un macabro proceso durante todo el tiempo que se quiso, para que fuera total la destrucción de los restos del niño, de manera que nadie pudiera encontrar parte sana del crío asesinado, ni obrar con sus desaparecidos trozos ningún prodigioso milagroso que permitiese su reconstrucción. Todo lo que iba a quedar era un granado que brotó al pie del lugar en donde fue desmenuzado el cadáver, un granado que había germinado con la sangre inocente que regó el suelo. Ya parecía que todo ese terrible proceso criminal iba a ser tal y como se había pensado en el siniestro plan pergeñado por Hera. Al menos ni Zeus ni nadie había interrumpido el siniestro plan, o se había opuesto a la conspiración.

LA BUENA ABUELA REA

Pero sí había alguien que pudo ser testigo del crimen y obrar a tiempo, impidiendo que el destino quedara sellado: la abuela Rea, la madre de la vengadora Hera, y también la madre del inconstante Zeus. La abuela Rea fue quien acudió rápidamente al lugar de los pavorosos hechos, una vez que los Titanes lo abandonaron, considerando que ya el trabajo estaba rematado. Y la buena de Rea se puso de lleno a recuperar los fragmentos de su nieto, y con ellos logró darle una forma aproximada a la que en vida había tenido. A partir de esa masa de despojos, Rea recuperó a su nieto vivo y llamó después al padre del niño resucitado, a su hijo Zeus, para que acudiese en su ayuda; él se ocupó de poner al renacido Dionisos a buen recaudo, en manos de Perséfone, la moradora de las tinieblas subterráneas, la misma que había recibido ya otras encomiendas parecidas, como aquel encargo de ocultar y cuidar al niño Adonis, tarea que tan problemática había resultado ser al final, cuando el adolescente Adonis despertó pasiones que le condujeron a su destrucción. Pero éste es otro caso, y Perséfone pasó la responsabilidad a la reina Ino y al rey Atamas o Atamante, para que ellos se encargaran de cuidar sigilosamente al niño Dionisos, en su reino de Orcomenes, escondiéndolo entre las niñas, tratando así de no despertar las sospechas de Hera, que ya estaba al tanto de la salvación y persistía en encontrar a la criatura, para terminar totalmente su empeño.

Efectivamente, la airada Hera persistió en su obcecación y trasladó el castigo a la real pareja, haciendo que Atamante enloqueciera y diese caza y muerte a un supuesto ciervo, que no era sino su propio hijo Learco, o que Ino tuviera que salir huyendo de su marido, llevando a Learco en brazos, hasta que llegó al borde del mar y en él se zambulló, salvando un delfín al desventurado Learco y quedando la blanca madre como patrona de los marinos ante las tormentas, instalada por voluntad del Olimpo en un nuevo puesto muy diferente del que ocupaba en su vida terrenal. Sea cual sea la versión que se elija, lo que sí es cierto, es que Hera no es una divinidad a la que sea fácil convencer o detener, una vez que se haya propuesto llevar a cabo cualquiera de sus complicadas y aviesas acciones de represalia, aunque a veces la voluntad de los otros pares pueda detener sus maquinaciones, como pasó con el primer intento de hacer desaparecer a Dionisos, o como ya tendremos ocasión de ver en la historia de Ino y Atamante, cuando otra vez más, la diosa no llegó a satisfacer sus malsanos deseos de venganza.

¡POBRE SEMELE ENAMORADA DE ZEUS!

Digamos que el mito de Dionisos se abre a muchos significados. Hasta ahora hemos dado una de las versiones, pero también goza de prestigio la historia siguiente: Semele, enamorada de Zeus y, tal vez, manipulada en sus anhelos por la cruel Hera, le pidió que fuera realidad un deseo muy especial. Semele quería contemplar a su enamorado en su máximo esplendor, esto es en la forma de rey de todas las fuerzas de la eternidad. Zeus había prometido atender sus deseos, fueran los que fueran, y cumplió la promesa al pie de la letra. Se apareció magnífico, entre los rayos y los truenos de su poder; sin lugar a dudas, la visión era impresionante, única, pero también mortal. La infeliz Semele cayó en la trampa, astutamente introducida en su voluntad por la celosa esposa de Zeus, y su magnífica visión divina fue también la última. La diosa de la tierra, tras haber visto a Zeus, cayó envuelta en las llamas que él provocaba con su terrible presencia. Zeus, abandonando rápidamente la representación del poder, sin poder remediar la triste suerte de su amada, había rescatado a Dionisos del vientre de su madre Semele, antes de que ésta muriese. Después de fallecida la madre, Zeus había llevado al nonato dentro de su muslo, al que configuró como un extraordinario seno materno, para que completase los tres meses que faltaban y fuera posible su total desarrollo. También se ha dicho que Hefesto, señor del fuego y avisado por Zeus, sacó a Dionisos del vientre de la madre Semele, que estaba siendo devorada por las llamas y lo llevó a la seguridad del mundo de las Ninfas.

EN LA DULCE COMPAÑIA DE LAS NINFAS

Siguiendo con la primera de las leyendas, con la de Dionisos puesto al cuidado de Ino y Atamante en su palacio; digamos, para completarla, que el niño fue sacado de allí por Zeus, al levantarse la ira de Hera hacia los dos soberanos, ira que convirtió a los reyes protectores en presas de la locura y teniendo que buscar un nuevo y más seguro refugio, Zeus terminó esta parte de su cometido paterno, volando con el niño a un mítico lugar, situado en cualquiera de los tres continentes conocidos, para ponerlo en las protectoras manos de cinco Ninfas del hermoso y legendario país de Nisa, las buenas y adorables Bromia, Baque, Erato, Macris y Nisa, las hijas de Atlas que se ocuparon de que Dionisos creciera en un ambiente de felicidad y tranquilidad que compensara de las pasadas calamidades. Allí, en Nisa, el joven descubrió la vid y de ella supo extraer el primer vino. Las Ninfas se ganaron el reconocimiento de Zeus, quien les aseguró un puesto en el firmamento como prueba visible de su agradecimiento, la constelación de las Híadas.

HERA CUMPLE LA AMENAZA PENDIENTE

Aunque parecía que Hera había cejado en su empeño de perturbar la biografía de Dionisos, todo lo que había sucedido era que había perdido su pista, pero cuando el mozo terminó su dulce estancia con la tropilla de Ninfas se había convertido en un ser adulto, con un parecido innegable a su padre. Hera comprendió entonces que aquel muchacho, de ademanes un poco excesivamente delicados, era su objetivo durante tanto tiempo oculto. Reconocido por la diosa, fue otra vez el blanco de su rencor. Si había vivido esos años tan felizmente, ahora nada iba a salvarlo de su destino; llegada era la hora de convertir su refinamiento en barbarie y su delicadeza en desmán. Por deseo de Hera, la locura se apoderó de él. Era una demencia que iba a invertir el retrato del personaje, transformándolo en el terrible capitán de una escuadra de aterrorizadores sátiros y ménades. Con ellos comienza Dionisos un nuevo capítulo de su muy ajetreada existencia: la venganza. Y su plan empieza por la destrucción de sus primeros enemigos por delegación, los Titanes que habían obedecido la primera orden de Hera, la de darle muerte junto a su cuna, y que habían fracasado en su cumplimiento. Dionisos, bien armado y más decidido por el empuje de la febril locura, parte a la conquista del mundo. Sin darse cuenta de ello, Hera había lanzado a la fama a su enemigo, convirtiéndole en un verdadero y terrible dios, en alguien tan inhumano y desmesurado como el resto de los extraños pobladores de las alturas, seres que acostumbraban a navegar a bandazos entre la magnanimidad y la más despreciable ruindad, como espejo que todo dios es de los humanos que lo han pensado.

LA CAMPAÑA DE EGIPTO

El ejército de Dionisos llega frente a la costa de Egipto, y se instala en la corte de Proteo de Faros. Al rey le lleva el vino como obsequio y, aprovechando su situación, se pone a trabajar desde Faros en la preparación de su primera campaña. Reedita para su causa a las amazonas de Egipto, amazonas combativas por naturaleza, que van a servirle de espléndida fuerza de choque.

Con ellas y con la furia de la venganza, se lanza a la batalla contra los Titanes. La victoria le llega pronto, es la confirmación de su poder y categoría. Emulando a Alejandro, el dios se pone en marcha hacia el corazón del este, cruza la Mesopotamia, derrotando a todos sus adversarios, y llega hasta la Indias sometiendo la península a su poder, pero no sin haber dejado antes el recuerdo de su presencia, con el cultivo de la vid y el secreto del vino. Terminado su camino en los confines del este, decide el triunfal Dionisos regresar a Grecia, al centro del mundo. Pero el retorno no iba a ser tan rápido y sencillo como se pensaba en un principio, pues su ejército va a tener que luchar ahora contra sus antiguas aliadas amazonas, que esperaban dispuestas para el combate en el Asia Menor, sin que se sepa bien por que las guerreras han querido hacerlo. Se acepta el reto de las amazonas y se da comienzo a la sangrienta e insensata batalla. Dionisos da la orden de que sea ésta una guerra sin cuartel, en la que sus huestes van a terminar exhaustas de perseguir y matar a las amazonas, que pronto se ven vencidas y de las cuales sólo un puñado consigue huir y encontrar refugio seguro en Efeso, pues el temible Dionisos enfurecido no sabe perdonar el insensato y orgulloso ataque inicial de que ha sido objeto, y se afana en lograr el total exterminio de sus ex aliadas, para que sirva su muerte de inolvidable escarmiento al osado que piense en enfrentarse a su voluntad.

LICURGO NO ES TAN FACIL ENEMIGO

En Tracia, pisando ya el suelo de Europa, y tras haber recuperado la lucidez arrebatada por Hera en manos de la abuela Rea, Dionisos empieza a comprender la razón de sus actos y el origen de toda su desenfrenada aventura militar. Pero en esa tierra el ejército de Dionisos se iba a topar con un enemigo muy peligroso, con Licurgo, el poco amado rey de esa tierra tan dura y hostil. Licurgo supo engañar a la curtida tropa, haciéndola caer en una emboscada, dejando a Dionisos solo y sin defensa posible ante él, que le atacaba con su hacha de doble hoja, dispuesto a acabar con su aventura militar. Dionisos se dio cuenta de que habían cambiado las tornas y ya no podía contar con sus huestes de sátiros y ménades y no tuvo más remedio que abandonar el campo de batalla y huir hacia el mar para salvarse, como fuera, del que podía ser el último ataque de su peligroso y astuto enemigo. En la morada de Tetis halló escondite el asombrado

Dionisos, todavía sin reponerse de la sorpresa dada por Licurgo a su tropa. De nuevo, la buena abuela Rea llegó en ayuda de su nieto y consiguió liberar a sus originales soldados, al tiempo que ponía al rey Licurgo en el temible territorio de la locura, con esa repetida manipulación que los dioses hacen de las mentes de los mortales. El rey perdida la razón, utilizó la terrible hacha contra su hijo, tomándole por una cepa, por esa planta representativa de Dionisos, y como tal, fue podando los miembros de su hijo Driante, como una burla de su afán por acabar con el dios, Dionisos salió de su escondite marino y se encontró con la liberación de sus gentes, con la muerte cruel del hijo del loco rey y con una tierra maldita por la inocente sangre vertida en la muerte de Driante. Ante la desesperación de los tracios, el dios se apiadó de su desventura, y les prometió que se repararía el daño causado por Licurgo con la maldición de las diosas. Bastaba, para que la tierra volviera a ser fértil, que se lavase con la sangre culpable de Licurgo.

LAS DOS MUERTES DE LICURGO

Se cuenta que los tracios, que como ya se ha dicho, nunca tuvieron motivos racionales para querer a su soberano, aprovecharon el consejo divino y decidieron darle una muerte terrible. Arrojaron al demente entre los caballos salvajes y las bestias tardaron poco en descuartizar al reo loco en la cumbre del monte Pangeo.

Se cumplió el deseo del joven dios, restableciendo su sangre el poder germinativo de las tierras de cultivo y se quitó el pueblo de encima al insano rey, quien poca oposición podía ya presentar al rencor de sus hastiados súbditos. Pero también se dice que el rey Licurgo no se enfrentó con el poderoso general victorioso y el dios enloquecido, sino que intentó matarle a él y a sus gentiles protectoras, cuando no era más que un niño, cuando todavía estaba en manos de esas bondadosas Ninfas, de las Híades. La criatura salió corriendo hacia el mar, para refugiarse también en esta ocasión en la gruta de Tetis. En esta versión del mito, Licurgo también era un ser odiado, pero no sólo por el pueblo llano e impotente, sino por el Olimpo en pleno y no es de extrañar que Zeus, defendiendo de nuevo a su hijo y a las cinco maternales Ninfas, haga uso de las armas de su panoplia divina y lance con mano certera el rayo a los ojos del cobarde rey. Ese divino rayo de Zeus dejó ciego instantáneamente al monarca, iniciándose desde ese momento su terrible e irremediable agonía. Mientras Dionisos quedaba a salvo y podía volver junto a sus queridas Ninfas, a seguir libando el delicioso manjar de mieles que le servía de alimento exclusivo, para continuar con su ciclo de paso de la niñez a la adolescencia divina, otra vez milagrosamente a salvo de la sucesión de asechanzas que sobre él se habían abatido desde el mismo momento de su concepción.

EL VINO EN ICARIA

Tras el incidente con Licurgo, el sosegado Dionisos, ahora ya más tranquilo, al haber recuperado la cordura, convertido en un joven madurado a la fuerza, pasó a recorrer su mundo, la Grecia clásica, con una misión muy diferente de la guerrera que le había llevado hasta las Indias. Se trataba de hacer conocer a todos los buenos hombres la existencia de la vid y la bendición del vino, y con ese bagaje de felicidad agrícola, se llegó hasta las tierras de Icaria. A su soberano le enseñó Dionisos el cultivo de la uva y la elaboración de los vinos, con tan buen resultado que su rey Icario logró el primer vino producido por los seres humanos. Entusiasmado por el éxito de la cosecha y el excelente sabor de sus caldos, Icario se fue por todo el reino invitando generosamente a sus súbditos a disfrutar del vino reciente. Bebieron los lugareños en abundancia, y al poco se sintieron sorprendidos por los extraños efectos que aquel vino les producía. Estaban alegres y confusos; sentían al mismo tiempo el terror del mareo creciente y la pérdida de la visión, pero su euforia y la pérdida de la conciencia también aumentaba con el vino. Para explicarse esas desconocidas sensaciones, se dijeron poseídos por algún poder desconocido y quisieron creer que habían sido envenenados por Icario, sin poder ni siquiera llegar a sospechar que eran ellos los primeros seres embriagados del Mediterráneo. Su reacción fue expeditiva: matar a quien les había embrujado de tal modo, al buen rey Icario. Tras asesinarlo, los campesinos decidieron sepultar su cuerpo al pie de un pino, para ocultar el hecho, del cual ahora, una vez pasados los efectos del vino, empezaban a asustarse y avergonzarse. Así lo hicieron, creyendo haber encontrado la fórmula de ponerse a salvo de su responsabilidad, y después se fueron hacia la orilla del mar, para aumentar la distancia al lugar del crimen.

LA DESESPERACION DE ERIGONE

Maira, la fiel perra del rey Icario, asistió impotente a todo el macabro proceso y, al ver al amo enterrado, corrió en busca de su hija, a quien arrastró, tirando a mordiscos de su túnica, hasta la tumba de su padre. Allí comenzó la perra con sus patas a excavar la tierra recién apilada, hasta que apareció ante los ojos de la hija con brutal claridad, la razón de la desaparición de su pobre padre. Erígone viendo aquello, cayó en la desesperación. En las ramas del mismo pino que daba sombra a la descubierta tumba se ahorcó la joven. Al expirar Erígone, quisieron los dioses que su misma muerte se extendiera por Atenas como aviso del crimen que había quedado sin castigo. Por esa voluntad divina, otras muchas jóvenes, sin llegar ellas mismas a saber por que lo hacían, se quitaban la vida simultáneamente, ahorcándose sin razón conocida en muy distintos lugares de la

ciudad, hasta que los dioses hicieron saber a los hombres, a través de las revelaciones del oráculo de Delfos, que Icaro y su hija Erígone habían muerto por la injusticia de los campesinos, y que era necesario que la venganza cayera sobre los culpables. Una vez que se pusiera al descubierto la razón de aquella ola de aparente locura suicida, que hasta entonces se había abatido misteriosamente sobre las doncellas, los ejecutores atenienses se llegaron a las tierras de Icaria y dieron muerte a los que habían cobardemente asesinado a su rey Icaro. Tras el castigo a los culpables, se instituyeron las fiestas en honor de Erígone, en las que se conmemorarían para siempre las bondades del vino de Dionisos, el sacrificio de Erígone y el martirio de Icaro, colgándose las jóvenes celebrantes simbólicamente de las ramas de los pinos, o de cualquier otro árbol robusto que hubiera en el lugar, como una festiva e incruenta rememoración del suceso que fue causa de esas fiestas dionisiacas, de la obtención de la primera cosecha de vino y del estupor de los hombres ante sus poderes.

EN MANOS DE LOS PIRATAS

Según nos cuenta Homero, estaba Dionisos navegando por entre las docenas de islas del Egeo, y se encontraba a la sazón descansando sobre las rocas de la costa, cuando fue divisado por unos marineros que acertaron a pasar por las proximidades. Los marineros, que no eran sino traficantes de esclavos, vieron en el bello joven una presa de gran valor y decidieron su captura. Fondean allí mismo, se dirigen al lugar donde está plácidamente tumbado Dionisos y le someten por la fuerza, llevándole prisionero a bordo. El piloto de la nave pirata advierte que está ante un dios y se lo hace saber a sus compañeros. Los piratas se burlan del consejo y largan anclas, contando ya con los beneficios que les va a reportar la venta de tan bellissimo esclavo. Dionisos observa divertido la escena de la burla de los marineros hacia las palabras del asustado piloto y deja tranquilamente que pase el tiempo. Después, con la ironía de un dios, obra algunos prodigios muy suyos sobre la nave. En primer lugar hace que el mejor de los vinos se derrame sobre la cubierta de la pequeña embarcación y la recorra de un lado a otro, como si el mismo mar se hubiera transformado en vino y cubriera la embarcación. El palo mayor de la embarcación se cubre de hojas de parra y de ramas de hiedra y ya no queda duda, los horrorizados piratas comprenden al punto que el piloto no había hablado en vano, que aquel joven maravilloso era un verdadero dios y ellos se habían equivocado totalmente en su propósito de apoderarse de él, ahora eran ellos los que estaban en sus manos y nada podían hacer ni para huir de la embarcación, transformada en trampa mortal. Quieren regresar a tierra firme, pero ya no hay tiempo. Dionisos se convierte en una fiera tras otra, hasta lanzarse sobre el capitán de los piratas y destrozarle a la vista de sus secuaces. Ya parece que sólo les queda tratar de ponerse a salvo en el mar y al mar se arrojan; pero Dionisos no va a dejar que se

salgan con la suya, tan pronto tocan el agua, los piratas se convierten en delfines y quedan para siempre allí atrapados. Tan sólo el piloto, el único que supo ver al dios como tal, queda fuera del castigo del divertido Dionisos, quien deja marchar en paz al pobre hombre, para que sea él quien cuente a los hombres todo lo que ha visto y vivido, cómo el dios supo vencer a unos enemigos tan necios y cómo se rió de ellos y su maldad. Pero Dionisos también aprovecha la travesía y desembarca en la isla de Nexos, en donde va a encontrarse ante un hecho de suma importancia en la última parte de su historia como dios sobre la tierra.

ARIADNA, LA PERFECTA ESPOSA

Ariadna, la hija del rey Minos de Creta y también nieta de Zeus, había ayudado a Teseo a encontrar la salida del laberinto del Minotauro, con la inestimable ayuda de su hilo. Pero este héroe legendario y desagradecido la abandonó a su suerte en la isla de Nexos. Allí, en esa isla de vides y vinos, Dionisos se encontró, al desembarcar de su aventura con los malhadados piratas, con la presencia inolvidable de la bella Ariadna, dormida sobre las arenas de la playa, tan bella que encargó al herrero olímpico, a Hefesto, una corona de oro que fuera parecida a su belleza. Despertó el enamorado Dionisos a Ariadna y, entregándole la diadema, la hizo su esposa. Su matrimonio fue feliz y se tradujo en la culminación de su complicada vida sobre la faz de la tierra. Con ella, Dionisos tuvo a sus seis hijos, a Enopión, que sería rey de Chío; a Toante, más tarde rey de la Táurida; a Estáfilo; a Latramis; a Evantes; y a Taurópolis. Ya estaba terminada, pues, la aventura del dios y podía ocupar su puesto en el Olimpo. Hestia le cedió para siempre el suyo, en aquel círculo restringido de los doce grandes dioses. Ya confirmado como divinidad de primera línea, Dionisos demostró que no había olvidado a su pobre madre, a la infeliz Semele, y descendió en su busca a los infiernos, para rescatarla de manos de Hades y hacerla disfrutar en la eternidad de lo que en vida se le había negado. Con ella volvió Dionisos del Tártaro, tras haber conseguido de la esposa del rey de los infiernos, de Perséfone, que le fuera concedida la libertad. Regresó, pues, a la gloria divina el hijo y su madre, no teniendo Hera más remedio que reconocer y soportar la derrota final, aceptando la presencia triunfal de Semele a su lado, puesto que ya Dionisos estaba a su misma altura, en la cima del Olimpo.

LOS ROMANOS Y BACO

Para los romanos Dionisos fue Baco desde sus primeros contactos con la cultura y la mitología helena, ya que por la causa que se prefiera, eligieron su apellido griego en lugar de su nombre de pila y de ahí se quedó en "Bacus", o

"Baco", como nosotros le conoceríamos muchos siglos más tarde. Con él llegaron el vino y las fiestas religiosas, que convertidas en una desenfrenada excusa para llevar su celebración al extremo, se transformaron en las bacanales, fiestas privadas que se convirtieron pronto en un punto escandaloso, a pesar de que Roma ya conocía muy bien los excesos de los poderosos y también su fácil contagio entre las clases menos pudientes, enriquecidas con el creciente auge del imperio y deseosas siempre de poder gozar de su adquirido poder de ciudadanos de la primera potencia del orbe. En el año 186 a. C el Senado romano promulgó una ley que prohibía la celebración de las bacanales y trataba de remitir el culto de Baco a su entorno sagrado. En algo se redujo la publicidad de las fiestas, pero la idea básica ya había calado profundamente en las ciudades y en los campos inmediatos y el antiguo sentido agrícola se olvidó totalmente. Rodeado de los atributos báquicos por excelencia, uvas y vino, el festejo más bien impío de Baco, centrado en la imitación del desenfreno adolescente del dios, con el alibí de ser recuerdo a sus sátiros, a sus ménades y a las alegres correrías sensuales y sexuales del dios enloquecido por el placer, siguió existiendo hasta los últimos días de Roma, máxime cuando la cruenta sucesión de emperadores y las luchas entre pretorianos, llevó a la descomposición del imperio, relajó las buenas costumbres primitivas, haciendo que el escándalo inicial no tuviera el menor sentido. Baco se hizo también con la parcela del hijo de Dionisos y Afrodita, de Príapo, y los jóvenes se hacían públicamente adultos a la sombra del nuevo dios fálico.

EL MISTERIO DIONISIACO

En otra zona muy remota del culto al dios, Baco permaneció también en Roma ligado a los ritos místicos, como había sucedido desde Tracia con el culto a Dionisos—Zagreos. Es la otra zona, la muy personal de la religión sentida en profundidad y practicada con convencimiento, del culto realizado en privado y acompañado de un deseo proselitista; es la zona delimitada por el anhelo de establecer una moral de validez universal, dirigida a la consecución de los valores prometidos desde el cielo, a través de la religión de la vida eterna, del culto a la muerte y a la resurrección posterior. De ese culto a las almas inmortales y de la asunción de la posibilidad última, para todos, de alcanzar la eternidad, se va a derivar una liturgia intimista, una mística muy diferente de los cultos abiertos y públicos, del panteísmo agrícola. Ahora se centra el culto y la creencia, en la purificación constante, en las etapas sucesivas de una serie de vidas, de reencarnaciones, que van a conseguir el sueño órfico de reunir el alma liberada con Dionisos—Zagreos. Este culto órfico de la larga búsqueda de la eternidad se sitúa en Roma junto a los de Deméter, Serapis, Cibeles, Mitra e Isis y Osiris, dentro del enorme muestrario de la importancia espiritual que señala la necesidad, que va creciendo entre los romanos, de encontrar una explicación al

misterio de la vida, un sentido a la existencia, en una sociedad que ha conseguido un nivel cultural y material muy elevado y ha llegado a la crisis moral, a la exploración de las soluciones a los misterios que la liturgia oficial, pragmática, no ha podido o ha querido resolver más que en su aspecto exterior.

BACO EN EL ARTE

Pasado el período original, en el que Dionisos o Baco, aparte de las bellísimas esculturas, tiene un tratamiento somero, ya que basta adornar el tocón de un árbol para celebrar una fiesta a su alrededor, como dios que es de la naturaleza, llega la tristeza del cristianismo y su obsesión por el milenio y el fin del mundo. Hay que esperar a que surja, tras el mayor de los olvidos, el feliz advenimiento de la frescura y permisividad en las artes, con la renovación del Renacimiento y el estallido del Barroco, renace también la exaltación de lo grato, de lo anhelado secretamente durante siglos y Baco es uno de los temas rescatados del pasado para enriquecer la atmósfera artística del presente. Así como los cultos y el prestigio de los grandes dioses clásicos sirven de pretexto para glorificar a los estadistas y de ornato a las grandes mansiones cortesanas, los relatos pictóricos de ese festivo dios Baco y de sus inseparables bacantes, son un motivo alegre que pasa a formar parte de otra clase de estancias o de mansiones. Las alegres pinturas y frescos, a todo color y con generosidad de volúmenes desnudos, de improbables bacanales o de deseables e inspiradoras orgías, son sólo una remota y envidiada forma de ver el placer desde lejos, desde un presente que utiliza esos motivos con la excusa de la recuperación de la cultura perdida, pero que gusta soñar con la perdida posibilidad de restablecer, aunque sea sólo en un coto cerrado y a una muy menor escala, las inmensas posibilidades de esas multitudes jugosas y sensuales. El vino, para mayor realce de lo placentero y mayor abundamiento del abandono a los placeres carnales, es el otro atributo que viene a completar el cuadro barroco de Dionisos, ahora definitivamente transformado en su sucesor Baco, con la incomparable comparsa de sátiros y ninfas, en una escenografía fresca y jugosa, orlada de vides y pámpanos, llena de brillantes cuerpos juveniles, en plena exaltación de la libertad formal y casi totalmente desenfrenada. Estas impensables fiestas paganas, casi salvajes, que se incorporan con desenfado a las artes decorativas domésticas, suponen también el primer paso hacia la permisividad de la sociedad, aunque sea de mucha mayor magnitud la conseguida dentro del ámbito reducido de las clases dominantes y sólo marginal la libertad transmitida, o la tolerancia percibida entre la más numerosa y desposeída mayoría. Tras el Barroco, el buen Baco termina por perder su atractivo y es uno de los dioses mayores que antes desaparece, o casi, para permanecer como una alegoría lejana, apenas mezclado con los tópicos del vino y la ebriedad, sin que ya se recuerde más al gran dios Dionisos, al dios de las almas en paz y felicidad.

HADES/PLUTON. CONFABULACION

Los relatos legendarios sobre Hades indican que, apenas nacido, fue tragado por su propio padre. Este vivía atormentado porque temía que sus propios hijos lo destronaran, pues así le había sido predicho por los augures y, en cuanto su esposa Rea daba a luz, Cronos se disponía a engullir al recién nacido. Sin embargo, no sucedió así con su hijo Zeus, ya que Rea decidió engañar a su cruel esposo. En lugar del niño que acababa de parir, le entregó una piedra envuelta cuidadosamente en pañales y, sin percatarse del cambio, Cronos/Saturno la engulló. Cuando Zeus alcanzó la madurez se dispuso a luchar contra su padre y le hizo vomitar a todos sus hermanos. Los hijos se confabularon contra el padre y lo expulsaron de su reino. Se repartieron el botín y, al propio tiempo, inauguraron lo que daría en llamarse "saga de los Olímpicos" o "deidades superiores". Así llegó a manos de Hades/Plutón el poder y mandato sobre las tinieblas exteriores, y sobre las feroces criaturas que en ellas habitan. Baste resaltar el pestilente río Aqueronte, el sanguinario perro Cerbero y el interesado y aprovechado Caronte, como tres muestras o símbolos de la adversa naturaleza, la cruel animalidad y la perversa humanidad, respectivamente. El Aqueronte rodeaba con sus oscuras aguas un extremo del Tártaro —la laguna Estigia acotaba el otro extremo—, y en sus orillas se consumían las almas de los muertos que aún no habían sido juzgadas. Cerbero era el perro monstruoso que guardaba las puertas del Infierno e impedían salir a todo aquel que hubiera entrado. Caronte sólo permitía subir a su barca a quienes previamente le hubieran pagado un óbolo.

Cuentan las crónicas que Cronos/Saturno, en cuanto Zeus le obligó a devolver a la vida a todos los hijos que había tragado, sufrió la ira común de sus directos descendientes. Estos se confabularon contra su pantagruélico padre y le infligieron una decisiva derrota. En la batalla tomó parte activa Hades, que se ajustó el casco que le hacía invisible y logró desarmar a Cronos y a los Titanes, mientras que, al propio tiempo, Zeus los derribaba con su poderoso rayo y Poseidón los sujetaba con su tridente.

Los Cíclopes habían donado a los dioses esos atributos representados por el casco de Hades, el rayo y el trueno de Zeus y el tridente de Poseidón. Aquellos seres de descomunales proporciones, considerados como los más hábiles y fuertes de entre todas las criaturas, y que tengan un sólo ojo en mitad de la frente —Cíclope = "ojo circular"— mostraban, así, su agradecimiento a los dioses del Olimpo porque les habían ayudado en tiempos de adversidad. Por ejemplo, cuando fueron expulsados del cielo y atados a las columnas del insondable abismo subterráneo, el poderoso Zeus se encargó de liberarlos. Aunque tal

acción no debe calificarse de puro altruismo puesto que con ella se pretenda seguir las directrices del oráculo, que había predicho la Victoria sobre Cronos y los Titanes únicamente si se liberaba a los Cíclopes, se les devolvía a su antiguo lugar de origen y se les restablecía en su ancestral condición de criaturas inmortales. Resultaba, pues, de capital importancia llevar a cabo favorablemente tan especial misión.

LOS NOMBRES DE HADES

En un principio, el significado mismo de la palabra Hades era asociado al casco que los Cíclopes le regalaran, y del que se decía había sido confeccionado con la pelleja de un perro. Y, puesto que tenía la curiosa cualidad de volver invisible a su poseedor, se convino en señalar que el nombre Hades encerraba en sí un contenido semántico relacionado con ciertos conceptos alusivos a la característica señalada: por ejemplo, "el que se torna invisible" o "el Invisible".

Sin embargo, el propio nombre de Hades era como una especie de tabú para los antiguos. Y evitaban en lo posible pronunciar tal nombre, por temor a caer en desgracia ante el más temido de los dioses. De este modo surgieron numerosos eufemismos para invocar al dios de los abismos subterráneos y del Tártaro. Entre ellos podemos destacar aquel derivado de las entrañas ocultas de la tierra, y de sus propias riquezas minerales. Puesto que Hades gobernaba en todos los lugares oscuros y siniestros, se le reconocía como dios de la riqueza escondida en el subsuelo y se le llamaba "Plutón el Rico".

También entre los clásicos se le reconocía la facultad de conferir vida a los distintos estratos terrestres. El gran pensador Empédocles, que vivió en el siglo V a. C., y al que se le reconoce una gran aportación al eclecticismo —teoría filosófica que se caracteriza por recopilar y seleccionar aquello que cree esencial en otras corrientes del pensamiento—, nos hablaba de Hades "el Nutridor", ya que la riqueza del subsuelo dependía de él. También se le llamaba "Clímeno, el Ilustre", pues este personaje acaparaba diversos títulos míticos.

EL BUEN CONSEJERO

Acaso uno de los epítetos más legendarios para referirse a Hades/Plutón sea el de "Eubuleo, el Buen Consejero". Narradores de mitos cuentan la leyenda de Eubuleo, el porquero; éste se hallaba cuidando cerdos en un frondoso encinar, cuando un ruido ensordecedor llamó su atención. Observó que el cercano valle, hasta entonces pleno de colorido y belleza, cubierto de tupida hierba que, por así decirlo, servía de cobijo a enmarañadas matas de flores silvestres que aquí y allá

resaltaban, se trocaba oscuro y gris. Y vio que la tierra se abría para formar un enorme agujero que critica por momentos, y que engullía con ansiosa voracidad todo cuanto encontraba a su paso: flores, hierbas, árboles... Hasta la piara de cerdos de Eubuleo se la tragó la tierra. De su hondura cavernosa surgió, como por ensalmo, una reata de negros corceles enganchados, todos ellos, a un carro chirrión conducido por un ser con figura de hombre y de cabeza invisible. Apenas transcurrieron unos instantes y ya las caballerías volvían grupas adentrándose en el oscuro pozo por donde acababan de salir. Pero el carro llevaba una preciada carga que su misterioso conductor sujetaba con fuerza. Se trataba de una muchacha que lloraba y gritaba llamando a su madre. Acababa de tener lugar un hecho mitológico que pasaría a la historia: el "rapto de Proserpina". Eubuleo, el único testigo, sabría más tarde que Hades, el rey de los abismos subterráneos, conducía el carro que transportara a Proserpina hasta sus apestosos dominios del dios de las tinieblas. Y cuando Ceres, madre de la infortunada muchacha, pasó por aquellos lugares buscando a Proserpina, Eubuleo le contó cuanto había visto.

REINA DE HADES

Algunas versiones del famoso "rapto de Proserpina" interpretan el legendario hecho desde perspectivas diferentes a las establecidas por los cantores de grandes mitos. En primer lugar, justifican la acción de Hades/Plutón puesto que, debido a su desagradable aspecto, ninguna diosa, ninfa o musa quería compartir su vida, ni ser recluida en el abismo insondable que tenía por morada. No le quedó otra opción más que procurarse una compañera a la fuerza y, por esto mismo, decidió raptar a la joven Proserpina. Quienes participan de tales argumentaciones, añaden que Hades/Plutón permitió que Proserpina compartiera con él el dominio del mundo subterráneo; incluso se afirma, en ocasiones, que la muchacha venció la repugnancia que, en un principio, sintiera por su raptor y terminó por aceptar el ofrecimiento que se le hacía, por lo que se convirtió en reina del Tártaro. Pero la madre de la joven, una vez que supo por boca del porquero Eubuleo los pormenores del secuestro de Proserpina, se quejó al poderoso Zeus y éste decidió solucionar tan delicado asunto. Acordó, junto con ambas partes, que Proserpina viviera, a partir de entonces, seis meses en el Averno y otros seis alejada de tan pestilente lugar. Los ruegos de su madre Ceres ante Zeus no resultaron, por tanto, infructuosos. Así, había un tiempo en el que Perséfone/Proserpina personificaba la fuerza oculta bajo la tierra para que ésta produjera riqueza mineral y vegetal; y por contra, existía otra época en la que permanecía en los bosques oscuros de la región de las sombras, en los confines de un mundo lleno de misterio y acotado por las aguas cenagosas de los ríos del infierno.

AGUAS TURBIAS

Esos dominios de perdición se hallaban, pues, surcados por ríos, o salpicados de lagos, a cual más profundo y apestoso. Cada uno de ellos tenía su propia característica; recordemos el río "Flegetón", con su caudal de fuego y rocas que chocaban entre sí para producir un ruido espantoso. Y mencionemos, también, al "Aqueronte", cuyas riberas se poblaban de criaturas desoladas en espera de juicio.

Pero, sobre todo, parémonos a contemplar la legendaria laguna "Estigia", con sus profundidades abisales tan llenas de misterios y secretos. En sus aguas, la nereida —ninfa de los mares y los océanos— Tetis bañó a su hijo Aquiles para hacerlo invulnerable, y lo sujetó por el talón. La tradición mítica, no obstante, aclara que este valeroso héroe moriría a consecuencia de una flecha que Paris le clavar en el único punto vulnerable de su cuerpo, es decir, en el talón. Desde entonces se ha incorporado al patrimonio lingüístico de la humanidad una frase, cargada de connotaciones, y que todos conocemos: "el talón de Aquiles".

Las heladas aguas de la laguna Estigia tenían, además, la propiedad de obligar a las deidades a resolver sus posibles conflictos y diferencias sin cometer perjurio. Cuentan las antiguas crónicas que Iris era la encargada de recoger el agua subterránea y transportarla en una jarra de oro hasta el Olimpo. Si los dioses juraban "por el agua de la laguna Estigia" y no cumplían sus promesas, les sobrevendría cruel castigo; se les privaría del néctar y la ambrosía y durante un largo periodo de tiempo no podrían vivir en el Olimpo.

También se decía que toda pieza metálica, o de cerámica, arrojada a la laguna Estigia, se rompía en pedazos; y únicamente los cascos de los caballos resistían su efecto destructivo. Además, sus pestilentes aguas exhalaban un hedor venenoso y letal.

LA NINFA DE SIRACUSA

Los grandes narradores de mitos nos explican que, cuando Hades/Plutón arrastró a Proserpina hasta sus dominios subterráneos, ésta no se encontraba sola, sino que a su lado se hallaba la hermosa Cianes, a quien todos llamaban "Ninfa de Siracusa". Esta valerosa muchacha se enfrentó al dios del Averno y quiso disuadirle, con muy buenas razones, de su brutal acción. Pero el implacable dios la apartó de su camino con gesto altivo y, como castigo por haberse opuesto a sus designios, la convirtió en un manantial de límpidas y cristalinas aguas.

Ovidio, en su obra las Metamorfosis, narra los hechos referidos con ligeras variantes: "En Aretusa, donde el mar está cercado por rocas que lo rodean por todas partes, vive Cianes, una de las más bellas ninfas de Sicilia. Esta ninfa, habiendo salido del fondo de las aguas, y habiendo reconocido a Plutón, le habló así: "No te moverás de aquí; no conviene que de Ceres seas yerno contra su voluntad. Si se me permite hacer comparaciones, os diré que no es ésta la manera adecuada de amar a esta joven princesa. Yo misma fui en otro tiempo amada por Anapo, pero fueron sus razones las que a mí me complacieron y jamás el temor ni la violencia asistieron a nuestro himeneo." Terminado este discurso, la ninfa quiso impedir que Plutón continuase su camino, pero este dios, irritado por este nuevo obstáculo, fustigó a su caballo con vigor; y dio un golpe tan estridente que cayeron hasta el fondo las aguas abriéndose un camino que le condujo hasta su imperio. Quedóse Cianes despechada por el rapto de Proserpina y por el desprecio que había hecho Plutón no escuchándola en sus aguas sagradas, dejando en el fondo de su corazón tan gran de dolor que desde este momento no cesó de derramar lágrimas, tantas que en agua fue transformada. Viósele insensiblemente ablandársele todas las partes de su cuerpo. Sus bellos cabellos, sus dedos, sus pies, sus piernas, todo, se convirtió en líquido. Después, sus espaldas, sus hombros y sus pechos en ríos se transformaron. En fin, que el agua tomó en sus venas el sitio que a la sangre correspondía, no quedando de su persona más que la fluidez de ese elemento."

EL MITO DEL PERRO CERBERO

El terrorífico aullido de Cerbero y su fiereza desmedida atemorizaban a toda criatura. Hades/Plutón contaba con un furioso vigilante al que jamás había osado enfrentarse nadie. Además, la sola presencia de tan desagradable monstruo infundía pavor. Tenía un mínimo de tres cabezas, y un máximo de cincuenta, por lo que resultaba imposible burlar su vigilancia, de sus costillas nacían reptiles que se enroscaban a sus extremidades y se arrastraban por todo su deforme cuerpo, el cual despedía un olor nauseabundo. De su boca salía una tufarada de aliento venenoso que impedía acercarse a toda criatura. Había sido engendrado por Equidna (nombre que en griego significa "víbora"), que era un monstruo con cola de serpiente y cuerpo de mujer, y habitaba en las profundidades de una caverna oculta en las montañas inaccesibles de la mítica región de Arcadia. El padre del can Cerbero era Tifón, monstruo de proporciones desmesuradas que tenía un centenar de cabezas de dragón y, con sus fantasmales extremidades, podía abarcar todo el orbe; de sus ojos salía como una especie de fuego que arrasaba cuanto se le ponía por delante. Cuentan las leyendas que aún mora en las mismas entrañas del volcán Etna, y que aquí lo recluyó el poderoso rey del Olimpo, sirviéndose de una hoz fabricada con diamantes y piedras preciosas.

CERBERO, DOMINADO

A pesar de todo lo anterior, el can Cerbero fue sometido, y su vigilancia burlada, por héroes y por mortales. Se cuenta que, en cierta ocasión, Orfeo bajó a los dominios subterráneos de Plutón en busca de su amada Eurídice y, al toparse con Cerbero, en vez de huir se puso a tañer su lira. Las notas melódicas que el gran virtuoso de la música arrancó a su instrumento lograron adormecer al fiero animal y, de este modo, Orfeo pudo traspasar el umbral del Tártaro y encontrarse allí con Eurídice, a quien la mordedura de una serpiente venenosa la había traído hasta tan tétrica morada.

Cuando ya Orfeo creía haber librado a su bella esposa Eurídice del tormento del Averno miró para atrás, acaso con la intención de cerciorarse de que su amada le seguía y, en aquel instante, se consumó su desaparición. En vano intentó de nuevo penetrar en el reino de las sombras, ya que el barquero Caronte se negó a subirle en su barca. Y, así, permaneció durante siete días y siete noches vagando, con un acerado dolor como única compañía, por las pestilentes riberas del río Aqueronte.

UN ESPACIO POBLADO DE FANTASMAS

Quién mejor narrará los distintos avatares por los que atraviesa Orfeo cuando se decide a volver a la vida a su joven esposa Eurídice, será el gran escritor Ovidio. Además describir, al propio tiempo, algunas escenas y detalles que darán cuenta de la propia idiosincrasia de esos lugares de sombras: "Como la bella Eurídice se echase, con otras ninfas, en un prado verde cierta vez, un áspid la picó en un talón y murió muy pocos días después de su matrimonio. Orfeo, después de haber llorado mucho tiempo la pérdida de su amada esposa, viendo cuán inútilmente suplicaba con sus lágrimas a las divinidades del Cielo, se decide a descender al reino de las sombras para interceder por su querida esposa Eurídice ante las divinidades infernales. Atraviesa un vasto espacio poblado de fantasmas y se presenta, al fin, ante Hades y Proserpina, reyes de estos lúgubres lugares. Recitando al son leve y dulcísimo de su lira, les hace saber sus penas: ¡Oh dioses de estos antros en los que nos hundimos los mortales! No creáis que vengo a curiosear en vuestros dominios ni siquiera para encadenar de nuevo al can Cerbero de tres cabezas serpentinas. Mi esposa muerta en plena juventud es el único móvil de mis acciones. No me hicieron caso los dioses de la luz. Vosotros, que no habéis repudiado al amor, ¡concededme que pueda resucitar a mi Eurídice! Y yo os prometo que cuando

los años fatales de la vida normal transcurran... ¡ella y yo volveremos para siempre a este país de sombra y de infelicidad!

Así recitó Orfeo al son dulcísimo y leve de su lira; música tan sugeridora que perturbó por un momento la existencia infernal. Tántalo se olvida del agua que no puede beber. La rueda de Ixión se para. Sobre su piedra se sienta Sísifo. Titio deja de sentir en su corazón los picotazos de las aves vengadoras. Las hijas de Belo interrumpen su tarea de echar agua al tonel sin fondo. Y hasta en los ojos de las Furias aparece una rara humedad de lágrimas. Hades y Proserpina, emocionados, no pueden negarle la gracia que pide. Ordenan que se aproxime Eurídice, que aún cojea de la mordedura. Pero le pone a Orfeo una condición: que no debe volver la cabeza para mirarla hasta que hayan salido del reino de los Infiernos.

Delante el esposo, detrás la mujer, marchan por un sendero empinado, entre paisajes yertos, que conduce al mundo y a la luz. Les rodean el silencio, la penumbra y el terror. De pronto, sin acordarse de la condición, con ansia de preguntarle si se cansa, Orfeo vuelve sus ojos a ella... Eurídice desaparece al instante. Quiere él abrazarla... y sólo abraza como un ligero humo. Eurídice no se queja. Sabe que el amor ha movido a su esposo. Y ya lejos le envía el último adiós. Orfeo se quedó como petrificado y, en su impotencia, decidió iniciar nuevamente el camino del Averno. Vanamente intentó volver al Infierno. Durante siete días y siete noches estuvo en las riberas del río Aqueronte sin otra compañía que su dolor, pero el inflexible viejo Caronte no le permitió subir a su barca para atravesar aquellas pestilentes aguas."

Muy cierto parece el famoso aserto de que "la música amansa a las fieras" aunque, también, el relato de Ovidio nos previene sobre la dificultad de salir indemne de los lugares de castigo.

UNA SIBILA EN EL AVERNO

Cuentan las leyendas que un héroe troyano llamado Eneas se dispuso a bajar a los lugares infernales. Con tal propósito se encaminó hacia Cumas y solicitó la ayuda de su sibila, pues la fama de ésta había traspasado todas las fronteras.

Era aquel un tiempo en que el oráculo estaba regido por una hija de Glauco —dios marino que tenía el don de la profecía y la clarividencia—, que había heredado toda la sabiduría ancestral de su padre. Se dice de ella que aconsejaba, en ocasiones, al propio dios Apolo y que, a cambio, este prometió a la sibila que todo aquello que le pidiera le sería concedido. Entonces, la hija de Glauco,

deseosa de alcanzar la inmortalidad, le rogó al dios Apolo que alargara su vida tantos años como granos de arena podía coger con sus manos. Y sus deseos fueron hechos realidad pero, sin embargo, se había olvidado de señalar que no transcurriera el tiempo para ella y, por tanto, le sobrevino, como a todos los mortales, la vejez y la decrepitud. Apolo, que se había dado cuenta del olvido de la sibila, y porque además se había enamorado de ella, la ofreció la juventud a cambio de ceder a sus pretensiones amorosas. No aceptó la muchacha y el tiempo, implacable, fue marchitando su, otrora, fresco y lozano cuerpo, hasta convertirlo en una especie de minúscula piltrafa que cabía dentro de una botella. De su boca salía indefectiblemente la misma frase repetida una y otra vez: "quiero morir, quiero morir..."

La "Sibila de Cumas" acompañó a Eneas hasta las mismas puertas del Averno y echó una comida al can Cerbero que le produjo alotriosmía y sueño.

HERCULES Y CERBERO

Además de Orfeo y la Sibila de Cumas, también el mítico héroe griego Hércules/Heracles burló la vigilancia del perro Cerbero. Este mantuvo con el monstruoso perro una lucha a muerte y cuerpo a cuerpo —pues Hades/Plutón le había dicho que le permitiría sacar al perro de su guarida subterránea si no utilizaba arma alguna en los enfrentamientos entre ambos—; venció el héroe y llevó al deforme perro hasta el lugar en el que le esperaba Euristeo. Este era un rey micénico que, por orden de la diosa Hera, se encargaba de imponer los denominados "trabajos" al héroe Hércules. El de bajar a los infiernos y vencer a Cerbero, enfrentándose, si era necesario, con el propio Hades hacía el número once de un total de doce. Y así parece que sucedió; el héroe y Hades/Plutón se encontraron en la misma entrada del Averno y, casi al instante, libraron una cruenta batalla. Hércules clavó una flecha en el hombro del dios de los infiernos y, éste, abandonó la lucha y sus dominios subterráneos, para dirigirse al idílico Olimpo en busca de un remedio eficaz para su herida. Aquí le fue aplicado, al momento, un lenitivo hecho con mezcla de diferentes hierbas y la herida cicatrizó con asombrosa rapidez. Existen, no obstante, otras versiones que narran los hechos de otro modo. Al parecer, el héroe Hércules hirió al dios Hades con una enorme roca que arrancó de las yermas colinas con que se había amojonado aquel tétrico lugar subterráneo. Por tanto, la herida de Hades/Plutón no había sido causada por una flecha, de aquí su casi instantáneo restablecimiento. Lo cierto es que Hércules devolvió de nuevo el perro a su dueño, tal como se lo ordenara Euristeo.

HABITANTES DE LAS SOMBRAS

Hades/Plutón no estaba solo en el vasto mundo del mal, sino que le acompañaban ciertas criaturas que, cuando menos, bien pudieran calificarse de siniestras. De entre ellas, las más conocidas, aparte de servidores como el barquero Caronte, o el propio perro Cerbero, eran las Gorgonas, las Furias y las Parcas.

Fue el gran narrador Hesíodo quien dio cuenta de la existencia de las Gorgonas y de sus funciones y atributos. Según explica en sus obras, las Gorgonas eran tres hermanas que tenían figura de monstruos marinos. Sus cabellos eran serpientes y su dentadura era gigante; tenían el cuerpo con figura de mujer y unas enormes alas sobresalen desde su nuca y su espalda. La más célebre de las tres hermanas era Medusa, de la cual se cuentan leyendas que la relacionan con la mortalidad; sus dos hermanas, Esteno y Euríale, en cambio, tenían la cualidad de la inmortalidad.

Medusa era una especie de monstruo alado, con una lengua larga y afiladas uñas, sus cabellos eran sierpes y sus enormes dientes se asemejaban a cuchillos afilados. La iconografía de todos los tiempos nos muestra escenas en las que aparece un hombre intentando decapitar a Medusa. Se trata de representaciones de la famosa leyenda del héroe Perseo.

En ella se narran las peripecias de este héroe que durante sus viajes por el mundo entero se encontrará con tres monstruos con alas de oro, colmillos de jabalí y cabezas cubiertas de serpientes. Se los conoce por el nombre de Gorgonas y uno de ellos le dirige su mirada y le ataca, pero el héroe evita todo daño —pues se decía que, sobre todo Medusa, tenía poder para petrificar con su mirada a toda criatura— y, en un alarde de valor, corta la cabeza de Medusa y huye con ella a lomos del mítico caballo alado Pegaso. Así, arribará más tarde a la isla de Sérifos, la cual está gobernada por el rey Polidectes, que pretenda casarse con Dánae, madre de Perseo, a lo que éste se oponía expresamente. En ausencia del héroe, Polidectes intentó violar a Dánae. Enterado Perseo, se propuso escarmentarle y, al mismo tiempo, devolver la merecida dignidad a su madre que, para evitar ser mancillada por el corrupto rey, se había refugiado en un templo. Perseo puso ante Polidectes la horrible cabeza de Medusa y, al instante, éste quedó convertido en una piedra informe. A continuación, el héroe se erigió en rey y regaló la cabeza de Medusa a la diosa Atenea, que la colocó en el lugar más destacado y visible de su escudo.

MEDUSA. LA MAS AMABLE DE LAS CRIATURAS

Una vez más, la versión que Ovidio da del mito de las Gorgonas y de Medusa difiere sensiblemente de la leyenda tradicional: "Al final del banquete, cuando ya todos los ánimos estaban arrullados por el optimismo de los vinos, habló Perseo acerca de las costumbres y usos del país. Cefeo rogóle que les contara cómo consiguió aquella cabeza de Medusa cuyos cabellos no eran sino víboras. "En el reino del Atlas — dijo Perseo— existe una ciudad fortificada con altas murallas cuya custodia fue confiada a las hijas de Forcis, que tenían un solo ojo para ambas. Aprovechando el momento en que una de ellas prestaba el ojo a la otra, yo penetré en la ciudad y llegué hasta el palacio de las Gorgonas, adornado con las figuras de las fieras y de los hombres a los que la vista de Medusa había petrificado. Para evitar que me encantase a mí yo no la miré sino reflejada en mí escudo. Aproveché su sueño y le cercené la cabeza."

Preguntáronle después a Perseo por qué Medusa tenía serpientes en vez de cabellos. "Es una historia digna de vuestra curiosidad. Os la voy a contar. Medusa, en un tiempo, fue la más amable de las criaturas. Inspiró grandes pasiones. Pero estaba enamorada sobre todo de sus cabellos. Poseidón y ella profanaron un templo de Atenea, ante cuyos ojos pusieron su propio escudo para que no viera cómo retozaban. Para castigar tamaño desacato, cada cabello de seda y oro de Medusa se transformó en una inmundada víbora... Víboras que, grabadas en su escudo, utiliza ahora ella para vengarse de sus enemigos".

LAS FURIAS

De entre las criaturas infernales, las Furias —también llamadas Erinias— sobresalen por amor hacia sus funciones y misiones. Se encargaban de castigar a quienes denostaran la institución familiar, y llevaban a cabo la venganza que los mortales olvidaban. También tenían encomendado el reparto equitativo de los castigos.

Eran deidades cuyo origen tuvo lugar en la tierra que la sangre de Urano regara, después que Cronos hubo seccionado sus órganos reproductores con una guadaña fabricada de diamantes. Sus figuras aladas, con cuerpo de mujer de oscura piel, y con sus cabezas repletas de serpientes enroscadas, imponían temor al contemplarlas. Siempre portaban en sus manos antorchas, cuchillos y látigos, para mejor llevar a cabo su cometido. En realidad cumplían con el deber de protectoras de la disciplina y el orden en el mundo de los mortales. Las asociaciones diversas, así como la célula más simple del entramado social, cual

es la familia, gozaban de la protección efectiva de las Furias. Perseguían, de manera especial, a los criminales y asesinos y, en este sentido, aparecen como protagonistas de algunas historias míticas que relatan hechos luctuosos y terribles. Por ejemplo, aceptan intervenir cuando Meleagro —uno de los héroes que participó en la expedición de los argonautas— mata, en el fragor de una discusión, a sus tíos. Las Furias aconsejaron a Clitemnestra que matara a su marido para que, este, no se percatara de la infidelidad de aquella. Clitemnestra era la esposa de Agamenón y, en ausencia de su marido a causa de la guerra de Troya, mantuvo relaciones íntimas con un primo suyo. Al regreso de Agamenón decidió asesinarlo para que nunca llegara a saber que su mujer había cometido adulterio. Mas, Orestes, hijo de ambos, viviría para vengar la muerte de su padre y, en cuanto se le presenta la ocasión, mata a su madre. Las Furias lo perseguirán por este criminal acto y se verá obligado a huir de ellas durante toda su vida.

Las Furias tenían su morada en el mundo subterráneo e infernal que constituía los dominios de Hades. Sólo abandonan la morada del Averno cuando los mortales enuncian un conjuro en su nombre. Por lo general no se las nombra en vano para no provocar su cólera. En ocasiones se emplean epítetos como por ejemplo "las Bondadosas" (Euménides) o "las Venerables" (Semnas).

LAS PARCAS

También se las denomina Moiras y, en realidad, más que criaturas infernales, son las diosas del destino; originariamente se encargaban de dotar al recién nacido con todos los atributos que desarrollará en su vida futura. Incluso le mostraban la forma en que moriría y el día en que sucedería tan fatídico hecho. Por todo esto, eran muy temidas y odiadas; se las consideraba como unas criaturas siniestras y, según Hesíodo, eran hijas de la Noche. Las Parcas eran tres hermanas y, cada una de ellas, tenía encomendada una misión y se cargaba de valor simbólico:

Cloto es la "hilandera" y, cuando se rompe el hilo con el que teje, nos advierte que llega el final y la muerte. Las decisiones de los mortales dependen de cómo modelara Láquesis el carácter y la propia idiosincrasia de aquéllos; pues, esta Moira, era la encargada de asignar los destinos a los humanos. Acaso por ello, las Moiras fueron identificadas en ocasiones con "la Fortuna" (Tique) o con "la Necesidad" (Ananque). Y, por último, estaba Atropo, que tenía por misión vigilar el cumplimiento de todo aquello que se le había predicho a los mortales. Era tanto su celo que se la conocía con el sobrenombre de "la inflexible" pues nunca permitió que el destino fuera burlado. La tradición acuñó una leyenda de las Parcas, o Moiras, que arraigó con el tiempo y, así, se las denominaba con el nombre de "Hilanderas" y aparecían, por lo general,

asociadas a la senectud y a la vejez. Algunos pensadores antiguos, entre los que se encuentra Platón, rechazaban a las Parcas porque eran genios malignos que mancillaban y agostaban todo cuanto tocaban. También se ha identificado a las Parcas con "el Sueño" (Hipno) y con Tánato, que personificaba la muerte. Hesíodo, en su obra "Teogonía" lo relata así: "sombríos genios malignos a quienes jamás mira Helios/Sol con sus ojos brillantes y llenos de luz, ni cuando asciende al cielo ni cuando baja de las alturas celestiales. Uno de ellos, tanto en la tierra como en la inconmensurable superficie del mar, revolotea tranquilamente, lleno de dulzura, hacia los mortales. El otro tiene un alma de hierro, un corazón de bronce: inaccesible a toda piedad, no suelta a aquel que ha cogido."

HADES/PLUTON EN EL ARTE

Las representaciones iconográficas de Hades se identifican y confunden, en la mayoría de los casos, con las del propio Zeus. Hades aparece representado como un hombre robusto, en un vaso que se conserva en el Museo Británico. Lleva una cornucopia y se rodea de una serpiente y de un águila —atributo de Zeus— lo cual hace que la iconografía de ambos pueda, a veces, con fundirse. En Mérida se conserva una figura de Hades realizada en mármol; aunque es más corriente que aparezca formando parte de un conjunto representativo de escenas del Averno y, muy especialmente, relacionadas con el rapto de Perséfone/Proserpina. Siempre se le reconoce por sus atributos más comunes, el can Cerbero, su cetro de mando y una especie de orcón bidente. A veces aparece junto a la ninfa infernal que la tradición popular identifica con Menta. Cuentan las leyendas que Hades/Plutón mantenía relaciones con aquélla y que, enterada Proserpina, la pisoteó y la convirtió en la planta de la menta; de aquí que cuanto más se la mueva o se la aplasta más huele.

AL SERVICIO DE LOS DIOSES

IRIS Y LAS ARPÍAS

Taumas, genio del mar, fue un hijo del mar y de la tierra, que desposó con Electra, la hija de Océano, la deslumbrante ninfa oceánica, que no la famosa hija de Agamenón de Argos, y de ella tuvo al arco iris y a los vientos. Estas hijas recibieron, por un lado, el nombre de Iris y, por el otro, el de Arpías. Antes de seguir con Iris, digamos que las Arpías, personificación de los vientos súbitos y tremendos, fueron consideradas, en un principio, como divinidades bondadosas, seres de muy buen corazón, a pesar de lo que después se pasó a contar de ellas,

sobre todo en la mitología romana. Las Arpías fueron tres (Aelopos, Ocipeta y Podargé), según Homero, y ocho (las dos anteriores y Ocípoda, Celeno, Ocitoa, Nicolea y Aqueloo), según otros autores más generosos con su número. En lo que respecta a Iris, que sólo gozó del mejor de los reconocimientos, se dividen sus apologistas en dos grandes grupos. Hay quienes la sitúan entre la pléyade de divinidades virginales, y hay también quienes prefieren considerarla esposa de Céfiro, la divinidad del suave y benéfico viento del Poniente que para otros estuvo desposado con la ninfa Cloris. Aunque sus pasos por la tierra están mal dibujados, tal vez porque su cometido era el de volar de un lado a otro con la velocidad del rayo, sí podemos reconocerla con facilidad cuando está relacionada con determinados dioses y determinadas escenas. La veremos volando, con la inmejorable ayuda de sus sandalias aladas de oro, a veces también con alas en la espalda, siempre joven y hermosa y con un caduceo como el de su compañero de trabajo Hermes, con el mismo significado de paz y comunicación.

DESCRIPCION DEL PERSONAJE

La hermosa Iris, aparte de estos datos sucintos sobre su misión y sus atributos visibles, no tiene unas características propias que la conviertan en una diosa conocida y reconocida. En cuanto a su representación, nunca contó con un gran repertorio de personalizaciones o imágenes definidas, incluso a veces es fácil, hasta para el erudito, que sea confundida con otras divinidades aladas similares, a no ser que medie otra señal externa que pueda hacer comprender que estamos ante la bella y rápida Iris. Hasta su historia está escrita al fondo de las grandes hazañas de dioses y héroes, siempre ayudando con denuedo a los grandes personajes olímpicos a salir de dificultades. Por todo ello, Iris es una excelente auxiliar, una divinidad de muy necesaria existencia para la supervivencia del Olimpo mismo. Iris era una diosa feliz a pesar de estar en segunda fila, una de las muchas divinidades menores que se encontraban satisfechas de poder ser útiles a los doce grandes dioses, sin quejarse jamás de la misión que les tocaba, ni plantearse siquiera otra forma de ser o estar en la corte celestial. Estas divinidades, exclusivamente nacidas para trabajar en el servicio de la corte celestial, sabían que debían limitarse a obedecer todas las órdenes que los grandes dioses quisieran dar, y cumplir con exactitud todos los recados que tuvieran a bien mandar, porque ese era su feliz destino, y por ello estaban libres de las rivalidades y enfrentamientos surgidos de las envidias y los rencores que, con tanta frecuencia, se producían entre los doce. Los servidores aparecían cuando se les necesitaba y cumplían al pie de la letra lo ordenado, nada más.

SU HISTORIA

No es mucho el espacio que ocupa Iris en solitario, pero lo que sí se considera con regularidad es que, además de mensajera constante de Hera, sea ella la madre del Amor. Para situarla en su contexto, debemos comprender que la diosa Iris era el arco iris en persona y, como tal, nexo de unión entre el reino superior, el cielo de las divinidades, y el reino medio, la tierra de los mortales. En su papel de mensajera, Iris comparte (en un plano inferior) con Hermes el servicio entre los dos niveles, cielo tierra. Con respecto a su estrecha adscripción a Hera, este servicio está más que justificado, ya que Zeus se apodera de Hermes, literalmente, para sus mensajes y, sobre todo, para la libertina y amplia utilización de los dones del dios Hermes, del dios de los pies alados, como útil y discreto intermediario de urgencia en sus amoríos repetidos, y Hera tiene que echar mano de la fiel Iris para no quedarse incomunicada. A veces, Iris debe elegir a Zeus como dios superior, sobre su esposa Hera, como cuando ha de avisar al poderoso Aigaión para que corra en auxilio de Zeus, en contra de Hera y sus compañeros de rebelión. En otras ocasiones, como cuando tiene que buscar y tratar de convencer a la remisa partera Eiletaya, hace todo lo posible para conseguir que vaya ésta a auxiliar a la perseguida Leto y así lo logra, con ruegos y sobornos. Y para que esta fugitiva pueda alumbrar a sus hijos Apolo y Artemis, Iris ha de arriesgarse a burlar a la colérica y siempre vigilante Hera. Y lo hace, no por desobediencia hacia su señora, sino para evitar que ésta cumpla su venganza contra la buena de Leto y sus hijos, engendrados por Zeus.

LAS ARPIAS

Aunque en nuestros días esta palabra nos traiga la imagen inequívoca de unos odiosos seres femeninos a medias, de unas pseudomujeres de características monstruosas y de malvadas intenciones, las arpías fueron, al menos en su origen griego, unas bondadosas y arriesgadas divinidades aladas que se aventuraban en el interior, en lo más recóndito de los infiernos para, al vuelo, arrancar al dios de la tinieblas sus presas y rescatarlas, devolviéndolas a su mundo perdido. La palabra que las designa significa "arreatadoras" y esa definición aclara bien su cometido original de ladronas de almas en sufrimiento. Pero al ser adscritas a los elementos en acción, como imagen divinizada de los vientos huracanados, su papel se transformó en el de un peligro, en el de una fuerza brutal de la naturaleza; así pasaron a ser unas criaturas pálidas como el frío de su viento; con unos pavorosos rasgos, tan terribles como su fuerza destructora; unos seres temidos por ser tan voraces como la tormenta que todo lo arranca y destrozable de unos monstruos implacables, de unos monstruos que terminaron siendo los demonios alados que amenizaban los relatos de los míticos viajeros marinos, que sólo pensaban en comerse a sus víctimas, o en

personajes que cambiaron de bando y terminaron por ser ellas las portadoras de víctimas inocentes para los moradores de los infiernos, como cuando se cuenta que las Arpías fueron quienes llevaron a las infelices hijas de Pandáreo y Harmótoe a las Erinies, para que éstas las tuvieran sometidas a la esclavitud.

MENSAJERAS DE LOS DIOSES

Así, con el rapto de las huérfanas de Pandáreo, las Arpías demostraban su maldad, ya que actuaban de un modo siniestro y nefasto, por el placer de la maldad, y lo hacían de un modo artero, aprovechando la ausencia de la bella y poderosa Afrodita, cuando ella ya se había decidido a marchar al Olimpo, para pedir a Zeus maridos para las buenas huérfanas, ya que ellas estaban bajo la piadosa tutela de las grandes diosas Afrodita, Artemis, Atenea y Hera, después de que el mismo Zeus hubiera acabado con la vida de sus padres, como castigo por el robo, por parte de Pandáreo, del perro de oro que cuidó al niño Zeus, cuando su padre Cronos le buscaba para asesinarle. Pero toda esta maldad pretendida de las Arpías se desvanece si consideramos que fue Zeus quien dio la orden de que, mientras Afrodita se deroga a su presencia, se castigara a las tres hijas del ladrón, para expiar las culpas heredadas. Definitivamente, fue largo y poco afortunado el camino que siguieron las criaturas, desde el transporte de almas desgraciadas al de seres malvados, pasando por la personificación de los vientos de la tempestad. Pero, aunque las Arpías tuvieron tan mala fama, se dice que una de ellas, en su unión con Poseidón, dio vida al primer corcel que recibieron los hombres como regalo, o que la Arpía Podargé, según Homero, en su unión con Céfiro, dio vida a los caballos de Aquiles, con lo que se las deja entrar en la categoría de divinidades positivas, ya que el caballo era el bien máspreciado para el hombre eminente de la antigüedad, ya fuera príncipe, político, propietario o guerrero. También se consideraba que las Arpías, tan hijas de Taumas y la bella Electra como Iris, eran mujeres de largas cabelleras rubias y hermosas proporciones, con la sagrada misión de llevar los criminales condenados hasta su reclusión en el infierno, para allí dejarlos confinados bajo la inflexible vigilancia de las Erinias. Pero, sobre todo, si ahora comentamos su ajetreada existencia dentro de la mitología, es porque —ante todo— las Arpías jamás fueron otra cosa que cumplidas mensajeras de los designios divinos.

TEMIS Y SUS HIJAS

Como casi todas las diosas del Olimpo, Temis tuvo mucho que ver con el fogoso Zeus, a cuyo lado se sentaba, para ayudarle y aconsejarle, porque Temis era representación de la sabiduría unida a la prudencia, y su conocimiento se extendía desde el recuerdo del pasado a la certeza de lo que iba a suceder. Temis

era sabia y correcta, era el ejemplo que los demás dioses — mayores y menores — debían observar en su comportamiento oficial; a Temis la observaban atentamente todos los olímpicos, ella precedía protocolariamente a Hera. Pero su historial no termina ahí, ya que también su belleza y dotes conmovieron fácilmente a Zeus y, como grata consecuencia de ese apasionado romance, en lugar del habitual castigo o de la posible persecución de la airada Hera, Temis, además de ser ella la diosa que representa la ley, toda ley, fue la gozosa madre de muchos e importantes grupos de hijas, como lo fueron las Estaciones o las Horas, que son dos denominaciones que concurren en las mismas divinidades encargadas de ese funcionamiento incesante de la máquina del tiempo, ya fuera en la división del día o en la de las diferentes partes del año agrícola y climático. Las tres Horas o Estaciones, encargadas de abrir y cerrar las puertas celestiales y preparar cada día el carro de Helios, para que éste recorriera el cielo derramando sus benéficos y vitales rayos solares. Las Horas o Estaciones tenían todas ellas el don de la apariencia juvenil, fragante y atractiva de la primavera y, para recalcar su cargo, jamás abandonaban —en su representación artística— la flor que les correspondía portar en sus manos. Las tres Estaciones u Horas respondían a estos nombres y calificaciones: Diké, la justicia; Eunomia, la disciplina; y Eiréné, la paz. Para terminar, y para que sea más sencillo comprender la importancia de estas divinidades auxiliares, recordemos que fue a las Estaciones a quienes se encargó que acompañaran y cuidaran, en su adolescencia, a la recién surgida Afrodita tras su triunfo, tras esa gloriosa salida triunfal de la diosa del amor y la belleza de la espuma del mar.

TEMIS, LA TITANIDA PRIMIGENIA

Para concluir esta visión de Temis como madre, digamos sólo que lo fue de otras famosas y significativas hermanas, las tres Moiras o Parcas. Se trata de un trío, como es común en la mitología helenística, que tanto gusta de adscribirse al número tres: son Cloto, Láquesis y Atropos, las divinidades complementarias que nos recuerdan la duración de la vida y su fin, midiendo con exactitud el tiempo transcurrido y el que todavía queda a los mortales. Pero Temis antes que nada, antes de ser amante de Zeus y madre de tan ilustres hijas, fue, al principio de los tiempos, en la creación del Universo, la Titánida adscrita por Eurinome al planeta que hoy llamamos Júpiter. Temis fue también, ya como una diosa y en su propio templo, la divinidad magnánima que dio a Deucalión y a su esposa Pirra, los supervivientes del Diluvio, el regalo de una nueva generación de hombres y mujeres. De Temis proviene, pues, la humanidad renovada que habría de encargarse de poblar nuestro planeta; nuestra tierra purificada por uno de los muchos diluvios, ahora por esa lluvia enviada por Zeus, y que sirvió para aplacar su ira y la del resto del Olimpo, ante el repugnante comportamiento de Licaón, al querer invitar a los dioses a un banquete en el que ofrecía de manjar a

su propio hijo. Temis se convierte así en la diosa que cierra el incidente y da otra nueva oportunidad a los humanos, como clara demostración de que toda ley, todo orden pasa por ella y en ella encuentra su lugar, porque su misión es la de hacer que el orden exista y se mantenga entre los pobladores de la tierra, pero no con la fuerza ni con el castigo, sino con el imperio de la ley y la justicia que el Olimpo depositó en ella.

GANIMEDES, EL COPERERO DE LOS DIOS

Junto a los divinos personajes de segunda fila que se afanan por atender a los dioses de mayor magnitud, merece destacarse el caso muy particular del apuesto doncel Ganimedes, el más hermoso de los mortales, y uno de los cuatro hijos del matrimonio del rey de Frigia, Tros y de la bella Caliroe, la hija del dios Escamandro. El hermoso Ganimedes era hermano, pues, de Cleopatra la Menor, de Ilo el Menor y de Asáraco, según nos cuenta Homero en "La Ilíada", y personajes de importancia en la fundación e historia de Troya. Volviendo a Ganimedes, digamos que este hermoso joven, que a la sazón se encontraba trabajando inconsciente de las pasiones desatadas por su persona, al cuidado de los rebaños de su padre en los llanos o en las montañas de Troya, que hasta en eso hay discrepancias entre los clásicos, fue arrebatado por Zeus, que no sabía ya como satisfacer su ardiente deseo, y que se había decidido a hacerse por la fuerza con el joven, ya que su belleza le había trastornado hasta tal punto, que el ansia de su posesión era lo único que le importaba, y ni siquiera le preocupaba cuál fuera la reacción que tal aventura despertara en su constantemente airada esposa Hera. Para raptar al mozo, el imaginativo y pintoresco Zeus revistió la forma de un águila y con ese aspecto se lanzó sobre el pastor, hizo presa en él y lo llevo a través de los cielos hasta el Olimpo. Desde luego, lo más extraño del caso, es que el rapto, a pesar de su violencia inicial y lo desacostumbrado de su componente homosexual, no desató ni las justificables iras de Hera, ni la más mínima respuesta del muchacho raptado, quien podría haberse rebelado mínimamente por la actuación de Zeus, impertinente al menos por no haberle pedido su opinión ni haberle demandado su parecer; pero parece ser que Zeus sabía hacerse querer fácilmente por sus víctimas, cuando se decidía a cortejarlas de una vez por todas.

GANIMEDES DESALOJA A HEBE DE SU PUESTO

Llegados al Olimpo y una vez satisfechas las más perentorias pulsiones de Zeus, el hermoso Ganimedes fue, además de ser aceptado por el resto de los dioses como amante de su colega y superior, elevado al cargo de copero de los dioses, lo que supuso la automática destitución de Hebe en el servicio del néctar

y la ambrosía, aunque Hebe fuera hija de Hera y del imperdonable Zeus, y también diosa de la juventud, y una ejemplar hija, ya que era ella quien se cuidaba de atender a las necesidades del palacio de Zeus y Hera con inigualable presteza. Pero todo su rango y genealogía de nada le sirvió cuando su padre decidió el cambio, y ni la misma Hera consiguió anular la orden de su marido. Así que Ganimedes fue amado y obsequiado por el mayor de los dioses, quien le hizo entrega de regalos tan preciados como el don de la eterna juventud, para que fuera aún más parecido a la pospuesta Hebe. Además, Zeus, para honra de Ganimedes o mayor burla de su esposa Hera, se empeñó en compensar al rey Tros por el secuestro de su hijo y le dio la vid de oro que había encargado forjar a Hefesto, para que el rey la tuviera y exhibiera en su reino; asimismo le regaló un par de caballos inigualables, casi como dote por este irregular matrimonio consumado con su hijo. Como Hera no cesase en sus reclamaciones y en irritación contra el bello Ganimedes, ni olvidase la afrenta hecha a su hija, la hacendosa Hebe, e insistiese en pedir reparación al daño causado, el caprichoso Zeus terminó por reaccionar en sentido contrario y, en lugar de restituir a la joven diosa y excelente hija en su perdido puesto y dignidad, hizo que, por contra, Ganimedes recibiera el honor máximo que Zeus concedía a sus más queridos seres, y así se cumplió, ya que el joven copero se incrustó eternamente en el firmamento y con su figura se ocupó un nicho destacado del cielo, festoneando su cuerpo con estrellas en forma de la constelación que lleva su nombre para siempre, de modo que ni los dioses ni los mortales pudieran olvidar nunca su belleza y el amor que Zeus había sentido y demostrado hacia él.

LAS NUEVE MUSAS

Las siempre bien amadas Musas, ese benefactor y tutelar grupo de deseables compañeras de todos los pensadores y artistas, está formado por el número perfecto de tres veces tres, por esas nueve bellas doncellas que son las hijas habidas en el amor de Zeus y de Mnemosina, la diosa de la memoria, hija a su vez de Urano, el primero de los dioses, y de la diosa de la tierra, la madre Gea. Por lo tanto, además de ser su esposa, Mnemosina es tía de Zeus, pero el parentesco no enturbia para nada el resultado y sólo es un factor benéfico para la descendencia de la pareja, ya que de esa unión va a resultar el más positivo grupo familiar de la mitología griega, junto a las Gracias o Cárites. Las Musas representan un enfoque nuevo, son una familia de divinidades que están a la altura de la civilización que se propone desde el área de influencia griega, y lo son porque se convierten en unas figuras simbólicas de gran importancia por sí mismas y por lo que representan: ser las divinidades tutelares de las artes y de las ciencias, la personificación del interés del pueblo griego hacia las formas conocidas de expresión sensible e intelectual. Las Musas, aparte de su patrocinio del estudio y la creación, tañen instrumentos musicales, cantan armoniosamente

y danzan ante sus compañeros en el Olimpo, actuando siempre desinteresadamente, entregándose a los demás con generosidad, como depositarias que son de la sabiduría, de la belleza formal y de la alegría de la divinidad. Tal es su gracia, que se decía que habían sido los propios dioses los que habían pedido a su superior Zeus que éste tuviera la deferencia de engendrar a tan necesarios seres, para regocijo de los cielos, y que —escuchada la petición— Zeus amó a Mnemosina nueve noches sucesivas, para que pudieran ser concebidas las nueve Musas que el cielo y la tierra tanto anhelaban.

LAS HIJAS DE ZEUS Y MNEMOSINA

Antes de comentar su leyenda, vamos a ver el listado completo de las atribuciones de estas nueve hermanas, que es el siguiente:

Calíope era la primera y más poderosa de las Musas, la responsable de la elocuencia, la épica e incluso de la ciencia.

Clio lo era de la historia y, complementariamente, tutelaba la conservación del recurso de todas las gestas y hazañas.

Erato fue la Musa musical y lírica del erotismo y, por tanto, la encargada de acompañar a los dioses y a los humanos en el amor y en el matrimonio.

Euterpe se encargaba de patrocinar la música y la lírica popular.

Melpómene estaba originalmente a cargo del canto coral y desde allí pasó a los coros de la tragedia.

Polimnia era la Musa del canto sagrado y de la mímica.

Talía, con su alegría, se encargaba de tutelar el teatro cómico.

Terpsícore había nacido para la danza y a ella se dedicó por completo, ya se tratase de baile profano o sagrado.

Urania, la divinidad que estudiaba los astros y sus movimientos en el cielo.

UNA CARRERA ASCENDENTE

En el principio, las Musas eran tan sólo unas buenas ninfas que estaban asociadas al agua de tierra adentro, a los manantiales que brotaban en las alturas

de las montañas, y de ahí viene su nombre, de la asignación a las montañas. Pero los manantiales no se quedaban quietos, sus aguas caían por entre las peñas, se adentraban en los valles, pasaban entre los asentamientos humanos, fecundándolos, y luego descendían hasta los ríos mayores que terminaban por devolver su agua al mar original. Con el paso del tiempo, las Musas se fueron especializando, asociándose su nombre y actividad al campo de la palabra recitada o cantada, como un recuerdo del murmullo de esas aguas que jugueteaban con sonoridad por entre los riscos de la montañosa Grecia, porque la palabra hablada o acompañada de música era importante y respetada en todo el país, y se sentía la necesidad de que tuviera una divinidad específica, una tutela celestial que la protegiera y ayudara a su mantenimiento y difusión. Y como muestra de su importancia creciente, tenemos que ver como se recurre a ellas para que juzguen la pugna artística entre Marsias y el mismo Apolo, el músico por excelencia. El caso es que el pobre Marsias se había topado con la doble flauta que Atenea se hizo para su entretenimiento y a la cual maldijo, por una cuestión de coquetería frente a las burlonas Afrodita y Hera, que apenas viene al caso, ya que se reían de ella al verla con la cara hinchada por el esfuerzo inhabitual de soplar el instrumento nuevo para la industriosa Atenea. Pues bien, al parecer quiso el destino que Marsias soplara la doble caña de hueso, sin nada esperar de ello, sólo por ver cómo era su sonido y quedó tan asombrado que ni él mismo podía dar crédito a sus oídos: la flauta de Atenea era melodía pura en sus labios.

APOLO LLAMA A LAS MUSAS

El buen hombre se transformó en atracción, se sintió famoso y fue a todos los lados tocando su flauta maravillosa. También a Apolo le llegó la fama del flautista, del que se decía que era el mejor de los músicos, tan bueno, si no mejor que el mismo Apolo. A un dios no se le puede ofender con comparaciones de tal calibre y nuestro músico supremo se acercó a oír a su rival, y no con las mejores intenciones. Oyó cómo sonaba la flauta de Marsias y oyó también cómo se enorgullecía el vanidoso Marsias de que le emparejasen con el dios. Apolo decidió dar una lección a su oponente y le retó a un combate musical, en el que quien ganara tendría el premio de hacer lo que quisiera con el vencedor. Para dar más realce a la prueba, llamó a las Musas como jurado de toda garantía; nadie mejor que ellas podrían calificar al músico entre los músicos. A las Musas no les quedó más remedio que tener que sancionar a los dos contendientes como los dos más grandes genios que se habían conocido, juicio que no fue del agrado de Apolo, pero al cual no se podía oponer en buena lid, así que Apolo pergeñó una trampa para enredar a Marsias y darle su merecido. La trampa funcionó y debemos recordar que el pobre vanidoso hizo que se cumpliera la maldición de Atenea en su pobre persona, ya que se celebró la segunda ronda del certamen, con la

condición de que cada uno de ellos diera la vuelta completa a su instrumento y siguiera abierto el juicio, ahora con la salvedad de que tenían que cantar al tiempo que manejaba la flauta Marsias y la lira Apolo. Realmente, las Musas tuvieron que decir que Apolo tocaba su lira y cantaba como el dios que era, mientras que el advenedizo rival se desgañitaba, tratando de soplar y cantar, alternativamente. Con la sentencia de las Musas en su contra, el desgraciado admitió la derrota y se entregó en manos de su vencedor, de quien no se podía esperar el perdón, precisamente. Y así fue, Marsias murió desollado a manos de Apolo y su piel se quedó clavada en un árbol, para escarmiento de los que quisieran presumir de ser mejores que los dioses. Pero, hasta en un caso como éste, el gran prestigio musical de Apolo no hubiera valido de nada de no haber quedado ratificado públicamente por la palabra final de una autoridad en arte como lo eran las Musas. Y hasta las buenas Musas sabían lo peligroso que era medirse en música entre las divinidades, pues las tres Sirenas se quedaron para el resto de sus días sin las alas de que antes dispusieron, cuando se enfrentaron y perdieron en una batalla de canto con las Musas, en un peligroso concurso establecido por deseo de Hera, que no por el capricho de ninguna de ellas, aunque hay quienes afirman que las Musas arrancaron las plumas de las alas de las Sirenas y con ellas tejieron unas triunfales coronas.

OTRAS ACTUACIONES DE LAS MUSAS

En la trágica muerte de Orfeo, las Musas son quienes se apiadan de su asesinato a manos de Dionisos, y también son ellas quienes se encargan de recoger sus destrozados restos con cuidado exquisito, para enterrarlos donde les corresponde estar, junto al sagrado monte Olimpo, como un último homenaje al que fuera Orfeo en la tierra. También las Musas están presentes con su dolor en las largas y dolorosas exequias de Aquiles, que duraron diecisiete días con sus diecisiete noches, como requería la grandeza del héroe al que se lloraba. En otras ceremonias mucho más gozosas, como lo fueron las bodas de Aristeo, el joven hijo de Apolo y de Cirene, o la más nombrada de Tetis y Peleo, también estaban ellas, las dulces y cariñosas Musas, rubricando con su presencia la alegría de la celebración, estando junto a los dioses en sus horas de regocijo, cuidando amorosamente de sus pupilos, preocupándose de que a sus protegidos nada les faltara, antes, durante y tras la ceremonia. En otros momentos culminantes de la mitología, vuelven las Musas a ser citadas muy especialmente, como cuando se cuenta la aventura tan trágica de Edipo, a quien la Esfinge propone un enigma aprendido de ellas, y que versa aparentemente sobre la identidad de un muy extraño ser, que resulta ser alguien bien próximo a Edipo y a cualquiera de nosotros mismos, ya que de describir crípticamente al ser humano se trataba en ese acertijo.

NUEVE HERMANAS DIFERENTES

Las Musas estaban presentes de muy distintas maneras en la vida prodigiosa de los dioses y los héroes, cantando las empresas realizadas por ellos, como hacía la buena de Clío, mientras que su mano escriba con detalle lo acaecido y hasta haciendo sonar la trompeta de la fama, para que nadie pudiera quedarse sin conocer el portento y a su protagonista. Calíope, más recogida y pensativa, era quien hacía suya la ciencia y daba forma a la epopeya, componiendo los mejores versos que la épica podía querer para sí. Erato gustaba de tocar —como Apolo— la lira y danzar a su son, animando a quienes gustaban de la música a dejarse llevar por ella hasta sus límites, si es que existían tales confines para la danza. Euterpe colmaba de gozo a quienes se dejaban atraer por la música de los más humildes, y personificaba su apego a los músicos modestos, acompañándose de una flauta rústica, y con sólo ella tenía suficientes medios para alegrar a todos los que en su música creían. Melpómene estaba sometida a la disciplina coral de Dionisos y esa adscripción garantizaba su arte, lo que le valió ser incluida en las filas de los cantores de la tragedia, cantores corales que debían modular su voz a la armonía y a la prestancia del conjunto, para mejor llevar a la escena las grandes historias en las que se cruzaban los caminos de los dioses con los pasos inciertos de los seres humanos. A la serena Musa Polimnia le correspondía actuar como patrona de la música que se dedicaba a los dioses, siempre pensativa y majestuosamente escondida en su larga túnica. Talía llegó a ser la muy querida Musa de la festiva representación teatral de la comedia, la Musa contrapuesta a su hermana Melpómene. Era la diosa bacante y cómica de la careta en la mano y la corona de hiedra sobre la frente, siempre dispuesta a hacer reír y soñar a sus espectadores. Terpsícore bailaba al son de su cítara, pero no como Erato, sino con la dignidad que debía darse a las danzas dramáticas. Por último, Urania estaba en un mundo aparte al de sus hermanas, ya que ella cuidaba del cielo y los cuerpos que en él brillan, y se ocupaba de medir el orbe con su compás, estableciendo sobre la faz de la tierra todos los muchos conocimientos que de la observación astronómica se derivan. En conjunto, las Musas empezaron a destacarse del conjunto de divinidades femeninas, más que nada por su especialización, ya que Horas, Parcas, Arpías, Gracias, etc., solían formar grupos compactos, sin individualidades destacadas.

LAS GRACIAS

Finalmente, las tres Gracias o Cárites de las que acabamos de hablar forman el último grupo de serviciales divinidades que se pueden considerar en este gran grupo de personalidades auxiliares olímpicas. Son las tres Cárites las inigualables hijas de Eurinome, la diosa de todas las cosas, y del gran Zeus, y

son así de grandiosas, porque a las tres se las constituye tres en fuente de toda la belleza y toda la gracia que pueda existir en la tierra o en lo alto de los cielos, en un culto originado en Orcómenos, en donde se las imaginaba como piedras caídas del cielo, para después ser representadas en la escultura públicamente cubiertas de largas túnicas, y terminar siendo, en la más liberal Atenas, las tres mujeres desnudas y alegres de su belleza. Para que tengamos idea justa de la belleza física que acompañaba y distinguía a estas tres Cárites, a las muy hermosas Calé, Eufrosine y Pasítea (o Aglaia, Eufrosina y Talía, según la versión que se elija), hay que decir que, en una determinada ocasión, las tres tuvieron que vérselas con la diosa de la belleza y el amor, nada menos, porque se disputaba por el inexistente título de la máxima belleza con Afrodita, seguramente por deseo de esta diosa, que querría revalidar su condición de insuperabilidad en su categoría y así se hizo. Para juzgar se eligió al mejor adivino de Grecia, al ciego Tiresias, aunque para entonces no debía serlo, porque si no, difícilmente hubiese sido árbitro de tal concurso, aunque gozara de la visión interior que le concediera Hera. La cosa es que Tiresias —a quien ya le había pasado más de una aventura parecida— no tuvo más solución que decir la verdad y presentar a Calé como la mujer a quien habría de considerarse como la más bella. Como de costumbre Afrodita reaccionó coléricamente, con esa rabia que tienen sólo los dioses para con quienes se atreven a contradecirles, y castigó a quien había osado disgustarla, no a la bella Calé, sino al sincero y honesto Tiresias, a quien convirtió en un muy achacoso anciano. Calé entonces se sintió responsable de la triste suerte corrida por el castigado juez y lo llevó consigo a la isla de Creta, para cuidarlo y atenderlo merecidamente.

DEIDADES ALEGORICAS

A las Moiras, en un principio, se las relacionó con el nacimiento. Otras versiones, sin embargo, las califican como deidades siniestras y siempre odiadas. En unos casos se las hace originarias de la Noche; mientras que, en otros, tienen por progenitores a Temis — primera esposa del rey del Olimpo— y al propio Zeus. Sin embargo, cobran su verdadero sentido como mensajeras de la muerte —son las Parcas—; y su función principal consiste en tejer y destejer el hilo de la vida —acaso por ello, la tradición popular las designa con el nombre de "Hilanderas"— y, finalmente, cortarlo en el instante mismo en que la hora postrera sea llegada. Se constituían, según los clásicos, en la "Tría Fata" o los "tres destinos"; y personificaban los tres acaeceres excepcionales: nacimiento, casamiento y muerte.

NEMESIS

Acaso una de las deidades alegóricas más terrible sea Némesis, que personificaba la venganza de los seres superiores. Su mismo origen da lugar a reflexiones de diverso signo. En primer lugar, si aceptamos la versión de Hesíodo, deberemos admitir que Némesis es hija de la Noche o de las Tinieblas quien, a su vez, había nacido del Caos o "Abismo Primordial", y había tenido por esposo a la deidad que personificaba el río pestilente de los infiernos, es decir, a Aqueronte. La Noche había engendrado, también, a la Discordia, al Sueño, al Destino, al Engaño, a la Fortuna, al Afecto, al Sarcasmo, a la Amistad, al Dolor, a la Vejez...

SIMBOLO DE ENVIDIA Y VENGANZA

Ocasiones hubo, empero, en que la Noche apaciguó la ira del poderoso Zeus cuando éste, irritado contra Hipnos/Sueño, se vio sorprendido, e inmerso, entre la oscuridad de aquélla, que protegió al uno y en volvió en profunda calma al otro.

Otras narraciones del mito de Némesis explican que esta deidad nació de un huevo que Leda había recibido de la diosa Atenea. No obstante, la tradición más aceptada contempla la leyenda de Némesis transformándose de continuo para huir del acoso de Zeus quien, sirviéndose de una de sus artimañas, consiguió yacer con ella. Como en cierta ocasión aquélla se convirtiera en ganso, hizo lo propio el rey del Olimpo (se transformó en cisne) y, de tan sutil modo, se consumó la unión de ambos. Un huevo fue el fruto de semejante acto; unos pastores lo encontraron y se lo entregaron a Leda. De este huevo nacerían los famosos gemelos Castor y Pólux, cuyas aventuras han quedado recogidas en todas las tradiciones mitológicas.

Némesis era, pues, tanto una divinidad como un símbolo que remitía a la venganza que podría sobrevenir de parte de la trascendencia y de los seres superiores. Allí donde Némesis se encontraba, había envidia y represalia, y surgían los desacuerdos más terribles. Vigilaba, además, porque la justicia de los dioses se cumpliera con todo detalle entre los mortales. Estos nunca podrían sobrepasarse en sus atribuciones y, si lo hacían, Némesis se encargaría de infligirles severo castigo. Así se garantizaba que los humanos nunca podrían ser como dioses. Se la representa apoyada en un timón, lo cual indica que es capaz de cambiar los destinos de las personas y hacer peligrar el orden del universo. Si

su rostro se cubre con un velo, simboliza la objetividad de la justicia de los dioses y la igualdad de trato que la ley otorga.

LARES

Fueron espíritus o genios de carácter benéfico o maléfico, héroes o dioses. No sé sabe con certeza, puesto que hay variedad de opiniones al respecto. Sin embargo, todos coinciden en afirmar que los Lares eran deidades inferiores, deidades domésticas, y que tuvieron su origen en la violación de que fue objeto la ninfa Lara por parte de Hermes. Cuentan las leyendas que el enamoradizo Zeus, en cuanto que descubrió a la bella Yuturna —ninfa de las fuentes—, quedó prendado de su hermosura y se dispuso a conquistarla. Pero ésta rehuía su compañía, por lo que el rey del Olimpo pidió a las demás ninfas que sujetaran a Yuturna en cuanto vieran que era perseguida por él. Sólo una de ellas, de nombre Lara (que significa la charlatana), mostró su desacuerdo con semejante confabulación y, en consecuencia, puso sobre aviso a Yuturna. Entonces Zeus infligió a Lara cruel castigo, la cortó la lengua y la expulsó hacia las tinieblas exteriores. Nombró como vigilante para el camino, a Hermes que, en lugar de protegerla de todo peligro, tal como se le había encomendado, la violó sin temor, puesto que ante la imposibilidad física de articular palabra alguna no podría, la infeliz ninfa, delatarlo. Ante tamaño abuso, debemos olvidarnos de cualquier atisbo de simpatía que aún pudiéramos albergar hacia el dios Hermes/Mercurio. Extendamos también nuestro propósito a Zeus, por el desproporcionado y brutal castigo impuesto a la ninfa Lara y el vergonzoso olvido de la infame acción de Hermes/Mercurio.

DIOSES DOMESTICOS

Los Lares, sin embargo, han sido reconocidos, por lo general, como dioses domésticos que se veneraban en el interior de los hogares. No había casa que no tuviera una estatuilla alusiva a las deidades de marras. Aunque también se les ofrecía culto público y se los tenía por protectores de la ciudad, de sus calles y de todos los caminos. En otros casos los Lares eran genios a los que se acudía para invocar a los antepasados y, por lo general, aparecían relacionados con el culto a los muertos. Eran geniecillos bondadosos, a los que la tradición popular hacía descendientes de la diosa Manía. Esta, personificaba la locura y el delirio que asaltaban a las mujeres durante el desarrollo de los rituales báquicos o dionisiacos. Otras versiones, en cambio, explican que la diosa Manía era una hija del Averno que había sido concebida exclusivamente para tentar a los hombres hasta volverlos locos y convertirlos en criminales.

"LEMURES"

En ocasiones se identificaba a los Lares con los espíritus de los difuntos, a los que se denominaba "Lemures". Su principal cometido era atormentar a los seres vivientes, por lo que se les temía en demasía y se realizaban diversos cultos y ritos para calmarlos. Una ancestral tradición nos da cuenta de que los antiguos romanos realizaban diversos actos, tendentes a pacificar a los "Lemures", los cuales consistían en golpear una vasija de bronce, después de haber arrojado hacia atrás puñados de habas verdes —tal como exigían los rituales al uso—, al tiempo que voceaban y arengaban a los espíritus de sus antepasados para ahuyentarlos. Todo ello debería llevarse a cabo la medianoche de los tres días del año re conocidos como nefastos ("Nefasti"), que caían al finalizar la primera mitad del mes de mayo. El principal protagonista debería ser el "*pater familias*"; éste iniciaría todo el ceremonial una vez que hubiera caminado descalzo hasta encontrar una fuente para lavarse en ella y quedar limpio. Durante ese tiempo permanecerían cerrados los templos y lugares de culto y quedaría prohibida, así mismo, la celebración de esponsales o cualesquiera otras actividades afines.

"LARVAS"

También, esos geniecillos domésticos eran conocidos con el nombre de "Larvas"; y la tradición clásica los asociaba con las almas de los malvados que volvían para atormentar, de nuevo, a los vivientes. Eran sombras o fantasmas de aspecto siniestro que se aparecían a los humanos de diferente forma. Unas veces bajo la figura de personajes famosos y legendarios, y otras revestidos de connotaciones relacionadas con el arte de la danza o de la música. La iconografía clásica, no obstante, representa a las "Larvas" de muy diversas maneras y, desde luego, no siempre relacionadas con lo siniestro. Por ejemplo, a veces aparecen en actitud de lucha, y otras emulando posturas que invitan al diálogo; en el conjunto se destacan los atributos relacionados con el alma — como la mariposa— o con la abundancia y la riqueza, en cuyo caso aparecen rodeadas de jarras de vino, cornucopias repletas de flores y frutos, guirnaldas, etc. Todo lo cual indica que las "Larvas" también aparecían relacionadas con el placer y la dicha.

ESPIRITUS PROTECTORES

La época clásica reconocía varias funciones a cumplir por los Lares aunque, por lo común, aparecían adscritos siempre a objetos y zonas geográficas, en vez de a personas. Y, así, había Lares de las encrucijadas de los

caminos, a quienes les correspondía la misión de velar para que fueran transitables. Se les denominaba "Lares Compitales", pues presidían una capilla erigida en su honor que, por lo común, aparecía construida en la vera del cruce de caminos o en la confluencia de las principales calles de la ciudad. Cuando los Lares tenían por función proteger y cuidar las murallas que rodeaban a las grandes urbes, entonces recibían el nombre de "Lares Praestites" ("Lares Protectores"). Y si su cometido era preservar las casas o los hogares de todo peligro, es decir, si se convertían en personificaciones de los espíritus que anidaban en la más recóndita de las dependencias, su nombre era el de "Lares Familiaris"; éstos aparecían representados, en algunos casos, con la figura de un muchacho que cubría su cabeza con una corona de rosas, y se acompañaba de un perro. El sentido último, no obstante, de los Lares ("lar" en latín significa "hogar") guardaba relación con la necesaria sacralización de la tierra, para que los campos produjeran el fruto deseado; con la pretendida estabilidad de la institución familiar, pilar sobre el que se asienta la sociedad misma y, por último, con el temor que inspiraba la posible toma de las ciudades por parte de los enemigos, de aquí que no sólo se edificaran murallas para protegerse, sino que también se evocaba la presencia de los Lares para librarse, así, de todo daño exterior.

LA FORTUNA O EL DESTINO

Otra de las deidades relacionadas con la vida moral, o con las costumbres, es la Fortuna. También se la conoce con el apelativo de "Tique" o "Tiqué" y, por lo general, presidía todos los actos provenientes de la incidencia del Destino en las acciones y negocios de los humanos. Se decía que los efectos de la Fortuna no empezaron a conocerse hasta bien entrada la época helenística; y la propia urbe por excelencia se habría constituido en símbolo de aquélla: Roma identificada con la Fortuna. Sin embargo, casi todas las leyendas atribuyen a la Fortuna un poder sobre la perfecta consecución de los negocios entre humanos. La Fortuna presidía, pues, todas las transacciones comerciales realizadas por mar. Ella protegía el ingente volumen de riquezas que llegaban a través de los océanos. La tradición más aceptada identifica a la Fortuna con la deidad que conduce el Destino y el Azar y, entre los primitivos griegos, se la denominaba con el epíteto Fors ("Casualidad", "Fortuna", "Azar"); era la diosa del Destino. Pero fueron los romanos, de la mano de Servio Tulio —a quien la Fortuna había mimado sobremanera, puesto que de esclavo lo había convertido en rey—, quienes aseguraron entre los pueblos antiguos la divinización del Destino o la Fortuna; además la asociaron con la riqueza y el poder alcanzados por su vasto imperio. Era necesario que el Destino, caprichoso y arbitrario de por sí, se pusiera siempre de parte de los humanos y, por ello, se le ofrecían sacrificios y se le instituyó culto en su honor. Varios templos se erigieron en Roma en honor

de la Fortuna que aparecía representada con los atributos de la abundancia y otros símbolos.

LA RUEDA DE LA FORTUNA

Por ejemplo una esfera, que representaba al orbe entero, lo cual indicaba que la Fortuna gobernaba al mundo. Y si, en el conjunto, se la mostraba agarrando un timón de un barco, simbolizaba la fuerza del destino entre los mortales y su, por otra parte, dominio de aquél por la diosa Fortuna. También podía aparecer con una rueda a su vera, lo que indicaba el natural contingente de la Fortuna, los continuos cambios y avatares diversos que ella produce. En otros casos, la iconografía nos la muestra con sus ojos vendados, intentando explicar que la Fortuna, el Azar y el Destino, son ciegos y que no ayudan a quien más lo merece y necesita, sino a quien la casualidad les dicta.

PRUEBAS HISTORICAS

El culto a la Fortuna se extendió con celeridad por todo el orbe de influencia romana y pronto se edificaron numerosos templos para ofrecerle culto. Según especulaciones de la época, el más famoso de los templos erigidos en honor de esta deidad que deroga los destinos de los hombres, y protegía toda transacción mercantil y comercial, fue el templo de las llamas y había sido edificado bajo los auspicios del gran Servio Tulio. Por esto mismo, y debido a las adversidades que empezaban a recaer sobre el Imperio —por ejemplo, las guerras púnicas—, se acometió la tarea de consagrar varios templos a la diosa Fortuna, pues mucha fortuna necesitaban para vencer a los enemigos. Fueron célebres, al respecto, los templos del monte Quirinal y los de Antium y Prenesto; estos últimos se hallaban en las afueras de Roma. El de Antium era visitado, especialmente, por todos aquellos que veían a la diosa Fortuna como protectora de los campos y las cosechas; y como la timonera más idónea para llevar la nave a buen puerto. El templo de Prenesto, en cambio, era famoso porque poseía un oráculo y porque albergaba a la divinidad protectora de la Naturaleza, a la que invocaban, de forma especial, todas las mujeres.

GENIOS BENEFICOS

Existían, además, otras deidades alegóricas, relacionadas con aspectos morales o cotidianos. Eran tenidos por dioses menores, y considerados como benéficos, y siempre acompañaban a los humanos durante toda su vida, lo cual les hacía sentirse muy a gusto. Al parecer, aquí se encuentra el origen de la

presencia y creencia de un "ángel de la guarda" que se encargaría de velar por la seguridad de toda criatura.

También los distintos grupos sociales y zonas geográficas tenían asignado un genio protector —un "daimon Agatos"— el cual se propondría, como objetivo primordial, la consecución de fines relacionados con la productividad del suelo y, al propio, tiempo, debería beneficiar con su presencia a todos los habitantes de los lugares en que el *daimon* se asentara.

Las representaciones de estos genios beneficiosos eran de lo más variado, pero casi siempre aparecía, como principal protagonista del conjunto, un joven ataviado con la clámide, o capa corta, que brillaba al on dularse con el viento. Por lo general, portaba en sus manos el mismo atributo que la Fortuna, es decir, la cornucopia de la abundancia.

PLEGARIAS POPULARES

Lo cierto es que todas las deidades hasta aquí reseñadas aparecen evocadas en los denominados "Indigamenta" que, en realidad, eran como una especie de cuerpo doctrinal cuyo contenido estaba formado por oraciones e invocaciones de todo tipo. Había una para cada tiempo y circunstancia de la vida, y cada genio o dios doméstico tenía la suya. La creencia popular inventaba las diferentes preces de los "Indigamenta" con el propósito de procurarse todos los beneficios atribuidos a las deidades benéficas que, a través de los tiempos, habían ido creándose. Pero también existían geniecillos dañinos que había que calmar y, por esto mismo, se hacía necesario imprecarnos de algún modo. Es aquí cuando los "Indigamenta" son recitados por las gentes, al margen de las creencias y formas oficializadas; pues, según el particular criterio de la masa —azuzado y alimentado, sin ningún rubor, por los arribistas y cuajaenredos de turno—, el mundo entero albergaba toda clase de criaturas misteriosas que tenían por especial misión dirigir las acciones de los humanos. Para conseguir la libertad plena, por tanto, se hacía necesario estar a bien con esas criaturas ocultas y poderosas, ya que dominaban la propia voluntad de los humanos, y la mejor forma de conseguir los apetecidos logros era echar mano de la oportuna 'Indigamenta'. De aquí que el conocimiento pleno de las distintas plegarias, allí contenidas, se hiciera imprescindible para las gentes de toda condición. Esta especie de fe popular tuvo mayor arraigo en Roma que en Grecia y, las deidades alegóricas, detentadoras de aspectos morales, constituyeron una de las improntas más marcadas del pueblo romano.

ASCLEPIO/ESCULAPIO

Respecto a las deidades relacionadas con la salud, es indudable que destaca Asclepio/Esculapio. Este había aprendido el arte de la medicina no sólo de su padre, sino también de Quirón, el más ilustre de los centauros.

Pero, puesto que Asclepio es, nada menos, que un hijo de Apolo, de él recibirá el inmenso caudal de conocimientos que le establecerá como prototipo del médico, como espejo en el que se debe mirar todo humano que quiera aspirar a aliviar a sus semejantes de las penalidades y miserias de su condición. El hombre va a tener que ceñirse más y más a aquel discípulo directo de la divinidad misma, si es cierto que quiere mejorar su técnica y su inspiración curadora.

La sabiduría de Asclepio/Esculapio, por ser un pálido reflejo de la totalidad divina, va a ser la regla incontestable sobre la que tienen que medirse los resultados alcanzados por sus seguidores en la práctica médica, porque sólo los dioses conocen a fondo todos los secretos de la salud y de la enfermedad, de la vida y de la muerte, y sólo de ellos se puede extraer el tesoro del conocimiento verdadero. Fue un gran acierto que Apolo se decidiera a enviar a su hijo Asclepio con el centauro Quirón quien, por otra parte, gozaba de bien merecida fama, en aquel tiempo, debido al dominio y la vastedad de su saber.

EL CENTAURO QUIRON

Quirón era hijo de Cronos y de la oceánide Filira; cuentan las leyendas que Rea, esposa de Cronos, los sorprendió juntos y maldijo a ambos, por lo que enseguida, este último, se transformó en caballo y salió huyendo a galope. Más tarde, Filira parió un ser híbrido, mitad hombre, mitad caballo —es decir, un centauro al que pusieron por nombre Quirón—, y sintió tal aversión hacia él que clamó a los dioses para que la convirtieran en árbol; su ruego fue escuchado y, a continuación, los dioses la transformaron en un tilo. Pero el fruto de este lance amoroso cogió muy pronto merecida fama entre los principales personajes influyentes de la época, por lo que Quirón desarrolló sus dotes de persuasión que, en puridad, no consistían más que en poner en práctica su carácter apacible y buenos modos en el trato. Y, así, le fueron confiados personajes y héroes de la importancia de Eneas, Medeo, Jasón, Aquiles y el propio Asclepio. Quirón vivía en las regiones montañosas y conocía las propiedades curativas de todas las plantas y yerbas. Se le tenía por inmortal, pero el mítico héroe Hércules le hirió con una flecha que, previamente, había envenenado con la sangre de la monstruosa "Hidra de Lerna". Más nada pudo salvarle ya y, a partir de entonces, será Prometeo quien goce del privilegio de la inmortalidad. Como ya sabemos,

Asclepio tuvo por padre a Apolo, pero no hemos comentado nada sobre su madre, sobre la infeliz Corónide, la hija del rey tesalio Flegias, que se vio convertida en amante de Apolo, pero sin poder dejar de amar en verdad a su Isquis. El nombre Corónide significaba "larga y venturosa vida", lo que indicaba ya el camino que su hijo iba a seguir, el cual no sería otro más que el relacionado con la salud. Aunque el ejercicio de la medicina, en cuanto arte y maña para librar a los mortales de sus enfermedades, lo heredó Asclepio de su padre Apolo.

EL ARTE DE CURAR

Los griegos supieron establecer una perfecta red asistencial de dioses menores que encajaban a la perfección con las necesidades cotidianas, precisamente con aquellas que sí eran importantes para la vida. Naturalmente, al sentir la enfermedad, entonces —como ahora— los dolientes se olvidaban de trascendencias animistas y dejaban de centrar su empeño en una vida eterna. Lo que importaba era, si no se podía cortar la enfermedad, al menos, eliminar los síntomas para tratar de olvidar también nuestro miedo animal o intelectual a lo desconocido. Asclepio/Esculapio gobernará sobre los remedios y las intervenciones; es la doble capacidad curativa del médico verdadero. Aquella que puede modificar el curso de los acontecimientos, obrando a través de la farmacopea, manejando prudentemente los productos que cooperen con la naturaleza, por ser de constitución y efectos similares, y de productos que tengan la virtud de complementar, sustituir, o enfrentarse a los malsanos, por ser de características y acciones contrarios; y actuando el médico también a través de la cirugía, la técnica con la que el sanador puede, en la circunstancia específica, terminar con el daño, aunque sea a través del mal menor de la intervención, a costa de cortar el tejido sano, de cercenar miembros no dañosos, cerrando con sacrificio el paso al progreso del mal. Resulta, además, paradigmático que el dios Asclepio, como detentador de funciones curativas, naciera en un mítico monte cercano a la ciudad de Epidauro, y subsistiera allí (puesto que las más ancestrales leyendas explican que su madre tuvo que abandonarlo) amamantado por una cabra y defendido por un perro.

UNA CURIOSA HISTORIA

Cuando el dios Apolo observó que su amante Corónide le engañaba (?) con Isquis —joven arcadio de ascendencia noble que, curiosamente, era el prometido de la muchacha— decidió matar a ambos. Pero, al percatarse de que Corónide estaba embarazada, Apolo salvó al niño y dejó que la madre se consumiera en el fuego. Este niño, de nombre Asclepio, se transformaría con el correr del tiempo

en el más famoso curador de la historia. Se le concedería el título de dios de la medicina y se le erigirían templos en su honor, el más importante de éstos era el santuario que se hallaba en la ciudad de Epidauro, que se había convertido en centro de peregrinación y culto al dios Asclepio/Esculapio. Otros centros de adoración dedicados al dios de la medicina eran el de Atenas, el templo de Pérgamo, el de Cos, etc. No obstante, parece que fue Tesalia el lugar en el que comenzó la adoración del dios que estamos considerando; desde aquí se extendería por todo el territorio de Asia Menor, por la región del Peloponeso y, en definitiva, por toda la zona habitada por los griegos. Era norma común que los templos y santuarios en honor de Asclepio se construyeran en sitios sanos y silenciosos, alejados de las urbes y cercanos a la corriente de ríos o manantiales de cristalinas aguas, entre frondosos árboles y verdes valles. Numerosos enfermos acudían a tan idílicos lugares para curarse de sus enfermedades. Los sacerdotes —que eran los únicos intérpretes autorizados para transmitir el mensaje del dios— intentaban poner remedio a tanto sufrimiento y, por lo mismo, acaparaban todo el poder sobre los santuarios y se enriquecían a cuenta de los enfermos o suplicantes.

UN PINGÜE NEGOCIO

De este modo, y porque el saber secreto acerca de la curación de las enfermedades pasaba de padres a hijos —sin que ningún extraño tuviera acceso al conocimiento de los mismos—, fue formándose una especie de clan familiar que obtenía pingües beneficios ya que, por otro lado, todos los pacientes y "suplicantes" tenían que pagar si querían ser reconocidos, diagnosticados y curados. Cada cual aportaría su propio peculio conforme a los medios de que dispusiera y, caso de tratarse de enfermos descreídos y, por lo mismo, llevados a la fuerza al santuario de Asclepio, se les ridiculizaría o castigaría. Cuenta una antigua leyenda que, en cierta ocasión, fue llevada al santuario de Epidauros una persona que comenzó a vocear y a manifestar a gritos su desconfianza ante la parafernalia que allí se seguía con los enfermos y, cuando ella misma fue curada y no salía de su asombro, el dios Asclepio la condenó a ofrendarle un cerdo de plata para que así "tuviera siempre presente la estupidez que había demostrado".

También se dio el caso de cierto invidente que habiendo sido curado de su ceguera se negó a pagar cantidad alguna al clan del santuario. Entonces, el dios Asclepio lo castigó de forma ejemplar, es decir, el individuo volvió a perder la vista. Más, como se arrepintiera de su tacaña conducta, y pagara el doble, le fue devuelta la vista en ambos ojos.

Aquellos que acudían al santuario porque eran víctimas de una enfermedad grave, y eran curados por completo, tenían la obligación de grabar en un cipo, o

pilastra, todos los datos concernientes a tan extraordinario desenlace. De este modo quedaba constancia para la posteridad de todos los logros conseguidos por los curanderos, y de todos los favores que los mortales recibían del dios de la medicina.

CURANDEROS

Era tal el volumen de gente que acudía a los santuarios erigidos en honor de Asclepio, con la esperanza de hallar remedio eficaz a sus males que, según la tradición, los sacerdotes optaron por fundar grupos y asociaciones que tuvieran como único objetivo la curación de sus pacientes. Y, así, surgieron maestros itinerantes de la medicina que, en vez de esperar a los enfermos en los templos y santuarios, iban ellos mismos a visitarlos a sus domicilios. La desmitificación de los recintos médicos se ponía en marcha y, con cierta lentitud, iba ganando adeptos para su causa. Sin embargo, los diversos santuarios — conocidos también con el sobrenombre de Asclepias— siguieron en auge y se abarrotaron, una y otra vez, de pacientes y "suplicantes". Estos no tenían inconveniente alguno en someterse a los distintos ritos y prácticas previos a su solicitado reconocimiento. Lo cierto es que antes de presentarse ante la divinidad había que cumplir con ciertas formalidades y realizar toda una serie de actos, tales como ayunos, abluciones, baños... Para conseguir la total purificación, y aparecer limpio y sin mácula ante los servidores del dios de la medicina, nada más adecuado que arrojar varias monedas de oro —o, en su defecto, valían también las de plata— al estanque sagrado que se hallaba situado a la entrada de los santuarios más famosos. De este modo, ya podrían instalarse en las dependencias interiores del templo y congregarse en torno al sacerdote que se disponía a encender la lámpara sagrada y a celebrar un rito nocturno que, básicamente, consista en apagar las luces y esperar, en ademán pensativo, la llegada de Asclepio. Este podía tanto aparecer de improviso como no presentarse en ocasión alguna. Lo primero no sucedió nunca, y lo segundo, consecuentemente, era la norma. Se trataba, por tanto, de perpetuar un embuste largamente alimentado por toda clase de embaucadores y que, a no dudarlo, producía buenos resultados crematísticos.

La descendencia del dios de la medicina fue bastante numerosa puesto que, al decir de Homero, tuvo seis hijos: cuatro hembras y dos varones. Los nombres de las hijas servirían de inspiración para posteriores específicos fabricados a escala mundial por la industria farmacológica. Y, así, Egle — nombre de la primera de las hijas —vendría a significar "la que da a luz"; Higieya "la que trae la salud"; Jaso "la que sana" y Panacea "la que cura todo". Los dos varones, Macaon y Podalírio, fueron famosos médicos de la época. Del primero se dice que embarcó en una de las treinta naves que se dirigieron hacia el sitio de Troya

para, así, atender a los posibles guerreros heridos. Incluso penetró en la ciudad, en unión de numerosos compañeros, oculto en el mítico caballo de madera. Este "caballo de Troya" había sido construido para intentar tomar la ciudad y, en su panza, llevaba armas y guerreros que fueron descubiertos y vencidos. El propio Macaon hallaría la muerte en tan singular efeméride; su cuerpo pudo ser rescatado y trasladado a Grecia, en donde se le reconoce como uno de sus más preclaros héroes.

LEYENDA DEL ORIGEN DE LOS MORTALES

Las más ancestrales leyendas acerca de cuál sea el origen de los seres humanos explican que éstos surgieron de las piedras o de los árboles. No se sabe muy bien por qué, pero lo cierto es que un día nefasto, el poderoso Zeus se propuso destruir a los humanos y envió una lluvia torrencial sobre la tierra. Todo quedó anegado por las aguas, excepto la cima del idílico monte Parnaso. Aquí arribaría —después de andar a la deriva con la barca que Prometeo, su padre, le había aconsejado construir— Deucalión, el único hombre que se salvó de la ira del dios; estaba acompañado por su esposa, la bella Pirra. Ambos, en cuanto cesó el temporal, salieron para ofrecer sacrificios al rey del Olimpo, con el propósito de aplacar su ira. Zeus escuchó sus súplicas y les prometió que accedería a cualquiera de las peticiones que ambos le hicieran. Deucalión y Pirra le solicitaron que la vida en la tierra volviese a renacer, y así fue a partir de entonces. La fórmula para lograrlo se la dio el oráculo de Temis, al cual había acudido la pareja en demanda de ayuda. Allí se les dijo que arrojaran piedras recogidas de entre la tierra y, así, volverían a tener compañeros y compañeras; de cada piedra que tiró Deucalión nacería un hombre y de cada piedra que tiró Pirra nacería una mujer.

Pero existía otra versión que atribuía a Prometeo — padre de Deucalión — la creación de los mortales. Para ello se habría servido de un montón de arcilla, de la que, con maña e ingenio, conseguiría modelar la figura de un hombre. Para darle movilidad, acudiría a los auxilios de la diosa Palas Atenea que, por medio de un soplo cargado de energía deífica, infundiría el alma a lo que hasta entonces sólo podría calificarse de figura amorfa. Otra versión, en cambio, explica que Prometeo mismo fue quien insufló vida en la figura de barro que acababa de modelar; para ello se sirvió de un rayo que consiguió arrancar del carro del sol. Era muy notable la astucia de Prometeo, por lo que nunca se le podía pillar desprevenido; su propio nombre significa "el que prevé". A causa del hecho reseñado, se le ha acusado a Prometeo de robar el fuego a los dioses y entregárselo a los hombres, por lo que, según el acuerdo tomado en una de las asambleas que los dioses celebraban en el Olimpo, debería ser castigado por el propio Zeus, dios supremo y superior.

EL MITO DE PANDORA

Otro mito célebre nos habla de la creación de Pandora —la primera mujer— por Hefesto/Vulcano. Este, a instancias de Zeus, modeló a Pandora mezclando arcilla y agua; y la dotó de voz, de fuerza vital, y de todos los encantos de las mismas diosas inmortales. Y de esta guisa se la entregó a Prometeo para que la desposara; llevaba Pandora, además, un presente para su futuro marido que el propio Zeus le había dado; se trataba de una misteriosa cajita gustosamente decorada. Más Prometeo, que no se fiaba de dios alguno —y mucho menos del rey de todos ellos—, rechazó con decisión tanto a la mujer como a todo lo que ésta portaba. En cambio, su hermano Epimeteo, en cuanto vio a Pandora quedó prendado de su hermosura y decidió casarse con ella; fue entonces cuando se dispuso a abrir la caja que el rey del Olimpo había entregado a la primera mujer. Casi al instante salieron de aquélla todos los males que imaginarse pueda —la guerra, el hambre, la miseria, la envidia, la enfermedad...— y Epimeteo, espantado al ver cómo la tierra se cubría de tanta calamidad, tapó con presteza la maldita caja y, sin saberlo, aún acrecentó más el daño, pues dentro quedó encerrada la esperanza.

PAN. EL HIJO DE HERMES

Hermes era el dios de los agricultores y de los pastores en el tiempo en el que su hijo Pan vino al mundo con ayuda de alguna imprecisa madre, de alguna mujer que hubiera tenido amores con el dios, pero que no estuviera muy dispuesta a soportar las consecuencias. Entre las muchas que se citan, podría creerse que la madre del niño con rasgos entremezclados de hombre y de cabra, bien pudiera haber sido la buena de Amaltea, la misma que amamantó a Zeus, ya fuera como mujer o como cabra. Pero cuesta mucho creer que quien tan abnegadamente se entregó al arriesgado cuidado de una criatura perseguida, pudiera luego desentenderse de su propio hijo, por feo que le saliera; también se cuenta que fue Pan hijo de la bella Ninfa Dríope, ella misma la hija de esa otra Ninfa del mismo nombre y que tanto amó a Apolo. Esta madre se quedó tan espantada con la aparición de su mixturado retoño, que no reparó en su estado y salió corriendo en sentido opuesto, dejando a Hermes a cargo de la extraña cría, a quien envolvió en una piel de animal a su tamaño y llevó al Olimpo, para ver de lograr un buen lugar en el que educarlo; o de otra hermosa Ninfa, denominada Enoe; incluso hay muchos que afirman calumniosamente que pudo haber sido también concebido por Penélope, la fiel mujer de Ulises, y en la larga ausencia de éste, si se quiere atender a los rumores que tratan de sacarle de su papel de esposa modélica y convertirla en una promiscua dama, que entretuvo la

espera con desenfado notable. Pero ésa ya es una historia mucho más complicada y menos ajustada al resto del mito: incluso pudo creerse que era hijo de otra pareja de padres cualquiera. El caso es que Pan nació poco afortunado, por no decir bastante feo y ninguna madre quiso quedarse junto a la criatura, para que no se le achacara tal fealdad en su cuenta de errores. Sin poderse precisar, por falta absoluta de datos, la identidad de la insensible, si no irresponsable madre, lo único que se puede asegurar es que el feo, simpático e infortunado niño, tuvo sólo la magnífica compañía, entre ejemplar y estoica, de su buen padre verdadero o adoptivo, del buen Hermes, el benéfico dios de la Arcadia.

SU VOCACION PASTORIL

Nacido de un padre pastor (o superpastor) y tal vez por ello, nacido con los elementos y atributos mezclados y contrarios de los seres humanos y de las cabras apacentadas por Hermes en el rebaño de Dríope, nuestro Pan se ve abandonado por su madre, a pesar de que —desde el mismo momento de su salida al mundo— sólo sabe demostrar la alegría de estar vivo, la felicidad de poder comunicar su ansia de gozo. En el Olimpo, de la mano de su padre, el joven Pan divierte a todos y allí sí que es querido y apreciado sin vacilaciones y, mucho menos aún, sin ninguna clase de rechazo. En las alturas celestiales, a nadie le asusta que el hijo de un dios tenga o deje de tener cualquier forma caprichosa; al fin y al cabo, ellos mismos no son otra cosa sino los hijos de los caprichos de los hombres, o de sus temores. También hay que señalar que el joven no sólo hizo gracias con sus travesuras y diversiones, sino que llegó a conseguir que allí arriba, en el Olimpo, Zeus se encariñase de tal modo con Pan, que le llegara a distinguir con el muy honroso título de hermano adoptivo, lo que significa el mayor reconocimiento posible para una deidad menor como era él, dios de la Naturaleza en toda su extensión y pastor divino de todos los rebaños de animales domésticos, muy en particular. Y no solamente se fijó en su encanto el buen Zeus, quien le estaba también agradecido por haber recibido la oportuna ayuda de Hermes y Pan cuando el dios supremo estaba a punto de perder su combate, tras haberse metido en líos con el furioso Tifón, Dionisos le hizo el compañero predilecto en sus correrías y con él Pan saltó de un lugar a otro de Grecia, animando a los dioses y a los hombres con su alegría imparable y con la incomparable música de su flauta, su muy especial flauta de cañas, la que terminó por recibir su nombre, flauta de Pan, como recuerdo y agradecimiento de los humanos a su inventor.

SUS PASEOS CON DIONISOS

Con Dionisos, y por entre los muchos cerros y colinas de la montañosa Grecia, Pan iba como su compañero predilecto. Juntos cazaban animales salvajes o se dedicaban a buscar Ninfas para sus correrías amorosas. Ante sus apariciones, los seres humanos no sabían nunca si unirse a ellos o echarse a temblar. A los ejércitos armados, la presencia de Pan producía ese pánico tan peculiar, a los hombres pacíficos también les estremecía su presencia, pero el caso era bastante diferente según se tratase de unos u otros. Ni el terrible Dionisos, una vez pasada su locura juvenil, fue tan gran atemorizador de humanos como lo era Pan cuando hacía crujir las entrañas de la tierra. No, al buen dios sólo le quedaban ganas de fiesta y a Pan nunca le atrajo la lucha ni el poder, su papel estaba bien claro: él era la alegría y el placer sencillo. Tal vez su aspecto, con ese cuerpo compuesto por un torso, cabeza y brazos de hombre, aunque exhibiera cuernecillos, y esas patas de macho cabrío, fueran razón suficiente para sufrir un ata que de terror si es que no se conocía al personaje, pero resulta muy difícil pensar que alguien en la antigua Grecia pudiera desconocer el famoso nombre y asombrarse ante la muy comentada apariencia física de nuestro buen Pan. Bien está que los animales se asustaran ante esa extraña presencia, tan cercana y tan lejana a ellos, pero no cuadra el pánico con la costumbre de los humanos de aquellos tiempos de ver pasar a las divinidades por su lado. Sobre todo no parece que sea un dios tan temible, si se le observa cuando baila al son de su propia música y, además, lo hace rodeado de Sátiros y Silenos, de Ninfas y Ménades, y no deja tampoco en ningún momento de perseguir a las más que hermosas y deseables doncellas de todo tipo que se presentan al alcance de su vista, aunque el éxito no le acompañe en muchas de esas expediciones apasionadamente amorosas, o sencillamente eróticas.

SU TRABAJO

En la retirada Arcadia natal, cuando no estaba acompañando a Dionisos y su corte, Pan se encargaba del pastoreo, contento de tener sus animales y suficientemente preocupado con sus rebaños, feliz por poder ocuparse de atender a las abejas y vigilar la producción y la calidad de su miel y de su cera. Siempre fue Pan un dios ejemplarmente cariñoso con sus patrocinados y muy atento con sus cofrades los cazadores, ya que también compartía con ellos el gusto por alcanzar a los animales de pluma y pelo y atraparlos con sus prestas armas. Fuera de estas plácidas actividades, a Pan le gustaba que le dejaran en paz a la hora de reposar, sobre todo cuando el calor subía en la primavera y el verano y a se dejaba llevar por el sopor de la tarde, soñando con una nueva

aventura romántica. Era una deidad perfectamente encajada en su territorio, tan feliz con su papel como lo era Artemis también con sus montes y sus animales, su caza y su arco, pero habría que comparar a Pan con una Artemis reducida a la más humana dimensión, a la menor escala divina, ya que el simpático dios no tenía, en absoluto, su costumbre de proteger la integridad y el respeto a las Ninfas, ni mucho menos aún, la obsesión de exigirles la celosa salvaguarda de su castidad, como la diosa mencionada; bien al contrario, además de cumplir con rigor su misión de primer protector de la Naturaleza y ser un excelente cazador, y amigo leal de los otros cazadores, su única preocupación con respecto a las Ninfas era la más lógica de verlas como lo que eran, hermosísimas jóvenes, y querer constantemente hacerse con alguna de ellas, para disfrutar de sus muchos y tiernos encantos, y saborear la muy cantada y prometedora juventud, suponiendo su castidad un aliciente sabiamente añadido por las circunstancias de la vida, o por la sabiduría del destino, para llegar a hacerlas aún más anheladas como compañeras ideales para el supremo placer orgiástico. Por esa misma razón, a Pan nadie puede acusarle de haber castigado a una joven, a una matrona, o la mujer más vieja y achacosa, por sorprenderle desnudo en su intimidad, como haría Artemis en tal caso. A Pan le importaba nada el pudor, y menos aún el estúpido sentido del honor de sus grandes y terribles compañeras. Por cierto, es bueno recordar que el divertido dios Pan mantenía excelentes relaciones con Artemis, ya que cuando se dejó caer la diosa en la Arcadia, en ocasión de su primera incursión cinegética sobre la tierra de los humanos, fue Pan quien le regaló seis hermosos y fieros lebreles, capaces de dar caza a los leones, según unos autores, o diez sabuesos de raza, según otros cronistas de lo divino, para que su caza fuera más provechosa, y tener la gentileza de hacer a Artemis ese tipo de presentes debía ser una atención de las que una diosa de su categoría no se puede olvidar tan fácilmente.

LAS PASIONES DE PAN

Como buen mediterráneo, Pan solía presumir ante su público de los éxitos logrados en sus seducciones y conquistas, incluso gozaba alardeando de las artimañas utilizadas en esas aventuras, y también disfrutaba revelando lo que podía haber sido un secreto entre amantes; hasta tal punto le gustaba la exhibición de sus triunfos, que llegó a afirmar que ni una sola de las licenciosas y lujuriosas Ménades que figuraban en la comitiva de Dionisos había quedado fuera de su alcance. Las Ménades no eran una presa difícil; precisamente les distinguía su frenética entrega total en las orgías dionisiacas, y el vino era su más representativo signo visible en ese desenfrenado culto y la mejor bandera para reconocerlas desde lejos, sin temor a equivocarse en tales ocasiones. Teniendo las citadas bacantes tales características, que Pan presumiera de haber dispuesto de todas y cada una de sus compañeras de fiesta, no era motivo de

especial celebración. Pero, más que ningunas otras mujeres, las Ninfas fueron su gran pasión, casi su deporte, pues esas vírgenes tan hermosas se constituyeron en la obsesión máxima del fogoso Pan, siempre dispuesto a ejercer esa impresionante potencia sexual de la que está dotado, especialmente con las elusivas Ninfas, a las que persigue con toda clase de tretas de mayor o menor virtud, dispuesto a conseguirlas del modo que sea, sin renunciar al juego sucio, o descartar ni siquiera la violencia, puesto que lo único que valía era obtenerlas, no conseguir su amor. Tampoco parece ser que Pan fuera indiferente a la presencia de los jóvenes pastores que se encontrasen en los campos y montes por los que pasaba la comitiva dionisiaca. Y disfrutaba a fondo de esos efebos que le pudieran salir al paso, puesto que su entrega le era más que grata apetecible. Diríase, pues, que lo que más le atraía del amor, era la juventud de la que pudiera disfrutar en ese momento, dado que el sexo de sus oponentes o compañeros era una cuestión secundaria, un detalle adicional que podía dar más o menos encanto a la narración destinada a sus amigos.

LA INFELIZ NINFA ECO

Otro de sus amores más sonados fue el de la Ninfa Eco, una joven que no iba a conocer más que desgracias en su vida. Eco tuvo un fugaz romance con Pan, del que nació una niña, Iambe, que tampoco iba a tener una vida muy feliz, sobre todo tras su aventura con la sacerdotisa Io, por amor del hechizo realizado por Iambe (o Inge, que los nombres mitológicos siempre se transcriben de mil y una maneras) sobre ella, y el castigo que luego —por tal acción— le infligió el irritado amante de Io, Zeus: pero; Eco sería bastante más conocida por su frustrado amor posterior por el bello Narciso, que por la maternidad de esta hija Inge y su romance con el insaciable Pan. El amor sentido hacia Narciso tenía que ser, a la fuerza, un romance desdichado, ya que éste no podía prestar atención a nadie que no fuera él mismo. La pobre Eco había sido castigada por Hera, por su connivencia con Zeus, ya que éste, para tener las manos libres en sus amoríos, había convencido a la buena de Eco para que entretuviese a la celosa Hera con sus historias. Cuando Hera se enteró de la artimaña, hizo que la Ninfa quedase convertida para la eternidad en lo que su nombre nos hace suponer, en el Eco que repite las palabras y los gritos de los viajeros que pasaban por su lado. Más tarde, como tal eco, ella se enamoró perdidamente de Narciso, como lo hicieran otras tantas Ninfas con la misma falta de éxito, cuando él pasaba junto a la roca en la que estaba enclavada, pero el engreído ni siquiera dejó que la enamorada se acercara, y la dejó allí, doblemente desconsolada. Otro de los amores triunfantes de Pan fue el habido con Eufema, la dulce y maternal cuidadora de las nueve Musas y con quien Pan tuvo a Croto, que sería más tarde el Arquero, considerado por las Musas como un hermano más, y que ocupa un lugar de importancia en el firmamento, en la constelación

llamada del Sagitario, justo en el punto tras el cual se esconde —precisamente— el para nosotros invisible y denso centro de nuestra galaxia.

EL FRACASO EN SU AMOR POR PITIS

Que Pan estuvo enamorado de la Ninfa Pitis, es un hecho tan cierto como que hay dioses; también es cierto que no pudo llegar a consumir su amor por ella; pero también debemos decir que hay cuando me nos, dos formas de explicar el porqué de ese fracaso sentimental. Empezaremos por el relato menos optimista, el que hace Luciano en sus "Diálogos de los Dioses". Allí se cuenta que el obsesionado Pan vio, un día luminoso y primaveral, a la virgen y casta Pitis. Sin pensarlo más, Pan se lanzó sobre ella y estaba dispuesto a quebrar su voluntad de doncella, cuando la Ninfa consiguió zafarse para siempre de su potencial violador, mediante la mágica transformación de su persona en un abeto. Pan quedó chasqueado, pero supo aceptar con gracia la derrota y se limitó a romper una ramita del recién nacido abeto, poniéndose la verde rama sobre la cabeza, a modo de respetuoso homenaje, como corona de laurel. La historia cambia sustancialmente cuando la escuchamos de otra forma: pues bien, también se cuenta que Pan estaba enamorado de Pitis, pero no estaba sólo en el amor; Boreas, el dios del viento frío del norte, estaba tan enamorado como el mismo Pan de la Ninfa Pitis, y ésta, ante la gracia y alegría del buen dios de la Naturaleza, eligió a Pan como pareja, sin dudarle ni un segundo. Pero la elección irritó sobremanera a Boreas. El amor pasó instantáneamente a ser un odio cerval y el viento enfurecido lanzó a la gentil virgen contra el suelo y terminó por arrojarla por el abismo. Los dioses se apiadaron de ella y detuvieron su caída, transformándola en un abeto que prendió en la ladera del monte. Pan se acercó al abeto y tomó unas ramas, como recuerdo de su amada; las trenzó, y desde entonces las lleva en su cabeza, como corona de amor. Se dice que cuando Boreas, todavía enfurecido por el desplante de Pitis, sacude el abeto, este gime lastimosamente, pero ya nada puede hacer el dios malvado del viento contra ella, más que zarandearla sin objeto. Como se puede ver, las dos versiones, aunque terminan con el recuerdo perenne del abeto que fue Pitis, no tienen en común más que disparidades esenciales, en una el deseo es el motor de la acción; en la otra es el amor el que no puede triunfar, por el odio del rival.

SELENE SE LE BRINDA DE BUENA GANA

Después de tantos desastres amorosos, o de tan poca satisfacción a sus elevadas ansias pasionales, es bueno reconocer que, con la atractiva Selene, diosa de la Luna y reina de la noche, la aventura romántica de Pan fue mucho más gratificante de lo que solía ser usual. Para aproximarse a la diosa, Pan se

disfrazó con la blanca piel de un cordero, para no ahuyentar a la diosa con su aspecto mitad macho cabrío, mitad ser humano y el truco funcionó, Selene, al verlo tan blanco y tan manso, quiso montar sobre ese amistoso carnero y corretear por el monte sobre su inesperada montura. El falso carnero pidió, a cambio del paseo, que Selene accediera a un deseo suyo. En lugar de sorprenderse por la petición del cordero parlante, Selene consintió en la insólita demanda animal, y afirmó que estaba bien dispuesta a dejarse hacer lo que el impulsivo carnero tuviera a bien desear de su persona, sabiendo ya muy bien para entonces cuál podría ser la compensación buscada por el hábil simulador. Terminado el paseo, Pan disfrutó plenamente de su diosa y el asunto quedó registrado en los anales de la mitología. Los eruditos dicen que el amor que se cuenta, el romance de Pan por Selene, es el deseo que siente el pastor por la aparición de la Luna en el cielo nocturno, porque su presencia en el cielo se traduce luego en unos campos verdeantes, llenos de frescos y jugosos pastos para sus rebaños. Como suele pasar con frecuencia, otros tratadistas de las actividades olímpicas dicen que el buen Pan era exageradamente sensual y que la buena de Selene tampoco le iba a la zaga en asuntos de amores, y que ambos, cuando se encontraban solos y en la noche no podían hacer otra cosa que no fuera retozar apasionadamente sobre las cumbres, con gran escándalo (o regocijo) de las estrellas que brillaban en la Arcadia, que —al fin y al cabo— debían estar más que acostumbradas a ver a la pareja repitiendo la experiencia nocturna al aire libre.

SIRINGA, LAS CAÑAS Y UNA FLAUTA

En otra ocasión, estando Pan espiando a posibles presas en los abruptos terrenos del monte Liceo, o junto a la frondosa orilla del río Ladón, ya que no hay unanimidad en el territorio sobre el cual se desarrolla la leyenda, obsesionado el dios esta vez con una Ninfa, con la cual estaba decidido a hacerse como fuera, con la también virgen Siringa, se lanzó por sorpresa sobre ella; pero el ataque falló por completo, y el acoso no le valió para nada, ya que su persecución terminó cuando la Ninfa decidió pasar a ser una caña más entre las muchas de un cañaveral. Así transformada, Siringa se libró de Pan y éste, desorientado, empezó a cortar las cañas para aplacar su rabia. Pero esta tarea terminó con su agotamiento, sin haber conseguido romper el desesperante encantamiento, ni dar con el escondite de la perseguida Ninfa. Con los trozos de esas cañas que quedaron en sus manos, Pan construyó una flauta, flauta de pastor de la cual se apoderó su padre Hermes, para después presumir de ser él el inventor de tan melodioso y sencillo instrumento ante Apolo (quien sabía mucho de música y tenía a gala ser el mejor ejecutor de cualquier melodía e instrumento). La mentira funcionó, y Apolo quedó admirado ante el falso hallazgo musical de su compañero, ofreciéndose a pagarle un buen precio por la

flauta que se llamó también "siringa", en recuerdo de otra Ninfa más que tuvo que sacrificarse, por culpa de los amores del voluptuoso Pan. Pero también la flauta, construida no de trozos de cañas tomadas al azar, sino exactamente con la caña en la que se había transformado Siringa, siguió siendo propiedad de Pan, que la depositó en la profundidad de una cueva que sólo él debía conocer, en las cercanías de Efeso, y esa flauta y esa cueva se convirtieron, por voluntad de Pan, en inanimado jurado para el veredicto de la virginidad de las jóvenes presuntuosas, ya que si —una vez dentro de la cueva—seguían alegando su condición, podía suceder que desaparecieran con el acompañamiento de terribles sonidos para el resto de la eternidad —si no habían dicho verdad— o que reaparecieran triunfales, coronadas de ramas tiernas de un pino, y al son de una música inolvidable que interpretada el caramillo mágico de Pan.

LA MUERTE DE PAN

Plutarco cuenta en su obra "Por qué guardan silencio los oráculos" cómo se dio a conocer al mundo la muerte de Pan, y es muy curioso ver cómo fue tal suceso, cómo se produjo la importante y sorprendente noticia, de un modo tan sencillo, y cómo se transmitió. Veamos: sucedió que llegó a los humanos, por boca de un marinero del Mediterráneo, el buen Tamo, que se había producido esa muerte de Pan. Al parecer, Tamo (tal vez un egipcio que hacía con frecuencia esa línea), que estaba trabajando tranquilamente a bordo de su barco, en una jornada de navegación habitual, con rumbo hacia la Magna Grecia, y en las cercanías de la isla de Paxi, oyó una voz que parecía venir del agua, seguramente una voz del reino de los cielos, a pesar de ser de indudable procedencia marina, que le pedía que hiciera correr la noticia de que el dios Pan había fallecido, puesto que los seres humanos también debían saber la triste nueva. Y Tamos, llegado que fue a tierra firme, contó a cuantos le escucharon lo que le había sido comunicado y su porqué. A pesar de lo prodigioso del mensaje y de lo triste de su contenido, nadie puso en duda la palabra de Tamo. Todos creyeron en la palabra del marinero y la noticia, que corrió como el rayo, alcanzó a todos los rincones de la tierra (es decir a todos los puntos de Grecia) y a todos por igual, llenó de tristeza saber que ya nunca más podrían regocijarse (o asustarse) con la presencia del dios travieso. Eso es lo que nos ha dicho Plutarco, pero siguió el dios Pan siendo culto querido de los griegos y, muchos años más tarde de su pretendida muerte se celebraba en Grecia su existencia divina y, mucho más tarde todavía, los romanos adaptaron al dios griego a sus costumbres y hábitos, hasta asimilarlo a su dios Faunus, también muy amado por nobles y plebeyos del Imperio.

FAUNUS DE ROMA

Faunus era ya todo un personaje divino entre los romanos, una muy bien establecida deidad agrícola y benefactora. Una deidad menor que existía desde los primeros días de la historia romana y al cual se le dedicaban las fiestas faunalias, el día 5 de diciembre; pero el culto de Pan llegó con fuerza a los campos romanos, como llegó todo el prestigioso Panteón griego y, al igual que el resto de los dioses helénicos importados, el nuevo dios híbrido terminó por imponerse al original latino, a fuerza de robarle características propias de su identidad inicial y de irle sumando nuevos datos y rasgos totalmente ajenos, como aquella manía del dios de asustar a los viajeros con unas voces proféticas que venían a ser, aproximadamente, remedos de los ruidos pánicos de su colega griego. Lo que no llegó a heredar el dios Faunus fue el desmesurado apetito sensual ni la impresionante capacidad sexual de Pan, y ello se debe a que la sociedad romana era mucho menos permisiva (y divertida) que la griega; Roma se constituyó como una empresa desde su inicio y, difícilmente se puede aceptar la presencia de un tipo tan poco respetuoso como Pan, en el entorno rígido y pragmático de un grupo humano que se consolida dictando leyes y haciéndolas cumplir a rajatabla a sus miembros. Pero, fuera de este respetuoso tratamiento, hasta tal punto se transformó el primer Faunus, que se confundió su personalidad con la de los acompañantes pánicos, terminando por convertirse en pluralidad, en Faunos los que antes fueran Sátiros griegos. Faunus era el marido, o el padre, de la diosa Fauna pero, además, era un rey mítico de la antigüedad italiana y nieto de Saturno. Siendo gobernante justo y prudente administrador de su reino, se dedicó a enseñar a los suyos el cultivo de los campos y el cuidado de los animales, lo que muestra la antigüedad de su invención, puesto que se le hace predecesor de los primeros asentamientos sedentarios. Los romanos presentaban a Faunus como un personaje rústico, que apenas se cubría con una piel, al estilo de sus propios sacerdotes, que sólo utilizaban una piel de cabra para el rito fáunico, pero un personaje que bien denotaba su alcurnia con la presencia constante de una corona real sobre su potente cabeza, mientras que mostraba su poder y generosidad, exhibiendo un cuerno de la abundancia, una cornucopia de la que salían los frutos que la Naturaleza derramaba sobre los hombres piadosos que le respetaban y adoraban.

EL CORTEJO DE PAN

Pan no estaba solo, al contrario, siempre llevaba una compañía de Sátiros y Silenos, con los que engrosaba las ya nutridas filas del dios Dionisos. Ni unos ni otros eran seres hermosos, pero su fealdad debía tener algún encanto desconocido, pues a pesar de sus respectivos aspectos, los dos grupos también disfrutaban sin complejos de los encantos de la vida, y eran felices haciendo de

las suyas entre las huestes femeninas de su tropel, o entre aquellas que se ponían a tiro. Los Sátiros eran seres de características parecidas a las de su jefe y guía, ya que también eran criaturas compuestas de partes de hombre y partes de animal, con patas y cola de cabra, orejas apuntadas y cuernecillos pánicos, a los que se les imagina siempre con un instrumento musical en la mano, como el mismo Pan; los Silenos eran, por contra, de aspecto totalmente humano en unas versiones, y compuestos de hombre y potro, en otras. Cuando se les hace aparecer como hombres, no presentan una gran talla: son más bien regordetes y grotescos, propensos a beber en exceso, lo que les llevaba a perder fácilmente el control de sus actos, con bastante frecuencia, pero sin que su ebriedad mermase ni un ápice su buen humor habitual. No se les puede, ni debe, condenar por el abuso que hacen del vino, ya que la vid y su primer producto son unos atributos básicamente religiosos del dios Dionisos, al cual dan escolta indirecta y con su ingestión no hacen sino demostrar su pertenencia al mito, y su estricta observancia del culto dionisiaco. Con mucha más frecuencia de la deseable, el vulgo y los notables —por igual— se confunden al considerar a Sátiros y Silenos como la misma cosa, envolviéndolos a todos bajo una sola categoría sin importancia de geniecillos o diablillos, siempre rebajándoles en grado e interés divino, como si fueran una comparsa sin frases, que se diría para hacer bulto en las fiestas de los demás. Según Bergua, Pausanias consideraba a los Silenos como Sátiros envejecidos, mientras que Platón tampoco llegaba a distinguir unos de otros al mencionarlos como iguales en su Banquete.

LO QUE HACIAN ESTOS ELEMENTOS. LOS SATIROS.

Los Sátiros provenían de las zonas montañosas de Grecia, eran unos demonios locales, nacidos del untador helénico, de la Naturaleza, mientras que los Silenos habían llegado a la cultura griega poco a poco, infiltrándose a través del Helesponto con los comerciantes que hacían la ruta, con los guerreros que volvían de sus campañas y con los viajeros de todo tipo que hacían viajes entre el Asia Menor y Grecia, la avanzada de Europa. Los Silenos trasplantados a Frigia y a la Jonia seguían estando en el papel acostumbrado de padrinos de las aguas interiores; provenían de las homólogas deidades asiáticas de las fuentes y los manantiales, y continuaron después como tales protectores de los ganaderos y agricultores, o, por lo menos, seres a los que había que tener contentos para que no faltase el agua potable a los hombres, los campos y las bestias. Como se puede ver, son dos grupos diferenciados, ya que los Sátiros eran unos entes nada positivos, demonios lascivos e irrespetuosos en los que no se podía depositar la confianza, ya que a nada representaban si no era a las pasiones primarias de los seres humanos, y los Silenos, al contrario, venían a significar una esperanza humana o, al menos, a tratar de paliar un temor justificado a la sequía, a la posible escasez del agua esencial. Un Sileno famoso, del que ya hablamos al

contar la historia de las Musas, fue el pobre Marsias, aquel que se encontró la flauta maldita y tuvo la desgracia de enfrentarse musicalmente al invencible Apolo.

LA ENTRADA EN ATENAS

Al llegar conjuntamente el mito de Sátiros y Silenos a la muy poderosa y culta Atenas, se les unificó en un único grupo, en el que iban dentro de la comparsa dionisiaca. Pero poco después los Sátiros, como paladines del placer y maestros en las artes del goce y disfrute de los sentidos, fueron elevados a una categoría muy especial, ya que se les dedicó la importante parcela de la comedia, recibieron el honor de ser patronos de la sátira. A partir de los Silenos se realizó un proceso retroactivo: la invención de Sileno rey de Nisa e hijo de Pan y una Ninfa, o de Pan y de la sangre de Urano, como contrapartida masculina al mito del nacimiento necrófilo de Afrodita. Sileno, se dice, fue puesto al cuidado de Dionisos, en otro sinsentido mitológico, ya que terminó por ser tutor de un dios anterior a él, pero eso de poco importa ahora. Lo que sí cuenta es que el rey fue un sabio, con capacidad para ver el porvenir y para sentenciar sobre lo que había de hacerse sin equivocarse jamás, y un ser abstraído en el estudio y la reflexión. No le gustaba en absoluto presumir de sus conocimientos y mucho había que bregar con él para que soltara prenda. En una ocasión, capturado por el ambicioso rey Midas para hacerse con su tan nombrado conocimiento de las cosas, Sileno fue interrogado sobre aquello que fuera más deseable para el ser humano, y la sobria respuesta de Sileno fue: no nacer y, en caso de nacer, morir pronto. Un verdadero filósofo cínico, como puede verse por su sentencia. Pero también, con esa manía de los clásicos por desdoblar los personajes, Sileno fue un bufón del Olimpo, un ser pequeño y gordinflón, con rastros animales en su aspecto humanoide. También fue el padre de un centauro, Folos, aquel que promovió sin querer la batalla entre Heracles y los centauros. Sileno, el bufón borracho, no montaba sino en un humilde asno, y llevaba un odre de vino a la espalda, por todo equipaje.

FAUNOS, SILVANOS Y OTROS COLABORADORES

Los romanos tomaron la leyenda de Sátiros y Silenos y la pasaron por su tamiz cultural, para conseguir un producto más acorde con su tradición. Los alegres griegos pasaron a llamarse Faunos y Silvanos, respectivamente, ahora a cargo de papeles protectores de segunda fila, tan reducidos, que poco les faltó para terminar como duendecillos mínimos, omnipresentes en todos los rincones de campos duendecillos y bosques salvajes. En cada pago había una serie de Silvanos con empleo fijo, adscritos a tareas protectoras específicas, dentro de la

concepción eminentemente agropecuaria de los romanos, que necesitaban sentirse más tranquilos con la vigilancia precisa de todas y cada una de las piezas de sus pertenencias. Junto a estos degradados dioscellos prácticos, los romanos pusieron a disposición de la agricultura y la ganadería a otras deidades de la tierra, como podían ser Carmenta (a cargo de los nacimientos), Vertumnus (deidad de las estaciones y de la fruta), Pales (protector o protectora, indistintamente, del ganado), Terminus (dios que vigilaba el respeto a las lindes de las haciendas), Flora (diosa de la agricultura), Pomona (encargada de la fertilidad de los frutales) y Juturna (responsable del agua amante enésima de Júpiter), por no citar más que a unos cuantos dioses rurales con nombre y festividades propios, entre la multitud de patronos paganos que el censo religioso latino puso a disposición de sus ciudadanos.

DEIDADES DE LAS AGUAS. OCEANO

Los antiguos pensadores, cuando estudiaban el universo, se hallaban condicionados a interpretarlo conforme a los escasos conocimientos de aquellos tiempos. Muchas de las teorías cosmológicas tenían más de míticas que de científicas. Aunque fue Aristóteles —uno de los más prestigiosos filósofos de todos los tiempos— quien afirmó que la mitología era ya una manera de hacer filosofía. No obstante, permítaseme emitir un juicio personal al respecto, el cual no es otro más que la evidente sospecha de que, desde nuestra actual perspectiva, podemos considerar a la mayoría de los asertos aristotélicos bastante más cercanos a la lucubración mitológica que a la reflexión proveniente de un talante netamente racional y, por ende, filosófico; dicho sea con todos los respetos y sin ánimo de herir susceptibilidades de los, aún numerosos, cancerberos de la ortodoxia.

Y, así, se creía que el Océano era una especie de inmenso río — "poderosa corriente del río Océano", nos dirá Homero en su obra "La Iliada"— que rodeaba a ese disco aplastado que era la tierra, pues de semejante modo se concebía la forma externa de nuestro planeta por aquel entonces.

En la genealogía mítica de Océano encontramos que los narradores de mitos lo hacen descendiente de Urano, personificación del cielo, y de Gea, símbolo de la Tierra. De su unión con Tetis — que vivía con las demás "Nereidas" en el fondo del mar y se la representaba iconográficamente conduciendo una enorme concha, semejante a una fastuosa carroza, tirada por delfines — nacerían las tres mil "Oceánides", o ninfas marinas que, por lo general, la tradición mítica identifica con las "Nereidas".

CALIPSO

Una de las más célebres fue Calipso, que acogió a Odiseo/Ulises cuando éste arribó, medio perdido y sin rumbo, empujado por una aparatosa tempestad, a la isla en donde aquélla moraba. Calipso se enamoró de Odiseo/Ulises y le ofreció presentes tales como la inmortalidad para que no se marchase de su lado. Pero el mítico héroe rechazó los distintos ofrecimientos de su anfitriona, por lo que Calipso lo retuvo en su isla hasta que por intercesión de Atenea ante Zeus, éste envió a Hermes a los dominios de la "ninfa de hermosas trenzas", con el mandato de que dejara en libertad a Odiseo. Lo halló "sentado en la playa, sin que sus ojos secasen el continuo llanto, y consumía su vida suspirando por el regreso, pues la ninfa ya no le era grata. Obligado a pernoctar en la profunda cueva, durmiendo con la ninfa que le quería sin que él la quisiese, pasaba el día sentado en las rocas de la ribera del mar y consumiendo su ánimo en lágrimas, suspiros y dolores, clavaba los ojos en el mar estéril y derramaba copioso llanto".

LA PARTIDA

Calipso, obligada por el mensajero de Zeus y movida a compasión por el dolor de Odiseo/Ulises, permitió que éste partiera hacia Itaca y le ayudó en los preparativos: Muele una gran hacha que pudiera manejar, de bronce, aguda de entrambas partes, con un hermoso mango de olivo bien ajustado y pulimentada, y le llevó a un extremo de la isla donde habían crecido altos árboles —chopos, álamos y el abeto que sube hasta el cielo—, todos los cuales estaban secos desde antiguo y eran muy duros y a propósito para mantenerse a flote sobre las aguas. Y tan presto como le hubo enseñado dónde habían crecido aquellos grandes árboles, Calipso, la divina entre las diosas, volvió a su morada, y él se puso a cortar troncos y no tardó en dar fin a su trabajo. Derribó veinte, que desbastó con la segur y pulió hábilmente. Calipso, la divina entre las diosas, trájole unos barrenos con los cuales taladro el héroe todas las piezas, que unió luego, sujetándolas con clavos y clavijas. Labro la cubierta, la protegió con mimbres entretejidos, la lastro con mucha madera y construyó un timón. Mientras tanto Calipso, la divina entre las diosas, le trajo lienzo para las velas, y Odiseo/Ulises las construyó con maestría.

Al cuarto día ya todo estaba terminado, y al quinto despidióle de la isla la divina Calipso, después de lavarle y vestirle perfumadas ropas. Entrególe la diosa un pellejo de rojo vino, otro grande de agua, un saco de provisiones y muchos manjares gratos al ánimo, dándole favorable y plácido viento".

BOSQUE FRONDOSO Y PERFUMADO

Todo lo acaecido entre Odiseo/Ulises y la ninfa Calipso se halla exhaustiva y líricamente descrito en la rapsodia quinta de la Odisea, que Homero intitula "La Balsa de Odiseo/Ulises". Allí se explica cómo la isla estaba repleta de un frondoso bosque tan lleno de perfume que hasta el propio mensajero de Zeus, es decir, Hermes, quedó prendado de aquel lugar. La ninfa se hallaba, con frecuencia, en el interior de una enorme gruta y tenía una lanzadera de oro con la que tejía sus hermosos vestidos. También, junto a la honda cueva, extendíase una viña floreciente, cargada de uvas, y cuatro fuentes manaban, muy cerca una de la otra, dejando correr en varias direcciones sus aguas cristalinas".

NEREO

Todas las "Nereidas", tanto las más famosas y representativas como las menos la ninfa Calipso conocidas, son hijas del "anciano del mar", es decir, de Nereo, de quien el gran narrador de mitos que fue Hesíodo nos dice lo siguiente:

"Nereo es tan bondadoso que nunca engaña a nadie. Tampoco olvida jamás las normas de la equidad y la justicia; y no tiene más pensamientos que aquellos relacionados con la justicia y la rectitud".

Cuentan las leyendas que Nereo vivía en el fondo del mar, en un palacio lleno de luz y rodeado de sus hijas las Nereidas y de otros personajes y genios marinos. Por ejemplo, con él vivía Proteus, a quien también se le reconocía el título de "anciano de los mares". Luego estaba Forcus que personificaba, de forma especial, la espuma de las olas. También tenía a su vera a otro genio marino de nombre Taumas, que simbolizaba el reflejo de los rayos del sol en las aguas y llenaba al mar de ese colorido y belleza que le es propio. Otras versiones relacionan a Taumas con el arco iris que sale después de las tormentas y con las tres "Arpías" míticas: Ocipete, la de veloz vuelo; Celeno, la que personifica la más terrible oscuridad; Aelo, asociada al viento huracanado y raudo.

REVELAR ANCESTRALES SECRETOS

El bienhechor Nereo tenía el don de la profecía y, además, lo evocaban los marineros cuando se hallaban en dificultades ante la fuerza y la bravura del mar revuelto, pues se suponía que estaba dotado de ancestral sabiduría. Hasta un héroe tan famoso como Hércules/Heracles fue a visitar a Nereo para que le revelara el itinerario correcto hacia el Jardín de las Hespérides. En un principio Nereo se negó a la petición del héroe; pero éste hizo uso de su fuerza bruta y el

anciano se doblegó a su oponente, no sin antes haberse transformado en determinados animales y objetos —pues Nereo tenía el don de metamorfosearse y cambiar de forma— y, de este modo, Hércules/Heracles pudo hallar el Jardín de las Hespérides y robar las míticas manzanas de oro. El anciano sabio había informado con precisión, al héroe, sobre el lugar exacto en el que hallaría la preciada fruta, así como de los peligros que le acecharían al atravesar las distintas regiones para llegar al deseado lugar.

La iconografía más común nos muestra a Nereo portando un tridente y montando un Tritón —mítico animal marino que tenía medio cuerpo de hombre y medio de pez—; su rostro aparece siempre cubierto de espesa barba y, en ocasiones, se le presenta con su cuerpo también en forma de pez. Existen algunas versiones acerca de Tritón que lo consideran como una deidad marina controvertida. Los narradores de mitos dicen que cambió de carácter, puesto que hubo un tiempo en el que benefició a los mortales y a los héroes; por ejemplo, protegió a los Argonautas ante una tempestad terrible. Y hubo otra época en que Tritón, pertrechado de una gigantesca caracola —que siempre llevaba consigo— se dedicaba a soplar en ella con tal intensidad que el mar se embravecía y sus olas producían un ruido tremendo. Por lo que se convertía en enemigo de los mortales.

ESCILA Y CARIBDIS

Las aguas de los mares estaban pobladas también por sirenas que, con su canto, intentaban atraer a los navíos hacia los escollos y rocas que rodeaban la isla en la que moraban para, de este modo, hacer que se estrellaran y desaparecieran todos los marineros que iban a bordo. Pero las criaturas marinas más peligrosas y monstruosas acaso sean Escila y Caribdis que, según cuentan las tradiciones míticas, se hallaban estratégicamente apostadas en el estrecho de Mesina. La primera de ellas se tragó en unos instantes a los mejores compañeros de Odiseo/Ulises. Oigamos, al respecto, el relato de Homero por boca del héroe: "Pasábamos el estrecho llorando, pues a un lado estaba Escila y al otro la divina Caribdis, que sorbía de horrible manera la salobre agua del mar. Al vomitarla dejaba oír sordo murmullo, revolviéndose toda como una caldera que está sobre un gran fuego, y la espuma caía sobre las cumbres de ambos escollos. Más apenas sorbía mostrábase agitada interiormente, el peñasco sonaba alrededor con espantoso ruido y en lo hondo se descubría la tierra mezclada con cerúlea arena. El pálido temor se enseñoreó de los míos, y mientras contemplábamos a Caribdis, temerosos de la muerte, Escila me arrebató de la cóncava embarcación los seis compañeros que más sobresalen por sus manos y por su fuerza. Cuando quise volver los ojos a la velera nave y a los amigos, ya vi en el aire los pies y las manos de los que eran arrebatados y me llamaban con el corazón afligido,

pronunciando mi nombre por la vez postrera, (...), mis compañeros eran llevados a las rocas y allí, en la entrada de la cueva, devorábalos Escila mientras gritaban y me tendían los brazos en aquella lucha terrible. De todo lo que padecí, peregrinando por el mar, fue este espectáculo el más lastimoso que vieron mis ojos".

PREDICCIÓN DEL ORÁCULO

Entre las "Nereidas" sobresale por su hermosura y prestancia Tetis, a la que pretendieron todos los dioses del Olimpo, incluido el propio Zeus. Sin embargo, según algunas tradiciones, parece que ella rechazó a este último por respeto a Hera —esposa, como ya sabemos, de Zeus—, que la había cuidado y atendido. Otras versiones indican que el oráculo había predicho que el hijo que naciera de Tetis sería mucho más poderoso que su padre y, por esto mismo, los astutos dioses prefirieron desentenderse para evitar posibles funestas consecuencias y, al propio tiempo, enviaron a Iris —la mensajera de los dioses— en busca de un mortal que estuviera dispuesto a tener descendencia con la bella nereida. La mensajera de los dioses se dirigió hacia el lugar en el que moraba el centauro Quirón, el más sabio y célebre de entre los maestros e instructores de la antigüedad. Entre los guerreros de prestigio y hombres ilustres que, a la sazón, se hallaban en casa de Quirón recibiendo sus enseñanzas, destacaba el joven Peleo, de ascendencia noble y cargado de arrojo y valentía. Y en él se fijó, precisamente, Quirón para llevar a la práctica los planes de los dioses respecto a Tetis; por lo demás, el célebre centauro tenía en gran estima al joven Peleo y se había erigido en su protector. Sin embargo, la bella nereida no acepta que le elijan sus amantes, ni sus esposos y, por tanto, decide rechazar a Peleo para no sentirse humillada. Entonces, el valeroso joven, asesorado siempre por su protector Quirón, elabora un plan para capturarla por la fuerza.

UN FELIZ FINAL. TETIS Y PELEO.

Cuentan las leyendas que Peleo esperó a Tetis a la entrada de una cueva que ésta utilizaba con cierta frecuencia y, en cuanto apareció, se abalanzó sobre ella y la sujetó con toda su fuerza y energía. En vano la infeliz nereida ensayó toda clase de artimañas y ardides. Se convirtió en viento, en fuego, en agua...; se metamorfoseó en serpiente, león, tigre, ave...

Por fin, se transformó en una monstruosa y enorme jibia que arrojaba negra tinta contra su opresor. Más todo fue en vano y, al fin, tuvo que doblegarse y aceptar compartir su destino con tan persistente pretendiente. Los desposorios se celebraron con gran pompa y boato en la cima de un mítico monte de la región y

los propios dioses del Olimpo asistieron como testigos excepcionales y se sentaron en sus tronos de oro. También las demás "Nereidas", las Musas y los Centauros, acudieron al fastuoso acto. Sólo la Discordia —hija de la Noche, considerada como una divinidad perniciosa— estuvo ausente, pues nadie la invitó para que la ceremonia transcurriera plácida y armónicamente. Sin embargo, cuando menos se la esperaba, apareció ante los felices comensales y les arrojó, como ya sabemos, la mítica "manzana de la discordia" con la recomendación de que debía ser entregada únicamente a la más hermosa de entre todas las deidades. Y así, se introdujeron las desavenencias entre los asistentes a la boda de Peleo y Tetis. Una vez más, la Discordia había jugado con precisión el papel que le correspondía, es decir, el de aguafiestas.

EXTRAÑO RITUAL

La joven pareja tuvo varios descendientes pero que, Tetis, apenas nacían, los asfixiaba con su divinal fuego para que los hijos de la deidad no heredaran rasgo mortal alguno de su padre. Peleo comenzó a sospechar que algo raro estaba sucediendo, pues ya eran seis los hijos que morían nada más nacer, y se propuso vigilar el comportamiento de su esposa. Pronto descubrió, con ocasión del nacimiento de su séptimo hijo — de nombre Aquiles —, que Tetis sometía a las tiernas criaturas a una especie de ritual cruento que los recién nacidos no podían soportar. Peleo arrebató en seguida a Aquiles de los brazos de Tetis, antes de que el niño fuere dañado con el ígneo fuego producido por la divinal nereida y ésta, encolerizada, abandonó para siempre a su esposo y regresó con sus hermanas y con su padre. Sin embargo, siempre estuvo pendiente de su hijo Aquiles y, en todo momento, lo protegió de los distintos peligros que le salieron al paso durante toda su vida de adulto. Por ejemplo, y ya que como guerrero audaz debería acudir a la guerra de Troya, su madre le procuró las mejores y más eficaces armas que hasta entonces se habían fabricado, obra del mítico herrero Hefesto/Vulcano. Muchos avatares, no obstante, le sucedieron al arrojado Peleo durante su vida. Algunos narradores de mitos nos lo muestran como un personaje que siempre huye de los distintos lugares que visita; y ello, a causa de los sucesos en los que siempre se encuentra inmerso, muchas veces en contra de su propia voluntad. Por ejemplo, se narra que Peleo tuvo que huir de la ira de su propio padre porque aquél se había confabulado con su hermano Telamón para dar muerte a Foco, hermanastro de ambos y favorito de su padre.

DESVENTURAS DE PELEO

En otra ocasión, Peleo mató a su compañero de cacería de manera totalmente accidental, pero fue perseguido por ello y tuvo que huir. El aguerrido

joven también tomó parte en la famosa expedición de los Argonautas y participó en los diversos juegos fúnebres que, en honor de Pellas —uno de los gemelos de Posidón y Tiro que mandó a buscar el Vellocino de Oro—, había institucionalizado su único hijo varón. Las crónicas narran que Peleo fue acogido en la corte del rey de la región de Ftía, cuando aquél fue expulsado de la casa de su padre y que, cansado de huir y vagar en medio de tanta violencia, se dedicó a cultivar y explotar los pastizales y tierras que este mismo monarca le había donado. Más la madre de su hermanastro, que nunca cejó en la persecución del muchacho, enviscaba, en cuanto se le presentaba ocasión, a sus rebaños un fiero lobo, para que los animales de Peleo se dispersaran y huyeran, eso cuando no habían sido devorados por el sanguinario depredador. Sin embargo, Tetis, que siempre protegía a su hijo Peleo, convirtió al temible lobo en una inerme estatua de piedra. Ocasiones hubo, además, en que el joven guerrero se vio implicado en intrigas amorosas. Particularmente cuando rechazó los ofrecimientos de la mujer del rey Acasto, que a la sazón era anfitrión de Peleo, y ella — dolida y disgustada ante el desprecio de que fueron objeto sus encantos por parte del héroe— le acusó de intento de violación. El marido quiso vengar el honor de su esposa y, mientras Peleo dormía, le robó la espada y la enterró. Cuando éste despertó, se vio desarmado y rodeado de centauros en actitud amenazante. Pero Quirón acudió, una vez más, en ayuda del héroe y logró salvarlo

COMPAÑEROS DE FATIGAS

Las peripecias de Peleo, sin embargo, fueron tan diversas que, por lo general, siempre se hallaba vagando de un sitio a otro; pues en ningún lugar hallaba acomodo seguro ni contento pleno. Y, así, en cuanto el célebre centauro Quirón le devolvió la espada, Peleo desafió a quienes, con subrepción y cobardía, se la habían arrebatado y escondido. De manera especial dirigió su cólera contra Acasto, por haber creído los infundios propalados por su esposa. Como sabemos, no sólo fue incierto que Peleo quisiera abusar de ella, sino que fue ésta quien asedió al héroe deseosa de conseguir que cayera rendido a sus pies. Lo cierto es que Peleo conquistó la ciudad gobernada por Acasto, hasta entonces su admirado amigo, y capturó a su esposa infligiéndole cruel y decisivo castigo.

Peleo acompañó también al belicoso héroe Hércules/Heracles, cuando éste organizó la expedición para llegar hasta la región de la Capadocia, en cuyos territorios habitaban, y gobernaban, las míticas mujeres guerreras que la tradición conocía por el nombre de "Amazonas". No se permitía a los hombres formar parte de esta sociedad de mujeres; aunque, una vez al año, se hacía una excepción y, aquéllos, podían convivir con las Amazonas durante un día entero,

transcurrido el cual eran expulsados sin ningún miramiento. Además, se prescindía de los niños varones y sólo eran aceptadas las hembras, a quienes se las adiestraba para la caza y la guerra. Hércules y Peleo se adentrarían en el territorio de las belicosas mujeres para recuperar el cinturón que le había sido entregado a Hipólita — por entonces reina de las "Amazonas" — como símbolo de mando y realeza.

GALATEA. LAS AGUAS DEL RIO ACIS

Otra de las más célebres nereidas fue Galatea. Su nombre aparece asociado siempre al del legendario gigante Polifemo; aunque, la más ancestral tradición, asegura que la bella nereida estuvo siempre enamorada de un sencillo pastor llamado Acis. Las controvertidas circunstancias en las que Galatea se ve inmersa, a causa de este amor imposible, darán lugar a la conocida leyenda del gigante Polifemo. Galatea era hija del anciano Nereo y de una de las más delicadas y hermosas ninfas marinas. Todos los encantos de la madre los heredó la hija, por ejemplo, la delicadeza en el trato, la figura estilizada de su cuerpo, la serenidad de ánimo... No es extraño, conforme a la ley de los contrastes, que un personaje tan deforme y bruto como Polifemo se enamorara de la bella y tierna nereida. Polifemo era hijo de la máxima deidad de todas las aguas y de la ninfa Toosa. Pertenecía a la raza de los "Cíclopes" que, según las más antiguas fábulas, tenían su morada en las islas del Mediterráneo. Estos se caracterizaban por ciertos rasgos físicos —poseían una talla descomunal y un único ojo en la mitad de su ancha frente— que, según parece, heredaron de los antiguos moradores de aquellos parajes. Acerca de la presente fábula, existen versiones diferentes. Unos narradores afirman que Galatea dio su consentimiento a las proposiciones amorosas del monstruoso cíclope y accedió a tener con él tres hijos, cuyos nombres fueron Ilirio, Celto y Gálate. Otros cantores de mitos, sin embargo, explican que la ninfa se enamoró loca mente de un pastor siciliano llamado Acis y que éste le correspondió. En cuanto Polifemo descubrió el romance de su amada con el pastor, fue en busca de éste y, en un ataque de ira y celos, lo aplastó con una enorme roca. La sangre de Acis se transformaría en cristalino río que, desde entonces y ya para siempre, manaría bajo la enorme piedra que sepulta al desdichado joven.

CASIOPEA

Una de las nereidas más legendarias fue Casiopea que, según cuentan las distintas narraciones míticas, había alardeado tanto de su belleza que le sobrevino un castigo por parte de Posidón. Este, haciéndose eco de las protestas de las demás nereidas, que se quejaban por la actitud arrogante de Casiopea,

anegó con un voluminoso torrente de agua el territorio de Etiopía, lugar en el que vivían ella y los suyos, y les envió un monstruo marino que causaba pavor entre los habitantes de la región. Casiopea estaba casada con el rey de los etíopes y tenían una hija llamada Andrómeda. La infeliz muchacha tuvo que ser expuesta ante el monstruo y atada a una roca, pues así lo había prescrito el oráculo cuando fue consultado para conocer la manera de librarse de todo el mal que aquejaba al país. Fue entonces cuando acertó a pasar por aquel lugar el valiente guerrero Perseo, que volvía triunfante, después de haber seccionado la cabeza de la Gorgona Medusa. El héroe propuso a los etíopes que acabaría con el monstruo marino si a cambio recibía por esposa a la hermosa Andrómeda. Sus pretensiones fueron aceptadas al instante, y Perseo se enfrentó al dragón y lo venció con facilidad, pues, entre otros objetos aptos para el combate, llevaba consigo, como arma especial, una hoz de acero puro que le había entregado Hermes, el enviado de los dioses del Olimpo, poco antes de enfrentarse a las tres Gorgonas. El héroe y la bella se fueron juntos, no sin antes resolver satisfactoriamente ciertos asuntos, y vivieron felices.

ARETUSA

El bondadoso Nereo también fue padre de ciertas ninfas de extraordinaria belleza que habitaban en la región del Peloponeso. Tal es el caso de la joven Aretusa que, desde su más temprana edad, ya formaba parte del cortejo de la diosa Artemis/Diana. Y, así, su única diversión era la caza; y su único placer consista en retozar por bosques y prados con la única compañía de su arco y su aljaba. Fiel seguidora de la diosa Diana, a ella servía exclusivamente; por lo que rechazaba toda proposición amorosa y toda pretensión de afecto por parte de quienes valoraban, justamente, su sin par hermosura.

Entre todos los admiradores de la dulce ninfa sobresale Alfeo, uno de los hijos de Océano y Tetis, que se hallaba tan prendado de los encantos de Aretusa que, según cuenta la tradicional leyenda, fue transformado en río para así conseguir unirse a la ninfa, una vez que ésta fuera transportada hasta los valles de Sicilia para que, después de alejarla del cortejo de las ninfas de Diana, pudiera ser metamorfoseada en fuente que acogiera en su seno las aguas de su enamorado Alfeo. Otras versiones de la feliz leyenda explican que Alfeo era un dios-río y, en cierta ocasión, a lo largo de su desembocadura hacia el mar, descubrió en la espesura de los bosques a la bella ninfa Aretusa. Esta seguía cazando y corriendo sin que las aguas del dios-río pudieran alcanzarla. Fue entonces cuando los dioses decidieron convertirla en fuente de cristalinas aguas. Se dice que Alfeo, el dios-río atravesaba los océanos y los mares sin mezclarse con el agua salobre de éstos para, así, llegar incontaminado hasta el lago límpido y puro que formaban las aguas del manantial de Aretusa.

NICEA

Es otra de las ninfas relacionadas con un dios-río. En este caso se trata del dios-río Sangarios, que discurría por la región de Erigia y había sido engendrado por la unión del Océano y Tetis, la más famosa de las nereidas. Nicea era el fruto de la unión entre la diosa de la fertilidad y el dios-río Sangarios y, al igual que Aretusa, tampoco le preocupaba el amor, sino únicamente la caza. Numerosos pretendientes fueron rechazados por la joven ninfa, una y otra vez. Entre éstos destaca un sencillo pastor llamado Himno que profesó por Nicea un especial favor, aunque nunca fue correspondido. Los narradores de la presente leyenda explican que Himno se volvió medio loco de amor por la bella ninfa y que, al sentirse definitivamente relegado por ella, perdió toda compostura y respeto, hasta el punto que intentó violarla. Pero Nicea, al verse atacada por el pastor frigio, tensó su arco, y apuntando hacia su agresor, disparó una certera flecha que le produjo la muerte.

Pero, según explica la tradición popular, hubo un personaje mítico que consiguió seducir a la arisca y bella ninfa. Se trata, nada menos, que de Dioniso/Baco, el dios del vino, quien, valiéndose de una ingeniosa artimaña, se unió a la ninfa Nicea y tuvo con ella varios hijos, entre ellos a Sátiro. El astuto dios, sabedor de la actitud esquivada de la bella Nicea, ideó un plan para conquistarla sin esfuerzo. Para ello, la siguió con cautela y la acechó taimadamente. Cuando la ninfa fue a saciar su sed a un manantial de agua fresca y cristalina, el dios Baco aprovechó para convertir el agua en vino y, Nicea, se emborrachó, y consintió en yacer con su engañador.

NERITES

Muchas otras hijas tuvo Nereo, el anciano sabio que habitaba el mar y lo hacía más apacible. Todas tenían en común atributos relacionados con la belleza física y la transparencia de las aguas que habitaban. Los humanos tenían en gran aprecio a las "Nereidas" y erigían altares en su honor; les consagraban bosques, valles, montañas, fuentes, ríos y mares. Se les ofrecía miel, aceite y leche, cuando se intentaba iniciar un viaje largo y peligroso, para predisponerlas favorablemente. La iconografía de todos los tiempos representaba a las "Nereidas" dentro de un conjunto en el que destacaban caballos marinos sobre los que cabalgaban y, en ocasiones, portaban en sus manos una corona que simbolizaba el poder sobre las aguas y sobre las criaturas que se mueven, y moran, en sus abisales profundidades. La tradición popular, no obstante, las

identifica con las sirenas, y las asocia a una imagen mixta, mitad forma humana y mitad cola de un gran pez.

Sin embargo, conviene destacar que el anciano Nereo tuvo un único hijo varón, al que puso por nombre Nerites. En realidad, se trataba de un bello efebo al que hasta las diosas más hermosas pretendían. Incluso Afrodita/Venus —la deidad que más sabe acerca del amor y del afecto— se enamoró de Nereus. Y cuentan las crónicas que fue tal la influencia que aquél ejerció sobre la diosa, que hasta quiso llevárselo al Olimpo, el monte sagrado e idílico en el que habitan los dioses. Para ello, la divinal Venus donó unas alas al hermoso Nereus que éste rechazó, alegando que deseaba seguir viviendo entre los suyos y en su medio, es decir, en el Océano. Venus montó en cólera y convirtió al joven efebo en una caracola y la fijó a una roca; le quitó las alas y se las regaló a Eros, su nuevo acompañante.

EL AMOR DE POSIDON

Existían otras versiones de la presente leyenda que explicaban que también Posidón se había enamorado de Nerites y que, éste, le correspondía. Pero cuando seguía al dios del mar el joven efebo lo hacía a gran velocidad, pues nadaba con tal rapidez que nadie podía igualarle. Los celos y la envidia se apoderaron de Posidón y, en un arrebato de rabia, transformó a Nerites en concha y la incrustó y fijó a una roca marina.

Parece poco verosímil, sin embargo, la versión antedicha puesto que nadie conocía los caminos del mar, ni surcaba los inmensos océanos, como el propio rey de las aguas, el gran Posidón, a quien correspondía el dominio sobre la superficie y el fondo de mares y océanos. Las profundidades abisales del mar Egeo albergaban el palacio de Posidón y, en cuanto se lo propusiera, podía levantar olas inmensas y embravecer las aguas otrora tranquilas de lejanos mares. Además, todos los monstruos marinos le debían obediencia y acatamiento, al igual que el resto de las demás criaturas que moraban en las aguas. Por lo tanto, Nerites era un vasallo de Posidón, un servidor suyo y, en fin, una criatura inferior al rey de todas las aguas, mares y océanos. Como Posidón participara en la confabulación que reunió a sus hermanos contra Cronos/Saturno —el padre que devoraba a sus hijos nada más nacer, para que ninguno de ellos le arrebatara el trono al crecer—, le correspondió el dominio sobre las aguas.

LAS NAYADES

Los ríos, fuentes y manantiales, se hallaban protegidos por las Náyades. Estaban consideradas como diosas menores y tenían su morada en las tranquilas aguas de la fuente, manantial o río que las había engendrado. En ocasiones vivían, también, en las cavernas construidas por la erosión marina e, incluso, habitaban en los frondosos y húmedos bosques regados por la lluvia y bañados por rápidos torrentes. Había también Náyades en las riberas del mítico río Leteo, célebre porque bordeaba la ribera de los Campos Elíseos y se adentraba en las grutas y cavernas infernales del Tártaro. Era, pues, un río del infierno y en sus pestilentes aguas bebían todas aquellas almas de los mortales que deseaban olvidar su pasado culpable y venal. Las peculiaridades de que se revisten las Náyades, a lo largo de los tiempos, apenas han variado. Siempre aparecen, en último término, relacionadas con determinadas leyendas que tienen su origen en la más ancestral tradición. No hay fuente, río o manantial que no tenga su Náyade protectora y, por lo general, todas compiten en belleza, dulzura y serenidad. Las Náyades eran muy hermosas y se mantenían siempre jóvenes, por lo que se las pedía, con frecuencia, consejo y ayuda. De aquí que desarrollaran cualidades y virtudes proféticas y salutíferas. Su canto y su música tenían la propiedad de apaciguar la encorcorada realidad en la que se veían inmersos los mortales. Todos acudían a ellas en demanda de ayuda para que calmaran su angustia e inquietud interiores. Se les inmolaban animales, cabras y corderos, y productos y frutos de la tierra, como miel, leche, vino, aceite y flores. Eran las más benéficas de entre todas las criaturas.

PROMETEO. EL TITAN PRECAVIDO

Cuando se produjo la revuelta contra el segundo padre del cielo, contra Cronos, los Titanes se vieron de nuevo en la obligación de defender a su señor, ya que con él, el más grande de los Titanes, se habían levantado en otros tiempos contra el cruel Urano y con él se habían instalado en el poder. En aquel levantamiento, el padre Urano había sufrido una muerte atroz, tras haber sido sometido a la dolorosa y humillante castración —de la que nacería Afrodita— a manos de su hijo Cronos. Prometeo, que por algo tenía un nombre que indicaba la precaución, se dio pronto cuenta que la nueva lucha que se preparaba entre los hijos de Cronos iba a terminar con su señor y compañero, y decidió sabiamente no quedarse a su lado, para evitar el dolor y sufrimiento de la derrota que preveía inevitable. Pero Prometeo no era un desertor o un traidor y quiso informar a los compañeros más cercanos de lo que él consideraba un peligro innecesario. Por eso se puso inmediatamente al habla con su amigo y hermano,

el Titán Epimeteo, y su disertación fue suficiente para convencerle a él cuando menos.

Cuando ya hubo cumplido su parte en el anuncio del riesgo, se puso al servicio de Zeus, de Hades y de Posidón, los tres dioses hermanos que encabezaban la rebelión, hijos que eran de Cronos y futuros dominadores del cielo y la tierra, para quienes iba a ser el Olimpo y el Universo por el resto de la eternidad. Como había previsto Prometeo, la lucha celestial fue feroz y los sublevados terminaron, tras esa inacabable serie de vicisitudes propias de los arreglos de cuentas entre las divinidades, con la victoria de los rebeldes hijos de Cronos. Al Tártaro fueron enviados los Titanes perdedores, a purgar su única culpa: la osadía de haberse opuesto a los ganadores. Hubo otros que tuvieron menos suerte, como pasó con el Titán Menecio, muerto por el rayo de Zeus. Otros quedaron fuera del castigo común, como fue el caso de Atlas, quien, sin embargo, quedó condenado a sostener sobre sus hombros el Universo para el resto de los tiempos. Afortunadamente, Zeus fue misericordioso con las Titánidas, a quienes se les concedió la gracia de la libertad.

LOS PRIMEROS ENFRENTAMIENTOS

Estando ya instalado en el nuevo reparto del Olimpo, junto a los triunfadores y en igualdad de condiciones con ellos, Prometeo tuvo la ocasión de codearse con los nuevos amos de la situación y la suerte inmensa de conocer, e incluso de entablar una provechosa amistad con Palas Atenea, la sabia y benefactora diosa, hija partenogénica y preferida de Zeus. De ella pudo aprender el sensato y ponderado Titán, que siempre fue persona cercana e interesada por la verdadera sabiduría a conocer a fondo el saber de los dioses, y a dominar todo lo que las denotas permitían hacer a los seres humanos sobre la faz de la tierra. Pero Prometeo era también — y sobre todo — alguien preocupado por repartir el tesoro de todos los conocimientos entre los humanos y obró en consecuencia, haciendo que les llegara a ellos lo mucho aprendido de Atenea. Mientras tanto, Zeus, ensoberbecido con su recién adquirido poder, estaba decidido a borrar a los seres humanos de la superficie terrestre, para cambiar la raza de los moradores existente entonces, y poner sobre ella a una nueva y distinta estirpe de mortales que fuera más de su agrado. El buen Prometeo, enterado de las peligrosas intenciones del dios y jefe supremo, se apresuró a interceder por la humanidad, sin detenerse a considerar si su intercesión podría disgustar o complacer a su señor.

Al final, y con esta suplicante actitud, consiguió salvarla de la desaparición preparada por Zeus. Pero la constante presencia del Titán, su creciente prestigio, su notable sabiduría y su ascendencia sobre los hombres, hizo que —finalmente

— el dios se sintiera celoso de la valía de su vasallo, hasta el punto de que empezase a considerar conveniente eliminarlo del círculo restringido de las grandes divinidades.

LA INTELIGENCIA Y EL PODER

Prometeo no supo, o no quiso, darse por enterado de lo que pensaba Zeus sobre su persona, o de cómo se estaba fraguando un castigo ejemplar contra él, y siguió frecuentando a sus compañeros celestiales, como si nada sucediera. Así fue cómo un día, llamado a actuar de mediador en una disputa, volvió a incidir negativamente sobre el amor propio de su orgulloso soberano, al no saber contenerse Prometeo en su papel de árbitro, a pesar de su innegable inteligencia, y permitirse enfocar desenfadadamente la solución a la cuestión en litigio, que era verdaderamente ridícula, pero que se convirtió en un problema de lo más espinoso.

La pugna se centraba en un punto de la liturgia, era una discusión sobre cual debía ser la pieza de un toro (sacrificado ritualmente) que había de ser ofrecida a los dioses (es decir, a ellos mismos) y cual podía quedar entre los humanos, para su consumo y disfrute. Como Prometeo era el abogado de los hombres y —además— era uno de los Titanes que nacieron del matrimonio de Urano y Gea (aunque sobre los orígenes de los Titanes hay tantas leyendas como es acostumbrado que haya en los hechos fundamentales). Por todo esto, gozaba de todas las cualidades para saber de lo divino y lo humano. Pues bien, Prometeo aceptó la tarea y se fue al lugar de la discusión, para ver de resolver la estéril pugna. Una vez que estuvo allí, entre los contertulios reunidos en Mekone o Sición, se encargó de tomar al toro sacrificado en sus manos, lo desolló cuidadosamente, apartó la piel a un lado, reservándola para más tarde, y se puso a hacer de matarife, cortando la canal con maña y despiezándola con mayor destreza todavía. Después, a escondidas de los contendientes, dispuso los trozos según su personal y astuto criterio, para realizar el experimento que pondrá a prueba la pretendida inteligencia de unos dioses que se molestaban en porfiar sobre asuntos tan pedestres.

LA BURLA A ZEUS

Prometeo, demasiado confiado con su suerte, se decidió a rematar la discusión y lo vino a hacer, nada menos que de la siguiente manera: tomó la mitad de la piel del toro, piel que había cortado en dos trozos de igual tamaño. De ella hizo una bolsa y en ésta dispuso los mejores cortes de la res, pero el todo quedó cubierto por las tripas, de modo que fueran éstas las que se vieran rebosar

en la bolsa. La otra mitad de la piel, también cosida como bolsa, fue utilizada para guardar el montón de huesos pelados, las ternillas y algunos pellejos sobrantes, pero en la boca de la bolsa colocó —con sugestiva disposición— grandes tajadas de sebo, como si aquella fuera la mejor de las opciones.

Tras preparar su broma, llamó Prometeo a Zeus, para que fuera él mismo quién decidiera cuál debía ser la parte reservada a los dioses. Zeus se acercó inocentemente, ya que ni por asomo podía imaginarse que uno de sus súbditos encontrara gracioso el burlarse de una divinidad de su indiscutible categoría, consideró suficiente el echar un desdeñoso vistazo a los sacos, eligiendo el de la grasa fresca y reluciente, ya que era obvio que el otro, el de las tripas, no podía albergar ningún manjar apetecible para los exquisitos habitantes del Olimpo. Prometeo podía haber aprovechado el momento de confusión para hacer ver, en un aparte, a su señor lo complicado que era el mundo de las apariencias y haberle invitado a la reflexión de una manera sabia y prudente; pero no lo hizo así, y se puso en público a burlarse de Zeus, haciendo ver lo necio que podía resultar el dios de los cielos, que se dejaba engañar por los sentidos, en lugar de emplear la razón y la cautela del sabio. La respuesta de Zeus a la impertinencia del Titán fue sumamente moderada, ya que, en vez de fulminar a quien de él se reía, dirigió su enojo a los humanos, a aquellos protegidos de Prometeo, diciendo que, toda vez que se quedaban con la carne del toro sagrado, que fuera sin el fuego como la comieran, cruda, como la comían las bestias. También debemos decir que, dado que Zeus había elegido la parte de los dioses, aunque se hubiera equivocado, esa ración de huesos y grasa quedó para los dioses en la liturgia griega, porque un dios como él solía hacer cualquier cosa que deseara, menos reconocer su error.

EL FUEGO ROBADO Y SU CASTIGO

Prometeo se dio entonces cuenta de la torpeza e inoportunidad de su frívolo proceder y, animado más todavía por su amor a los hombres (a quienes hay quién dice que él formó, moldeándolos con sus propias manos del barro de la tierra), decidió recuperar el favor del fuego para ellos, inocentes víctimas de un juego que les era ajeno. En primer lugar, se fue a ver a su maestra, la poderosa y gentil Atenea, seguro de que una diosa que tanto había hecho por la humanidad, no dejaría de ayudarle en este trance. Le pidió que le facilitara el acceso clandestino al Olimpo y la diosa le concedió tal petición sin dudarle ni por un momento, pues ella se daba cuenta de la necesidad de arreglar el error de Prometeo y reparar la desproporcionada reacción de su rencoroso padre. Conseguido el paso a la región más reservada del reino de los dioses, Prometeo pudo acercarse al carro solar, tomar de él una porción encendida que escondió hábilmente en el interior de una caña hueca, saliendo de nuevo sin que nada lo

delatara ni nadie lo descubriera. Llegado a la tierra, pasó el fuego a los humanos y consideró que su culpa ya estaba expiada: la humanidad había recuperado su derecho al fuego. Zeus no tardó en enterarse del hecho y su furia se decuplicó; ahora sí que tenía muy claro que Prometeo había de pagar por el robo del fuego y no los hombres, pero no planteó de este modo su venganza y lanzó la especie de que el desagradecido Titán había intentado seducir con mentiras a su virtuosa hija en el mismísimo Olimpo, lo que hacía que la falta fuera doblemente sacrilega. Así que mandó prender al Titán y lo encadenó a una columna situada en los montes del Cáucaso, en donde quedó a expensas de un buitre o de un águila, un ave de presa insaciable, a fin de cuentas, que durante el día desgarraba su piel y devoraba su hígado. Por las noches, incansablemente, se regeneraban las desaparecidas entrañas y se cerraba la tremenda herida, que cicatrizaba limpiamente, sólo para que al amanecer siguiente, el infernal pajarraco se lanzara de nuevo sobre su víctima, para multiplicar hasta el infinito el dolor y la desesperación de Prometeo.

EPIMETEO Y PANDORA

Zeus no sólo había pensado en castigar a Prometeo, también decidió extender su venganza a su hermano Epimeteo (cuyo nombre significa falta de reflexión) y, para ello, mandó a Hefesto elaborar una mujer de barro que habría luego de cocer al calor de su forja, una muy hermosa mujer, a la que los Vientos soplarían el espíritu de la vida, y a quien las diosas llenarían de toda suerte de encantos y gracia. La muñeca de aspecto humano se llamó Pandora y fue enviada bajo la custodia de Hermes al infeliz Titán; como todavía Prometeo no había sido castigado por Zeus, pudo advertir a Epimeteo que la supuesta generosidad del dios encerraba algún tipo de daño secreto, en especial una caja que acompañaba a la vacía y necia dama, de la que nada bueno podía salir. El hermano, que ya tenía fehacientes pruebas de la sensatez de Prometeo, tomó buena nota del consejo y rechazó con excelentes modales y corteses excusas el atractivo regalo, haciendo ver que no lo tomaba porque no se consideraba merecedor de tan magnánima esplendidez, para no aumentar la aversión de Zeus hacia los Titanes amigos, ni su encono con una negativa tajante. Al oír la respuesta y comprobar que —por mediación de Prometeo— fallaba su perversa estrategia, el airado dios supremo se decidió a atacar a Prometeo, ahora ya directamente, encadenándole a perpetuidad en las inhóspitas y remotas alturas del Cáucaso, y sometiéndole allí a esa eterna tortura de la que acabamos de hablar.

Epimeteo, más asustado que nunca, pensó que no podía permitirse el lujo de enfadar a Zeus y le hizo saber que estaría encantado de recibir a Pandora a su lado, tomándola como su esposa, para que se cumpliera plenamente la voluntad expresa de Zeus. Así se hizo, Epimeteo casó con la indescriptiblemente bella y

totalmente inútil mujer, dejó que ella abriese su maldita caja, en la que se habían encerrado todos los males conocidos, y, como ya sabemos, los males se extendieron inmediatamente por todo el planeta, llevando a la humanidad al borde de la desesperación, casi al suicidio. Afortunadamente, la Esperanza, que se había quedado en el fondo de la caja de Pandora, pidió a los humanos que recapacitaran y mantuvieran viva su fe en un futuro mejor.

FINALMENTE, HERCULES

Prometeo había ganado la inmortalidad en el canje de su vida mortal por la inmortalidad del centauro Quirón, que sólo deseaba poner fin al insufrible dolor ocasionado por el veneno de las flechas de Hércules, con las que sin querer se había herido. Ahora, anclado con cadenas a su tormento eterno, debía estar añorando la muerte, como lo había hecho Quirón con él, pero no existía posibilidad visible de obtener esa gracia, menos aún estando en medio Zeus, el origen de toda su desgracia. Desde luego, lo que no podía imaginar era que las flechas de Hércules, causa involuntaria de su inmortalidad, iban a poner fin a su infortunio. Ocurrió de la siguiente manera: Hércules, que pasaba por el Cáucaso, vio el siniestro espectáculo del ave devoradora, tomó arco y flecha, apuntó cuidadosamente y, ¡zas!, el maldito pájaro se desplomó al abismo, herido de muerte por el certero disparo del héroe. Cuando Prometeo miró en la dirección en la que había volado la flecha salvadora, vio a Hércules avanzando hacia él, como una visión de ensueño. Pero era cierto, Hércules subía por los riscos y se acercó a él, rompió las cadenas y le dejó en libertad. Zeus supo al instante lo ocurrido, pero Hércules era su hijo y nada podía hacer en contra de su acción, así que se limitó a tratar de salvar su amor propio con una última nimiedad. Como había condenado a Prometeo a estar sujeto por el hierro de las cadenas, hizo prometer al Titán que éste llevaría una sortija, cuando menos, hecha de ese hierro, para que nadie pudiera poner en duda que el reo había roto la condena por su voluntad. Prometeo, más que feliz, cumplió lo pactado y rápidamente se hizo una sortija con el hierro de uno de los inútiles eslabones; ahora ya no le preocupaba en absoluto quedar metafóricamente aherrojado hasta el fin de la eternidad con el material de la cadena.

PROMETEO, AGRADECIDO A HERCULES

Como era de esperar, el gesto de Hércules no pasó sin su merecida recompensa, máxime cuando de todos es sabida la generosidad de Prometeo y su afán por atender a todas las causas nobles, y más aún cuando su liberación no sólo fue un acto de valor, al enfrentarse el bravo con tan terrorífica ave de presa, sino una rebelión abierta hacia el Zeus condenador. Por tanto, y siendo como era

un ser capaz de conocer los secretos del Universo, reveló a Hércules la forma única de acercarse a su próximo objetivo y el undécimo de sus trabajos, el mítico jardín de las tres Hespérides, Aiglé, Eriteia y Hesperatusa, en un lugar paradisíaco situado hacia el Poniente, no se sabe bien si cerca de Italia o más allá de las columnas también atribuidas al héroe Hércules. Estuviese donde estuviera, había en el jardín en el que vivían estas divinidades unas manzanas que él debía aportar como prueba de su capacidad, pero tenía Hércules que burlar la vigilancia de las Atlántidas, llamadas así también por ser hijas de Atlas el Titán y Hésperis, y ellas cuidaban muy atentamente que nadie desconocido pudiera acercarse al huerto y, menos aún, tocar o tomar una sola de las manzanas, puesto que las jóvenes debían rendir cuenta de los árboles y sus frutos a su propietaria, Hera, que nunca fue una diosa con la que se pudiera eludir responsabilidades. Los árboles, ya lo hemos comentado, daban frutas de oro y eran tan valiosos que su tutela se complementaba con la continua presencia de un monstruoso dragón de cien cabezas, Ladón, un peculiar hijo de Tifón y Echidna. Para no extendernos en el terreno mitológico que ahora no nos compete, digamos tan sólo que Prometeo le dijo a su salvador que la solución estribaba en reclamar la ayuda de su hermano Atlas, condenado a sostener el Universo sobre sus espaldas, y que Hércules siguió su prudente consejo.

OTRAS HISTORIAS DE TITANES Y TITANIDAS

Siete en total, entre los varones y las hembras, con la excusa de pasar a ser los padrinos de los siete días de la semana, por necesidades meramente litúrgicas, fueron los primeros hijos habidos de la unión del Cielo y la Tierra, de Urano y Gea, lo que les convierte en precursores de las divinidades estables, de la docena olímpica que se hizo famosa. Si consideramos su atribución por Eurinome a los astros (a los siete cuerpos celestes conocidos entonces), tendremos que hablar de las siguientes parejas, pues así se unieron los precursores: Tela e Hiperión fueron adscritos al Sol; Febe y Atlante pasaron a estar bajo la advocación de la Luna; Dione y Crío fueron a Marte; Metis y Ceo fueron asignados a Mercurio; Temis y Euremídonte, a Júpiter; Tetis y Océano quedaron en Venus; Rea y Cronos, finalmente, pasaron a cuidar de Saturno. Como se puede comprobar, Titánidas y Titanes empezaron estando junto a sus creadores, en la cima de la organización mitológica, pero su carrera en el poder fue breve, al ser pronto superados y vencidos por los olímpicos, un grupo de deidades bastante más dotadas de las cualidades idóneas para regir en el destino de lo que fueron ellos. En una de las muchas organizaciones de Titanes que podemos conocer en la mitología clásica, nos aparece Océanos como el primero y principal de los Titanes, aunque hay autores que también ponen a la cabeza del grupo a Cronos, el último de los Titanes; Tetis fue una Titánida, hermana de Océanos y esposa suya; tenemos también a Hiperión, a Crío y a Ceo, que ya

hemos nombrado antes, pero no faltan autores que añaden los nombres de Foroneo y de Japeto, padre a su vez de Titanes tan esenciales para la mitología en su totalidad, como lo fueron Prometeo, Epimeteo, Atlas y el malhadado Menecio. En el grupo de las Titánidas, dentro de esta anterior organización, debemos también poner entonces a Febe, que fue esposa de su hermano Ceo y madre de Leto y Asteria; a Tela, que casó asimismo con un hermano, con Hiperión, y fue madre de Helios, Selene y Eos; a Euribie, esposa, según la costumbre, de su hermano Crío y madre de Astreos, Palas y Perses; a Temis, a Mnemosina y a Rea, madre, con su hermano Cronos de los dioses olímpicos, los que habían de matar a su padre (infanticida y parricida él también, todo hay que decirlo) y sucederle en el poder, los que tampoco rehusarían el innoble papel de parricidas: Hestia, Deméter, Hera, Hades, Posidón y Zeus.

COSAS DE GIGANTES

Los tres Gigantes de cincuenta cabezas y cien brazos, los Hecatonquiros Briareo, Coto y Giges, forman una especie aparte. Estos seres monstruosos eran también hijos de Urano y Gea, los primeros que nacieron de su matrimonio con un aspecto semihumano y fueron aliados de los olímpicos —con los Cíclopes— en su lucha por el poder frente a Cronos y los suyos. Al final, los Hecatonquiros terminaron sus días como guardianes de los Titanes apresados en el Tártaro y, desde ese poco honroso nombramiento, la historia de esos tres tan fabulosos seres se pierde para siempre, tal vez sea el precio a su traición o el triste fin de todos los carceleros, pero es lo único que se puede decir de la suerte que corrieron. Otros Gigantes, los veinticuatro Gigantes sin más apellidos ni datos extraordinarios, aparte de su tamaño y corpulencia, fueron los poderosos y semimortales seres legendarios que aparecieron al principio de los tiempos; eran las deidades de la primera generación, junto con los Titanes y Titánidas. Su naturaleza era muy peculiar, porque, a pesar de ser deidades, también eran seres mortales, aunque sólo podían morir si eran atacados conjuntamente por un dios y un hombre, eran un nutrido grupo de terribles luchadores y horripilante aspecto, peludos y con piernas en forma de serpiente, nacidos, según se cuenta, de la sola voluntad y poder de la diosa Gea. Sabemos los nombres de algunos, de trece, para ser más precisos, porque nos los han dejado escritos en sus relatos Apolodoro e Higino, y estos nombres son: Alcioneo, el jefe de ellos; Eurito, Porfirión, Clitio, Efiates, Mimante, Agrio, Palante, Anclado, Toante, Polibotes, Hipólito y Gración. También se suele hablar de Pronomo como el atacante de Hera, sustituyendo o complementando a Porfirión, que fue otro o el mismo atacante que se señala en los escritos de los clásicos.

LA GIGANTOMAQUIA

La batalla final entre dioses y Gigantes, la Gigantomaquia, que iba a adornar los frontones de los grandes templos, como homenaje impercedero a los triunfadores, no fue nada sencilla. Estaba en juego el poder, el mantenimiento del dominio sobre la creación y no podía esperarse del vencedor sino la derrota total, la muerte, o el castigo eterno. Los Titanes ya habían sido arrojados de la gloria olímpica y estaban sometidos a prisión, bajo la atenta vigilancia de los Hecatonquiros. Ahora los Gigantes debían decidir la historia; era a ellos a quienes correspondía definir el futuro, aparte del hecho de su necesidad de vengar la afrenta cometida a sus ex compañeros de creación, los infelices Titanes. Su plan era sencillo: deberían atacar por sorpresa a los olímpicos, confiando solamente en su fuerza y en su número. Con palos y piedras se lanzaron en tropel los Gigantes y no era nada fácil la defensa, ya que los atacados debían aliarse en parejas de dioses y de humanos para poder derribarles y acabar con ellos, con la agravante de que se conocía la existencia de unas hierbas silvestres que podían convertir en inmortales a los Gigantes. Así que, a la vez que se luchaba denodadamente por cerrarles el paso, Zeus partió a recorrer la tierra, quitando del medio toda hierba de ese tipo que encontró, amparado en la penumbra de una larga y artificial noche que se decretó desde el Olimpo, para que el dios supremo tuviera la ventaja del tiempo a su favor. Privados de la inmortalidad y a la luz del nuevo día, los asaltantes empezaron a sentir el poderío de los enemigos aliados, con la ubicua presencia de Heracles rematando a los Gigantes que los dioses y las Parcas derribaban o herían. La lucha se decantó rápidamente a favor del grupo del Olimpo y los últimos supervivientes huían desesperadamente, mientras los dioses lanzaban toda clase de armas arrojadas, hasta montañas enteras, o trozos de las cercanas islas sobre ellos, acabando de una vez por todas con quienes pudieron gobernar los destinos del universo.

UNA BREVE REFERENCIA A LOS CICLOPES

Con respecto a los tres primeros Cíclopes, a los padres de aquellos que después aparecen en los grandes relatos, como es la aventura de Odiseo, este con señalar que se trata de unos seres también de gran tamaño y pavoroso aspecto, con un único ojo sobre la frente, hijos de Urano y Gea, posteriores a los Gigantes, aunque algún que otro clásico disienta de ese orden, generalmente aceptado como bueno. Digamos, asimismo, que los Cíclopes eran habitantes de las profundidades, no por gusto, sino por la sucesión de condenas impuestas por Urano, por Cronos y por Zeus, ya que todos pedían ayuda en su momento a los Cíclopes y después, sin que se explique por que se hacía eso con ellos, volvían a ser arrojados al Tártaro. Si hubiera una razón para este extraño comportamiento

de todos los dioses hacia los tres extraños seres, habría que pensar que, además de laboriosos constructores (recordemos las llamadas construcciones "ciclópeas") y de esforzados herreros de la fragua volcánica de Hefesto (ellos realizaron el prodigioso casco de la invisibilidad que llevaba Hades, el arco, las flechas y el carcaj de Artemis y los rayos que lanzaba Zeus), eran gente soberbia; gente quizás excesivamente orgullosa de su poder y prestigio, por eso, precisamente, serían postergados repetidamente a la oscuridad de las entrañas de la tierra, y así hasta que fueron injustamente abatidos por las flechas de Apolo, una acción que estuvo a punto de ser la causa de que Zeus dictara para él una condena de por vida al Tártaro, aunque la intercesión de los demás olímpicos evitó que esto sucediera. Los tres primitivos y desgraciados Cíclopes respondían, y muy literariamente, a los nombres de Urges, o el relámpago; Brontes, o el trueno, y Estéropes, o el rayo, atributos que fácilmente explican cómo debía ser una de sus apariciones, bien fuera de uno de ellos por separado, o en pavoroso grupo, aunque no sirvan para hacernos comprender la verdadera causa de su inacabable persecución.

LOS VIENTOS Y SUS PERSONALIDADES

Tifón, las Arpías, Boreas, Céfiro, Escirón, el rey Eolo, Euro, Noto, etc., todos ellos son nombres mitológicos de dioses de los vientos más huracanados o de las brisas más apacibles. Es un grupo de divinidades unidas por su adscripción, pero se trata de una serie de personalidades totalmente dispares; estas deidades griegas de los vientos no son nada similares entre sí, ni siquiera son remotamente parecidas por sus características, o por sus efectos. De Tifón se ha escrito que fue el mayor de los monstruos jamás conocidos, Gea, que había parido por sí sola a los Gigantes, esta vez fue al Tártaro a buscar marido y, naturalmente, del ayuntamiento con el averno no se podía esperar otra cosa que no fuera un horrible monstruo. Tenía, como sus hermanastros los Gigantes, piernas formadas por racimos vivientes de serpientes; pero el parecido con ellos terminaba allí; sus brazos eran tan largos como el monstruo deseaba y, en lugar de dedos, lucía cabezas de serpiente. De colosal estatura y por demás alado, Tifón llegaba hasta las esferas celestes y su cabeza no era sino la de un gigantesco burro, pero con la salvedad de que de su boca enfurecida podía salir una tremenda erupción volcánica, mientras que sus ojos abrasaban todo con su mirada colérica. Y no se crea que esta descripción es exagerada; hasta los mismos dioses del Olimpo huyeron despavoridos al verle aparecer y no pararon hasta llegar al otro lado del mar, a Egipto, en donde casi todos, desde Zeus a Hera, decidieron tomar apariencias animales, mientras resolvían cómo librarse del terror de aquella espantosa aparición. Menos mal que Palas Atenea, la más sabia de las divinidades, supo mantener la dignidad que los otros habían olvidado. Ella supo herir a sus colegas en el olvidado amor propio y consiguió

de ellos la reacción adecuada. Zeus dejó de ser una asustada cabra y volvió a tiempo de demostrar a Atenea (y demostrarse a sí mismo) que no era un cobarde, lanzándose él y lanzando sus invencibles rayos contra Tifón, al tiempo que se abalanzaba sobre el monstruo, golpeándole ferozmente con la misma hoz con la que terminó en otros tiempos con la vida y el imperio de su padre Cronos.

CASI EL FIN DE ZEUS

Y el ataque fue valiente. Tanto que estuvo a punto de costarle la vida a Zeus, cuando Tifón le apretó fuertemente con sus serpenteantes formas hasta hacerlo desvanecerse. Zeus le cortó los tendones de las manos y los pies, convirtiendo al otrora Zeus en un indefenso pelele, como dicen que hacen los grandes simios con sus vencidas víctimas. Más no terminó allí el combate, puesto que Zeus fue arrastrado hasta una sima de la Cilicia, la cueva llamada Coriciana, que estaba destinada a ser su prisión a perpetuidad, ya que el prisionero, aunque fuera el dios más poderoso, ahora estaba condenado a la más absoluta inmovilidad, y sus tendones, como botín de guerra, habían sido escondidos aparte, dentro de una bolsa hecha con la fuerte piel de un oso pardo. Al cuidado de la bolsa estaba la dragona Delfine, una centinela muy peligrosa, pero no tanto como para amilanar a Pan, quien se dejó caer ante ella al tiempo que daba uno de sus más pavorosos alaridos. Pan logró su objetivo al momento; la dragona perdió de vista la bolsa durante un tiempo suficientemente largo como para que Hermes, el más rápido de los olímpicos, pudiera llegarse hasta ella y arrebatar los tendones, sin que su vigía tuviera opción a darse cuenta de la hábil combinación de los dos dioses ante sus mismos ojos. Con los tendones recuperados, Pan y Hermes sólo tuvieron que ir en busca de Zeus y pronto dieron con él. Debe decirse que hay quien atribuye a Cadmo, el fundador de Tebas, la maniobra y el salvamento de Zeus. Pues bien, fuera quien fuese el que lo hizo, lo que no deja de ser cierto es que a Zeus le reinjertaron los arrancados tendones, y el dios se puso de nuevo en marcha, regresando de inmediato al Olimpo, en donde preparó su carro de guerra, para lanzarse en persecución de su enemigo, más que dispuesto a darle la última lección al bestial Tifón. Lo persiguió por toda la Tracia, lanzándole sus rayos y acosándole sin cesar. Finalmente, en Sicilia, Zeus dio el golpe de gracia al monstruo, al arrojarle el monte Etna, que quedó convertido en presidio y volcán, puesto que de él salen, de cuando en cuando, las llamaradas y las erupciones que emanan de las entrañas del prisionero, recordándonos así a todos los humanos quién está encerrado en su interior.

MEJORES VIENTOS

Las Arpías fueron, al menos en su origen, unas deidades auxiliares de Posidón; ellas eran los vientos que salían de las tormentas marinas. El rey Eolo, guardián de la cueva de los vientos y manipulador de su fuerza y violencia, por personal encargo de Zeus, no fue, en Grecia, la divinidad del viento que luego sería en Roma, pero sí hubo otras famosas deidades de los vientos, como lo fueron los cuatro personajes asignados para personificar los cuatro vientos de los cuatro cuadrantes, los dioses vientos del norte, del sur, del este y del oeste. Sus nombres eran, respectivamente: el frío Boreas, el cálido Noto, el templado Euro y el irregular Céfiro. Eran los hijos de Eos, la diosa de la Aurora, y de Astreo, Titán e hijo de Titanes. Boreas tenía bastante mal genio, baste recordar su intento de asesinato a la gentil Ninfa Pitis, en la pugna que sostuvo con Pan por lograr su amor de la manera que fuese, Céfiro, aparte de arropar a Afrodita en su nacimiento, engendró con la Arpía Podarge los briosos y rápidos caballos de Aquiles. Céfiro casó con la Ninfa Cloris, pero no le fue muy fiel, ya que le arrebató las islas Afortunadas. Noto y Euro no tuvieron la importancia de sus compañeros y apenas se les menciona, o se habla de hechos de interés, de los que ellos fueran protagonistas. En Roma, estos cuatro vientos recibieron los nombres de Septentrio, Auster, Vulturnus y Favonio, gozando del respeto debido a su condición y de un culto muy piadoso, ya que los dioses de la meteorología eran personalidades a quienes convenía contentar y tener a favor, para bien de los agricultores, quienes preferían confiar en ellos y en su buena voluntad, como único medio conocido para la salvaguarda de los campos, del ganado y de las cosechas.

DEIDADES DEL COSMOS

SELENE/LUNA

Una de las deidades celestes más conocidas, por su popularidad, es Selene/Luna. Se la considera, junto con Helios/Sol, una luminaria. Fue engendrada por Tea, la titánide que se prendó de Hiperión y concibió, además, a Helios/Sol y a la Aurora/Eos. Existen, no obstante, algunas versiones que explican que fue Basilea —otra de las titánides, hermana de Tea, y reencarnación de lo real, puesto que el mismo vocablo "Basilea" significa literalmente "Reina"— la verdadera madre de las dos luminarias, y las concibió después de prendarse de Hiperión y yacer con él.

También hubo ocasiones en las que a Selene se la identificó con Artemisa/Diana y con una titánide de nombre Febe, que personificaba el fulgor y el brillo.

La importancia de Selene se debe a que siempre se hallaba presente cuando se celebraban rituales relacionados con el mundo mágico y esotérico. También se la invocaba, según la tradición más antigua, a la hora de dar a luz y en todo el proceso relacionado con el embarazo. Además, aparecía con regularidad asociada a determinado ritual mágico y de tipo esotérico; la luz que irradiaba Selene iluminaba los objetos como en penumbra y, bajo su amparo se llevaban a cabo sortilegios y conjuros, amores y odios. En su significación emblemática se ha querido ver, a través de los tiempos, un contenido dependiente de aspectos sensibles y en los que resaltaría lo afectivo. Acaso por ello, Selene aparece, en ocasiones, relacionada con medios bucólicos, con efebos y pastores. De entre éstos, sobresaldrá Endimión, cuya leyenda ha pervivido hasta nuestros días.

UNA HISTORIA DE AMOR

Suele hablarse de la majestuosidad de Selene y de cómo viajaba en su reluciente carro, tirado por indómitos corceles, a través del Cosmos inmenso. Solía acompañarse de sus amores, que unas veces compartía con Zeus —el propio rey del Olimpo— y otras con el dios Pan, que habitaba en la mítica región de Arcadia.

Selene era representada siempre llena de hermosura, belleza y juventud y, acaso entre todos sus amores, destaque su idilio con el efebo Endimión. Cuentan las crónicas que éste era un pastor que apacentaba sus rebaños en el legendario monte Latmo. Como Selene, que viajaba por todos lados con su reluciente carro, lo descubriera en cierta ocasión, quedó tan prendada de su hermosura que rogó al rey del Olimpo le fuera concedido al muchacho cualquier deseo que solicitara. Sabedor Endimión de tan bellos propósitos, y una vez que le fue preguntado cuál sería su más ardiente deseo, decidió pedir a Zeus que le permitiese permanecer eternamente joven, y que apartara de él la vejez; pero, al propio tiempo, rogaba que su estado fuera un permanente sueño en el que sólo conservara abiertos sus ojos para, así, poder contemplar siempre a su amada Selene. Todos sus deseos le fueron concedidos a Endimión y, desde entonces, Selene le visitaba todas las noches, y con él yacía en la hondura apacible de los bosques del monte Latmo. Cuentan los narradores de mitos que la descendencia de Selene y Endimión fue numerosa, al parecer tuvieron más de cincuenta hijas. Existen otras versiones acerca del mito de Endimión que explican que éste no fue un pastor, sino un sabio que vivió en la región de Caria y pasaba las noches en la cima del monte observando a los astros y sus movimientos.

Los autores clásicos como, por ejemplo, Virgilio, nos hablan de los amores de Selene con el dios Pan, en términos idílicos y líricos: "Gracias la regalo que te hizo de un vellocino blanco como la nieve, Pan, el dios de la Arcadia, te sedujo, ¡oh Luna! Te sedujo llamándote para que fueses al fondo de los bosques. Y tú no desdeñaste a aquel que te llamaba".

ELEMENTO DEL MUNDO VISIBLE

No faltan alusiones, en la historia del mito, referidas a Selene/Luna, que la asocien con los elementos de aquello que los antiguos denominaban "elementos del mundo visible". Hesíodo, por ejemplo, en su obra "Teogonía" cita tales elementos: Urano, Ponto, Eter, Montañas, Estrellas, Ríos...

Acaso de todos los elementos enunciados, sea Urano el más cargado de connotaciones míticas. Cuentan las leyendas que se le tenía por la personificación del cielo y que de él nacería la Tierra. Pues Urano aporta el elemento masculino y fecundante, mientras que la Tierra misma contiene el elemento femenino y fecundado. De la unión de ambos nacerán los Titanes, los Cíclopes, las Musas, Pan...

Urano no quería tener descendencia, por miedo a ser desplazado de sus dominios, y, mientras pudo, mantuvo ocultos, casi como prisioneros, a todos sus descendientes más directos. Obligó a Gea/Tierra a retenerlos en su vientre y a que no vieran la luz del día. Sin embargo, y a causa de una desavenencia entre ambos, Gea/Tierra permitió que salieran y se unió a ellos para luchar contra Urano. Cuentan las leyendas que Cronos, sirviéndose de una hoz fabricada con diamantes que le entregó su madre, mutiló de tal forma a Urano —le cortó los órganos genitales y los arrojó al mar— que, al momento, la sangre de éste regó la Tierra y así tuvo lugar el nacimiento de las Erinnias, los Gigantes, los Cíclopes... La parte arrojada al mar formaría una espuma de la que nacería la diosa del amor, la bella Afrodita/Venus.

PONTO

Se le tenía como la personificación del mar, era como un camino imaginario en el Océano conocido, por lo demás, por todos los marineros y navegantes. Aparecía las más de las veces pleno de olas gigantescas y poderosas y, al propio tiempo, mostraba sus profundidades abisales e insondables.

Además de Ponto, también formaba parte de los elementos del mundo visible, el Eter. Por lo general, al Eter no se le conoce leyenda propia, pero todos los narradores de mitos lo asocian a esa porción de espacio superior que envuelve la inmensidad del cosmos. Se le reconoce como dador de vida de las denominadas "abstracciones". Y, así, sería el progenitor de la Venganza, la Astucia, el Terror, la Verdad, la Mentira, el Orgullo, la Ira...

En cuanto a las Montañas, Estrellas y Ríos, como elementos del mundo visible, puede afirmarse que forman parte esencial de la mitología. Baste hablar, al respecto, del Olimpo, asentado en la cima de la más utópica de las Montañas, del monte Cirene, de las Montañas de la región fabulosa de Arcadia, los montes de Nisa, poblados de hermosas ninfas, etc. De las Estrellas, todos los narradores de mitos hablan y las reconocen y nombran; recordemos a las Pléyades y a su perseguidor Orión, por ejemplo. Los Ríos forman parte, ya, de toda personificación mítica y la lista de tales elementos del mundo visible sería interminable. Baste recordar algunos, como el Aqueronte, el Stix — también conocido popularmente con el nombre de laguna Estigia— y el río de los Gemidos.

SELENE ES LA LUNA PARA LOS ROMANOS

Los clásicos romanos consideraban a Selene/Luna como una deidad y, su culto, fue introducido en tiempos de Zatius, rey de los rabinos. Cuentan las narraciones de la época que este monarca declaró la guerra a los romanos cuando éstos raptaron a las mujeres sabinas; se trata del legendario episodio conocido como el "rapto de las sabinas".

El ritual utilizado por los romanos para adorar a una luminaria como la Luna no fue copiado de pueblo alguno anterior a ellos, lo que prueba su originalidad. Sin embargo, y con el transcurso del tiempo, el culto a la diosa fue debilitándose. La misma Luna, en cuanto deidad, fue confundiéndose, hasta llegar a identificarse, con deidades de la categoría de Artemisa/Diana.

Todo ello indica, cuando menos, que interesó más Selene/Luna como astro que como deidad merecedora de culto. Y, así, el culto a la Luna, en cuanto luminaria, fue descrito por el propio Virgilio que, además, se ocupó de describir los eclipses y fases lunares. Se la denominaba con el epíteto "Noctiluca" que significaba "la que luce durante la noche" y, por lo demás, tenía erigidos templos en el Palatino y en el Aventino. Los ciudadanos se turnaban para atender el culto de la luminaria Luna, y tenían la obligación de cuidar que el candil que ardía en el interior de los citados templos mantuviera su llama avivada siempre. La tradición popular explica que los templos consagrados a la Luna no tenían que

estar recubiertos, sino a cielo abierto. De este modo, podía hacerse visible la luminaria todas las noches y, al propio tiempo, comprobar que en los templos levantados en su honor seguía alumbrando la llama vivificadora.

SELENE/LUNA EN EL ARTE

Por lo general, la iconografía romana careció de originalidad respecto a las distintas representaciones que, ya desde antiguo, venían haciéndose de Selene/Luna. Esto quiere decir, en un primer acercamiento, que los romanos aceptaron, cuando no plagieron, todas las formas artísticas más conocidas, y que los griegos habían ideado, de la luminaria que estamos reseñando.

La tradición clásica comenzó a representar al astro en cuestión en forma de media Luna. Para muchos de los narradores de mitos —entre los que podríamos citar a Homero— la Luna era únicamente una luminariado fabricado por Hefesto/Vulcano.

En ocasiones, las imágenes que se han representado en el ágora griega tenían en su cabeza una media luna. En la época helenística era costumbre hacer aparecer a la diosa Artemisa/Diana con una media luna, lo cual indicaba que Selene/Luna era uno de sus atributos esenciales.

En la mítica región de Arcadia existía, ya desde tiempos inmemoriales, la costumbre de rendir culto a Selene; no había cueva o gruta habitadas que no tuvieran en su interior una representación de la luminaria de marras.

Lugares hubo, también, que contaron con altares de mármol para rendir culto a la deidad de Selene. En el puerto de Laconia, por ejemplo, aparecieron inscripciones que daban cuenta, una vez descifradas, de la existencia de sacerdotes dedicados al culto de Selene.

En algunas ciudades griegas se practicaban rituales consistentes en hacer libaciones de agua pura y comer pan en forma de media luna. También, en la época clásica, existía una tradición muy arraigada entre los enamorados, quienes evocaban a la Luna en cuanto tenían dificultades con su pareja.

HELIOS/SOL

Acaso la deidad más importante, al menos desde una perspectiva simbólica, de entre todas las deidades celestes y del cosmos, sea Helios/Sol.

Desde los primeros tiempos se ha adorado al Sol y se le ha reconocido como deidad de la luz y de la claridad. Sin embargo, entre los pueblos de la época clásica se le reconocía más como astro que como deidad. En todo caso, siempre sería considerado como una divinidad secundaria. Los griegos, por ejemplo, lo identificaron con el dios Apolo y, por lo mismo, apenas le concedieron importancia en solitario. Sin embargo, existe una excepción al respecto, la isla de Rodas. Esta era denominada con el epíteto de "Isla del Sol" y, en su territorio, se le ofrecía culto con cierta regularidad. Los narradores de mitos se referían al Sol con frecuencia y hablaban del camino que recorría desde que, al despuntar el alba, salía, hasta que se ponía y llegaba la noche. Pero, sin embargo, nunca supieron dar razones claras del porqué de los hechos apuntados. Se preguntaban acerca del paso del Sol, después de cada noche, hacia la luz. Del camino que le llevaba de occidente a oriente. Y se llegaron a confeccionar verdaderas fábulas que intentaban explicar, de manera ciertamente bastante lírica, los hechos.

UN LECHO DE ORO

Se decía, por ejemplo, que Helios/Sol recorría aquel extraño camino recostado en una barca que contenía un lecho de oro con alas fabricado por el mismísimo Hefesto. Allí se recostaba cuando ya el día tocaba a su fin y, mientras dormía, era transportado desde occidente hasta oriente. En su camino atravesaba por un hermoso país habitado por hombres piadosos y buenos que siempre tenían cerca al Sol —incluso en invierno los acompañaba— y, por eso mismo, se les conocía con el epíteto de los "Etiópicos", voz que significa "quemados por el Sol". Cuentan las leyendas que esta especie de hombres era la más querida por todos los dioses y que siempre se hallaban presentes en festines y banquetes, lo cual era símbolo de abundancia y fecundidad. Así, se asociaba a Helios/Sol con la fertilidad y la fecundidad, pues de él provenían la luz y el calor necesarios para que la tierra dejara de ser yerma y se nutriera y vivificara.

También Helios/Sol era reconocido por los clásicos como una deidad que todo lo veía desde su privilegiada situación. Homero lo llamaba el vigilante de los dioses y de los hombres. Recordase, al respecto, el relato mítico de Ares y Afrodita, cómo Helios vio que se amaban y se lo comunicó a Hefesto —esposo de la diosa—, de lo cual ha quedado constancia en la iconografía de algunos afamados artistas, tales como Velázquez, por ejemplo, que muestra la fuerza del mito aludido en la "Fragua de Vulcano".

GOTAS DE AMBAR

Helios/Sol engendró, junto con la oceánide Clímene, al joven Faetón, quien, según la tradición, fue criado por los humanos. De este modo, llegó a creer que era hijo del rey etíope que le había acogido bajo su protección y que se había casado con Clímene, madre de Faetón. Pero, ésta, en cuanto su hijo se hizo mayor, le explicó que su verdadero padre era Helios/Sol. El joven exigió una prueba palpable que avalara la revelación salida de la boca de su madre. Entonces, ésta, le aconsejó que visitara al propio Helios/Sol y le preguntara él mismo acerca de la identidad de su verdadero progenitor. Así lo hizo el muchacho y, ni corto ni perezoso, se encaminó hacia los dominios de Helios/Sol, quien le recibió con cariño paterno y, para mostrarle que era su padre, accedió a todos los caprichos del joven. Este le pidió únicamente que le permitiera conducir su mítico carro —el "Carro del Sol"— durante un día, a lo que accedió Helios/Sol. Faetón subió tan arriba, que se asustó al ver los signos del Zodiaco y perdió el dominio de los caballos. Entonces se acercó demasiado al cielo y una parte del Cosmos quedó abrasada. Según algunas leyendas, así se formó la Vía Láctea. A continuación, Faetón se acercó demasiado a la Tierra, con lo que se corría el peligro de desecación y, además, algunos de sus habitantes vieron volverse su piel de color oscuro. Para prevenir mayores males, el rey del Olimpo envió uno de sus mortíferos rayos contra el desdichado e inexperto joven. Este fue precipitado a las aguas del río Erídano y sus hermanas rescataron su cuerpo y lloraron abundantemente; la leyenda relata que sus lágrimas se convirtieron en gotas de ámbar.

Después de la muerte de Faetón, su padre, Helios/Sol, quedó tan apenado que, al decir de Ovidio, "empalideció. Y todo el universo hubo de conllevar su pena. Clímene, enloquecida, se echó a buscar los restos amados salidos de sus entrañas, y al hallarlos por fin, tirada sobre la tumba, cubierta de lágrimas, noche y día dejaba pasar llamándole monótona, quejumbrosamente (...) Al triste Helios/Sol le fueron rodeando todos los dioses, quienes le rogaban volviera a su cotidiano oficio, alumbrando el mundo sumido en tinieblas".

Se dice que durante mucho tiempo el mundo permaneció en la más completa oscuridad, pues Helios/Sol renegaba de ser Sol, deseando únicamente poder lamentarse: "Mi existencia —clamaba— no ha podido ser más agitada desde que existe el universo. Jamás cesé en mi trabajo y jamás fui recompensado. Si nadie quiere mi carga, debe el mismo Zeus/Júpiter guiar mi carro, que puede ser oficio menos cruel que el de privar de sus hijos a los padres. Cuando él se dé cuenta de todo lo trabajoso que resulta conducir mis caballos, es fácil que se sienta movido por mayor misericordia".

Las palabras de Helios/Sol eran una clara acusación contra el rey del Olimpo quien, sin embargo, tomó la decisión de intervenir para que los humanos pudieran seguir viviendo sobre la faz de la Tierra. Y, así, ordenó a Helios/Sol que cumpliera con el deber de alumbrar a la Tierra y sus moradores.

LOS REBAÑOS DE HELIOS/SOL

Todas las leyendas míticas coinciden en afirmar que el Sol no es una deidad que tenga poder por sí misma. Siempre tiene que recurrir a otras divinidades para que le hagan justicia o para rogarles que le ayuden. Por lo general, siempre se dirige al propio Zeus, padre de los dioses y de los hombres y rey del Olimpo. En el relato que Homero hace de las vacas del Sol se ve con claridad cómo el brillante astro reclama ayuda a Zeus. Lo cierto es que Helios/Sol poseía unos rebaños de bueyes que nunca aumentaban ni disminuían, pues ni morían ni se reproducían. También tenía un rebaño de ovejas que le producía una lana de inigualable lustre. Los animales pastaban con entera calma en los ricos prados de la Isla del Sol. Pero, un aciago día, el mar embravecido hace arribar a la isla a Odiseo y sus compañeros. El hambre había hecho mella en la fortaleza de aquellos hombres y, aunque Odiseo les había prohibido tocar un animal de aquéllos, sin embargo, y aprovechando la ausencia del héroe de Itaca, que había ido a reconocer la isla, todos se dejaron convencer por el compañero Euríloco y comieron los mejores animales del rebaño de Helios/Sol.

EL INFORTUNIO

"Oíd mis palabras, compañeros —decía Euríloco—. Todas las muertes son odiosas a los infelices mortales, pero ninguna es tan mísera como morir de hambre y cumplir de esta suerte el propio destino. ¡Ea!, tomemos las más excelentes de las vacas del Sol y ofrezcamos un sacrificio a los dioses que poseen el anchuroso cielo. Si conseguiremos volver a Itaca, la patria tierra, erigiríamos un templo al Sol, hijo de Hiperión, poniendo en él muchos y preciosos simulacros. Y si, irritado a causa de las vacas de erguidos cuernos, quisiera el Sol perder nuestra nave y lo consienten los restantes dioses, prefiero morir de una vez, tragando el agua de las olas, a consumirme con lentitud en una isla inhabitada. "Así habló Euríloco y aplaudiéronle los demás compañeros. Seguidamente, habiendo echado mano a las más excelentes vacas del Sol, que estaban allí cerca —pues las hermosas vacas de retorcidos cuernos y ancha frente pacían a poca distancia de la nave de azulada proa—, se pusieron a su alrededor y oraron a los dioses, después de arrancar tiernas hojas de una alta encina, porque ya no tenían blanca cebada en la nave de muchos bancos.

Terminada la plegaria, degollaron y desollaron las reses; luego cortaron los muslos, los pringaron con gordura por uno y otro lado y los cubrieron de trozos de carne, y como carecían de vino que pudiesen verter en el fuego sacro, hicieron libaciones con agua mientras asaban los intestinos". Inmediatamente el Sol, con el corazón airado, habló de esta guisa a los inmortales: ¡Padre Zeus, bienaventurados y sempiternos dioses! Castigad a los compañeros de Odiseo pues, ensoberbeciéndose, han matado mis vacas, y yo me holgaba de verlas así al subir al estrellado cielo, como al volver nuevamente del cielo a la Tierra. Que si no se me diere la condigna compensación por estas vacas, descenderé a la morada de Hades y alumbraré a los muertos.

Y Zeus, que amontonaba las nubes, le respondió diciendo: ¡Oh Sol! Sigue alumbrando a los inmortales y a los mortales hombres que viven en la fértil tierra, pues yo despediré el ardiente rayo contra su velera nave y la haré pedazos en el vinoso ponto".

HELIOS/SOL EN EL ARTE

La iconografía ha representado a Helios más bien relacionándolo con la fastuosidad y la pompa que con el poder atribuido a una deidad. Por ejemplo, es muy común contemplar la figura de Helios, rodeada de los atributos que le son propios. En ocasiones, aparece bajo la figura de un joven efebo que, por lo común, tiene resaltados los rasgos físicos tendentes a identificarlo con las actitudes más viriles. El cabello que le cubre la cabeza aparece formado por los rayos del propio Sol. El atributo más común de Helios/Sol es su carro de fuego. Montado en él recorre por el día toda la bóveda del cosmos a la velocidad que le imprimen los cuatro raudos corceles a los que va enganchado. Cuando llega el crepúsculo, Helios/Sol se va hundiendo lentamente en el inmenso Océano que, según la creencia antigua, no es más que un vasto río que rodea a la Tierra.

Por otra parte, el culto que se le tributaba en la ya mencionada isla de Rodas, se revestía de tal solemnidad y pompa, que eran muy concurridas todas las actividades allí desarrolladas. Había juegos de lucha, carreras de caballos, carreras de carros y una procesión a la que asistían todos los participantes. Aquellos que vencieran en alguna de las modalidades recibirían como premio una corona que se hacía de hojas de álamo, pues éste era el árbol consagrado al Sol y, además, sus hojas tienen el revés de color blanco puro.

Entre el pueblo romano, Helios/Sol apenas tenía un modesto lugar. Aunque no faltaron gobernantes para los que el culto al astro era esencial. Por ejemplo, durante el mandato de Aureliano se instituyó el culto al Sol de manera oficial y

en las monedas de la época aparecen inscripciones que explican la importancia concedida al Sol por los gobernantes de aquel tiempo.

LOS ASTROS

Tienen un claro sentido simbólico y, desde un punto de vista mitológico, interesa destacar que, las antiguas culturas, les concedían un poder trascendental; por lo general se acudía a ellos para solicitar protección contra los enemigos. "¡Que los astros me sean favorables!", exclamaba el héroe cuando iba a entrar en cruento combate o cuando se hallaba ante un inminente peligro. Siempre que el héroe, o sus compañeros, levantaban los ojos al cielo, se encontraron que allí estaban los astros, como si fueran fieles e impertérritos guardianes que nada, ni nadie, pudiere sobornar.

Entre los antiguos, los astros fueron considerados como detentadores de un manifiesto poder sobre los elementos esenciales, especialmente sobre el agua, el fuego y el aire. Siempre que se disponían a sembrar, o a recoger sus cosechas, solicitaban el favor de los astros para que la tierra les devolviera copiosos y abundantes frutos. Existía, además, la creencia de que los astros acogían las almas de los humanos célebres cuando éstos morían. También se creía que eran deidades: y otras veces se decía que su movimiento, tan regular y perfecto — puesto que nunca chocaban entre sí y siempre, al trasladarse, describían círculos perfectos—, simbolizaba la adecuada simetría y la absoluta belleza. La influencia de los astros era reconocida por todos los pueblos antiguos y, en ocasiones, se les atribuía un poder místico y esotérico y se les recitaba todo tipo de plegarias compuestas en honor de los propios astros.

PLEGARIA A LOS ASTROS

En los primeros siglos de nuestra era se concedió a los astros un poder y una fuerza inigualables. Las mejores composiciones para describir sus cualidades nacieron entonces y, su transcripción es como sigue:

"Sol grande y bueno, que te asientas en el centro del cielo y regulas, como una perfecto jefe, el mundo y las cosas, que haces que el fuego de las otras estrellas permanezca siempre avivado y que su destello tenga las justas proporciones de luz....

Y tú, Luna, que te hallas situada en la región más baja del cielo y, sin embargo, resplandeces de mes en mes, siempre nutrida por los rayos del Sol; que con tu augusto brillo perpetúas las simientes generadoras de vida y fértiles...

Y tú, Saturno, que estás en el extremo del cielo y te mueves de manera pausada e indolente...

Y tú, Júpiter, que vives en la roca de Tarpeya y con tu salvadora majestad no cesas de dar alegría a la tierra, y que detentas el supremo gobierno del segundo círculo celeste...

Y tú también, Marte, que te encuentras situado en la tercera región del cielo, y que con tu brillo rojo llenas de horror sagrado a toda criatura...

Y, por último, vosotros, Mercurio y Venus, que sois los más fieles compañeros del Sol.

A todos os encarezco que protegáis a los nuestros y los volváis invencibles. Extended vuestro favor sobre nuestros hijos, y sobre los hijos de nuestros hijos, para que nunca les alcance la aflicción o el mal y para que, así, contribuyan a la consecución de una felicidad y una paz eternas para todos los humanos."

ZODIACO

Está compuesto por diversas zonas que, por sí mismas, tienen un claro significado emblemático. Es el Zodíaco, por tanto, un conjunto de símbolos y, de la mutua relación entre ellos nace su riqueza interpretativa y simbólica. El número de zonas —doce— es ya de por sí significativo, pues el doce está considerado como un número perfecto. Cada uno de esos espacios se corresponde con las doce constelaciones. De entre éstas, las que marcan los tiempos fuertes de la carretera solar serían: Leo, Acuario, Tauro y Escorpión.

La importancia del Zodíaco es más bien simbólica que mítica y, desde muy antiguo, sus símbolos cósmicos han sido fuente y en la que han bebido psicólogos y caracterólogos para lucubrar sobre determinados aspectos —tanto psíquicos como físicos— de la personalidad.

El papel más importante del Zodíaco, por tanto, se desarrolla en la Astrología. Para los astrólogos, el Zodíaco es una franja que rodea la eclíptica, y dentro de ella se mueven los planetas y también las luminarias. Cada uno de los signos del Zodíaco representa, y significa, una fase evolutiva y un ciclo completo, y ello tanto desde perspectivas inmanentes como trascendentes:

Aries simboliza el impulso y la fuerza primordial que late en el orden cósmico.

Tauro está relacionado con el esfuerzo y la entereza.

Géminis es interpretado como la diversidad de los opuestos: materia/espíritu, forma/contenido...

Cáncer aparece relacionado con lo convencional y con el apego a lo conocido y establecido.

Leo es el símbolo, por excelencia, de la vitalidad y de la creatividad. Virgo indica diferenciación, autonomía e individualismo.

Libra aparece siempre como el símbolo de la medida y la armonía y la sociabilidad.

Escorpión es igual a separación y disgregación.

Sagitario indica la existencia de mundos opuestos y la diferencia entre instinto y razón.

Acuario equivale a seguir el camino que conduce siempre a un estado superior.

Piscis se relaciona con lo profundo y con el mundo interior.

Pero el Zodiaco también tiene una significación mitológica, y no sólo astrológica. Para los pueblos de la antigüedad clásica, el Zodiaco no sólo era esa zona circular de la eclíptica, sino que también representaba las distintas figuras míticas con que hasta ahora ha seguido nombrándose. Fueron los antiguos griegos quienes dividieron el Zodiaco en doce secciones y a cada una de ellas le pusieron nombres mitológicos que se han conservado hasta nuestros días:

El Carnero, que era el nombre del animal mítico que se inmoló en honor del rey del Olimpo y que dio lugar a los legendarios hechos del "Vello de Oro". El Toro, aparece relacionado con el pasaje mitológico en el que Zeus se transforma en toro para raptar a la bella Europa. Los Gemelos personifican a los célebres hermanos gemelos Castor y Pólux, también llamados Dióscuros, que participaron en la expedición de los Argonautas. Cáncer llevaba este nombre en memoria de aquella hazaña realizada por el héroe Hércules, cuando se dispuso a matar a la Hidra de Lerna, uno de los monstruos que la diosa Hera había criado. La tradición mítica explica que la astuta diosa había enviado también un cangrejo gigante para que ayudara a la Hidra en su lucha contra Hércules.

El León recuerda al "León de Nemea" que también fue vencido por Hércules y le arrancó la piel. La leyenda mitológica dice que, después de su muerte, fue transformando en la constelación de Leo. Virgo nos remite a la "Virgen" mitológica Astrea que vivió en la tierra durante la "Edad de Oro" y personificaba la 'Justicia'. Tuvo que huir del firmamento en la "Edad de Bronce" porque su vista no soportaba los crímenes, ni a maldad, de los hombres. La Balanza guardaba también relación con el pasaje anterior, puesto que era uno de los atributos de Astraea. Escorpión fue el animal que mató a Orión, siguiendo las instrucciones de Artemisa/Diana. Sagitario aparece relacionado con el centauro Quirón. Capricornio con la mítica cabra Amaltea, que amamantó el propio Zeus. Acuario se refiere a Ganimedes, "copero de los dioses" y Los Peces fueron quienes ayudaron a la diosa Afrodita cuando huía, en compañía de Eros, de la persecución de Tifón.

HERACLES/HERCULES

En la maravillosa iconografía de la moneda griega, de la inigualable moneda griega, nos encontraremos con un abundante repertorio de representaciones del dios, ya sea triunfal, con su cabeza cubierta con la testa del vencido león de Citerón, o en pie, completamente desnudo y empuñando amenazadoramente en su brazo derecho una maza de madera, mientras que el brazo izquierdo sujeta una lanza afilada. En apariciones posteriores, se añaden los elementos y Heracles lleva la piel del león en torno a su brazo izquierdo, mientras que el derecho blande la maza. Por contra, Mirón, el gran escultor, nos lo reviste de una cierta madurez, con el aspecto de un hombre sumamente musculado, incomparablemente fuerte, para que no nos quede ninguna duda de su adscripción mitológica, y esa personalidad es la que vence para la posteridad. Los otros dioses, incluso el poderoso y tunante Zeus, destructor de sus contendientes, o el tempestuoso e irascible Posidón, capaz de atar y desatar tormentas a su paso, son figuras imponentes, pero no son rivales de talla suficiente para contender con el poderoso y maduro Heracles, tal y como ha pervivido el modelo genuino del dios admitido por el conjunto de normas del clasicismo. Heracles, el eterno y divino luchador, el esforzado adalid del triunfo constante, se va estrellando contra los continuos obstáculos que el destino pone a su paso, pero termina siempre por vencerlos con su esfuerzo personal. Heracles es un héroe incansable, una deidad invencible, que no cesa en sus tareas sobrehumanas, y al cual se le abre una vía sólo a base de muertes ajenas y trabajos imposibles, como a ningún otro dios se le ha exigido jamás; hasta se podría decir que es el único dios por méritos propios, la única deidad que alcanza la gloria inmortal por oposición, superando, uno tras otro, todos los exámenes exigidos por el Olimpo.

SU COMPLEJA ASCENDENCIA

Se sabe que Zeus fue el padre de Heracles, cosa que en sí no tiene nada de extraño, ni tampoco demasiada importancia, en cuanto a la estricta cuestión de la paternidad, dada lo abundante y dispar que fue la prole que ayudó a concebir, con tantas mujeres, divinas o humanas, el dios supremo. Alcmena, esposa de Anfitrión, el poco afortunado regente de Micenas, y la hija del rey Electrón de Micenas. También hay que destacar que era dama de noble linaje, ya que se trataba de una nieta de Perseo, y, sobre todo, la sorprendida madre de Heracles y la involuntaria pareja de Zeus, pero debemos decir que Alcmena no supo, ni pudo sentirse tampoco orgullosa de tal hecho, hasta bastante después de sucedido. Así que los primeros momentos de Heracles son otra de esas aventuras de Zeus, una de esas historias rebuscadas y pícaras del dios caprichoso y sensual. El caso es que Alcmena tardó bastante en comprender que fuera cierto que Zeus, bajo disfraz, hubiera sido el que engendrara a la criatura que llevaba en su vientre. Como de costumbre, Zeus, antojadizo y complicado en sus aspiraciones amorosas, combinó una serie de elementos muy propios de él para dar más color a la gestación de la criatura, para poder después contar la aventura a sus colegas celestiales, y este hecho merece ser contado con detalle, para situar mejor al dios en su pasión tempestuosa y breve, y mejor también a la honesta reina, de modo que no se pueda jamás dudar de su buena voluntad y mejor fe, ya que nunca pudo llegar a sospechar que tenía junto a sí a Zeus transmutado en otra persona muy familiar y cercana.

ALCMENA SE QUEDA SOLA

Sucedió en un día ya muy lejano, que Anfitrión, el que hubiera sido regente de Micenas, tuvo que salir rápidamente de allí. La regencia fue un hecho que no le trajo más que disgustos y sinsabores por aquel maldito asunto del ganado robado por Pterelao y el rescate que él pagó como solución. Electrón no le perdonó lo que él consideraba afrenta, el no haber querido o sabido arreglar por la fuerza de las armas el robo, como le hubiera gustado a su tío y rey. Pero también el espinoso asunto le había valido recibir como prometida a la bella Alcmena, así que lo malo era compensado, con creces, por lo bueno del matrimonio que se avecinaba. Con Alcmena y el hermanastro Licimio junto al infeliz Anfitrión, el grupo salió de Micenas en busca de un mejor sitio para vivir en paz. Licimio era el único superviviente de la aventura del ganado robado, los otros ocho hermanos habían encontrado la muerte en el incidente del ganado. Decidieron, pues, dirigirse a Tebas y a ella llegaron, pero no se consumó el matrimonio, ya que Alcmena exigía la venganza por las muertes de todos sus hermanos como condición sine qua non para poder acostarse con su esposo. El rey Creonte de Tebas, además de dar a su hija a Licimio, reunió una tropa para

que Anfitrión se lanzase a la venganza requerida por los hados, operación bélica que culminó con la victoria para el buen Anfitrión y con la recuperación de su buen nombre. Pero la expedición dejó a Alcmena sola en palacio, detalle que no pasó inadvertido a Zeus, quien decidió hacerse con la exacta figura del ausente y aparecer junto a la dama, asegurando que ya se podía reunir la pareja como tal, puesto que la venganza había sido cumplida. Alcmena concedió gustosa permiso al supuesto marido y pasaron la larga noche juntos, amándose con rabia, para recuperar el tiempo perdido. Conviene aclarar lo que quiere decir larga noche, puesto que, por si no fuera suficiente el engaño, Zeus alargó la noche, triplicando su duración para gozar más de su treta, con la complicidad de Helios y las Horas, de la Luna y el Sueño, para, de paso, engendrar a conciencia al héroe más grande que pudiera imaginarse.

LA VUELTA DE ANFITRION

Día y medio, treinta y seis horas seguidas había durado la noche trucada por Zeus y Alcmena estaba feliz, pero exhausta. Así que, al llegar a casa el verdadero esposo, anhelando el cariño largamente esperado de su mujer, quedara atónito al ver que ésta le venía a decir que ya estaba bien servida con la primera y agotadora noche en vela, entre el relato de las hazañas y el premio compartido por ambos, para pasar a repetirla en una segunda. Anfitrión, en lugar de discutir con Alcmena lo que a duras penas comprendía, se fue a consultar con Tiresias, el sabio y adivino, cuál podía ser la razón de aquella respuesta tan poco razonable. Tiresias le confirmó sus sospechas: alguien había pasado la noche en su lugar y ese alguien no era sino el mismísimo Zeus, un rival imbatible, así que Anfitrión (cuentan algunos) abandonó la liza y no volvió a intentar consumir su matrimonio, ya que no deseaba tener también a Zeus por enemigo, después de todo lo que había tenido que sufrir en su corta vida. Definitivamente, para el pobre Anfitrión, el destino se había tornado en contra.

EL DIFICIL NACIMIENTO DE HERACLES

Pero no terminaron aquí los problemas. Todavía tenía que pasar el nonato por muchas calamidades. Cuando ya faltaba poco para el parto, Zeus, que no era un dios prudente, se jactó en el Olimpo, ante todos sus correligionarios, de la maravilla de hijo que había engendrado en Alcmena, al que ya había puesto el nombre de Heracles, y que sería quien tomara sobre sí la jefatura de la casa de Perseo. Hera escuchó el relato y urdió una de sus venganzas acostumbradas. Tomó la palabra a su infiel marido y le hizo comprometerse ante la corte celestial, haciéndole jurar que aquel de la casa de Perseo que naciera antes del anochecer sería el rey del que se hablaba. Zeus, orgulloso y seguro de sí mismo,

juró lo demandado y Hera, poniéndose en acción, se fue a Micenas, para hacer que se adelantara el parto de Nícipe, también de la casa de Perseo, yendo después a la proximidad de Alcmena, con sus tretas mágicas, a retrasar el nacimiento de su hijo.

Nació el de Nícipe, sietemesino, y retrasó la aparición en el mundo de Heracles en una hora (dejando también paso a un hermano que se llamaría Ificles), lo suficiente para desbaratar los planes de Zeus. Contenta por el resultado de su operación de castigo a la madre involuntaria y al niño inocente y de regreso en el Olimpo, la cruel, o cansada esposa Hera, tampoco se molestó en callarse y dijo en público, y orgullosa de su astucia, todo lo que había hecho en la tierra para hacer fracasar los planes de su marido. Esta arrogancia fue un error, pues Zeus asió por los cabellos a Ate, hija habida con Hera, al enterarse que ella era quien había encubierto a la madre y había impedido que el padre se enterase de tal maniobra, y la lanzó al espacio. Después se dirigió a Hera, para exigirle, encolerizado, que marcara una solución que —sin hacerle faltar a su palabra— permitiera a Heracles acceder al destino inmortal que él había soñado. La condición aceptada fue la imposición de una docena de casi imposibles trabajos que tendría que realizar Heracles para llegar a ser dios.

ATENEA AYUDA AL NIÑO Y EMPIEZA LA AVENTURA

Alcmena dejó a Heracles abandonado a su suerte en los campos de Tebas y salió despavorida con el otro, el habido con Anfitrión, hecho difícil de explicar, puesto que éste no se había atrevido a yacer con la esposa poseída por Zeus. Con lógica, o sin ella, ocurrió que Zeus, que había visto el abandono de su muy especial hijo, se buscó la complicidad sensata e inteligente de su hija Atenea, y ésta consiguió que Hera la acompañara en un paseo casual, justo por la zona en donde había quedado la criatura. Atenea se aproximó al niño, lo tomó en sus brazos y se lo mostró a Hera, comentando la suerte de Hera, que podía amamantar al hermoso niño. Hera cayó en la trampa y dio de mamar a Heracles, a ese hambriento niño, que tan fuerte chupó el pezón de la diosa, que de su pecho brotó un río de leche que fue a parar al cielo, en donde quedó para siempre con el nombre de Vía Láctea, aunque haya quien diga que fue Zeus el que hizo que el río de leche saltara del pecho de Rea. Lo cierto es que Hera quedó dolorida por la violencia de la criatura y, asustada, lo arrojó lejos de sí, pero no importaba ni el dolor de Hera ni el lanzamiento del niño, Heracles ya era un ser inmortal, la divina leche de su enemiga lo había transformado en un ser eterno. Atenea, contenta de haber arreglado las cosas conforme a los deseos de su padre, recogió a la criatura del suelo y se lo entregó de nuevo a Hera, encomendándolo definitivamente a su cuidado. Aceptado por Hera, fue ella quien crió y amamantó, ahora ya con más precauciones, al abandonado niño

durante los primeros meses de su vida, aunque haya otros puntos de la historia que no encajan con este relato, pero la abundancia de versiones sobre el mito de Heracles hace que no sea extraña la disparidad, y esto nos hace pasar al siguiente episodio.

DE NUEVO EN CASA

La cosa es que Heracles niño estaba de nuevo con sus padres, con Alcmena y Anfitrión, aunque se haya visto que ambos habían huido aterrados por todo lo que había sucedido a su alrededor. Pues bien, estando el niño Heracles y su semimellizo Ificles en la cuna, Hera volvió a la carga contra su persona, mandando en la noche dos serpientes terroríficas no sólo por su tamaño, ya que se trataba, además, de animales mortalmente venenosos. Las dos serpientes treparon por la cuna y atenazaron con fuerza a las dos criaturas durmientes. Heracles, que sólo contaba ocho meses de edad, fue alertado por la luz que el vigilante Zeus le envió a la habitación, desde los cielos, y, sin perder un segundo, se puso en acción, y ya tenía la fuerza suficiente para terminar con la amenaza y destrozó a los animales sin mucho esfuerzo. Alcmena y Anfitrión oyeron el estrépito de la lucha, pero cuando pasaron al cuarto de los niños, ya no había peligro ninguno. Entonces Heracles disfrutaba de su victoria, mientras el aterrorizado Ificles lloraba, buscando desesperadamente refugio en brazos de su madre. Digamos también que hay muchos autores que opinan que las dos serpientes ni eran tan tremendas ni habían sido enviadas por Hera, sino que era Anfitrión quien las había metido en el cuarto, para ver cuál de las dos criaturas era la suya. Esta versión tiene menos sentido, puesto que todos los autores afirman que Heracles, ya desde la cuna, era fuerte y despierto y, dado que sólo contaban ocho meses, los mellizos deberían ser cualquier cosa menos gemelos.

EMPIEZA EL APRENDIZAJE DEL HEROE

Anfitrión fue un buen padre para Heracles y se ocupó de su educación de guerrero, de hombre de armas, enseñándole personalmente a guiar con maestría el carro y a manejar con destreza el arco, aunque aquí también hay discrepancias en cuanto al maestro arquero, con muchos candidatos para el puesto, entre los que podemos mencionar a Eurito, al arquero Radamantis, a Teutaros el boyero, hasta el mismo Apolo está en la lista de preceptores del tiro con arco; el bueno de Quirón, el bondadoso y sabio rey de los centauros, también estuvo a su servicio, como lo estuvo Castor enseñándole esgrima con toda clase de armas, artes militares, táctica y estrategia. El dios Ismeno le enseñó la literatura y de no se sabe bien dónde sacó Heracles los conocimientos necesarios del resto de las ciencias para ser maestro en ellas. También se cuidó su educación en las artes

del canto, con Eumolpo; fue iniciado en los secretos de la música instrumental, con Lino, aunque este pobre hombre tuvo la mala fortuna de atreverse a predicar una armonía distinta de la que Eumolpo le había hecho aprender, y la discusión entre maestro y discípulo terminó con la muerte del maestro, de un nada musical golpe de la lira magistral, como respuesta del niño a un golpe anterior del maestro, que no suponía la reacción del educando con el que se enfrentaba tan osadamente. La muerte de Lino le valió un juicio y Heracles salió bien librado citando en su defensa la necesidad de la legítima respuesta a una agresión, algo que no había olvidado de las enseñanzas del cretense Radamantis. Su edad le sirvió tanto como la cita legal y quedó exonerado del cargo de homicidio, aunque Anfitrón comprendió que era más prudente dar por finalizados los cursos juveniles, y consideró oportuno enviarle lejos, a cuidar ganado en soledad, hasta que cumpliera los dieciocho años y pudiera ser considerado todo un hombre.

HERACLES MADURA PRONTO

Con una vida austera, una rígida disciplina y una aguda observación del mundo, el joven Heracles estuvo listo para iniciar su largo periplo de pruebas. Y comenzó con un servicio a sus compañeros los pastores, acabando con las andanzas de un león que tenía atemorizados a todos los de la zona de Citerón; león que se refugiaba en una cueva del monte Helicón, dominando Tespías. A esa ciudad se fue el joven, estableciendo en el palacio del rey su cuartel de caza, en donde gozaba del mejor trato imaginable, incluido el disfrute de Procris, la hija mayor de los reyes, que le fue generosamente ofertada como compañera durante todo el tiempo que estuviera alojado en palacio. Pero este disfrute era una artimaña real, puesto que Tespio y Megamede, los reyes, tenían nada menos que cincuenta hijas solteras y deseaban que todas quedaran preñadas por el héroe. Heracles, en sus cincuenta noches en el palacio, fue poseyéndolas ordenadamente, sin que él, cansado de la jornada cinegética, pudiera darse cuenta de que los padres iban cambiándole por turno de compañera, aprovechando la oscuridad del dormitorio y el agotamiento del cazador. Con esta rotación nupcial el matrimonio real se pudo asegurar contar con otros tantos privilegiados descendientes de Heracles. Esto es lo que se cuenta de su estancia en Tespías, aunque también hay quienes aseguran que fueron cincuenta y dos los hijos del héroe, porque la mayor y la menor tuvieron, cada una, dos hijos en el mismo parto, mientras que una decidió permanecer virgen para servir mejor a los dioses. Bien, pasadas las cincuenta o cuarenta y nueve noches, Heracles dio con el león y lo mató sin más arma que una maza arrancada de un olivo. Desolló a la fiera vencida y, con su piel se hizo una túnica, coronada por su cabeza, por cuyas fauces asomaba el rostro fornido del joven victorioso, que ya se alejaba del Helicón y volvía a sus tierras.

LAS HAZAÑAS DE HERACLES

A su regreso, Heracles vino a tropezarse con los enviados de Ergino, que se encaminaban a Tebas para exigir el periódico tributo de sumisión a la ciudad. No sabiendo quienes eran, el joven les preguntó su misión y destino y el grupo, demasiado seguro de su poder, no hizo más que desairar al muchacho con una contestación tan necia como arrogante, afirmando que iban a cobrar las cien reses que los tebanos tenían que pagar anualmente al rey Ergino, como precio por haberse librado de su castigo, castigo que bien podía haber consistido en perder manos, orejas y narices. Heracles, airado, cortó a los enviados las manos, las orejas y las narices, y los reexpidió a Orcómenos, con las partes mutiladas adornando el cuello de las víctimas. Ergino, al recibir semejante tropa, exigió al desarmado rey de Tebas que le entregase al responsable del desaguisado. Heracles, por su parte, levantó un apresurado ejército en Tebas y, con la oportuna licencia de Atenea, lo armó con cuantas armas había depositadas en los templos de la Tebas, puestas en ellos como ofrendas a los dioses. Entrenó a fondo a los tebanos en las artes marciales que él tan bien conocía y los dispuso para la lucha contra Ergino, no sin antes haber oído el oráculo que exigía la muerte del decano de Tebas para asegurar la victoria. Como éste, Antípeno, no quisiera entregar su vida, sus hijas Androclea (gloria de los hombres) y Alcis (poder) dieron las suyas sin perder ni un segundo más. Ante tal ejemplo, la tropa de urgencia salió a luchar, segura de su victoria, con Heracles y su padre putativo Anfitríón al frente. Los tebanos se apostaron en el camino por el que debería venir Ergino a dar batalla a Tebas y allí el rey y sus oficiales murieron en la emboscada. Tras la primera y definitiva batalla, Heracles y sus hombres fueron a Orcómenos, desmontaron sus defensas, inundaron sus campos y, finalmente, entraron en la ciudad sin encontrar la más mínima resistencia por parte de los sorprendidos minias; después saquearon a placer sus riquezas y establecieron un tributo doble del que Ergino antes había recogido de los tebanos. En el curso de los combates, Anfitríón, el buen padre de Heracles por la fuerza de las circunstancias, perdió la vida.

HERA ATACA DE NUEVO

Parecía que la gloria y la fama habían llegado para establecerse definitivamente junto al héroe y los suyos, pero la siniestra Hera no descansaba en su siempre renovado afán de venganza. Ahora Heracles había casado con Megara, la hija mayor del agradecido rey Creonte de Tebas, mientras que su hermanastro Ificles casaba también con otra hija de Creonte. Recibía Heracles el constante homenaje de los tebanos y se podía asegurar que la felicidad reinaba

en torno suyo, pero la sombra de la locura planeaba sobre su mente, enviada desde el Olimpo por Hera. Esa locura se apoderó de su voluntad y el que fuera héroe admirado se convirtió, instantáneamente, en verdugo de sus seis hijos y de dos de los de su hermanastro. Arrojó después los cadáveres de las ocho criaturas a una hoguera e intentó también matar a Creonte, pero la piadosa Atenea se interpuso a tiempo, detuvo la acción y le hizo ver la luz de la razón. Anonadado por lo sucedido, Heracles se retiró a una celda de palacio, allí estuvo durante días, hasta que salió para ir al templo de Delfos en busca de una respuesta. La pitonisa transmitió la instrucción divina: debía rebajarse a servir al rey Euristeo de Tirintos durante doce años para expiar su parte de culpa, porque el orgullo de ser el vencedor imbatido también había contribuido en buena medida a su locura, especialmente si se quiere creer que, tras la derrota de Ergino, había matado al rey Pirecmes y, no contento con ello, había hecho descuartizar su cadáver por un tiro de potros, dejando los restos esparcidos sin enterrar para escarmiento de la población eubea, que era amiga de los minias y, por tanto, enemiga de los tebanos.

EURISTEO SEÑALA LOS TRABAJOS DE HERACLES

El primer trabajo que marcó Euristeo al penitente Heracles fue el de dar muerte a un león invulnerable y monstruoso, precisamente puesto por Hera en la región de Nemea para que el héroe tuviera que enfrentarse a él ineludiblemente. Como las flechas del hábil arquero no consiguieron hacer mella en su dura piel, Heracles decidió probar suerte con su extraordinaria fuerza. Se adentro en la cueva de la bestia y, sin más medios que sus brazos, desnucó al león y lo desolló, revistiéndose triunfalmente con la piel arrancada a la fiera derrotada en su guarida, de modo parecido a como se ha contado que hizo con el león de Citerón.

La lucha contra la hidra de Lerna, una monstruosidad hija de Tifón, con una cabeza inmortal y otras ocho más, hasta cien, fue su siguiente tarea y la llevó a cabo con el asesoramiento de Atenea y la ayuda de Yolao. Y no hubiera sido posible luchar en solitario, pues, a medida que Heracles rebanaba cabezas, aparecía doble número de ellas. Así que, con Yolao de aliado, se prendió fuego al bosque, para quemar los cuellos cortados con sus llamas. Hera, que no quería darle reposo al héroe, envió de refuerzo a un grandísimo cangrejo, pero eso fue sólo una distracción para Heracles, que terminó con los dos enemigos y aprovechó, de paso, la sangre de la hidra para hacer mortales sus dardos.

El jabalí de Erimanto tenía que ser capturado vivo, y era otro animal pavoroso, pero Heracles estaba dispuesto a todo; sacó al jabalí de su guarida, lo agotó y se hizo con él, sin más.

La captura de la singular cierva de Cerinia, con su cuerna de oro, su velocísimo movimiento y, sobre todo, ser protegida de Artemis, no era trabajo sencillo. Heracles estuvo todo un año corriendo hasta alcanzarla; y lo hizo, aunque fuera casi sagrada. Es más, se encontró con los divinos hermanos Apolo y Artemis cuando llevaba la presa, y éstos, indignados, fueron a liberar a la cierva y estaban dispuestos a dar una lección al sacrílego Heracles, cuando este se opuso a su acción, asegurando que no tenía más remedio que obedecer las órdenes de Euristeo, porque Apolo mismo, a través de la pitonisa de Delfos le había ordenado obediencia total durante doce años. Los dioses no tuvieron más remedio que aceptar la sencilla y lógica explicación.

Las aves devoradoras del lago Estinfalos se habían convertido en una pesadilla para todos los que vivían en su entorno, Euristeo exigió a Heracles que terminase con ellas; él lo hizo, asustándolas con el gran ruido de los cróptalos de bronce de Hefesto, suministrados por Atenea, y derribándolas luego con sus flechas certeras, cumpliendo de este modo su quinto trabajo.

La suciedad de las inmensas cuadras del rey Augías era proverbial y su limpieza fue ordenada por Euristeo como nueva prueba de humildad. A Heracles le prometió Augías, ante su hijo Fileo, un décimo de su rebaño si le ponía en orden la cuadra. Y Heracles lo hizo de un modo expeditivo con ayuda de su fiel amigo Yolao: abrió las paredes y por ellas hizo pasar las aguas de los ríos Alfeo y Peneo, que se llevaron todo lo que encontraron a su paso. En un día estaba terminado el trabajo, pero Augías no cumplió lo pactado y el héroe reclamó a Fileo que ahora fuera testigo suyo, para más tarde poder exigir al padre el pago de su deuda.

Posidón había regalado a Minos, rey de Creta, un toro semental, y éste se obligó a sacrificarlo cuando lo hubiera cruzado con sus vacas, pero no lo hizo así, y conservó el animal con él. Posidón enloqueció al toro, para castigar el quebrantamiento de la promesa y Heracles, humildemente, hubo de ir a Creta a apaciguar la furia del animal.

En su octavo trabajo, Heracles se vio obligado a terminar con el cruel rey Diomedes, quien mataba a sus huéspedes y con sus despojos alimentaba a sus cuatro yeguas encadenadas. Heracles mató a Diomedes y su carne sirvió de alimento a las yeguas, ahora ya liberadas del encierro de su establo.

Conseguir el cinturón de oro de Hipólita, reina de las amazonas, fue un capricho que se le antojó a Admete "la hija de Euristeo. Heracles fue en su busca y le fue fácil obtener aquel cinturón regalado por Ares a su hija, ya que Hipólita quedó prendada del encanto de Heracles. Para Hera, esta entrega de Hipólita, la

feroz guerrera, fue un revés en sus planes, y —haciéndose pasar por amazona— hizo creer que Heracles y los suyos querían raptar a la reina. Empezó la batalla y su final fue la muerte de Hipólita, a la que Heracles creyó traidora.

Robar los rojos bueyes de Geriones, el gigante de tres cabezas y seis brazos, fue el siguiente reto que planteó Euristeo. Era tarea difícil, ya que requería cruzar el Océano y llegar hasta Tartesos, deshacerse del perro Ortro, y del pastor Euritrón, matar a Geriones, cosa que hizo con una sola de sus flechas, flecha que atravesó sus tres cuerpos descomunales, herir también con una flecha a la terca Hera y dejar plantadas las dos columnas que marcan el confín del mar, el estrecho entre Africa y España. Para conseguir las manzanas del jardín de las Hespérides, frutas de oro celosamente guardadas por las hijas de Atlas, Heracles inició un largo recorrido, comenzando por arrancar de Nereo la información sobre el emplazamiento de la isla; después rescatando a Prometeo de su prisión en el Cáucaso, y obteniendo de él la información sobre la necesaria colaboración de Atlas, única forma de hacerse con las manzanas y evitar al horrible dragón que las vigilaba. Llegado con ellas ante Euristeo, éste no supo que hacer con las frutas, devolviéndoselas a Heracles, quien, a su vez, las ofreció a su eterna auxiliadora Atenea y ésta, finalmente, las depositó en su lugar de origen, lo que demuestra la inutilidad de los trabajos exigidos por Hera a través de Euristeo.

La captura del can Cerbero vivo fue el duodécimo y último trabajo expiatorio exigido a Heracles. Para ello, tuvo que descender al Infierno, ayudado en secreto por Zeus, Atenea y Hermes, no sin haberse iniciado antes en los misterios de Eleusis. En el camino se encontró con Medusa y Meleagro; el relato de este último le llenó de dolor y Heracles prometió casarse con su hermana Deyanira tan pronto regresara a la tierra de los vivos. Liberó más tarde a Perseo y a Ascálofo de sus tormentos, se llegó ante Hades y Perséfone y les pidió permiso para llevarse con él a Cerbero. El permiso fue concedido, a condición de que lo derrotara sin más armas que su fuerza, y así lo hizo Heracles, plantándose con el sumiso monstruo de tres cabezas ante Euristeo, y éste se espantó al ver al perro y huyó horrorizado. También se dice que Euristeo le ofreció un trozo de carne de un esclavo, y que el héroe, harto ya del déspota, acabó con la vida de sus tres hijos.

HERCULES EL ROMANO

En Roma, Hércules se convirtió casi en un dios nativo, puesto que se entretejió una nueva leyenda local, para tratar de entroncar a tan atractivo personaje con el alma romana y hacerlo todo lo latino que fuera posible. Para acoplarlo a la mitología propia, sirvió muy bien el largo viaje de Heracles hasta las islas Afortunadas, ya que se le narra pasando por el río Po; también se

aprovechó adecuadamente su largo caminar por Europa, en busca del reino del gigante Geriones, ya que en su deambular hasta dar con las tierras de Tartesos, en el sur del continente, en España, tuvo tantos incidentes, que fue fácil colocarle uno más, relacionándolo, con Caco el hábil ladrón, convertido ahora en cuatrero para asaltar el rebaño capturado por Heracles/Hércules. Caco logró su primer propósito y se hizo con unas cuantas reses, pero naturalmente, para quien había vencido al gigante y a sus aliados con tanta facilidad, el ladrón no era más que un problema menor y Hércules lo persiguió hasta alcanzarlo y darle muerte. Recuperados los bueyes rojos robados por Caco, tuvo que sortear más tarde otro peligro latino, al encontrarse con el supuestamente hospitalario rey Faunus, que buscaba arteramente la gloria, a costa de la vida de Hércules, ya que pergeñaba sorprender a su huésped y matarle, para después aparecer ante nosotros como vencedor del invencible. También Hércules supo a tiempo lo que le aguardaba tras aquella aparente oferta de hospitalidad y el cobarde oponente terminó muriendo a manos del héroe. Como se puede observar por lo narrado, no se hacía una defensa de los valores éticos y pragmáticos del pueblo latino, ya que se presentaba a los interlocutores como otros tantos canallas, pero el caso era que ese dios-héroe magnífico quedase más unido al suelo italiano. Desde luego, lo que sí se puede asegurar es que Hércules gozó de muchos y espléndidos templos en toda la extensión del Imperio y que, además, eran construcciones erigidas en los mejores emplazamientos posibles. En cuanto a su representación, Hércules siguió el modelo griego y su estatuaria, adornada con un físico menos maduro, más juvenil y lleno de vitalidad, no fue sino una puntual copia del patrón original.

MITOS DE TEBAS Y DE CORINTO

La historia de Tebas comienza al mismo tiempo que tiene lugar, en la antigüedad, el despoblamiento de las aldeas y de las zonas rurales. De este modo, se van consolidando núcleos urbanos de población, denominados "polis". Tendrán sus propias y exclusivas leyes, dictadas por su legendario dios mítico y por su héroe local, todo lo cual redundará en beneficio de la mancomunidad griega ya que cada "polis" buscará, no sólo el incremento de su plena determinación hasta llegar a la total independencia como ciudad sino que también pretenderá adelantar, intelectual, social y comercialmente, al resto de las ciudades-estado. Claro que esto también redundará en la consecución de ciertos atisbos de rivalidad que se convertirán en violencia mutua. Recordase la oposición entre Esparta y Atenas, dos de las más importantes ciudades de la época clásica. Los tebanos odiaban a los atenienses y, por ello, casi siempre estaban del lado de los espartanos en la guerra que sostenían entre ambos. Incluso llegaron a unirse con los persas en su intento de conquista de Grecia, y

las consiguientes luchas contra Atenas y Esparta, en las denominadas Guerras Médicas.

Tebas, "la ciudad de las siete puertas", era la capital de la región de Beocia y, según la leyenda, fue fundada por el mítico héroe Cadmo, a quien se reconoce como el primer rey de esta ciudad. Los hechos se desarrollaron a causa del rapto de la bella Europa —hermana de Cadmo— por el dios Zeus, soberano del Olimpo. En cuanto Agenor, rey de Tiro y padre de la infortunada muchacha, tuvo conocimiento del triste suceso, mandó a sus cuatro hijos varones —Cadmo, Onix, Cílix y Taso— en busca de su hermana y les ordenó que no regresaran sin ella a la casa paterna. Quizá Agenor habría rebajado sus exigencias, y se hubiera mostrado menos implacable con sus hijos, si hubiera sabido que el propio Zeus era el único responsable del secuestro de su hija Europa.

CADMO

Los cuatro hermanos de la joven Europa se disponen a poner en práctica el mandato que recibieran de su padre y, de común acuerdo, parten en cuatro direcciones distintas. Puesto que su padre les había reconvenido que no volvieran sin su hermana, algunos de entre ellos, sin salir del propio territorio, y desanimados al no hallar ni rastro de su hermana, se establecieron en ciudades famosas que ellos mismos fundaron. De este modo no volverían al lado de su padre y no recibirían reprimenda alguna por no ver fracasada su empresa. Fénix, por ejemplo, no salió de Fenicia y a él se debe el nombre de esta ciudad. Cilicia es el epónimo de Cílix. Taso se establecerá en la isla de Taso. Y, en cuanto a Cadmo, se dirigirá hacia Occidente en compañía de su madre Telefasa, que también había sido enviada por su esposo a la busca de la bella Europa. Pero el camino era duro y largo, y la misión delicada. Cuando ya habían alcanzado las costas tracias, Telefasa murió; no sólo a causa del cansancio del viaje sino porque, además, se había sentido imposibilitada para soportar la tristeza que la embargaba al no haber hallado todavía ni rastro de su querida hija. Fue enterrada allí mismo por Cadmo y sus compañeros entre muestras de dolor. Más enseguida se sobrepusieron y dirigirán su expedición hasta el santuario de Delfos con el objeto de recabar ayuda del oráculo.

LA SERPIENTE DE LA FUENTE DE CASTALIA

Sin embargo, el oráculo no aportó —en apariencia— luz alguna acerca del paradero de la joven Europa. Antes al contrario, instó a Cadmo y a sus compañeros a que desistieran de su inútil empresa. Y es que el oráculo sabía que el rapto de Europa había sido obra del poderoso Zeus y, por lo tanto, toda

búsqueda de la joven por parte de los humanos resultaría infructuosa. Además, había que tener cuidado de no provocar la ira del rey del Olimpo y, si éste llegara a enterarse de que los mortales echaban de menos a la joven Europa y lo acusaban a él de haberla raptado, se enfurecería en exceso y podía infligirles terribles castigos. Una vez más, el oráculo había atinado en su respuesta y, aunque Cadmo y sus compañeros no la comprendieron, sin embargo, no por ello dejaron de seguir las recomendaciones del oráculo. Este, además de aconsejarles que se olvidaran de seguir buscando a la hermosa y joven Europa, les dio instrucciones en apariencia un tanto disparatadas. Por ejemplo, les dijo que deberían seguir el rastro de una vaca y allí donde se echara para descansar construirían y fundarían una ciudad. Cadmo y sus compañeros conocerían a la vaca porque a cada lado de sus ijadas tendría como una especie de mancha blanca y circular, símbolo de la Luna llena. El animal, seguido por la singular comitiva, se adentró en la región de Beocia y, dominado por la fatiga, terminó recostándose entre sus verdes valles. En aquel idílico lugar se asentaría, desde entonces, la ciudad de Tebas. A continuación, Cadmo se propuso sacrificar a la vaca en honor de la diosa Atenea y envió a sus compañeros a buscar agua, para las libaciones, al cercano manantial de Castalia, del que brotaba una fuente consagrada al dios Ares/Marte. Más una enorme serpiente que guardaba aquellas aguas devoró a la mayoría de los expedicionarios. Cadmo, al verse solo ante el monstruo, le lanzó con fuerza y rabia una piedra de bordes cortantes, y lo mató. Desde entonces, fue celebrado como héroe por todas las gentes.

RARA SEMILLA Y EXTRAÑO FRUTO

Más no acabarían aquí las cuitas del legendario fundador de Tebas pues, a instancias de Atenea, Cadmo arrancó los dientes de la serpiente y los diseminó por entre la tierra. De las extrañas semillas germinadas brotaron unos frutos no menos raros, unos hombres armados denominados Espartos ("hombres sembrados"), que tenían un aspecto amenazador. De nuevo el héroe Cadmo, asustado y sin saber que hacer, recurrió al recurso de lanzar piedras. Como los "hombres sembrados" no supieran de donde procedían, comenzaron a desconfiar entre ellos mismos y se acusaron mutuamente de haberlas arrojado. Entonces lucharon entre sí con verdadera saña y sólo cinco de ellos vivieron para contarlo. Sus nombres quedarían registrados para siempre en la historia de la Mitología, al lado del de Cadmo. Además, los cinco supervivientes se ofrecieron para ayudar al héroe en cuantas tareas les fueran encomendadas. Pero Cadmo tenía que someterse al juicio de los dioses pues había matado a una serpiente gigantesca que el propio Ares/Marte había contribuido a crear. Las deidades mayores, reunidas en el Olimpo, acordaron condenar al fundador de Tebas a servir como esclavo de Ares por espacio de ocho años. Cuando le llegó el día de su liberación, siguió construyendo, hasta terminarla, la acrópolis de Tebas; se casó

con la bella Harmonía —hija de Ares/Marte y de Afrodita/Venus— y, a sus desposorios, acudieron todos los dioses del Olimpo, quienes les ofrecieron presentes diversos. Entre los regalos dignos de mención, vale la pena destacar un collar hecho por el divino herrero Hefesto/Vulcano y un velo tejido por la diosa Afrodita.

Los antiguos clásicos citan a Cadmo como propagador del alfabeto griego y como el mejor conocedor del trabajo en las minas y del arte de fundir metales.

Cadmo y su esposa murieron de viejos y, muy poco antes, habían abandonado Tebas, trasladándose a la región de Iliria en donde fundarían la ciudad de Bútoe, su último reino antes de que fueran, por fin, conducidos a los Campos Elíseos. Lugar idílico, este último, y reservado para todos aquellos mortales que habían obrado con plena rectitud durante su vida.

EDIPO

No obstante todo lo anterior, el verdadero mito tebano se constituye en derredor de la legendaria figura de Edipo. Acerca de este héroe se ha escrito y lucubrado con exhaustividad. Incluso en nuestro tiempo sigue viva su influencia a través de la literatura, la medicina, la psicología y, en general, la cultura pues ¿quién no ha oído hablar, por ejemplo, del "complejo de Edipo"?

Ya Homero, en su obra la "Odisea" y por boca de Odiseo/Ulises —que baja al mundo abisal del Tártaro—, nos describe el drama de Edipo y de su madre: "Y vi además a la madre de Edipo, Epicaste (Yocasta), que sin apercibirse, cometió una gran falta, casándose con su hijo; cuando éste, después de matar a su propio padre, la tomó por esposa. Enseguida los dioses revelaron a los mortales lo que había ocurrido y, con todo, Edipo, si bien tuvo sus contratiempos, siguió reinando sobre los cadmeos en la agradable Tebas, por los perniciosos designios de las deidades. Sin embargo, la madre, abrumada por el dolor y vencida por la desesperación, fuese a la morada de Hades, de sólidas puertas, atando un lazo al elevado techo".

"EL DE LOS PIES HINCHADOS"

Ya sabemos, en esencia, cuál es el meollo del mito de Edipo. Y, en cuanto a su gestación, todo comenzó en Tebas, "la ciudad de las siete puertas". Antes de que Edipo fuera concebido, sus padres se sentían muy afligidos porque, no obstante haber puesto todos los medios, aún no tenían descendencia. Decidieron, entonces, consultar al oráculo y su respuesta los llenó de perplejidad y temor:

"Sobre vosotros se ceñirá la más cruel de las desgracias si llegarais a tener un hijo, pues está escrito que éste matará a su padre y se casará con su propia madre".

Pasó el tiempo y Layo y Yocasta tuvieron su primer hijo; entonces se acordaron de la advertencia del oráculo y Layo, a pesar de que había deseado por todos los medios tener descendencia, mandó a uno de sus mejores y más fieles vasallos que llevara al niño al monte Citerón y lo matara. El servidor, abrumado por la orden recibida de su amo, condujo al niño hasta el lugar antedicho pero no lo mató, sino que lo ató por los pies a un árbol —de aquí viene el nombre de Edipo, que en griego significa "el de los pies hinchados"— y se alejó del lugar con apesadumbrado semblante. Los llantos y gemidos del niño fueron oídos por un pastor que no lejos de allí guardaba los rebaños del rey de Corinto. El hombre se acercó hasta el, nunca mejor llamado, árbol fatídico y con gran premura libró al niño de toda atadura y lo llevó con él hasta la corte de su amo; una vez aquí se lo presentó a Polibio, que a la sazón gobernaba la ciudad de Corinto. Este y su esposa adoptaron al niño, ya que no habían tenido hijos, y lo criaron con ternura y cariño, y le pusieron por nombre Edipo. El tiempo pasaba y el niño se hizo joven; su destreza en los juegos gimnásticos, y su fuerza y valor, causaban admiración entre sus compañeros y amigos. Pero, en una ocasión, tuvo una pelea con otros muchachos de su misma edad y uno de ellos, envidioso de las cualidades de Edipo, lo insultó de manera muy especial, ya que le echó en cara que él no era hijo de los reyes de Corinto. En cuanto Edipo oyó tal aseveración corrió a palacio y, una vez en presencia de quienes hasta entonces había tenido por sus progenitores, les inquirió para que le sacaran de dudas. El rey de Corinto le confesó todo lo que sabía de él y Edipo, consternado, partió para Delfos a preguntarle al oráculo cuál era su verdadero origen. La respuesta que el joven escuchó por parte del oráculo lo sumió aún más en la desesperación pues, en realidad, nada concreto se desprendía de una predicción tan terrible como aquella: "no retournes jamás a tu país natal si no quieres ocasionar la muerte de tu padre y casarte con tu madre". Desde entonces, Edipo decidió no volver más a Corinto, pues consideraba que allí estaba su patria y, por lo demás, aún no se hacía a la idea de que quienes habían sido hasta ahora sus bienhechores, no fueran también sus progenitores.

LA ESFINGE

Pero la fatalidad quiso que Edipo se encontrara en el camino de vuelta con unas personas que le ordenaron, con modales bruscos, que se apartara. El joven, que aún no se había repuesto de su reciente consternación y que, por lo mismo, todavía se hallaba un poco trastornado, no pudo soportar la arrogancia de aquellos desconocidos y se enfrentó a ellos. En la refriega perdió la vida el más anciano de todos que, ¡oh destino arbitrario!, era el propio padre de Edipo. Parte

de la profecía del oráculo se había cumplido, aunque el joven aún lo ignoraba y, por ello, siguió su camino con la intención de encontrar, en algún lugar, pruebas o datos de la existencia y personalidad de sus verdaderos padres.

Por entonces, la ciudad de Tebas —que ya se había quedado sin rey, pues se decía que un forastero le había asesinado sin causa justificada—y todos sus habitantes se sentían atemorizados por un extraño monstruo que asolaba aquella comarca y al que denominaban la Esfinge. Todos los días se cobraba una nueva víctima el horrendo animal pues, desde lo alto de una colina, esperaba a los viajeros para proponerles la resolución de un enigma. Si el caminante increpado por la Esfinge no era capaz de resolverlo, el horrendo monstruo lo devoraba al instante. Un gran número de tebanos había sucumbido ya ante sus garras por lo que se tomó la decisión de conceder el trono de "la ciudad de las siete puertas" y la mano de la reina viuda a quien librara a Tebas, para siempre, de la Esfinge.

DESIGNIOS QUE SE CUMPLEN

Edipo, que a la sazón se había adentrado en la región de Beocia con el objeto de llegar hasta la ciudad de Tebas, se vio sorprendido en el camino por una especie de ave de gigantescas alas que tenía la cabeza y las extremidades de una mujer, el cuerpo de un león, la cola cual serpiente y las garras de un felino. Era la Esfinge que, en un santiamén, había retenido al muchacho y le planteaba el siguiente enigma: "¿Cuál es la criatura que tiene cuatro pies por la mañana, dos a mediodía y tres al anochecer y que, al contrario que otros seres, es más lento cuántos más pies utiliza al andar?"

En cuanto el joven Edipo se recobró del susto que le había producido la visión de tan horrible animal, respondió con decisión y seguridad: "¡El Hombre!"

Cuentan las crónicas que, puesto que la respuesta fue correcta, y el enigma resuelto, la Esfinge se tiró a un precipicio desde lo alto de la misma roca en la que solía apostarse para esperar a los incautos viajeros. Nunca más se supo de ella y Edipo se convirtió al instante en un héroe celebrado por todos los ciudadanos tebanos. Se casó con Yocasta, la reina viuda, y accedió al trono de Tebas. Ya estaba cumplida la predicción del oráculo en su totalidad pues la esposa de Edipo era su verdadera madre. Y, aunque el joven héroe no lo sabía, los dioses —que conocían el verdadero origen de Edipo y las causas por las que había sido separado, apenas recién nacido, de los suyos— pronto mostrarían su ira ante el incesto que se acababa de producir entre dos mortales que eran madre e hijo.

DURA DECISION

Transcurrió el tiempo, no obstante, y apenas acontecimiento novedoso alguno venía a turbar la paz de los tebanos. Yocasta había engendrado cuatro hijos de Edipo, dos varones —Etéocles y Polinice—, y dos mujeres: Antígona e Ismene.

Más, aunque tarde, los dioses permitieron que la calamidad visitará a la región de Beocia. Una enfermedad incurable comenzó a hacer mella en la población de Tebas. Nada podían contra esta peste ni la ciencia ni los sacrificios a los dioses; hombres, mujeres y animales morían indiscriminadamente. Consultado el oráculo, con el fin de hallar la causa de tanto daño, éste informó a los ciudadanos de Tebas lo siguiente: "La desolación y la muerte se alejarán de la "ciudad de las siete puertas" cuando el asesino de Layo, vuestro anterior rey, sea expulsado de Tebas". En cuanto los mensajeros de Edipo le comunicaron la respuesta del oráculo, el joven rey se apresuró a ordenar una investigación minuciosa sobre todos los pormenores que rodearon la muerte del anciano Layo y, hasta él mismo, se dispuso a visitar al adivino más prestigioso de la época, es decir, al ciego Tiresias. Este se negaba, en principio, a responder a las preguntas de Edipo pero, en cuanto se le advirtió que podría sobrevenirle un cruel castigo si persistía en su silencio, no tuvo más remedio que desvelar todo lo que sabía. Y, de este modo, Edipo se enteró de que él mismo había matado a su padre y, además, se había casado con su madre. Enseguida se sintió ruin y despreciable, y tan indigno de ver la luz, que se automutiló clavándose alfileres de bronce en sus ojos. A continuación fue expulsado de Tebas por sus propios hijos y sólo Antígona —la menor de todos los hermanos— le acompañó y le guió hasta Colona, en la región del Atica. Aquí le esperaba, no obstante, Teseo que acogió con hospitalidad a Edipo y a su abnegada hija Antígona. En cuanto a Yocasta, sintió tales remordimientos por haberse desposado con su propio hijo, y le asaltó tal horror ante las consecuencias de tan horrible acto, que se ahorcó con un cordón que previamente había amarrado a una viga de las salas palaciegas.

LA RICA CIUDAD DE CORINTO

Ninguna ciudad fue tan ilustre, en la antigua Grecia, como Corinto. Su privilegiada situación, lugar de paso obligado para adentrarse en la región del Peloponeso y para llegar, por tanto, hasta Esparta, contribuyó a que Corinto gozara de merecida fama entre la aristocracia y las gentes ricas de la antigüedad clásica, quienes hacían sus reuniones en tan suntuosa urbe. Uno de los más bellos y consistentes órdenes arquitectónicos fue creado en Corinto. Lo mismo cabe decir de la escultura; de aquí surgió la medida proporcional, perfecta y canónica, para aplicar a estatuas y figuras. La riqueza de sus monumentos, el

estilo de sus edificaciones y la suntuosidad de sus altares consagrados a la diosa Afrodita/Venus, protectora de la ciudad, hacían de Corinto la más idílica de las ciudades desde la época clásica. Y qué decir de la importancia de su industria, si el bronce de mayor calidad de toda la antigüedad salía de los hornos de Corinto. Fue, al propio tiempo, cuna de héroes legendarios —tales como Sísifo y Belerofonte— y la más cosmopolita de las urbes clásicas.

SISIFO

Astucia y sabiduría fueron dos de las cualidades con que se adornaba el legendario héroe Sísifo. Su propio nombre proviene del término griego "sofos", que significa "sabio". Para todo hallaba solución y remedio, debido a sus habilidades y tretas. A él se le atribuye la fundación de la ciudad de Corinto y, dado que ésta se hallaba situada en un istmo angosto, Sísifo lo tapió para, así, controlar a todo aquel que necesitara pasar por aquel territorio y cobrarle como una especie de derecho de peaje. En otra ocasión, cuentan los narradores de mitos que los manantiales de Corinto se secaron por falta de lluvia y, entonces Sísifo, se dirigió al dios—río Asopo para que proveyera de agua a Corinto. Como éste se hallare apenado a causa del reciente rapto de su bella hija Egina, apenas se percató de la petición de Sísifo. Pero el astuto rey de Corinto reveló al angustiado padre el nombre de quien le había robado a su hija; se trataba, nada menos, que del poderoso Zeus. Asopo, agradecido por la información que Sísifo le había proporcionado, hizo brotar un manantial de agua cristalina en el lugar que, desde entonces, se conoció como la "fuente de Pirene". Acto seguido se dirigió al bosque señalado por su informante y halló abrazados a su hija Egina y a Zeus. El rey del Olimpo se transformó en roca para huir de la ira del padre de la muchacha y, en cuanto le fue posible, recobró su poder y sus rayos y los lanzó contra el dios-río Asopo. Desde entonces, el caudal de éste es mínimo y sus aguas arrastran restos de carbón quemado que, cual incómodos testigos de una refriega, se encuentran depositados en el lecho del río.

DIVERSIDAD DE LEYENDAS

Sísifo tenía por vecino a un personaje que se las daba de listo y que valoraba el hurto y el ingenio sobre cualesquiera otras cualidades. En cierta ocasión robó varios animales de la cabaña del fundador de Corinto y, así, demostró quién de los dos era más pícaro. Pasó un tiempo prudencial y, Autólico —que así se llamaba el vecino de Sísifo—, quiso repetir su hazaña, y otra vez volvió a llevarse parte del rebaño de Sísifo. Más, en esta ocasión, el astuto Sísifo había marcado todas las pezuñas de sus animales con la singular leyenda "me ha robado Autólico". Y, de este modo, demostró a su vecino que las reses que le

reclamaba eran suyas. Admirado Autólico de la artimaña utilizada por Sísifo no tuvo inconveniente en ofrecerle un especial presente. Se trataba de su propia hija que, por entonces, se hallaba comprometida con Laertes. Pero Autólico obraba así en su propio interés, pues se proponía tener un nieto perspicaz y espabilado como su vecino Sísifo. Existen otras versiones de los hechos narrados, según las cuales, un día antes de desposarse con Laertes, Sísifo sedujo a la futura esposa de aquél, para lo que contó con la complicidad del padre de la novia, es decir del interesado Autólico. La leyenda cuenta que el fruto de tan irregular unión fue el héroe Odiseo.

La tradición clásica nos habla también de las malas relaciones entre Sísifo y su hermano Salmoneo. Tanto se odiaban que Sísifo fue a consultar al oráculo para que le mostrara la manera más eficaz de infligirle cruel daño, o incluso causarle la muerte. La pitonisa del oráculo le informó que debería yacer, después de seducirla, con la esposa de su hermano.

UN SOFISTICADO CASTIGO

Los hechos hasta aquí expuestos son una prueba fehaciente de la culpabilidad de Sísifo por lo que, en cuanto que éste había gozado de los encantos de su propia cuñada, se le condenó a un duro trabajo: debería cargar para siempre con una roca de enormes dimensiones y llevarla hasta la cumbre de una montaña situada en el Tártaro, al llegar arriba, la roca resbalaría montaña abajo y Sísifo debería bajar a buscarla para cargarla de nuevo sobre sus hombros y subirla otra vez hasta lo alto de la montaña. El resultado no tendría variación alguna y tantas veces como subiera Sísifo con la roca a la cumbre de la montaña, otras tantas rodaría aquella hasta abajo, con lo cual Sísifo estaba condenado a un trabajo inútil. La tradición explica que este doloroso proceso quedó interrumpido en aquella ocasión en que el mundo subterráneo recibió la visita de Orfeo que, fervientemente enamorado, penetró en el Tártaro en busca de su querida Euridice, y entonó un canto melodioso.

Otras versiones explican que este castigo tan ejemplar fue ideado por Zeus. El poderoso rey del Olimpo, en cuanto se enteró de que Sísifo le había denunciado ante el dios—río Asopo como el raptor de su hija —la bella ninfa Egina—, condenó a Sísifo a cargar la pesada piedra, y a subirla pendiente arriba, de manera intermitente. En todo caso, se dice que Zeus había enviado a Sísifo ante Tánato —hijo de la Noche y mensajero, si no personificación, de la Muerte — para rendir cuentas de sus actos. Pero el osado fundador de la rica ciudad de Corinto encadenó a la misma Muerte y tuvo que acudir el propio Zeus a liberarla. Durante el tiempo que permaneció maniatado Tánato por Sísifo, a ninguna criatura le sobrevino la Muerte; semejante hazaña nunca fue igualada

por persona alguna. Y, al menos en una ocasión, puede decirse que el ingenio y el atrevimiento de Sísifo redundó en bien de la humanidad ya que, anulada la Muerte, se prolongó la vida.

BELEROFONTE

Un importante héroe de Corinto fue Belerofonte que, según los narradores de mitos, entra en la historia con mal pie, y es que mató a Belero —considerado como el tirano de Corinto y, según otras versiones, un hermano del propio Belerofonte— en un accidente de caza. El nombre de Belerofonte significa "matador de Belero". Era nieto de Sísifo y, sin embargo, salió victorioso de muchas empresas difíciles utilizando la astucia, como hubiera hecho su abuelo.

En cuanto se produjo la muerte de su hermano, Belerofonte abandonó Corinto y fue a refugiarse a la región de la Argólida. Una vez aquí, se encaminó hacia el palacio de Preto —que reinaba en Tirinto— con el propósito de ser purificado por él. El monarca lo acogió con hospitalidad pero su esposa se prendó de la belleza de aquel joven corintio y le propuso mantener relaciones. Belerofonte, que había ido exclusivamente a la Argólida para aunar consuelo y comprensión a sus cuitas, vio de nuevo llegada otra desgracia para él. Con todo, y porque además no quería que su generoso anfitrión, el rey de Tirinto, tuviera razón alguna para desconfiar de la honorabilidad de su huésped, rechazó todo amago de infidelidad por parte de la esposa de aquél. Tal actitud de rechazo provocó la ira de Antea —que así se llamaba la mujer de Preto y, según otras versiones, Estenebea— y, en cuanto tuvo ocasión, lo calumnió públicamente y lo acusó, en presencia de su propio marido, de intento de violación.

LA "CARTA DE BELEROFONTE"

En cuanto hubo oído el rey de Tirinto la sarta de embustes inventada por su esposa, se quedó perplejo; más no por ello desconfió de tales aseveraciones, ni puso en duda las palabras de su consorte. Decidió, entonces, apartar de su palacio al viajero que había venido a turbar la paz de su hogar y, de este modo, Belerofonte se vio, de nuevo envuelto en intrigas y maquinaciones inventadas, en este caso, por una mujer herida en su orgullo y despechada en su ardor amoroso. Lo cierto es que el joven corintio fue expulsado con diplomacia del palacio de Preto, quien le entregó una carta y le engañó respecto a su contenido, ya que le dijo que era una carta de recomendación para su nuevo anfitrión el rey de Licia cuando, en realidad, se trataba de una misiva que exigía la muerte de su portador. Y es que en la antigüedad clásica existía la costumbre de respetar hasta el extremo a los invitados y, por lo mismo, no se podían quebrantar las leyes

hospitalarias de ningún modo. Desde entonces, y para la posteridad, cuando el mensajero lleva una carta con instrucciones perjudiciales sólo para él mismo, se la denomina "Carta de Belerofonte".

Llegado que hubo Belerofonte a la región de Licia, fue recibido por Yobates que, a la sazón, regía los destinos de los habitantes de aquellas tierras. Además, era el padre de Antea, la mujer que había causado la confusión, y levantado los más ruines infundios, en torno al joven corinto que se había atrevido a rechazar sus insinuaciones amorosas.

UN MONSTRUO LLAMADO "QUIMERA"

El rey de Licia agasajó a su nuevo huésped con fiestas y comidas que duraron más de una semana. Y, cuando llegó el día décimo, el espléndido anfitrión abrió la carta que su huésped le había entregado al llegar. Para dar cumplimiento a tan drástico mandato, Yobates encargó a Belerofonte una empresa peligrosa que consistía en matar a un terrible monstruo que estaba minando los rebaños de todo el país y devoraba a cuantos ciudadanos hallaba a su paso. Pero los dioses aún le eran propicios a Belerofonte y, por lo mismo, le concedieron el deseo de montar a Pegaso —el caballo alado más veloz de cuantos hasta entonces habían existido en la faz de la tierra y que, según la leyenda, había surgido de la sangre de la gorgona Medusa— para afrontar el inminente peligro. De esta guisa, el valiente joven corintio se encontró con un temible animal que tenía la cabeza de león, el cuerpo de cabra y la cola de dragón; arrojaba fuego por su boca y todo cuanto había a su alrededor quedaba abrasado. Belerofonte, a lomos de Pegaso, condujo a éste con la brida de oro que lo hacía dócil y manso, y que la diosa Atenea le había regalado y, con inusitado ímpetu lanzó contra la Quimera —pues así llamaban al monstruo todas las gentes— un pesado dardo que se introdujo por su cavernosa boca. En cuanto se hubo fundido por efecto del fuego que el monstruo exhalaba por sus enormes fauces, el dardo se convirtió en plomo que, al instante, se desparramó por las entrañas de Quimera produciendo la muerte del terrible monstruo.

Después de salir victorioso de tan tremenda aventura, Belerofonte fue enviado a luchar contra las Amazonas —mujeres guerreras que repudiaban la compañía de los varones y tenían una fuerza superior— y también las venció en cruento combate. Finalmente, el propio Yobates envió a sus guerreros contra Belerofonte, quienes le prepararon una emboscada para acabar con él. Sin embargo, los sucesos acaecieron al revés pues Belerofonte no dejó vivo ni a uno de sus atacantes. Entonces el rey de Ticia, asombrado y admirado por la valentía y fuerza de su huésped, pensó que sin duda se hallaba bajo la protección de las deidades del Olimpo y, al punto, le explicó a Belerofonte las razones de su

actuación para con él. Le dio a leer el contenido de la carta de Preto y el joven corintio comprendió todo enseguida. Aceptó quedarse a vivir en Licia y Yobates le concedió la mano de su hermosa hija Filónoe y le cedió gran parte del patrimonio real. Cuenta la leyenda que, en cuanto tales hechos y hazañas llegaron a oídos de Antea, ésta no pudo soportar los celos y se envenenó.

LOS MITOS DE ETOLIA

Es sabido que Zeus tuvo otro de sus apasionados romances con una Ninfa de la que hasta ahora no parece que se haya hablado mucho, la muy dulce y admirable Cálice. De esa fugaz y —se supone— satisfactoria unión nació el bello Endimión, un ser legendario que se convertiría en rey de Elide por la fuerza de las armas. El poderoso héroe que se hizo con el territorio, tras vencer al anterior monarca, a Climeno, se instaló en su nuevo reino y vivió allí, felizmente casado con Cromia, fue padre de cuatro hijos, tres varones y una chica: Paeón, Epeos, Etolo (que es quien nos interesa más de todos ellos) y Euridice. Pero, aparte de su familia oficial, y sin que nada tuviera que ver su voluntad con ello, Endimión tuvo nada menos que cincuenta hijas con Selene, una diosa que no pudo resistir el inmenso atractivo del hijo del que Zeus estuvo tan preocupado en crear con esmero, y lo adormeció para ella, para que siempre permaneciera tan joven y hermoso como cuando ella lo descubrió por vez primera, a la luz de su personalidad lunar, durmiendo solo en una cueva del monte Latmos. Con su desaparición del mundo de los vivos, el trono quedó vacío y los cuatro hijos pugnaron por ocupar el codiciado puesto, ya que nada había escrito sobre la sucesión del rey de Elide. Al final, y tras una carrera que sirvió de arbitraje, Epeo se quedó con la corona y los otros tres buscaron fortuna en otras lides. Para Etolo, que se había dedicado, al parecer, a las carreras como afición atlética, la suerte fue compleja, ya que tuvo que ser un accidente, arrollar a los espectadores de una competición, lo que motivase que Etolo, que entre la multitud de personas que había al borde de su camino, había tenido la fortuna, o infortunada, de atropellar y llevar a la tumba a la hija de Foroneo, Apis, en esa carrera de carros que se celebraba dentro de los actos fúnebres por Azán, en la extraña prueba que el destino exigía para ponerle a la cabeza de otro reino. Y fue así, ya que el involuntario culpable fue expulsado del país y enviado al norte del golfo de Corinto, a las tierras que eran de un rey poco conocido, al que decían llamar Doro. Pues bien, Etolo, por la razón que fuera, razón que a nosotros nos es totalmente desconocida, se enfrentó con ese rey Doro y los suyos y se hizo con el poder en la tierra ajena, en su lugar de destierro, dándole su nombre, para que ya quedase afirmada su posesión. Su reino se llamó desde ese momento, y para el resto de los días de los humanos, Etolia.

ENEO Y ALTEA

Eneo fue otro famoso rey del territorio de Etolia, concretamente de la ciudad de Calidonia. Fue un soberano legendario, sobre todo porque de él se cuenta que introdujo, por mediación de Dionisos, la vid y el vino en Grecia, que es tanto como decir en el mundo; este regalo de Dionisos también puede estar relacionado con lo que se dice que hubo entre el dios y la esposa de Eneo, pero fue un hombre que no tuvo mucha suerte con su vida, ya que estuvo no muy felizmente casado con Altea, si nos atenemos a lo que se nos cuenta sobre las complejas relaciones de los cónyuges entre sí, a la aventura de Altea con Dionisos, y a las menos explicables reacciones de uno u otro de ellos con respecto a sus tres hijos. Ambos vivían, naturalmente, en su ciudad de Calidonia y eran un matrimonio situado en otro tiempo distinto al de Etolo. De este matrimonio nacieron tres hijos, todos con esa rara mezcla de desgracias y dones que da la mitología de un modo tan singular. Veamos: el primero, Toxeo, no vivió mucho, ya que Eneo decidió matarlo personalmente, sin vacilar ni un segundo, para escarmentarlo por su falta de delicadeza con la tradición de la ciudad y con sus intereses militares, puesto que Toxeo se había puesto a jugar sobre las amuralladas defensas de la ciudad y, lo que el padre no pudo soportar, terminó por dar un salto sobre el foso que la rodeaba, lo que debió ser interpretado como un desprecio a las escasas posibilidades estratégicas de la fortificación y una mala forma de animar a los enemigos del reino al ataque. El segundo, Meleagro, fue un guerrero que alcanzó la inmoralidad, pero tuvo un fin trágico, en el que su madre tuvo bastante que ver, ya que ella misma se encargó de maldecirlo y hacer que sus días terminasen en los infiernos. La muy bella Deyanira también fue una famosa hija del matrimonio, al menos nominalmente, puesto que se afirmaba que más bien era el fruto de la unión de Altea con Dionisos, aunque Eneo no la desdeñara como hija. Deyanira terminaría siendo —por la fraternal intercesión de Meleagro, cuando se encontró en el infierno con el héroe— la esposa de Hércules y protagonista de muy célebres historias y, cómo no, otro personaje justamente marcado por la tragedia.

ATALANTA Y MELEAGRO

A la fuerza hay que mezclar la vida de Meleagro, hijo de Eneo y Altea, con la de Atalanta, la doncella aventurera y altiva. Y hay que mezclarlas, porque el mito de una y otro es el mismo y uno solo. Pero antes de llegar a ese encuentro, habrá que hacer constar que Meleagro, a la semana de su nacimiento, recibió la visita de las Parcas. Su madre, la reina Altea, fue informada de que existía una posibilidad cierta de tener un hijo inmortal y la fórmula de esa inmortalidad era muy sencilla, bastaba con evitar que un leño no se consumiera en el fuego. Altea hizo lo aconsejado; se fue al hogar, sacó el citado leño de allí y lo guardó con

toda clase de precauciones, para evitar que nadie lo volviera a echar al fuego por equivocación. Ahora podía estar segura de que su segundo varón iba a compartir la suerte de los dioses para la que había sido elegido. Y Meleagro creció y se convirtió en un apuesto mozo y en un extraordinario guerrero, de excelente destreza y puntería con la lanza. Meleagro fue, además, un muchacho bueno, correcto y disciplinado, pero nada de eso importaba para ser seleccionado por los dioses como víctima propiciatoria de un olvido de su padre, un pequeño descuido ritual de Eneo, quien no se dio cuenta de que olvidaba el culto de Artemis al realizar sus ofrendas habituales de la nueva cosecha, de que no incluía a la diosa de los bosques entre los beneficiarios de los primeros frutos recogidos. Quien sí se percató del olvido fue Helios, el vigía solar, que aprovechó la ocasión para ir con el cuento a la implacable diosa Artemis. Ni Eneo ni ningún mortal podría haber supuesto que la diosa iba a enfurecerse con él de aquella manera tan terrible como lo hizo y que, además, su furia iba a ser la causa del sufrimiento eterno de su único hijo superviviente. Aunque parezca cruel Artemis, recordemos que no lo fue menos Eneo al juzgar implacablemente al primogénito Toxeo, castigándole con pena de muerte por su juego infantil, y no sintiendo tampoco ningún remordimiento al ejecutar la sentencia con sus manos.

ARTEMIS MANDA UN JABALI A ENEO

Pues bien, Artemis decidió castigar al rey de Calidonia enviándole un jabalí impresionante que arrasara sus campos y masacrara el ganado, sin perdonar ni siquiera a los pastores que lo cuidaban, o a los pobres labradores que trabajaban las tierras de Etolia. Y todo porque de esos campos y de esos animales de Etolia, su rey nada había recordado apartar y ofrecer específicamente a la furibunda Artemis, mientras que al resto de los olímpicos sí les había llegado su correspondiente turno ritual. Eneo, aunque no llegaba a comprender la razón de la súbita y devastadora presencia animal, desconcertado al ver lo que estaba sucediendo en su reino tras la inesperada llegada de la sorprendente bestia a sus tierras, hizo todo aquello que solían hacer los reyes de las leyendas antiguas: buscar al voluntarioso cazador que estuviera dispuesto —por su honor— acabar de una vez por todas con el azote del maldito jabalí, prometiéndose al triunfador de la peligrosa misión poco más que el honor de ser reconocido como singular cazador de la aterrorizadora fiera. Y ese prometido reconocimiento real era tan sólo un trofeo, de pequeño, si no insignificante, valor material, ya que se trataba de otorgar como prueba del éxito ante el endemoniado adversario, el derecho a que el cazador arrancase y guardase para sí la piel y los colmillos del animal cazado. Lo que no se presentaba como una cuestión de gran envergadura, más bien podría parecer una llamada de auxilio ante la impotencia del rey y de sus

súbditos, iba a constituirse en la causa primera de una terrible desgracia, ahora ya anunciada, para el buen Meleagro.

LA AVENTURA DE ATALANTA

En efecto, muchos fueron los cazadores de renombre que se presentaron a la llamada del angustiado rey Eneo. Todos parecían estar tremendamente interesados en convertirse en protagonistas de ese combate con el feroz jabalí. Los cronistas nos hablan de Castor y Pólux, de Jasón, de Teseo, de Néstor, y de muchos más nombres de personajes célebres. Pero quien más nos interesa es la altiva y virginal Atalanta, una doncella especialmente dotada para la caza, hija no querida de Yaso y Clímene, abandonada por su padre (con la connivencia supuesta de la madre) por no ser el varón tan deseado. Artemis se apiadó de la niña y envió a una osa para que la amamantara y cuidase de ella hasta que se hiciera lo suficientemente grande como para poder empezar a moverse por su cuenta.

Más tarde, unos cazadores dieron con la criatura y la acogieron entre ellos. Con esa compañía, la jovencita se convirtió también en cazadora, como sus tutores y como la propia diosa Artemis, que fue quien hizo posible que continuase con vida la abandonada Atalanta. La joven era muy hermosa y atractiva, pero bien sea que, al estar bajo la férula de Artemis, o por conocer cuál había sido la vergonzosa actitud de su padre, se había convertido asimismo en una inflexible virgen, y no dejaba que ningún pretendiente se acercase ni remotamente a ella, lo cual se iba a convertir en pieza esencial de su mito, puesto que esta afianzada aversión hacia los varones fue la causa de todo lo que posteriormente iba a convertirse en su leyenda. Pero, volviendo a la llamada de Eneo, Atalanta también fue una de esas personalidades que se trasladaron a la corte de Eneo para ofrecerse como cazadores del jabalí (precisamente enviada por su protectora Artemis). La presencia de la joven no fue demasiado bien recibida por alguno de los bravos varones, que no veían con buenos ojos tal rivalidad, máxime sabiendo que Atalanta les podía dejar muy atrás en la pugna por alcanzar la gloria, pero el rey y, sobre todo, su hijo Meleagro, que quedó prendado de la hermosura de la cazadora, aceptó de muy buena gana su participación y la caza dio comienzo.

LA CAZA DEL JABALI

Antes de empezar la expedición, Eneo festejó la presencia de tantos nobles y famosos paladines y, durante nueve días, en su palacio colmó de agasajos a los asistentes a la cacería. Meleagro, su sucesor, que estaba ya casado con una tal

Cleopatra, hija de Idas, seguramente por razones de Estado, no pudo evitar enamorarse apasionadamente ante la preciosa visión de esa única y excepcional mujer presente, a la que se denominaba "el orgullo de los bosques de la Arcadia", sin darse cuenta de que no podría jamás alcanzar correspondencia en el sentimiento de la adusta doncella, porque ella había decidido, con la rotundidad de los antiguos seres legendarios, no tener jamás comercio carnal con hombre alguno. Y la cacería empezó con Meleagro pendiente sólo de los gestos y movimientos de la cazadora, mientras que ésta, en su deseo de ser más y más cada día, sólo estaba pendiente de alcanzar y derribar a su presa. Pero la primera jornada no fue nada pacífica; Hileo y Reco, dos centauros cazadores que se habían incorporado a la partida, decidieron atacar primero a la bella Atalanta, pensando que con su fortaleza y experiencia, fácilmente podrían hacerse con la virgen, más aún cuando los dos iban a actuar emparejada mente, de modo que uno sujetaría a la joven mientras el otro la poseía a su antojo, y el segundo disfrutaría igualmente de la ayuda del primero cuando llegase su turno. Atalanta pudo darse cuenta a tiempo de sus intenciones y les dejó acercarse, al tiempo que simulaba aprestarse para dar alcance al jabalí. Cuando estuvieron lo suficientemente cerca, Atalanta disparó dos flechas casi simultáneamente: Hileo y Reco alcanzados por los mortales dardos, dejaron de existir en un instante y Atalanta, impávida tras haber rechazado el ataque, siguió como si nada hubiera sucedido, con la idea puesta en hacerse con el trofeo prometido por Eneo.

EL JABALI A TIRO

Por fin se dio caza al jabalí, acorralado ahora entre Atalanta, Meleagro, Anfiarao, Néstor, Peleo, Jasón, Ificles, Telamón, Anceo, Teseo, Euritión y otros más. El jabalí mató e hirió a tres o cuatro de sus perseguidores; puso en fuga a Néstor y terminó siendo acosado por un grupo que se cerraba desordenadamente sobre él. Ificles, el hermanastro de Hércules, lanzó su lanza y apenas acertó con el animal, pero lo hizo mejor y antes que el resto de sus atolondrados compañeros de cacería, ya que hasta Jasón falló en su tiro. Atalanta aprovechó la ocasión y, tensando su arco y apuntando con precisión, consiguió ser quien primero clavase una flecha en el jabalí, aunque fuese en la oreja del animal, nada más. El jabalí salió corriendo del lugar, no sin haberse llevado por delante a Anceo. Pero también había recibido otro flechazo más certero de Anfiarao. La confusión era atroz, los presuntos cazadores se habían herido y hasta matado entre ellos mismos, como sucedió con Euritión, que fue muerto por un error de Peleo en la confusión que siguió a los primeros instantes. Finalmente, Meleagro acertó con una flecha al jabalí, justo de modo que pudo aprovechar su desfallecimiento, acercarse a él y rematarlo con su lanza. Acto seguido, el joven enamorado desolló a la bestia y se fue con la piel hacia Atalanta, declarando que

era ella quien debía recibir el trofeo, puesto que ella era quien primero había herido a la presa. La decisión de Meleagro levantó ampollas entre los presentes. A todos les había preocupado desde el principio la competencia de Atalanta y ahora Meleagro les humillaba doblemente, ya que el vencedor cedía desinteresadamente su premio y, lo que era aún peor, hacía público el triunfo de la mujer cazadora, pasando por encima de ellos y de su honor de hombres afamados.

LA INESPERADA DISCUSION POR EL HONOR

Había ya quien decía que la primera herida, aunque hubiera sido mínima, era la producida por el tiro de Ificles, el hijo de Anfitrión y Alcmena. También decía el arrogante Pléxipo, tío de Meleagro por parte de su madre, que él, como pariente de mayor categoría, debería ser el receptor de aquella piel que Meleagro rechazaba, mientras que su otro tío, hermano menor de Altea y Pléxipo, insistía en que el honor debía recaer en Ificles, por las razones que ya se habían expuesto de ser el causante de la primera sangre derramada. La estéril y vergonzosa discusión siguió subiendo de tono, llevada ahora por las voces de los tíos del cazador que había preferido donar el trofeo a su amada, sin que se hubiera planteado la posibilidad de contemplar tan bochornoso espectáculo. Meleagro, no pudiendo aguantar por más tiempo la necia perorata de sus tíos, que no querían darse cuenta de su homenaje de amor hacia Atalanta, ni tenían tan siquiera la dignidad de dejar de reclamar lo que él, como vencedor, había legítimamente cedido, mató a sus tíos sin pensarlo más, zanjando violentamente el altercado, recordando a todos que él era, además del único triunfador, el solo heredero de la corona de Calidonia. Pero Meleagro había matado a los hermanos de su madre y ésta no era tampoco una persona que perdonase. Como su marido Eneo, Altea no dudaba en anteponer sus principios de rango sobre la condición paterno—filial y lo maldijo al instante, arrojando al fuego el leño que guardaba desde la infancia como garantía de la inmortalidad del hijo. En otras versiones del mito, se afirma que Meleagro, ahora blanco de odio de otros hermanos de Altea y Pléxipo, vio como éstos se lanzaban contra Calidonia, aprovechando que había quedado proscrito por su madre y no podía alzarse en armas para defenderla. El ataque fue tan sangriento que Cleopatra exigió a su marido que abandonase su reclusión y se lanzara contra los asaltantes. Así lo hizo, matando a los otros tíos restantes, y casi poniendo en fuga a la tropa enemiga con su actuación al frente de las fuerzas de la ciudad. La rebelde reacción de Meleagro aumentó en mayor medida el odio de la madre hacia él. Altea, ahora dispuesta por propia iniciativa a darle una lección mortal al hijo, u ordenada por las Parcas a actuar de esta forma, sólo tenía que hacer una cosa: sacar el leño de su escondrijo y arrojarlo al fuego. Eso fue lo que hizo, y con el leño crepitando en la chimenea, de igual manera se consumía la vida de Meleagro, hasta quedar

acabado, y sus enemigos pudieron hacerse con el control de la situación, al quedar el oponente sin jefe y encontrarse todo listo para la toma de la ciudad. Esta versión de la leyenda dice que la parricida Altea, horrorizada por ver el resultado de su ira, decidió quitarse la vida, colgándose hasta morir. La casi olvidada esposa Cleopatra, sintiéndose también culpable de la muerte de Meleagro a manos de las artimañas de su madre Altea, por haberle ella inducido a salir de proscripción y a tomar las armas entonces prohibidas, también siguió este camino del suicidio por estrangulamiento.

ATALANTA VENCEDORA

Por fuera de la cuestión final había quedado Atalanta, quien se retiró de la cacería y sus postrimeras con la piel del jabalí (y con los colmillos seguramente, aunque nadie se molestó en contarlos), sin recordar ni por un momento a aquel Meleagro que había perdido la vida por amor hacia ella. El padre de Atalanta, el despegado e incumplidor Yaso, estaba ahora orgulloso del valor y quería compartir la fama de su hija antes por él repudiada. Atalanta, que debía querer caer en gracia a quien le echara de su lado, fue al palacio paterno, a recibir el desconocido cariño familiar. Yaso quería que su hija fuera como las demás criaturas de su sexo y para ello nada más normal que buscarla un marido y hacerla formar familia. Atalanta, que no parecía estar dispuesta a perder el recién conquistado afecto de Yaso ni su terca virginidad, no le contradujo, sino que introdujo una cláusula mínima en la búsqueda de pareja: se casaría inmediatamente con el hombre que la ganase en una carrera a pie, pero si el pretendiente no era capaz de ganarla, ella con sus manos lo mataría. Conviene aclarar que pesaba sobre la joven cazadora una admonición anterior del oráculo de Delfos, que la advertía que el matrimonio para ella significaba automáticamente la condena a ser transformada para siempre en un animal salvaje. Sin saber nada sobre la maldición delfica, pero encantado de tener a Atalanta dispuesta a obedecerle en sus deseos, aceptó Yaso la idea del premio o castigo propuesta por esta hija tardíamente recuperada. Se puso en conocimiento de todos los jóvenes griegos la posibilidad de acceder a la mano de Atalanta y se comunicaron también las condiciones de la selección. Los imprudentes aspirantes a la retadora mano tampoco escasearon: pronto empezaron a producirse carreras entre pretendientes varios y la obstinada chica.

LA VICTORIA DEL ORACULO

Como es natural, al hablar de pretendientes, al hablar de más de uno, que sería el definitivo, se supone que el resto de los contendientes caían fulminados a manos de la extraña dama, y así era, ya que la aliviada corredora los remataba

con su lanza sobre el terreno de su derrota, contenta de haberse librado de la maldición del oráculo de Delfos y después de haberlos vencido sin demasiado esfuerzo, pues hasta se cuenta que a todos les daba unos pasos de ventaja al comienzo de la carrera, segura de su victoria y añadiendo un nuevo toque de desprecio hacia los hombres. Y así, victoria tras victoria y muerte tras muerte, Atalanta vio pasar los días y los años. Hasta que llegó a palacio un tipo muy distinto de competidor, el joven Melanión, hijo de Anfidamante (otros muchos autores dicen que este personaje definitivo fue Hipómenes, hijo de Megareo). Sea quien sea, lo que sí se sabe es que él tenía la ayuda inestimable de Afrodita, diosa del amor y de la belleza, que le había entregado tres manzanas de oro para la prueba, tal vez porque, dada su adscripción a la pasión y a la entrega amorosa, no podía soportar a las rígidas y frías doncellas vocacionales. Se estableció la fecha de la carrera, que parecía destinada a ser una de tantas, y nadie daba ni un ápice a favor del varón. Pero, en cuanto comenzó la prueba mortal, Melanión o Hipómenes, quien fuera, fue dejando caer una tras otra las tres manzanas de oro, de modo que, sin cesar de correr, tentaba a la joven. Atalanta, por su parte, aburrida de competiciones y con el deslumbramiento que se supone que las joyas producen en cualquier mujer, se detuvo tres veces para recoger las manzanas. Cuando se quiso dar cuenta, había perdido por primera y última vez la carrera y debía cumplir su parte del trato, cosa que hizo sin rechistar y más bien encantada de poder gozar, de una vez por todas, de las delicias del amor. Y tanto fue su amor que, un día mucho más tardío, en otra jornada de caza, sintió la pareja renovados anhelos de amarse y así lo hicieron, pero dentro de un templo de Deméter o de Zeus, buscando cobijo a su sombra. El dios o la diosa titular del recinto se enfureció con lo que se consideraba sacrilegio, y del cielo descendió el castigo (como siempre, sólo el mal viene de arriba) en forma de transformación de la pareja en leona y león, puesto que se creía entonces que los leones no se apareaban entre sí, ya que debían hacerlo con leopardos. Seguramente, por ignorancia de los olímpicos y los clásicos, Atalanta—leona y su marido Hipómenes, o Melanión—león, debieron seguir disfrutando ampliamente de una pasión regular y satisfactoria.

TIDEO, HIJO DE ENEO

Eneo se casó, después del suicidio de Altea, con Peribea, o tal vez fue con su propia hija Gorgé con la que tuvo a Tideo. La juventud de este hijo de Eneo fue turbulenta; unos dicen que porque fue abandonado por su padre, otros porque tuvo que salir de Etolia por causa de una pendencia. El caso es que llegó a la corte de Adrasto, rey de Argos, y allí fue recibido como hijo y recibió a Dépile, una de sus dos hijas en matrimonio (la otra, Argia, fue otorgada a Polinices). Tideo después se dirigió a Tebas, formando un grupo que se conocería como los siete de Tebas, para reclamar de Eteocles el trono en favor

de su hermano mellizo Polinices, con el que había acordado —e incumplido— turnarse en el trono de la ciudad. Eteocles no quiso escucharlo y Tideo desafió a los campeones de Tebas a duelo, vencéndolos uno a uno, hasta acabar con todos ellos. Mientras, a las puertas de la ciudad, los siete jefes de Argos se colocaron frente a las puertas de la muralla, esperando la orden de iniciar el asalto. Eteocles consultó al sabio Tiresias sobre qué decisión debía tomar y el adivino contestó que el sacrificio de un príncipe sería el remedio necesario para evitar que Tebas cayera en manos de los argivos. Meneceo, hijo de Creante, se sacrificó por la ciudad y el combate empezó, con Zeus del lado de los tebanos y Atenea apoyando a Tideo. Muertos los jefes de Argos, incluido el valeroso Tideo, y muertos también los capitanes de Tebas e igualadas las agotadas fuerzas, Polinices retó a su hermano Eteocles a un combate decisivo que resultaría tan estéril como lo había sido el enfrentamiento armado anterior; en ese combate final los dos hermanos murieron.

LA DESVENTURADA VIDA DEL HEROE DIOMEDES

Tideo había tenido con Deípilo a Diomedes, un digno sucesor suyo que empezó su vida pública arremetiendo contra los hijos de Agrio, usurpador del reino de Etolia, para vengar la afrenta hecha a su abuelo Eneo. Tras su prueba de coraje, y habiendo ya contraído matrimonio con Egialea, Diomedes se embarcó para la campaña de Troya, en dónde destacó por su arrojo, convirtiéndose en uno de los personajes más importantes del largo asedio, llegando a herir a Eneas en combate, a enfrentarse con el propio Odiseo, a alcanzar a Afrodita con su lanza, a entrar en Troya en solitario para conseguir robar el sagrado Paladio del templo y, finalmente, a ser uno de los valientes que consiguieron entrar en la ciudad, escondido dentro del famoso caballo de madera, abrir las puertas a sus compañeros y terminar con los nueve años de resistencia de Troya. De vuelta al hogar, se encontró con que su esposa Egialea le había sido repetidamente infiel y vivía con Cometo. Todavía no satisfecha, o tal vez movida por la inquina de Afrodita, la infiel ahora le perseguía con trampas y traiciones, buscando una y otra vez su muerte, hasta hacer que él tuviera que huir de su tierra, camino de Italia. Allí entró al servicio del rey Dauno, del que supo ganar su aprecio y confianza, hasta el punto que el rey lo casó con su hija Evipe y le dio poder para que actuase como lugarteniente suyo, pero Afrodita le perseguía incesantemente con su rencor, tramando toda clase de males. Por ello, y a pesar de ser su yerno, capitán victorioso de sus tropas y pacífico fundador de numerosas ciudades, el rey Dauno le asesinó, mientras que se cuenta que los nobles compañeros del héroe asesinado fueron transformados en unas misteriosas aves que se mostraban tan amistosas para con los griegos como peligrosas para el resto de los seres humanos.

DEYANIRA

Hércules había prometido a Meleagro, cuando se encontró con su doliente alma en los infiernos, que desposaría a su hermana Deyanira en cuanto regresara a la tierra. Deyanira y Gorgé tal vez por ser hijas de Dionisos, fueron las únicas hermanas de Meleagro que mantuvieron su aspecto tras la muerte de Altea y Cleopatra, puesto que al resto Artemis las transformó en aves. Al cabo de unos años, cuando Hércules estaba de paso por Etolia, conoció a Deyanira y se prendó de ella; era una mujer atractiva y valerosa, avezada en la caza, a la que muchos perseguían infructuosamente, el terrible dios Aqueloo entre ellos y el único que realmente presentó oposición, pero venció Hércules a Aqueloo, y Eneo le concedió a su hija en matrimonio, haciéndola plenamente feliz, puesto que a ella le había maravillado el héroe y, por otra parte, le horrorizaba el cambiante dios-río Aqueloo, que tomaba la forma de serpiente, de hombre con cabeza de toro, o se aparecía como un furioso toro. Cuando el centauro Neso se ofreció engañosamente a cruzar a la gentil Deyanira al otro lado del crecido río Eveno, con la artera intención de raptarla una vez que Hércules se hubiera despojado de sus armas para cruzar la corriente, la reacción del héroe fue rápida y violenta: a una distancia que jamás otro ser humano alcanzó con sus armas, Hércules hizo llegar la flecha que atravesó el cuerpo del raptor. Pero Neso, en su agonía, dijo querer darla, antes de morir, una prenda de amor a Deyanira (una poción elaborada con su propia sangre para asegurarle la fidelidad de Hércules), que ella guardó sin decir nada a su marido. Transcurrieron los años, la pareja siguió su vida, y Deyanira le dio cinco hijos a Hércules: una hija llamada Macarla y cuatro varones, Hilo, Tesipo, Gleno y Hodites.

EL PESAR DE DEYANIRA

Pasaron más años y Hércules seguía recorriendo el Universo, participando en muchas y muy difíciles aventuras; pero ni las hazañas ni el hogar le eran suficientes y menos aún lo era su esposa. A medida que transcurra el tiempo, menos se contentaba con una sola mujer, manteniendo casi constantemente relaciones con diversas y cambiantes acompañantes siempre más jóvenes y lozanas que ella, e insistiendo en meter en casa a sus amantes. Consideró la sufrida esposa que era hora de aplicar el casi olvidado remedio de Neso a una prenda de Hércules, prenda que éste llevaría consigo en un sacrificio ritual, para hacerle finalmente fiel. Cuando partió su marido, movida por la curiosidad, untó otra prenda, comprobando, con espanto, que la poción no era más que una postrera venganza del centauro, puesto que la ropa empapada en el unguento rompía en llamas. Mandó a Licas que corriera a avisar a Hércules del peligro que suponía utilizar aquella camisa para el sacrificio ritual, pero el mensajero llegó demasiado tarde: Hércules había sido alcanzado por la maldición de Neso

y se moría sin remedio; pidió a su hijo primogénito Hilo que se preparase una pira funeraria en lo más alto del lugar, y él mismo se tendió sobre ella, dispuesto a acabar de una vez con el espantoso sufrimiento, para pasar con su alma a la eternidad del Olimpo, en donde fue recibido, para sorpresa de todos, como hijo bien amado de Hera. Enterada Deyanira del horrible suceso, se quitó la vida, sin llegar a saber que Hércules había perdonado de corazón su involuntario acto, puesto que recibió de Licas el aviso de su esposa, y comprendió al instante que su desgracia había sido el producto de la venganza póstuma de Neso.

MITOS Y LEYENDAS DE ATENAS

En la perdida y lejana noche de los tiempos se dice de los dioses que pretendieron un mayor protagonismo y, por ende, buscaron proteger a los humanos. Los mitos y leyendas surgieron, entonces, por doquier; en campos y regiones otrora olvidados se desarrolló, por así decirlo, una febril actividad. Merece la pena destacar el mítico suelo del Atica, puesto que constituye un claro paradigma de lo antedicho. Aquí se disputaron su influencia dos poderosos dioses del Olimpo: Posidón y Atenea. Ambos intentaron atraer hacia sí los favores de los mortales y recabaron de éstos culto exclusivo y plena adoración. Las versiones que narran los sucesos que acaecieron hasta llegar a la consolidación de una u otra deidad en el Atica son contradictorias. Y así, por ejemplo, se dice que fue Posidón quien llegó primero a la región de marras y que con su tridente golpeó el suelo e hizo brotar un manantial de límpidas aguas. Enseguida llegó Atenea y plantó un olivo. Mas, como ambos se disputaran la hegemonía sobre el Atica, surgió entre ellos cierta desavenencia que el propio Zeus —rey del Olimpo— se apresuró a solucionar. Congregó en torno a él a las demás deidades para que se erigieran en jueces y dilucidaran a cuál de los dos, a Posidón o a Atenea, correspondería la hegemonía del Atica. El veredicto de los dioses del Olimpo fue claramente favorable a la diosa Atenea y, a partir de entonces, quedó bajo su custodia todo el centro álgido de la Acrópolis y, muy especialmente, la ciudad de Atenas. Las deidades del Olimpo habían fallado en favor de Atenea porque Cécrope, a la sazón soberano del Atica, había afirmado que fue Atenea quien primero llegó a esta región.

CECROPE

La tradición clásica considera a Cécrope como el primer rey legendario del suelo ático. Su mítica existencia es avalada por los propios dioses del Olimpo cuando se disponen a consultarle, y a valorar su testimonio, antes de asignar la hegemonía del Atica que, como sabemos, correspondía Atenea. No obstante, existen otras versiones que difieren de lo hasta aquí expuesto y narran los

hechos de distinta forma. Según esto, quien primero llegó a la región del Atica fue Posidón, el cual golpeó la tierra con su tridente e hizo manar abundante agua; a continuación la diosa Atenea plantó el primer olivo y lo regó. Pero los habitantes de la mítica región se interrogaban acerca de aquella maravilla que aparecía ante sus ojos, merced a la cual el nacimiento del primer olivo coincidía con el brote de una corriente de agua en árido lugar. Surgieron, aún, otras interpretaciones de tan memorables hechos. En este caso, la iniciativa parte del propio Cécrope, quien no acertaba a comprender —y eso que era hijo de la Madre Tierra, tal como podía colegirse de la propia forma de su cuerpo: mezcla de ser humano y serpiente— cuál era el verdadero significado de todo aquello. Y se dirigió hacia Delfos para consultar al oráculo. La respuesta que recibió fue esclarecedora por demás: "El olivo es símbolo de Atenea y el agua personifica a Posidón", contestó el oráculo.

En consecuencia, a partir de ahora, los propios ciudadanos atenienses deberán elegir a una sola de las dos deidades como depositaria de su culto y como protectora de su ciudad. El resultado favorecerá obligatoriamente a una en detrimento de la otra, lo cual implicar determinadas consecuencias.

LA IRA DE POSIDON

A tal efecto, se reunieron los hombres y mujeres de Atenas y, mientras los primeros votaron a favor de Posidón, las segundas se decantaron por Atenea. Cuentan las crónicas que, puesto que el número de mujeres era sensiblemente superior al de hombres, fue la diosa Atenea quien consiguió la hegemonía del Atica. En lo sucesivo, sólo ella sería objeto de culto Atenas y únicamente en su honor se erigirían nuevos templos. Pero las cosas no iban a quedar así puesto que Posidón, que extendía su poder sobre mares y océanos y gobernaba sus profundidades abisales, montó en cólera ante tan adverso resultado y decidió anegar de agua las tierras del Atica. De nuevo volvieron a reunirse los ciudadanos atenienses y, para calmar la ira de Posidón, acordaron llevar a cabo transformaciones legislativas sustanciales por mor de las cuales ya no podrían votar las mujeres —prohibición del voto a las mujeres—, y los niños deberían llevar únicamente el nombre de su progenitor —patria potestad de exclusiva competencia paterna.

Otras versiones, sin embargo, no dramatizan tanto los hechos hasta aquí expuestos, sino que explican que ambas deidades intentaron atraer hacia sí las simpatías de los ciudadanos atenienses y, para ello, les ofrecieron toda clase de presentes. Los más conocidos y valiosos fueron el olivo de Atenea y el manantial de agua de Posidón. Si en el Atica se decidió aceptar el ofrecimiento de la diosa y rechazar el del dios fue simplemente porque el manantial que

Posidón había hecho surgir con su tridente era de agua salada, lo cual no satisfacía las necesidades de los ciudadanos de la acrópolis, por lo que prefirieron el presente de la diosa Atenea.

DESCENDIENTES DE CECROPE

La tradición hace de Cécrope no sólo el primer rey del Atica, sino también el más idóneo de sus gobernantes. Este personaje legendario, del que se afirmaba que poseía dos naturalezas —una humana y otra animal— porque portaba entre sus atributos reales una cola de serpiente, se había casado con Aglaura —hija de Acteo, al que algunas tradiciones consideran primer soberano del Atica—, que le dio tres hijas y un hijo. Este último murió antes que su propio padre y no dejó descendencia. Por ello, historiadores como el prestigioso Estrabón señalan que Cécrope era, en realidad, uno de los doce soberanos que poblaban con sus gentes las vetustas tierras del Atica y que, en cuanto se vieron amenazados por otros pueblos —tales como los Carlos, que venían por mar, y los Beocios, que intentaban penetrar desde tierra—, procedieron a unirse. Fue Cécrope quien distribuyó a todos los habitantes del Atica en doce ciudades y quien desarrolló la idea de amurallarlas. Más tarde, Teseo se encargaría de formar un único centro que resultaría de la fusión de los doce recintos creados por Cécrope al que se denominaría definitivamente Atenas.

Puesto que este mítico rey Cécrope se había casado con la hija de otro rey de una de las tribus de la región del Atica, no resultaba extraño que se hubiera impuesto sobre los demás, al ver aumentado su poder, y llegara así a constituirse en el primero de los ancestrales soberanos de aquellas tierras. Además, diferentes leyendas ensalzan la figura de Cécrope y lo presentan como inventor de la escritura y como el adalid de la abolición de los sacrificios cruentos.

EGEO

Con el tiempo hubo en la región del Atica otros personajes dignos de mención. Entre ellos destacaremos a Egeo —padre de Teseo—, cuya historia se halla envuelta en leyendas de diverso tipo. Se dice que había nacido en Megara, metrópolis situada entre Corinto y Atenas; su madre era hija del ilustre rey de Pilas y, en cuanto a su padre, había sido expulsado de la región del Atica por el tirano Metión y sus hijos. Pero, muerto éste, sus descendientes fueron derrotados y los vencedores se instalaron en los territorios conquistados; a Egeo le correspondió la región del Atica y como primera iniciativa se propuso introducir el culto a la diosa del amor,

Afrodita/Venus, en toda la región. Acaso procedió de tal modo porque, según cuentan las narraciones clásicas, Egeo se había casado por dos veces con la intención de dar un heredero a la Argólida. Mas, preocupado por no tener descendencia, se dirigió hasta Delfos para consultar el oráculo: fue tan oscura la respuesta de la sacerdotisa que oficiaba de "pitonisa" de Delfos que el propio Egeo abandonó aquel lugar como había ido, es decir, sin comprender nada. Entonces, decidió contarle sus preocupaciones al rey de la comarca Trecén, el soberano Piteo que le había ofrecido hospitalidad en el camino hacia el Atica. Este interpretó el mensaje del oráculo de manera acertada y, con cierto tacto, conminó a su invitado para que yaciera con su bella a Etra. Ningún reparo puso Egeo al respecto, antes bien se sintió halagado por el padre y cautivado por los encantos de la hija y, en cuanto la ocasión fue propicia, los dos muchachos iniciaron el siempre joven y fresco juego del amor.

MENSAJE DESCIFRADO

De la unión de ambos nacería el héroe Teseo y, paradójicamente, las predicciones del oráculo quedarían cumplidas. Este había anunciado que Egeo "tendría descendencia con la primera mujer con que se uniese". El mensaje había sido entendido en todos sus extremos por el rey Piteo que, enseguida, atisbó la posibilidad de una continuidad para su reino en la persona de sus posibles herederos. De aquí que se apresurara a presentar a su hija a aquel ilustre huésped. Para llevar a cabo sus planes llegó incluso, según algunas versiones de los hechos, a emborrachar a Egeo.

Al día siguiente, y poco antes de partir para su región, el viajero agradeció las atenciones de sus amables anfitriones y, al propio tiempo, recomendó a la bella Etra que si tenía un varón lo educara en la intimidad y, cuando ya hubiera crecido en fuerza y vigor, le mostrara el camino que llevaba al lugar en el que estaban depositados los atributos que le conducían hasta el conocimiento de su progenitor. Con todo esto, Egeo se estaba refiriendo a la leyenda de la pesada roca bajo la cual se encontraban la espada y las sandalias que, al llegar a la juventud, debería ceñirse el valeroso Teseo —después de haber conseguido levantar la roca y probado, así, su fuerza— si quería saber quién fue el hombre que le engendró. La espada salvaría al muchacho de todos los peligros que le salieran al paso y, en tanto en cuanto la llevara consigo, nadie lograría vencerle. También, mientras calzare sus sandalias, se distanciaría de cualquier enemigo y hallaría siempre el camino que le conduciría hasta la presencia de su padre.

UN EXTRAÑO ENTRE LOS SUYOS

Había pasado mucho tiempo desde que sucedieran los acontecimientos que acabamos de narrar y Egeo vivía en la región del Atica, rodeado de su familia. Dice la leyenda que cuando Jasón expulsó de su casa a Medea, ésta se dirigió a la Argólida y pidió a Egeo que la acogiera bajo su protección y, a cambio, ella le proporcionaría descendencia. Egeo la aceptó por esposa y, efectivamente, tuvieron un hijo al que pusieron por nombre Medo. Y así vivían, en relativa armonía, hasta que cierto día se presentó en Atenas un extranjero que solicitó ser llevado ante la presencia del rey Egeo. Se trataba de su propio hijo Teseo quien, al instante, fue reconocido y aceptado en palacio, excepción hecha de Medea que no pudo ocultar su animadversión hacia el recién llegado. Cuentan los narradores clásicos que, en cierta ocasión, la malvada mujer había planeado con minuciosidad dar muerte a Teseo y que, al no conseguir sus propósitos, huyó de Atenas y de la ira de su soberano.

Por entonces, Egeo se hallaba acosado por sus sobrinos, que eran numerosos —se cree que en número de cincuenta— y recibían el nombre de "palántidas" porque eran hijos de Palante, hermano de Egeo. Entre todos se habían confabulado para derrocar del trono de Atenas a Egeo y ya estaban a punto de conseguirlo, cuando llegó Teseo; por ello, su presencia era muy clara para su padre Egeo, quien le expuso la gravedad de su situación en cuanto pudo quedar a solas con el valeroso muchacho. Este no lo dudó ni un instante y, al momento, hizo causa común con su progenitor. El arrojo y el valor de Teseo frustraron los planes de los "palántidas", que resultaron derrotados y muertos en la lucha.

MAR DE LEYENDA

El espíritu aventurero del joven Teseo y el amor que profesaba hacia su progenitor hicieron que, en lo sucesivo, ambos se prestaran ayuda mutua. Ocasiones no faltaban para ello, puesto que un sinfín de peligros acechaba al reino de Egeo, aparte de las numerosas envidias y celos que despertaba su persona entre algunos soberanos colindantes. Mencionaremos, al respecto, el brutal tributo que el rey de Creta había impuesto a los atenienses para resarcirse de la muerte accidental — aunque en Creta se decía que había sido provocada por Egeo— de su hijo Androgeo que, según la narración clásica, era uno de los atletas más destacados de la antigüedad. En un principio, los atenienses hicieron caso omiso de la brutal exigencia de Minos; sin embargo, como consultaran al oráculo para saber a qué atenerse y éste les respondiera que sus cosechas se

agotarían, y que una sequía asolaría sus campos, si no satisfacían el capricho del rey de Creta, decidieron aceptar tan brutales imposiciones. En cuanto Teseo fue informado de semejantes hechos, consideró la pretensión de Minos como una burla hacia los ciudadanos atenienses y se propuso librarlos de tamaña carga y servidumbre. Estableció una contraseña con su progenitor en caso de que su aventura fuera coronada por el éxito. Si salía victorioso traería desplegadas en su nave velas blancas y si, por el contrario, las velas que ondeaban al viento eran negras, ello indicaría que sus objetivos no se habían cumplido. Como ya Teseo regresara de su bien cumplida misión y su padre, Egeo, le esperara con ansia, sucedió que, debido a un fatal error, la nave traía desplegadas las velas negras. Enseguida Egeo interpretó que su querido hijo había fracasado en su empresa y, temiéndose lo peor, se arrojó al acantilado que se abría bajo sus pies y se precipitó a las profundidades abisales del mar. Nunca más se supo de él y cuenta la leyenda que a partir de entonces aquellas aguas reciben el nombre de "mar Egeo."

SURGIDO DE LAS AGUAS

Aunque la muerte de su padre ensombreciera el triunfo de Teseo, la aventura de este héroe quedaría recogida en los anales de las narraciones míticas y se la conocería, para siempre, como la "expedición contra el Minotauro".

El Minotauro era un monstruo que tenía figura de toro y de hombre a un tiempo. Había nacido de la unión de Pasífae, esposa de Minos, y del toro que Posidón hiciera surgir de las aguas. Era tan bello el animal que el rey de Creta decidió no sacrificarlo. Este gesto benevolente le acarrearía consecuencias funestas pues su propia esposa —que tenía fama de hechicera y de conocedora de las artes adivinatorias y esotéricas— se enamoraría de tan hermoso ejemplar y conseguiría yacer con él utilizando, para ello, todo tipo de artimañas. El Minotauro fue engendrado, pues, en el vientre de la hechicera Pasífae y, a partir de aquí, una especial maldición recaería sobre el pueblo ateniense que tenía que destinar, cada nueve años, siete doncellas y siete mancebos para el pago del tributo exigido por el rey de Creta. Los jóvenes eran devorados por el Minotauro, que vivía en un laberinto al cual eran arrojadas sus potenciales víctimas y del que nadie había podido salir con vida, pues sus enrevesados vericuetos y caminos siempre llevaban, de modo indefectible, hasta la presencia del inexorable monstruo.

EXPEDICION CONTRA EL MINOTAURO

Era la tercera remesa que se enviaba a Creta y entre los muchachos varones iba Teseo, que se había apuntado por propia voluntad y con el ánimo de acabar para siempre con el Minotauro y librar así a los suyos de tamaña vileza y crueldad. Llegado que hubieron a la isla que gobernaba Minos y, antes de ser introducidos en el laberinto para ser pasto del Minotauro, los jóvenes atenienses fueron recibidos por la población cretense. Allí conoció Teseo a una bella muchacha llamada Ariadna que resultó ser la hija del rey Minos. Ambos jóvenes se enamoraron mutuamente y Ariadna entregó a su amado un ovillo de hilo que le serviría, una vez cumplida su misión de dar muerte al Minotauro, para salir del intrincado laberinto. Teseo logró vencer al monstruo y halló la salida del laberinto siguiendo el hilo que había ido desmadejando Creta y Ariadna lo acompañó. Nadie pudo peseguirlos puesto que, previamente, el osado muchacho había hundido, y encallado, todas las naves cretenses que se encontraban arribadas en sus propios puertos. Mas muy poco duró el entendimiento entre ambos jóvenes pues, en cuanto llegaron a la isla de Naxos —que se encuentra a medio camino entre Creta y Atenas, aproximadamente—, el muchacho abandonó a Ariadna aprovechando que ésta se había dormido de cansancio. Los narradores clásicos pretenden dejar en buen lugar a Teseo y explican que no había querido presentarse en Atenas con Ariadna para no hacer sufrir a Egle, la hija de Panopeo, que estaba enamorada del héroe y era, al propio tiempo, correspondida por éste quien, antes de embarcarse y partir hacia Creta, la juró fidelidad. Otras versiones, en cambio, son más explícitas puesto que aparece en ellas el dios Dioniso/Baco que se enamora de Ariadna y la rapta, por lo que Teseo tuvo que seguir su viaje sin la compañía de la joven que tanto le había ayudado. Todavía harían un alto más en su camino los expedicionarios, antes de llegar a Atenas y, así, avistado que hubieron la pequeña isla de Delos, se dirigieron hacia ella y desembarcaron de sus naves para aprovisionarse de comida y agua. Cuentan las crónicas que Teso y sus compañeros iniciaron en aquel mismo lugar un baile cuyos pasos reproducían la estructura misma del laberinto siniestro de Creta. Desde entonces, los habitantes de la isla de Delos incorporaron a su folclor, como algo muy preciado, aquellos movimientos y aquella danza que, por primera vez, habían visto interpretar a los expedicionarios del Minotauro.

ASTUCIA DESMEDIDA

De Pasífae se decía, además, que era muy celosa y que, como conociera a la perfección todas las especies de las plantas y toda clase de venenos, acababa

con las amantes de su marido Minos de una forma un tanto sofisticada. Por ejemplo, cuando Pasífae tenía conocimiento de que su esposo había concertado una cita con alguna mujer, frotaba el cuerpo de éste con una planta que desprenda un olor peculiar y cuyo efecto más directo era servir de reclamo para las víboras, las cuales acudían de inmediato hasta el lugar en donde yacían los amantes y mordían a las acompañantes del rey Minos que, al momento, caían envenenadas. Otras versiones indican también que, Pasífae, sirviéndose de sortilegios diabólicos, hacía brotar serpientes del cuerpo de Minos, las cuales devoraban, al instante, a sus acompañantes.

Esta especie de maldición que se cernía sobre el rey de Creta acabó cuando llegó a la isla la hermosa Procris y fue acogida por Minos con inusitado cariño. Como agradecimiento al amor que la dispensaba su anfitrión, la nueva amante fabricó para él un brebaje que neutralizaba el olor y el poder de las plantas con que Pasífae refregaba su cuerpo y, al propio tiempo, toda dolencia cesaba y todo dolor era mitigado. Cuentan las crónicas que Procris terminó por abandonar la corte y la compañía del rey Minos, pues los celos que azuzaban a Pasífae aumentaban de día en día y su carácter se estaba haciendo insoportable. Como recuerdo de su estancia entre los cretenses se llevó un galgo que cazaba con tan singular maestra que ninguna pieza se le escapaba: también una lanza que siempre hacía blanco. Ambos regalos le fueron donados por el rey Minos, que siempre recordarla con nostalgia a la bella Procris. Esta regresó de nuevo Atenas y se reconcilió con los suyos, les ofreció valiosos presentes y les hizo entrega de los regalos que ella había recibido de Minos, es decir, del galgo y de la lanza. Según la tradición, Procris se había escondido tras unos matorrales para vigilar a su esposo, puesto que tenía ciertas dudas de su fidelidad hacia ella. Mas, éste, en cuanto oyó un ruido de ramas, y observó que se movían, pensó que allí se encontraba una pieza de caza valiosa y disparó la lanza que su esposa le había regalado, y que nunca fallaba. Entonces, Procris, resultó herida de gravedad y poco después falleció. No obstante, los temores de Procris respecto a si su marido le era infiel o no, carecían de fundamento pues, en realidad, lo que aquél iba a buscar cada mañana era la fresca brisa que traía la "Aurora, de azafranado velo".

VICISITUDES DE TESEO

Antes de que Teseo tuviera aún edad para iniciar un periplo de aventuras, se cuenta que el gran héroe Hércules/Heraclès visitó la corte de Trecena. Como se despojara de su piel de león para mejor acomodarse en los asientos de palacio, todos los niños corrieron llenos de temor. Sólo Teseo, que a la sazón tenía siete años, dio pruebas de un valor inusitado pues, en vez de abandonar el lugar, arrebató el hacha de un centinela que montaba guardia y se lanzó contra lo que él pensaba era un león de verdad. Además, la enorme piedra bajo la cual había

depositado su padre la espada y las sandalias fue movida de su sitio por Teseo cuando aún no había cumplido diecisiete años. También su afán por acudir hasta Atenas a través de intrincados y muchas veces peligrosos caminos, en vez de cruzar con relativa facilidad el plácido mar, ya indica un principio de osadía por su parte y una preferencia por lo difícil, como si quisiera medir sus posibilidades ante lo desconocido y ante el peligro. Y, así, llegado el día de su partida, se calzó las sandalias y se ciñó la espada —atributos que otrora le donara su padre para cuando llegara esta ocasión— y se encaminó hacia el lugar que considere raba su destino. Antes de atravesar el istmo de Corinto que, por lo demás, se caracterizaba por su peligrosidad y porque en sus alrededores se concentraban todos los ladrones, bandidos y criminales más famosos de la antigüedad, el joven Teseo ya se topó con su primer obstáculo. Según las narraciones tradicionales, salió indemne y victorioso de esta primera prueba y consiguió, por ello, cierto prestigio entre los habitantes de aquella comarca.

MAZA DE BRONCE

Los narradores de mitos cuentan que, por aquella época, en cada encrucijada de caminos se apostaba un bandido presto a caer sobre sus víctimas y despojarlas de todo lo que llevaran encima. Tal era el caso del famoso ladrón Perifetes, que siempre llevaba con él una pesada maza de bronce con la que atacaba a los caminantes para robarles. Y puesto que era cojo se servía también de ella como eficaz muleta, merced a la cual huía con rapidez de sus perseguidores. Gracias a este curioso atributo era conocido, y muy temido, en toda la región como el bandido de la muleta de bronce. Con él se toparía el héroe Teseo y le vencería en cruenta lucha; se quedaría con la maza de bronce como trofeo y, al mismo tiempo, como prueba de su victoria sobre tan criminal personaje. Los ciudadanos, que se vieron librados de un peligro tan grande, le ofrecieron a Teseo presentes varios pero, sobre todo, le aclamaron como héroe.

LAS ROCAS DE ESCIRON

En otra ocasión, el héroe Teseo se adentro por la región montañosa de Megara y le acontecieron sucesos similares a los ya expuestos. Según la leyenda más difundida, aquí habitaba un curioso personaje que se abalanzaba sobre quienes osaran transitar por aquellos parajes. Se le conocía por el nombre de Escirón y permanecía apostado en un estrecho sendero —lugar de paso obligado para todos los caminantes— que bordeaba el mar. Cuantos por aquí atravesaban eran saqueados por el bandido y sometidos a toda una serie de vejaciones. Parece que Escirón se divertía con sus víctimas después de haberlas robado. Las obligaba a lavarle sus callosos pies y, cuando se encontraban enfrascadas en esta

faena, de una patada las precipitaba en el mar y de las profundidades abisales de aquellas aguas surgía, según la leyenda, una gigantesca tortuga que las devoraba sin tardanza. Cuando llegó Teseo al siniestro sendero y le salió al paso Escirón, se enfrentó a él con arrojo y lo mató. Mas sus restos no fueron acogidos ni por la tierra ni por el mar y terminaron por endurecerse de tal modo que formaron las escarpadas rocas que, hasta nuestros días, se conocen por el nombre de "rocas escironias"

LECHOS DE HIERRO

También protagonizó Teseo otra curiosa aventura en la que su oponente fue un personaje siniestro y asaz malévolo. Su nombre era Procusto y, al decir de los narradores tradicionales, era el más astuto de los bandidos de aquel tiempo. Sus métodos distaban de los hasta entonces conocidos; por ejemplo, convencía con halagos y zalameras palabras a los viajeros —sus potenciales víctimas— que atravesaban aquellos lugares, los invitaba a su mansión y los trataba con refinada corteza al principio, hasta que se confiaran. Pero una vez que se hallaban a su merced, y después de robarles todo cuanto llevaban consigo, les infligía horribles suplicios y torturas. Acostaba a sus víctimas en dos lechos de hierro, que había construido al efecto, y que tenían una extraña particularidad acorde a sus fines criminales. Uno de los lechos era más largo que el otro y Procusto, usando de su fuerza bruta, obligaba a los viajeros de alta estatura a acostarse en la cama corta. Como las piernas de éstos sobrepasaran la longitud del lecho de hierro, el protervo anfitrión se las cortaba de un hachazo. Y, al contrario, si su invitado era de baja estatura, el avieso criminal le obligaba a echarse en la cama más larga para, a continuación, tirar de la forma más atroz de todo su cuerpo, hasta conseguir que se igualara con la longitud del lecho de hierro. La leyenda cuenta que el héroe Teseo venció a tan nefasto verdugo, y le aplicó el mismo suplicio que Procusto imponía a sus desgraciadas víctimas.

EL MANANTIAL DE ALOPE

Otro de los siniestros personajes con que se topó el héroe Teseo, al atravesar las tierras comprendidas entre la región de Eleusis y Megara, fue el temible bandido al que llamaban Cerción. Su brutalidad llegaba a tal extremo que, según explican las diversas narraciones, fue capaz hasta de matar a su bella hija Alope, porque ésta le había ocultado sus relaciones con el poderoso dios de las aguas. En el sitio donde murió su querida Alope, el dios Posidón hizo brotar un manantial de aguas cristalinas para que fuera recordada para toda la posteridad. Cerción era un experto gimnasta y un hábil luchador, y obligaba a sus víctimas a pelearse con él; nadie se podía negar y, consecuentemente, todos

terminaban sufriendo graves mutilaciones y heridas que, muy a menudo, les producían la muerte. Teseo se enfrentó con Cerción y salió vencedor como otras muchas veces y, según la tradición, para que sirviera de escarmiento a otros bandidos de aquella región, le arrancó la vida. A continuación, el héroe tuvo que librar también una cruenta lucha con otro bandido de nombre Sinis. Este deambulaba siempre por los alrededores del istmo de Corinto y su propio nombre ya movía a temor a los caminantes. Sinis significaba "torcedor de pinos" y quienes caían en sus manos estaban condenados a soportar un terrible tormento ideado por el brutal criminal. En ocasiones, Sinis ataba a sus víctimas a la copa de un pino que él mismo mantenía curvado para, a continuación, soltar el árbol y lanzarlas a enormes distancias y destriparlas contra las montañas y las rocas. Cuentan las leyendas que Teseo se enfrentó a este siniestro personaje y lo venció, con lo que el istmo de Corinto se vio librado de un peligroso facineroso.

LEYENDAS DE LA ARGOLIDE

Io vivía tranquila junto a su padre, el influyente dios de los ríos Inaco. Nada parecía poder romper su paz, salvo que era hermosa y eso, como tantas otras veces, era causa suficiente para atraer sobre una doncella la más peligrosa de las curiosidades, la del siempre atento Zeus. En efecto, éste se dio cuenta de su encanto y decidió apoderarse de la joven sin mediar compromiso matrimonial. Como siempre, lo peligroso para una virgen no era el ser poseída por Zeus, sino el hecho de ser el detonador que disparaba los peligrosos celos de la airada Hera, la cansada esposa del dios supremo. Desde luego, la joven Io sabía perfectamente a lo que se exponía, ya que, además de ser sacerdotisa de Hera y estar al tanto de lo que se debía hacer o evitar con respecto a una deidad de esa categoría, también debía estar impuesta en los ejemplos anteriores de castigo divino, ya que las horrendas venganzas de Hera eran de sobra conocidas en todo el Universo, bien fuera en su vertiente inferior terrena, o superior olímpica, puesto que lo desproporcionado del castigo lo convertía automáticamente en un relato que pasaba de boca en boca y a todos al canzaba su noticia. Por si fuera poco el peligro, había que tener presente que la temible e inapelable maldición de Hera, por añadidura, en todas las ocasiones recaía, desde luego, no sobre el omnipotente marido, sino sobre la pobre mujer amada, fuera o no culpable de tales relaciones extraconyugales (que solían ser involuntarias para las mujeres en la mayoría de los casos). En el caso de Io, no se iba a hacer excepción a la regla, pero veamos la historia de Io de una manera más detallada.

UN CONJURO DE IINGE

Iinge era aquella hija habida entre Pan y Eco, y ésa fue la mujer responsable del hechizo que acarreó el desastre de Io. En efecto, se cuenta que Iinge lanzó sobre el corazón de Zeus el deseo hacia la bella y virginal Io, la sacerdotisa que estaba al servicio de la esposa del dios, de la muy poderosa Hera. Zeus quedó instantáneamente prendado de Io y se decidió a hacerla suya, Pero la aventura quedó al descubierto y Hera hizo que la osada Iinge pagase su atrevimiento, transformándola en un pajarillo trepador. Después Hera se dirigió a su acostumbradamente infiel marido y le espetó la acusación de su enamoramiento, pero el escarmentado dios se hizo el inocente y negó toda relación con la joven. Como no estaba dispuesta a seguir con la conversación y, menos aún, a tener que sufrir las consecuencias previsibles de esa amenaza de otra nueva aventura, Hera amenazó con una espectacular operación de castigo a la doncella y, a la vista de cómo se estaban poniendo las cosas, Zeus transmutó a su amada en blanca ternera, o vaca también blanca, para protegerla de las iras de su mujer. El cambio no fue suficiente para aplacar o agradar a Hera y ésta se hizo con la ternera o vaca, y la puso maliciosamente bajo la custodia de la persona más indicada, ya que encomendó el trabajo al mejor vigilante conocido, a quien llamaban Argo Panoptes (el todo ojos), ya que poseía ojos en la cara y en la nuca, cien, decían unos y hasta mil, aseguraban otros. A Argos le indicó que aquella vaca de aspecto ordinario no era nada corriente, sino que se trataba de un animal muy peculiar al que había que cuidar con especial atención, dejándolo siempre amarrado a un árbol y sin que se dejara ver demasiado. Así, pues, la que fue Io, la hermosa doncella que fuera persona de linaje real y entregada a la adoración de Hera, había quedado reducida a ser tan sólo una bestia inmovilizada, sometida como propiedad exclusiva de Hera. Zeus, como de costumbre, tampoco estaba decidido a cejar en su deseo y llamó a Hermes para que éste le echara una mano en la liberación de Io, ya que el astuto y veloz Hermes era, sin lugar a dudas, quien mejor podía enfrentarse a la penetrante mirada de Argo Panoptes, del que se decía que ni durmiendo llegaba a cerrar todos sus ojos.

EL RESCATE DE IO

Recibida la orden de su compañero Zeus, Hermes se llegó con presteza hasta los campos en los que Argo tenía bajo su custodia a la castigada Io, ya fuera en Micenas o en Nemea, puesto que en los dos lugares se sitúa el mítico campo, y allí, nada más posarse en un árbol cercano, Hermes, que viajaba transformado en pájaro, para no poner sobre aviso al guardián, empezó el artero

dios a dejar oír la embriagadora música de su flauta, una deliciosa melodía que hizo caer rápidamente en un mágico trance al gigantesco vigilante de los cien ojos. Aunque del todo dormido no podía ser un peligro para el plan de rescate, Hermes no vaciló en machacar la cabeza del dormido centinela con una roca, y menos aún en arrancarla del tronco para demostrar cruelmente su triunfo, como era tan habitual de las deidades. Después de haber acabado con el infeliz Argo, a Hermes le fue sumamente sencillo llevarse consigo a la liberada Io. Pero no se podía siquiera suponer que fuera a ser tan fácil el que Hera dejase tranquila a quien ya había sido condenada, menos todavía cuando se había desafiado su voluntad, y Zeus había hecho su voluntad, llevando en su acción adúltera al fiel Argo a una muerte despiadada. Más decidida que nunca a dar una lección definitiva a su marido y a sus cómplices de fechorías, Hera emprendió la persecución de Io, una larga y obstinada persecución que sería casi inacabable. Pero, antes de iniciar la venganza, Hera no se olvidó de tomar de la cabeza del decapitado Argo sus ojos y colocarlos — como homenaje a quien había muerto defendiendo sus intereses— en la cola de un pavo real, para que desde allí fueran vistos con admiración y respeto por todos los mortales hasta el fin de los tiempos.

LA LARGA HUIDA DE IO

La blanca ternera que era ahora Io parecía haber recuperado la libertad, pero no había logrado recuperar su forma humana. Estaba en libertad, pero Hera ya había designado a su eterno perseguidor: un tábano que la iría picando en todo momento y lugar, como el doloroso y humillante recordatorio de que, al menos para Hera, ella no era más que una vaca de su rebaño. Pues bien, desde su liberación, Io fue recorriendo el mundo, primero marchando a Dodona, después a la orilla del mar que se llamaría como ella, en su honor, el Iónico o Jónico, como nosotros lo conocemos. Más tarde subió por el río Danubio, se acercó al mar Negro, cruzó desde Tracia al otro lado del paso del que se dice que se llamaría también Bósforo en su honor (pues eso es lo que significa tal toponímico, paso del buey, aunque ella fuera entonces encantada ternera) y siguió el cauce del río Hibristes, hasta llegar a sus fuentes en el Cáucaso. Regresó por la Cólquida, pasó por Asia camino de la Indias y dio la vuelta a su itinerario, por Frigia, Lidia, Cilicia y Fenicia, para llegar hasta Etiopía, en una etapa más de su incesante y desesperado caminar; todo ello para poder acercarse más a su destino definitivo, hasta las mismas e ignotas fuentes del gran Nilo, en donde sí la esperaba la definitiva liberación. En esa región tan fabulosa como desconocida, la pobre Io recibió, al fin, el esperado y buscado doble premio del descanso a su martirizada huida y la caricia salvadora del apiadado Zeus, la caricia (y bastante más que una simple caricia) que le devolvió su aspecto humano y le permitió empezar una nueva vida, ya bajo el patrocinio y la tutela

del buen Zeus, quien se había decidido a ayudar a la inocente doncella en todo lo que ella necesitara.

IO, MADRE DE EPAFO

En Egipto, redimida de su castigo, Io encontró en Telégono el marido adecuado para su necesario matrimonio, puesto que —preñada por ese contacto salvador de Zeus— estaba a la espera de quien iba a ser su hijo Epafo, el futuro rey de Egipto. Parece ser que Hera, al enterarse del nacimiento de Epafo, ordenó a los demonios Curetos que se apoderasen de la criatura tan pronto naciera y la hicieran desaparecer. En ese momento Zeus, tan al quite como su esposa lo estaba al ataque, lanzó una sarta de sus potentes rayos y acabó con la amenaza de los Curetos; la atribulada Io, guiada por la mano de Zeus, recuperó al pequeño Epafo y en él siguió cumpliéndose el destino, hasta hacer de este hijo de Zeus y la sufrida Io un personaje de estirpe real, al que se hermanó con el sagrado buey y dios Apis, para completar el relato mitad divino y mitad animal de la historia de Io, que acabó —a su vez—identificándose también con otra deidad egipcia, la poderosa Isis, reina de los cielos.

ACRISIO, DANAE, ZEUS Y PERSEO

Dánae era la hija de Acrisio, un rey de Argos, y de Eurídice, nieta del mismo Zeus; conociendo la mitología, no es de extrañar que también fuera Dánae la amante de su tío Preto, hermano gemelo del padre y enemigo suyo desde antes de su mutuo nacimiento. Con este y otros muchos motivos, Acrisio y Preto se enfrentaron abiertamente en una serie de inútiles peleas, hasta que decidieron repartirse el territorio heredado de su padre Abante, de modo que Acrisio quedó con Argos y Preto se fue a gobernar en Tarento. Pasado el lance, Acrisio quiso tener algún hijo varón a quien ceder su menguado reino y, para colmar su curiosidad, requirió los servicios de un adivino. Este le aseguró que no iba a tener descendencia masculina, pero que sí sucedería un día que un nieto le daría muerte. Como quiera que la única manera de que tal cosa sucediera pasaba por el hecho cierto de que fuera su única hija la que diera a luz a tan temible nieto, Acrisio encerró a Dánae en un calabozo con puertas de bronce, según unos, y un torreón construido enteramente de bronce, según otros cronistas más exagerados, en el que ni ventanas había, y que estaba rodeado por una jauría de perros de presa, para no dar ninguna posibilidad de cumplimiento al oráculo y salvaguardar así su amenazada vida futura. Zeus, que debía estar tranquilo en su celestial armonía, no dejó de ver las operaciones del padre y rey Acrisio y, cómo no, empezó a interesarse por una joven bella y de difícil acceso, que ya era un reto a su inteligencia amatoria. Pergeñó un sistema para hacerse

con ella y, lo que era más interesante todavía, un modo seguro de dejarla preñada de ese nieto tan temido por Acrisio y tan funestamente descrito por el oráculo. Como era de esperar, pronto encontró el versátil Zeus la manera de lograr sus dos propósitos.

LA LLUVIA DE ORO

Tras una atenta observación del encierro de Dánae, el sagaz Zeus dio con una grieta en la construcción que encerraba a la princesa Dánae. Era muy pequeña, demasiado pequeña para poder darle paso bajo cualquiera de sus múltiples caracterizaciones animales, pero no lo suficiente como para no dejar que se filtrara como lo hace el agua. Esa fue la forma elegida, la de una fina lluvia, dorada, dada su categoría divina, que entraría a la restringida cámara donde se ocultaba a la hermosa de la vista y del más temido contacto de todos, de todos menos del inquieto Zeus. Dentro de la cámara, como era de esperar, Zeus recuperó su encantadora apariencia y le fue sencillo lograr lo que ansiaba: los favores de Dánae. Ella, además, quedó encinta de un hijo que sería el mayor héroe de la Argólida. El padre, al correr del tiempo necesario para que ello fuera evidente, no pudo dejar de asombrarse al comprobar con sus propios ojos que la hija estaba embarazada a pesar de las cuidadosas precauciones adoptadas. Pensó que Preto había conseguido hacerse con el método para acceder a su hija y que ésta había reincidido en aquella relación odiada. Escuchó que era Zeus el padre de su nieto y no quiso creerlo ni se atrevió a dejar de creerlo. Así, no sabiendo que hacer con aquella situación, y no queriendo matarlos directamente, decidió arrojar a la hija y al nieto al mar, embarcados en una caja no pensada para navegar, precisamente; pero, tras una larga y angustiosa navegación a la deriva, madre e hijo dieron finalmente con la costa de la isla Sérifos, en donde fueron rescatados por Dictis, el pescador local que era, también, hermano del rey de la isla, Polidectes, quien se hizo cargo de la pareja y, más especialmente, de la educación del joven Perseo.

PERSEO SE ENFRENTA A SU PADRE ADOPTIVO

A medida que pasaba el tiempo y el joven crecía en tamaño y saber, la situación cambiaba en la pequeña isla, Polidectes, que se había mostrado tan hospitalario, quería ahora forzar su matrimonio con Dánae, quien no parecía dispuesta a descender a su nivel, después de haber sido amante del supremo Zeus. Para evitarse más complicaciones, Polidectes dejó creer a Perseo que él pensaba contraer matrimonio con Epidemia, la hija de Pélope y de aquella célebre y primera Epidemia, hija de Enómao, rey de Pisa, a la que tan difícil fue conquistar, por las mortales trabas que su padre ponía a los infelices aspirantes a

su amor. Pues bien, el buen Perseo creyó en la explicación dada por Polidectes, en la que éste ponía de manifiesto la necesidad de ofrendar unos hermosos caballos a la amada, animales escasos en la isla. Perseo se ofreció a salir en busca de un ejemplar digno de un rey, y también se fue de la lengua en su generosidad y le dijo que era capaz de traerle la cabeza de Medusa además. Con aquel desliz, se le presentó una nueva oportunidad a Polidectes y le tomó la palabra, diciendo que esta terrorífica cabeza sí que era un regalo apreciado. Perseo, que estaba dispuesto a todo con tal de que se dejara a su madre en paz, partió, sin más remedio, a la caza de la espantosa Gorgona, sin saber cómo hacerse con la prometida cabeza. Afortunadamente, Perseo fue siempre un personaje mimado por los dioses y, en aquella ocasión, Atenea alcanzó a oír a tiempo el ofrecimiento del joven y, enemiga declarada de Medusa —ya que si ésta era monstruosa, lo era por la intervención anterior de Atenea—, se puso junto al muchacho y en compañía fueron los dos a dar caza a la terrorífica mujer.

LA CAZA DE MEDUSA

Con Atenea de compañera, Perseo llegó a Dicterión, en dónde la diosa le hizo ver las imágenes que allí se guardaban de las Gorgonas, de modo que no se pudiera luego confundir con sus otras dos hermanas, puesto que éstas, Esteno y Euríale, eran inmortales, al contrario que la hermana buscada, lo que haría inútil cualquier intento de luchar contra ellas. También Atenea aprovechó este tiempo en Dicterión para adoctrinarle, de manera que supiera acercarse a ella sin caer en la mortal trampa de su mirada, pues Medusa mataba de espanto a quien la veía, ya que su rostro era el resumen de todos los horrores imaginables. Como arma, la industriosa Atenea le preparó un escudo tan brillante como un espejo y Hermes le hizo llegar una hoz de diamante, para que con ella segara la prometida cabeza y la llevara de vuelta a Sérifos. De todos modos, el arsenal no estaba completo, puesto que todavía le faltaban elementos tales como el yelmo de Hades, que volvía invisible a quien lo usaba; unas sandalias aladas; y una bolsa especial en la que esconder la cabeza de Medusa, si lograba su objetivo de darle muerte. Estas cosas estaban bajo la custodia de las ninfas de Estigia, pero nadie sabía cómo encontrarlas; bueno, nadie no, las tres Grayas, las feas hermanas de las Gorgonas, sí lo sabían y a ellas se dirigió Perseo, en un pesado viaje que le llevó al monte Atlas, en donde ellas residían. Estas tres Grayas tenían que compartir un único ojo y otro único diente, puesto que era todo lo que tenían entre las tres para ver y comer. Perseo se deslizó tras ellas y esperó a que llegara el turno de cesión de tan insólito condominio, se apoderó de ambos de un golpe rápido y pidió, para su rescate, el emplazamiento de esas ninfas de Estigia. Las Grayas, sin otra solución que la delación, dijeron al raptor lo que deseaba oír y éste se fue sin más tardar a la guarida de las ninfas, sin que Perseo cumpliera su parte del trato, ya que se marchó dejándolas sin diente ni ojo. En Estigia vio a

las ninfas y, sin más requisitos, recibió de ellas las sandalias, el zurrón y el yelmo que le eran imprescindibles para culminar su proeza, y conoció el lugar en el que podía hallar a su deseada presa.

ANTE MEDUSA

Con su equipo de combate al completo, Perseo fue volando con sus sandalias aladas hasta la temible tierra de los Hiperbóreos, poblada por las efigies en piedra de quienes antes habían sido seres vivos, y ahora estaban inmovilizados por el hechizo de la malvada Medusa. En Hiperbórea se encontraba el escondrijo de las Gorgonas. Allí estaban las tres hermanas, dormidas y a su al cance. Protegido de la vista de Medusa por el bruñido escudo y guiada su mano por Atenea, Perseo cortó de un solo tajo la cabeza a Medusa y se apresuró a guardarla, sin atreverse a verla, en la bolsa mágica. Al tiempo que Medusa expiraba, surgía de su cuello segado el mágico caballo Pegaso y el impetuoso Criasor, unos hijos que Medusa había tenido con Posidón y que no nacerían hasta la muerte de la madre.

Perseo, amparado por la invisibilidad del yelmo, huyó del lugar, mientras que Esteno y Euríale se despertaban ante los gritos y piafados de caballo y guerrero, los hijos de su hermana muerta que ahora se daban a conocer de un modo tan sorprendente. Pero nada pudieron hacer, puesto que a nadie se divisaba por aquellos andurriales y ya Medusa estaba definitivamente perdida. Perseo siguió en su huida, cargando con la cabeza de Medusa, hasta las tierras de Etiopía. Pero, por el camino, le quedó tiempo para acercarse hasta la residencia de Atlante el titán, a quien, para vengarse de una anterior afrenta, le dejó ver la horrible cabeza, lo justo para que éste quedara convertido en una montaña digna de su tamaño. Después, mientras volaba sobre las arenas del desierto, dejó caer el diente y el ojo de las Grayas para rematar su faena con un sarcasmo final. Más adelante, en la costa de Filistea, Perseo se iba a encontrar con una sorpresa adicional.

LA INSOLITA APARICION DE ANDROMEDA

En su mágico vuelo africano, Perseo acertó a ver a una mujer, hermosa, desnuda y encadenada. Se enamoró al instante de su espléndida y desvelada belleza y se propuso, naturalmente, liberarla de aquellas cadenas. Así que descendió al suelo y se acercó a ella para enterarse de la causa de aquella condena. Antes de llegar junto a ella, Perseo vio a una pareja de mayor edad que vigilaban preocupados el acantilado en donde estaba encadenada la hermosa, y les pidió una explicación a aquella extraña situación. De ellos escuchó

asombrado Perseo lo que sucedía, al tiempo que se enteraba de que ellos eran los atribulados padres de la joven, el rey Cefeo de Yope y su esposa la bella Casiopea. Le contaron que la madre Casiopea se había atrevido un día a presumir de su belleza y de la de su hija, aduciendo que ambas eran mucho más guapas que la propia Hera, o que las Nereidas, que es el caso que ahora nos ocupa. Posidón, dios de mal genio y tremendas reacciones, se irritó al oír que sus criaturas marinas estaban enfadadas por aquella aseveración (que era cierta) de que las Nereidas quedaban postergadas ante la hermosura de Casiopea, y que ésta no se recataba en proclamarlo abiertamente a los cuatro vientos. Como lección, Posidón envió vendavales y olas tremendas al reino de Cefeo, monstruos y castigos. Cefeo se fue a los adivinadores de los designios divinos y por ellos pudo saber que la única salida a la situación pasaba por el sacrificio de su hija, que debía servir de alimento al monstruo enviado por Posidón. Así lo hicieron y ahora estaban aterrorizados, esperando que se cumpliera la amenaza, impotentes ante el funesto destino que aguardaba a su hija. Perseo pidió a Cefeo que le diera a su hija como esposa si la conseguía salvar de aquella muerte terrible, al tiempo que se comprometía a acabar también con el monstruo y con la amenaza de Posidón. El padre, sin ninguna otra opción, aprobó la petición del impetuoso Perseo y éste, de nuevo, se lanzó a dar muerte a un monstruo. Este se acercaba ya a su presa, pero Perseo descendió como un rayo sobre él y, con aquella hoz que Hermes le había entregado, cortó de un tajo certero su cabeza y desató a la que iba a ser su futura esposa, la amada Andrómeda.

LOS SUEGROS DESAGRADECIDOS

Pero Cefeo y Casiopea no querían a Perseo para su hija. Tuvieron que ceder ante su exigencia de matrimonio y éste se celebró inmediatamente. Poco duró la celebración, puesto que Agenor llegó a reclamar a Andrómeda para sí, mientras que Cefeo y Casiopea se ponían de su lado, aduciendo que Perseo les había forzado a una boda no querida. Perseo, que todavía tenía cerca de sí el trofeo de la Gorgona, sacó de su bolsa la cabeza y los rivales quedaron convertidos en inmóviles piedras. Asqueados de aquella traición, los esposos regresaron al punto de partida de Perseo, a la corte de Polidectes, para encontrarse con otra traición. Dánae y Dictis estaban escondidos para eludir la persecución del pequeño rey, y éste se encontraba en palacio, festejando por anticipado su próximo enlace.

En palacio se presentó Perseo y, otra vez más, la cabeza de Medusa volvió a salir de su bolsa, para convertir en piedras inertes a Polidectes y sus amigos. Tras su venganza, Perseo puso la bolsa y su contenido en manos de Atenea, hizo que el fiel Dictis ocupara el trono vacante y marchó de la isla, camino de su desconocida patria Argólida. El rey Acrisio, al enterarse de que su nieto, el que

había de matarle según el oráculo, se acercaba a sus costas, huyó a Tesalia, con la esperanza de hurtarse al destino. De nada le valió, Perseo también fue a Larisa, a participar en los juegos fúnebres que organizaba Teutámides en honor de su padre. En el lanzamiento del disco, Perseo, movido por la voluntad de los dioses, hizo que su tiro alcanzara a Acrisios, sin siquiera saber que él estaba entre el público, y ese disco fue la causa de la muerte del abuelo. Perseo, al enterarse de lo sucedido, se ocupó de las honras fúnebres de Acrisio y, para no ocupar su puesto, cambió el reino de Argos por el de Tirinto, con la aquiescencia del hijo de Preto y, más tarde, se convirtió en soberano de toda la Argólida, reinando en ella junto con su esposa Andrómeda.

AGAMENON Y MENELAO

Los hermanos Agamenón y Menelao, expulsados de Micenas por Egisto, que había asesinado a su padre, el rey Atreo, fueron a Esparta, en donde a la sazón reinaba Tindáreo, padre de los Dioscuros Castor y Pólux, de Helena y Clitemnestra. Menebo casó con Helena y heredó la corona de Esparta. Agamenón, luchador imparable, también casó con otra hija de su protector Tindáreo, pero lo hizo por la fuerza, tras derrotar y matar a su marido, el rey Tátalo de Pisa. Después pidió y recibió de su suegro el permiso para mantener aquel forzado matrimonio. De él tuvieron un varón y tres hijas: Orestes, Electra, Ifigenia y Crisótemis. Hasta ahora nada parecía presuponer la importancia de los hijos de la pareja, pero el rapto de Helena por Paris dio comienzo a la larga e importante guerra de Troya y en su transcurso iban a verse enfrentados directamente los dioses, agrupados en las dos banderías opuestas que también oponían a los seres humanos. Menelao recuperaría posteriormente a su esposa Helena, mientras que Agamenón, tras su regreso de Troya, moriría a manos del asesino de su padre, Egisto, y su esposa Clitemnestra. Sus hijos Orestes y Electra habrían de vengar a Agamenón, aunque fuera al precio de dar muerte a su propia madre y de poner en peligro su salud mental. Ifigenia estuvo a punto de ser sacrificada por su madre, Clitemnestra, para obtener el favor divino y sólo la intervención de Artemis evitó su muerte. Este mito de las tres generaciones ligadas constantemente entre sí por la trama del destino es —sin lugar a dudas— una de las más asombrosas tragedias griegas, y de su contenido vamos a dar cuenta de una manera harto resumida, porque no podemos, ni de lejos, pretender mejorar lo que Esquilo y Eurípides, entre muchos otros, hicieron de manera magistral hace ya miles de años.

TRAICIONES Y VENGANZAS

Egisto temía a Agamenón desde que éste se convirtió en mozo, pero la ocasión de acabar con sus temores se presentó al conocer que Clitemnestra, su esposa, estaba buscando un acompañante mientras que él peleaba en Troya. No lo pensó ni un segundo y se unió a ella, con la esperanza de poderla tener como cómplice frente al esposo odiado. Al principio no fue fácil la conquista, puesto que Agamenón había mandado vigilar a Clitemnestra, ya que desconfiaba de ella lo suficiente, tras haber sabido que Nauplio (quien tenía razones suficientes para querer vengarse de Agamenón y los suyos) incitaba a las esposas al adulterio, y él mismo tampoco era un buen ejemplo de fidelidad ya que había establecido relaciones con Casandra en el mismo frente de batalla, habiendo tenido con ella dos hijos, Teledamo y Pélope. Consiguió Egisto deshacerse de la vigilancia puesta por el marido y ya no hubo obstáculos.

Pero Hermes avisó a Egisto que sus deseos de venganza eran una temeridad, porque el dios sabía que Orestes, cuando fuera un hombre, le daría muerte irremediamente. Egisto prefirió ignorar la advertencia de Hermes y estableció el plan contra Agamenón y Casandra, para agrandar más aún a Clitemnestra y tener mejor aliada. Fue ella quien preparó la serie de mecanismos que habría de avisar del regreso de Agamenón y, sabiendo ya que estaba pronta su vuelta, se preparó la celada que habría de acabar con él. En efecto, Agamenón llegó a palacio, su esposa lo recibió con signos de alegría; preparó para él el baño y, pretendiendo secarle amorosamente, lo envolvió en una tupida red de la que ya Agamenón no podría zafarse jamás. Egisto apareció entonces para clavarle la espada y Clitemnestra le cortó la cabeza con un hacha, con la misma con la que luego habría de cortar la cabeza de Casandra y Egisto mataba a los dos hijos de ambos. Ya se había consumado la doble y terrible venganza.

ORESTES Y ELECTRA

Clitemnestra instituyó el día de la muerte de Agamenón como fiesta a recordar. Egisto, por su parte, trató de asesinar a Orestes en su cuna, para zafarse de la venganza anunciada por Hermes, pero la nodriza del niño sacrificó a su propio hijo para engañar a Egisto, dejando que éste creyese que el cadáver de la criatura era el de Orestes. Oculto durante años, Orestes creció protegido por el rey Estrofo de Crisa, y se educó en igualdad de condiciones que su hijo Pílates, de quien se hizo su mejor e inseparable amigo. Sus hermanas Electra y Crisóstemis, mientras tanto, vivían sometidas a la humillante tiranía de Egisto, quien no contaba en ellas y evitaba que se convirtieran en posibles duales, por lo

que se las prohibió que celebrasen casamiento con alguna persona de alcurnia, que les pudiera dar el poder que él y Clitemnestra les negaban. Pero Electra, al contrario que Crisóstemis, no se resignaba y mantenía una secreta comunicación con Orestes, con la cual trataba de recordarle siempre la venganza debida a los asesinos de su padre. Cuando Orestes creció, se dirigió a Delfos para conocer el parecer de Apolo y éste le hizo saber que debía matar a su madre y al amante y, también, que debía estar preparado para rechazar los ataques de las Erinias, ya que ellas deberían, a su vez, acosarle como castigo al asesinato de una madre, que él iba a realizar. Preparado para su misión sagrada y acompañado por Píades, Orestes volvió clandestinamente a Micenas.

Junto a la tumba de su padre se reunió, de nuevo por mano de los dioses, con su hermana Electra, ambos se reconocieron al instante y trazaron el plan para entrar en palacio y ejecutar a la pareja. Orestes se hizo pasar por el mensajero que traía la urna con las cenizas de un supuestamente fallecido Orestes y eso llenó de alegría a Clitemnestra, quien mandó llamar a Egisto para regocijarse con la buena nueva. Junto a Orestes estaba Píades y, en un momento, Egisto yacía muerto por la espada de Orestes, mientras Clitemnestra se desnudaba e imploraba piedad, pero ya la espada de Orestes se volvía a alzar para terminar decapitando a su propia madre.

A MODO DE EPILOGO

Las Erinias atacaron incesantemente a Orestes tras haber dado muerte a Clitemnestra, su madre, y estuvieron a punto de volverlo loco; mientras Tindáreo formó el tribunal que había de juzgar a Orestes y a Electra por aquella muerte de su madre. Menelao y Helena llegaron a la ciudad para asistir al juicio. El veredicto del tribunal fue tajante: Orestes y Electra debían darse ellos mismos muerte. Píades pidió unirse a ellos en ese suicidio sentenciado, no sin antes haber querido terminar infructuosamente con la vida de Helena, puesto que a ella se debía culpar en buena medida del desastre de la guerra de Troya: también intentaron prender fuego a palacio, pero todo terminó con la aparición del mismo Apolo, para hacer saber a todos que Orestes sólo había cumplido su orden. Ahora debía tomar el camino del destierro durante un año y purificarse, para después ir a Atenas a ser juzgado por el Areópago, con Apolo como su defensor. Absuelto gracias al voto decisivo de Atenea, Orestes pudo regresar a la Argólida, mientras que su hermana Electra casó con Píades, el más fiel de los amigos.

MITOS Y LEYENDAS DE TRACIA

ORFEO

La más ancestral de las leyendas tracias guarda relación con el rito y con el mito a un tiempo, y dilucidar dónde empieza uno y termina el otro es tarea ardua, si no imposible, pues lo mítico y lo ritual se hallan siempre unidos en la composición de una misma estructura: conforman, por así decirlo, las dos caras de la misma moneda. Todas las religiones y creencias aparecen, en cuanto a su origen, revestidas de cierta influencia órfica en opinión de acreditados pensadores y ensayistas —tal es el caso de Salomón Reinach que titula su más afamada obra, precisamente así: "Orfeo, Historia General de las Religiones"—; por todo ello, cobra gran importancia la mítica figura de Orfeo, el legendario sabio tracio que tenía por atributos la piel de zorro, con la que siempre se cubría, y la lira, el instrumento musical que siempre le acompañaba. No obstante, se dice que Orfeo no existió nunca y que su principal asertor fue el siempre insigne Virgilio en su obra "las Geórgicas".

Toda una filosofía órfica, misterios órficos y ritos órficos, ha generado la figura de Orfeo y, especialmente, su "bajada a los infiernos".

En torno a Orfeo se formó una misteriosa secta cuyo ritual se caracterizaba por su complejidad. La pertenencia a ella siempre era un secreto bien guardado entre sus miembros. Todo lo cual dio como fruto un sistema teológico conocido por el nombre de "orfismo". La influencia de esta tendencia se extendió por todo el mundo clásico y perduró tiempo después. La figura de Orfeo cobra importancia a través de todos los tiempos y su estudio es imprescindible y obligatorio para construir un mapa mitológico en torno al legendario héroe, si es que se quiere sacar una serie de aseveraciones hasta ahora inéditas o deficientemente interpretadas, cuando no mal comprendidas. Lo cierto es que el fenómeno del orfismo ha sido tratado por estudiosos de todos los tiempos y sus conclusiones no han estado exentas de cierta ácida polémica.

HIJO DE UNA MUSA

Posiblemente el padre de Orfeo fue un dios que atravesaba la región de Tracia. Se le rendía culto por ello, pues el agua ya era considerada por los pueblos antiguos como uno de los más preciados dones que la naturaleza puede ofrecernos. Las diversas versiones sobre el mito de Orfeo hacen a éste hijo de la

musa Calíope que guiaba al resto de sus compañeras y, al decir de los narradores clásicos, era la protectora de la poesía épica y la inspiradora de todo lo lírico y hermoso que encierran las palabras.

También era considerada Calíope como la musa que ayudaba en la curación de las enfermedades y vigilaba por que la medicina surtiera el efecto benéfico esperado. Se dice que Calíope fue también madre de las míticas Sirenas y, sobre todo, se la relaciona con el gran héroe Aquiles, al que adiestró en el difícil arte de la entonación y del canto. Esta musa, madre de Orfeo, tuvo también una intervención decisiva con ocasión de la disputa entre Afrodita/Venus y Perséfone/Proserpina, cuando ambas rivalizaron por retener al bello Adonis, todo lo cual generó la hermosa leyenda que lleva el nombre de este bello efebo y que se halla muy extendida por las riberas mediterráneas. La musa Calíope reunió a ambas diosas y logró que cesaran en su animadversión mutua. A partir de entonces, Adonis repartiría su tiempo entre Perséfone y Afrodita, permanecerá al lado de una y de otra por igual.

EL ARBOL DE LA MIRRA. EL MITO DE ADONIS.

Pero el mito de Adonis, aparte de guardar cierta relación con la musa Calíope, madre de Orfeo, adquiere tintes en cierto modo atractivos, por lo que no estaría de más describirlo. Especialmente llama la atención la belleza de Adonis, del que se dice que había nacido de Mirra, hija del rey de Chipre que, mediante engaño, fue obligada a yacer con su propio padre y en cuanto se dio cuenta pidió a los dioses que la perdonaran, aunque al instante quedó convertida en el árbol de la mirra. El incesto fue provocado por la diosa Afrodita, que sentía odio y desprecio por Mirra —pues ésta había alardeado de su belleza hasta el punto de creerse más hermosa que la propia Afrodita— y, por así decirlo, urdió tan sutil y retorcida trampa. La unión de la hija y el padre se producía en la oscuridad y hasta la nodriza contribuía a llevar adelante los planes de la diosa Afrodita pues, según cuentan las crónicas, se encargaba de emborrachar al padre de Mirra. No obstante, éste llegó a darse cuenta de la barbaridad que estaba cometiendo y se propuso matar a su hija Mirra —es decir, que resolvió compensar una barbaridad con otra barbaridad mayor, curioso en verdad, pero los dioses decidieron convertirla en árbol y librarla así de la ira de su progenitor. Pasó un tiempo prudencial y aquel árbol fue acorneado por un terrible jabalí y, entonces, de entre la espesura de sus ramas cayó un hermoso niño que fue recogido por Afrodita y confiado a Perséfone. Se le impuso el nombre de Adonis y creció y se hizo un muchacho hermoso, la misma Perséfone se enamoró de él y se negó a devolverlo cuando le fue reclamado por Afrodita.

ANEMONAS Y ROSAS ROJAS

Pero Zeus y la musa Calíope determinaron que el muchacho pasara cuatro meses con cada diosa, con lo que las desavenencias entre ambas se terminaron. Cuentan las leyendas que el joven Adonis era muy aficionado a la caza y que, en cierta ocasión, cuando perseguía a un jabalí, éste se revolvió contra aquél y lo volteó y pisó. Enseguida acudió Afrodita en ayuda del hermoso efebo, pero sus heridas eran muy profundas y terminó desangrándose, por lo que le sobrevino la muerte. La misma Afrodita se hirió al intentar ayudar a su protegido Adonis. En el lugar de los hechos brotaron, con el tiempo, anémonas —que procedían de la sangre derramada en aquel lugar por Adonis—, y rosas blancas que fueron cambiando su color —debido a la sangre derramada por Afrodita cuando se hirió— hasta teñirse por completo de rojo. Desde entonces, las rosas rojas ya no perdieron nunca su color y siempre nacen así en recuerdo de Afrodita.

Cuentan los más afamados cronistas que Adonis decidió pasar también los meses que Zeus y Calíope le habían reservado para él mismo, con la diosa Afrodita, por lo que ésta se sintió halagada y decidió proteger y ayudar, en lo sucesivo, a tan bello efebo. Algunas versiones del mito de Adonis explican que el jabalí que infligió las heridas que causaron la muerte del joven efebo era, en realidad, el poderoso dios Ares que se metamorfoseó de tal suerte porque conocía la pasión que Adonis sentía por la caza y, como no lograra atraer hacia él a la bella Afrodita, le esperó en lo profundo del bosque y acabó con él. En cambio, otros cronistas de aquel tiempo explicarían que el famoso jabalí era, en realidad, la personificación del dios Apolo, quien se había transformado de este modo para vengar la muerte de su hijo Erimanto al que, según cuenta la leyenda, había castigado Afrodita —se dice que la diosa volvió ciego al hijo de Apolo— porque cuando se estaba bañando fue sorprendida por aquél.

EL ROBLEDAL DE TRACIA

Las cualidades de este joven efebo han sido evocadas por todos los cronistas del mito. Especialmente a Orfeo se le asocia con una de las más bellas artes de todos los tiempos, es decir, con la música. Se dice que el dios Apolo le regaló una lira con siete cuerdas y que el propio Orfeo añadió dos más a este instrumento, con lo que logró sacar unos sonidos y unas melodías que amansaban a las fieras; el canto que acompañaba a la suave música que emanaba de aquel instrumento tenía la particularidad de hacer que árboles y montes acogieran, y protegieran, al joven Orfeo de cualesquiera peligros que pudieran sobrevenirle. La leyenda ha recogido, incluso, unos hechos tan líricos

como aquellos que narran la historia del robledal de Tracia en el que los árboles que lo componen danzan, hasta el día de hoy, por efecto de la melodía que salió de la lira del joven y bello Orfeo un día ya muy lejano.

Se cuenta también que hasta los humanos se sentían mejor, y su carácter se dulcificaba, cuando escuchaban los serenos sonidos que salían de la lira del bello efebo Orfeo. Música y poesía se han fundido, a través de los tiempos, en la cítara y la lira que Orfeo perfeccionó, dotándolas de nueve cuerdas en memoria de las "nueve Musas" pues, como ya sabemos, él mismo fue engendrado por la más principal de todas ellas: por la musa Calíope.

POR EL CAMINO DE LA COLQUIDA

Una serie de avatares míticos se resolverán felizmente merced a la intervención de Orfeo con sus instrumentos musicales. Por ejemplo, según narran las crónicas clásicas, cuando la expedición de los Argonautas tenía dificultades debido al mar embravecido, el joven Orfeo —que se encontraba presente en la citada expedición— arrancaba tales sonidos armónicos a su cítara, y entonaba tan desgarradoras canciones, que las aguas se calmaban y el mar entero se transformaba en una, por así decirlo, balsa de aceite. De este modo, los expedicionarios pudieron seguir su camino hacia la región de la Cólquida en busca de aquella preciada piel del mítico carnero que, según las narraciones clásicas, nació de la unión entre Teófane —mujer de extremada belleza, a la que acosaban sus admiradores, y que Poseidón secuestró y trasladó a la isla de Crisina para, una vez allí, convertirla en oveja y él mismo metamorfosearse en carnero— y Poseidón, dando lugar a la leyenda del Vello de Oro. Un gigantesco y fiero dragón custodiaba el citado trofeo y no dejaba acercarse a nadie hasta el Vello de Oro pero, la lira y la cítara de Orfeo, suavemente manejadas por el joven, trocaron en mansedumbre la ferocidad del dragón y, de este modo, el jefe de la expedición —el osado Jasón— lograría matar al monstruo.

Muchas ocasiones tuvo Orfeo para calmar con su cítara y su lira la furia desatada de numerosos animales salvajes. Y, a menudo, los mortales fueron librados del ataque de esas agresivas fieras que, al oír la música emanada de los instrumentos manejados con maestra por el joven Orfeo, enseguida abandonaban sus cuevas y guaridas y se volvían, al propio tiempo, dóciles y mansas.

HISTORIA DE AMOR

Con todo, el episodio más significativo, y que tiene por protagonista a Orfeo y a su lira, acaso sea el acaecido en la región subterránea del Tártaro. Cuentan las más ancestrales leyendas que hasta el infernal perro que guardaba aquellas regiones abisales, el Cancerbero, cedió ante la música del joven Orfeo y permitió a éste adentrarse en los oscuros dominios de Hades/Plutón. Mas ¿por qué iba a querer el joven efebo traspasar el umbral de la puerta del Tártaro? Para contestar con precisión la pregunta antedicha se hace necesario describir una dulce historia de amor cuyos protagonistas serán Orfeo y la bella ninfa Eurídice. Cuentan las crónicas que la joven muchacha, sintiéndose acosada por uno de sus pretendientes, concretamente por Aristeo —hijo de Cirene y Apolo que, según la tradición, fue cuidado por las Musas, quienes le enseñaron el arte de la curación y de la adivinación—, decidió huir y tuvo tan mala fortuna que, en su alocada carrera, vino a tropezar con una enorme serpiente que clavó, al instante, sus venenosas fauces en la rosada piel de Eurídice causándole la muerte. Grande fue el desconsuelo de Orfeo, quien decidió bajar al Tártaro —armado con su lira— para rescatar a su amada. ¡Qué vana pretensión!, podríamos, en un primer momento, pensar; pues nadie, hasta ahora, había vuelto de los dominios de Hades/Plutón. Sin embargo, nuestro héroe, llevando como único equipaje su canto y su música, llegó hasta la misma puerta del Tártaro y traspasó su umbral —con el permiso expreso del fiero Cancerbero, naturalmente—, y se adentro en los oscuros abismos de tan siniestro lugar. Después de deleitar con su cítara y sus canciones al propio Hades/Plutón, le rogó que permitiera salir a Eurídice del Tártaro, a lo cual accedió la terrible deidad, con la condición de que el joven músico no mirara hacia atrás, para comprobar que le seguía su amada, mientras no se hallaran ambos fuera de aquellos lugares infernales. Aceptó Orfeo tales planteamientos y se dispuso a caminar hacia la salida del Tártaro; cuando ya casi se hallaba fuera de aquella región oscura, sintió la necesidad de comprobar si su querida Eurídice le seguía y, sin acordarse de la condición impuesta por Hades/Plutón, volvió la cabeza para mirar. Mas sólo alcanzó a ver, entre asustado y atónito, cómo su amada se convertía en humo y desaparecía para siempre.

RETIRADA DE ORFEO

A raíz de los hechos narrados, el joven efebo quedó sumido en la más profunda de las tristezas. La pérdida de su amada Eurídice trastornó al muchacho y, para sobreponerse a tan agudo dolor, Orfeo se dedicó a confeccionar una especie de guía, por así decirlo, que describiera aquellos

lugares secretos y oscuros que constituían los dominios de Plutón para, así, alertar al resto de los mortales. Se dice que Orfeo, después de abandonar el Tártaro, y una vez que ya se hubo resignado a la irreparable pérdida de Eurídice, se dedicó a explicar la manera de hallar el camino que conducía a los dominios de Plutón y, así, mostró a las almas de los mortales los escondidos vericuetos que desembocaban en la orilla misma del Aqueronte, el oscuro río que acotaba la región del Tártaro y cuyas turbias aguas sólo podían ser atravesadas por la barca de Caronte.

Aún hizo otro intento de bajar a los infiernos nuestro héroe pero, esta vez, no consiguió sus propósitos. Y no porque hubiera decaído en su empeño, ya que durante siete días y siete noches permaneció en la ribera misma del pestilente río Aqueronte a la espera de que el barquero de la muerte lo transportara hasta la puerta misma de las regiones subterráneas que ya había visitado antes. Todo resultó fallido, y Orfeo se resignó a la pérdida de su amada y, al propio tiempo, entro en una especie de apatía que le conduciría a la muerte. Después que nuestro héroe hubo abandonado aquellos lugares de perdición, se encaminó hacia las montañas situadas en lo más apartado de la región de Tracia. Buscaba la soledad para aliviar su pena y calmar su dolor.

CRIMEN HORRENDO

La única compañía que Orfeo aceptaba de buen grado era la de los animales que habitaban en aquella zona tan inhóspita de Tracia, los cuales se le acercaban mansamente cuando oían la música que salía de su cítara. Mas pronto dieron con el refugio del joven efebo algunas mujeres que, en principio, pretendían consolarle aunque, en realidad, lo que intentaban era hacer olvidar a Orfeo todo recuerdo antiguo y penoso, y conquistarlo con sus encantos. Pero, el joven, había decidido no tener nunca más relación alguna con otras mujeres y, de una forma indirecta, rechazaba todo ofrecimiento que se le hiciera en tal sentido. Cuenta la tradición que las mujeres que moraban en aquella zona de Tracia, sintiéndose rechazadas por el joven efebo y, despechadas y dolidas, decidieron esperar hasta las fechas en honor de Baco y vengarse. Y así fue como, una vez convertidas en bacantes, las mujeres tracias cometieron el más horrendo crimen de la historia pues no sólo mataron a Orfeo, sino también a todos sus adeptos.

"MISTERIOS DE REA"

Algunas versiones del mito que estamos considerando explicaban, en cambio, que los hechos se habían desarrollado de otro modo, si bien las

consecuencias y el desenlace final fueron los mismos. El caso es que, según cierta tradición, Orfeo había instituido unos misterios, al volver del Tártaro, denominados "misterios de Rea" y había prohibido el acceso de su conocimiento a las mujeres. Entonces, una noche que los hombres tenían reunión para dilucidar sobre el contenido ritual de los citados misterios, las mujeres de Tracia los siguieron hasta el lugar de los hechos y como vieran que aquéllos abandonaban sus armas antes de adentrarse en el recinto en que celebraban su liturgia, robaron los instrumentos de tortura y mataron a Orfeo y a sus acompañantes sin contemplación alguna. Cortaron la cabeza del joven y la arrojaron a las aguas del caudaloso río Hebro —que nacía en las profundidades de dos míticas montañas envueltas en un halo de leyenda, pues se decía que personificaban al matrimonio formado por la bella Ródope y el joven Hemo quienes, por suplantar a los reyes del Olimpo, y exigir un culto propio para sí, fueron castigados por Zeus a metamorfosearse en dos montañas contiguas que albergarían en sus profundidades límpidas corrientes de agua que, al salir a la superficie, formaría el caudaloso río Hebro— que la arrastró hasta Lesbos y, así, se convirtió este lugar en cuna de la poesía lírica. Tan aberrante comportamiento de las mujeres tracias aparecía relacionado con la aptitud despreciativa que el músico Orfeo tenía para con ellas pues, como todo el mundo sabía por entonces, le atraían más los muchachos que las muchachas. Y esto provocaba la ira de las mujeres tracias. Otra versión del mito de la muerte de nuestro héroe nos aclara que fue el mismo dios Baco quien enviscó a las bacantes contra Orfeo porque temía que los misterios que el joven había instituido podían desbancar a las fiestas erigidas en honor de la deidad de marras.

REPOSO DE ORFEO

No obstante, son muchos los lugares míticos en los que, según la tradición popular, se encuentran tumbas con los restos de Orfeo. La tradición popular nos habla de que en Tesalia existía una urna de mármol que contenía las cenizas de Orfeo, las cuales no debían ser expuestas a la luz —según prescripción del oráculo— pues, en caso contrario, sobrevendrían desgracias sin cuento a la ciudad. Lo cierto es que, aunque no pareciera que tal predicción del oráculo fuera a cumplirse, una serie de avatares hizo que las columnas que sostenían el sarcófago con las cenizas del joven efebo cayeran a tierra y se desparramaran por el suelo, con lo que fueron penetradas por el sol. Al instante, el día se tornó oscuro y una gran tormenta se desencadenó en toda la región; el río que bordeaba la ciudad se desbordó y la arrasó casi por completo. Las leyendas sobre Orfeo surgieron por doquier y, por ejemplo, se decía que su lira voló hacia los espacios siderales y se convirtió en una de las constelaciones que pueblan el cosmos. También se afirmaba que entre los adornos arquitectónicos del mausoleo en el que yacía Orfeo anidaban ruiseñores que cantaban y trinaban de

una manera poco común. También, la más extendida de las leyendas, afirmaba que los Campos Eliseos acogieron el alma de Orfeo a su muerte y que su figura estilizada aparece, en ocasiones, revestida con una larga túnica blanca mientras se le oye entonar un canto hermoso que atrae a todos los bienaventurados que en aquel hermoso lugar se congregan.

"LOS SONIDOS DEL SILENCIO"

Muchos otros acontecimientos que por aquel tiempo ancestral se produjeron tuvieron cierta relación con la irreparable y trágica pérdida de Orfeo. Y siempre a nuestro héroe se le ha relacionado, de manera especial, con la música. La tradición popular pregonaba con persistencia las excelencias de Orfeo y su canto hasta después de su muerte. Se dice que las propias musas, sus servidoras y compañeras, recogieron los restos del joven efebo —al que las mujeres tracias habían destrozado— y los sepultaron en un hermoso y, desde entonces, sagrado lugar, situado al pie mismo del idílico Olimpo.

Después de realizar tan triste tarea, cuenta la leyenda que las musas se retiraron al más escondido e inaccesible de los lugares míticos y, en recuerdo del héroe que tanto habían amado, se apagaron. El más visitado de los santuarios de aquel tiempo recibió la cabeza y la lira de Orfeo, que habían sido arrastradas hasta la isla de Lesbos, primero por las aguas rápidas del río Hebro y, después, por el oleaje vibrante del mar Mediterráneo. Una música de suaves cadencias y un canto melodioso emergen a partir de ahora, según las leyendas, del interior del silencioso templo y nadie, hasta ahora, ha podido acallarlos.

ORFEO EN EL ARTE

Puesto que el orfismo se constituyó en sistema no sólo mitológico, sino también teológico, en cuanto que se rodeó de ritos y liturgia acordes con formas religiosas y esotéricas, puede afirmarse que su influencia alcanzó a todos los estamentos sociales, culturales y artísticos; ya se consideren éstos tanto desde una perspectiva espacial como desde un punto de vista temporal.

Las representaciones de Orfeo, así como las interpretaciones del mito de su muerte, han estado presentes entre los artistas clásicos, medievales, modernos y contemporáneos. En Delfos aparecen frescos de Orfeo visitando los dominios de Hades/Plutón, en busca de su amada Euridice. Y pinturas que representan al joven músico en aptitud de aplacar la furia de las olas del mar en su viaje con los Argonautas son también descritas por los estudiosos del arte, a través de todos los tiempos. La más conocida es aquella que explica Filostratos, y en la que

aparece Orfeo sobre la cubierta de la nave de los expedicionarios del Vellocoino de Oro entonando un canto que produce el amaine del fuerte temporal. Existen, por lo demás, numerosas representaciones pictóricas cuyo motivo principal es Orfeo y que aparecen recogidas por las distintas tradiciones cristianas. Se ha dicho que el simbolismo emanado de Orfeo rodeado de animales en aptitud mansa ha sido retomado por los cristianos para introducir la figura del "Buen Pastor". También, pintores como Delacroix se inspiraron en el mito de Orfeo para representar en algunos de sus cuadros aspectos relacionados con el célebre músico; aun que en el caso que nos ocupa, el artista quiso destacar la importancia que para la civilización, y para la paz y el entendimiento de los pueblos, tuvo el famoso mito. Hay obras con el sentido aludido en determina dos estamentos de algunas ciudades europeas. Por ejemplo, en el edificio de la Cámara de Diputados de París existe una obra de Delacroix que rememora el mito de Orfeo desde una perspectiva relacionada con los estados de civilización y con las pretensiones humanas de la paz. También en la biblioteca del palacio de Luxemburgo, en una de sus cúpulas, hay una pintura que muestra el joven efebo en actitud de adoctrinar a un famoso historiador de la época clásica.

Artistas de todos los tiempos han plasmado en sus obras escenas de la vida de Orfeo. Por ejemplo, cabe mencionar, al respecto, el cuadro de Francaise en el que el joven efebo deleita con su canto a su amada Eurídice. O la pintura de Jalabert, que muestra a las musas escuchando la música interpretada por Orfeo. Tampoco hay que olvidar las alusiones al dolor y a la muerte de Orfeo que se hallan en la obra gráfica de artistas como Levy o Moreau. A este último pertenece el famoso cuadro en el que aparece una joven recogiendo la cabeza del malogrado músico.

En cuanto a la escultura, los artistas clásicos han representado con frecuencia al joven músico dentro de un conjunto formado por Zeus y Baco, al cual se le conoce como el grupo del templo de Olimpia. También existen esculturas que representan a Orfeo con el semblante cargado de dolor, y que han sido realizadas por célebres y premiados artistas del siglo XIX.

Son frecuentes, por otra parte, las representaciones de Orfeo amansando con su música y su canto a los animales y que aparecen en piezas de cerámica, sobre todo a partir del siglo V (a. C.).

HEROES DE TRACIA

Además de Orfeo, también hubo otros personajes en Tracia que fueron relacionados con la música. Acaso el más conocido de ellos haya sido Támiras, al que se le considera el primer poeta, cantor y músico de todos los tiempos.

También se le relaciona con el estilo más innovador de la música y se afirma que fue quien introdujo el denominado "modo dórico". Legendarias historias mitológicas explican que Támiras se atrevió a pregonar la superioridad de su canto hasta llegar a desafiar a las propias musas. Estas castigaron su arrogancia de forma excesivamente severa pues, al parecer, amenguaron sustancialmente todas las cualidades que el joven cantor poseía y le privaron de la vista. De nada le servía ya su otrora maravilloso instrumento musical, por lo que el muchacho decidió arrojar la lira al río más caudaloso de la región del Peloponeso.

Otro de los más célebres personajes de Tracia fue Filamón, al que se le atribuían dotes de músico y adivino, y se le reconocían cualidades de poeta. La tradición clásica lo hace hijo de Apolo y padre de Támiris. Al parecer se sintió atraído por la ninfa Argíoipe y luego, en cuanto logró de ella una total entrega, la repudió; la hermosa muchacha huyó a Tracia y, una vez allí, dio a luz a su hijo Támiris.

También cuentan las crónicas que Filamón fue el introductor de los míticos misterios de Deméter y, además, se le tiene por el fundador de los coros formados por voces femeninas. Se dice, también, que fue uno de los integrantes de la expedición de los Argonautas, y que murió como un héroe defendiendo a los habitantes de Delfos contra los ataques de los flegios.

EUMOLPO

La tradición popular nos habla de la leyenda de una joven que había sido amada por el dios de las aguas y que, por temor a ser castigada por sus progenitores, abandonó al niño que había engendrado en lo más profundo del más lejano de los mares. Pero Neptuno/Posidón lo recogió y se lo confió a una mujer etíope, la cual le hizo el honor, cuando ya hubo llegado a la madurez, de concederle la mano de una de sus hijas. Pero, según cuentan las narraciones de aquel tiempo, el muchacho —de nombre Eumolpo— deseaba también a una de las hermanas de la joven. Como no pudiera satisfacer sus propósitos de buen grado, decidió hacerlo por la fuerza e intentó forzar a la muchacha. Al punto se vio perseguido por los progenitores de la joven. Huyó hasta Tracia y se dedicó a conspirar y a urdir tramas de todo tipo contra sus antiguos benefactores. Pero también fue expulsado de Tracia, debido a la conflictividad que su presencia creaba a los gobernantes de aquella región. Al parecer se refugió en Eleusis y, acaso para ganar el favor de los ciudadanos de esta ciudad, se propuso instruir a la población en los misterios de Deméter y Perséfone. Este cambio de actitud en Eumolpo sirvió para que su antiguo benefactor, es decir, el rey de Tracia, le reconociera como su sucesor, después de que ambos se hubieron reconciliado. Siendo ya monarca de Tracia fue reclamado por los gobernantes de Eleusis para

que les ayudara en su lucha contra los atenienses. Eumolpo accedió a tal petición no sólo para satisfacer a sus nuevos aliados, sino porque pretendía para sí el trono de Atenas. Cuando se dirigía al frente de su ejército hacia el campo de batalla fue atacado por los enemigos, a los que se enfrentó en cruel combate, y perdió la vida.

COMPAÑERO Y CONTEMPORANEO

Hay otros personajes tracios que todos los narradores citan con cierta profusión. Algunos de ellos tienen las mismas cualidades y características que Orfeo, son como sosias del afamado músico. Tal es el caso de Mousaio, al que las diferentes tradiciones han considerado unas veces como compañero del héroe y otras como su amigo y contemporáneo; hasta se ha llegado a defender la tesis de que Mousaio era hijo de Orfeo. Lo cierto es que este personaje singular tuvo cierta importancia entre los tracios porque se le consideraba un adivino y un excepcional músico. No obstante, debe su fama al exhaustivo conocimiento que tenía del arte de curar hasta las más graves enfermedades. Era también uno de los más afamados recopiladores de oráculos de aquella época; y conocía todos los secretos y sortilegios necesarios en los rituales iniciáticos y de purificación. En tal sentido, se le atribuye la introducción entre los tracios, y en el Atica, de los misterios de Eleusis.

MITOS DE TESALIA

Comencemos contando lo que se dice de ese carnero prodigioso enviado por los dioses a sus protegidos mortales. Es la historia de otra maldición de Hera, de otra intervención de Zeus a favor del inocente castigado y salvado por la aparición súbita de la ayuda divina, esta vez en forma animal, para después pasar a ser el ansiado trofeo que se llamaría Vello de Oro, esta es la historia que se forma alrededor de los hijos de Atamante, hermano de Sísifo y que va a ser también parte importante en la historia de Jasón. Pues bien, Atamante se casó, según lo ordenado por Hera, con Néfele, una criatura creada por Zeus con la figura de una diosa, y este extraño ser, mitad mujer, mitad espíritu sirvió bien de esposa a Atamante, puesto que le dio tres hijos, una hija llamada Hele, y dos varones, Frixo y Leuconte. A pesar de haber logrado con ella la paternidad, el eolio no estaba contento con la extraña criatura que parecía ser su esposa sólo por un capricho divino (como así era) y decidió irse con otra mujer, mortal esta vez, con la que tener una vida normal Néfele, a pesar de ser criatura semi-imaginaria, no pudo pasar por alto el abandono y fue a Hera a contar lo sucedido, exigiendo bastante más que una reconciliación, o el regreso del marido. Hera, ofendida más aún, aseguró que vengaría la afrenta hecha a una

orden suya, haciendo que el máximo castigo cayera sobre Atamante y su descendencia.

Néfele quedó más que satisfecha con la promesa de venganza de su patrocinadora y la hizo saber en público, orgullosa de su importancia y presumiendo del poder delegado por Hera en su favor, o en contra del infiel esposo, si se prefiere. La cosa es que los hombres que escucharon el relato de la promesa de Hera quedaron preocupados, pues no tenían demasiada confianza en la respuesta de Atamante, y las mujeres preferían a su nueva mujer, a Ino, la hija de Cadmo, el fundador de Tebas. Así que unos y otras no recibieron las palabras de la enojada Néfele con ninguna alegría.

EL CONSEJO DE INO

Las mujeres se reunieron para deliberar, y decidieron hacer algo por ellas mismas, sin dejar intervenir a los hombres, que sabían atemorizados ante el poder y el carácter de Atamante. Así que fueron a buscar consejo en Ino, a quien apreciaban mucho más que a la extraña Néfele, y ésta les dijo que tenían que actuar con arreglo a un plan que ella había preparado. Ellas deberían estropear el grano, metiéndolo en el horno, hasta que con el calor quedara seco y estéril, pero sin que nada se pudiera advertir por su aspecto exterior. Tomaron pues el grano destinado a la próxima siembra sin que sus maridos pudieran darse cuenta de la treta. En su momento cuando llegase la hora, los maridos verían que nada salía de la tierra. Asombrados por aquel misterio, irían a Delfos a preguntar al oráculo por la razón de aquel nefasto suceso y el oráculo, debidamente aleccionado por Ino, daría la respuesta, exigiendo un sacrificio de sangre a Zeus para purificar los campos: nada menos que la muerte de Frixo, el varón primogénito de Néfele, para retorcer el deseo de venganza de la esposa abandonada y hacer que fuera en contra de su propia sangre. Si la larga y complicada argucia de Ino era siniestra, no menos penosas eran las circunstancias por las que estaba pasando la vida de Frixo, acusado por su propia tía Biádice de haberla querido violar, cuando la situación era exactamente la contraria, ya que era la tía la que perseguía al hermoso joven y este apenas sabía que hacer para evitarla, y se limitaba a rehuirla constantemente. Pero el infundio sirvió a los hombres del mejor argumento posible para sacrificarlo sin remordimientos, puesto que así encontraban una buena razón para arreglar su problema agrícola con sangre que ya no parecía tan inocente. Atamante no podía hacer nada tampoco por salvar a su hijo, puesto que todas las bazas estaban definitivamente en su contra. Tomó a su hijo y lo condujo al altar del sacrificio cuando apareció oportunamente el héroe Heracles, el cual quiso saber que era lo que estaba sucediendo ante sus asombrados ojos. Atamante le hizo saber la voluntad supuesta de Apolo, le habló del necesario sacrificio de Frixo a Zeus. Heracles quedó más perplejo todavía al

oír lo que se le decía, e hizo saber que a su padre Zeus le desagradaban profundamente las efusiones de sangre, supuestamente en su honor.

LA COMPLICIDAD DE LOS DIOSES

Por si no fuera suficiente la oportuna aparición de Heracles, y su apasionado alegato en contra de la muerte ritual y en favor de la joven vida de Frixo, Zeus, o Hera, mandaron a Hermes que preparase un vehículo apropiado para sacar al muchacho de aquella situación angustiosa. Hermes se las ingenió para enviar con presteza un alado carnero de oro al rescate de Frixo. El carnero mágico se acercó a Frixo y le llamó para que se subiera en su lomo; éste se subió a él sin perder un segundo. Su hermana Hele también se subió al prodigioso animal, pues no quería quedarse con su obcecado padre ni quería abandonar al hermano rescatado en el último momento. Con esa carga, el carnero alado voló rápidamente con rumbo a Levante, camino de la Cólquide. Al cruzar el estrecho que separa Europa de Asia, la agotada Hele no pudo afianzarse a su montura y cayó al mar, desapareciendo en él, aunque su nombre quedó para siempre unido al lugar de su deceso, pues ese mar se llamaría desde entonces Helesponto como un eterno homenaje a su inútil muerte. Como era de esperar, pues los dioses no ponen sus ojos en los débiles o los pusilánimes, Frixo arribó finalmente a su destino, a la Cólquide. Allí se sintió libre y seguro de toda amenaza y quiso dejar constancia de su agradecimiento a las divinidades propicias; el carnero fue sacrificado en honor de Zeus, como agradecimiento por su intervención (y como olvido del excelente papel jugado por el animal, desde luego), y su piel de oro quedó allí prendida para la posteridad. De Frixo ya no se suele contar nada más, pero sí de Ino, de Atamante y de los hijos habidos entre ellos, Learco y Melicertes, y del triste fin que esperaba a unos y otros por su participación en la conspiración contra Frixo y por mor del destino, que siempre está en manos de los dioses y poco reserva de bueno para los mortales, que vivieron tantos siglos a expensas de los caprichos divinos, pero esta es otra parte de la leyenda que se sale del cuadro genuino del Vello de Oro.

CENTAUROS

Los centauros, que hoy vemos en la forma de torsos de hombres unidos a cuerpos de caballos, tuvieron diferentes personificaciones en la antigüedad antes de llegar a esta su última caracterización, empezando por tener patas y rabo de cabra, con un notable parecido compartido con los sátiros, para ir gradualmente tomando su personalidad definitiva. También se dividieron los centauros en dos grandes grupos: unos eran pacíficos seres, como el propio rey Quirón, el maestro de arquería Croto, o el bondadoso Folo, hijo de Sileno y una ninfa de los

fresnos; otros, como Aquio, Agrio, Euriti3n, Eurito, Hileo, H3mado, Orlo, Pilenor, etc., no eran tan amistosos. Se dice que todos estos Centauros, nacidos de la extraña uni3n del precursor Centauros y de las yeguas de Magnesia, eran, en su mayor3a, temibles por su bravura nada templada y su f3cil furia. Digamos tambi3n que estos centauros eran nietos de Ixi3n y de la misma N3fele que estuvo a punto de ser la responsable de la muerte de su muy querido hijo Frixo. Lo que s3 est3 bien establecido, es que estos centauros, invitados a la celebraci3n de la boda de Pir3too, el lapita, y de la gentil Deidamia, no supieron soportar los efectos del abundante y fuerte vino que all3 se serv3a y al que no estaban en absoluto acostumbrados. Terminaron tan embriagados, que no supieron contenerse y se lanzaron, siguiendo el ejemplo de Eurito sobre cualquier doncella o muchacho en saz3n, y a todos violaron sin m3s contemplaciones. Eurito, como jefe de aquel salvaje grupo, tom3 a la novia para s3, viol3ndola para su placer, y dando con ello la se3al a sus compa3eros centauros, que ebrios s3lo esperaban una excusa cualquiera para dispararse en sus excesos. Casi sin poder salir de su espanto, el resto de los invitados se abalanz3 sobre los energ3menos, y un grupo fue directamente a atajar la acci3n del cabecilla Eurito, atac3ndole con dureza y mutil3ndole el rostro. En ese momento se desataron los rencores que yac3an soterrados entre las dos comunidades, entabl3ndose el primero de los feroces combates entre lapitas y centauros, combate entre los arrabiscados invitados a la boda interrumpida, que termin3 en una carnicera y con su apresurada huida. Con el sangriento incidente se abri3 tambi3n una profunda enemistad entre los dos grupos que ya nunca habr3a de remitir.

TRAS EL COMBATE

Parece ser que Pir3too no hab3a invitado a Ares y a su hermana Eride (la discordia) a la fiesta nupcial, porque ten3a bien presente lo que ella hab3a hecho en la boda de Tetis y Peleo y quer3a evitar tan nefasta compa3a. Pero esta decisi3n, que parec3a en principio ser sabia, se trastoc3 en maldici3n, pues la cruel pareja decidi3 dar un escarmiento a los novios por su atrevimiento. Eride y Ares fueron as3 quienes indujeron a los centauros a beber desmesuradamente, hasta que se emborracharon definitivamente, conociendo de sobra que, por su inestable temperamento, poco m3s necesitaban para aguar la celebraci3n. Instigados o no por Eride y Ares, y tremendamente irritados por la paliza recibida tras la desbaratada boda de Hipodamia o Deidamia y Pir3too, los centauros, a los que ni siquiera se les hab3a pasado por su cabeza pedir disculpas por su monstruoso comportamiento para con unos amigos, no pudieron soportar la idea de haber quedado vencidos por los lapitas y volvieron a la carga poco m3s tarde, para invadir con sus armas el reino que antes hab3a sido de Ixi3n y ahora estaba en manos del ultrajado Pir3too, aunque su reinado no iba a durar mucho m3s tiempo, puesto que ya se acercaban las huestes de los centauros,

auxiliados, según se dice, por los dorios, que eran tradicionales enemigos de sus vecinos los lapitas. Como bien se sabe, por los muchos ejemplos que nos dan las crónicas, lo peor que puede pasar a un grupo humano es el mero hecho de estar cerca de otro que tenga alguna seña particular diferente, siendo el resto completamente igual y esa seña tan poco apreciada es la de la vecindad. La batalla, más feroz que ningún otro anterior enfrentamiento de los lapitas, terminó con la derrota total del ejército lapita. Los centauros, satisfechos con su victoria y suficientemente vengados, decidieron echar de allí a los lapitas y quedarse con Fóloe como su nueva capital, mientras los vencidos tomaban el duro camino del exilio.

QUIRON, CENTAURO EJEMPLAR

Pero si malo era el carácter y peor el comportamiento de la generalidad de los centauros, había casos en los que esta condición no era sino un sinónimo de bondad, sabiduría y ecuanimidad. Entre todos ellos, nadie destacó tanto por sus virtudes como el magnífico Quirón, el padre de la profetisa Tía, el mismo rey Quirón a quien se le confiara la educación de los héroes Aquiles y Eneas; el mismo de quién escuchara y de quien aprendiera Asclepio el que iba a ser su caudal de conocimiento sobre los misterios de la salud y la enfermedad. También Quirón apadrinó a Peleo, pero esta es una historia que hemos de ver más adelante. Quirón cuidó asimismo, del niño Diomedes en su cueva del monte Pelión; este niño al que sus padres tuvieron que renunciar, se convertiría más tarde en el héroe Jasón. También le fue encargada a Quirón la educación del hijo de Jasón, de Medeo, que sería más tarde rey de Media. Por si pareciese pequeño el catálogo de hazañas del buen rey y mejor sabio, digamos que, cuando Heracles liberó a Prometeo de su eterno castigo, al que el Olimpo le había condenado por su filantrópica (palabra de raíz griega que debe aplicarse con exactitud a Prometeo, pues quiere decir, exactamente, amor a los hombres) valerosa ayuda a los hombres frente a los dioses, estos le exigieron, como pago, el sacrificio paralelo y voluntario de un inmortal Heracles pensó en su amigo y consejero, Quirón, sabiendo que podía ofrecer su inmortalidad para canjearla por la penosa inmortalidad de Prometeo, pues el castigo del héroe estribaba en que su sufrimiento no podía acabar, puesto que él estaba exento de la muerte. Quirón, sin embargo, no apreciaba la eternidad, pues él ya estaba cansado de tener que vivir por siempre jamás y buscaba en la muerte el refugio y el descanso, tras haber visto tanto dolor y tanta maldad en los muchos años de su vida.

HERACLES Y LA MUERTE DE QUIRON

Y Heracles se convirtió en el mensajero de la muerte para su buen amigo Quirón, sin querer hacerlo. Esto sucedió de la siguiente manera: cuando iba para Erimanto, en persecución de su cuarto objetivo, la caza del jabalí de Erimanto, Heracles pasó por las inmediaciones de la ciudad de Fóloe, aquella que habían arrebatado los centauros a los lapitas tras la batalla de revancha por la humillación sufrida en la boda de Pirítoo, e hizo escala en ella, puesto que el buen centauro Folo quería aprovechar la ocasión para tenerlo de invitado en su morada. Para mejor servirle, Folo le ofreció el vino añejo que el mismo Dionisos había dejado allí hacía tantos y tantos años. El vino se abrió, y de la cántara surgió un incomparable y penetrante aroma. Ese aroma tan fuerte del vino dionisiaco llegó hasta el resto de los centauros y con él el recuerdo imborrable de lo que sucedió en la boda de Pirítoo y Deidamia. Todos se llegaron, en tropel, a la cueva de Folo, a acabar con quien hubiera osado ofender su memoria con el insulto del vino. Nada menos que se encontraron con Heracles y la lección pretendida al ofensor se tornó en una lluvia de golpes y heridas. Uno tras otro, los centauros fueron cayendo a manos de Heracles y pronto comprendieron que la batalla estaba perdida. Corrieron a buscar refugio al lado de Quirón, con tan mala fortuna que llevaron hasta allí a su perseguidor. En efecto, Heracles iba tras los fugitivos, dispuesto a acabar con el máximo número de frustrados atacantes y siguió disparando sus flechas, sin darse cuenta de la presencia del sabio. Un dardo suyo alcanzó a Quirón, y Heracles, compungido, trató de detener sus efectos, pero ya era demasiado tarde, el pobre anciano se retorció ante el dolor cada vez más agudo de su herida. Cambió su inmortalidad por una tranquila y libertadora muerte, mientras el resto de los centauros se dispersaba en todas las direcciones, desapareciendo su fuerza para siempre. En Fóloe, mientras tanto, el afligido Folo daba sepultura a sus compañeros y familiares, caídos en la inútil batalla contra su también amigo Heracles. Con tan horrible sino, que, cuando contemplaba una de las flechas mortales de Heracles, esta se le escapó de las manos y fue a clavarse como un aguijón en su pierna, causándole la muerte al instante. Al saber la triste noticia, fue Heracles quien dio por terminado el combate y regresó todo lo rápido que pudo al lado del fallecido Folo, encargándose en persona de que sus funerales fueran dignos de su bondad; mientras Zeus hacía otro tanto, poniendo a su admirado centauro Quirón en el firmamento, en la constelación que repetiría la imagen del Centauro para el resto de los tiempos.

LA LARGA HISTORIA DE JASON

Otra vez más, Quirón recibió el encargo de criar a una criatura. Se trataba esta vez de acoger al pequeño Diomedes de manos de sus padres, para velar por su integridad y proporcionarle la mejor educación que un niño pudiera tener, Diomedes fue escondido en la cueva de Quirón, para así librarlo de la muerte

segura, pues el rey Pellas, hijo de Posidón, estaba empeñado en matar a todos sus enemigos potenciales, ya que el oráculo, que le iba a perseguir toda su vida con prevenciones similares, le había advertido que uno de los descendientes de Eolo habría de poner fin a su vida, en su compañía se educó Diomedes, pero su nombre fue cambiado prudentemente por el de Jasón, para evitar que las indagaciones de Pellas dieran con el paradero del muchacho. Así fueron transcurriendo los años, hasta que un día, a orillas del río Anauro, y tras haber recibido la odiosa visita de la vengativa Hera, en forma de una pobre viejecita que le pedía ayuda para cruzarlo, casi muere ahogado por la diosa, que había ido en su busca para castigarle personalmente por no haber recibido de él el sacrificio ritual. Con él topó Pellas, quien quiso saber quién era el joven que se encontraba de tal guisa. Jasón dijo que era un pupilo de Quirón, pero añadió su filiación de hijo del rey Esón y de la reina Polimela. Pellas quedó impresionado al encontrarse cara a cara con quien estaba dicho que había de acabar con él. Entonces quiso saber de Jasón lo que el joven haría si estuviera en su caso, pero sin decirle quién era quien le preguntaba tal cuestión. La respuesta de Jasón fue sencilla: él haría que el pretendido matador fuera hasta la Cólquide, en pos de aquel Vellocino de Oro que había sido colocado allí como recuerdo por Frixo, tras su milagroso salvamento. Tras sus palabras, Pellas hizo saber a Jasón que él era el rey, el mismo que le había perseguido desde la cuna. Jasón no se inmutó por tal anuncio, limitándose a aprovechar su presencia para exigir la inmediata restitución del reino que Pellas usurpaba. Contra todo pronóstico, Pellas accedió, aunque impuso a Jasón una sola condición para recuperar la corona.

LA CONDICION DE PELIAS

Como ya había sabido contestar Jasón (hay quien dice que fue Hera quien le indujo a decirlo), el pretendiente al trono debía ir hasta la Cólquide para traer consigo el Vellocino de Oro. Pellas explicó que estaba sufriendo constantemente la presencia del torturado espíritu de Frixo"exigiéndole que hiciera que su cuerpo, que yacía en las lejanas tierras de la Cólquide, allá en el Asia, fuera devuelto a Tesalia, para que su alma tuviera el descanso anhelado. Si Jasón era capaz de realizar el viaje, desafiaba a la bestia que guardaba el lugar en permanente vigilia, y luego se traía el cuerpo y el vellocino de vuelta a casa, Pellas estaba más que dispuesto a afirmar que, en ese caso, renunciaría gustoso a la discutida corona en favor de Jasón. A partir de ese momento, sería más que feliz por poderse retirar del poder, para limitarse a descansar sin más sobresaltos hasta el cercano fin de sus días. Oída la petición del anciano, Jasón aceptó la proposición que parecía correcta y, con la ausencia de Pellas, se puso en marcha una grandiosa operación, destinada a buscar por toda Grecia a los casi cincuenta primeros valientes, que quisieran ser sus marineros. A los casi cincuenta hombres que deberían acompañarle, atravesando toda clase de peligros sin

nombre, en la arriesgada expedición hasta la Cólquide. Al mismo tiempo, para acelerar al máximo los trámites del viaje, se puso la quilla del navío que había de llevarlos a su destino. Pronto estuvo alistado el barco que habría de ser movido con las velas y con la fuerza de cincuenta remeros. De nombre recibió el apelativo de "Arpo", que quiere decir el veloz, y hasta la generosa diosa Atenea colaboró en la preparación religiosa del navío que iba a ser utilizado para la expedición, pues fue ella quien llevó la verga, tallada en la madera del roble sagrado de Zeus, que se montaría sobre la proa del "Arpo", para que su presencia abriese el camino y protegiera al capitán y a sus tripulantes, de los peligros que iban a ser no querida y constante compañía durante todo el recorrido.

JASON Y LOS ARGONAUTAS

Se presentaron los más bravos griegos, los cuarenta y siete hombres, una mujer y un tráfuga, que acompañarían al número cincuenta, a Jasón, y que serían conocidos como los argonautas por la posteridad. La mujer era Atalanta de Calidón, la célebre y elusiva cazadora. Ceneo era el lapita tráfuga que antes había sido mujer, y del resto, merece que se destaque a personajes tan famosos como el máximo héroe Heracles, todavía en espera de la divinidad final; los hermanos Castor y Pólux, los Dióscuros; Oileo, el padre de otro héroe, el gran Ajax; Meleagro, hijo del rey Eneo y de Altea, Orfeo, el mayor poeta; reyes de Calidonia, patria también de la virgen Atalanta; y Argo, el constructor de la famosa nave que habría de conducirles en su mítico viaje. Digamos que Heracles fue propuesto como jefe de la expedición, pero él insistió en que fuera Jasón quien la mandara y así se hizo, tomando rumbo la nave a la isla de Lemnos, como etapa primera del recorrido. En la isla, que había quedado desprovista de hombres, pues las mujeres de la isla habían decidido unánimemente dar muerte a todos sus esposos (por la descarada infidelidad de los mismos), los argonautas se vieron sorprendidos por el inesperado recibimiento, puesto que los varones de la expedición fueron tan agradablemente acogidos, que terminaron por tener que acostarse y aparearse con cuantas mujeres les tocaba en suerte. Heracles prefirió permanecer fuera de la fiesta, al cuidado de la nave "Arpo", mientras los demás se afanaban gozosamente en su entrega a las mujeres, para contribuir a la repoblación de la población de la isla, en peligro de extinción. Desde luego las mujeres no explicaron que la ausencia de maridos se debiera a una venganza, sino a una expulsión por el mismo motivo de la infidelidad, ya que no convenía inquietar a sus recién tomados amantes. En el reparto de amantes, Jasón fue distinguido por la reina, ya que se vio emparejado con la reina Hipsípila, y con ella engendró al futuro rey de la isla, a Euneo y su hermano Nebrófono. Finalmente, Heracles harto de esperar en vano el regreso de sus compañeros, decidió poner pie en tierra en la isla, para ir

sacando como fuera a los argonautas de sus lechos de amor, recordándoles con firmeza cual era el verdadero motivo del viaje, tan distinto de aquella tan placentera e inesperada experiencia.

EL CRUCE DEL HELESPONTO

Y partieron los argonautas de la isla de Lemnos, poniendo rumbo hacia el nordeste. Cruzaron el Helesponto de noche, evitando la peligrosa vigilancia troyana sobre el estrecho paso, para internarse en el Preponto. Fue en ese mar donde comenzaron las tribulaciones, con repetidos ataques, misteriosas desapariciones, incluida la no muy bien aclarada de Heracles, quien para algunos dejó de estar con los argonautas entonces, mientras que muchos sostienen que permaneció en la expedición hasta el final. Se produjeron muchos y duros enfrentamientos entre quienes debían permanecer unidos. Todo ello como el prólogo que avisa, a quien lo ve, de lo que de verdad aguarda más adelante. Y nuestros argonautas empezaron a comprender entonces lo que se escondía a lo largo de aquel aventurado trayecto. En la isla de Brébicos, Pólux se enfrentó al rey Amico, vencién-dole y apoderándose los expedicionarios de las riquezas de su palacio. Reemprendieron la navegación, y vinieron a dar con el sabio rey Fineo, quien les dio instrucciones para cruzar el Bósforo, subrayando el riesgo que representaban las rocas Cianeas que se encontraban a su entrada, siempre cubiertas de una impenetrable niebla y, al decir de los antiguos, dotadas de movimiento para atrapar a las presas que entre ellas pasaban. También les advirtió sobre los usos y costumbres de la gente de la Cólquide, para que estuvieran avisados de cómo habrían de comportarse allí, amén de anunciarles que en esas tierras debían ponerse bajo la tutela de Afrodita. Con la ayuda de Fineo, los argonautas cruzaron felizmente el Bósforo y tocaron tierra en un islote, Tinias, en el cual se juramentaron para proseguir hasta el final juntos. Prosiguieron el viaje, no sin haber vuelto a vivir nuevas aventuras y desventuras y dieron con su nave en el peñasco de Ares.

CERCA DEL VELLOCINO

En la desolada isleta de Ares, tras haberse desembarazado de las molestas y peligrosas aves que en ella tenían su nido, salvaron los argonautas a cuatro náufragos de una muerte segura, encontrándose con que no eran otros que los hijos de Frixo, que iban camino de Grecia. Jasón les narró el por qué de su presencia allí, aquella promesa de devolver el cadáver de Frixo a su tierra natal y de llevarse asimismo el Vellocino de Oro. Los agradecidos náufragos decidieron ayudar en la medida de sus posibilidades a los expedicionarios y, con ellos, fueron hasta las costas de la Cólquide. Ya estaban en su destino, pero quedaba

mucho hasta que pudieran lograr su doble propósito. En principio, pensaban pedir a los habitantes del lugar la entrega voluntaria del Vellocino, de la respuesta dada dependerá el resto de su plan. Con los hijos de Frixo se fueron hasta el palacio de Eetes, rey de la Cólquide y padre de la bella Medea, para presentar su petición. Eetes la escuchó de boca de Jasón, y respondió que sí podrían llevarse el Vellocino si antes cumplían una serie de requisitos nada sencillos de realizar: había que uncir una yunta de bueyes de fuego y metal creados por Hefesto y, con ese par de bestias, labrar el Campo de Ares, preparándolo para la siembra de los dientes de dragón dados por Atenea, los mismos dientes que Cadmo, fundador de Tebas, utilizó para poblar su ciudad con los hombres que de esa sementera nacieron. Jasón aceptó el desafío y se puso a ello, con el convencimiento de que la hazaña exigida era un razonable precio. Afortunadamente, no estaba solo, los dioses olímpicos seguían con preocupación la situación y estaban buscando la manera de facilitar su tarea.

LA AYUDA DE AFRODITA

Como bien había pronosticado Fineo, era bueno ponerse bajo la tutela de Afrodita, pues ella había urdido el plan perfecto para ayudar a Jasón. En efecto, hizo que su hijo Eros disparase una flecha al corazón de Medea. Tocada de amor por Eros, Medea se presentó como voluntaria colaboradora de Jasón, dándole el ungüento que le protegerá del fuego de los toros, a cambio de volver como su esposa en el "Arpo" y él, tranquilizado por la oferta, se comprometió a serle fiel hasta la muerte, mientras se untaba con aquel preparado y realizaba la hazaña en un día y una noche. Pero Eetes no pensaba cumplir su parte y Medea, enterada de lo que su padre barruntaba, ayudó con sus artes a Jasón a hacerse con el Vellocino de Oro, huyendo después hasta el barco y partiendo hacia aguas abiertas con toda la tripulación a bordo. Muchos fueron los problemas, desde luchas a cantos de sirenas, pero el "Arpo" volaba sobre las olas (y por mil itinerarios imposibles, a juzgar por los cronistas que se empeñaron en hacerle cruzar desiertos y montañas) hasta que tocó las costas de Tesalia cuando ya todos los creían muertos, y el malvado rey Pellas había asesinado a los padres de Jasón, creyendo que nadie les vengaría. De nuevo Medea, con su poder de convicción y su astucia, se prestó a matar a Pellas y así fue, ya que ella entró en la ciudad, llegó hasta el rey y, convenciendo a las tres hijas de Pellas para el trabajo, lo mató y mando descuartizar. Jasón, triunfador, puso el Vellocino en el templo de Zeus, y marchó con la magnífica Medea de vuelta a la Cólquide, a reinar en el trono de Eetes, que ahora corresponda a su hija. A los diez años, Jasón, alegando que temía que Medea fuera letal para él, como lo había sido para todo el que a ellos se opuso y trató de separarse de la reina, pero para unirse a otra mujer, a la hija de Creante, a la joven Glauce. Medea sí admitió que había matado a muchos, no a uno sólo, por Jasón, pero también quiso hacer recordar

que una vez, al conocerse, él había jurado eterna fidelidad. No logró hacer cambiar a su marido de pensamiento y dejó creer que aceptaba el divorcio, incluso ofreció a la nueva esposa una diadema de oro para su lucimiento.

En la cabeza de Glauce, la diadema estalló en llamas y acabó con su vida y con la de todos los presentes, salvo Jasón, único que pudo huir del escenario de la venganza justo a tiempo, pero no el suficiente como para alcanzar a su esposa Medea, que huía tras haber dado muerte a los hijos del matrimonio, ya fuera sacrificándolos a Hera para que fueran inmortales, matándolos en un rapto de locura, o abandonándolos a su triste suerte, puesto que, en este caso se atribuye a los irritados corintios la muerte de las criaturas. Angustiado y desesperado por su impotencia, Jasón emprendió un largo errar por el mundo, despreciado por todos, amigos o desconocidos; su vida fue tan larga como triste, pues ya no le quedaba más que el dolor y la soledad culpable. Hasta su misma muerte fue tan implacable con él como lo había sido la última parte de su vida. En efecto, esto debió de ser así, ya que está escrito que el anciano Jasón, que pasaba como una sombra ante los ojos de todos, se sentó bajo su barco varado en Corinto, y dejó que el tiempo pasara envolviéndole en sus recuerdos y penalidades. Cuando ya estaba decidido a quitarse la vida junto a la que fue la nave de su aventura, el viejo casco se volcó inexplicablemente, aplastándole contra el suelo, como si la cansada nave también quisiera ratificar con ello el general desprecio del mundo hacia el fatuo e infiel Jasón. De Medea se cuenta que, tan admirada por los dioses, como despreciado lo era Jasón, y respetada por los humanos por su entrega total, por su firmeza y por todos los mágicos recursos que supo manejar en favor de la causa de su desagradecido marido, terminó por alcanzar la inmortalidad y elevarse a la majestuosidad de los Campos Elíseos, mientras los griegos la recordaban como una ejemplar divinidad, y las generaciones sucesivas mantuvieron el fuego sagrado de su culto en los muchos altares a ella consagrados.

MITOS Y LEYENDAS DE ESPARTA

Por debajo de la historia convencional, y ajustada a metodologías que se presumen empíricas —puesto que manejan pruebas y datos avalados por la experiencia, y de los que se deducen unos hechos cuya peculiaridad esencial les viene dada por la convención, en muchos casos radical, de que merced a ellos se alcanza la categoría de lo objetivo y se vislumbra el aporte científico—, discurre la denominada intrahistoria. Su fluir va en dirección opuesta a todo orden racional o lógico y, de entre los vericuetos de su enmarañado cauce, surge el mito y revive la leyenda. Por esto, podemos colegir que no hay historia sin mito y leyenda, ni mito y leyenda sin historia. Así que, conocer Esparta, también desde la perspectiva del mito y la leyenda, puede resultar imprescindible si

queremos que nuestras lucubraciones metodológicas alcancen un mínimo rigor. Para hablar de la Esparta mítica, debemos remontarnos a la descripción de la leyenda de Eurotas, rey de la región de Laconia y al que la tradición popular atribuía la personificación del dios que lleva su nombre. Cuentan los narradores de mitos que este soberano se propuso aprovechar el agua estancada de la extensa región de Laconia, para lo cual construyó diques de contención que dieron en formar cauces de agua que desembocaron en una corriente común a la que se denominó, a partir de entonces, río Eurotas. Respecto a los antepasados de Eurotas, la opinión más aceptada es que era hijo de Miles, de quien heredó el trono de Laconia, y nieto del mítico anciano Lélege, el célebre héroe que nació de la hermosa ninfa libia. Esta tenía como antepasado más significativo al dios-río Nilo y, según la tradición, estuvo unida a Poseidón, deidad que gobernaba sobre océanos y mares. Además, se la reconoce como la heroína epónima de la propia región de Libia.

LEYENDAS DEL RIO EUROTAS

Esparta es también la madre de varios héroes reconocidos por toda la tradición clásica como sus descendientes directos. De entre ellos conviene destacar a Hímero que, según algunas versiones, personificaba el ansia de amor y de afecto, por lo que puede aparecer asociado al propio Eros y, en ocasiones, se le ha considerado como una deidad menor. Formaba parte del cortejo de la hermosa diosa del amor, Afrodita/Venus. Otras versiones más asentadas en la tradición popular, veían en Hímero al más cualificado descendiente de Lacedemón y Esparta, los soberanos de la región de Laconia.

La leyenda más extendida relata que Hímero tenía una hermana llamada Asine —nombre que dio origen a una de las ciudades asentadas en terreno lacedemonio— con la que cometió incesto y, al tomar conciencia de su brutal acción, con grandes muestras de arrepentimiento, se tiró al río Eurotas con la intención de perecer ahogado bajo sus aguas. Desde entonces, y en memoria de un héroe que supo reconocer sus errores, arraigaría entre los ciudadanos de Lacedemonia la costumbre de llamar Hímero al antiguo río Eurotas. Como vemos, las dos versiones descritas difieren sustancialmente en cuanto a la forma de narrar ambas pero, no obstante, si las analizamos detenidamente llegaremos a concluir que coinciden en ciertos aspectos pasionales y amorosos. Todo esto significa que la distancia real entre una versión y otra es casi imperceptible y que, además, las dos juntas componen un claro aspecto animista del mito.

"LLUVIA DE ORO"

Otro hijo de Lacedemón y Esparta fue Amidas que aparece siempre relacionado con su hermana Eurídice, y con el infortunado efebo Hiacinto. De la primera se dice que fue madre de la bella Dánae, y del segundo cuentan los relatos mitológicos que era un joven tan hermoso que hasta el propio dios Apolo se enamoró de él. En cuanto a Dánae, ¿quién no ha escuchado alguna vez la encantadora leyenda de la "lluvia de oro"? Pues bien, se cuenta que el poderoso Zeus, rey del Olimpo, se enamoró de una hermosa joven que vivía encerrada — por expreso deseo de sus progenitores, que habían seguido al pie de la letra las instrucciones del oráculo— en la más inaccesible de las torres del palacio en el que moraba. Otras versiones explicaban que la joven se hallaba recluida en una oscura y húmeda cueva oculta bajo el piso de palacio y a la que únicamente se accedía a través de unas sólidas puertas de bronce que siempre permanecían cerradas.

Sea como fuere, lo cierto es que a la muchacha no le estaba permitido salir de su encierro, ni tampoco podía hablar con persona alguna fuera de su guardián o su carcelero. Cierta día, cuando ya la pena le embargaba hasta lo indecible y se le hacía insoportable su congoja, obsceno que desde lo alto caía una especie de tamo reluciente, cual lluvia fina de color oro, que se introducía por todas las rendijas, y ocupaba todos los rincones de la sala en la que se hallaba cautiva. Su asombro fue en aumento, al observar que aquellas diminutas partículas se adherían a todos los poros de su cuerpo y se volvían consistentes hasta formar una especie de figura que a la joven se le antojó divina. Sirviéndose de tan sofisticado ardid, Zeus había fecundado a la joven Dánae —sin que progenitores ni guardianes pudieran evitarlo. Nunca hubo otra ingeniosa historia de amor de similar catadura y, tal como aseguran los relatos de la época, el fruto de tan peculiar unión fue el famoso héroe Perseo.

EL ORIGEN DE LA HISTORIA

Con todo, el héroe más famoso de cuantos contribuyeron a formar la leyenda del origen mítico de Esparta, será Tindáreo. Se dice de él que era hijo de un célebre rey de Esparta, llamado Ebaló, y nieto de Lacedemón. Corría la leyenda, por toda la región de Lacedemonia, de que Asclepio había resucitado, en cierta ocasión, a Tindáreo, razón por la cual se le tenía por uno de los héroes más ilustres de Esparta. Diversos avatares conforman la vida de Tindáreo, entre ellos cabe destacar la importancia de su relación con Leda, a la que conoció de forma casual, después de haber sido expulsado de Lacedemonia por Hipocoonte y sus hijos, los denominados hipocoóntidas.

Leda era la hija del rey de Etolia, que había acogido a Tindáreo en su palacio cuando fue expulsado de Lacedemonia; después de casarse con tan

preclaro huésped, Leda tuvo una descendencia bastante numerosa. Fue madre de personajes tan importantes como Clitemestra y Helena y, sobre todo, Castor y Pólux; a estos últimos se les conocía con el sobrenombre de "Dioscuros". Las narraciones míticas señalan, no obstante, que Helena y Pólux tenían por padre a Zeus y que, por tanto, sólo Castor y Clitemestra serían hijos de Tindáreo. El dios del Olimpo, una vez más, había hecho gala de su sofisticado ingenio para conseguir los favores de la hermosa Leda ya que, convertido en un blanco y atractivo cisne, logró seducirla.

LOS JOVENES DEL MONTE HELICON

Sin embargo, de todos es sabido que los devaneos amorosos de Zeus no habrían producido más que resultados adversos de no mediar los "buenos ocios" de ciertos personajes míticos que, según opinión común de la época, bien pudiera catalogárseles como los primeros y más perfectos alcahuetes de todos los tiempos. Su cometido consista en entretener a Hera, la esposa del rey del Olimpo, y encubrir a éste para que llevara a cabo sus conquistas sin dar pie a que los celos de aquélla pudieran aflorar. Un personaje singular, la ninfa Eco, fue el más renombrado cómplice de Zeus en los menesteres descritos. Esta muchacha dicharachera, locuaz y ocurrente, entretenía con su charla a Hera mientras Zeus se dedicaba de lleno a sus conquistas entre las ninfas, dánaes, nereidas, musas, jóvenes hijas de los mortales, etc. Mas, un día aciago para la infeliz Eco, Hera descubrió el ladino juego de la ninfa y la complicidad de la muchacha con su esposo Zeus y, entonces, presa de la más exacerbada cólera, la esposa humillada castigó a la ninfa y la condenó a no poder emitir nunca más palabra alguna con sentido.

Desde entonces, la infortunada ninfa sólo tenía capacidad para repetir las últimas palabras de sus interlocutores y, esto, la trajo consecuencias tan funestas como la imposibilidad de ser comprendida o amada. Recuérdase, al respecto, la leyenda del hermoso efebo Narciso que penó tanto por la ninfa Eco, al enamorarse de ella sin que ésta pudiera expresarle sus propios sentimientos, que decidió abandonarla. Eco, por mor de la maldición y el castigo de Hera, únicamente podía repetir las últimas palabras que su amado Narciso articulaba y se veía imposibilitada de comunicarle sus sentimientos. Todo terminó en tragedia para los dos jóvenes que moraban en el monte Helicón y, mientras Eco se transformaba en una voz que vagaría eternamente de montaña en montaña. Narciso estaría condenado para siempre a no poder amar a persona alguna fuera de sí mismo; ¿acaso hay mayor tormento que éste?

LA COLERA DE AFRODITA

Tindáreo no pasó mucho tiempo fuera de Esparta pues, según el relato tradicional, el gran héroe Hércules lo repuso en el trono después de vencer a Hipocoonte. Los ciudadanos de Esparta aclamaron a Tindáreo como a su rey y señor y hasta llegaron a considerarlo inmortal y semejante a las deidades, Este acogió en su corte a héroes famosos, como Agamenón y Menelao, que se habían visto obligados a huir de Micenas a la muerte de su padre, el mítico rey Atreo, para no caer en manos de peligrosos disputadores del trono micénico. Según ancestrales relatos, Atreo había llegado a gobernar en Micenas porque había vaticinado que el sol se pondría por el Este; hecho que sucedió, en efecto, merced a la ayuda del poderoso Zeus, que cambió el curso de las noches y los días para mostrar a los jueces de Micenas que Atreo era el preferido de los dioses, y no sus oponentes.

Sin embargo, acaso el soberano de Esparta pensaba en sus hijas al acoger a los descendientes de Atreo en su palacio. Se decía que Clitemestra y Helena se conducían de una manera en extremo frívola debido a que su padre, al hacer la ofrenda a los dioses, se había olvidado de evocar a Afrodita lo que provocó que ésta, plena de ira, decidiera castigar la acción de Tindáreo.

Por todo ello, no es extraño que el padre de ambas muchachas deseara buscarlas esposo para que cesaran en sus veleidades amorosas y, al propio tiempo, quedara sin efecto la maldición de Afrodita. Al fin y al cabo, la falta de Tindáreo había sido involuntaria y no se correspondía con la pena impuesta por Afrodita; no había que seguir soportando la vejación que todo ello suponía ante los ojos del pueblo Espartano y, el único modo de solucionar tan enojoso asunto era, en opinión de Tindáreo, buscar dos buenos esposos para sus dos hijas.

CORAZONES DE PIEDRA

Se decía que el héroe Agamenón —así como su célebre hermano Menelao— eran hijos de Atreo y de la princesa Aérope, hija del rey de Creta. Atreo poseía un vellocino de oro y pensaba ocupar un día el trono micénico pero, según la narración clásica, su mujer se apropió de él y se lo entregó a Tiestes, su amante y hermano menor de Atreo. Y es que para acceder al trono de Micenas era necesario presentar un vellocino de oro ante el jurado que iba a dilucidar cuál de los dos hermanos era el más idóneo para gobernar al pueblo micénico. Como Atreo descubriera el robo del vellocino de oro, perpetrado por su mujer, así como la infidelidad y el engaño de que era objeto por parte de Aérope, en un ataque de cólera la arrojó a las profundidades del mar y allí se ahogó.

A continuación se ensañó con los tres hijos pequeños de Tiestes —a la sazón expulsado de la región micénica— y los mató para vengarse. No obstante su actual rivalidad, hubo un tiempo en que Atreo y Tiestes, instigados por su propia madre —la cruel Hipodamia, hija del rey de Pisa—, se confabularon para matar a su tercer hermano, el joven Crisipo. Las crónicas de la época cuentan que a causa de ello, su padre los maldijo y, desde entonces, fueron eternos rivales el uno para el otro y siempre albergaron en sus corazones de piedra un odio mutuo y cerval.

LADRON DE NECTAR Y AMBROSIA

El rey de Esparta prestó su ejército al héroe Agamenón para que consiguiera expulsar de Argos a los intrusos que allí se habían implantado. Como saliera victorioso de la prueba, el pueblo de la Argólida lo nombró su soberano y le rindió honores de héroe. Más tarde se casó con Clitemestra, una de las hijas de Tindáreo, aunque antes tuvo que matar a Tántalo, su anterior marido. Este personaje legendario aparece como protagonista de muchos de los castigos y penas que se infligen a los atormentados moradores de los dominios subterráneos de Hades/Plutón. Sin embargo, antes de que Tántalo fuera condenado a cruzar la laguna Estigia, a bordo de la barca del viejo Caronte, para arribar a las puertas mismas del Tártaro o Infierno, había sido mimado por los dioses e invitado a sus fiestas y ágape. Una versión muy difundida explica que Tántalo abusó de la hospitalidad de sus ilustres anfitriones y, de forma muy taimada, les robó cantidades sustanciales de néctar y ambrosía —alimentos exclusivos de los dioses—, y los distribuyó entre sus amigos los mortales.

Además, no supo guardar en secreto las deliberaciones y acuerdos que los dioses tomaban en reuniones y asambleas a las que Tántalo asistía como invitado. Por todo esto, y muchos otros desmanes más, Tántalo perdió el favor de los dioses del Olimpo y fue arrojado al Tártaro para, allí, sufrir los castigos a que se había hecho acreedor. Una de las penas impuestas consista en que Tántalo se hallaba inmerso hasta el cuello en un lago de agua cristalina; de su fondo emergían árboles frutales cuyas ramas aparecían cargadas de frutos apetecibles y, en apariencia, sabrosos. En cuanto Tántalo pretendía beber de las aguas del terso lago, éstas eran sumidas al instante por la tierra y, si quería alcanzar la fruta de los árboles que le rodeaban, enseguida un fuerte viento desviaba las ramas hasta situarlas fuera de su alcance. Todo esfuerzo por parte de Tántalo resultaba, una y otra vez, inútil y se hallaba condenado a contemplar el alimento y el agua sin que pudiera comer o beber.

Según otras versiones, el castigo consistía en que Tántalo se veía continuamente amenazado por una voluminosa piedra a punto de caer sobre su cabeza.

AGAMENON Y CLITEMESTRA

Después de los avatares narrados, Agamenón y Clitemestra contraen matrimonio. Pero, pronto se verá cómo la maldición de Afrodita sobre las hijas de Tindáreo acarreará desgracias sin cuento a quienes con ellas se relacionan.

"Rey de hombres Agamenón", dice el gran cantor Homero. Y es que, en un corto espacio de tiempo, este héroe se convierte en el más poderoso de los soberanos griegos. Micenas y Argos lo veneran, le rinden honores y lo encumbran hasta hacerle su dueño y señor. Y cuando ya las condiciones del mar son favorables para navegar, Agamenón parte al frente de la expedición contra los troyanos. La guerra de Troya constituirá uno de los hechos más funestos de su vida pues, a causa de ella, tiene que dejar sola a su mujer, sobre la que, no hay que olvidarlo, pesa la maldición de Afrodita. Después de salir ileso de todos los cruentos combates librados contra los troyanos, Agamenón regresa a la región de Argos y, ¡oh azaroso y ciego destino!, aquí es asesinado por el amante de su esposa Clitemestra pues, en ausencia de su marido, ésta había intimado con el átrida Egisto.

LA VENGANZA

Otras versiones que se ocupan del asesinato de Agamenón, explican que Egisto fue ayudado por su amante Clitemestra en ese siniestro menester de matar a un rival que, curiosamente, era el propio esposo de esta última. El relato de los hechos es importante para enjuiciar con objetividad la decisión de Clitemestra. Lo cierto es que cuando Agamenón regresa a su país trae consigo a una concubina que se le había asignado como parte del botín, y esto hace crecer el odio de Clitemestra hacia su marido, aunque finge alegrarse de su vuelta e, incluso, le recibe con gran pompa externa. Por ejemplo, le rinde pleitesía y extiende en su camino una alfombra púrpura, como si en verdad de una deidad, y no sólo de un héroe, se tratara. Una alfombra púrpura se extiende a sus pies, y en su honor se organizan fiestas y banquetes. Agamenón se prepara para asistir a estos actos, tiene intención de vestirse con sus mejores galas y toma en estos momentos un baño para relajarse; entonces entra el asesino y mata al héroe que no tiene a mano ningún arma para defenderse. La tradición clásica responsabiliza del luctuoso suceso a la pareja formada por Clitemestra y su amante Egisto pues, sin la complicidad de ambos, no hubiera podido llevarse a

cabo tan vil asesinato. También los acompañantes del malogrado héroe —su compañera la concubina Casandra, y sus dos hijos— serán asesinados.

Sin embargo, hay otras versiones que exculpan a Clitemestra y mantienen que nada tuvo que ver con la muerte de su esposo Agamenón. Además, los sucesos de marras no se desarrollaron del modo antedicho, sino que fue durante el banquete ofrecido en honor del héroe cuando, tanto éste como sus acompañantes más allegados, murieron al ingerir su comida envenenada.

EL SACERDOTE DE APOLO

Había transcurrido ya mucho tiempo desde que la expedición, al mando de Agamenón, saliera hacia Troya. La guerra duraba ya diez años y, según cuentan las crónicas, el héroe griego mantenía retenida en su campamento a la joven Criseida, hija del sacerdote del templo de Apolo, Crises. La joven se encontraba en la región de Misia cuando los aqueos la raptaron y se la entregaron a Agamenón que, al instante, la consideró su amante preferida. Cierta día se presentó en el campamento el padre de la muchacha para rogar a su poseedor que la liberara; incluso ofreció pagar cualquier rescate por ella. Mas, el orgulloso Agamenón ni siquiera se dignó recibir a Crises, y ordenó que lo expulsaran de su campamento sin miramiento alguno. El padre de la muchacha, herido y desairado, fue a refugiarse al templo de Apolo, y a solicitar el favor y la ayuda del dios. Este atendió la súplica de su servidor y súbdito y envió, como castigo, una terrible enfermedad al campamento griego. El pánico cundió entre los hombres de Agamenón, que ya no morían en combate, sino a consecuencia de la peste que el poderoso Apolo había hecho prender entre ellos y, puesto que sospechaban cuál era la raíz de tan terrible mal, fueron a consultar al adivino Calcante —que se había embarcado también en la expedición contra Troya, y tenía el deber de dejar su puesto cuando ya no fuera capaz de desvelar los enigmas que se le presentaran—, quien corroboró la certeza de sus temores. Encabezados por Aquiles, los aqueos presionaron a Agamenón para que pusiera en libertad a la joven Criseida. Contrariado Agamenón, accedió a poner en libertad a su preferida y permitió que la muchacha fuera devuelta a los suyos. Casi como por ensalmo, la enfermedad se alejó para siempre del campamento aqueo aunque, según los relatos clásicos, Criseida llevaba en sus entrañas un hijo de su raptor.

CASANDRA

Este personaje femenino aparece en todos los relatos mitológicos cargado de simbolismo, y envuelto en leyenda. Ya desde muy niña poseía el arte de la

profecía y la adivinación. Apenas era una recién nacida cuando, en compañía de Heleno —su hermano gemelo—, fue abandonada en las inmensas y oscuras salas del templo de Apolo. Dos serpientes lamieron a las criaturas durante toda la noche y, desde entonces, ambos hermanos adquirieron el don de la predicción.

Las crónicas relatan que Heleno y Casandra permanecieron tanto tiempo solos porque los troyanos festejaron el nacimiento de los gemelos durante un día entero. A la mañana siguiente, cuando fueron a buscar a las infelices criaturas, hallaron en su compañía dos enormes serpientes que, con relativa pasimonia, lamían y limpiaban sus ojos y sus orejas para que así, libres de impurezas, los sentidos de Casandra y Heleno se afinaran tanto que, a partir de entonces, fueran capaces de ver y oír hasta las cosas ocultas que les estaban vedadas al resto de los mortales por tener atrofiados sus sentidos.

De Casandra se dice, también, que estaba especialmente dotada para la intriga y el contubernio; recordase su confabulación con Egisto, uno de sus amantes, contra su esposo Agamenón.

Otras versiones inciden en el hecho de que fue el propio dios Apolo quien concedió a Casandra el don de la profecía y la predicción. Pero la muchacha, en cuanto se vio revestida de tales poderes, olvidó todas sus anteriores promesas y dejó de lado su fidelidad para con la deidad. Entonces Apolo, encolerizado, escupió a Casandra en la boca para que, en lo sucesivo, sus profecías resultaran siempre desacertadas y nunca llegaran a cumplirse. De este modo, la credibilidad de la muchacha entre los suyos, se vio tan mermada que ya nadie volvió a confiar en sus premoniciones.

HELENA

La otra hija de Leda y Tindáreo fue Helena —aunque algunas versiones, como ya sabemos, hacen a Helena hija del poderoso Zeus—, que se casó con un príncipe espartano llamado Menelao. Es célebre, esta muchacha porque soportó ser secuestrada por varios personajes míticos; primero la raptó el héroe Teseo, aunque luego la devolvió con los suyos. Y, después, fue de nuevo robada por el troyano Paris, lo cual provocó un conflicto de considerables dimensiones; nada menos que una guerra —la guerra de Troya— que duró diez años y dejó destrozada la ciudad de Troya.

Helena estaba considerada como la más bella entre todas las mujeres de aquel tiempo y, por lo mismo, tuvo muchos pretendientes. Algunos narradores de mitos le atribuyen, además de Menelao, cuatro maridos más; entre éstos destacan el gran héroe Teseo —célebre porque dio muerte al Minotauro—, Paris

—que siempre fue protegido por Afrodita— y Menelao que, como ya sabemos, declaró la guerra a los troyanos porque Paris había raptado a su esposa Helena. También se añade, a veces, a Aquiles —el famoso hijo de Tetis que, al nacer, fue sumergido por su madre en la laguna Estigia para hacerlo invulnerable— quien, al parecer, había estado unido en secreto con Helena merced a la ayuda que le propiciaron Tetis y Afrodita.

Existen ciertas leyendas que muestran a Helena revestida de cualidades curativas y, al respecto, se cita la célebre anécdota que le acaeció a un poeta popular de aquel tiempo según la cual, éste, habría recobrado la vista —se había quedado ciego por haber recitado unos versos satíricos que ridiculizaban la figura de Helena— al componer una nueva oda que ensalzaba las virtudes y la belleza de la joven Helena.

Casi todos los narradores de mitos coinciden en afirmar que Helena fue deificada y llevada a la morada de los inmortales por el propio Apolo que, al parecer, cumplía un mandato del poderoso rey del Olimpo. Todo esto sucedió porque Orestes, que había vengado a su padre Agamenón y, para ello, había matado a su madre Clitemestra y a su amante Egisto, enloqueció a causa de las presiones a que fue sometido en el juicio que se siguió contra él por tan horribles crímenes. Según unos, Orestes — que en todo momento había actuado con la anuencia y la complicidad de su hermana Electra— sólo debía haber matado al amante de su madre, Egisto y, por ende, debería haber respetado la vida de su madre Clitemestra que le había dado el ser.

ORESTES Y ELECTRA

Lo más característico de estos dos hermanos fue su común decisión de llevar a cabo una venganza tan cruel, que hasta alcanzarla a su propia madre. Ambos eran hijos de Agamenón y Clitemestra y fue Orestes quien ejecutó la terrible acción de matar a su madre para vengar a su padre. Electra había salvado a su hermano Orestes, cuando era un recién nacido, de la ira de Clitemestra; lo sacó del palacio escondido bajo su capa y sus vestidos y lo condujo hasta la casa de un maestro fiel para que lo enseñara y adoctrinara. Según el gran cantor de mitos Homero, la decisión de Orestes fue lícita, y hay que ensalzarle por ello, pues se hizo justicia y ni siquiera los dioses le perseguirán puesto que, según se muestra en algunas obras trágicas de aquel tiempo, fue el dios Apolo quien le ordenó a Orestes llevar a cabo una acción tan cruel. De lo contrario, éste no habría sido capaz de vencer sus escrúpulos, y su repugnancia, ante tan vil y cruel tarea.

Otros autores explican esta tragedia haciendo hincapié en la huida de Orestes, ante el horror que sintió, una vez cometido tan atroz crimen. Y explican que, después de matar a su madre, corrió despavorido a refugiarse en el templo de Apolo, pues las Furias habían salido de los infiernos para perseguir al culpable de tan espantoso crimen.

EN LOS BOSQUES DE ARICIA

Orestes sólo pudo librarse de las Furias porque Apolo lo protegió en su templo de Delfos y, además, lo purificó con su deífico poder. Desde entonces pudo vivir en calma, y libre de todo tormento psíquico. Cuando ya tenía una edad bastante avanzada, el oráculo aconsejó a Orestes que se retirara a la mítica y maravillosa región de la Arcadia, lugar donde le sobrevino la muerte. Según algunas leyendas, sus restos fueron robados y expuestos a la contemplación de los espartanos.

Entre los romanos, no obstante, circulaba la leyenda de que los restos de Orestes yacían en el templo de Saturno en Roma y, según la tradición popular, el mítico héroe habría muerto en los bosques sagrados de la región de Aricia, lugar en el que se erigía el santuario de Diana. Orestes había huido hasta este atractivo lugar, en compañía de su hermana Electra y, según antiguos relatos, traía escondida una efigie de madera que representaba a Diana, entre las vides de un haz de leña. Desde entonces quedaría instituido el culto a Diana en los bosques de Aricia que, además, albergarían un límpido lago —el lago de Nemi— en el que se miraría la diosa de los bosques y de la fertilidad. Por lo común, a este lago terso se le conocía con el nombre de "espejo de Diana" y, con frecuencia, fue escenario de ancestrales y atractivos sucesos que allí se desarrollaron durante mucho tiempo.

CASTOR Y POLUX

Al tándem formado por los gemelos Castor y Pólux se le conocía con el nombre de "Dioscuros", término que significaba "hijos de Zeus". Habían nacido de uno de los dos huevos que Leda depositó después de ser fecundada por el rey del Olimpo, cuando éste, para conquistarla, se transformó en cisne.

Ambos hermanos poseían una belleza excepcional y, según la tradición más común, se habían criado en la ciudad de Esparta, en el palacio de Tindáreo, su padre mortal.

Castor y Pólux tomaron parte en la expedición que partió en busca del Vello de Oro, y a su regreso, se dedicaron a limpiar de malhechores y piratas toda la región espartana. También tomaron parte activa en la invasión de Atenas cuando se descubrió que la bella Helena de Troya había sido raptada por el héroe Teseo. Castor halló la muerte a manos de sus adversarios, en un cruel combate librado al pie del monte Taigeto, en Laconia. Otras versiones del mito de los Dioscuros narran la muerte de Castor de muy diverso modo. Según parece, murió al protestar por el reparto de un robo de reses que había perpetrado en compañía de un personaje legendario de nombre Idas. Este era primo de los Dioscuros, y les había invitado a la celebración de su boda con una de las sacerdotisas del templo de Atenea. Idas estaba considerado como el más poderoso y fuerte de entre los mortales y, según el relato de los funestos hechos, pretendió también acabar con Pólux pero, como por ensalmo, Zeus envió su rayo contra él y lo fulminó. De aquí arranca la leyenda que establece cómo Castor era mortal, mientras que Pólux gozaba de la inmortalidad. Sin embargo, cuando Castor murió, su hermano gemelo Pólux no pudo soportar la soledad y pidió al poderoso rey del Olimpo que le permitiera, también a él, morir para, así, morar en el mismo insondable abismo que su hermano Castor. El poderoso Zeus, no obstante, resolvió devolver a la vida a Castor y concederle también la inmortalidad. Desde entonces, ambos hermanos quedaron divinizados y realizaron un sinnúmero de hazañas y proezas. Esparta los consideró siempre como sus héroes nacionales y, por lo general, los artistas clásicos los representaron en sus obras siempre en plena juventud, y cabalgando sobre dos fogosos caballos blancos. Ancestrales leyendas han identificado, a través de los tiempos, a los Dioscuros con la constelación de Géminis.

MITOS Y LEYENDAS DE CRETA

La bella Europa contaba con una impresionante genealogía. Era hija de Agenor y Telefasa, hermana pues de Cadmo, Onix, Cílix, Taso y Fineo. Agenor, hermano de Belo, era hijo a su vez de Libia y Posidón. Libia, bueno es decirlo ya, fue hija de Epafo, quien sería más tarde rey de Egipto y representación en la tierra del gran dios Apis. Pero Epafo fue la criatura que parió Io tras haber sido amada por Zeus (y liberada de su castigo como ternera perseguida por la furia de Hera). Con esa estirpe reforzadamente divina, no es de extrañar que la joven Europa tuviera todos los dones del cielo y la tierra en su cuerpo y, con ese encanto, menos es de extrañar que Zeus quedara prendido de la bisnieta habida de los amores del pasado con su amada Io. Para ayudarse en la conquista, Zeus llamó a su compinche de tantas ocasiones, al rápido y eficaz Hermes, para que se acercara a Canaán, y estuviera cerca de la deseada doncella, aprovechando que ésta solía estar a la orilla del mar, en la costa de Tiro, junto a su grupo de amigas, durante horas y horas con los rebaños de su padre Agenor. Hermes tomó

la forma de un toro blanco de grandioso porte, porque hasta convertidos en animales, las divinidades adoptaban el mejor de los aspectos posibles, más por costumbre que por vanidad. Era tan atractivo el toro, que la buena Europa no pudo por menos de fijarse en el soberbio semental, que era, para mayor encanto, dócil y cariñoso. Tanto lo fue que Europa, finalmente, se acostumbró a su compañía y terminó por montar a la amazona sobre su grupa. Cuando ella se quiso dar cuenta, aquel toro blanco y hermoso estaba nadando por las aguas del Mediterráneo con ella a bordo, a pesar de lo poco usual de ver a un toro nadar por el mar abierto, o a una joven virginal surcando los mares a lomos de un semoviente, transformado simultáneamente, por orden superior, en embarcación y alcahuete.

LOS CINCO HERMANOS TRAS ELLA

Al saber que su hija Europa había desaparecido de un modo tan extraño, montada sobre un toro que no pertenecía al ganado familiar, Agenor sospechó de la (acostumbrada) intervención de los dioses; fuera como fuera, era su deber tratar de recuperar a la niña a cualquier precio, y Agenor movilizó inmediatamente a sus cinco varones, haciéndoles saber que era su inexcusable deber regresar a palacio con la joven perdida, aunque para ello tuvieran que morir en el intento de rescate. En cinco direcciones distintas salieron los hermanos desde Canaán, pero poco podían pensar ninguno de ellos que el mar había sido la ruta elegida por el toro misterioso en su astuta huida. Así que se vio partir a Fénix hacia Poniente, por las áridas arenas de la Libia, al tiempo que Cadmo y Telefasta, su madre, embarcaban con rumbo a la isla de Rodas. Mientras Cílix y Fineo se iban al norte, pero con diferentes destinos, y Taso decidía llegarse a Grecia y ofrecer, en el mismo Olimpo, un sacrificio que predispusiera a los dioses en su favor, porque él bien sabía que debía contar con ellos si quería lograr algo más que viajar incesantemente. Así que lo primero que hicieron Taso y sus compañeros de viaje en aquel suelo sacro, fue dar cumplida muestra de su fervor religioso, aunque —parece ser— después olvidaron que habían ido tras la mejor disposición de los dioses, y se dedicaron a otras muy diferentes tareas, que nada tenían que ver con el propósito original de dar con la perdida Europa, búsqueda que les debiera parecer tan poco prometedora.

EUROPA Y ZEUS, JUNTOS AL FIN

El toro Hermes y su secuestrada habían llegado en poco tiempo a la isla de Creta, en donde esperaba el impaciente Zeus el clandestino encuentro con su (por entonces) amada. Hermes, se la entregó, bien en contra de la voluntad de la doncella, quien no reparó en mostrar su oposición al método y, más aún, al

propósito del dios supremo. Este, transformado en gallarda águila, no perdió tiempo en trámites o explicaciones y se hizo con Europa según era su deseo. De esa unión involuntaria, no obstante, la violentada dama tuvo tres hijos, también de talla mitológica: Minos, Radamantis y Sarpedón. De Minos ya hemos esbozado algunos datos anteriormente y después hablaremos bastante más; del segundo hijo, de Radamantis o Radamanto, debemos decir que se convirtió, a la hora de la muerte, en uno de los jueces del infierno, junto a Minos y a Eáco, tras haber sido uno de los más sabios y justos hombres de su tiempo. Sarpedón, el último, tuvo una serie de encontronazos con su hermano Minos y terminó saliendo para siempre de Creta, llegando a ser rey, por la fuerza de las armas, en la lejana Cilicia. Pero estos tres hermanos no tuvieron la fortuna de compartir ni un instante de su infancia con el caprichoso, prolífico y fugaz padre Zeus, quien, como era su costumbre, dejó de tener interés en la que parecía ser su amada una vez conseguido su concreto deseo de seducción. Así que Europa se quedó embarazada y abandonada; sola en el mundo con esos tres retoños, sin que tuviera la suerte de que alguno de sus hermanos diera con su paradero y se ocupara de ella; el tiempo fue pasando y Europa quedó relegada al olvido. Hasta los oráculos desanimaron finalmente a todos ellos, y nadie pudo o quiso continuar la misión ordenada por el padre Agenor. Y cada uno de ellos aprovechó las ocasiones para beneficiarse de todo lo que les proporcionaba la fortuna a lo largo de su respectivo rumbo.

LAS AVENTURAS DE LOS HERMANOS DE EUROPA

Cadmo, el primogénito, fue el más famoso, porque en su periplo se iba a producir un verdadero acontecimiento: la fundación de Tebas y la mágica creación de sus pobladores, los espartanos, guerreros incansables. Cadmo, que había partido en compañía de su madre Telefasta, perdió a su madre en el camino y fue más tarde informado, en Delfos, de la inutilidad de buscar a Europa, pero también conoció la divina revelación de que, si seguía en su camino a una vaca, debía edificar una ciudad allí donde el animal se tumbara, y así lo hizo. Pero, al sacrificar a Atenea, tomó agua de la fuente de Ares y fue atacado por el dragón que la guardaba. El consiguió matar al monstruo, pero perdió a gran parte de su gente en el combate, además de quedar obligado a servir a Ares como su esclavo durante ocho años, por haber sido él quien matara al guardián de la fuente. Sin embargo Atenea le premió por su devoción, e hizo saber que podría obtener a sus nuevos soldados sembrando los dientes del dragón vencido, beneficiándose asimismo de su muerte, por la que tenía que cumplir castigo. Y de ese suelo brotaron feroces y nobles luchadores, que — nada más brotar—emprendieron un terrible combate. Los cinco supervivientes serían los padres de todos los tebanos. Fénix, por su parte, viajaría hasta casi las columnas de Herades, y a la vuelta rebautizó la tierra de Canaán con su nombre,

y esa tierra pasó a ser la Fenicia que todos hemos conocido. Cílix también dio nombre a un territorio, ya que por él la Cilicia tomó nombre, y la Cilicia fue aquella lejana zona en la que todo un dios de la categoría de Zeus fuera una vez capturado por el horrible monstruo Tifón, desposeído de sus tendones y reducido a la desesperante inmovilidad, hasta que Hermes y Pan acudieron en su ayuda.

FINEO EL ADIVINO

Fineo anduvo casi perdido por el malafamado Helesponto, en su ruta hacia el norte. Consiguió llegar hasta la Tracia y pasó por mil y una desventuras, pero acabó también reinando lejos de su patria, en Salmidesos. Estaba tocado por el don de la profecía y esa virtud se convirtió en una maldición, puesto que —por ello— era continuamente atormentado por las Harpías Aelo y Ocípete, enviadas desde el Olimpo por los dioses, que no parecían apreciar el poder profético del buen Fineo, mucho más preciso que el de las propias divinidades. Y así parecía que iba a ser de atormentada su existencia, hasta que llegaron a su reino los argonautas y, a cambio de su consejo, acordaron librarle de aquel azote. Después de expulsadas las Harpías, él, un hombre sabio y experimentado en la navegación, indicó a Jasón y a sus compañeros como cruzar el Bósforo y la importancia que debían dar a Afrodita para poder completar con bien su hazaña de hacerse con el Vellochino de Oro. Taso, el menor de los cinco hermanos varones de Europa, una vez que hubo pasado por el monte Olimpo y se hubiera congraciado con los dioses, pronto dejó de interesarse por el propósito inicial de su expedición y abandonó totalmente la búsqueda de la infortunada Europa. En efecto, con sus compañeros de viaje, prefirió dedicarse a fines más prácticos, tomando para sí y los suyos la isla que llevaría su nombre, trabajando en ella y horadando su suelo, para hacerse con el oro que, al parecer, abundaba en su interior. Como se puede observar, la excusa de Europa sirvió para que todos los vástagos de Agenor se hicieran más fuertes y poderosos que su padre, pero no para que llegasen a cumplir lo que él había ordenado tan perentoriamente, aunque hay que reconocer que si cumplieron parte de esa orden, ya que Agenor les había dicho que no volvieran sin Europa, y ellos no volvieron a casa.

ALGO MÁS SOBRE CADMO

No terminaron con lo narrado las aventuras de Cadmo, pues todavía tenía que hacer mucho más el fundador de Tebas. En primer lugar, una vez terminada su condena, el héroe debía casarse, punto primordial para poder tener los descendientes obligados que un rey debía conseguir para dar continuidad a su trono, aunque, a causa de aquel encuentro con el dragón, Cadmo no reinaría jamás en Tebas. El dios Ares, evidentemente contento con su comportamiento

antes y después de la condena, le dio en matrimonio a una singular hija habida con Afrodita, la maravillosa Harmonía; pero tampoco acababa aquí la generosidad divina, el resto de los olímpicos rivalizaron con Ares a la hora de dotar a quien sería esposa de Cadmo. Afrodita, madre orgullosa del encanto y atractivo de la preciosa novia, le hizo entrega de un collar de oro que había labrado Hefesto con su singular maestría; se trataba del mismo collar que Zeus había ofrecido a Europa para atraérsela a su lado, pero sin que hubiera conseguido el supremo dios el éxito por su mediación, pues es bien sabido que tuvo que violarla para hacerse con ella. Con ese collar puesto sobre su pecho, Harmonía lucía con la más increíble de las bellezas, aunque ella no necesitara mucha ayuda de los recursos mágicos para ser deseada por todos los hombres que la conocieran. Hermes le dio su lira y la destreza necesaria para arrancar de sus cuerdas los más hermosos sonidos. Atenea y Cadmo ofrendaron, cada uno, una túnica tan regia como pudiera concebirse. Démeter hizo que las cosechas fueran más abundantes que nunca. En la ceremonia nupcial estaban todos reunidos, festejando alegremente —y por primera vez juntos los dioses del Olimpo y los seres humanos— tan singular acontecimiento del matrimonio entre un hombre y una diosa.

LOS HIJOS DE EUROPA

Abandonados por Zeus, Europa y sus hijos encontraron acogida en la corte del rey Asterio, quien la tomó a ella por esposa y trató a los tres niños como si fueran hijos propios, nombrándoles sus herederos. Sin embargo, entre los tres hermanos surgió la peor de las rivalidades, la amorosa, porque los tres estaban enamorados de un mismo joven, hermoso hijo de Apolo y de la Ninfa Aria, que se llamaba Mileto. La crisis estalló cuando Mileto anunció a Sarpedón como el elegido de su corazón. Esta decisión motivó la expulsión de Mileto de la isla de Creta ya que Minos no toleraba en absoluto que le llevaran la contraria, pero también el abandono de Creta sirvió al joven de acicate para realizar la conquista de un territorio en el Asia, al que se llamaría desde entonces Mileto, en su honor. Minos había reforzado con este acto su poder y, a la muerte de Asterio, reclamó el reino para sí, sin contar con sus hermanos. Sarpedón fue desterrado y Radamantis aceptó la resolución de su hermano mayor, dedicándose a sus leyes y a sus sabios trabajos y recibiendo más tarde, un tercio de la isla para su gobierno. Minos, ya rey, casó con Pasífae, hija del dios Helio y de la Ninfa Perseis. Sin embargo, no todo iba a salir tan bien como lo suponía Minos, pues Posidón, una divinidad iracunda, no había olvidado que el toro ritual que él enviara a Minos estaba vivo y en los establos del rey, en lugar de haber sido sacrificado. Por ello, decidió dar una lección al desvergonzado, induciendo a la recién casada Pasífae a enamorarse perdidamente de aquel toro, y que fuera al semental a quien ella se entregara apasionadamente. No fue difícil

hacerse con la voluntad de la esposa, fue mucho más complicado conseguir que el toro se sintiera atraído por ella. Todo se logró tras haber recabado los servicios del ingenioso Dédalo para hacerse con un curioso disfraz de vaca en el que se introdujo Pasífae, hasta que el toro cayó en el engaño y montó a la enajenada para su satisfacción, que no era sino la del rencoroso Posidón.

EL MINOTAURO Y OTRAS HISTORIAS

De esa extraña cópula nació el Minotauro, un monstruo que tenía una poderosa cabeza de toro y el resto del cuerpo humano. A Minos no le gustó ni el aspecto ni la razón de ser de aquel híbrido y fue a Dédalo para que él, de nuevo, interviniese en el asunto, aunque ahora la idea era la de encerrar a aquella criatura en un recinto de donde fuera imposible la huida, y el adulterio y sus consecuencias quedasen fuera del alcance de la visión de su gente cretense. En el laberinto construido por Dédalo quedaron prisioneros el Minotauro, y su pobre madre Pasífae, castigada doble e injustamente por una falta de su marido, a la que ella era absolutamente ajena. En otras versiones, sí era culpable Pasífae, puesto que en ellas se decía que había sido una falta de ella la causa del castigo, aunque el motivo no era otra cosa que haber olvidado el sacrificio ritual a Afrodita. Pero no hay que olvidar que los dioses son implacables y arbitrarios, se llamen como se llamen. También hay quienes atribuyen a Pasífae una vida más normal, teniendo muchos hijos para Minos y sufriendo el continuo escarnio de su desmesura sexual, pues jamás dejó el rey de perseguir a cuanta mujer atractiva se presentaba en su camino. Lo que sí es cierto es que a esta Pasífae (con su marido Minos), se la presenta como madre de tres hijas: Ariadna, Acacalis y Fedra, y de otros tantos hijos: Androgeo, Catreo y Glauco. Las muy famosas Ariadna y Fedra se enamorarán del mismo hombre, del héroe Teseo. Acacalis tuvo más fortuna, pues de ella se enamoró Apolo. De los varones, hemos de señalar que Catreo heredó el trono de Minos; Androgeo, fuerte y valeroso, murió intentando vencer al toro de Maratón. Glauco, muy al contrario de sus hermanos, no consiguió ser ni rey ni héroe, pero fue el protagonista pasivo de su propia resurrección prodigiosa, lo que no está nada mal para un ser humano, pero no parece bastar para figurar en el catálogo de los grandes personajes de la leyenda.

EL TORO EN CRETA

Por cierto, parece que ya es hora de comenzar a indicar que los toros forman parte muy importante de la leyenda cretense, ya que siempre aparece el animal en la base de todo mito de Creta. Por supuesto, comienza su presencia con el relato del secuestro de Europa por Hermes, habiendo tomado el dios la

forma del toro blanco; vuelve el toro a ser protagonista cuando se le hace que aparezca como castigo a Minos, o a Pasífae, que no está claro a quién se persigue con esa humillante pasión; asimismo se hace que el toro sea el culpable de la muerte de Androgeo, en una de las principales versiones de su mito; en el centro del relato está el animal, ahora una vaca, cuando se cuenta cómo se situó Tebas, al encargarse a esa vaca la elección del emplazamiento de la futura urbe que debía edificar Cadmo. También es el toro, aunque ahora sea sólo a medias, el protagonista de la mismísima leyenda del Minotauro en su laberinto, con Ariadna como infeliz heroína y Teseo, vencedor, como desagradecido héroe; pensemos que hasta el gran constructor Dédalo, otro de los centros del mito cretense, tiene que construir un ingenioso artificio en forma de vaca para complacer a Pasífae y atraer al toro de Posidón o Afrodita, primero, y luego un laberinto, por orden de su marido Minos, para encerrar al producto monstruoso de aquella antinatural relación apasionada; también el hijo de Fedra, Hipólito, es perseguido por un toro albo, y esa persecución termina con su vida; Talos, el primo de Dédalo, superviviente de la época del bronce y guardián de Creta, es una figura mitad toro, mitad hombre, para no perder la costumbre; para terminar con la reflexión, pensemos en los muchos sacrificios de toros y vacas en los que está involucrado el rey Minos, hasta llegar a hecatombes como la que el rey celebra en Cnosos (recordando oportunamente que esa palabra no significaba entonces otra cosa sino el sacrificio de cien bueyes). Claro que el ganado vacuno tiene mucha importancia en toda la mitología griega, porque tenía la máxima importancia en la vida de la comunidad, y claro está que da lo mismo hablar de Heracles que de Io, siempre hay ganado de por medio, pero no con la omnipresencia con la que se encuentra en Creta; desde luego hasta un mes griego tenía nombre bovino, el de julio, que se llamaba así: Hecatombeón.

AMORES DE MINOS, AMORES *NON—SANCTOS*

Unas de las primeras escapadas extramaritales de Minos que se mencionan especialmente, son las que hace con las ninfas Androgea (madre de varones) y con la Ninfa Paría. Pero no le fue igual de sencillo lograr el favor de Britomartis (dulce doncella), que era una muy bella y noble hija de la diosa Leto. La virgen estaba en un lugar destacado del servicio de Artemis, ocupándose de sus lebreles; Britomartis había inventado el arte de la red para la caza y brillaba por su conocimiento y destreza cinegéticos. Tal vez por esta capacidad de seguir el rastro y ocultarse de la presa, Britomartis, cuando llegó la hora de tratar de escabullirse del insaciable Minos, pudo estar durante nueve meses eludiendo su contacto, corriendo por montes y valles, ocultándose entre hojas secas y arbustos intrincados. Pero al final quedó acorralada en un rincón de la isla de Creta, al borde del precipicio. La virgen prefirió la muerte a caer en manos del rey Minos, lanzándose desde lo alto del acantilado al mar, pero allí fue rescatada por la red

de unos pescadores, que la vieron caer al agua. Tras esa valiente decisión, Artemis premió su firmeza y elevó a la fiel virgen a la categoría de diosa, bautizándola —por su salvación milagrosa— con el nuevo nombre de Dictina (hija de la red). Naturalmente, de estas aventuras tuvo conocimiento Pasífae (que en esta versión no está prisionera en el laberinto, sino indignada en palacio), como lo tenía el resto de la población de la isla, pues no se recataba el rey en esconder sus tropelías, ni se molestaba en negar su abundante e ilegítima prole. Por esa razón, la reina lanzó sobre su descarado marido un conjuro, para que, en lugar de semen, eyaculase escorpiones y víboras, y ninguna mujer (o varón) se atreviese a hacer el amor con él, pues eso significaba la muerte cierta para el que sostenía la relación adulterina. Con esa maldición a cuestas, el desafortunado Minos no sabía que hacer, pues bien claro estaba que él no iba a contentarse sólo con su esposa, única persona copulable con la que la magia no funcionaba.

EL REMEDIO DE PROCRIS

Pero hubo otra mujer ajena que llegó oportunamente a la vida de Minos, exactamente la que iba a solucionarle el problema del maleficio, y esa mujer era Procris, bella, astuta y ambiciosa hija de un rey de Atenas. Esta mujer parecía felizmente desposada a Céfalo, al menos hasta que a su marido no le llegó la revelación de que ella era una de esas personas que se vendían con facilidad por dinero. Fue Eos, la Aurora, quien se lo hizo saber, y lo hizo interesadamente, para que él perdiera su escrúpulo a aceptar los encantos de tan bella y enamorada diosa. Para convencerle, Eos transformó a Céfalo en otro hombre distinto, y con esa apariencia nueva, él pudo comprobar que, a cambio de una corona de oro, Procris aceptaba total y rápidamente la invitación del desconocido. Demostrada palpablemente la infidelidad de su esposa y su fácil prostitución, Eos consiguió vencer la duda y la resistencia del marido logrando su meta de amar a Céfalo con todo el esplendor con que una divinidad de su categoría y espectacularidad podía hacerlo. Procris fue públicamente repudiada y abandonada por su marido. En esta tesitura, Procris no quiso permanecer por más tiempo en Atenas, buscando el anonimato en Creta, y atrayendo la curiosidad de Minos, quien pronto también se acostaba con su nueva amante, que ahora no buscaba precio a su entrega, ya que Minos era hermoso como pocos y eso bastaba, tanto que ahora los dos se amaban desinteresadamente, y lo hacían tras haberse intercambiado regalos: ella le curó el hechizo con un cocimiento de hierbas, la llamada raíz de Circe, con el cual ya nunca más volvió a sufrir la presencia odiosa de escorpiones y víboras en sus mejores momentos, él, sumamente agradecido, y conociendo su pasión por la caza, le hizo entrega de una flecha que siempre alcanzaba su objetivo y de un perro que tampoco soltaba jamás su presa. Pronto se acabó el romance, pero no por aburrimiento

sino por temor a una venganza, ya que Procris había sabido curar a Minos de la maldición de Pasífae, pero no estaba segura de que la esposa no intentase ahora hacer algo contra ella, así que dejó Creta y volvió al continente, para terminar su vida de una manera trágica, muerta a manos de Céfalo por la flecha certera que Minos le había regalado, pero eso ya forma parte de otra historia muy distinta.

MINOS Y EL MINOTAURO

Y todavía siguió Minos con sus andanzas amorosas, como aquella que tuvo en plena guerra con el rey Niso, obteniendo los favores de Escila, la hija de su enemigo sitiado, quien no dejaba de observar atentamente a sus sitiadores, fijándose especialmente en Minos, de quien se enamoró perdidamente. Tanto, que entregó la ciudad y a su mismo padre para hacer el amor con Minos. El premio recibido por Escila, después de acostarse con su amado, fue la muerte como pago a su traición, una muerte horrenda, puesto que Minos partió con sus naves hacia Creta y Escila nadó tras él, desesperada, hasta que las fuerzas la abandonaron o Minos ordenó que fuera ahogada, que eso no está demasiado claro en la leyenda. La guerra continuó con victorias sucesivas de las fuerzas cretenses, pero sin que se llegara a producir una batalla definitiva. Así que Minos pidió a Zeus ayuda, con la excusa de que había de ser vengada la muerte de aquel hijo Androgeo, del que también se decía que había muerto en una traidora celada de los atenienses, y el dios manifestó su furia hacia los asesinos con terribles terremotos. Así siguió la tierra temblando, hasta que se produjo la rendición de los griegos, poniéndose fin a la larga y penosa tribulación con el reconocimiento de la derrota de la coalición ante las fuerzas de Minos. La paz se selló con el compromiso de pago de un tributo sangriento: siete doncellas y siete muchachos cada año grande (cada cien lunas) que servirían para saciar el hambre del Minotauro y para humillar aún más a los vencidos.

ARIADNA Y FEDRA

Y ya que hablamos del monstruo, pasemos a contar algo más sobre su vencedor, Teseo, pero no por él que era ateniense, sino por Ariadna y Fedra, hijas de Minos, que mucho sufrieron por causa de su amor, aunque Ariadna fue feliz por haber sufrido su abandono y Fedra tuviera que sufrir terriblemente por casarse y ser siempre amada por Teseo. Naturalmente, un ateniense debía ser quien levantase el ignominioso tributo humano al Minotauro, o, mejor aún, a la isla de Creta. Teseo fue el elegido, por su valor y su espíritu, sin llevar armas. Fue a Creta y se encaró con Minos, aunque Minos había muerto ocho o nueve años atrás, según Diodoro, pero la vida y los años tienen poca importancia para la mitología. Lo que importa es que en aquel encuentro le conoció Ariadna,

quien de él se enamoró y a quien ella se acercó para ofrecerle su ayuda en la desigual lucha. Ariadna disponía del secreto de Dédalo para entrar y salir del laberinto y lo entregó a Teseo. Vencedor del Minotauro, Teseo partiría hacia Atenas, pero abandonando a la pobre Ariadna, que quedó desconsolada de tal modo, que tuvo que venir Dionisos a calmar su pesar, casándose con ella y tratando de hacerla todo lo feliz que se merecía. Más tarde, Teseo casaría con Fedra, hermana de Ariadna y tendría con ella un hijo tan hermoso, Hipólito, que Fedra terminaría enamorada de él. Pero el amor no fue llevado con naturalidad, sino que se transformó en la retorcida trama de una dramática venganza en la que Fedra se castiga con el suicidio y hace matar a Hipólito por Teseo, para que él sufra el remordimiento de la injusticia.

EL FIN DE MINOS

Minos siguió incansable el rastro de Dédalo por el mar, haciendo escala en todas las islas, tratando de recabar información sobre su paradero mediante un hábil ardid. Llevaba con él una concha en cerrada espiral y pretendía buscar a un hombre hábil que supiera pasar una hebra de hilo de un extremo a otro, sabiendo que sólo Dédalo era capaz de encontrar una forma de hacerlo. A cambio de ese juego, Minos ofrecía la recompensa de un grandioso premio. Pero no encontraba a su hombre en ningún sitio, al menos hasta dar con Sicilia y anunciar su pretensión; allí, el rey Cócalo, protector de Dédalo, escuchó la oferta y pidió consejo a su amigo. Naturalmente, Dédalo halló pronto la forma de complacer a Cócalo, bastaba hacer un orificio al final de la concha, untarlo con miel y, por el otro lado, introducir una hormiga con la hebra atada a ella. La miel condujo a la hormiga y la hebra asomó por el pequeño orificio: el problema estaba resuelto y Minos, sabiendo dónde se encontraba Dédalo, exigió su entrega. Pero las hijas de Cócalo no estaban dispuestas a dejarse arrebatar a su maravilloso constructor de prodigios, ni podían hacer frente al ejército siempre vencedor del rey de Creta. Acudieron a Dédalo para hallar la nueva solución que terminase con la persecución. Hicieron que Minos quedara confiado en palacio y, cuando tomaba un baño, lo abrasaron con agua hirviendo hasta darle muerte. Muerto Minos, su ejército dejó de asediar Sicilia y cesó todo peligro para Cócalo y su gente. Pero la historia de Minos no podía acabar con la muerte, ya que quedaba todavía el paso por los cielos y el juicio de los olímpicos. Zeus lo eligió como tercer juez de los infiernos, junto a su hermano, el muy inteligente y prudente Radamantis, y a Eáo, hijo de Zeus y abuelo de Aquiles, en vida rey de Egina y rival de Minos en la guerra del cretense contra los griegos.

DEDALO E ICARO

Dédalo fue un gran constructor de Atenas, el artífice de todas las grandes obras de la antigüedad, según muchos de los autores. Pero Dédalo tuvo que salir desterrado de la magna Atenas, desterrado por haber matado a su sobrino Talo, aquel muchacho tan industrioso al que terminó asesinando por celos. Creta fue el paraje elegido para seguir trabajando y viviendo, aunque se vio pronto requerido para trabajos que le complicarían de nuevo la vida. Hizo aquel artilugio en forma de vaca que posibilitaría a Pasífae quedar embarazada del toro blanco y parir al Minotauro; después, cumpliendo la orden del irritado Minos, tuvo que hacer el laberinto en el que encerrar al Minotauro en cuestión y, tal vez, a la alienada Pasífae. Por causa nada bien definida, Dédalo y su hijo Icaro fueron a parar al laberinto por una nueva orden de Minos. De él se libraron con facilidad, bien sea porque Dédalo lo conocía a la perfección, bien sea porque Parsífae, que entonces no estaría condenada a permanecer dentro del laberinto, les ayudó en la fuga. Pero había que salir de la isla y Dédalo resolvió el problema con su arte, fabricando unas prodigiosas alas de cera y plumas para él y para su hijo. Advirtió repetidamente a Icaro que no se acercara en demasía al sol, pues el calor del astro derretiría las frágiles alas; una vez probado el invento y comprobada su eficacia, ambos saltaron al aire y se alejaron de las costas de Creta, volando sin más problemas, hasta que el despreocupado Icaro decidió probar sus alas en las alturas, desoyendo los sabios consejos de su padre. Ocurrió tal y como Dédalo había pronosticado: Icaro se acercó tanto al sol que quedó sin alas y cayó al mar. Dédalo rescató el cadáver de las aguas, llevándolo hasta una isla cercana, en donde dio sepultura al insensato hijo. Naturalmente, la isla recibiría el nombre del personaje, llamándose desde entonces Icaria. Después Dédalo remontó de nuevo el vuelo y no paró hasta llegar a las costas occidentales de Sicilia.

MITOS Y LEYENDAS DE ROMA

En una célebre obra del gran fabulista clásico Apuleyo se narra la atractiva historia de un rey que tenía tres hijas. Las dos mayores estaban casadas y gozaban de la estima y el respeto de sus maridos respectivos pero, la menor — de nombre Psique—, permanecía aún bajo el mismo techo que sus progenitores. La hermosura de la joven benjamina era superior a la de sus hermanas y al resto de las muchachas del reino. Tenía muchos pretendientes que la admiraban y la miraban con vehemencia, mas pasaba el tiempo, y nadie se atrevía a solicitarle relaciones formales. El exceso de hermosura —si es que tal expresión se me permite—, que detentaba la figura de la joven Psique, lejos de decidir a sus

solicitos enamorados, los espantaba; y ninguno se atrevía a pedirla en matrimonio, pues todos temían el rechazo de la bellísima muchacha. La preocupación de los padres de Psique iba en aumento, y el anhelo por casar a su hija menor crecía de día en día. Por fin, decidieron acudir al oráculo en busca de consejo y ayuda. La respuesta que recibieron de la sibila encargada de transmitir el mensaje del oráculo los dejó, al mismo tiempo, perplejos y asustados.

Y es que Psique, vestida con sus mejores galas, tenía que ser conducida hasta la cumbre casi inaccesible de un lejano monte, y abandonada a su suerte. Con harto dolor de su corazón, los padres de la hermosa muchacha cumplieron, hasta en los más mínimos detalles, la orden del oráculo. Bañaron el esbelto cuerpo de la joven, lo ungió con humectantes aceites y olorosos perfumes, la vistieron como a una novia y, una vez conducida hasta el lugar indicado por el oráculo, la abandonaron.

CEFIRO VIENTO

El viento bonancible que provenía del Oeste era siempre bien recibido por los antiguos pues, en su buenandanza, siempre arrastraba tras de sí buenos augurios, y mejores nuevas, que iba depositando en todo tiempo y lugar. Se le conocía con el nombre de Céfiro y estaba considerado, además, como uno de los más fieles mensajeros de los dioses.

Según el relato de los hechos, Psique se hallaba ahíta de soledad, temor y temblor —pues el oráculo también había predicho que un monstruo vendría a buscarla—, en la nebulosa cumbre de aquella desconocida montaña a la que la habían traído sus progenitores, cuando llegó el viento Céfiro —que cumplía una orden de Eros/Cupido, dios del amor— y, con suavidad, la envolvió entre su bruma para transportarla hacia otro lugar mucho más hermoso y luminoso; la muchacha tuvo miedo a lo desconocido, no pudo resistir la impresión, y se desmayó. Mas, después de un tiempo prudencial, Psique despertó y no acertaba a salir de su asombro, pues se hallaba en una gran sala de paredes relucientes, adornadas con fino marfil y pulido mármol. Echada sobre un lecho de plumas, Psique aparecía con el semblante apacible y sereno; su cuerpo era todavía más hermoso que en todos los instantes anteriores de su vida. La tranquilidad de aquel idílico lugar sólo era interrumpida por misteriosas voces que avisaban a Psique de que eran sus sirvientes y se ponían a su disposición. Cuando la muchacha quiso saber dónde se hallaba, le respondieron que en el más hermoso de los palacios del más grande de los amadores que hasta entonces hubiera conocido. Observó, también, una vez hubo salido de su asombro, que ninguna de las puertas tenía cerradura, y que todas se abrían a su paso; por tanto, considero Psique que no se hallaba prisionera, lo cual la reconfortó considerablemente.

LA NOCHE MÁS HERMOSA

Muy poco duraba el día en aquel suntuoso palacio y, cuando llegó la noche, y ya la hermosa joven se había recogido en sus aposentos, sintió junto a ella la presencia sutil de un enamorado que la llenó de caricias y la colmó de ternura: era Cupido. Este, a preguntas de Psique sobre su personalidad, rogó a la hermosa muchacha que se conformara con gozar de su presencia y con estar a su lado, pero que no tratara de desvelar el misterio de su vida. No obstante, la recomendación más encarecida de Cupido a su amante Psique fue la de que no tratara de ver nunca su rostro pues, de lo contrario, se rompería todo lazo entre ambos y una gran desdicha los alcanzaría.

Cupido siempre abandonaba aquel nido de amor cuando llegaba el alba y, aunque a Psique le hubiera gustado tenerle a su lado también durante el día, sin embargo, respetaba las razones de su misterioso consorte y no se le pasaba ni por la imaginación desatender las recomendaciones de aquél.

Había transcurrido tanto tiempo desde que la joven Psique saliera de la casa de sus padres que, un buen día, le entraron ganas de visitarlos. En cuanto tuvo ocasión, se lo consultó a Cupido y, éste, desaprobó la pretensión de su compañera. Pero, como Psique no escuchaba de labios de Cupido razón alguna que la convenciera de lo contrario, volvió a insistir sobre la conveniencia de viajar hasta la casa de sus progenitores. Cedió por fin Cupido y, su joven y hermosa mujer, fue a visitar a su familia.

EL ROSTRO DE UN EFEBO

No bien hubo llegado Psique a la casa de sus padres, cuando ya toda su familia estaba esperando a la hermosa muchacha, para agasajarla y para oír directamente de sus labios todo aquello que hasta entonces consideraron rumores infundados.

Sus progenitores repararon que el aspecto de la joven era aún más radiante que antaño, cuando les cupo la obligación cruel —derivada de su consulta al oráculo— de abandonarla en un lejano e inaccesible monte. Sus padres y sus hermanas se alegraron de ver tan sana y tan llena de vida a la bella Psique, y se maravillaron de todo cuanto le había acontecido; escuchaban con gran atención los diversos relatos que la joven iba hilvanando de forma espontánea y, sus hermanas — acaso por efectos de la envidia que iba prendiendo en ellas, a medida que Psique daba más detalles de lo que le había acontecido—, instaron a la muchacha a que viera el rostro de su esposo, y le argumentaban que acaso no se dejaba ver porque tenía una cara monstruosa y horrorosa, tal como ya había

adelantado el oráculo en su mensaje. Picada por los torcidos juicios de sus hermanas, Psique aceptó la lámpara que ellas le dieron y prometió encenderla en el momento oportuno para, así, desvelar de una vez por todas aquella espe cie de secreto que su querido marido guardaba tan celosamente. Además, ya Psique estaba harta de pasar el día a solas, sin la dulce compañía de su esposo, y pensaba que conociendo su fisonomía le obligaría a permanecer todo el día en el suntuoso palacio que les servía de morada. Y es que el amor que Psique/Alma profesaba a Eros/Cupido, avivaba en ella el deseo de verle a la luz del día, de fijar sus ojos en su figura, la cual se le antojaba a Psique muy hermosa.

DESPEDIDA

Llegó el día de su partida y, la hermosa muchacha, se despidió de los suyos entre bromas y veras y les aseguró que siempre los llevaría en su recuerdo. No sin cierta zozobra, emprendió el largo camino hasta el palacio de su misterioso esposo. Aún era de día cuando llegó, por lo que sólo los sirvientes salieron al encuentro de Psique. Esta se encerró en su aposento a la espera de la llegada de la noche, que le traería el más valioso de los regalos, es decir, la presencia de su querido esposo Cupido, al que ya la joven Psique echaba mucho de menos.

Efectivamente, con inusitada precisión, en cuanto Helios/Sol llegó a su ocaso y las sombras de la noche se extendieron por doquier, la hermosa muchacha sintió a su lado la presencia cálida de su querido esposo que, pleno de ternura, le mostraba una vez más las mieles del amor. Pasaron los primeros momentos de fogosidad y la calma vino a adueñarse de ambos protagonistas; mas, mientras uno dormía felizmente satisfecho, el otro fingía descansar. Pasó un tiempo prudencial y Psique, decidida a llegar hasta el final con su plan, encendió la lámpara que sus hermanas le regalaban para semejante menester. Dirigió la mortecina luz hacia el lado en el que yacía confiado su esposo y, al momento, vio junto a sí el cuerpo y el rostro hermoso, de uno de los más jóvenes y bellos efebos que imaginarse pueda. Nerviosa y aturdida, ante la inesperada visión, Psique no pudo evitar que de su lámpara cayera una gota de aceite hirviendo que fue a estrellarse en la misma cara de Cupido. Este despertó al instante y desapareció como por ensalmo.

AMOR AUSENTE

Desde el instante mismo en que Psique vio la cara de Cupido, ya no volvió a conocer momentos de dicha ni de felicidad. Ya no moró en el antiguo palacio, ni le sirvieron doncellas y, lo que fue peor aún, perdió a su amor, que no era otro que el Amor con mayúscula, es decir, un monstruo, como el propio oráculo

había predicho, pues abandonaba a vivir solitarios a quienes previamente había enseñado la dulzura de vivir en compañía.

Narran las crónicas que, a raíz de los desgraciados sucesos reseñados, la joven Psique se vio sola y vagando por el mundo sin que nadie la ayudara en su infortunio. La propia Venus —diosa del Amor—, que siempre había sentido celos de la hermosa muchacha, aprovechó esta ocasión que le brindaba el destino y obligó a Psique a realizar tareas y trabajos desagradables, duros y difíciles para que su hermosura se ajara y se agostara. Y, así Psique se vio sometida a vejaciones tales como perseguir carneros salvajes para esquilarnos y cardar e hilar su lana; hacer montones con semillas de diferentes plantas para, a continuación, separarlas por clases y especies; llenar de agua pesados cántaros, o voluminosas cántaros, en fuentes guardadas por gigantescos dragones que espantaban con sus bocanadas de fuego a toda criatura que osara acercarse, etc.

EL OSCURO REINO DE HADES

Pero, con todo, la más desagradable tarea que Venus impuso a Psique consistió en obligar a la muchacha a bajar al Tártaro, a los dominios abisales de Hades/Plutón, para recoger de manos de Perséfone —mujer, a la fuerza, del dios de los Infiernos, pues la había raptado cuando la joven, acompañada por la ninfa Liana, recogía flores en las selvas sagradas de Sicilia— un frasco de la Juventud que, en ningún caso, debería abrir la joven recadera, ni tampoco aspirar sus esencias.

Cuando ya se hallaba en el camino de vuelta, la muchacha no pudo resistir la tentación y abrió el frasco de las esencias; al instante se esparció por el aire un extraño perfume que tenía la propiedad de adormecer a toda criatura viviente. La propia Psique sufrió aquellos nefastos efectos y, en unos momentos, quedó sumida en un profundo sueño del que nunca despertaría por sí misma. Fue entonces cuando Cupido, que todavía seguía enamorado de la bella Psique, acudió en su ayuda y, al verla dormida, la pinchó con sus flechas para despertarla al Olimpo para rogar al poderoso Zeus que le permitiera hacerla su esposa. Aunque Psique pertenecía a la raza de los mortales, el rey del Olimpo concedió a Cupido los favores que pretendía y, éste, se casó con la hermosa Psique que, desde entonces, gozó del Amor de Cupido y alcanzó la inmortalidad. También, y por mediación del propio Zeus, la bella diosa Venus se reconcilió con Psique.

Artistas clásicos, y de todos los tiempos, han plasmado en sus obras el mito de Cupido y Psique. Esta aparece, con relativa frecuencia, dibujada con cara de niña y tocada con unas alas de mariposa; en torno a ella, cual imágenes vivas del

propio Cupido revolotean pequeños amorcillos que impregnan al conjunto de un encanto lúdico.

HERO Y LEANDROS

La historia mítica de la célebre pareja, formada por Hero y Leandro, se forjó en la oscura noche de los tiempos, cuando el embravecido océano se tragó la vida de uno de los dos amantes para, llegada la mañana y la calma, arrojar su cuerpo a los pies del otro que ya desesperaba ante su ausencia. El dios Neptuno, dueño y señor de las aguas, ¿cómo permitiría tan execrable crimen? Acaso los mortales no deban fiarse de los dioses pues, en realidad, nada malo hacía Leandro cruzando cada noche el mar, para reunirse con su amada Hero, y retornar al lugar de origen cuando el alba era llegada.

El relato de los hechos lo narra el gran cantor Ovidio con la fuerza lírica que le caracteriza. La tragedia de Leandro y Hero comienza, no obstante, de forma feliz. Aquél era un joven valeroso que vivía en una ciudad situada en el lado asiático del estrecho de los Dardanelos. Mientras que la segunda era una de las más hermosas sacerdotisas que formaban la corte de la diosa del amor, y vivía en otra ciudad situada en la zona europea del estrecho. Ambos se querían por encima de fronteras convencionales o geográficas y hacían todo lo posible por reunirse diariamente.

LA TEMPESTAD

Era Leandro quien, henchido de valor, cruzaba a nado cada noche las frías aguas del Helesponto para encontrarse con su amada. Esta, desde la otra orilla, mantenía siempre avivada la llama de un farol, colocado en la torre más alta de su propia morada, para orientar a su amante. Mas, una noche tormentosa, en la que el mar aparecía embravecido, y soplaba un viento huracanado, el farol de Hero se apagó y la muchacha no pudo encenderlo. Mientras tanto, Leandro nadaba sin rumbo alguno, y era zarandeado con fuerza por el temporal hasta que, cansado y exhausto, se ahogó sin ver la luz que, en vano pretendía encender su amada. A la mañana siguiente, Hero se hallaba en la atalaya atisbando el horizonte y como intuyendo un mal presagio, cuando descubrió, allá abajo, el cuerpo exánime de su amado flotando sobre aquellas fatídicas aguas. La joven no pudo sobreponerse a su desdicha y, presa de desesperación, con el sólo propósito de reunirse con su amado, se tiró al mar desde la alta torre en que se hallaba subida, y se ahogó.

LEYENDA DE FAON Y SAFO

En la mítica isla de Lesbos vivía un viejo de piel arrugada y enjuta, y tan lleno de achaques, que parecía imposible conocer su edad. Su nombre era Faón y tenía una barca con la que se ganaba la vida transportando personas y enseres hasta las cercanas costas de Asia.

En cierta ocasión, se acercó a la barca de Faón una mujer de aspecto avejentado, que cubría su desmirriado cuerpo con sucios harapos, y que venía a solicitar los servicios del anciano barquero, pues tenía necesidad de pasar al Continente cuanto antes. Faón, que había tomado a aquella mujer por una pordiosera necesitada, se prestó a socorrerla en todo lo posible y, no sólo la acomodó en su barca, sino que también la ayudó pecuniariamente para que, así, pudiera seguir su camino. El viejo Faón recibió a cambio una cajita con unguento que, al decir de la extraña mujer, era una especie de elixir de la juventud, pues tenía la propiedad de volver tersa y joven la piel de quienes se lo aplicaran. No hizo mucho caso el viejo barquero a las palabras de la desconocida, pero aceptó su regalo con muestras de agradecimiento.

FAON EL JOVEN

De regreso con su barca hacía Lesbos, Faón, acaso para matar el aburrimiento, decidió aplicarse en su arrugado rostro aquella maravillosa crema —siguiendo las instrucciones de la pordiosera— y su asombro fue mayúsculo pues, al instante, la piel de su cara se trocó tan lisa y llana como la de un niño, Probó a embadurnarse todo el cuerpo y, en unos momentos, se volvió tan lozano y joven como un efebo. Se preguntó, entonces, quién sería la mujer indigente que había llevado en su barca y llegó a pensar que se trataba de alguna deidad, pues tanto poder no podía ser detentado por persona mortal alguna. Efectivamente no andaba muy descaminado Faón en sus apreciaciones, ya que aquella mujer que transportó en su barca era la mismísima diosa Venus, que se había disfrazado de menesterosa para probar la sensibilidad del barquero ante la desgracia ajena.

Pasó el tiempo y todas las mujeres se enamoraban de aquel hermoso joven en que Faón se había transformado. Pero hubo una, en especial, que intentó conquistar el corazón de Faón porque se había enamorado de él; se trataba de la joven y hermosa poetisa Safo.

MORIR DE AMOR

Sin embargo, Faón hacia oídos sordos a toda pretensión y, cansado de recibir tanto agasajo por parte de las muchachas de Lesbos, decidió abandonar aquella región y establecerse en Sicilia. Pero, Safo, que ya no podía soportar la ausencia de aquel amor, hasta entonces no correspondido, siguió a Faón hasta su actual residencia y, una vez allí, le declara su amor y le recita suaves odas y tiernos versos, compuestos por ella misma, por ver si así consigue ablandarle el corazón. Mas, Faón el joven, se vuelve cada vez más arisco y desprecia sin contemplación alguna el amor de la desdichada Safo, la cual decide poner fin a su vida a causa de tanto desamor y desaire por parte del orgulloso efebo; la muchacha sube decidida hasta la cima de una peña del monte Léucade y, sin pensárselo dos veces, se arroja al mar desde lo alto para desaparecer, al instante, entre las oscuras aguas del agitado océano.

Todo Lesbos lloró la muerte de Safo y, en su memoria, se erigieron templos por toda la isla, en los que se le rendía culto y se le ofrecían sacrificios rituales, cual si de una deidad se tratara. Además, se acuñó moneda con la efigie de la desdichada muchacha, como recuerdo de su auto-inmolación en aras del amor fallido.

Entre las capas populares de Grecia creció la admiración por aquella muchacha que había sido capaz de morir de amor. Y, entre la población culta, se valoraron y recitaron sus odas y elegías, especialmente aquellas que tenían como tema principal la pasión amorosa. Incluso su nombre figuró al lado de las nueve musas y, el halo de lirismo que desprendían las composiciones de tan singular poetisa, se extendió por todos los rincones de la isla de Lesbos. Por doquier se la veneraba a causa de sus versos cargados de sensibilidad y henchidos de ardor y pasión, lo cual llevó a la población a considerarla como la "décima musa".

LEYENDA DE ALCIONEIO

Existen varias versiones a propósito de la personalidad de Alcioneo y muy poco se parecen unas a otras, A nosotros nos interesa, de manera especial, la historia amorosa de Alcioneo, por ser la que más cuajó, y la más conocida, entre amplios grupos populares de la antigüedad clásica. Sin embargo, conviene que enumeremos algunas otras versiones del mito de Alcioneo que también son relativamente conocidas.

Por ejemplo, hay dos versiones de la leyenda de Alcioneo que lo presentan como un ser desproporcionado, como un gigante. Su valor y fortaleza eran de tal calibre que, según la leyenda, se atrevió a plantar cara a los dioses y a librar con ellos cruentas batallas. Se le reconocía como líder y caudillo de los hijos de Gea/Tierra y Urano/cielo, es decir, de los Gigantes. Su talla era descomunal, y estaba dotado de una resistencia física difícil de abatir. Hasta tal punto que, como narran las crónicas, los propios dioses tuvieron que pedir ayuda al gran héroe Hércules/Heracles. Este entabla con el gigante una dura lucha, que comienza en un solitario lugar del istmo de Corinto, y consigue traspasar su fornido cuerpo con una enorme flecha impregnada en la sangre venenosa de la Hidra de Lerna —monstruo de innumerables cabezas que, apenas eran cortadas, volvían a reproducirse— pero, curiosamente, el gigante Alcioneo no sufre daño alguno; antes bien se levanta reconfortado y vuelve a la lucha. Arranca dos enormes peñascos de la tierra y los lanza contra Hércules con la intención de aplastarle, pero no lo consigue porque el avisado héroe había huido hacia la región de Beocia pues, según le había informado la diosa Atenea, era el único lugar en el que se podía vencer a Alcioneo. Las dos enormes piedras quedaron delimitando el istmo de Corinto, como prueba de la lucha entre tan feroces contrincantes. Ciertas narraciones de la presente leyenda, identifican al gigante Alcioneo con uno de los numerosos ladrones que, por aquel tiempo, merodeaban y operaban en el istmo de Corinto.

PERSECUCION

Detalles aparte, lo cierto es que Alcioneo persiguió a Hércules hasta Beocia y allí lo atacó rabiosamente. Aunque otras versiones explican que fue Hércules mismo quien trasladó a hombros a Alcioneo desde Corinto hasta Beocia para, así, poder acabar con él, puesto que en la región del gigante no era posible darle muerte, ya que la Tierra —su madre— lo hacía revivir de nuevo.

La lucha entre ambos colosos tuvo un desenlace fatal para Alcioneo que, en cierto modo, ya se encontraba bastante debilitado por efecto del veneno que contenía la flecha que llevaba aún clavada en su cuerpo. El héroe Hércules se mostró implacable para con su enemigo y, en cuanto vislumbró signos de abatimiento en él, le lanzó un enorme y certero mazazo —pues la maza era uno de los atributos que caracterizaban al héroe Hércules, y una de sus más temibles armas— que acabó con la vida del temible gigante Alcioneo. En realidad, parece inexplicable que los dioses del Olimpo tuvieran necesidad de aliarse con un mortal como Hércules, para poder vencer al gigante Alcioneo; mas, así son narrados los hechos en la época clásica. Se dice también que, en cuanto las hijas de Alcioneo se enteraron de la muerte de su padre, decidieron arrojar al mar y convertirse, así, en criaturas marinas, especialmente en peces alciones —nombre

con que se conoce, también, al Martín Pescador—; de entre todas las hijas de Alcioneo fue Palene, convertida en agua de sus otras hermanas, quien vivió de forma muy especial la muerte de su padre. Ante tan nefasta noticia, la muchacha se vio invadida por el dolor y la desesperación más agudos y, no pudiendo sobreponerse a la pérdida de su padre Alcioneo, se tiró al mar y, al instante, quedó convertida en un escamoso y escurridizo alción.

VENGANZA CRUEL DE HERA

No obstante, hay un relato de la vida de Alcioneo que apenas tiene nada en común con lo hasta aquí expuesto. Según una tradición griega, Alcioneo era un hermoso joven que moraba en la ciudad de Delfos, famosa porque en ella tenía su sede el oráculo de Apolo.

En una de las montañas cercanas a la mítica ciudad de Delfos había una caverna oscura que servía de refugio a un monstruo de enormes proporciones y, al que la población temía porque, según una tétrica leyenda, raptaba a los niños de los contornos para chuparles la sangre. Al parecer, el bestial monstruo era la personificación de una antigua doncella que, asediada con insistencia por Zeus, consintió yacer con el poderoso rey del Olimpo, lo cual provocó la ira de la celosa Hera — esposa de aquél— quien, de forma fulminante, convirtió a la infeliz doncella en el horroroso monstruo Síbaris.

LA FUENTE DE SIBARIS

Era tal el daño que aquel terrible animal infligía a la población de Delfos que, como último recurso, decidieron consultar al oráculo de Apolo. Este respondió que, para aplacar al sanguinario Síbaris, había que llevarle un joven efebo de la ciudad de Delfos, y abandonarlo a la entrada misma de la pestilente madriguera del monstruo, para que fuera sacrificado por éste. El joven elegido fue Alcioneo que, sin protesta alguna por su parte —puesto que tal era la recomendación de la sibila—, se dejó conducir hasta el lúgrube lugar señalado por el oráculo.

Cuando la comitiva había llegado a la entrada de la gruta, salió de entre los presentes un muchacho joven, llamado Euríbato, que se ofreció a ser canjeado por Alcioneo, pues se había enamorado de él apasionadamente. Todos los aquí congregados se quedaron perplejos ante la petición del muchacho y, sin más preámbulos, aceptaron su ofrecimiento. Euríbato sustituyó a Alcioneo, como víctima propiciatoria y, al ver que este último le miraba con temura, y que de sus ojos caían lágrimas de agradecimiento, pensó que el amor todo lo puede y, en

vez de dejarse morir pasivamente, penetró con decisión en la hedionda cueva y atacó al monstruo. Lo arrastró hasta la salida y aplastó su disforme cabeza contra el saliente de una roca; la bestia reculó como por ensalmo y se precipitó para siempre en la honda abismal de la gruta. Nunca más se supo de Síbaris pero, en el lugar en que Euríbato le estrelló su cabeza, nació un manantial del que brotaron las más frescas y cristalinas aguas de toda la región de Delfos. En memoria de todos los hechos allí acaecidos se llamó aquel lugar Fuente de Síbaris. Y, más tarde, cuando los Locros —pueblo al que pertenecía Euríbato— se establecieron definitivamente en Italia, fundaron una ciudad a la que, en recuerdo de la efeméride reseñada, pusieron por nombre Síbaris.

ANAXARETA: CORAZON DE PIEDRA

Otra de las leyendas clásicas que se hicieron populares en los vetustos tiempos míticos, fue la de Ifis y Anaxáreta. El primero era un muchacho joven y lleno de vida que cometió el error de enamorarse de la segunda. Anaxáreta despreció siempre a Ifis y rechazó, con insistencia, toda pretensión de transformarse en amante del muchacho.

Ambos jóvenes eran chipriotas y, Anaxáreta tenía por antepasados a importantes personajes históricos, tales como Teucro, considerado como el fundador de Salamina de Chipre. La joven era tan orgullosa, que no sólo hacía oídos sordos a los ruegos de su abnegado admirador, sino que también se mofaba de él en cuantas ocasiones se le presentaban.

Un aciago día, el muchacho, perdida ya toda esperanza de ser, no ya aceptado por Anaxáreta, sino escuchado, tomó una radical determinación y se ahorcó en el dintel de la puerta misma de la casa en la que su despreciativa amada moraba. Más, se da el caso, que no por ello sintió la joven chipriota dolor o misericordia algunos; antes al contrario, los relatos del luctuoso suceso explican que Anaxáreta dio muestras de una sorprendente pasividad ante la aparatosa muerte de quien había sido su más contumaz pretendiente. Como si la muchacha tuviera el corazón de piedra, exclamaban sus conciudadanos.

Tanto es así que, al pasar el entierro del joven Ifis, la muchacha contemplaba el cortejo desde su ventana con toda tranquilidad. Entonces, Venus —la diosa del amor—, irritada ante la frialdad, y la ausencia de sentimientos, de que hacía gala Anaxáreta, convirtió a ésta en una estatua de piedra.

EL AMOR DE PIGMALION

Acaso una de las leyendas de amor más inverosímiles y extrañas de la época clásica, sea la de Pigmalión y su estatua favorita. Según la tradición popular, Pigmalión era un soberano cretense muy aficionado a la escultura: todo su tiempo libre lo dedicaba a labrar la piedra, hasta que un día halló que había esculpido una figura femenina tan hermosa que ya no pudo separarse nunca de ella. Hasta rogó, e invocó, a los dioses del Olimpo que le permitieran casarse con aquella estatua de piedra que, por lo demás, era una fiel imitación de la diosa Venus y, por eso mismo, tenía que ser la diosa quien decidiera lo que había que hacer al respecto.

Pasaba el tiempo y Pigmalión se sentía cada vez más atraído por aquella efigie que consideraba su obra maestra. Estaba ya como trastornado y pedía insistentemente a la propia Afrodita/Venus que le buscara, para hacerla su esposa, una mujer idéntica a la que él había hecho de mármol. Un día que Pigmalión se hallaba ensimismado mirando aquella obra maestra observó que se movía y que —¡oh, prodigio!—, bajaba de su pedestal de mármol y se acercaba a su hacedor con la misma prestancia de un ser vivo. Sin salir de su asombro,

Pigmalión se vio en brazos de aquella mujer que era una réplica fiel de la estatua que él había esculpido. ¿Que había sucedido?; pues que la diosa Afrodita/Venus había decidido dar satisfacción a Pigmalión y, para ello, nada mejor que convertir su estatua en una mujer real, a la que se la impondrá el nombre de Galatea. Después de los sucesos reseñados, Pigmalión y Galatea se casaron, vivieron felices y tuvieron una hija llamada Pafo; ésta era tan bella que hasta el propio Apolo la pretendió.

LOS MITOS DE EGIPTO

Como en todas las civilizaciones antiguas, la cosmogonía ocupa la primera parte de los textos sagrados egipcios, tratando de explicar con el portento y el relato milagroso todo lo mucho que se escapa del reducido ámbito del conocimiento humano. Para los egipcios, como para el resto de las grandes religiones, la creación del Universo se hace de un solo acto de la voluntad suprema, a partir de la nada, de la oscuridad, del caos original. Su creador se llama Nun, era el espíritu primigenio, el indefinido ser que había tomado el aspecto del barro. Este barro que aparece con tanta frecuencia en todas las mitologías junto a los párrafos de las creaciones de dioses y hombres, la materia prima por excelencia de los alfareros y (por asimilación) la materia lógica para

los dioses creadores, no era sino la tierra y el agua cercanas a los antiguos pobladores del mundo. Por eso el barro Nun fue la cuna espiritual, la fuerza primera en la que iba tomando forma el nuevo espíritu de la luz, Ra, el disco solar, padre de todo lo que habita bajo sus rayos. De la voluntad de Ra van a nacer los dos primeros hijos diferenciados de la divinidad, son Tefnet y Chu, ella es la diosa de las aguas que caen sobre la tierra, y él es el dios del aire, y los dos hijos van a estar con el gran padre Ra en el firmamento, compartiendo su gloria y su poder y ayudándole en el largo y eterno viaje. Pero también Chu y Tefnet van a continuar la obra iniciada por Ra, creando de su unión otros dos nuevos hijos, los dos sucesores de la última generación celestial, el dios de la tierra Geb, y su hermana y esposa, la diosa del cielo Nut, para que ellos releven a la primera generación y creen la tercera, la que va a estar sobre la tierra de Egipto.

LOS HIJOS DEL CIELO Y DE LA TIERRA

Los hijos de Geb y Nut, los cuatro hijos del Cielo y la Tierra dos varones y dos mujeres (aunque hay versiones que dan un quinto hijo, al que se llama Horoeris), forman la primera generación de seres que viven sobre el suelo de Egipto, los cuatro primeros dioses que se ocupan de esa tierra escogida y que velan por ella, o que entran en el mundo egipcio para completar el binomio del bien y del mal, de la vida y de la muerte. El primero de los varones y el mayor de los cuatro, Osiris, es el dios de la fecundidad, la divinidad que representa y sustenta la continuidad de la naturaleza; él es quien hace nacer la semilla, quien la madura y quien agosta los campos; Osiris es el principio de la vida misma. Isis, su hermana y esposa, reina en igualdad sobre el extenso dominio del Nilo, en perfecta armonía con su hermano, formando la pareja positiva del binomio. Si Osiris se encarga de proporcionar la vida a los humanos, Isis está siempre a la zaga, tras la invención de todas las artes necesarias para desarrollar la vida, desde la molienda del grano hasta las complejas reglas y leyes de la vida familiar. Neftis, la segunda hermana y la más pequeña de todos, no pudo tener la suerte de Isis, la fortuna de ser esposa del buen y hermoso Osiris; por eso Neftis se quedó al margen de la felicidad; también por eso era la representación del resto del país útil, la diosa de las tierras menos afortunadas, las tierras secas junto a los campos de cultivo; las parcelas de secano que no tenían la suerte de ser regularmente inundadas por el agua y el limo del río en sus crecidas anuales. Set, el segundo varón y el tercero de los hijos, es la criatura que presagió su destino al nacer prematuramente, puesto que abrió el vientre de su madre Nut, haciéndola sufrir cruelmente; Set es el dios de la maldad, el espíritu negativo y el representante del desierto sin vida, la personificación de la muerte.

LA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Naturalmente, Set odia desde la infancia al primogénito Osiris; esta es la fábula constante del buen hermano frente al malo; es la leyenda ejemplarificadora del malo asesinando al bueno, tratando de evitar su neta superioridad, intentando borrar con la muerte la distancia entre ambos. Pero sigamos con la historia de los cuatro hijos de Geb y Nut, digamos que Set se casó con su hermana Neftis, manteniendo la tradición iniciada por sus antecesores divinos. Pero Neftis fue esposa del malvado Set también a su pesar, porque ella amaba a Osiris, y de este matrimonio no surgió ningún hijo, porque Set tenía que ser forzosamente estéril por su maldad. Pero no sucedió lo mismo con Neftis, ya que ella sí que consiguió tener un hijo y, precisamente un hijo de Osiris. Para conseguirlo, emborrachó a su hermano y yació en él. Ese hijo nacería más tarde y sería conocido con el nombre de Anubis. Tanto amaba Neftis a Osiris y tanto despreciaba a su marido que, cuando se produjo su asesinato, la buena y desgraciada Neftis huyó de su perverso marido, para poder estar al lado del amado, junto a su hermana Isis, ayudándola en el embalsamamiento. Tras aquel momento, Isis y Neftis iban a permanecer siempre unidas a la muerte, acompañando al piadoso difunto en su tumba, para proporcionarle la ayuda que necesitara al otro lado de la muerte. Al asesinar a Osiris, Set sólo consiguió divinizar aún más a su odiado hermano, porque el Osiris triunfante sobre la muerte iba a establecerse como la personificación divina del ciclo, y volvería a nacer y morir eternamente, reinando en la vida eterna del cielo y venciendo sobre su traidor hermano en la tierra, al quedarse con sus posesiones y ser la figura amada por las dos hermanas Isis y Neftis, la figura adorada y reverenciada por todos los egipcios, la divinidad bondadosa que gobernaba las estaciones y el benéfico Nilo en provecho de los hombres.

LA TRAICION DE SET

No le fue demasiado difícil a Set terminar con la vida de su buen hermano, el gran rey Osiris, a pesar de la constante vigilancia que mantenía Isis sobre sus idas y venidas, ya que ella sí que conocía bien a su malvado hermano y no confiaba en absoluto en sus manejos. Después de intentar una y otra vez asesinarlo sin éxito, finalmente Set urdió un plan que le permitiera burlar a Isis y así mandó construir una caja muy rica y bella, con el tamaño exacto de su hermano. Con la caja en su poder, Set organizó una gran fiesta, a la que invitó a Isis y a Osiris, junto a otros setenta y dos personajes, que no eran otros que sus aliados en el siniestro plan. Terminada la fiesta, Set comentó que había ideado un juego, consistente en ver quién de todos los presentes cabía mejor en aquella magnífica arca, y para el afortunado había reservado un grandioso premio. Los invitados probaron suerte, pero ninguno daba el tamaño adecuado, así que le

tocó el turno a Osiris y él sí que llenaba por completo el hueco de la caja, pero no había tal premio, los presentes se abalanzaron en tropel y encerraron al rey dentro de ella; luego la lanzaron al Nilo y el río arrastró la caja y su carga hasta el mar. Isis salió en persecución del arcón y Neftis se le unió rápidamente en la búsqueda, mientras Set y sus seis docenas de compinches celebraban precipitadamente la supuesta victoria del usurpador. Las dos hermanas mientras tanto, daban con la caja en la que había sido encerrado Osiris y comprobaban que ya no era sino un despojo. Con sus tristes lamentos y llantos, las hermanas conmovieron a los dioses y estos decidieron volver de nuevo a la vida al infortunado Osiris, mandándolas que amortajasen su cuerpo embalsamado en vendas, dando así la pauta para el posterior rito funerario, o que reuniesen sus restos para poder insuflar de nuevo la vida en su destrozado cuerpo, según la versión correspondiente.

HORUS, HIJO DE ISIS Y OSIRIS

También se cuenta en otros relatos sagrados, que el arca había salido al mar cuando Isis llegó a la desembocadura del Nilo, y no terminó su viaje sino en la muy lejana costa de Fenicia, yendo a dar contra un tronco que crecía al borde mismo del Mediterráneo, muy cerca de la ciudad de Biblos. El árbol, milagrosamente, creció en un instante, englobando el féretro flotante en su tronco para darle el postrer cobijo.

Movido por el destino, el rey de Biblos vio aquel gigantesco árbol y mandó cortar su tronco y con él ordenó construir una columna para su palacio. Pero Isis supo también el portentoso hecho y reemprendió el viaje, hasta llegar a la ciudad de Biblos, en donde pidió ser recibida por el rey, para hacerle saber la razón de su penosa expedición. El rey escuchó el relato de la reina y ordenó inmediatamente que le fuera devuelto el cajón en donde reposaban los restos mortales del buen Osiris. Concedido su deseo y con el cajón en su poder regresó sigilosamente a Egipto, no sin antes tratar de ocultar de la maldad de Set el cadáver del infortunado esposo. Pero Set, señor de la noche y las tinieblas dio con él y volvió a tratar de terminar con la amenaza que representaba Osiris, haciendo que sus restos fueran dispersados por todo el inmenso e intransitable delta del gran río. De nuevo Isis emprendió la búsqueda de los restos de Osiris en los pantanos del Nilo y, uno a uno, reunió otra vez el cadáver. Cuando los hubo conseguido, tomó la forma de un gran ave de presa y se posó sobre los despojos, batiendo sus alas hasta que con su aire benefactor insufló una vida renovada en Osiris. El esposo resucitado la tomó y la buena Isis quedó preñada de Horus, el hijo que habría de vengar al padre asesinado y restauraría el orden divino en Egipto. Pero, mientras llegaba el momento del nacimiento de Horus, Isis se ocultó de Set en los pantanosos terrenos del delta del Nilo.

LA VENGANZA DE HORUS

Osiris retornó al reino de los muertos, pero ya había dejado su semilla en Isis y de ella nació Horus felizmente en Jemnis. Con la presencia devota de su madre fue educado en el mayor de los secretos, preparándose con esmero y paciencia al sucesor del rey asesinado en su escondite del Delta, mientras la mágica Isis le cubría con la impenetrable coraza de sus conjuros, esperando hasta que llegase la hora de la venganza definitiva. Y esta hora llegó, pero la lucha entre Set y Horus iba a ser larga y angustiosa; una pelea que aparecía no tener fin, en la que uno y otro contendiente inflingían tanto daño como el que recibían de su adversario. Tan penoso era el combate, que Tot, el dios de la Luna y la divinidad del orden y la inteligencia, se apiadó de los combatientes e intervino para mediar en la disputa, llevando a ambos ante el tribunal de los dioses y haciendo comparecer también a Osiris, para que todos puedan oír las razones de uno y otros. El tribunal sentencia que en la causa entre Set y Osiris, sea Osiris quien recupere el reino que tuvo en vida, y añada a su corona la parte del país que originalmente correspondió a su hermano y asesino. En la larga y controvertida vista de la pugna entre Set y Horus, que duró nada menos que ochenta años, los jueces celestiales terminaron por fallar el pleito sobre los derechos sucesorios a favor de Horus. El hijo póstumo de Osiris recuperaba lo que correspondía por su linaje: la sucesión en el trono de Egipto. Así el hijo era reconocido por la divinidad como el soberano indiscutible, dentro de la tradición clásica que adjudicaba a los reyes y a los reinos un sentido de voluntad divina. Por estas dos sentencias Set pierde su poder, conquistado con malas artes, pero no es castigado, sino apartado del mundo; Set pasa a ser también una divinidad necesaria al ser acogido por Ra, divinidad solar, para que se ocupe en los cielos de alternar la noche con el día y deje que sean los reyes los que gobiernen sobre la tierra. Horus, a su vez, engendra cuatro hijos: Amsiti, Hapi, Tuemef y Kevsnef; aunque no se especifica con exactitud quien puede ser la madre, si es que existe tal (hay quienes dicen que son hijos de Horus y su madre Iris). Estos hijos, que acompañarán a Osiris en los juicios a los muertos, también cuidan de los cuatro puntos cardinales, y se ocupan de velar por las necesidades y la salud de las entrañas de Osiris.

LA LUCHA ENTRE DIOSSES Y REYES

Como suele contarse en todos los mitos, una vez pasada la primera época de armonía, las criaturas terrestres, los seres privilegiados creados por la sola voluntad de Ra, dios supremo, se alzaron contra su señor. Eran las sucesivas luchas a muerte entre los enemigos de la tierra y las comitivas celestiales, luchas

tan feroces que fueron desgastando las energías de Ra, hasta hacerle perder su fuerza y babear. Con esa baba caída de su boca, Isis formó un barro, y con él construyó el áspid que —colocado al paso del dios— envenenó a Ra. Hecho esto, Isis se presentó ante el doliente herido, prometiendo el antídoto a cambio de que la divinidad revelara su nombre secreto. Ra se resiste mientras puede aguantar le dolor terrible, Ra trata en vano de eludir la respuesta, pues sabe que el nombre de la cosa y el poder sobre ella son una sola cosa. Pero, al final y vencido por el creciente dolor, Ra tiene que doblegarse y decir al oído de Isis ese nombre que ahora también ella va a conocer, comunicándole con ese acto su fuerza total. Una vez vencido por Isis, el debilitado Ra va a ser también el blanco de otros ataques de los seres humanos, y su venganza, a través de la diosa Sejmet, la mujer-leona que encarnaba a la guerra, es tan terrible que casi termina con la humanidad, aunque es mayor el amor que siente por su obra creadora, apiadándose de los azotados humanos justo a tiempo, al enviar una lluvia de cerveza roja que cubre toda la superficie del planeta, confundiendo a Sejmet, quien la toma por sangre y trata de saciar su sed de muerte con ella, embriagándose con el rojo líquido de tal manera que deja de ejecutar la sentencia de muerte que Ra había decretado para los humanos. Después de este acto de compasión hacia sus desagradecidos hijos de la Tierra, Ra se retira para siempre de todo lo relacionado con los asuntos de la gobernación, cediendo al hijo de su hijo Chu, al buen Geb, representante divino del planeta, el poder sobre el globo terrestre y quienes sobre él habitan, personas, animales o vegetales, pero sin abandonarle a su suerte, ya que Ra se compromete a ayudarle con sus consejos y perpetua vigilancia.

EL SABIO DIOS TOT

Ya hemos conocido a Tot cuando intervino en los pleitos divinos entre Osiris, Horus y Set, llevando su arbitraje al tribunal de los dioses, pero queda por definir su origen, su poder, ya que él era el ser que reinaba sobre todo el Universo con su sabiduría y ponía en él el orden. Al gran Tot se le identifica con la posesión de todos los conocimientos mágicos y se le considera inventor de la palabra, creador de la escritura, el ser superior que manejaba los conceptos y poseía, pues, el poder sobre los seres y las cosas inanimadas. Por ese orden, era el dios natural de los muy importantes y omnipresentes escribas de Egipto, el grupo de los más significados funcionarios de todo el reino, de los hombres que contaban y relacionaban todos los actos, los que catalogaban las pertenencias de reyes y señores, y los que narraban las crónicas de cada época. Tot, por su parte, estaba encargado, como escriba de escribas, en hacer la relación de los reyes presentes, pasados y futuros. El conocía el destino de los vástagos reales y señalaba cuál de ellos reinaría por la voluntad de los dioses sobre todo el imperio del Nilo y cuanto duraría su feliz reinado. Tot determinaba así todo lo

que estaba escrito (por su misma mano) que debía suceder, él era la personificación misma del destino omnisciente. Desposado con Maat, diosa de la justicia e hija de Ra, formaba un matrimonio que comprendía todo el ámbito de la justicia, pues él la ejercía sobre los dioses y los seres vivos, y Maat presidía el juicio de los muertos, junto a Osiris. También se presenta a Tot casado con otras dos esposas de ascendencia divina, Seshet y con Nahmait, se le consideraba como el padre de otros dos dioses menores, Hornub, hijo habido con la primera, y Nefer-Hor, en su unión con la segunda, y gozaba de un mes con su nombre, consagrado a él, situado al principio de cada año.

AMON, REY DE LOS DIOSES

Si importante era el alma universal de Tot, Amón se convirtió en el rey de los dioses desde la capitalidad de Tebas, en el dador del poder divino a los faraones y en el dios único y oficial de Egipto, reemplazándose desde el trono el culto al cansado y debilitado Ra en el transporte del disco solar a lo largo del arco celestial. Amón, con un criterio coherente con la importancia del astro solar, pasó a ser el dios de la vida, de la creación, de la fertilidad. Cuando desaparecía en el cielo visible, Amón pasaba a iluminar la noche de los muertos, el otro lado de la vida. Después, con el reinado de Amenofis (auto-rebautizado Ajenatón), Amón fue sustituido por Atón, un derivado del dios creador, Atum, que de dador de la vida original, fue a convertirse en la representación del sol de Poniente y de allí, por voluntad del faraón, en el dios único. Pero aun cambiando de nombre seguía siendo el mismo dios solar, y poco costó —a la muerte del herético rey Ajenatón— volverle el viejo nombre y las antiguas atribuciones, para recuperar su identidad inicial de Amón y rebasar los límites del imperio egipcio, siendo adoptado como dios supremo en los pueblos colindantes de Libia, Nubia y Etiopía, convirtiéndose en dios oracular en su gran templo situado en medio de las arenas desérticas de Libia. El gran Amón, casado con la diosa Mut, tuvo un hijo, Jons, que pasó de ser una divinidad lunar secundaria, a convertirse en permanente acompañante de su padre en las diarias travesías a bordo de la barca solar. Con Mut y Jons, se completa el panteón tebano y se cierra por completo la sagrada trinidad de los dioses de Tebas, a semejanza del trío formado por Osiris, Isis y Horus.

EL IMPONENTE MUNDO DE LOS MUERTOS

Si grande era el poder de los dioses y casi tanto el de sus designados, los faraones, el mundo de la muerte era, en definitiva, el que gobernaba la vida de los humanos, ya que toda la vida se orientaba a cumplir con el costoso rito del enterramiento, de la preservación del cuerpo del difunto y del acopio de los

muchos bienes que debían acompañarle en su marcha hacia la vida eterna. Además de todo este cortejo de muebles, barcas rituales, imágenes del muerto, efigies de los dioses menores y mayores, alimentos, libros de oraciones y consejos, debía permanecer el cuerpo, tan intacto como se supiera hacer, porque todavía no se había llegado a abstraer la idea del "alma", y sólo se identificaba la posibilidad de la vida tras la muerte con la conservación del aspecto humano. Por ello, en los enterramientos más privilegiados, se conservaban embalsamadas por separado, junto a la momia igualmente embalsamada, las vísceras del difunto, ya que no resultaba posible, por su rápido deterioro, mantenerlas dentro del cadáver. Aquí jugaban un papel decisivo los cuatro hijos de Horus, puesto que —al igual que hacían con las entrañas de Osiris— ellos cuidaban del buen estado de las vísceras humanas y las protegían de cualquier peligro que pudiera amenazarlas. Las cuatro se repartían sus cometidos de la siguiente manera: Amsiti estaba al cuidado de la vasija que contenía el hígado; Hapi velaba por la urna en donde se encontraba el pulmón; Tuemefit vigilaba el estómago del difunto; y, finalmente, Kepsnef cuidaba del vaso en el que se conservaban los intestinos. Pero no estaban solos los cuatro hijos de Horus en estas trascendentales tareas de ultratumba, ya que Isis acompañaba a Amsiti; Neftis estaba con Hapi; Tuemefit cumplía su misión junto a Neit, la diosa de las aguas del Nilo; y Selket, divinidad del Delta y quien había criado al gran Ra, estaba con Kepsnef.

LA JERARQUÍA FUNEBRE

Osiris, con Horus, Tot y Maat y sus cuarenta y dos asesores especializados en las cuarenta y dos faltas que debían ser calibradas, (siete veces seis, un número doblemente mágico), presidía las ceremonias del estricto juicio a los muertos. Ante él se pesaban las buenas y las malas obras del difunto, el alma o resumen de su vida, y se enjuiciaba esa relación de pecados o virtudes. Pero no se terminaba el trámite con el pesado y defensa del difunto, tras esa primera parte, se pasaba a contrastar si lo expuesto había sido cierto y todo lo enjuiciable había sido sacado a la luz. La veracidad del juicio del alma era verificada con el pesado minucioso y preciso del corazón, colocado en la balanza frente a una leve pluma, y bastaba que ese corazón, fuera quien inclinase la balanza en su lado para que se condenara al muerto en la verdadera prueba final, siendo condenado a padecer todos los sufrimientos posibles, inmovilizado en la oscuridad de su tumba, o inmediatamente devorado su cuerpo por una terrorífica divinidad, Tueris, una criatura con cabeza de cocodrilo y cuerpo de hipopótamo que aguardaba pacientemente al mentiroso. Si todo estaba a favor del difunto, Osiris lo premiaba con el renacimiento y el paso a la vida eterna. Pero junto a él estaban otras dos divinidades especializadas en el ciclo de la muerte: Anubis, hijo de Neftis y Osiris, aunque criado y educado por Isis, y Upuaut, un antiguo

dios de la guerra. Los dos aparecen siempre con cabeza de chacal, o de perro (especialmente Anubis) acompañando a Osiris en el trance del juicio como sus primeros auxiliares. Eran dos seres acostumbrados a cuidar de los muertos, uno por haber ayudado en su día a embalsamar el cadáver de Osiris, y el otro por haber tenido que hacerlo en tantas ocasiones, cuando guiaba las expediciones guerreras y debía cumplir el ritual con sus guerreros fallecidos en combate.

EL NILO Y SU GUERRAS

Aunque fundamental para la vida en Egipto, el gran río, el Nilo, no llegó nunca a tener una divinidad que lo representase en el panteón nacional en igualdad de condiciones con los demás dioses, y sólo contó con el dios Hapi, que no era el mismo que oficiaba como hijo de Horus, ya que este tenía rasgos híbridos de mujer y de hombre y lucía ropas de barquero del río, teniendo su morada en una caverna cercana a la primera catarata, a más de mil quinientos kilómetros de la desembocadura. Otras partes del río tuvieron casi más importancia que Hapi, como fue el caso de la gran corriente de agua que conformaba el río —Satis— representada por una mujer tocada con la tiara blanca del alto Nilo y el arco y las flechas en sus manos, que era esposa de la divinidad de la primera catarata —Jnum— un dios con cabeza de carnero, aunque hay que precisar que fueron cuatro los distintos Jnum venerados sobre las aguas del Nilo. También era esposa del Jnum de la primera catarata la diosa Anukit, la divinidad que representaba el estrechamiento del río a su paso por las gargantas rocosas de Filae y Siena, o el dios de los lagos —Hersef— que aparecía a los hombres con el cuerpo de un hombre y la cabeza de un borrego. Sabek con cabeza de cocodrilo, era la divinidad de las inundaciones benefactoras, hijo de la diosa Neit, protectora de las tierras féculdas del Delta. Para las tierras secas de Egipto existía también una divinidad masculina específica, Minu, relacionada con la protección de los viajeros que cruzaban las solitarias y calurosas arenas del desierto, y encargado también de la fecundidad de los campos y el ganado. Nejbet, como mujer tocada con la tiara blanca, o en forma de buitre que volaba sobre la cabeza de los reyes, era la diosa protectora del Alto Egipto. Hathor, además de ser la vaca creadora de todo lo visible y la protectora de las mujeres y la maternidad, también estaba situada en el lindero entre las tierras féculdas y las secas, ofreciendo desde las higueras el agua y el pan a los muertos que a su terreno se acercaban para hacerles saber que eran bienvenidos.

DIOS Y ANIMALES

Si la alegre y feliz Hathor tenía la forma de una vaca, su animal compañero debía de ser el muy relevante dios Apis, el buey divino adorado desde los primeros tiempos de la existencia de Egipto, aunque no llegase a su categoría celestial. No es de extrañar esta representación animal puesto que todos los dioses egipcios tenían una característica animal que generalmente portaban en sus figuraciones en lugar de la cabeza humana, ya fuera una de halcón, como en el caso de Horus; de chacal o perro, como la que distinguía a Anubis; de leona, como la que personificaba a la diosa Sejmet; de vaca, como a veces llevaban Isis y Neftis; de macho cabrío, como podían lucir Ra y Osiris; la cabeza de gato que diferenciaba a Bastet y a Mut; la de ganso que era la de Amón; el ibis y el mono que encarnaban al supremo Tot; el escorpión que representaba al espíritu de la diosa Selket, o el fénix triunfal, que era la mejor forma de dar a conocer la eternidad del alma de los dos grandes dioses Ra y Osiris. Pero el buey Apis, sí era un verdadero animal, seleccionado entre sus congéneres de acuerdo con unas marcas sagradas que debían exhibir, para servir de centro de su culto, era cuidado en su templo de Menfis durante veinticinco años, si llegaba a alcanzar tal edad, después era ahogado y momificado, para dar paso a su sucesor. Pero junto a la magnificencia del buey Apis, no hay que olvidar al escarabajo sagrado, al Jepri, representación viva y múltiple del dios del sol, y venerado en todos los rincones de Egipto, siendo una de las representaciones más frecuentes de la divinidad solar, que forma parte esencial de la civilización egipcia, y que está inmortalizado entre los signos elegidos para el lenguaje escrito.

EGIPTO, CUNA DE RELIGIONES

Como hemos podido ver, en el entorno de la muy importante civilización egipcia se genera gran parte de los conocimientos que van a formar parte de las culturas mediterráneas. Como es natural, también en Egipto se genera gran parte de los mitos recogidos posteriormente por los pueblos cercanos, por hebreos y cristianos en la Biblia y por los musulmanes en el Corán. Egipto es la cuna del génesis hebraico, es la primera cultura que trata de sintetizar la creación del mundo y su barro original, queda aceptado para explicar también los distintos credos que se elaboran a partir del suyo. Egipto es, sobre todo, la cuna indiscutible del monoteísmo, del sucesivo dios único; desde Egipto, esta proposición sale hacia el norte con los hebreos que vivían y trabajaban para los faraones; los cristianos la retoman y los musulmanes la elaboran con nuevos datos, conservando el núcleo de los relatos bíblicos y añadiendo los elementos cristianos posteriores en su singular recopilación del relato de los libros santos;

también allí, con Set y Osiris, está el origen del mito de Caín y Abel como lo va a estar el de María, en los primeros siglos del cristianismo, desde la diócesis de Alejandría, como madre del Jesús niño, a la que se pasa a denominar Reina de los Cielos, aprovechando el fervor que esta imagen despierta en los fieles egipcios, manteniéndola igual a Isis cuando se la adoraba con su hijo—hermano Osiris en los brazos como prueba de su continuo renacimiento. Más importante todavía, la vida después de la muerte, es otra de las grandes ideas, tal vez la fundamental, sobre las que gira el espíritu religioso egipcio, y esa promesa de vida eterna, más aún, de una mejor vida para los justos.

LA GRAN CREACION DE LA MITOLOGIA EGIPCIA

Si se quiere buscar la mejor aportación de la mitología egipcia a las religiones posteriores, hay que buscarla en la gran esperanza que conlleva su sistema de enjuiciamiento de los seres humanos. La recompensa inmensa que los sucesivos dioses únicos (Jehová, la Trinidad, Alá) van a ofrecer a los hebreos, a los cristianos y a los musulmanes, es la misma que se describe en Egipto con el relato del juicio de Osiris y la posibilidad de la eternidad feliz, al salir de su contexto faraónico original se democratiza y se hace accesible a todos los fieles por igual, o, más concretamente, se ofrece con mayor seguridad a quienes más han sufrido, a quienes menos han poseído y disfrutado en esta vida terrenal, siendo la de Osiris la primera idea que el hombre se forja sobre la existencia de un ser superior que ha de juzgar los méritos y deméritos de cada uno de nosotros. Con Osiris están sus cuarenta y dos asesores, y de ellos nace y se fortalece la idea del pecado establecido, la regla de la religión exacta y canónica, que toma cuerpo en los libros que en el futuro quieren ser norma inapelable. Para los cristianos, las triadas de los dioses egipcios (Osiris, Isis y Horus, o Amón, Mut y Jons) se consolidan y mantienen en el concepto trinitario de su dios. Egipto, inicialmente aislado por el desierto y los terrenos pantanosos del Delta, se abre a los griegos y a los romanos ya través de Roma, su última dominadora, tras la guerra entre los dos grandes rivales en la lucha por el Imperio, Julio César y Marco Antonio, junto a Cleopatra, la reina griega de los últimos días de su existencia independiente y grandiosa, termina por exportar al Oriente cercano y al Occidente entero la base de su ideario mítico, cuando parece que su poder ya se ha extinguido para siempre.

MITOS CELTAS Y DE LA GALIA

Para los primitivos celtas, el mito suplantaba a la historia misma. En ninguna otra sociedad se daba tan perfecta simbiosis entre la realidad y la irrealidad, la narración y la fábula, lo exotérico y lo esotérico. Ya el griego Estrabón, que nació poco antes de comenzar nuestra era, menciona a los celtas en su voluminosa obra geográfica, basándose en escritos de anteriores historiadores clásicos y hace mención a la similitud de ritos y costumbres entre pueblos que, merced a las continuas migraciones de aquellos tiempos, hermanaban sus razas hasta llegar, incluso, a una posterior simbiosis. También cita algunas de sus peculiaridades, las cuales hacen a este pueblo primitivo más atractivo que otros muchos de aquella época.

Se sabe, por ejemplo, que los celtas adoraban las aguas de los diferentes manantiales y consideraban sagradas todas las fuentes. En torno a ellas tejieron variedad de leyendas, algunas de las cuales han pervivido hasta nuestros días. Había un dios de las aguas termales llamado Bormo, Borvo o Bormanus — conceptos que tienen el significado de "caliente", de aquí derivará Bourbon, o "luminoso" y "resplandeciente"—, al que se le reconocía también, en ocasiones, como el dios de la luz. Y su ancestral culto daría lugar a la conmemoración de las célebres fiestas irlandesas —las "Baltené"—, que se celebran el primero de mayo.

Muy a menudo, los héroes celtas se consideraban hijos del río Rin — pues de la margen derecha de este río provenía esa etnia celta que invadió la Galia, las Islas Británicas, España, parte de Alemania e Italia y el valle del Danubio—, ya que sentían la necesidad de ser purificados por el poder catártico del agua. No obstante, la deidad más peculiar de las aguas era Epona —asimilada del mundo griego—, que siempre iba montada a caballo, animal que el dios del mar, Posidón, había hecho surgir con su tridente, tal como quedaba recogido en la mitología clásica, por lo que también era considerada entre los celtas como una diosa ecuestre. Había también una especie de patrona de manantiales y fuentes a la que, los galos, denominaban Sirona.

MONTAÑAS

Es el galo, por tanto, un pueblo de costumbres ancestrales, que introduce en la historia, acaso sin proponérselo, el valor mágico del arte, puesto que hace ya

más de quince mil años representaba en las paredes de ocultas cuevas una serie de estilizadas figuras que, en opinión de modernos investigadores de la prehistoria, estaban cargadas de simbolismo, y cuando menos —especialmente al representar el cuerpo de algunos animales, que les servían de alimento, atravesados con flechas o lanzas como una premonición mágica de su posterior captura—, pretendían acercar la realidad a su imagen hasta identificar ambas. Se trata, por tanto, de un pueblo que se caracteriza por introducir en sus legendarias epopeyas, transmitidas por lo común de forma oral, elementos mágicos y simbólicos que conformarán el mito de su ancestro de su idiosincrasia, como raza y como etnia únicas.

Y, así, los galos tenían una concepción animista de la naturaleza y de la materia —las cosas están llenas de dioses y de demonios, y tienen vida—y, por lo mismo, consideraban sagradas a las montañas y, de forma especial, a sus cumbres y picachos, en donde se llevaban a cabo rituales similares a los que se realizaban en el Rin al sumergir en sus aguas a los recién nacidos; si el niño sobrevivía pasaba a ser hijo legítimo puesto que tenía un protector, el río Rin, común a él y a su progenitor. Algunas cimas de montañas eran consideradas como morada de las deidades celtas y, en sus cumbres, se erigían templos en honor de los dioses que mejor protegieran estos lugares de silencio y recato. Eran consideradas como deidades la Montaña negra y algunas cumbres de los Pirineos. Por lo demás, el parecido con los lugares sagrados de la mitología clásica, tales como el Olimpo y el Parnaso, era evidente.

BOSQUES

Una etnia, como la celta, que llenaba las regiones en las que habitaba con infinidad de seres fantásticos, tales como hadas, gnomos, silfos, duendes y enanos, tenía que procurarse lugares idóneos para el acomodo de tamaña caterva. Y es así como surge la preocupación y el respeto por la vegetación, por la hierba, por los árboles; el bosque se erige, todo él, en santuario celta, y sus árboles —con las raíces buscando las profundidades de la tierra, y las ramas abriéndose hacia el horizonte amplio del espacio exterior—, simbolizan la relación constante entre lo que está abajo y lo que está arriba, entre lo inmanente y lo trascendente.

Siguiendo su criterio animista, los galos consideraban a sus bosques llenos de vida y, muy especialmente a ciertos árboles, de la familia de los quercus, que en ellos crecían. Entre éstos, acaso los más protegidos ritual y eficazmente, fueran las encinas, a las cuales se las tenía un respeto religioso y trascendental, cargado de veneración. Era un árbol bendito y, cuando ardía, tenía la virtud de curar enfermedades. Acaso la tradición, que aún pervive, de las hogueras de San

Juan, tenga su origen en ciertos ritos celtas relacionados con la llama catártica de la encina al arder.

SIMBOLISMO VEGETAL

Aquellos que pasaran por el tronco hueco de los árboles del bosque, serían preservados de todas las enfermedades y todos los males. Y, en el caso del roble, se hacía tan patente su carácter totémico que se le consagraba al dios celta Dagda, el cual era una deidad creadora que encarnaba el principio masculino, mientras que el principio femenino sería detentado por el muérdago. Sólo los druidas —poderosos sacerdotes galos—, con sus podaderas de oro, y revestidos con túnicas blancas, en una ceremonia plena de pompa y boato, podían cortar y recoger el muérdago que crecía apegado a los robles. La ceremonia iba presidida de un ritual consistente en sacrificar toros blancos a los dioses, también la tela en la que se depositaba el muérdago podado debía ser de color blanco.

Había también otras plantas que se utilizaban para curar las enfermedades contraídas por algunos animales y, para recogerlas, se hacía necesario seguir un ritual consistente en utilizar sólo la mano izquierda, guardar ayuno y no mirar a la planta en el momento mismo de arrancarla. De lo contrario, no surtiría el efecto deseado.

El roble, por lo demás, aparecía entre los celtas cargado de simbolismo y, por lo mismo, representaba la buena acogida, la tutela y el apoyo.

SIMBOLISMO ANIMAL

También los animales eran objeto de culto y veneración entre los galos. Algunos grupos tribales llevaban el propio nombre de un determinado animal para, así, mostrarle la veneración y el culto debidos.

Por ejemplo, la tribu de los "Tauriscí" recibía ese nombre porque sus componentes estaban considerados como "los hombres y mujeres del Toro". Los "Deiotarus" pertenecían al grupo del Toro deífico. Los "Lugdunum" eran llamados así porque habitaban en la colina del cuervo. Los "Ruidiobuc" aparecían asociados al jabalí y al ciervo. La tribu de los "Artogenos" era un pueblo ligado a la existencia de animales como el oso. Y hasta había una diosa que recibía el nombre de "Artío", y aparecía representada con la figura de una osa.

Lo cierto es que existen numerosas representaciones artísticas que muestran la importancia que, entre los celtas, adquiriría el totemismo animal. También abundar una especie de legislación no escrita, que es una consecuencia directa de esta consideración sagrada de los animales, por la cual los pobladores celtas se mostrarán escrupulosos a la hora de conseguir sus alimentos. Por ejemplo, entre los celtas no se consumía carne de caballo, puesto que éste era uno de los animales considerados sagrado, y exclusivamente destinados a menesteres bélicos.

Animales como la liebre, eran utilizados por los pobladores galos con fines relacionados con la predicción profética y la visión futura. También el pollo, el gallo y la gallina eran animales venerados por los galos, y su carne no podía comerse.

DEIDADES SANGUINARIAS

Lo curioso es que, al lado de tanto respeto por los animales, los galos practicaban sacrificios cruentos de seres humanos que ofrecían a unas deidades consideradas despiadadas. Entre estos dioses, cabe destacar a Esus, Teutatés y Tarann; el primero de ellos era un dios leñador, considerado como dueño y señor de campos y vidas. Era muy similar a un dios secundario del panteón clásico, especialmente del romano, que tenía los mismos atributos que la deidad gala, y que llevaba por nombre Herus.

El segundo de ellos estaba considerado como un dios relacionado con la población, con el pueblo, pues "Teutatés" guarda relación con una palabra celta que significa pueblo. No parece, por lo demás, que tenga mucho que ver con la existencia de una deidad sanguinaria que exige vidas humanas.

El último de los tres enumerados, Tarann —también llamado Taranis—, deriva su nombre de la palabra gala tarah, que significa "relámpago", y estaba considerado como el dios del fuego y de las tormentas. También aparecía, a veces, como una deidad relacionada con otros elementos esenciales distintos del fuego, tales como el agua, el aire y la tierra, sobre los que incidiría como una especie de principio activo.

También se le ha relacionado con el conocimiento y la intuición, por lo que no parece que sea un dios detentador de tamaña barbarie como era el sacrificio de vidas humanas.

EL CALDERO DE LA ABUNDANCIA

Y puesto que la mitología gala contiene más de cien deidades, la variedad está asegurada. Es decir, que al lado de los anteriores, considerados por los narradores de mitos como sanguinarios, existen otros de características radicalmente opuestas. Por ejemplo, en este sentido, cabe citar al benéfico y altruista, si es que se me permite la expresión, dios celta Dagda. Este era conocido por el atributo del caldero de la abundancia —entre los celtas, el caldero era uno de los objetos cargados de simbolismo mágico y mítico, pues en su fondo se guardaban las esencias del saber, de la inspiración y de la extraordinaria taumaturgia—, con el que alimentaba a todas las criaturas. Y, no sólo quedaban satisfechos de forma material, sino que también, quienes acudían al caldero pródigo de Dagda, sentían saciadas sus apetencias de conocimiento y sabiduría.

Otra cualidad del dios Dagda era su relación directa con la música, y con su poder evocador. Uno de sus atributos, precisamente, era el arpa; instrumento que manejaba con maestra y arte, y que le servía para convocar a las estaciones del año. Arrancaba, también, tan suaves melodías a este instrumento que muchos mortales pasaban de este mundo al otro como en un sueño, y sin sentir dolor alguno, ni siquiera percatarse de ello.

El dios Dagda fue una especie de Orfeo céltico y, entre sus descendientes, cabe citar a Angus que cumpla entre los irlandeses las mismas funciones que el Cupido clásico. Angus era la deidad detentadora del afecto y del amor y, en vez de lanzar dardos o flechas, tiraba besos que no se perdían en el aire, sino que se convertían, después de haber cumplido, por así decirlo, su misión, en dóciles y delicadas avechillas que alegraban con su melodioso trinar la vida de los felices enamorados.

También tuvo Dagda una hija llamada Brigit que fue considerada por los celtas como la protectora de las artes declamatorias y líricas. Se la encomendó el patrocinio de la ciudad y, entre los galos, era quien guardaba el caldero del conocimiento, la sabiduría y la ciencia.

GIGANTES Y HEROES

Hubo otros dioses celtas que casi eran réplicas perfectas de las deidades clásicas. Tal es el caso del dios Mider, cuyas características son muy similares al Plutón de los clásicos, pues estaba considerado como el dios que gobernaba sobre los abismos subterráneos e infernales. Siempre se le representa con un arco, que sabe manejar con extrema habilidad, y que le sirve para seleccionar a

sus posibles víctimas, las cuales escoge tanto entre los héroes como entre los mortales. En ocasiones se le ha comparado con una especie de Guillermo Tell galo.

Cabe también citar a otras criaturas que poblaban la región de los celtas y que guardan, también cierto paralelismo con otras similares en el mundo griego y romano. Se trata de seres de talla descomunal, y tamaño desproporcionado; de gigantes que, como el irlandés de nombre Balor, apenas podía mover sus párpados —se dice que tenían que sujetárselos con un horcón para que se mantuvieran levantados— y, sin embargo, era capaz de infligir a sus desgraciadas víctimas un daño irreparable, para el que no había lenitivo ni remedio alguno. Se trata del incurable mal de ojo. En la mitología clásica existen personajes parecidos entre la raza de los cíclopes, que tenían un solo ojo, de grandes proporciones, en medio de su despejada frente.

Otros héroes celtas legendarios, cuya prestancia difiere radicalmente de la del gigante Balor, son el rey Fionn y el héroe Bran. Del primero se dice que tenía tanto poder, que cuando se encolerizaba era capaz de cubrir de nieve toda Irlanda durante un largo espacio de tiempo.

Del segundo, se conoce una de sus más célebres empresas, la cual no es otra que la contenida en aquella legendaria narración, en la que se describe cómo el héroe mítico Bran, para librar batalla con sus enemigos, fue capaz de atravesar andando el mar de Irlanda.

También cabe mencionar la leyenda del más conocido de los reyes legendarios celtas, cuyas aventuras han quedado recogidas en escritos galos e irlandeses y, a quien se le presenta, ora como un dios, ora como un héroe inmortal y, en ocasiones, como un simple mortal que lucha contra el invasor anglosajón. El ciclo medieval del Rey Arturo narra las hazañas de este personaje mítico que, por lo demás, ayudado en su lucha por deidades detentadoras de poderes maléficos y benéficos, a un tiempo. La importancia que se le atribuye al episodio de la búsqueda del Santo Grial, basado en una creencia medieval cristianizada, y la serie de personajes —como los Caballeros de la Tabla Redonda, Perceval y Lancelot, etc— y avatares que se suceden para descubrirlo, tiene ya un precedente en la más ancestral tradición celta. Es decir, en aquella que relaciona al héroe Artuu con el hallazgo del caldero mágico, del cual se apoderó pero, al ir a subirlo al navío se encontró con que su tripulación había crecido en demasía y no cabían en la nave. Lo cierto es que en Irlanda existen innumerables narraciones míticas, llenas de encanto y misterio, que han servido de inspiración, en numerosas ocasiones, a cualificados artistas y escritores de todos los tiempos.

EL HEROE CUCHULAINN

Uno de los ciclos míticos celtas más lleno de atractivo, y en el que sus protagonistas se transforman en héroes inmortales, en el sentido de que pervivirán en la tradición popular para siempre, tiene lugar en tiempos de un legendario soberano que se supone desarrolló sus actividades poco antes del inicio de nuestra era. Su nombre era Conchubar, y se había erigido en rey del Ulster después de haberle quitado el trono a Fergus, anterior soberano del citado reino. Puesto que aquél se había servido de diversas artimañas y engaños para conseguir sus propósitos, no tardaron los partidarios de este último en reaccionar y, para derrocar a Conchubar, destruyeron la capital del Ulster. Sin embargo, la descripción de esta epopeya, nos lleva a considerar el arribo, a la historia de las legendarias sagas, de uno de los héroes más célebres de la mitología celta, se trata de Cuchulainn. Este libró cruentas batallas con sus armas invencibles y juró siempre fidelidad al rey del Ulster.

"EL DE LOS LARGOS BRAZOS"

Cuchulainn tiene mucho en común con los héroes clásicos, con el propio Aquiles —destacado protagonista de la *Iliada*—, por ejemplo. El héroe de marras nació de la unión entre un dios y una mujer mortal y, así, su padre fue la poderosa deidad Lugh, que podía llegar con sus enormes brazos —el término Lugh significa "el de los largos brazos"— hasta los lugares más alejados y recónditos. La madre de Cuchulainn fue una hermana del rey Conchubar, por lo que éste era su tío. El nombre que le impusieron al héroe al nacer fue Setanta pero, cuando apenas había cumplido los siete años, ya dio muestras de una fuerza sobrehumana, pues mató a un perro sanguinario y de poderosas mandíbulas, al que hasta entonces nadie había conseguido vencer. El amo del terrible animal era un herrero que se jactaba de la fiereza de su perro hasta que, en una ocasión que invitó al rey Conchubar a un banquete, éste llevó consigo a su joven sobrino, quien dio muerte al hasta entonces invencible perro. El herrero se llamaba Culann y, por lo mismo, a partir de entonces, al muchacho Setanta pasaron a denominarlo Cuchulainn, concepto que significa "el perro de Culann".

NACIMIENTO DE UN HEROE

Una serie de avatares, hazañas, sucesos, le acaecerán, a partir de ahora, al joven y reciente héroe Cuchulainn. Y, en el discurrir de la célebre epopeya, otros personajes —el valiente luchador Crunn, su esposa Macha, los caballeros de la

Rama Roja...— vendrán a completar la serie de aventuras sucedidas en un tiempo mítico, aunque la narración se sitúe a comienzos de nuestra era y en un lugar determinado del condado del Ulster.

El relato explica que Cuchulainn nunca era vencido por sus enemigos porque, en el fragor de la batalla, cuando la ira le poseía, tenía la propiedad de transformar su imagen física, debido a que su cuerpo desprendía gran valor, lo cual hacía parecer al héroe como un ser terrible y temible.

También en otra ocasión, nuestro héroe dará muerte a tres gigantes que a su fortaleza física, unían la capacidad maléfica de utilizar ciertos poderes mágicos con los que vencían a todos sus oponentes. Los gigantes habían retado a los caballeros de la Rama Roja y, éstos, decidieron pedir ayuda a Cuchulainn, quien, sin pensárselo dos veces se puso de su parte y venció a los gigantes.

AMADO POR BELLAS DIOSAS

Era tanto el valor y el arrojo de Cuchulainn, ante sus enemigos, y aumentaba tanto su fama de invencible, de día en día que, hasta los propios dioses, solicitaron su ayuda en varias ocasiones, para lograr vencer a otros dioses. Como saliera victorioso el bando en el que luchaba Cuchulainn, éste fue invitado a permanecer entre los vencedores; se le hicieron toda clase de obsequios, y hasta se le permitió corresponder al amor solícito de la diosa Fand. Pero, puesto que Cuchulainn ya estaba casado con una mujer mortal, decidió abandonar la morada de la hermosa deidad y regresar con los suyos. La diosa Fand, no obstante, procuró al héroe armas poderosas que siempre le otorgarían la victoria ante sus contendientes, fueran éstos dioses o criaturas mortales. La mujer de Cuchulainn era hija de un célebre y poderoso mago que, en principio, se había negado al casamiento de ésta con aquél. Pero la muchacha, de nombre Emer, era tan hermosa que el héroe decidió raptarla; para ello derrumbó el castillo mágico en el que su padre la había encerrado, y mató a éste y a todos los que la custodiaban. Aunque se trataba de luchar contra un mago, y aunque el castillo estaba protegido con sortilegios y hechizos, no por ello se arredró el aguerrido héroe Cuchulainn puesto que, con anterioridad, él había sido iniciado en el mundo de la taumaturgia por una prestigiosa maga que tenía su morada en la región de Alba (Escocia). Antes de separarse de su maestra, y una vez que ya el héroe Cuchulainn conocía ya a la perfección el arte del encantamiento, derrotó a una acérrima enemiga de aquélla: la belicosa guerrera amazona Aiffé. La leyenda explica que, ambos contendientes mantuvieron relaciones íntimas y que, incluso cuando el héroe abandonó aquellos territorios, dejó embarazada a la amazona.

EL TORO DE LA DISCORDIA

Sin embargo, la verdadera talla de héroe la alcanzo Cuchulainn en la refriega más célebre de toda esta epopeya, es decir en la "Batalla de Cooley". La intervención del joven héroe fue definitiva para que el mítico "Toro de Cooly" fuera devuelto al reino del Ulster; además, aquí consolidó su hegemonía definitivamente y ganó para sí el título de "campeón de los Ulates".

Todo sucedió porque la codiciosa Maeve —que era un hada malévola, que reinaba sobre las demás hadas, que tenía atemorizadas a todas sus compañeras y que conocía todos los sortilegios y conjuros— se desposó con el soberano de una región limítrofe del Ulster. Como regalo de boda, recibió de su esposo un hermoso toro de color blanco. Ningún otro ejemplar le igualaba, salvo el toro de color negro que tenía el rey del Ulster. Maeve, que era muy rica, le ofreció al soberano de este condado, es decir a Conchubar, todos los bienes pecuniarios que le pidiera, a cambio de aquel animal tan hermoso y único. Pero, todas sus propuestas fueron rechazadas y, entonces, la malvada Maeve decidió robar el toro del Ulster. Y hacia allí se dirigió con su ejército, no sin antes evocar una especie de conjuro que paralizaría a todos los guerreros de su oponente.

PROTEGIDO DE DIOSSES

Sin embargo, tales artes no hicieron efecto en Cuchulainn, puesto que tenía por ascendiente a un dios y, cuando el ejército de Maeve se acercaba confiado a los confines del reinado de Conchubar, les salió al paso el más temible y poderoso de todos los legendarios héroes que en el mundo de la fabulación ha sido. Con sus armas poderosas, con sus poderes mágicos y con su valor y fuerza, Cuchulainn se enfrentó con todo el ejército de aquella hada mala —ya resulta curioso descubrir que no todas las hadas eran buenas— y, después de cruentos combates, acabó con todos sus enemigos, los cuales no pudieron contrarrestar los terribles efectos de las armas que la diosa Fand le había dado. El toro robado será restituido por Maeve al reino del Ulster.

Pero, algunas de las escenas que suceden en la batalla hacen llorar a Cuchulainn de dolor y pena. Es el caso que con el ejército adversario viajaba otro gran héroe llamado Ferdia, célebre por su arrojo y valentía, y al que nadie había vencido nunca. Cuchulainn y Ferdia eran amigos desde la infancia y se habían prometido, en innumerables ocasiones, ayuda mutua. Ninguno quería luchar contra el otro pero, la malvada Maeve, logró emborrachar a Ferdia, y engañarle con fingidas promesas de amor, hasta que consiguió ver enfrentados a ambos héroes.

Se inicia una dura y encarnizada lucha cuerpo a cuerpo, en la que uno de los dos valerosos jóvenes tiene que morir. Los dos son valientes y fuertes, pero Cuchulainn tiene más experiencia en la lucha y mejores armas y, aunque al principio ambos contendientes tomaban aquello como un juego y no se hacían daño alguno, sin embargo, pronto cambió el cariz de su enfrentamiento, y un tremendo golpe de la espada mágica de Cuchulainn acabó con la vida de su amigo de la infancia. La muerte de Ferdia fue considerada por Cuchulainn como una pérdida irreparable para él y, dice la leyenda, que cayó de rodillas allí mismo, y de sus ojos brotaron lágrimas de arrepentimiento que regaron el cuerpo inerte de su antiguo camarada.

LEYENDAS

Sin embargo, y aunque el héroe Cuchulainn tenía por ascendiente a un dios, él mismo no era inmortal y, la epopeya de su combate contra las huestes de la malévola Maeve, prosigue hasta que llega un trágico final. El caso es que todavía el héroe del Ulster tiene que luchar contra otros guerreros poderosos, a los que Maeve ha traspasado su magia y sus malas artes. Entre éstos se destacará quien, con su ingente prole — según la leyenda tenía veintisiete hijos—, se enfrenta a Cuchulainn y le arrebató su lanza mágica. A continuación le inflige graves heridas por las que brota mucha sangre y, el héroe, que ve llegado el momento postrero para él, decide atarse con su cinturón de cuero a una columna para morir de pie. Cuenta el relato que su caballo se alejó, luego de rozarle con su morro, de aquel lugar, a todo galope. En cuanto a Emer, esposa del malogrado héroe, morirá deshecha en lágrimas sobre el cadáver de Cuchulainn. Ya al borde de la muerte, aún logró partir con su poderosa espada el acero del enemigo que se acercaba para cortarle la cabeza, pues tal era la bárbara costumbre de entonces, logrando así no morir decapitado

Hubo otras sagas de aguerridos héroes entre los celtas, además de Cuchulainn, Por ejemplo, la del guerrero Finn que, según la narración legendaria, fue hallado en un espeso bosque, al pie de un gigantesco árbol, por el séquito de un mítico soberano —su madre le había abandonado cuando era un recién nacido— y, era tal su belleza, que le pusieron por nombre Finn, palabra que significa "bello, hermoso".

El pueblo celta había llegado a tan remotos y apartados lugares que, consecuentemente, desarrollaría una cultura propia y enraizada en sus particulares creencias. De aquí la importancia que adquieren los diversos mitos celtas, así como la fuerza de atracción que emana de sus legendarios héroes. Algunos de los cuales guardan cierta relación con los protagonistas de la fabulación clásica, especialmente con los griegos.

Mas, también hay que destacar la importancia que alcanzar lo sagrado y trascendente, lo esotérico y lo mítico, por esos contornos plenos de misterio. La importancia que adquieren por entonces los monumentos megalíticos y, por consiguiente, todo lo relacionado con la muerte, dará lugar a la formación de sociedades garantes del culto y el rito, tales como los druidas que, según las investigaciones más dignas de crédito, ya en la época neolítica habían adquirido gran importancia y raigambre entre los irlandeses. Luego pasarían, desde las islas Británicas, al territorio galo, en donde, junto con los caballeros, se convertirían en una de las clases sociales más influyentes y poderosas de aquellos tiempos. También hubo otras asociaciones que se ocupaban de la interpretación taumatúrgica de aquellos hechos para los que no se hallaba explicación racional; por ejemplo, los bardos. Incluso existieron sacerdotisas y magas que practicaban el arte de la hechicería, y desarrollaban unos poderes pocos comunes.

Sin embargo, la institución más importante será la de los druidas. Estos realizaban los sacrificios a las diversas deidades, por lo que pudiera pensarse que eran una casta de sacerdotes y nada más. Sin embargo, también ellos dirimían las diversas controversias entre ciudadanos, entre grupos sociales y entre poblaciones diversas; todos estaban obligados a cumplir el castigo impuesto por los druidas y todos debían acatar la sentencia por ellos dictada, de lo contrario eran excomulgados y separados de entre los suyos.

Los druidas detentaban, también, un poder mágico que los capacitaba, según la población, como curanderos y sanadores de enfermedades de la mente y del cuerpo. Conocían las propiedades de diversas plantas y utilizaban, además, para sus ensalmos y sortilegios, caparazones de erizos fosilizados. Algo similar a lo que, entre la población oriental, sucedía con las marcas de los caparazones de las tortugas resquebrajados por el fuego, que luego eran objeto de interpretación mágica. A los druidas se los tenía, también, por magos y adivinos y, hasta existía la creencia cosmológica de que ellos habían creado el espacio inmenso y los mares y océanos, que harían posible el nacimiento de los propios dioses. Nuestro mundo perecería, en opinión de los druidas, por el agua y por el fuego; esto mismo defendería, en la época clásica, la escuela griega de los estoicos.

También enseñaban los druidas la doctrina de la metempsícosis, o transmigración de las almas, pues creían que había otra vida, más allá de ésta, en la que se pagaba toda deuda aquí contraída. Sólo los druidas sabían interpretar las inscripciones lapidarias de los "ogham", especie de mensajes grabados en la piedras de los recintos funerarios que acaso aluden a la vida en el más allá.

Precisamente, la palabra druida significa "el experto vidente", por lo que tenían la exclusiva, por así decirlo, de la interpretación onírica, del conocimiento mágico del poder de las plantas —especialmente ensalzaban las virtudes del muérdago que sólo los druidas podían tocar—, y de la curación y la clarividencia.

Jóvenes selectos eran reclutados para formar la sociedad druídica. Permanecían durante veinte años aprendiendo todas las técnicas necesarias para luego ser capaces de interpretar y memorizar textos sagrados. Pues toda la tradición heredada de los antepasados era de viva voz. Tenían que llegar a dominar la astrología, la adivinación, la historia y la teología; su conocimiento de los fenómenos naturales, y de la naturaleza en sí, debía ser exhaustivo.

EL MITO GERMANICO

Cuando aún no existía ni la tierra ni el mar ni el aire, cuando sólo existía la oscuridad, ya estaba allí el Padre. Al empezar la creación, en el mismo centro del espacio se abría Ginnunga, el terrible abismo sin fondo y sin luz; a su norte estaba la tierra de Nifl-heim (heim es hogar, patria, tierra), un mundo de agua y oscuridad que se abría alrededor de la eterna fuente de Hvergelmir, fuente en la que nacían los doce ríos del Elivagar, las doce corrientes que corrían hasta el borde de su mundo, antes de encontrarse con el muro de frío que helaba sus aguas, haciéndose caer también en el abismo central con un estrépito ensordecedor. Al sur de este caos estaba la dulce tierra de Muspells, el cálido hogar del fuego elemental, cuya custodia estaba encomendada al gigante Sutr. Este gigante era quien lanzaba nubes de centellas al blandir su espada llameante, llenando de su fuego el cielo, pero este fuego a duras penas conseguía fundir los hielos del abismo, y el frío volvía a vencer de nuevo, haciendo que se elevase una columna de vapor que tampoco podía escapar del abismo, puesto que al volver a encontrarse con el mundo del hielo, se condensaban las grandes columnas de humedad, llenando de nubes el espacio central. De este lugar surgió el gigante Ymir, la personificación del océano helado, y nació con hambre voraz, que sólo pudo saciar con otra criatura nacida al mismo tiempo que él, la vaca gigante Audhumla, de cuyas ubres brotaban cuatro chorros de leche. Audhumla, buscando ávidamente su alimento, lamió un bloque de hielo y, fundiéndolo, con su lengua, hizo aparecer el buen dios Buri, enterrado desde tiempo inmemorial en los hielos perpetuos. Pero mientras, Ymir, dormido plácidamente alumbró sin darse cuenta, con el sudor de su axila, a Thrudgelmir, el gigante de las seis cabezas y éste hizo nacer después a su compañero Bergelmir, y de los dos salió la estirpe de todos los gigantes malvados del hielo.

LA GUERRA DEL BIEN Y DEL MAL

Y los gigantes del mar vieron al dios Buri, que acababa de engendrar a su hijo y aliado Bárr. Comprendieron que entonces era el único momento en el que podía ser factible tratar de vencer al bien. Inmediatamente, los gigantes comenzaron la guerra. Pero las fuerzas estaban demasiado igualadas y el combate duraba ya horas, cuando Bárr desposó a Bestia, la gigante hija del gigante Bolthorn, y de esa unión tuvieron tres hijos, tres aliados inmediatos para su causa: Odín, Vili y Ve (representando el espíritu, la voluntad y lo sagrado, respectivamente). Con esta formidable ayuda el nuevo ejército del bien hizo retroceder a los malvados espíritus del hielo en retirada, hasta dar muerte al gigante Ymir (también llamado Hrim, el gigante de hielo, y Orgelmir), de cuyas tremendas heridas brotaban tales chorros de sangre que ahogaron a todos los de su raza, salvo a Bergelmir y su esposa, quienes pudieron ponerse a salvo a tiempo, huyendo en una barca hacia el límite del mundo. Logrado el éxito, Odín, Vili y Ve se llevaron el cadáver de Ymir al abismo, para con sus inmensos restos mortales poder comenzar a trabajar en la construcción de un mundo habitable. Con su piel construyeron la región de Midgard, o jardín central; con los huesos se hicieron las montañas; con su vello, la vegetación; con sus dientes, los acantilados, sobre los que colocaron las cejas del gigante, para fortificar la frontera con el mar, que lo rodeaba en otro círculo a su alrededor, construido con la sangre y el sudor de Ymir. Pero, a mucha distancia de ellos, Bergelmir y su mujer alcanzaron una inhóspita tierra que poco afectaba a esas criaturas del frío, estableciéndose en un lugar al que llamaron Jotun, la casa de los gigantes, en donde empezaron a dar vida a otra raza de gigantes del hielo con los que continuar la renovada lucha de las fuerzas opuestas.

Y NACIO LA TIERRA

Ya sólo faltaba cerrar este nuevo mundo, y se creyó conveniente hacerlo, colocando sobre Midgard la bóveda craneana del derrotado gigante, y así se hizo, encargando a los enanos Nordri, Sudri, Austri y Westri su sujeción en cada uno de los cuatro puntos cardinales que llevaban sus nombres. Con el cráneo puesto en su lugar se dio nacimiento al cielo, pero al colocarlo los sesos se esparcieron por el aire y con sus restos se crearon las nubes. Sólo faltaba la iluminación de ese espacio y los dioses acudieron a Muspells, a hacerse con fuego de la espada de Surtr, fabricando con sus centellas las luces del firmamento. Con las dos mayores, los dioses realizaron el Sol y la Luna, colocándolas sobre dos carros que girarían sin parar sobre Midgard, turnándose incesantemente en el cielo, carrozas guiadas por los dos hijos del gigante Mundilfari, su hija Sol y su hijo Mani. Ambas carrozas, para mantener viva la pugna constante entre el bien y el mal, serían eterna e inútilmente perseguidas

por los dos lobos Skoll y Hatri, encarnaciones vivientes de la repulsión y del odio, que trataban de alcanzarlos, sin conseguirlo más que en alguna rara ocasión, cuando desde la Tierra se podía ver un eclipse de Sol, o uno de Luna, para lograr su malvado objetivo de devorar al Sol y a la Luna y hacer que la oscuridad perpetua cayera de nuevo sobre el Universo. Para hacer el día y la noche, se encargó al hermoso Dag, hijo de la diosa de la noche, Naglfari, llevar la carroza del día, tirada por Skin, el brioso caballo blanco que producía con sus cascos la brillante luz del día, mientras que Note, la hija del gigante Norvi, se encargaba de conducir la carroza negra de la noche, que estaba tirada por su negro caballo Hrim, el que lanzaba a la tierra el rocío y la escarcha producido en su trotar. Más tarde, al cortejo celeste se le fueron añadiendo las seis horas, y las dos grandes estaciones, el invierno y el verano. Ya estaba la Tierra lista para ser ocupada por los primeros seres creados por los dioses.

LOS PRIMEROS HABITANTES DE LA TIERRA

Los dioses, mientras terminaban su tarea creadora, vieron asombrados cómo de la seca piel de Ymir, ahora superficie del nuevo planeta en construcción, empezaban a salir manadas de gusanos. Fijaron su atención en las pequeñas criaturas, atónitos ante la inesperada presencia, decidiendo que sería bueno aprovechar tan oportuna presencia para construir con ellos la población que debía llenar tan vastos territorios, hasta entonces sólo poblados por un puñado de dioses y gigantes. También decidieron dotarles con una inteligencia extraordinaria, muy superior a la que hoy en día tenemos los demás mortales. Entonces volvieron a asombrarse los dioses, porque vieron que no todas las larvas a las que se les hacía la gracia de la inteligencia daban los mismos resultados: unas daban lugar a personas de bondad y otras de no tan buenas intenciones, así que los dioses decidieron obligar a éstos morar en las entrañas de la tierra durante las horas del día, pero sin perder el tiempo, puesto que —en su encierro—debían dedicarse a explorar el terreno en el que vivían, arrancándole y almacenando sus minerales. Si desoían el mandato divino y salían a la luz del sol, los dioses podían convertirlos en estatuas de piedra.

Mientras que las otras criaturas, rubias y buenas, podían poblar la superficie terrestre. Los castigados fueron los svartalfa (elfos negros), los enanos, los trona, los gnomos, o kobolds. Los elegidos fueron las hadas y los elfos, los llamados alf (elfos), y quedaron para ellos todos los territorios aéreos situados a medio camino, entre el suelo y el cielo, aunque los elfos podían bajar cuando quisieran a la tierra para cuidar de sus plantas, disfrutar con los animales, o jugar sobre la fresca hierba de sus campos.

LOS DIOSES SE VAN A CASA

Terminada la tarea de la población de la Tierra, con los elfos y los elfos negros situados en donde su conducta los colocó, las treinta y seis divinidades (doce Aesir y veinticuatro Asijur) comprendieron que había llegado la hora de retirarse a una zona exclusiva para ellos, el paraíso de los dioses. Guiados por el dios supremo Odín, los dioses constructores salieron hacia las llanuras de Idawold, al otro lado de la gran corriente de Ifing y muy elevado sobre las alturas del cielo. En el centro de ese mundo celestial estaba la morada reservada a esos doce dioses y a esas veinticuatro diosas, el Asgard. Una vez arribados a su nueva casa, lo primero que hizo Odín (también llamado Wotan por los germánicos) fue convocar a todos sus pares al consejo fundacional de Asgard; en el pronto se acordó que, dentro de ese reino de paz, de ese recinto sagrado, jamás la sangre sería vertida, ya que la armonía debía de ser la única regla, la ley suprema que tenía que presidir para siempre sus relaciones. Tomado el acuerdo solemne, los nórdicos y pragmáticos dioses pasaron a una acción más positiva, construyendo con sus manos la fragua en la que temprar el metal que requerían sus herramientas, las que ya estaban necesitando para ponerse a edificar sus palacios, sedes divinas espléndidas, construidas con los metales más preciados, inaugurando con su trabajo ejemplar y con su magnífica obra esa Era que ha venido a llamarse Edad de Oro. Pero los dioses no se separaron del resto de su obra, puesto que todo el Universo, visible e invisible, estaba unido por las tres raíces del inmenso árbol, el fresno llamado Yggdrasil, que estaban en las fuentes de Nifl, de Miggard y de Asgard, mientras que su copa daba sombra al palacio de Odín y sus ramas a todos los mundos. Pero el árbol, como el bien, tenía enemigos: el dragón Hvergelmir y una multitud de gusanos, todos tratando de roer sus raíces y acabar con los dioses a los que el fresno representaba. Pero también estaban los seres del bien, las hadas, encargadas de cuidarlo y regarlo con las aguas de la fuente de Urdar, la de Asgard, y lo vigilaba día y noche el dios Heimdall, para evitar que los enemigos del cielo cruzasen por él para tratar de alcanzar el Asgard. Un puente singular unía el Yggdrasil con la morada de los dioses, y con la de las criaturas por ellos creadas; era el Bifrost, el arco iris, el paso de los dioses; bueno, de casi todos, ya que el tremendo dios Thor temía utilizarlo, por temor a que el estruendo causado por sus truenos, o el tremendo calor de sus rayos, rompieran el puente sagrado de luz.

LOS DOS PRIMEROS SERES

Pero se necesitaba mucho más que los elfos, buenos y malos, para dar sentido al Universo, y los dioses pensaron que el acabado Midgard exigía la presencia de la mujer y del hombre, Viendo ante sí un olmo (Embla) y un fresno (Ask) juntos, a la orilla del mar, Odín comprendió al instante que de esos dos

árboles habría que crear al hombre y a la mujer, la estirpe de los humanos. A ellos les dio Odín el alma; Hoenir, el movimiento y los sentidos; Lodur, la sangre y la vida. El primer hombre, Ask, y la primera mujer, Embla, estaban vivos y eran libres, habían recibido el don del pensamiento y el del lenguaje, el poder de amar, la capacidad de la esperanza y la fuerza del trabajo, para que gobernasen su mundo y dieran nacimiento a una raza nueva, sobre la cual ellos, los dioses, estarían ejerciendo su tutela permanente. Pero Odín, dios de la sabiduría y de la victoria, ante todo era el protector de los guerreros, a los que guardaba un especial afecto, cuidándolos desde la altura de su trono, el Hlidskialf, mientras vigilaba sobre el resto del Universo, en el nivel de los dioses, el de los humanos y en el de los elfos. Cerca de allí estaba su otro palacio, Valhalla, o sala de los muertos escogidos, el paraíso de los hombres elegidos entre los caídos en combate heroico. Era un palacio magnífico, al que se accedía por cualquiera de las quinientas cuarenta puertas, inmensas puertas (por cada una podía pasar una formación de ochocientos hombres en fondo), que daban a una gran sala cubierta de espadas tan brillantes, que ellas eran las que iluminaban la estancia, reflejándose su luz en el artesonado hecho de escudos de oro, y en los petos y mallas que decoraban los bancos, la sala, comedor y lugar de reunión para los Einheriar traídos de entre los muertos por las Valkirias, a lomos de sus monturas, tras cabalgar a través del Bifrost.

GUERRA Y CASTIDAD

Pero no todos los valerosos guerreros muertos en glorioso combate tenían la dicha de llegar al paraíso, sólo la mitad de ellos podían ser elegidos por las Valkirias, y eso hacía más valiosa la gloria. En el Valhalla, una vez que habían sido escogidos por las doncellas Valkirias, les esperaban Hermod y Bragi, los hijos de Odín, para darles la bienvenida y pasarles a presencia de su padre. Pero también había otro paraíso, Fensalir, el palacio de Frigga, la reina de los dioses y esposa de Odín. A él eran invitados todos los matrimonios virtuosos, para que pudieran seguir eternamente juntos y felices, sin las limitaciones impuestas a los guerreros. Con ello se ponía de relieve que era más alta virtud la guerra que la paz, aun que tampoco se consideraba sencilla la vida en familia, la vida doméstica y cotidiana. Pero el Valhalla, además de ser restringido, tenía unas características muy peculiares, ya que —a diferencia de todos los demás paraísos prometidos por las religiones del hemisferio oriental— su atractivo, su placer prometido (además de estar en presencia de Odín) era estar en compañía de los correligionarios, comiendo y luchando, alternativa e incesantemente. Nunca se habló de placer sensual que no fuera banquete, o lizas con heridas que restañaban automáticamente, al llegar de nuevo la hora de comer. Estaban las nueve robustas y sanas Valkirias, las virginales amazonas de la guerra, despojadas de sus armaduras y vestidas de blanco, para cumplir con su único

deber: atender a los comensales, llevándoles fuentes llenas de tajadas de jabalí y jarras de hidromiel, para que renovasen fuerzas y se pusieran a combatir a fondo, sin rencor, hasta que les llamaran para la cena.

LA SABIDURIA DE ODIN

Odín era, en primer lugar, el dios de la sabiduría, pero tampoco ésta era una virtud innata, como todo en la mitología nórdica, el conocimiento costaba esfuerzo hasta a los dioses. Para conseguirlo, Odín fue en humilde peregrinación hasta el pozo de Mimir, a pedirle la ciencia que en sus aguas había, pero el celoso Mimir no cedió su derecho gratuitamente, sino que pidió a cambio un ojo del dios. Odín se arrancó el ojo sin dudar y lo entregó a Mimir, quien lanzó el pago al fondo del pozo. Una vez bebida el agua del pozo, Odín supuso al instante todo lo que se podía saber, hasta el fin que esperaba al Universo y a los dioses, tras la lucha final que habría de tener lugar en el campo de Vigrid. Saberlo todo transformó al radiante dios en un ser taciturno, puesto que la carga de la ciencia, la responsabilidad del conocimiento, suponía también la madurez, la consciencia de la temporalidad de todo el Universo, divino y humano. Pero ésta no había sido más que la primera etapa, y el dios siguió su recorrido, ahora vestido de vagabundo, buscando al sabio Vafthrudnir, para revalidar la validez de su conocimiento, contrastándolo con el inmenso caudal de sabiduría del gigante. Siguiendo el consejo de su prudente esposa Frigga, Odín se presentó ante Vafthrudnir como Gangrad, para dar comienzo al mutuo y mortal interrogatorio, puesto que el precio que había de pagar quien dejara una pregunta sin responder era el de la propia vida. Primero fue el turno de preguntas del gigante, y Odín respondió a todas y cada una de las cuestiones presentadas por Vafthrudnir. Después le tocó a Odín preguntar al gigante todas sus dudas, desde el origen del Universo hasta cuales fueron las palabras que el Padre supremo había dicho a su hijo Balder junto a la pira funeraria. Con esa pregunta, el gigante comprendió que se hallaba frente al mismo Odín, y supo que había perdido el torneo y que le esperaba la muerte, pero no parece que así fuera, pues nadie ha dicho nunca que Odín arrancase la cabeza al vencido gigante, puesto que no quería lograr la victoria sobre ese oponente, sino comprobar si era suficiente su inteligencia.

FRIGGA, REINA DE LOS DIOSES

Como se ha visto por el oportuno consejo dado a su marido Odín, Frigga era una diosa sensata y prudente, además de la ejemplar divinidad tutelar del matrimonio y la maternidad. De Frigga, diosa e hilandera de las nubes, se decía que era hija de Fiorgyn, hermana, pues, de Fulla y de Jórd, o Erda, la diosa de la Tierra; también se cuenta que Frigga era hija de Odín y Jórd, y —en ese caso—

hermana de Thor. Si tuvo algún defecto, fue acaso el de la coquetería, pues se cuenta que robó un poco del oro destinado a la estatua de su marido para hacerse un collar con él. Pero también era una diosa muy inteligente y supo engañar a Odín cuando el dios se encolerizó al conocer que alguien había sustraído el preciado material y trató, inútilmente, de hallar al culpable de tamaña tropelía. Fue tanta su ira por el desacato, que abandonó Asgard durante siete meses, tiempo en el que el caos se apoderó del reino divino y los gigantes del hielo, los Jotuns, invadieron la tierra. Pero Odín volvió y recuperó la tierra para los humanos y restableció la armonía en el cielo, no sin haber vuelto a sonreír, feliz de estar otra vez junto a su amada esposa Frigga. Pero aun en ese tiempo en el que Odín dejó el Asgard, Frigga no estuvo sola; en todo momento, junto a la reina de los dioses, estaban: su hermana Fulla, símbolo de la fecundidad y guardiana de las joyas de Frigga; Hlin, la diosa que aseguraba el consuelo al dolor de los mortales; Gna, la divina y veloz mensajera; Vara, garante del cumplimiento de los juramentos y del castigo al perjurio; Lofn, la patrona del amor; Vjofn, tuteladora de la paz y la concordia; Eira, maestra de medicina para todas las mujeres, únicos mortales que podían practicar esta ciencia entre los nórdicos; Syn, guardiana del palacio de Fensalir; Gefjon, la buena patrona de los que morían solteros; Vór, quien sabía todo lo que en el Universo ocurría; y Snotra, la representación de la virtud.

THOR

La personificación de la fuerza, la a veces iracunda divinidad del rayo y el trueno, Thor, o Donar, reside en el mayor de los palacios de Asgard, en Bilskirnir, una gran diosa mansión con quinientas cuarenta estancias (el mismo número que el de las puertas del Valhalla) para alojar espléndidamente en ellas a todos los humildes jornaleros tras su muerte, asegurándoles la felicidad eterna, en pie de igualdad con sus amos y señores, los guerreros, para compensarles de todo lo que en la tierra habían padecido, gloria sobradamente ganada con su honrado y constante esfuerzo. Thor era también el defensor de los humanos ante el peligro de los gigantes del frío; tan respetado y reverenciado era por su tutela, que se le consideraba el segundo en el orden celestial, incluso el primero entre los noruegos, y la figura de su arma, el martillo Miálnir, era también el signo que hacían los creyentes para pedir la protección divina desde el bautizo del neófito, al tiempo que se usaba sacra mentalmente tal herramienta para bendecir el hogar, para marcar con estacas las propiedades, para dar validez a un matrimonio, o para rematar la pira funeraria, en la que, si el fallecido era guerrero (con mayor razón si era poderoso), también podían estar sus armas, su caballo, y hasta su esposa y sus sirvientes, puesto que todo y todos no eran más que sus ahora inútiles pertenencias. Cuando desde tierra se oía el bramido de la tormenta, los humanos sabían que por encima de sus cabezas estaba pasando el

carro de Thor, tirado por sus dos cabras de bellos de fuego, y podía ir a luchar contra los gigantes helados, el mayor peligro para los nórdicos, siempre amenazados por el frío. Aunque cuando fue a Utgard, a la tierra de los gigantes, en compañía de Loki, dios del fuego, y del buen gigante Skrymir, tuvo que dejar sus cabras atrás, y también sus intenciones guerreras, pues Skrymir había urdido una muy astuta y positiva forma de dar a Thor y a Loki una lección inolvidable de paz y de convivencia con su poderosa e inteligente magia, evitando así que los dioses de la fuerza y del fuego pudieran cumplir sus violentos deseos de acabar con la raza de los gigantes.

LA ESTIRPE DE THOR

Thor tuvo también una vida doméstica importante, el dios se casó dos veces, la primera con la giganta Iarnsaxa, quien le dio dos hijos, Magni y Modi, los seres destinados a poblar el nuevo mundo que se abriría tras el fatal ocaso de los dioses. Mucho más importante en el mito del dios Thor fue Sif, la segunda esposa, la hermosa dama de los cabellos tan rubios como el oro, le dio dos hijas: Lorrive y Thurd. Loki, dios del fuego y compañero de aventuras de Thor, tuvo la osadía de robarle la cabellera a Sif, pero Thor intervino y ese juego casi le costó la cabeza a Loki; menos mal que Thor se limitó a exigir la reparación del daño y así Loki tuvo que buscarse a los mejores artífices de entre los enanos para que le hicieran una cabellera nueva de oro fino y, restituyendo la belleza a Sif, se salvó de su justa ira, aunque también se cuenta que Thor, irritado con la actitud de Loki, le cosió la boca. También, por causa de la gran belleza de Sif, aunque ella fuera de nueva víctima inocente, Thor tuvo que enfrentarse con el gigante Hrungnir, quien, emborrachado durante una fiesta dada en su honor en la morada de los dioses, había lanzado la bravuconada de que algún día, cuando derrotase a todos los dioses en la batalla final, se apoderaría de la ya entonces viuda Sif. Como es lógico, Thor, que había llegado justo a tiempo de oír la amenaza, emplazó al gigante a un duelo a muerte. En el terrible combate que siguió, y que terminó con la vida de Hrungnir, se destacó por su valentía el pequeño Magni, apenas un niño de pecho, pero que corrió valientemente a liberar a su padre del enorme peso de la pierna del caído gigante, que yacía muerto sobre el desvanecido Thor y a punto estuvo de aplastarle al caer sobre él.

TYR, DIOS DE LA GUERRA

Se dice que el manco Tyr, o Ziu, era hijo de Odín y Frigga, o tal vez de Odín y una giganta, personificación del mar enfurecido. Tyr fue la indiscutida divinidad de la guerra y uno de los doce grandes dioses del Asgard. Su invencible espada, símbolo mismo de su divinidad, fue forjada por los enanos

hijos de Ivald, también armeros de Odín. Su espada también pertenece a la leyenda y hay una muy especial que recogió Guerber a finales del siglo pasado, en la que se contaba que la espada venerada por los Cheruski, una vez robada del templo en la que era adorada, pasó a manos de Vitelio, prefecto romano que, envalentonado por su posesión, se autoproclamó emperador, pero no supo luchar con ella y murió a manos de uno de sus legionarios germanos, que sí la empuñó para cortarle el cuello por su cobardía. Atila después la encontró enterrada a orilla del Danubio y con ella casi se adueñó de Europa, para terminar siendo muerto con su filo, a manos de la princesa Ildico, quien así vengaba las muertes de los suyos producidas por el huno. Para terminar con la leyenda, digamos que se acababa contando que, finalmente, había sido propiedad del victorioso Duque de Alba y que éste, tras la batalla de Muhlberg, y por no querer seguir las supersticiones del paganismo, se la hizo llegar al arcángel San Miguel, para que él, desde su puesto en el cielo, la blandiera eternamente en defensa del cristianismo. Volviendo al dios Tyr, digamos que también se adscribían a su mando las Valkirias, y que era él quien señalaba a las vírgenes guerreras cuáles eran los guerreros muertos que debían ser elegidos y llevados al Valhalla, para disfrutar de todos sus goces y esperar allí ávida y felizmente el gran momento, la hora de la batalla definitiva y última en la que había de acabarse el primer Universo y dar comienzo el segundo.

COMO PERDIO TYR SU BRAZO

El terrible lobo Fenris, junto a la serpiente Iórmungandr y a la diosa de la muerte Hel, fue uno de los monstruosos hijos del dios Loki y la gigante Angur. Odín trató de domesticarlo mientras era un cachorro, y se lo llevó al Asgard. A Tyr se le encargó alimentar a la fiera, ya que era el único que se atrevía a acercarse a ella; así lo hizo, viendo cómo el animal crecía en tamaño y fiereza y no mejoraba en absoluto su conducta. Entonces los doce acordaron sujetar al lobo con cadenas, para evitar que pudiera convertirse en un peligro para todos; pero las cadenas no servían de nada, Fenris las rompía con toda facilidad; así que los dioses pidieron a los elfos que hicieran algo indestructible. Los elfos mezclaron los pasos de un gato, el celo del oso, la voz de los peces, saliva de pájaros, la barba de una mujer y la raíz de una montaña; con ella tejieron una cuerda irrompible, Gleipnir, que cuanto más se tiraba de ella más se apretaba. Se fueron todos, dioses y lobos, a la isla de Lyngvi, para proponer a Fenris que probase su resistencia, cosa nada fácil, puesto que él recelaba de una tan sutil ligadura. Como los doce insistían, Fenris aceptó, a condición de que uno de ellos pusiera su brazo dentro de las fauces, para pagar por todos si algo salía mal. Así que Tyr fue de nuevo el elegido y dejó su brazo a prueba dentro de la boca de Fenris, mientras que se le ataba el Gleipnir al cuello y a las garras. El lobo estiró y estiró la atadura, pero ésta sólo se apretaba cada vez más; mientras tanto, los

dioses reían, bueno no todos, pues Tyr perdió la mano derecha para los restos. El lobo aullaba furioso y los dioses le metieron una espada en la boca, para acallarlos; de la sangre que manó de su paladar brotó el río Von y allí quedó Fenris, esperando el día final, hasta que llegara el momento en que se rompiera su ligadura y fuera el tiempo de su venganza.

EL OCASO DE LOS DIOSES

Y el día de la venganza de Fenris llegó por fin. El último día, el de la batalla entre las fuerzas del bien y las del mal. Loki, que había vivido entre los doce dioses, había llevado la maldad en su seno y, cuando fue expulsado de Asgard, también la llevó a los humanos, haciendo que el mundo se convirtiera en el lugar de todos los crímenes; pronto vieron las divinidades que era llegado el tiempo de su ocaso. El Sol y la Luna dejaron de brillar en los cielos al ser alcanzados y devorados por los lobos engendrados por Fenris; la nieve y la ventisca lo invadieron todo durante tres años, y luego otros tres años de pesar cayeron sobre el aterrado Universo. El dragón devoró la raíz del fresno Yggdrasil y Heimdall dio el toque de alarma; los dioses saltaron de sus palacios y salieron en sus caballos a combatir contra los gigantes del hielo y su cohorte de renegados y monstruos horrendos. Iba a darse comienzo a la lucha final sobre la llanura de Vigrid, según lo que el destino había marcado desde el principio de los tiempos. La batalla postrera entre el ejército del bien, formado por los dioses del Aesir, los guerreros elegidos del Einheriar y los dioses del viento, los Vanas, y las fuerzas poderosas y heterogéneas del mal, en cuyas siniestras filas estaban desde la diosa de la muerte, Hel, hasta Loki y su hijo el lobo Fenris, pasando por los siempre temidos gigantes del hielo y todos los monstruos aliados. Un instante después, entre el estruendo de la tormenta y la furia de todos los elementos desatados, todos los enemigos estaban combatiendo a muerte, en una lucha sin cuartel, en la que difícilmente podía haber un vencedor. Cada uno de los combatientes seleccionó al enemigo de su talla, y así Odín se enfrentó al lobo Fenris; Thor se abalanzó contra la serpiente del Midgard; Heimdall eligió al traidor dios Loki como su rival; Tyr se abalanzó contra el perro Garm; sin darse un sólo segundo de respiro, todos los contendientes lucharon desesperadamente mientras pudieron mantenerse en pie, pero también todos ellos, sin excepción, fueron sucumbiendo ante sus mutuos enemigos; estaba claro que ninguno de ellos podía vencer en aquella locura colectiva; mientras los dioses y los malvados se daban muerte, el cielo y la tierra ardían con las centellas que arrojó el furioso Sutr y, muy pronto, todo el Universo se consuma irremisiblemente en ese fuego aterrador que también lo purificaba para siempre. El ruido de la lucha cesó, sólo quedaban las cenizas, pero volvió a brillar otra luz en el cielo: la hija póstuma de la diosa Sol, ahora más tenue y benefactora. Al calor del sol que amanecía otra vez, y desde la profundidad del bosque de Mimir, surgieron una

mujer y un hombre, Lifthrasir y Lif, los dos únicos humanos supervivientes del fuego, que habían sido reservados de la muerte para que fueran quienes repoblaran el nuevo mundo que había de suceder al corrompido mundo primordial. Los dioses de la Naturaleza, Vall y Vidar, también se asomaron al paisaje que despertaba a la nueva vida y se encontraron con aquellos que nacieron para suceder a los doce dioses: los hermanos Modi y Magni, los hijos del dios Thor y de la gigante Iarnsaxa, que traían consigo el martillo del padre y sus virtudes. Apareció después Hoenir, le siguieron poco más tarde los hermanos gemelos Balder y Hodur, hijos de Odín y Frigga; los siete dioses descubrieron felizmente que, allá en lo alto del cielo, el Gimll, la morada celestial más elevada, se había salvado de la destrucción total. Entonces, y a partir de ese recuperado rincón del paraíso original, empezaría su nuevo reinado de amor y cuidado sobre la nueva humanidad y sobre la también renovada Tierra.

MITOS ESLAVOS Y LITUANOS

Los eslavos ofrecían a esos ídolos de madera tosca que, según sus creencias, encarnaban a sus míticas deidades, sacrificios cruentos de animales; pero también mantenían activo un ritual salvaje que consista en ajusticiar, para mayor gloria de sus rústicos dioses, a todos aquellos que capturaban como prisioneros en los campos de batalla. Todo lo cual les diferencia de otros pueblos europeos cuya civilización no daba pie a tamañas atrocidades. Esta etnia dispersa por Europa se componía de diversos grupos que no tenían en común más que su propia barbarie, materializada en las continuas luchas que mantenían entre ellos.

Durante el medievo las continuas incursiones de pueblos germanos por occidente, de guerreros tártaros por oriente y de otomanos por el sur, hicieron a los eslavos aferrarse aún más a un género de vida patriarcal y tribal, desechando toda clase de relación, por lo que los germanos les llamaban "slav", concepto que derivó en el término "esclavo". En realidad eran esclavos de sus propias costumbres cargadas de cerrazón e ignorancia, sin apenas orden ni cohesión sociales.

Practicaban, además, el enterramiento o la cremación de sus cadáveres y se instaba a las mujeres de los muertos a perecer quemadas en la misma hoguera que sus difuntos esposos, con lo que apenas tenían aquéllas tiempo de estrenar su viudedad. Se organizaban juegos y banquetes durante el tiempo que duraban los funerales, y no importaba que la comida fuera abundante, puesto que existía la creencia de que los propios cadáveres comerían las sobras.

UNIDOS POR UNA MISMA LENGUA

Los eslavos se hallan tan diversificados, desde el punto de vista étnico, que se hace necesario hallar un criterio único para su clasificación; y, por lo mismo, todos los investigadores coinciden en afirmar que únicamente la lengua cumple el requisito de universalidad. Todos los pueblos eslavos —los eslavos bálticos, los del norte, los orientales o balcánicos, es decir, rusos, ucranianos y rusos blancos, los eslavos occidentales, es decir, checos, eslovacos, polacos, etc., los eslavos meridionales, o sea, servios, croatas, búlgaros...— pertenecen a una misma familia lingüística que, a su vez, compone una de las más numerosas comunidades de hablantes dentro del grupo de lenguas indoeuropeas.

El origen de los eslavos no está muy claro, aunque se acepta por lo común que provienen de la zona occidental rusa y que, enseguida, fueron extendiéndose y acotando unos territorios que quedaban bajo su influencia. Por ejemplo, los eslavos fueron asentándose en Ucrania, Polonia y Rusia Blanca. Historiadores como Plinio y Tácito nos dan testimonio de la existencia de eslavos en las zonas que hemos citado. Debido a su primitivismo, y a su paganismo, algunos evangelizadores cristianos hablaban de ellos en tono despreciativo y los colocaban como una "de las razas humanas más viles y repugnantes". Tal juicio de valor, vertido por un cualificado apóstol que vivió en el siglo VII (d. C.), parece que, cuando menos, no se halla acorde con los principios que el cristianismo defiende, especialmente con el concepto de persona humana. También algunos narradores griegos de la época clásica nos hablan de los pueblos eslavos; y aluden, también, a este pueblo numeroso y excesivamente tribal, geógrafos árabes y astrónomos de fama, como es el caso de Ptolomeo.

ANCESTRO GUERRERO

Aunque es frecuente hallar opiniones acerca de la organización de los eslavos, que niegan a éstos todo tipo de ilación social y, por lo mismo, no se les reconoce apertura alguna hacia otros pueblos vecinos, con lo cual se resentirían sus creencias míticas y su pautas rituales, lo cierto es que los eslavos mantuvieron vínculos con otros pueblos de su misma área de influencia. Esto se demuestra al conocer la impronta mítica y legendaria que impregnaba casi todo el que hacer de este legendario pueblo, Además, muchas de sus personificaciones, supersticiones y prácticas mágicas, son muy similares a las de los pueblos vecinos.

Por tanto, podemos afirmar que los eslavos mantenían cierta vinculación con los pueblos germanos y, también, se relacionaban con los hunos y los turcos. De ahí que muchas de las leyendas de todos estos pueblos, de fuerte ancestro guerrero, tengan en común precisamente ese aspecto bruto, o despiadado, que emana de sus deidades y héroes. Aunque, por otro lado, también los dioses de la

mitología clásica, es decir, de Grecia y Roma, eran crueles y duros, pues con frecuencia infligían terribles castigos a la población. Luego, esto de presentar a las diversas deidades, y a los distintos héroes, plenos de crueldad, en muchos casos, es una constante en la historia de las distintas razas y etnias. Acaso se deba a la costumbre de los seres humanos —tan antigua como ellos mismos— de atribuir a los seres superiores las cualidades que los mortales añoran, y los defectos que desprecian; lo que se conoce, en definitiva, con el nombre de antropomorfismo.

NO TAN DESORDENADOS

En ocasiones, los historiadores, al igual que los estudiosos del rito y del mito, se limitan a seguir y aceptar las tesis y opiniones de sus antecesores, sin haber comprobado antes por sí mismos los datos y pruebas que se aportan en una determinada investigación, con lo cual nunca darían pábulo a ciertos asertos que, a medio plazo, se han demostrado espurios y, por lo mismo, faltos de toda objetividad. Tal ha sucedido con los pueblos eslavos, de los que siempre se ha dicho que carecían de la más mínima sensibilidad por el orden social; cuando lo cierto es que acaso sucediera todo lo contrario.

Y, así, los pueblos eslavos se organizaban en clanes y grupos, y se constituían en federaciones para, a continuación, formar las diferentes tribus que ocuparían grandes extensiones de terreno, necesario para el cultivo de forma Mancomunada. Esto constituirá el soporte de míticas leyendas sobre el denominado espíritu del grano. Y, así, cuando los eslavos iban a la siega existía la costumbre de poner un mote a quien atara la última gavilla. Esta, por lo demás, recibía el nombre de "la baba" (término que significa "la vieja"), porque se suponía que en ella se hallaba sentada una vieja bruja —a la que se atribuía cierto poder maléfico— que traerá desgracias sin cuento a quien se atreviera a retirar esa última gavilla que servía de mullido asiento a tan singular personaje. Si le correspondía a una mujer recoger la última gavilla, podría sobrevenirle, dentro de ese mismo año, un imprevisto serio como, por ejemplo, quedarse preñada.

NO SOLO PUEBLOS GUERREROS

Es cierto que los eslavos terminaron por convertirse en una gran potencia guerrera, en parte porque tenían que defenderse de las continuas acechanzas de sus enemigos y, en parte, porque su sistema social, de fuerte raigambre patriarcal y, por lo demás muy peculiar, no permitía la formación de grupos numerosos. Lo cual, acaso atomizaba excesivamente la población tribal pero, por otro lado,

aseguraba una autónoma a los diferentes clanes y tribus que conducía, sin lugar a dudas, hacia la constitución de una especie de diversidad dentro de la unidad que, por lo mismo, resultaba muy práctica en todo momento. Los eslavos no sólo vivían de la agricultura sino que también practicaban la caza y la pesca, además de ser expertos apicultores y ganaderos. Y aquí estará la base de una leyenda eslava referida a la protección de las reses por los árboles y la vegetación. Al igual que entre los romanos se hacía necesario expulsar al Viejo Marte, a principios de año, lo cual simbolizaba la expulsión de la destrucción y la muerte, los eslavos hacían algo similar con los espíritus del bosque; creían necesario que sólo los árboles —entre los que consideraban más sagrados a la encina y al nogal— protegerían con sus tupidas ramas a todo su ganado. Por lo mismo, habría que expulsar a la muerte de aquellos bosques, la cual se materializaba en el dios de la vegetación; aunque también existía otra interpretación que explicaba que todo el ritual consistía, a la postre, en conmemorar la llegada de un año nuevo, para lo cual se hacía necesario apartar y alejar al año viejo hacia tierras lejanas y, a poder ser, pobladas por etnias enemigas.

EL ALBA DEL MITO ESLAVO

Puesto que los germanos terminaron por colonizar toda la ribera del Danubio, y se extendieron hacia el este del macizo alpino, bien que presionados por diversas hordas y tribus que provenían de oriente y necesitaron emigrar a otras zonas más bajas, acaeció que los pueblos eslavos quedaron divididos en dos partes, la occidental y la meridional. Por esto no puede generalizarse nunca al hablar de los mitos y leyendas eslavas, ni mucho menos uniformar la idiosincrasia propia de estos pueblos.

Lo cierto es que, en un principio, los eslavos se asentaron en la zona este del río Elba y, por lo mismo, sus incipientes mitos guardan relación con el espacio inmenso, y lleno de luz, con los extensos bosques y la apretada vegetación, con las fuentes, ríos y torrentes, con las montañas y las nubes...

Casi todos los mitos eslavos se resuelven en forma de aporías o pares de contrarios y, así, lo primero que personalizaron y deificaron fue la luz y la sombra, de donde saldrán el dios blanco y el dios negro. El primero de ellos será benéfico y protegerá los campos y las cosechas; también guiará a todos aquellos que se adentren en el bosque —siempre que no hayan cortado árbol alguno, ya que el espíritu de lo arbóreo perseguirá para siempre al leñador y le infligirá desgracias sin cuento; y es que los eslavos, al igual que los germanos y otros pueblos de la antigua Europa, tenían un concepto animista de la naturaleza y, por

lo mismo, pensaban que los árboles, por ejemplo, sufrían si se cortaban. Además estaban considerados como sagrados e intocables— y no encuentren la salida.

DEIDAD BLANCA. DEIDAD DE LA LUZ

El dios negro, en cambio, es una deidad que mora en las tinieblas —algo similar al dios griego Hades, considerado como el soberano de los oscuros abismos subterráneos— y, por tanto, se la tiene por maligna y peligrosa. Sin embargo, es necesario saber que está ahí puesto que, según los brujos o adivinos —la misión de éstos, entre los eslavos, era similar a la de los sacerdotes griegos y romanos, y a la de los druidas célticos y galos—, hay un dios arriba y otro abajo. El más esencial de los asertos herméticos —que entre los alquimistas cobra especial importancia a la hora de descubrir la proporción exacta de sus mezclas con distintos metales— viene a decir algo muy parecido, a saber, que lo que está arriba es como lo que está abajo, o lo mismo es afuera que adentro.

Las plegarias más simples de los eslavos se dirigen al dios blanco, que habita en el cielo y nos regala la luz. De aquí que en la cosmología de estos pueblos se dé tanta importancia al Sol, considerado como la luminaria por excelencia, merced a la cual nunca triunfan las tinieblas, ni el frío. Además, el Sol será la personificación de un dios justiciero, que hostigará a los malos y, por el contrario, premiará a quienes hayan seguido una conducta ejemplar. La acción virtuosa, por tanto, tiene preferencia dentro de la sociedad eslava sobre la conducta pícaro e interesada, todo lo cual parece indicar la existencia de atisbos míticos que caracterizarán a los herederos de aquella etnia eslava tribal.

DIOS SOL

Ese dios Sol recibirá el nombre de "Dazbag" o "Majbog" y se le relacionará con la otra luminaria, es decir, con la Luna. Tendrán, según la mitología eslava, hasta descendientes, que serán las estrellas.

El dios blanco, o bondadoso, enviaba a las hadas que moraban en las nubes, en los montes y en los bosques. Eran las "Wilas" que tenían poderes para ordenar a los ríos que abandonaran su cauce y se desbordaran; también tenían la capacidad de producir tormentas y, si se lo ordenaba el espíritu de los bosques, de los ríos o de las montañas, no permitían que ningún viajero transitara por esos lugares.

También adoraban a "Vorusú" o "Volosse", al que consideraban protector de sus rebaños y ganados. Celebraban la llegada de la primavera con ofrendas al

dios "Yarovi" o "Yarilo" al que tenían por una deidad que hacía llegar a los campos la fuerza para que fertilizaran frutos y cereales; era el dios de la primavera.

Cuando los eslavos se reunían para conmemorar ciertas efemérides, brindaban y bebían de una misma copa, mientras evocaban el nombre de las dos deidades esenciales, pues así lo prescribían sus brujos y sus ritos; es decir, llamaban al dios blanco y al dios negro, o al dios benéfico y al dios maléfico pues, de lo contrario, no se cumplirá ninguno de los deseos expresados en semejantes rituales. El miedo a los fenómenos naturales, como huracanes, tormentas, diluvios, terremotos, etc., hizo que los eslavos crearan sus propios dioses y héroes.

LEYENDAS ESLAVAS

Numerosas historias, supersticiones, leyendas, ritos y magia, jalonan la actividad mitológica de los pueblos eslavos. Aparte de adorar a las fuentes, a los árboles, a las diferentes ninfas que poblaban la naturaleza, y que cautivaban con su baile y su belleza a los viandantes que atravesaban los bosques o que se paraban a beber el agua fresca de un manantial, los eslavos tenían otras divinidades, que cumplían la misma función que las denominadas "divinidades mayores" en el mundo clásico. Ya hemos citado a su dios supremo Perunú, considerado como dueño y señor de las tempestades y de la lluvia, y que tenía por atributo al rayo. Numerosos ídolos de madera representaban a tan poderosa deidad. En ocasiones eran efigies tetramorfas, con cuatro rostros, cuatro cuellos o cuatro cabezas; en sus manos llevaban armas poderosas y otros utensilios, tales como cuernos que les servían para saciar su sed y para catar el vino que los brujos, o sacerdotes, tenían que ofrendarles una vez al año, para lo cual organizaban una especie de rito iniciático, denominado rito del vino.

Entre los germanos asentados en las orillas del mar Báltico, esa divinidad tetramorfa de cuatro cabezas era invocada con el nombre de "svitovi" y, cada una de las cabezas que aparecía representada en ídolos o figuras labradas, apuntaba en dirección a otros tantos puntos cardinales.

En ocasiones, los ídolos tenían, además de las cuatro caras aludidas, una quinta en el pecho y, junto a ellos, aparecía una silla de montar y una brida que pertenecían al corcel blanco de la deidad.

SIMBOLISMO DEL CABALLO

Todo lo anterior nos lleva a considerar que al igual que los celtas y los galos, que tenían al caballo como un animal sagrado, y existía la prescripción de no comer su carne, los eslavos también valoraban al caballo hasta el punto de deificarlo. Y, así, uno de sus dioses superiores era el dios—caballo "Svantovi", que protegía a los guerreros en las batallas. También se le atribuía la particularidad de conocer el porvenir y, en tal sentido, existían una especie de rituales prebélicos, en los que se sacrificaba un animal para que, en sus resuellos y jadeos, se interpreta por los brujos todo lo que sucedería en la batalla que se iba a librar. En cierto modo, esta especie de magia no resolvía claramente las cuestiones planteadas, sino que toda respuesta dada en las condiciones apuntadas resultaba, cuando menos, ambigua; era algo similar a lo que ocurría con los oráculos griegos.

Lo cierto es que, entre los eslavos, el caballo encerraba una gran significación mítica y, con frecuencia, este animal aparecía relacionado con las respuestas de los oráculos, y con toda clase de augurios, a los cuales era muy aficionado el pueblo eslavo.

Siempre estaban considerados los caballos como animales sagrados, que respondían a sus peticionarios con frases cargadas de significación emblemática y simbólica, las cuales debían ser descifradas, después de emitidas, exclusivamente por los brujos o sacerdotes de las distintas tribus o grupos.

LEYENDA DEL FUEGO

Como otros muchos pueblos de ascendencia tribal, los eslavos también adoraban al fuego y tenían a un dios del fuego al que denominaban "Svarogich". En torno a él circulaban numerosas leyendas, transmitidas de viva voz, y celosamente guardadas y memorizadas por los más ancianos de las diversas tribus. Existía la prohibición de vocear cuando el fuego chispeaba y crepitaba; todos los jóvenes eran instruidos al respecto para que guardaran silencio mientras el fuego estaba reavivado. Tampoco debían realizarse ningún tipo de promesas o juramentos mientras el fuego estuviera vivo y chispeante. Todo esto formaba parte de un ritual del fuego que, aún en la actualidad, permanece — acaso con algunas variantes — en muchos lugares de Europa.

Algunos estudiosos de los ritos y costumbres de los pueblos eslavos, por ejemplo el prestigioso investigador Frazer, nos describen la importancia simbólica, mítica y emblemática que, para determinadas tribus eslavas, tienen el fuego y sus residuos. Así, en "La Rama Dorada" podemos leer lo siguiente: "Los Huzules, pueblo eslavo de los Cárpatos, encienden el fuego por fricción de

madera en la víspera de Navidad (cómputo antiguo el cinco de enero) y lo mantienen ardiendo hasta la noche duodécima.

Es verdaderamente notable cuán corriente parece haber sido la creencia de que si se guardan los restos del leño de Pascua durante todo el año, tendrán poder para proteger la casa contra incendios y especialmente contra los deslumbramientos y destellos. (....) Que las virtudes curativas y fertilizantes atribuidas a las cenizas del leño de Pascua, del que se cree que sana tanto al ganado como a las personas, que habilita a las vacas para tener terneros y que promueve la fertilidad de la tierra, puedan derivarse o no de la misma fuente antigua, es una cuestión que merece considerarse".

LEYENDA DE LA VIDA

Sin embargo, entre los eslavos eran muy frecuentes las historias que narraban hechos en los cuales la vida aparecía como algo externo a su usufructuario, como algo que se podía esconder entre los elementos de la naturaleza.

Existe, al respecto, una historia rusa que narra los amores de una joven y hermosa princesa con un bello efebo que se enamoró de ella en cuanto la vio. Cuenta el relato que la muchacha se encontraba prisionera en el castillo dorado de un brujo que se llamaba Koshchei — nombre que significa "huesudo", "delgado" — el Inmortal, cuando acertó a pasar por aquellos lejanos parajes un príncipe muy joven y muy valiente. Este descubrió, desde una de las tapias que acotaban aquella extraña y refulgente mansión, castillo de oro, a una muchacha solitaria que paseaba, con semblante apenado, por los largos pasillos de un artístico jardín. Era tal su belleza que el joven príncipe se enamoró de ella al instante y, pleno de energía, saltó hacia el interior del recinto y, en cuanto la princesa le relató su infortunio, el joven propuso a la muchacha que huyera con él. Para ello, antes tenía que deshacerse del poderoso Koshchei, por lo que la infeliz princesa ideó un plan tendente a conocer el lugar en el que el brujo escondía su vida. De manera candorosa y zalamera, la joven princesa le preguntó a su inmortal anfitrión cuál era el lugar en el que escondía su corazón o su vida. Y es que el brujo le había dicho que él no moriría nunca porque no tenía corazón, sino que lo tenía escondido en un lejano lugar que nadie conocía.

UN COFRE DE HIERRO BAJO UN ROBLE VERDE

El relato explica que el taimado brujo no se fiaba de nadie, así es que le dijo a la muchacha que su corazón se hallaba en la escoba que había en una de las salas del rastrillo. La princesa fue corriendo hasta el lugar indicado, cogió la escoba y la echó al fuego, y esperó hasta que terminara de arder, y la vio reducida a cenizas. Pero el brujo no murió, lo cual significaba que le había mentido. De nuevo le inquirió, adulatora y zalamera la princesa, para que le desvelara el lugar en el que escondía su corazón y, el brujo, volvió a mentir. Le explicó a la princesa que tenía guardada su muerte, o su corazón, en el interior de un gusano que se hallaba en las raíces de un viejo roble que se erguía en el jardín. Enseguida la princesa le contó todo a su joven enamorado y, éste, después de hallar el gusano, lo aplastó; pero el brujo Inmortal seguía vivo, lo cual indicaba que se había burlado otra vez de la princesa.

Por fin, la infortunada muchacha, se armó de valor y volvió hasta donde se hallaba Koshchei; al tiempo que lo llenaba de caricias y ternuras, volvió a preguntarle por el lugar en el que escondía su corazón, o su muerte, no sin antes recriminarle por haber desconfiado de su amor y por mentirle. El brujo se sintió, esta vez, culpable por sus actuaciones para con la joven princesa que estaba a su lado y le daba muestras de amor y, sin pensárselo dos veces, le desveló el verdadero lugar en el que escondía su corazón, o su muerte.

AMORES QUE MATAN

La minuciosidad con que el brujo Koshchei, halagado y azuzado por las fingidas caricias de la princesa —por lo demás, enamorada de un joven y apuesto príncipe—, describe el lugar en el que se encuentra escondida su muerte es plasmado por Frazer en "La Rama Dorada" con toda la sencillez y la fuerza que la circunstancia requiere. Nos dice Frazer que, esta vez, el brujo, vencido por los arrumacos de la muchacha, abrió su corazón y le dijo la verdad. "Mi muerte, dijo él, está lejos de aquí y es difícil de encontrar en el ancho océano. En este mar hay una isla, y en la isla crece un roble verde, y bajo el roble hay un cofre de hierro, y dentro del cofre hay una cestita, y en la cestita una liebre, y en la liebre hay un pato, y el pato tiene un huevo; el que encuentre el huevo y lo rompa, me matará a mí en el mismo instante". El príncipe, naturalmente, consigue el huevo fatal y con él en las manos se enfrenta al inmortal brujo. El monstruo quiere matarle, pero el príncipe comienza a estrujar el huevo, a lo que el brujo, encogido por el dolor, se vuelve hacia la falaz princesa, que está riéndose satisfecha. "¿No era una prueba de amor para ti, le recriminó, que te dijera dónde estaba mi muerte? ¿Es ésta la manera que tienes de pagarme?". Diciendo esto requirió su espada, que colgaba de un gancho en la pared, pero antes de que tuviera tiempo de alcanzarla, el príncipe aplastó con firmeza el huevo y el brujo inmortal encontró su muerte en aquel instante.

EL PALACIO DEL SOL

No se agota con lo antedicho, la mitología eslava respecto a la importancia que para ellos tiene la luz, el fuego, la lumbre y el propio astro rey.

Por ejemplo, cuando se encendía el fuego de la lumbre que ardía en los hogares, todos debían permanecer en silencio, especialmente los más jóvenes de la casa, para que fueran aprendiendo los diferentes rituales de su tribu. La mitología en la que aparecía envuelto el Sol era muy amplia entre los eslavos, para quienes esta luminaria tenía su morada en un lejano lugar de oriente, al que consideraban el país de la abundancia, y el verano, ininterrumpidos. El Sol habitaba en un palacio refulgente, todo de oro y, cuando se disponía a recorrer el espacio, lo hacía en un carro brillante, tirado por doce caballos blancos que tenían sus crines doradas. Todo esto se parece mucho a la descripción que la mitología clásica hacía del Sol y, al igual que Faetón era un hijo del Sol entre los griegos, lo mismo sucede con los eslavos. La mitología de estos últimos contempla al Sol como la personificación de un hermoso joven que se sienta en un trono de oro y, a su lado, aparecen dos hermosas muchachas que son sus hijas: la Aurora de la Mañana, y la Aurora de la Tarde.

Los eslavos llamaban "Zorias" a las hijas del Sol y las consideraban servidoras de su padre, pero también deidades. La Zoria, o Aurora de la Mañana, tenía la función de abrir la puerta del reluciente palacio para que saliese su padre el Sol, mientras que a la Zoria, o Aurora de la Tarde, le correspondía cerrarla para que su padre se recogiera.

LA MADRE TIERRA

Al igual que los griegos, los eslavos también concedían gran importancia a la Tierra, a la que divinizaban y consideraban madre universal. El culto a la Tierra, en cuanto que madre universal, que encerraba en sus entrañas toda la energía suficiente para hacer fertilizar las plantas y las cosechas, estaba bastante extendido entre los pueblos esteparios, aunque se sabe muy poco sobre ello. Por ejemplo, algunos campesinos rusos mantienen la costumbre ancestral de horadar el suelo para conocer si su cosecha va a ser buena, mala o regular. Ponen un oído en el agujero que han hecho en el suelo y escuchan; si el sonido que oyen es semejante al de un trineo que arrastra su carga por la nieve, es seguro que habrá buena cosecha. Si, por el contrario, el sonido se asemeja más bien al de un trineo que no lleva carga, es seguro que la cosecha será muy mala. Por otro lado, a la Tierra nunca se la debía engañar —pues para eso era la madre universal, que

procuraba todo lo necesario a las diversas criaturas— y, los esclavos, la invocaban con frecuencia, aunque muy especialmente para dirimir sus diferencias respecto a la posesión, y el disfrute, de la misma. El ritual exigía que quien decía el juramento debía poner un puñado de tierra sobre su cabeza y, de este modo, el juramento se convertía en algo sagrado y perdurable.

Los esclavos también tenían dioses domésticos, como los lares romanos, y los denominaban, sobre todo en Rusia, los abuelos de la casa. Existía la creencia de que por el día se escondían por detrás de la chimenea y, por la noche, salían para comer las viandas que les habían preparado los dueños de la casa.

PUEBLOS DE LA ESTEPA

Muchas otras tribus nómadas, que provienen del extremo oriente, desde los confines del mar Amarillo, vienen a configurarse en la zona septentrional de Eurasia. Primero viven del pastoreo y de la cría de ganado, por ello necesitan asentarse en lugares muy extensos y con mucha vegetación. Desarrollan sus creencias, también a partir del temor que les imponen los fenómenos naturales, y unifican su trabajo de forma conminatoria para hacer frente a la depredación y al robo. Su origen étnico es muy dispar, por lo que es preferible denominarlos genéricamente como los pueblos de la estepa, y su pragmatismo era su principal característica. Por ello, todas las tribus aceptaban el caudillaje y se organizaban de forma férrea y sólida, tanto en lo político como en lo social. Sus asentamientos debían realizarse en espacios abiertos y extensos; cada horda tenían plena autonomía, y sus guerreros gozaban de igualdad de derechos y obligaciones. Al mando de todos ellos se hallaba el príncipe o caudillo —"Kan"— que ejercía su autoridad a partir de su conocimiento y relación con las armas de hierro. El oficio de herrero era uno de los más estimados, pues se pensaba que quien era capaz de dominar el hierro con el fuego es porque conocía secretos que los propios dioses le habían confiado. Por todo esto, los jefes eran, a menudo, identifica dos con la divinidad. Por ejemplo, uno de los dirigentes más célebres, como era el caso de Gengis, estaba considerado como el enviado de los dioses, y su poder perduraría después de su muerte. Una de las hordas más sanguinarias fue la de los hunos, que tuvieron por jefe al feroz Atila, quien consiguió invadir occidente y saqueó numerosas poblaciones galas; también devastó ciudades como Padua y Milán.

Estos pueblos de la estepa tenían gran fe en la magia que los "Chamanes" —sus sacerdotes— sabían utilizar en momentos críticos. Los "Chamanes" afirmaban, también, que el cosmos estaba poblado de genios de naturaleza ambivalente: y, así, había buenos y espíritus malos. Toda persona acoge dentro de sí misma ambos espíritus, y otro tanto sucede en el cosmos y en la naturaleza.

Los espíritus que habitan en el aire son benéficos; los que habitan en la tierra, maléficos. Por ello, es muy importante contentar a estos últimos. El firmamento era el lugar en el que se hallaban las divinidades y, también, las nubes que enviaban la lluvia necesaria para que hubiera pasto para los animales.

LAS LEYENDAS DE FINLANDIA

Luonnotar, virgen e hija del aire, se lanzó al mar y allí quedó henchida por el viento durante siete siglos y nadando sin cesar por todos los mares, hasta que pidió a Ukko, dios supremo, que la ayudase a parir tras aquel interminable embarazo del aire. Un pájaro, una magnífica águila del cielo, vino a posarse sobre sus piernas y en ellas puso su nido y seis huevos de oro y otro más de hierro, empollándolos durante tres días, hasta que Luonnotar sintió el calor abrasador de los siete huevos y vendió sus piernas en el agua, para refrescarlas; entonces los huevos cayeron al mar y de ellos brotó la Tierra, con su cielo, su Luna y su Sol, pero la virgen seguiría en el agua, durante otros diez años más, hasta que Luonnotar decidió crear vida en esa Tierra y dar forma a los continentes y a las islas; pero todavía esperó otros treinta años más, hasta que por fin parió al ya viejo y gigantesco Váinaámáinen, quien cayó al mar y en él siguió, como su madre, nadando, hasta que después de ocho años, tocó la tierra firme y pudo contemplar ensimismado aquella primera isla, aquel mundo maravilloso que su madre había creado y que ahora le rodeaba con todo su esplendor. Solo estaba Váinámáinen, hasta que el dios Sampsa vino a enseñarle como cultivar el suelo con sus semillas, aunque a Váinámáinen no le pareció demasiado perfecto lo que creció en su isla. Así que cuatro vírgenes salidas del mar cortaron la hierba y quemáronla hasta que de la verde vegetación sólo quedó ceniza. Y una encina comenzó a crecer, imbatible, apoderándose de la tierra y del aire. Así que Váinámáinen pidió a su madre que le ayudara a tumbar aquel árbol, y apareció un diminuto ser que luego creció y creció también, como la encina. Con una hoja de hierba formó un hacha y con ella derribó de tres golpes la encina. Había probado cual era la fuerza y el poder de la magia; había dejado también espacio para que la vegetación recibiera la luz del sol y todas las plantas medrasen. Váinámáinen se hizo él mismo un hacha y tumbó todos los árboles que habían crecido, todos menos el abedul, sobre el cual se posaron los pájaros del cielo.

JOUKAHAINEN Y AINO

Váinámáinen era cantor de potente voz y profundo verso, y su fama llegó hasta las tierras del norte perdido, hasta Pohjola. Un lapón presuntuoso, el joven Joukahainen, emprendió la marcha al sur, para desafiar al viejo en su

terreno, en su casa de Vainola, a pesar de los consejos en contra de sus prudentes padres. Y en tres jornadas de marcha desenfrenada llegó a los bosques de Vainola, para enfrentarse con Váinámáinen, para demostrarle que era más sabio que el viejo aquel, pero no pudo ganarle con la palabra y quiso imponerse con la fuerza de su espada, obteniendo sólo mayor desprecio por parte de su rival Váinámáinen, que se puso a cantar sus magias, y a dominarle con su poder. Joukahainen quedó anonadado, dándose cuenta de quién era en realidad su rival. Intentó comprar su libertad, pero sólo podía ofrecer sus arcos, algo de oro, algo de plata, pero nada conseguía de su vencedor, hasta que ofreció a su propia hermana Aino. Aquella oferta le gustó al viejo y cambió la magia de sentido, liberando al presuntuoso Joukahainen de su hechizado encierro y ordenándole ir a buscar a su hermana, según había prometido. Joukahainen volvió al norte, aún más rápidamente que había venido, y llegó a casa de sus padres, para comunicarles que había dado su hermana a Váinámáinen para recuperar su libertad. Pero la madre estaba orgullosa de que su bella Aino fuera la esposa de tan poderoso señor, aunque la joven Aino sufría por su infortunio y no quería unirse a un viejo como Váinámáinen, sabía que debía cumplir la palabra dada por su hermano, para que sobre ellos no cayeran las maldiciones del poderoso viejo. Aino aceptó resignadamente su suerte y luego, entre los bosques, conoció a Váinámáinen, en un penoso y mágico primer encuentro, que apenas pudo resistir. Sobreponiéndose a sus deseos de huir, Aino marcha hacia su destino en el lejano Sur, pero no llegará a Kaleva, porque se ahoga mientras nada alegremente en las aguas del mar, inocente víctima de un destino que se volvió en contra suya.

EL DOLOR DE VÁINÁMÓINEN

Fue muy triste para todos conocer la cruel muerte de Aino; lloraron sus padres, sus amigas, todos; lloró más que nadie, Váinámáinen. Pero salió al mar, como tantas veces, con su aparejo de pesca para olvidar a Aino, y la encontró sin saberlo, bajo la forma de un pez desconocido que escapó a tiempo de su cuchillo, diciéndole quién había sido ella antes de convertirse en salmón. Váinámáinen se quedó aún más triste, al comprender que la había perdido de nuevo y para siempre. Pero su madre la virgen del aire se apiadó de su pena y le habló sobre cómo debía buscar en Pohjola una bella virgen que fuera su esposa. Obedeció Váinámáinen a su madre y marchó al norte, en busca de la novia recomendada, sin saber que Joukahainen le esperaba dispuesto a vengarse, listo para matarle con su arco tenso y sus flechas afiladas, desoyendo de nuevo los consejos de su madre. Pero esos consejos desviaron la puntería de Joukahainen y sus flechas fallaron, no alcanzaron al jinete, sino a la cabalgadura. Váinámáinen cayó al mar y tragado por sus aguas, mientras Joukahainen creía haberle matado y se jactaba de ello ante su horrorizada madre, que le maldecía por el daño

cometido. Joukahainen supo, después, por intermedio de la sombra de la Justicia, que Váinámáinen, tras nueve días flotando a la deriva, había sido sacado de las aguas por un águila y llevado hasta Pohjola; el viejo estaba vivo y más cerca que nunca de conseguir la meta de su viaje: la novia que su madre Luonnotar le había designado desde su tumba marina. El pobre y estúpido Joukahainen no pudo superar su cobarde angustia, su miedo al castigo que sin lugar a dudas se le venía encima, y se ahorcó de las ramas de un árbol que iba a cortar.

LOUHI Y SU HIJA

Váinámáinen estaba en las tierras de Pohjola, pero estaba cansado, herido y perdido, al menos hasta que la buena Louhi supo de él y se le acercó para ofrecerle la solución a sus cuitas, el regreso pronto a su casa de Vainola, todo a cambio de un campo, un molino mágico, y — además— le ofrecía a su hija, una virgen como la que su madre le había señalado. Váinámáinen no sabía forjar el campo, pero sí prometió, de regreso a su hogar, mandarle a Ilmarinen el herrero más capaz, el mismo que había forjado la cúpula celestial. Louhi aceptó el trato y le dio un caballo mágico para que regresara al sur en un encantamiento sin levantar la vista de su regazo, so pena de maldiciones sin fin. Y no era fácil la tarea, ya que, a poco de empezar su camino, oyó un telar sobre él, sin acordarse de lo que le había dicho Louhi, Váinámáinen levantó la cabeza y vio a la hermosa doncella que tejía en oro y en plata, a la bella que le pidió un sitio en su trineo, no sin antes exigirle que partiese la crin de su caballo rojo con una espada sin filo, y que hiciera un nudo invisible con un huevo. Así lo hizo Váinámáinen, pero no bastó, la caprichosa doncella le exigió una y otra vez nuevas pruebas. El enamorado no llegó a darse cuenta de que los tres genios del mal estaban tras de él, hasta hacer que se hiriera con su hacha, con una tremenda herida que sangraba sin parar. Así que Váinámáinen no tuvo más remedio que abandonar a la deseada doncella y salir en busca de alguien que pudiera cerrar su herida, pues él había perdido todo poder mágico. Curado y repuesto, Váinámáinen prosiguió su ruta hasta Kalevala para llegar al taller del herrero Ilmarinen y convencerle de que debía ir a Pohjola a forjar el campo; no lo logró y tuvo que recurrir a su recobrada magia para hacer que un torbellino lo arrebatara de su forja y lo llevara hasta la oscura y fría tierra del norte.

LA PROMESA CUMPLIDA EN PARTE

Luohi vio llegar mágicamente al herrero Ilmarinen a su casa y apenas se sorprendió cuando supo que se trataba de él. Ordenó al punto que se le preparase el mejor acomodo y hasta hizo que se adornase con las mejores galas su bella

hija virgen, para ser después mostrada a Ilmarinen y ofrecida como recompensa a cambio del campo anhelado. A la vista de la preciosa criatura Ilmarinen fue buscando por Pohjola el lugar donde realizar su trabajo, y se puso a trabajar febrilmente en la construcción de aquella forja, primero, y en la realización del campo pedido después. Tardó tres días Ilmarinen en preparar la fragua y tres días en fraguar el molino de tapa suntuosa, que era molino de harina por un lado, molino de sal por otro y molino de moneda por el tercero. En su primer trabajo, el campo molió una medida para ser comida, otra medida para ser vendida y una tercera para que fuera guardada. Entregado el molino a Luohi, ésta lo guardó en el lugar más recóndito de su casa. Fue entonces, cumplida su parte, cuando Ilmarinen reclamó aquella virgen prometida, pero ella se negó a acompañarle, porque no estaba dispuesta a ser su esposa. Ilmarinen se abatió, sin fuerzas para nada, hasta tal punto que la madre de la virgen, la anciana Luohi se compadeció de su tristeza y lo envió en una barca de regreso al sur, envuelto en la fuerza mágica de un viento que ella convocó para que fuera transportado sin peligro en tres singladuras hasta su añorada Kalevala. Allí, en la orilla, le esperaba el viejo y a él dijo que el campo había sido construido y entregado a Luohi, según se había acordado, pero también hizo saber que la doncella prometida no cumplió su parte del trato y él, Ilmarinen, tanto como Váinámáinen, habían sido doblemente burlados por la virgen de Pohjola.

LEMMINKAINEN EL AMANTE

Ahti Lemminkäinen nació en Kauko y fue un joven tímido hasta que pescó una perca y ésta, para salvar su vida, prometió enseñarle la palabra encantada que le haría el hombre más amado por las mujeres, pero no había tal palabra, era necesario comerse el pez para lograr ese encanto y Ahti se la comió. Ciertamente, pronto Ahti era un ser querido por todos, especialmente por las mujeres, como lo demuestra su primera aventura con Kylliki, la preciosa joven de famosa belleza a la que rapta y enamora; pero Ahti Lemminkäinen cree que su mujer no le ha guardado la debida ausencia y marcha a Pohjola, pretendiendo esta vez a la hija de Louhi, y teniendo que cumplir una dura prueba para conseguirla, la captura del alce de Hiisi, caza que le costaría la vida en las aguas del río Tuoni, asesinado por la venganza de un viejo al que había humillado. Ahti cayó al reino de la muerte, al reino de Tuoni y Tuonetar, en medio del horror y el sufrimiento. Desaparecido Ahti, su madre inicia la penosa búsqueda del hijo perdido, sumergiéndose en las aguas, cruzando las tierras del norte, preguntando a la Luna y, por fin, oyendo lo que el Sol le contaba, que Ahti había sido arrastrado al Tuoni. La madre pidió a Ilmarinen que forjara un rastrillo de cien brazas para sacar a su hijo del fondo del río; con él rescató a su amado hijo, y con su amor le devolvió la vida. Volvieron a casa, pero Kylliki se había ido para siempre. Entonces Ahti partió de nuevo a Pohjola, esta vez airado, por no

haber sido invitado a las fastuosas celebraciones de la boda de la hija de Louhi con Ilmarinen. Llegado al norte, Ahti Lemmikáinen va a provocar al Hijo del Norte, al anfitrión, retándole a un duelo a muerte, en el que vence Ahti, pero la satisfacción por su victoria es breve, porque tiene que huir, puesto que todos los hombres de Pohjola, al saber que su jefe ha muerto a manos de Ahti, se lanzan en su persecución. Durante tres años se refugió en la Isla de las Mujeres, siendo amado por todas y amando a casi todas, pero llegó la hora de volver junto a su madre y no hubo más remedio que abandonar tan dulce refugio. Cuando alcanzó la orilla de sus tierras, divisó sólo destrucción y cenizas, pero lo que veía no lo era todo; también pudo ver, al poco, a su dulce madre, escondida entre las ruinas, esperando siempre su regreso, convencida de que él volvería junto a ella otra vez más, sabiendo que todavía le quedaba mucho por hacer a su hijo, el alegre héroe Ahti Lemminkáinen.

VOLVAMOS A VÁINÁMÓINEN Y A ILMARINEN

Váinámáinen construía un barco y estaba a punto de terminarlo, pero le faltaban tres palabras mágicas para terminar de darle forma; no había manera de recordar cómo eran y Váinámáinen se desesperaba, pensando que era una tarea imposible, hasta que se acercó un pastor y le dijo que el gigante Antero Vipunen sabía todo lo que él necesitaba saber. Fue Váinámáinen a Ilmarinen, para que el herrero le forjara el equipo de hierro que debía llevar para llegar hasta la morada de Antero Vipunen; entonces supo, por boca del herrero, que Antero había muerto hacía muchos años. Pero ni eso detuvo a Váinámáinen, quien, equipado con la armadura que le permitía atravesar las agujas de las mujeres, las espadas de los hombres y las hachas de los héroes, llegó hasta donde yacía Vipunen con su magia. Metió su maza en la garganta del gigante y le ordenó erguirse. Vipunen se levantó al momento, con la boca inmovilizada por la maza de Váinámáinen. Aprovechando la sorpresa, el viejo saltó a su garganta y se metió en su vientre, montando dentro de él una fragua para atormentar a Antero, comiéndose sus entrañas y golpeando su cuerpo. Así, hasta que logró que el gigante le enseñara toda su inmensa sabiduría.

Cuando hubo conseguido su propósito, el imperturbable Váinámáinen volvió a su casa y terminó su barco. Con él quería navegar hacia el norte, para pedir de nuevo la mano de aquella virgen que no podía olvidar. Terminado de construir su navío, Váinámáinen lo botó y fue gozoso rumbo a Pohjola, pero la virgen Anniki se acercó a preguntar la razón de su viaje. Váinámáinen mintió una y otra vez, provocando la duda en Anniki, quien le amenazó con una tremenda tormenta si Váinámáinen no decía, ahora ya, la verdad. El viejo confesó y la virgen fue corriendo a decir a Ilmarinen que el viejo había decidido

ir solo en busca de la virgen de Pohjola. Ilmarinen se preparó para ir en busca del viejo y consiguió, tras tres días de carrera en su trineo, alcanzarle.

EL PACTO DE LOS DOS AMIGOS

Tras acordar que ya no habría más luchas por la virgen de Pohjola y hartos de ser inútiles rivales por ese difícil amor, Váinámáinen e Ilmarinen deciden seguir por separado su camino a Pohjola, éste por tierra, aquél por mar, a la búsqueda de aquella virgen tan hermosa y tan deseable como esquiva, siempre prometida como recompensa al viejo y al herrero, y nunca recibida. Pero ahora van a hacer que ella diga, de una vez por todas, por cuál de los se decide la escurridiza doncella. La elección es rápida esta vez, la virgen prefiere a Ilmarinen, por que no es un viejo como Váinámáinen, aunque antes lo hubiese rechazado de un modo tan definitivo. Pero Louhies una vieja retorcida y soberbia, que ahora quiere hacerlo todo más costoso al buen herrero, proponiéndole nuevas pruebas a cada momento Ilmarinen se ve obligado a descifrar los complejos (y absurdos) problemas propuestos pero la vieja no cuenta con la complicidad antagonista de su propia hija, de la virgen sin nombre que tantas páginas llenó de la historia del Kalevala. Con ella a su lado, la victoria es segura, y la boda va a celebrarse por todo lo alto. Sólo quedan fuera Váinámáinen, por su tristeza, y Lemminkáinen, que no ha sido invitado, lo que va a ser motivo de su ira y del comienzo de aquel duelo a muerte con el Hijo del Norte que ya hemos relatado antes. Pero con la boda no va a llegarle la felicidad por mucho tiempo al enamorado Ilmarinen: su esposa, su bella y ansiada esposa es una mujer malvada y la cruel burla que hace al buen esclavo Kullervo, al darle una piedra como única comida hace que éste ponga en marcha su venganza (mágica, por supuesto) con la complicidad del lobo y del oso, dando muerte a quien le humillara. Es la desolación para Ilmarinen, al ver muerta a su amada Kullervo, ya antes traicionado por su hermano Untamo, quien le había vendido como esclavo, y ahora castigado por el destino, al enterarse de que la virgen con la que ha yacido no es sino su propia hermana. Kullervo, aún más enfurecido, mata a su hermano Untamo, pero tampoco le sirve de consuelo esta muerte, sólo descansará cuando se quite la vida con su propia espada.

LA DESESPERACION DE ILMARINEN

El herrero pensó que podría encontrar consuelo en una nueva esposa que él mismo forjase a imagen de la desaparecida, y se puso a trabajar incansablemente en su fragua, hasta que consiguió la más hermosa mujer jamás construida de oro

y plata; pero fría era su compañía, muda su presencia, inútil su existencia. Ilmarinen quiso regalar la mujer de oro y plata a Váinámáinen, pero él no la quiso, y recomendó a Ilmarinen que la volviera a fundir, pues nadie debía dejarse deslumbrar por el oro, o por la plata. Ilmarinen comprendió que debía buscar una nueva esposa de carne y hueso y pensó en Pohjola, en otra hija de Louhi que le recordase a su perdida mujer. Pero nada consiguió de Louhi, y tuvo que raptar a su segunda hija. Tampoco sirvió de mucho el rapto, pues en la primera noche ya se acostó ella con un desconocido. Ilmarinen, al despertar, vio la escena y casi la mató, pero su espada se negó a terminar con la vida de aquella coqueta y el desgraciado Ilmarinen se contentó con ordenar que la infiel raptada fuera a convertirse en solitaria gaviota, condenada a vivir sobre un peñasco, entre las frías aguas del mar. Más solo que jamás hubiera estado, el herrero siguió su interrumpido camino hacia el hogar. Al paso le salió el viejo Váinámáinen, y juntos se propusieron rescatar de Pohjola aquel campo construido para lograr la pretendida felicidad, y que tan tristes frutos había deparado a ambos. Construyeron un navío poderoso, forjaron una espada vencedora, y partieron a la búsqueda del campo mágico, recogiendo por el camino al retirado héroe Lemminkáinen, que presto se sumó a la expedición, gozoso de poder volver a luchar contra la gente de Pohjola, de la que tan penosos recuerdos guardaba su memoria.

LA CREACION DEL KANTELE

Chocaron los navegantes contra algo extraño, contra algo que les detuvo en su marcha. Váinámáinen hizo un arpa, el kantele. Todos los que vivían en las proximidades fueron a probarlo, pero ninguno conseguía sacar un sonido de aquella arpa hecha de las espinas del lucio gigante. Hasta que las manos del viejo Váinámáinen acariciaron el kantele: entonces brotó un torrente de sonido que causó la admiración de los dioses, de los hombres y hasta de los animales, que abandonaban sus guaridas, escondrijos y nidos y corrían, nadaban y volaban para oír la música inigualable de Váinámáinen con su kantele. Después, cuando la gran fiesta hubo acabado, los tres héroes reemprendieron rumbo hacia Pohjola. Allí, la vieja Louhi les preguntó el motivo de su visita y ellos fueron sinceros, dijeron que querían compartir aquel campo que pidiera Váinámáinen a Ilmarinen para que Louhi lo disfrutara. Pero la vieja se encolerizó, ella no estaba dispuesta a compartir su tesoro; nunca lo había estado, por eso lo tenía encerrado bajo tierra, en la oscuridad más impenetrable, porque lo quería poseer, aunque no disfrutara de su potencia mágica. La horrible madre de Pohjola llamó a sus hombres para que acudieran en su auxilio, para que mataran a Váinámáinen; de nuevo fue inútil su migno esfuerzo contra el imperturbable y sabio Váinámáinen; al viejo runoia no le complacía tener que matar una y otra vez, por eso le bastó sentarse ante su kantele y tocar en él; pronto los guerreros

estaban hechizados por su música y su magia. Libres los héroes para moverse por Pohjola, fueron en busca del campo. Váinámáinen, Ilmarinen y Lemminkáinen lo arrancaron de su escondite con la ayuda de un toro gigante; ya era suyo el molino; era llegada la hora de embarcarse y volver triunfantes a Kaleva con la riqueza que el campo representaba, con la magia del molino en su poder.

LA BATALLA ENTRE KALEVALA Y POMOLA

Estaban muy lejos de Pohjola Váinámáinen, Ilmarinen y Lemminkáinen y los tres héroes, creyéndose victoriosos en su expedición, pero Louhi ya había recobrado el sentido y supo que le habían quitado su campo. Entonces más furiosa que nunca antes, pidió a la diosa de la niebla que enviara una niebla tal a los navegantes que los detuviera donde quiera que se hallaran. Uuta, la diosa, oyó su petición y envolvió a la embarcación en la más tupida niebla durante tres días, pero la espada de Váinámáinen la hendió y se libraron de ella. Después Ukko, dios del cielo, envió sus vientos contra los navegantes, y las olas arrebataron el kantele, pero la magia de Váinámáinen venció a los vientos. Louhi desesperada movilizó su ejército y lo lanzó en un barco con cien remeros y mil guerreros, en pos de los tres héroes, pero la magia de Váinámáinen hizo surgir escollos de las aguas y el barco enemigo se hundió al chocar contra ellos. Pero Louhi se transformó en águila y montó sobre sus espaldas al ejército de Pohjola y se puso de nuevo en marcha contra los tres héroes. Váinámáinen la vio llegar y le ofreció de nuevo compartir el campo, pero la vieja sólo lo quería para ella. Váinámáinen empezó su combate contra Louhi y destruyó su ejército, pero la vieja avara agarró el campo en su caída, arrastrándolo con ella al fondo del mar, roto ya el molino en mil pedazos, tras su pérdida, la vieja Louhi se volvió a su casa del norte, llorando amargamente por su avaricia. Váinámáinen no se inmutó por la pérdida, antes bien al contrario, predijo que los restos del campo servirían para repartir entre todos su poder, para fecundar la tierra con generosidad, y — en efecto—los restos le esperaban sobre la arena de la playa cuando llegó a su casa, todo lo que tuvo que hacer fue llevarlos tierra adentro y el grano floreció para siempre de esa semilla.

EL KANTELE DE ABEDUL

Trató inútilmente Váinámáinen de recuperar su kantele del fondo del mar con ayuda de un rastrillo forjado por su buen amigo Ilmarinen que con su madera iba a fabricar un kantele, con los cabellos de una virgen sus siete cuerdas; de nuevo hizo sonar Váinámáinen su arpa, de nuevo, dioses, humanos y animales acudieron atrapados por su música sin par. Pero acechaba de nuevo la

desgracia, porque la vieja Louhi aprovechó que el Sol y la Luna se habían acercado tanto a la Tierra para oír la música de Váinámáinen, que ésta los atrapó y los encerró en Pohjola. No se contentó con este secuestro de la luz, también robó el fuego de Ilmarinen y la oscuridad se abatió sobre toda Kalevala. Se reunieron todos los hombres y mujeres de Kalevala para pedir a Ilmarinen que forjase un nuevo cielo, para que construyese un nuevo Sol y una nueva Luna y, a la luz de las luciérnagas, hizo un Sol de oro y una Luna de plata, pero ninguno de los dos astros de metal pudo restaurar la luz perdida. Así que Váinámáinen pidió a la Suerte que le dijera dónde estaban el Sol y la Luna desaparecidos, y la Suerte le respondió que en Pohjola. Solo fue Váinámáinen al norte, sólo se enfrentó con todos los guerreros de Pohjola y a todos los destruyó, pero no podía sacar a la Luna ni al Sol de su encierro. Sólo volvió a Kalevala, a pedir a su amigo Ilmarinen que le forjara una docena de cuñas, unas llaves de todo tipo y un tridente. Pero Louhi fue, convertida en pájaro carroñero, al sur, a espiar a Ilmarinen en su taller. Le preguntó la vieja, transmutada en pajarraco, que era aquello que el famoso herrero estaba forjando tan afanosamente en su yunque y el inocente herrero le contestó, sin sospechar quién era su interlocutor, que se trataba de una argolla de hierro para aherrojar a la siniestra vieja de Pohjola. Se asustó Louhi con la descripción y la finalidad de su trabajo, pues ya se veía apresada por los airados enemigos. Así que Louhi voló rápidamente al norte, para liberar a la Luna y al Sol de su encierro y devolverlos al sur, al cielo de Kalevala digio del regreso de la luz, para robarles el fuego del herrero sin que tuvieran tiempo ni ocasión de reaccionar. Cuando pudieron darse cuenta, el país de Kalevala tenía de nuevo su luz en el cielo, pero faltaba el fuego de Ilmarinen; toda actividad cesó, nada podía fabricarse en la fragua apagada, nada podía cocinarse en sus hogares sin lumbre. Se reunieron los preocupados héroes, Váinámáinen, Ilmarinen, Lemminkáinen y su buen amigo Tiera, aquel de quien sospechara cuando su esposa Kyllikki desapareció, para tratar de solucionar definitivamente el constante problema que planteaba la vieja y malvada Louhi, la Madre del Norte. Todos ellos bien sabían que sólo Louhi podía ser la culpable de aquel crimen; todos ellos bien sabían que sólo apresándola y enviándola a Manbala, al infierno del negro río Tuoni, podían asegurarse la paz de una vez por todas.

LA MUERTE DE LOUHI, EL TRIUNFO DEL BIEN

Cuando estaban reunidos los cuatro héroes en el bosque, pergeñando su plan contra Louhi, un cuervo voló sobre ellos, advirtiéndoles del peligro que representaba esa conversación entre ellos, que podía también ser escuchada del mismo modo por sus enemigos. Aceptaron el consejo y fueron a casa de Lemminkáinen, allí vieron cuáles eran las fuerzas propias y cuáles las ajenas. Decidieron que no podían contar con los dioses ni con la justicia, pues no podían

ni unos ni otra implicarse en un asunto en el que fueran invocados por ambas partes opuestas. Se consideró que tampoco los hechizos contarían, pues los dos bandos eran igual de poderosos en asuntos de magia; quedaban pues Louhi y su gente, la poca superviviente de las anteriores batallas, y los cuatro héroes, Váinámáinen, Ilmarinen, Lemminkäinen y Tiera. Los cuatro irían por caminos diferentes, Váinámáinen e Ilmarinen por tierra y Lemminkäinen y Tiera por mar, hasta reunirse en las inmediaciones de la mansión de Louhi, para allí hacer salir a la vieja y acabar con ella, clavándola después Lemminkäinen con sus flechas a la corteza de un abedul, como si de una mariposa se tratase. Cuando Váinámáinen e Ilmarinen estaban tomando su última comida junto a los fuegos apagados de Kalevala, vieron que caía hollín de la chimenea y entraba un fuerte olor a hierbabuena; alguien trataba de entrar por ella y, por el aroma de la hierbabuena, no podía ser otro que el buen enano Kul, que venía a ayudarles y a decirles que conocía su plan; que mientras ellos estaban allí Yanki-murt estaba acompañando a Lemminkäinen y a Tiera en su navegación, y que Louhi había mandado contra ellos el hielo para inmovilizarlos en medio del mar, cosa poco probable, puesto que Yanki-murt sabía los conjuros necesarios para acabar con esas magias de la vieja de Pohjola. Vánámáinen respondió a su amigo Kul que, con toda seguridad, Louhi mandaría contra ellos al monstruo Tursas, y Kul le tranquilizó, asegurándose que ya estaba en camino Vuvozo, con un tonel de cerveza para invitar a Tursas, puesto que esa era su bebida favorita. Kul también había tramado un plan para ellos, puesto que el buen enano sabía que había una grieta oculta en el camino, esperando su trineo y había pensado en mandar un trineo con sus ropas, para que Louhi creyera que había acabado con ellos, como creería que había acabado también con Lemminkäinen y Tiera, pues los cuatro irían volando en los dos grandes albatros. Allá en Pohjola, junto a la casa de Louhi, estaban colgadas las pretendidas ropas de los pretendidos héroes vencidos y ella y su gente celebraban la imaginaria victoria; pero entonces llegó un viejo a la casa y Louhi salió a recibirle, creyendo que era Poi, que venía a traer las fresas para el banquete. Pero el viejo espetó a Louhi que se pegara a la puerta que Yanki-murt había cerrado al entrar, mientras que Vu-vozo había adormecido a los sicarios de la vieja con su mirada. Lemminkäinen apuntó con su arco a la vieja y le dijo que venían a buscar su ropa, que venían a recuperar su fuego. Pero Louhi no estaba dispuesta a dejarse vencer y se negó a decirles el escondite del fuego, y Kul apremió a Lemminkäinen para que acabara lo que ya estaba empezado, pues ellos siete encontrarían el fuego robado sin ninguna otra ayuda. Entonces Lemminkäinen soltó la mano que tensaba el arco y la flecha voló para atravesar de muerte el cuerpo de la vieja y clavarlo a la hoja de la puerta, como se clavan las mariposas al tronco de un abedul, mientras su negra alma iba a parar al fondo del río Tuoni, para quedar por siempre allí, sumergida en el reino de la muerte.

EL COLOFON DE MARJATTA

Tras este relato de la lucha entre el sur y el frío norte, el Kalevala se alarga con un canto, el poema quincuagésimo, en el que se habla de la virgen Marjatta, que da a luz a un niño sin intervención de varón —la inmaculada concepción— y dice que ese niño será nombrado rey de Karelia, mientras que el viejo y sabio Váinámáinen, cediendo su puesto a ese niño prodigioso, abandona Kalevala y lega al pueblo finés su canto y su música.

MITOS DE LOS NEGROS AFRICANOS

En los últimos tiempos han surgido numerosas reflexiones, estudios e informaciones, sobre el África negra. Parece como si existiera un acuerdo tácito para poner de moda a la negritud. Tal vez se trate, por otro lado, de hacer justicia, puesto que hasta épocas muy recientes apenas se había hablado de África, ya fuera por la dejadez de muchos investigadores, o porque apenas se sabía gran cosa de su historia y su cultura.

Sin embargo, en la actualidad, muchos historiadores y etnólogos nos hablan de África con verdadera pasión. Explican que para la mejor comprensión del mundo negro se hace necesario conocer sus aspectos geográficos y físicos, puesto que ambos inciden sustancialmente sobre lo histórico, y lo determinan.

Y así, interpretan el mundo africano de forma minuciosa y desde una perspectiva nueva hasta entonces —aunque acaso sus estudios y reflexiones puedan conducirles a una especie de determinismo geográfico—, e inédita, puesto que se concede prioridad al estudio, por ejemplo, de datos climáticos, orográficos e hidrográficos sobre consideraciones de tipo histórico. Todo lo cual conduce a la consideración del continente negro como un espacio cerrado, en el que sus pobladores rechazarían cualquier amago de influencia ajena a ellos; con lo que se hallarían abocados a cierta clase de impenetrable ostracismo étnico. No obstante, los distintos pueblos, y tribus, que se encontraban desperdigados por el territorio africano, ciertamente que tenían limitado su espacio por una especie de muro de arena que señalaba, de forma expeditiva, la frontera norte del África negra: se trataba del hoy célebre desierto del Sáhara.

FRONTERAS DE ARENA

Pero, esto, no siempre fue así, puesto que esa franja desértica denominada "desierto del Sáhara", antaño era un verdadero vergel, pleno de abundante vegetación, con árboles y prados, y feraces llanuras y colinas. Mas ello sucedió

hace ya seis mil años, cuando ya en otras zonas de África los primeros homínidos habían dejado grabados — en las paredes rocosas de las cuevas que usaban para guarecerse—signos mínimos cargados de simbolismo emblemático; y pinturas esquemáticas, cuyo valor como documento social, político, ritual y estético es incalculable.

Esa especie de jardín natural, que fue el actual desierto del Sáhara, quedó agostado por una gran sequía que tuvo su origen cuatro milenios antes de nuestra era. La gran desecación perduró por espacio de casi dos mil años, y las consecuencias directas de sus efectos están ahí, en esa enorme franja desierta que se extiende de occidente a oriente en la zona norte del continente africano y que, según algunos historiadores, constituye el límite que la propia naturaleza ha impuesto al mundo negro.

Ya en tiempos de las glaciaciones, a finales del período terciario —hace aproximadamente seiscientos mil años—, el territorio africano había sido lugar de residencia de los primeros homínidos. En algunas partes de su zona sur se han hallado, junto a útiles de piedras sin labrar y cantos rodados o eolitos, restos humanos de gran antigüedad. También se han conseguido datos y pruebas que han permitido, a los especialistas e investigadores, afirmar que aquellos primeros homínidos conocían el fuego. Esas zonas africanas están consideradas, en la actualidad, como centros de importantes hallazgos prehistóricos.

UNA NUEVA TIERRA

Los pobladores de las zonas desérticas se extendieron, y emigraron, hacia el norte, el sur y el este. En su afán por buscar una nueva tierra en la que echar raíces, por así decirlo, se toparon con otras tribus que, desde épocas remotas, habitaban en las zonas tropicales del continente africano.

Ante la ausencia de pruebas fidedignas para catalogar con exactitud los distintos pueblos que se hallaban diseminados por tierras africanas, se han adelantado hipótesis que afirman que existieron tribus primitivas "paleonegríticas" que practicaban la caza y conocían técnicas rudimentarias para trabajar la tierra; especialmente se esforzaban en lograr que el terreno pobre y yermo de zonas extremas y montañosas llegara a ser fértil y feraz. Para ello, contaban con el conocimiento del cultivo intensivo, mediante el que conseguían, además del total abastecimiento de todo tipo de productos hortícolas, algo más importante, a saber, la cohesión social necesaria para hacer posible el auge poblacional y, por ende, el asentamiento definitivo en una determinada zona; de este modo llegarían a la formación de núcleos o grupos sociales con una densidad de casi cincuenta habitantes por kilómetro cuadrado.

PUEBLOS Y CULTURAS

Algunos de estos grupos poblacionales ocuparon la región norte del territorio africano, lugar cercano a la ribera oriental del Nilo; tal es el caso de la tribu de los dogones, que se caracterizaba porque entre sus miembros y el propio entorno geográfico se estableció un vínculo tribal difícil de romper.

También, el grupo de los basari es otro de los denominados "pueblos desnudos" de África, los cuales se hallaban desperdigados por diferentes zonas. Su antigüedad se remonta a cerca de seis mil años y terminaron asentándose en Guinea. En la Costa de Marfil se establecieron los "lobis". Los "combas" ocuparon la región de Togo. Y las tierras de Nigeria se vieron pobladas por tribus de "angus" y "fabis". Todos los grupos enumerados fueron conformando las grandes zonas étnicas de África.

Mas también en los territorios desérticos y en las zonas ecuatoriales se fueron asentando poblaciones de raigambre étnico como los "mandinga" y los "bambara". También los "yoruba", en unión de los "hausa" y los "ibos", se irían asentando por la zona de Nigeria hasta constituirse en la masa de población más rica de todo el continente africano.

Según todos los investigadores, las distintas tribus señaladas mantenían entre sí una clara diferenciación social, y otro tanto sucedía en el terreno político o religioso. La autonomía estaba garantizada, lo mismo que las costumbres milenarias de cada tribu y su idiosincrasia propia. La variedad de creencias, de historia, de leyendas y de mitos, que confluyen en las poblaciones reseñadas, hace que el continente africano se muestre atractivo e interesante en grado sumo. Si a todo ello se añade que fue en Nubla —territorio situado en el fértil, y maravilloso, valle del Nilo— en donde tuvo su origen una de las primeras civilizaciones del continente africano, que recibió precisamente el nombre de civilización de los nubios —en la actualidad casi toda la zona es territorio sudanés—, la cual provenía probablemente de Asia, puesto que el color de su piel era muy similar al de los pobladores de ese continente y, durante un milenio, mantuvo todo su esplendor.

EL SUR

La región situada más al sur del lugar de asentamiento de los egipcios era denominada por éstos con el nombre de "Kus"; los nativos de esta zona tenían la pigmentación de su piel más oscura que los del norte, eran de raza negra. Habían

establecido la capital de toda la región en una zona muy próxima a un enorme recoveco del río Nilo y, en su subsuelo, se hallaban las más fabulosas reservas de oro de todos los tiempos.

Esta capital recibió el nombre de Napata y tuvo dirigentes que la hicieron crecer en demasía, hasta el punto de que Egipto mismo fue sometido. Los márgenes del Nilo también fueron conquistados por los reyes de Napata. En aquel tiempo —hace casi tres mil años— toda la extensa ribera de ambos lados del Nilo estaba formada por valles y pastizales siempre fértiles; actualmente hay grandes zonas yermas y terrenos eriales.

La riqueza de la población de la zona del Kus —los "kusitas"— se vio incrementada por el descubrimiento, en el subsuelo más próximo a la ciudad de Napata, de gran cantidad de mineral de hierro. A todo ello habrá que añadir, además, las productivas transacciones de marfil que los pueblos limítrofes les suministraban.

Pero, este gran imperio "kusita" se hallaba sometido a la rapiña y al hurto de numerosas tribus nómadas. Ya desde el siglo III, antes de nuestra era, los ladrones esquilaban las caravanas "kusitas" que transportaban oro y marfil por las rutas comerciales abiertas al efecto.

El resultado final es que el emperador del poderoso reino de "Axum", situado más al sur, en las cercanías de la meseta de Etiopía, someterá a todas las poblaciones del "Xus" y se apropiará de sus ricas minas de hierro y oro.

ARTESANOS Y HERREROS

Todo lo antedicho ha servido para que algunos investigadores expresen, con contundencia, sus tesis favorables a la más que probable influencia de las grandes civilizaciones norte africanas sobre las culturas desarrolladas en el mundo negro, y sobre su estructura social. Algunos hallazgos relevantes vienen a avalar la tesis expuesta. Por ejemplo, se han encontrado perlas de cristal egipcio en áreas del territorio de Gabón, y también pequeñas representaciones y efigies del dios Osiris en zonas situadas al sur del río Zambeze y en los territorios del oriente del Congo. Tal vez no suponga todo ello una prueba concluyente de la incidencia de la civilización egipcia en el mundo negro pero, sin embargo, sí que se abren expectativas por las cuales puede afirmarse que en el campo artístico y técnico existió cierta relación; el caso más claro es la utilización, por ambos pueblos, de la técnica de la fundición con cera. No obstante, ya desde el año 3000 (a. C.), las tribus de la zona del Níger, por ejemplo, conocían la metalurgia del hierro y, desde épocas muy remotas, ya

habían formado una especie de gremios, o sociedades, de herreros, que se constituían en castas y trabajaban el estaño y la metalurgia del hierro.

ZONAS DE REFUGIO

Dos grupos étnicos, firmes exponentes de la negritud, se hace necesario destacar: los bantú y los negros sudaneses.

A pesar de ciertas diferencias, más bien debidas a determinados avatares históricos que a la voluntad de los protagonistas, ambas etnias mantienen su unidad cultural y lingüística. La raza bantú es originaria de los grandes lagos africanos y no se ha visto mezclada con otros grupos, tales como los beréberes islamizados, moros, o cualesquiera otros pueblos de raigambre islámico—semita.

Los bantúes se regían por monarcas que pretendían, en todos los casos, lograr la paz para su pueblo. Se les denominaba "kakabas" y la relación con el resto de la población, o con otros territorios circundantes, no se hacía directamente, sino que utilizaban tambores para comunicarse. También, según las proporciones del sonido, o las variaciones del ritmo de los tambores, se podía deducir el poder de los reyes bantúes. Los tambores —algunos tenían hasta dos metros de radio— se depositaban en el interior de lugares sagrados y templos. Quienes los custodiaban y se encargaban de hacerlos sonar formaban una casta privilegiada y eran muy considerados por las tribus y reinos de los grandes lagos. Actualmente, los bantúes se hallan asentados en la isla de Madagascar y, en opinión de etnólogos y geógrafos, deben considerarse "fuera del continente negro". Se considera a los pigmeos como descendientes de los primeros pobladores del continente africano. Permanecen en las "zonas de refugio, constituidas por extensas tierras selváticas, donde el agua de lluvia se mantiene en el mismo lugar sobre el que ha caído para, así, formar una inmensa selva virgen, una selva-esponja, saturada de agua, con los macizos espesos de árboles gigantes, con el monte embrollado, oscuro y silencioso, resistente a cualquier roturación, hostil al establecimiento humano e, incluso, a la circulación, salvo la que se hace por los ríos; región de vida precaria, aislada, basada en la pesca y en la caza".

FUERZAS PODEROSAS

Recientes excavaciones han dejado al descubierto figuras de terracota — como las halladas en la zona de Nok (Nigeria)— cuya antigüedad se remonta a casi dos mil quinientos años. Algunas de estas estatuas están realizadas de tal

modo que la cabeza es mucho mayor que el cuerpo; semejante desproporción era una característica de los artistas africanos y con ello querían dar a entender que no sólo representaban seres humanos sino que también su arte pretendía llamar la atención sobre cierta clase de significación simbólica, alejada de todo naturalismo.

En este sentido, el hallazgo de las denominadas "figuras de Jano" — llamadas así porque recuerdan a la deidad romana Jano, que aparecía representada con dos cabezas contrapuestas, puesto que personificaba la vigilancia y la custodia—, llevado a cabo en el valle de Taruga, es un claro ejemplo pleno de connotaciones míticas y emblemáticas. Además, algunas de las estatuas encontradas en la aldea de Nok representan, y simbolizan, a las fuerzas sobrenaturales y poderosas que aparecían relacionadas con la producción de alimentos y la satisfacción de las primeras necesidades.

Otros hallazgos, en los que aparecían hasta media docena de cabezas, de terracota, se han relacionado con la existencia de santuarios, templos o lugares de culto y rito, en los bosques considerados, por lo mismo, como sagrados.

Se afirma, además, que "la técnica de la fundición guarda cierta relación mítica y ritual con las figuras de terracota de los hornos del valle de Taruga".

Otro tanto acaece con el arte estatuario de Benin, que alcanzó su plenitud entre los siglos XI y XV de nuestra era. "En tal sentido las figuras de animales, como el leopardo, simbolizan el poder de sus reyes que, a veces, portaban máscaras realizadas en marfil, las cuales llevaban incrustadas, a su vez, pequeñas figurillas de los colonizadores europeos con el objeto de apropiarse de su saber y su inteligencia y, de este modo, no ser dominados por ellos".

SAGRADA NATURALEZA

Los pueblos africanos tenían hacia los fenómenos naturales, hacia el Sol, la Luna, las estrellas, hacia las montañas, los ríos, mares y árboles, cierto respeto sacro. Todo estaba personificado y vivo —asimismo—; y, por doquier, surgían ídolos, fetiches, talismanes, brujos, hechiceros y magos.

El primitivismo de las leyendas de los pueblos de África meridional entronca con una especie de animismo, que les hace adorar a los árboles porque pensaban que, en un tiempo muy lejano, fueron sus antepasados. Lo mismo sucedía con los animales; con el añadido, además, de que se les asociaba con cierta clase de esoterismo que conducía a la creencia de que los muertos se aparecían a los vivos, precisamente, en forma de animales. El culto a los

muertos se hallaba muy extendido, y se consideraba obligatorio hacerles ofrendas. De este modo, la muerte que siempre era tabú —es decir, algo que no debía ni mencionarse ni mentarse pues, de lo contrario, podrían sobrevenir terribles castigos a los infractores de tales preceptos—, adquiría una importancia capital entre los componentes de una determinada tribu y su modo de comportarse. Cuando alguien moría, todos los demás abandonaban el lugar de marras, para que la desgracia no les alcanzara como al finado. Son muy frecuentes, por lo demás, las leyendas sobre la muerte, y existen varios mitos, acerca del origen de tan tremendo mal, en algunas tribus africanas de la zona que estamos describiendo.

En el valle del río Níger, el fetichismo se halla muy extendido y, de entre sus pobladores, surgen muchos magos y hechiceros que son los encargados de dirigir el culto al ídolo y de ofrecerle los distintos sacrificios; también tienen el don de predecir el futuro y de pronunciar oráculos.

MITO DE LA CREACION

Muchos pueblos africanos cuentan, también, con numerosas leyendas para explicar el origen de la especie y, al propio tiempo, han elaborado curiosos mitos sobre la creación del primer hombre y de la primera mujer. La narración de los hechos aparece repleta de inventiva y fantasía:

Hubo un tiempo en que el ser superior Mulukú —en las poblaciones centroafricanas, a la deidad suprema se la conocía con el nombre de Woka— se propuso hacer brotar, de la tierra misma, a la primera pareja de la que todos descendemos. Mulukú, que dominaba el oficio de la siembra o, por mejor decir, era el sembrador por excelencia, hizo dos agujeros en el suelo. De uno surgió una mujer, del otro surgió un hombre. Ambos gozaban de la simpatía y el cariño de su hacedor y, por lo mismo, decidió enseñarles todo lo relativo a la tierra y su cultivo. Les proveyó, además, de herramientas para cavar y mullir el suelo y para cortar, o podar, árboles secos, y para clavar estacas. Puso en sus manos semillas de mijo para sembrar en la tierra y, en fin, les mostró la manera de vivir por sí mismos, sin dependencia alguna de cualesquiera otras criaturas.

Sin embargo, cuenta la leyenda que la primera pareja de nuestra especie desatendió todos los consejos que la deidad les había dado y que, por lo mismo, abandonaron las tierras, las cuales terminaron convirtiéndose en eriales y campos yermos. Y, así, la primera pareja consumió su desobediencia, con lo que su hacedor los trastocó en monos. El mito —o, por mejor decir, la fábula—, relata que Mulukú montó en cólera y arrancó la cola de los monos para ponérsela a la especie humana. Al propio tiempo ordenó a los monos que fueran

humanos y a los humanos que fueran monos; depositó en éstos su confianza, mientras que se la retiraba a los humanos. Y dijo a los monos: "Sed humanos". Y a los humanos: "Sed monos".

LA CUNA DEL "AUSTRALOPITHECUS"

La figura de un padre protector y poderoso también aparece entre los pueblos africanos. Y, respecto a su cosmología, numerosas leyendas jalonan la propia idiosincrasia de las diferentes tribus. Todos los pobladores del África negra han creído que la tierra no tenía edad, y que existía desde siempre. Y, según opinión de muchos historiadores insuficientemente documentados, es decir, que basaban más sus asertos y conclusiones en fatuas declaraciones de eruditos pensadores, que en una labor de investigación y estudio personales, se ha llegado a decir que los africanos forman parte de los denominados "pueblos sin historia". Lo cual quiere decir que no han contribuido al desarrollo de la humanidad, ni mucho ni poco; y que entre los negros africanos ha sido desigual su evolución y, desde luego, ninguno ha creado una cultura autóctona que lo caracterice. Sin embargo, descubrimientos arqueológicos de gran importancia — entre otros el del primer homínido, conocido con el nombre de "australopithecus", pues sus restos fueron hallados, hace poco más de medio siglo, concretamente en el año 1924, en la zona austral del continente africano —, así como el profundo estudio de las innumerables muestras de arte rupestre, que se encuentran en toda África, han llevado a reconsiderar los erróneos criterios que hasta hace muy poco se tenían del continente negro.

NUESTRA PROPIA HISTORIA

Hoy, por las excavaciones, y estudios que se llevan a cabo en toda África —muy especialmente en zonas que hasta el presente, no se sabe a causa de qué criterios, habían sido relegadas—, se han detectado pruebas suficientes para concluir que fue en este territorio en donde comenzó el proceso de hominización. En cualquier caso, los hallazgos de los especialistas e investigadores nos llevan a concluir que África fue uno de los más importantes focos de cultura prehomínida. Los eslabones de la cadena que nos une a nuestros más ancestrales antepasados, se encuentran en el continente negro. Otro factor a tener en cuenta, a la hora de enjuiciar el escaso avance de los estudios llevados a cabo en el continente negro, es aquel que se refiere a las condiciones adversas de su suelo; la acidez del suelo africano desgasta con prontitud todo vestigio, especialmente los restos fósiles. Sin embargo, hoy se sabe que fueron los primeros homínidos del continente africano quienes, debido a sus peculiaridades físicas y somáticas —por ejemplo su piel sin vello, su producción de melanina

que les dará la adecuada pigmentación, su abundancia de glándulas sudoríparas, su cabello rizado, etc.—, iniciaron el denominado proceso de adaptación al medio, con el que comenzará, sin ninguna duda, la hominización propiamente dicha. La importancia de este proceso es capital pues, en un principio, el homínido se caracteriza por su actitud práctica, ya que primordialmente pretende construir toda una serie de artilugios que le llevan a dominar las técnicas de la pesca, la caza, la agricultura y la ganadería. Como para ello debe contar con herramientas diversas, se transforma en "homo faber" y "homo habilis", de aquí a constituirse en nuestro seguro antepasado, el "homo sapiens", apenas media una mínima distancia.

COSTUMBRES ANCESTRALES

El largo camino de la hominización no fue, sin embargo, tan lineal como pudiera parecer a primera vista. Muchos horrores, que el acceso de las civilizaciones iría corrigiendo, jalonaron el tiempo y el espacio históricos. Algunas de las tribus que pueblan los territorios del occidente africano conservaron, hasta épocas muy recientes, costumbres que muy poco tienen que ver con el programa social y político de otros grupos humanos.

A este respecto, el gran investigador Frazer, en su cualificada obra *La Rama Dorada*, se hace eco de las siguientes palabras que un misionero dejó escritas —cuando ya el siglo XIX tocaba a su fin— después de convivir con algunas tribus del África negra: "Entre las costumbres del país, una de las más curiosas es incuestionablemente la de juzgar y castigar al rey. Si él ha merecido el odio de su pueblo por excederse en sus derechos, uno de sus consejeros, sobre el que recae la obligación más pesada, requiere al príncipe para que se vaya a dormir, lo que significa sencillamente envenenarse y morir".

Al parecer, en el último momento, algunos monarcas no estaban dispuestos a quitarse la vida de un modo tan expeditivo, lo cual era interpretado por los súbditos más allegados como una falta de valor. Entonces, se recababa la ayuda de un amigo que en el instante supremo se encargaría de darle un último empujón, por así decirlo; lo importante era que el pueblo no llegara a enterarse de la falta de valor de su soberano. En cuanto al sujeto elegido para llevar a cabo tan abominable magnicidio, se loaba su predisposición y se agradecía el servicio prestado a su tribu.

GENIECILLOS Y GIGANTES

La variedad de leyendas del África negra se debe a la diversidad de tribus que la habitan. En muchas poblaciones se tenía en gran estima todo el ancestro de sus antepasados y, aun cuando su territorio fuera invadido por otros pueblos de costumbres e ideas diferentes, nunca dejaron que sus ritos y mitos se perdieran. Tal es el caso de algunas tribus de pescadores y campesinos que moraban en las riberas del Níger, que vieron anegada su propia idiosincrasia por otros pueblos, especialmente musulmanes. Sin embargo, las creencias y la fuerza de sus mitos no perdieron apenas prestancia. Siguieron adorando a los espíritus y genios que moraban en la naturaleza, y a los que se hacía necesario aplacar, y mantener contentos, para que las cosechas no se agotaran y para que la pesca fuera abundante.

El aire, la tierra y el río, estaban plagados de espíritus —lo cual implica el concepto animista que de la naturaleza tenían los negros africanos—, a quienes se acudía, y se invocaba, cuando se necesitaba una ayuda superior. Había también ciertas leyendas en las que aparecía el polífago gigante Maka que, para satisfacer su voraz apetito, necesitaba devorar animales tan enormes como los hipopótamos; y cuando se disponía a saciar su sed, algunos de los lagos cercanos se veían seriamente mermados.

CIUDADES BAJO EL AGUA

También había una hermosa mujer que aparecía plena de juventud y lozanía. Se llamaba Haraké, y su poder de atracción era tal que no se sabía si era diosa o si pertenecía a la especie de los humanos mortales. La leyenda más extendida afirmaba que Haraké tenía los cabellos tan transparentes como las propias aguas que le servían de morada. Al atardecer, la hermosa muchacha tenía por costumbre descansar al borde mismo del Níger, y esperar así hasta que llegara su amante. En cuanto éste se reunía con ella, ambos se adentraban en las profundidades de aquellas aguas encantadas y profundas; la muchacha llevaba al elegido en su corazón a través de maravillosos caminos que conducían a fastuosas y desconocidas ciudades. En sus espléndidos recintos, y entre el sonido del tantán y de los tambores, tendría lugar la ostentosa ceremonia que uniría a la feliz pareja para toda la vida.

Todas las narraciones de la fábula expuesta hacen hincapié en que fue Haraké quien condujo a su amante, y no viceversa. Con ello se quiere dar a entender que la mujer era muy respetada entre ciertas tribus del África negra. Sus privilegios provenían de su consideración como madre y esposa.

Aunque, al mismo tiempo, aparecen representaciones femeninas en actitud sumisa pero, si uno se fija en su rostro, observará cierta clase de serenidad que,

al decir de investigadores y antropólogos, indicaba la importancia concedida a esa especie de mundo anímico, o vida interior, con que debía arroparse la mujer negra, so pena de poner en entredicho su condición femenina.

MITO DE LAS DOS LUMINARIAS

De entre las numerosas leyendas del continente africano sobresale la de los negros de Senegal, puesto que acaso sean los únicos que tienen una cosmología digna de tal nombre.

Sus fábulas muestran que las dos luminarias, es decir, tanto el Sol como la Luna, estaban ya consideradas como superiores a los demás astros. El mito cosmogónico pretende establecer las diferencias de ambos cuerpos astrales, y se propone explicar —de una manera muy simple, aunque cargada de connotaciones míticas y emblemáticas— las grandes diferencias entre la Luna y el Sol. El brillo, el calor y la luz que se desprenden del astro—rey impiden que seamos capaces de mirarlo fijamente. En cambio, a la Luna podemos contemplarla con insistencia sin que nuestros ojos sufran daño alguno. Ello es así porque, en cierta ocasión, estaban bañándose desnudas las madres de ambas luminarias. Mientras el Sol mantuvo una actitud cargada de pudor, y no dirigió su mirada ni un instante hacia la desnudez de su progenitura, la Luna, en cambio, no tuvo reparos en observar la desnudez de su antecesora. Después de salir del baño, le fue dicho al Sol: "Hijo mío, siempre me has respetado y deseo que la única, y poderosa deidad, te bendiga por ello. Tus ojos se apartaron de mí mientras me bañaba desnuda y, por ello, quiero que desde ahora, ningún ser vivo pueda mirarte a ti sin que su vista quede dañada".

Y a la Luna le fue dicho: "Hija mía, tú no me has respetado mientras me bañaba. Me has mirado fijamente, como si fuera un objeto brillante y, por ello, yo quiero que, a partir de ahora, todos los seres vivos puedan mirarte a ti sin que su vista que dañada ni se cansen sus ojos".

MITOS DE AMERICA DEL NORTE

Empezamos por intentar resumir la mitología más barroca de América del Norte, la azteca, centrándonos solamente en la descripción de los grandes dioses de su panteón, dada la gran variedad de divinidades menores, incluso de otras muchas importadas desde religiones que fueron asimiladas juntamente con las victorias territoriales. En principio, según el mito general de Mesoamérica, y en particular el azteca, la creación del Universo se debe al sacrificio de un dios ya sea Ometeotl ("dios doble"), o Nanahuatzin, quien, en esa constante

sacralización del sacrificio, se transforma (Nanahuatzin se arroja al fuego) para darnos la construcción de nuestro mundo. Un mundo que también se construye, por voluntad de Omteotl, a partir de su sacrificio, engendrando en su desaparición a los cuatro Tezcatlipocas. Con ellos se van sucediendo las cuatro edades. La primera, cuando el primer Tezcatlipoca se convierte en el Sol y hace nacer a la humanidad; pero ese mundo termina, por el enfrentamiento entre los cuatro Tezcatlipoca, con la destrucción del Universo por Quetzalcóatl, a través del diluvio, con una humanidad transformada en los peces que habitaron las aguas venidas del cielo. Luego se establece la edad de los gigantes, pero esta era termina con la caída del cielo; en la tercera edad, el fuego celestial arrasó la superficie del mundo; en la cuarta y última edad, el viento asola la superficie terrestre de nuevo y los humanos se transforman en simios. Tras esa cuarta edad, en el mito nauatl, nacen de nuevo los hombres en una tierra renovada también, al tiempo que los dioses salen de nuestro mundo para irse al de los muertos y dejarnos que vivamos sin el peligro de sus rivalidades enfrentadas. Naturalmente, hay diversas versiones del mito de la creación, alguna de ellas con tres edades (los hombres de arcilla, los de madera y los de maíz) y otra con cinco edades, pero todas ellas coinciden en señalar que nuestro mundo ha conocido muchas mutaciones y que otras nos esperan en cada final del tiempo, bajo la mirada atenta del dios principal, Huitzilopochtli.

UN POCO DE HISTORIA

Para mejor situar el contexto histórico de la cultura Azteca, digamos que los aztecas, un pueblo nahua, habían llegado al valle de México desde el norte, pero sin que se pueda precisar su origen, fundan México en 1324, su capital, siendo, pues, la última de las grandes civilizaciones que se instalan en la zona, así como posteriores a los toltecas, a quienes desalojan en el poder, y los milenarios mayas, aunque su imperio se desmorona completamente en 1521, mientras que los mayas seguirían en pie durante otros ciento ochenta años, después de haber existido durante más de dos mil quinientos años. La sociedad Azteca estaba estratificada en clases, desde las dos superiores de los sacerdotes y de los guerreros, a las intermedias de los comerciantes, de los campesinos y pueblo llano, y la inferior de los esclavos. La tierra era propiedad de todos, aunque los teocalli o templos tenían sus propias tierras, las teotlalpan (tierras de los dioses) y los clanes eran la forma única de transmitir y mantener el poder, aunque el máximo residía en la legión inmensa de sacerdotes (un millón, según los cronistas) que se ocupaban de los cuarenta mil templos abiertos en todo el imperio Azteca, y a los que había que pagar tributo, entregar las primicias de la tierra, y prestar trabajo obligatorio. Además de servir a las necesidades de tan crecida iglesia, los productos guardados en los graneros y en los silos servían también para acudir en ayuda del pueblo en épocas de escasez. Por su parte, los

reyes aztecas procuraban que la mayor parte de estas obligaciones para con la religión y para con su propia corte, fuera a cargo de los pueblos conquistados, descargando así a su gente, a la vez que se favorecería el militarismo de la casta guerrera, presentado como una ventea para el pueblo la permanente conquista de territorios y la alianza con los pueblos fronterizos

LA MUERTE, EN EL CENTRO DE LA VIDA

El mito Azteca, como todos los mitos de la América Central, giraba alrededor de la muerte; su religión exigía sacrificios de sangre y se movía alrededor de una pléyade de divinidades de la muerte y de otras muchas entidades menores y terribles. Sobre todas esas criaturas del tenebroso mito infernal regían, desde el círculo noveno, el más recóndito del universo oscuro de Chicnaujmichtla, los esposos Mictlantecuhli y Mictecacihualtl. El Universo estaba compuesto por una serie de planos paralelos, que iban desde los nueve, o trece, exteriores, en donde tenían su morada los dioses (en los planos superiores) hasta los de planetas y astros que se ven en el firmamento, pasando por los cielos de colores. Bajo el plano de nuestro mundo, debajo de ese disco que está en el centro mismo del Universo, rodeado de agua en toda su periferia, se sucedían los planos paralelos, que aquí sumaban nueve, terminando en ese infierno al que iban las almas de los seres anónimos, tras su camino de cuatro años a través de muchas y duras pruebas a las que eran sometidas aquellas ánimas que no habían sido elegidas por Huitzilopochtli, el gran dios supremo y divinidad del Sol, quien se preocupaba sólo de la muerte de sus elegidos, los guerreros, o por Tlaloc, el dios de las lluvias y el agua, a quien correspondía los que habían muerto por las aguas exteriores del cielo y de la tierra, por las tormentas y los rayos, y por causa de enfermedades relacionadas con las "aguas" interiores del cuerpo humano, en una extraña asimilación de la gota y la hidropesía al agua de las nubes, de los mares y de los ríos. Nuestro mundo, como los cielos situados bajo los dioses, tiene cuatro colores que sitúan sus cuatro partes componentes: frente al negro del país de la muerte, situado al Norte, está el azul, que corresponde al país del Sur; frente al levante de color blanco, está el poniente de color rojo.

HUITZILOPOCHTLI, DIOS SUPREMO

Como es natural, el dios más importante del panteón azteca, Huitzilopochtli, era también el dios de la guerra, ya que éste era el oficio por excelencia de la casta superior, fuera de la pareja y rival actividad sacerdotal que le rendía culto a él, sin descuidar la rígida y completa administración de la vida pública y la ordenación de la privada. Huitzilopochtli, hijo de la virgen Coatlicue, y hermano

de una única mujer y de los cuatrocientos del Sur, era la divinidad primera, a quien se atribuía la guía del pueblo azteca desde Aztlán, en el norte (la tierra de las grullas), hasta la orilla del lago Texcoco, en donde asentaron la capitalidad de su imperio. El dios supremo era, naturalmente, hijo de una virgen, como suele hacerse en todas las mitología con los dioses primeros, y se dice, para centrar la razón de esa virginidad, que Coatlicue fue encinta por obra del cielo, ya que puso en su seno una guirnalda de plumas de colibrí, de la que nacería la divinidad suma. Pero no se creyó que fuera posible tal embarazo, y los cuatrocientos del Sur, guiados por una de las hijas, trataron de evitarse la pretendida deshonra de su madre, asesinándola antes de que pudiera dar a luz a aquella criatura. Coatlicue logró evadirse del ataque de sus anteriores hijos (lógicamente también hijos de virgen), dando a luz a su hijo en forma de un hombre adulto y completamente armado, como corresponde al dios que ha de personificar la guerra y que ha de habérselas con sus cuatrocientos hermanos, todos aquellos que dudaron de la virginidad de su madre y quisieron darle muerte. Pero también Huitzilopochtli es quien, además, sería más tarde el mismo Sol y nada menos que el águila, el astro por excelencia y el animal más poderoso de la heráldica azteca. Huitzilopochtli, señor de Sol y del Sur, con su vestido de plumas y armado con el escudo en la siniestra y la lanza en la diestra, recibía el sacrificio ritual de los corazones, aún palpitantes, arrancados del pecho de sus víctimas propiciatorias,

LOS TEZCATLIPOCA

También Tezcatlipoca era una divinidad solar y lunar, el sol cálido del estío y la divinidad nocturna invisible. Ahora hablamos de un dios singular, uno de los rivales Tezcatlipoca, puesto que cuatro fueron los hijos de Ometeotl, cada uno con uno de los cuatro colores simbólicos: blanco, rojo, negro y azul. Para mayor complicación de la figura divina de Tezcatlipoca, muchas veces aparece su oponente Quetzalcóatl con la misma caracterización que él. Tezcatlipoca andaba en la noche, aterrando a los infelices, o contribuyendo a cimentar la fama de los valerosos que sostenían su coraje ante la terrible presencia del dios, que era tan temido como respetado, ya que a él también se le ofrendaban sacrificios abundantes, sacrificios humanos. Una de esas festividades dedicadas a Tezcatlipoca era la del Toxcatl, para la que se preparaba a un prisionero, siempre un hombre joven y apuesto, durante todo un año. Tres semanas antes de su sacrificio ritual, el engalanado prisionero, considerado como la personificación misma del dios, era unido en matrimonio a cuatro vírgenes elegidas, y con ellas estaba hasta que llegaba el día de la ceremonia. Entonces, acompañado por la nobleza en pleno, era llevado hasta el templo del sacrificio; allí, ya en solitario, ascendía la larga escalinata con toda la majestuosidad del dios encarnado. En la cumbre, le esperaban los sacerdotes y el cuchillo de obsidiana que habría de

abrirle el pecho de un solo golpe, para que su corazón pudiera ser levantado al cielo y arrojado luego, con el cuerpo, gradas abajo, de manera similar a como se hacía para complacer a Quetzalcóatl y al gran Huitzilopochtli.

QUETZALCOATL, EL DIOS DEL VIENTO

La figura de Quetzalcóatl aparece también muy destacada en el mito Azteca, porque se trata del dios que se sacrifica por los humanos para devolverles la tierra, entregándose él y su doble, su nahual, al reino de los muertos. Quetzalcóatl gozaba de la simpatía de sus fieles, puesto que él era el creador de las artes y las industrias, la divinidad encargada de hacer llegar todo lo que el ser humano tenía a su favor, aunque también se le trataba como a una divinidad temible, puesto que se le debía sacrificar un hermoso esclavo, comprado cuarenta días antes de la fiesta del dios; de su cuerpo se apoderaban los más ricos comerciantes, puesto que esa carne santificada también era manjar ritual. Pero, aparte de los sacrificios de sangre, tan íntimamente unidos a la religión azteca, el buen dios Quetzalcóatl enfrentado a Tezcatlipoca, quien había introducido entre los habitantes de la ciudad de Tula la maldad y el vicio, termina por tener que abandonar su propia tierra, en la que los pobladores habían ya sufrido el castigo a su desobediencia, para salir al mar, no sin antes prometer regresar algún día glorioso, día que se esperaba activamente, con una centinela constante de las costas por las que se sabía que, en ese día grande, Quetzalcóatl regresaría a traer sólo el bien a su pueblo. Tal fue el mito, y Hernán Cortés, enterado de su existencia, aprovechó la firme creencia del pueblo azteca para presentarse, en su esplendor de caballero conquistador, armado y engalanado, como el navegante mitológico que regresaba a sus dominios, venciendo con astucia toda la posible resistencia que el imponente imperio podía haberle presentado.

OTROS DIOSES

Tlaloc, continuador de una de las divinidades preclásicas de la lluvia, el dios de la serpiente y, muy especialmente, del dios Chac de los mayas, es una de las divinidades más antiguas del panteón azteca. Tlaloc, como antes habían hecho Cocijó o Tzahui, es el ser que se ocupa de la tutela del agua, el dios que puede hacer que los campos florezcan y la vida pueda continuar eternamente. A Tlaloc, como antes Chac, se le asociaba con los cuatro puntos cardinales y con los cuatro colores que los representaban, moraba en las alturas de las montañas, velando por las nubes que en ellas se formaban y, en los templos, estaba al

mismo nivel que el gran Huitzilopochtli. Como es natural, el ritual religioso de Tlaloc exigía el sacrificio de víctimas humanas, pero, tal vez por la tremenda necesidad que el pueblo tenía de acceder a ese agua tan necesaria, la exigencia se multiplicaba, ya que eran los niños recién nacidos los que debían servir de vehículo de satisfacción para el dios de la lluvia. Al lado de Tlaloc estaba Chalchihuitlicue, la diosa del jade y la turquesa, colores que toma el agua que los humanos vemos sobre la tierra, era generalmente considerada su esposa, y ella velaba por los ríos y arroyos, por los pozos y las lagunas, siendo —en definitiva— otra divinidad agrícola de la fertilidad. Chicomecoalt, la hermana de Tlaloc, otra divinidad de los campos, amparaba el maíz, teniendo una especial personificación como diosa del maíz que florece, bajo la denominación de Xílonen. Pero no era la única divinidad del maíz, el más importante alimento de los aztecas, ya que junto a ella está el matrimonio formado por Cinteotl y su esposa Xochiquetzal, con los cuales velaba, por extensión, por el buen fin de todos los cultivos. Finalmente, la diosa Tlazolteotl, por haber sido esposa de Tlaloc en un principio, y luego del temible Tezcatlipoca, era la compleja divinidad que presidía el amor entre los humanos, la diosa del amor carnal, por una parte, y quien luego se encargaba de escuchar las confesiones que los fieles hacían de sus faltas, para después vigilar el cumplimiento de las correspondientes expiaciones marcadas para esas faltas.

AL NORTE DEL CONTINENTE

Los esquimales se convirtieron en un grupo individualizado por dos causas, primero por su origen europeo, frente al asiático y minoritariamente polinésico del resto de los pobladores de América, y después, por su total aislamiento geográfico. La mitología esquimal, estancada en su inmóvil entorno físico, guarda ciertos lazos de unión con el mito lapón, tanto por su común origen, como por tener que servir a un pueblo enfrentado a la misma y hostil naturaleza. Dado que se trata de una civilización sumamente primitiva, andada en el nomadismo por los imperativos geográficos, ya que la subsistencia proviene exclusivamente de la captura de presas vivas, de la pesca y la caza, es completamente lógico que su panteón sólo haga referencias a divinidades que viven entre las aguas semiheladas, o que habitan en el cielo, aquellas que pueden intervenir en los fenómenos celestiales. Las fuerzas celestiales a las que hay que cuidar, o de las que hay que protegerse, empiezan en la pareja de hermanos compuesta por la diosa del Sol y el poderoso dios de la Luna, que tienen la misma personificación sexual que los dos dioses de la mitología germánica, aunque gozan de una mayor importancia y de mayor poder que sus homónimos nórdicos. Según el mito, los dos hermanos sintieron desde el principio de los tiempos la necesidad de amarse, y así lo hicieron más de una vez en la oscuridad de la larga noche polar, pero el miedo a que su amor culpable fuera descubierto

los inquietaba constantemente, haciéndoles huir y buscarse al mismo tiempo, en una carrera alrededor del firmamento que sólo cesa cuando, rara vez, se unen en un eclipse, pero también mantenía el mito que tampoco era posible el encuentro entre los dos hermanos, puesto que la diosa del Sol está a mucha más altura, en una esfera del cielo que el impotente dios de la Luna no puede alcanzar jamás, por mucho que corra tras ella.

DIVINIDADES DEL MAR

Sedna, una de las encarnaciones de la diosa eterna del mar, es el otro de los grandes mitos esquimales, el mito sobre la superficie del mundo donde viven. Se trata de la leyenda de una virgen que tutela las aguas del mar y a todos los seres que en ellas viven Sedna oyó desde la orilla la dulce voz de un muy atractivo y desconocido joven, que la llamaba desde su embarcación. Sedna se prendó inmediatamente de él, arrojándose al mar enloquecida por su encanto; pero el joven no lo era, sólo era un espíritu turbador que quería apoderarse, bajo esa supuesta forma humana, del amor y de la voluntad de la ingenua doncella. Al conocer Sedna el engaño trató de zafarse de aquel espíritu que ella pensaba malvado, puesto que había torcido su deseo de permanecer toda su vida sin desposarse con varón alguno; también el padre de la doncella trató de liberarla de aquella posesión y se lanzó en su búsqueda a través del mar, hasta dar con ella y conseguir su rescate; pero el raptor también luchó por prevalecer sobre la voluntad de padre e hija, alanzándoles en medio de un mar que se levantaba tempestuoso. Tan perdido se encontraba el padre, que prefirió morir junto a su Sedna querida bajo las aguas para salvar el honor familiar, pero la hija se negaba a morir y trataba desesperadamente de asirse a la barca, mientras que el padre forcejeaba con la pobre Sedna, cortándola una y otra vez los dedos de la mano que intentaba aferrarse a la vida, hasta conseguir hundir a su desafortunada y querida Sedna, para liberarla —con la muerte— del engaño de aquel espíritu. De esos dedos sacrificados para preservar la virginidad de Sedna, cuentan los esquimales que nacieron las especies marinas que les suministran la carne y la grasa para su alimento, la piel para su vestido y los tendones para armar sus construcciones; también se dice que en el fondo de ese mar viven para siempre padre e hija, velando por el mar y por todos los animales que en él se multiplican para dar vida a su pueblo.

MITOLOGIA DE LAS TRIBUS DEL NORTE

Al sur de los territorios esquimales, pero en el extremo norte de América, entre las tribus de la nación Atapascan, en lugar de teogonía grandiosa, bien definida, se contaban leyendas fragmentarias, como la de una raza de seres

sobrenaturales, nacidos entre los mortales y que todavía vivían entre ellos, pero que sólo se expresaban a través de los brujos. Esta raza se originó de un modo mágico, en la niebla de las montañas, entre un grupo de diez hermanos purificados a través del fuego que les llevó a la Tierra de las Almas, al que se unió una mujer, la hermana sobrenatural, quemada accidentalmente por el fuego, para aumentar la especie de los seres semidivinos que favorecían a los que se merecían su auxilio. El mismo pueblo indio contaba que el dios del cielo, Siñ, había nacido de una pequeña concha arrojada por el mar a la playa; que allí fue recogido y criado por una buena mujer y que, en premio a su bondad y cariño, la madre adoptiva se convirtió, cuando tuvo lugar la transfiguración de su hijo, en diosa de los vientos favorables. Naturalmente, en tales latitudes, los vientos fríos del Norte eran a su vez espíritus malignos y, en contraposición, el dios Siñ, azul como el cielo despejado de los días bonancibles y su buena madre adoptiva, eran los amigables espíritus que ayudaban a los humanos en su vida diaria. La tribu de los chinook contaba las historias del irónico Grajo azul, un ave totémica, y su hermana Ioi. Al Grajo azul le complica en extremo interpretar maliciosamente todo cuanto su hermana Ioi le aconsejaba hacer, y a ella le gustaba sobremanera contar mentiras; de lo que se contaba sobre este par de grajos, en sus andanzas con los sobrenaturales, y en sus aventuras en el país de los muertos, en el de las sombras, de sus errores, de sus osadías y de sus continuos tropiezos con otros animales totémicos, como el castor, el oso negro, la urraca, el pato, la foca, etc., emanaba la correspondiente serie de fábulas morales.

LA RIQUEZA MITOLOGICA DE LOS ALGONQUINOS

Frente a los excesivamente escuetos Atapascan, la nación Algoquina exhibe una mitología mucho más rica y extensa, empezando por la curiosa figura dual de Gluskap, el astuto dios (su nombre significa "mentiroso") hermano gemelo Malsum el lobo. Mientras que Gluskap empezó a demostrar su bondad creando el sol y la luna, dando forma y vida a los animales de la tierra, a los peces de las aguas, poniendo finalmente en ese mundo fértil y próspero a los seres humanos para que disfrutaran de todo ello; por el contrario, el perverso Malsum creaba al mismo tiempo una geografía difícil para el hombre, llena de elevadas montañas y profundos valles, ponía a las serpientes y a las alimañas en la tierra, para que atacasen a los hombres y a sus animales y no cesaba de hacer todo lo que pudiera ser un obstáculo en la felicidad humana. Y el perverso Malsum conoció de su buen hermano cual era el único modo de darle muerte: ser tocado por la pluma de una lechuza, o por el brote de un junco. Aprovechando su sueño, Malsum dio muerte a Gluskap, pero sólo por un momento, porque el buen Gluskap volvió inmediatamente a la vida. Después Malsum volvió a intentar el asesinato del hermano, esta vez con un brote de junco, pero Gluskap renació de nuevo y, así, una y otra vez, hasta que el buen hermano se hartó de la maldad del

lobo y lo atacó con la raíz de un helecho, la manera mágica de acabar con Malsum, terminando de este modo con su incesante y nociva maldad.

LAS LEYENDAS DE LOS ALGONQUINOS

Para completar el mito de Gluskap, mencionaremos que él es también el protagonista de una serie de relatos ejemplares que van desde las fábulas sobre la evidencia, como el relato de los cuatro indios que le hicieron sus más anheladas peticiones, o la lección sobre la paciencia y la humildad que le dio el pequeño Wasis, hasta los mitos de Gluskap y el nacimiento del verano, por su astuta victoria sobre el invierno. Otro personaje de primera fila es Nutria Sagrada, el cazador, quien hizo el primer "tipi", o tienda de piel y ramas, y enseñó a los hombres cómo decorarla con los debidos colores y las exactas formas mágicas. También merece ser destacada la leyenda del cazador Algon y de su amor por la Virgen de las Estrellas, una hija de los cielos que él amó desde el primer momento, cuando la vio, recién llegada desde lo alto en su mágica cesta de mimbre, jugando y cantando con sus compañeras celestiales. Algon consiguió acercarse a ella y capturarla para hacerla su esposa. Pero la Virgen de las Estrellas, aunque amaba al dulce Algon, al que le había ya dado un hijo, no podía soportar la lejanía de los suyos y, un día lejano, emprendió, con su hijo en los brazos, el vuelo de regreso a las estrellas, para pesar del enamorado cazador; pero, cuando el niño creció y se hizo adulto, la Virgen de las Estrellas bajó a la tierra para buscar a Algon y llevarlo con ellos a su mundo, en donde ser convirtieron en pájaros y, desde aquel día, vuelan sobre las praderas interminables en las que Algon cazaba en su juventud. Y así, se pueden citar docenas de bellos mitos, como los del dios Sol, o la versión de la Mujer de las Plumas, o la sagaz lucha de Kutoyis y la Mujer Luchadora. Cada tribu de la nación algonquina tiene, además, sus propias historias y un sinfín de relatos cosmogónicos, casi siempre relacionados con bravos guerreros, o intrépidos cazadores.

DIOSES Y HEROES DE LOS IROQUESES

Los temibles y sobrios iroqueses, entre los que se encuentran las famosas tribus guerreras Mohawk, Cherokee, Hurones y Senecas, aparte de ese caudal común de leyendas de animales y espíritus benignos y malignos, se distinguen por sus leyendas de héroes semihistóricos, comenzando con los más imaginarios Hi'nun, dios del Trueno y su hermano Viento del Oeste, los vencedores de los gigantes de piedra, y llegando hasta los plausiblemente reales Atotarho, el sanguinario y astuto jefe y poderoso mago, y el primer jefe Hiawatha (Haj), de la tribu de los Mohawk por adopción, y de la tribu de los Onondaga por

nacimiento, posible precursor, a inicios del siglo XVI, de la Kayanerenh Kowa (gran alianza) de las Cinco Naciones. Pero Atotarho, el victorioso y fuerte jefe Onondaga, también era tan cruel que había conseguido atemorizar no sólo a las tribus vecinas, sino a muchos de sus guerreros, como fue el caso del propio Hiawatha, quien aborrecía tanto dolor y tanto odio y buscaba sin cesar la salida pacífica a aquella situación, hasta pergeñar una confederación que supusiera la paz para sus pueblos y un arma de disuasión frente a los enemigos. Hiawatha prosiguió sus esfuerzos a pesar de la oposición de Atotarho, quien presionaba en contra suya, pero Hiawatha salió de su pueblo y buscó refugio entre los Mohawk, encontrando en su jefe Dekanewidah el apoyo necesario para iniciar la Kayanerenh Kowa, ofreciendo luego al peligroso rival, el vanidoso Atotarho, la jefatura de la coalición, contando con que su soberbia le llevaría a aceptar el mandato de paz, venciendo su resistencia a abandonar para siempre la lucha con las demás tribus, como así se cuenta que fue.

MITOS Y LEYENDAS DE SIOUX Y CADDOAN

Cuentan las leyendas sioux que Ictinike, hijo del dios del Sol, había ofendido a su padre y por ello fue expulsado de las regiones celestiales; era un joven tan tramposo y tan sin palabra, que fue él quien enseñó a los hombres toda la maldad, hasta el punto que se le llamó Padre de la Mentira. Para la tribu omaha, Ictinike también había enseñado la guerra a los humanos y, por eso mismo, se le tenía por dios de los hombres en armas. De él se contaban fábulas a favor y en contra de su astucia, se le asociaba con los correspondientes animales totémicos, como el conejo, el castor, el buitre, el águila, la rata almizclera, el martín pescador, la ardilla, etc., y de esas fábulas se extraían las correspondientes lecciones morales. También los sioux tenían sus leyendas de héroes, como la venganza de Wabaskaha, la historia de Pluma Blanca, el matador de gigantes, la historia del Conejo y las muy abundantes de espíritus—serpientes, como los veinte hombres—serpiente, la del ogro—serpiente, la de la esposa—serpiente, etc., pero su cosmogonía se limita a un relato ancestral de un pueblo subterráneo, que trepó por las raíces de unas viñas hasta ver el maravilloso mundo exterior. Al conocerse la noticia, todos trataron de alcanzarlo, pero la raíz cedió y sólo la mitad llegó al mundo de fuera. Tras la muerte, los buenos podrán llegar hasta aquel pueblo sumergido y los malos se quedarán en el camino.

Tampoco es muy rico el acervo mitológico de los caddoans, un grupo en el que está la muy famosa tribu de los Pawnee. Destaca la figura de Atius Tiráwa, el gran espíritu creador y jefe de los astros y las estrellas, y se cuentan historias de animales simbólicos, como la del cazador desposado con la mujer—búfalo para convertirse en el héroe que aseguró abundante alimento para siempre a los

Pawnee, o la del sabio y buen hombre—oso, un joven que admiraba a los osos desde su infancia, pero que ya adulto, fue muerto en una emboscada de sus enemigos sioux, pero que fue resucitado y cuidado por una osa que reconoció a aquella criatura amiga; después, una vez curado, el joven regresó a su tribu, no sin hacer que sus hermanos aprendiesen la sabiduría del oso y pudieran seguir su ejemplo de gran guerrero. Ese don es el que la nación Pawnee recuerda con su danza ritual del oso.

ANIMISMO Y TOTEMISMO. EL RASGO COMUN

En conjunto, los pieles rojas, los indios del Norte, tienen una muy pobre mitología, circunscrita a historias míticas y a relatos tradicionales de cada tribu o nación, a los que bastó el paso de dos o tres generaciones para confundirlos con la leyenda, como es la regla en las culturas que se transmiten oralmente. Aparte del Gran Espíritu, de Michabo, la gran liebre, del Amo del aliento, la dualidad Coyote y Kodoyanpe, el Padre Cuervo y de algunos otros relatos de la creación, la mayor parte de la leyenda se construye en piezas únicas, en las que se reflejan la consecución de unas virtudes sorprendentes para nosotros, como son la venganza, el engaño artero, la necesaria búsqueda de un enemigo a quien derrotar, etc., pero que son parte integrante de su realidad cotidiana. Junto a estos relatos, aparece siempre el fetichismo, como una forma de entender aquellas cosas que no se alcanzan a comprender en su conjunto, y un modo de explicar, con el animismo, los fenómenos que sólo se ven aisladamente, como hechos separados que ocurren por la sola voluntad de unos espíritus individualizados que lo animan todo, desde las cosas a los animales, pasando por las fuerzas de la naturaleza y la conducta de los seres humanos. Para los indios, la naturaleza no es sino un caos de efectos sin causas, un juego sin sentido de los espíritus caprichosos. Para los indios, como señaló el profesor Brinton, no existe la duda y todos los hechos son milagrosos; como en casi en todas las civilizaciones incipientes, divididas en multitud de grupos menores y limitadas a un entorno reducido y familiar, el bien se identifica automáticamente con lo que es favorable y el mal sólo está en lo que le daña o molesta, porque la religión es tan sólo una parte más de la difícil vida diaria.

MITOS DE AMERICA CENTRAL

Muchos de los estudiosos de los mitos y ritos de los distintos pueblos de mesoamérica, que aceptaron de buen grado la imposición de alguien ajeno a toda investigación objetiva, no parece que hayan dejado una impronta digna de reseñar pues, en realidad, plagieron más que investigaron.

Fueron los denominados "cronistas de Indias" quienes narraron — aunque no aportaran pruebas concluyentes en la mayoría de los casos—las costumbres, cultura y mitos de estos pueblos de mesoamérica. En sus relatos nos hablan del culto a gran variedad de deidades, lo cual indica claramente que los pueblos de mesoamérica eran politeístas.

En otros casos, se señala que existía un dios superior, que era una representación, y símbolo, del astro-rey.

También había una deidad que personificaba la lluvia, y se la rendía culto para que con su fuerza reuniera las nubes y provocara las necesarias precipitaciones sobre la tierra labrada para que, de este modo, hubiera abundante cosecha.

Había, también, un dios al que los guerreros rogaban, y se encomendaban, antes de entrar en batalla; era, a la vez, una deidad que representaba a la oscuridad y a la noche.

Se adoraba, en ocasiones, a una diosa muy similar a la Afrodita/Venus del mundo clásico. Resplandecía de hermosura y ante ella todos los mortales confesaban, y descubrían, sus faltas y culpas. Se la asociaba con el sensualismo y el hedonismo y, por lo general, era la personificación del amor.

Para liberarse de todo condicionamiento corporal y físico, así como de toda pasión carnal y atadura material, los pueblos de mesoamérica entonaban cánticos en honor de una deidad "que libera la envoltura terrestre".

ANTROPOMORFISMO

Como norma general, las deidades de los pueblos de América Central tienen las mismas cualidades y características que sus moradores, aunque ninguna de las desventajas de éstos les son atribuidas. Por ejemplo, necesitan alimentarse y están sujetos al desgaste y al cansancio físico pero, sin embargo, nunca mueren. Y, además, tienen poderes sobrenaturales y habitan en lugares inaccesibles para los simples mortales. La similitud con la mitología clásica es palpable, sin que por ello pueda hablarse de plagio, puesto que cada pueblo, civilización o cultura, tiene sus propias peculiaridades, las cuales proyecta tanto en lo trascendente —consideración de sus diversas deidades y seres superiores—, como en lo inmanente —que lo hace único y, por lo mismo, diferente de los demás grupos sociales—.

Entre las tribus indias que se asientan en la zona noroeste centroamericanas, sobresalen los lacandones, cuyas deidades guardan relación con todos los aspectos más sencillos y primarios de la vida. Su mitología se funda en sus propias necesidades y vivencias. Existe un dios más poderoso que todos los demás —algo parecido a Zeus, el rey de los dioses y de los mortales entre los clásicos—, y que tiene su morada en el espacio inmenso. Aunque, en ocasiones, su presencia se deje sentir en los lagos, en las profundas oquedades y cavernas naturales de la tierra, en las ruinas de los recoletos templos que construyeron los antepasados, en las selvas de compacta y densa vegetación...

EL MAL Y EL BIEN

Las regiones abisales y ocultas de la tierra sirven de morada a dos deidades enemigas, que se hallan en perpetua discordia y lucha. Uno de estos dioses detenta todos los poderes malignos que imaginarse pueda, y es el causante de los temblores de tierra; también hace que los volcanes apagados se vuelvan activos, y entren en erupción para expulsar grandes cantidades de fuego por su inmenso cráter. Además, es el responsable de que los mortales sean atacados por incurables enfermedades y epidemias terribles. Esta deidad maligna se sirve de unos dardos invisibles que lanza con acierto, para enviar el mal a todas las criaturas y lugares; no hay escapatoria posible, ni refugio alguno.

Para contrarrestar el daño que infringe a los mortales y a la tierra esta deidad maligna, está el dios del bien. Este permanece en lucha continua contra su rival y, en muchas ocasiones, le vence; pues, de lo contrario, no existiría ya criatura alguna sobre la tierra. Además, el dios del bien es amigo de la luz y la claridad y, como tal, acompaña al Sol en su recorrido por el camino del cielote y recupere energías, y así salir de nuevo por el Este —por eso siempre sobreviene la aurora, que preconiza el día—.

En cambio, el dios subterráneo, que personifica el mal, es amigo de la sombra y de la noche y, por lo mismo, no ayuda nunca al Sol. Además, exige de los mortales adoración y presentes, por lo que es corriente que los lacandones le ofrezcan los mejores granos de su maíz, o las mejores hojas de su cosecha de tabaco.

PARAISO IMAGINADO

También es costumbre ofrecer a los dioses una bebida destilada de la mezcla de caña de azúcar, maíz y corteza de un árbol sagrado. Todos los que participan en la ceremonia consumen este preparado —para complacer a los

dioses, según ellos, y ser transportados al lugar paradisíaco en el que se lleva una existencia tranquila y feliz—, y terminan embriagados.

Puesto que aquí abajo existe la enfermedad, la tristeza, el sufrimiento físico y psíquico, el cansancio, los conflictos y problemas, y la muerte. Tiene que haber, según la mitología de los lacandones, otro lugar en el que sólo la felicidad sea posible. En este paraíso, apartado de todo daño terrenal, los animales serán mansos, las selvas y los bosques tendrán claros destinados a los cultivos y a los árboles frutales y toda relación entre humanos será apacible y tranquila.

Es muy curioso que se tenga tan en cuenta la existencia de claros en los bosques para poder seguir cultivando las diversas especies de plantas que les sirvan de alimento. Pero sucedía que los lacandones se veían imposibilitados para sembrar o, en todo caso, para recoger los frutos esperados, puesto que la tupida vegetación selvática todo lo sepultaba bajo su apretado manto de musgo y hojarasca. De aquí la importancia que concedían a la existencia de un campo accesible a la siembra y, por lo mismo, próspero; lo que ellos llamaban tierra sin mal.

También era muy importante que en ese paraíso imaginado por los lacandones sus mujeres pudieran parir sin sufrimiento y que sus niños no murieran apenas recién nacidos para que, de ese modo, pudiera perpetuarse su tribu y su pueblo.

SERPIENTE EMPLUMADA

La adoración al Sol y a la Luna se encuentra presente en los mitos y creencias de la población centroamericana. En algunas zonas, ambas deidades, personifican a los ascendientes más antiguos y se les tiene por los abuelos sabios y experimentados. Se recurre a ellos siempre que la población se halla en peligro, y nunca dejan de acudir en ayuda de sus súbditos puesto que son dos luminarias que se dejan ver ininterrumpidamente: por el día está el Sol y por la noche, la Luna.

Ambos tienen, según la mitología de estas poblaciones, un descendiente, al que los mayas denominan Gucomatz. Este posee la capacidad de metamorfosearse y transformarse, por lo que puede adquirir la figura del animal que desee, aunque él mismo tiene forma de serpiente: "la serpiente emplumada".

Gucomatz moraba ora en el Cielo, ora en el abismo del Tártaro, y tenía por compañero al dios Hurakán, con el cual compartía el poder sobre el universo. Ambos estaban considerados como poderosas deidades que personificaban a los fenómenos naturales que podían provocar catástrofes. En este sentido se creía que, tanto el trueno y el rayo, como los vientos huracanados, eran enviados por ellos. Se les consideraba, también, como los dioses que enseñaron a los mortales a producir el fuego.

Ambas deidades juegan un importante papel en la cosmología maya, ya que, en un principio, todo estaba cubierto de agua, y únicamente los dos poderosos dioses vivían fuera del elemento acuoso.

UN LUGAR PARA LOS HUMANOS

Llegó un día en que Hurakán y Gucomatz ordenaron que surgiera, de entre las aguas, la tierra. Al instante se fueron viendo las montañas, después los valles, las mesetas, y las hondonadas; todo se llenó de vegetación y de vida, y se pobló de animales que emitían sonidos y rugidos ininteligibles, por lo que no pudieron entenderse. Entonces, los poderosos dioses, modelaron de la arcilla figuras de hombres, que tampoco lograron entenderse. Hicieron lo propio con madera y los resultados fueron también adversos, pues las criaturas que surgieron fueron monos. Hasta que por fin, Hurakán y Gucomatz, resolvieron crear cuatro hombres sirviéndose de montones de maíz blanco y amarillo. Esta vez eran tan perfectas las figuras conseguidas, y tan sutiles su entendimiento y saber que, las dos deidades, decidieron disminuir algunas de sus dotes: como por ensalmo, la capacidad visual de los cuatro hombres quedó seriamente recortada y su percepción sufrió una sensible merma.

A continuación, y mientras las criaturas de reciente creación dormían, las poderosas deidades resolvieron darles compañía para lo cual crearon cuatro mujeres.

Por entonces, en la tierra había mucha humedad y mucho hielo, y los hombres y las mujeres sentían frío; además el Sol no alumbraba aún, y la oscuridad era total. Debido a esto, los dioses enviaron el fuego, y los hombres y mujeres siempre lo conservarían y, allí donde fueren, lo llevarían consigo. Después de andar durante un tiempo inmensurable, por lugares de tinieblas, y guiados siempre por Hurakán, los humanos llegaron a un territorio lleno de luz y en el que brillaba el Sol por el día; por la noche, la Luna y las estrellas también les alumbraban. Los humanos, agradecidos, entonaron himnos de alabanza a sus creadores por haberles ayudado a descubrir tan hermosa tierra y, a partir de

entonces, les ofrecieron sacrificios y les erigieron en objeto de su adoración y de sus ritos.

DE LAS MONTAÑAS A LA SELVA TROPICAL

De entre todos los pueblos, o grupos humanos, que poblaron mesoamérica, que practicaron la pesca y la caza, y que se caracterizaron por sus costumbres radías, sobresalen los olmecas. En un principio vivieron dispersos por el ancho territorio centroamericano. Conservaron sus costumbres rituales durante cuatro mil años. Abandonaron el nomadismo y se asentaron en las selvas y bosques tropicales del golfo. Destacaron los olmecas por la fuerza y el arraigo de sus mitos, y por el cuidado que ponían en el cumplimiento de su adoración a las diversas deidades.

¿Cómo llegaron al sedentarismo? o ¿por qué abandonaron su forma de vida nómada? Sencillamente al descubrir que era posible un género de vida distinto, al iniciar experiencias agrícolas en tierras de labor. La posibilidad de cultivar productos como el maíz y de fabricar objetos de cerámica —por cierto decorados con motivos entresacados de sus rituales míticos—, así como el hallazgo de conseguir transformar elementos de primer orden (tal como aparecen en la naturaleza) en elementos de segundo orden (manipulados, y retocados, por la mano de los humanos), todo lo cual les llevó a confeccionar fibras textiles y a perfeccionar su técnica agrícola por ejemplo, hizo que estos pueblos y grupos humanos de mesoamérica se transformaran socialmente. Y, lo que es más importante, crearan una cultura propia y autóctona de la que nacerían unas costumbres diferenciales que desembocarían y en la consecución de una propia idiosincrasia, una civilización constituida desde el año 1350 (a. C), que perduraría hasta más de dos mil quinientos años después, y un mundo mítico y ritual lleno de riqueza simbólica y esotérica.

TRASCENDENCIA E INMANENCIA

Todas las acciones que jalonan la historia del pueblo olmeca —así como las de otros grupos humanos similares— se hallan impregnadas de trascendencia y ritualismo; la base de la sociedad olmeca es religiosa, pues basa todas sus motivaciones en el culto a las diferentes deidades y construye, en honor de éstas, fastuosos templos de atractivas formas estéticas y sólida arquitectura. Se hace necesario, al respecto, destacar el templo erigido en Tabasco, cuya estructura redonda se presta a interpretaciones varias acerca de la fuerza simbólica, y creativa, que los olmecas impregnaban a sus monumentos.

Otras figuras revestidas de significación simbólica y emblemática, y que dan muestra también de la capacidad ritual del pueblo olmeca, son las enormes esculturas —su peso se acerca a las cuarenta toneladas— de basalto que se encuentran bastante bien conservadas —pues eran de una sola pieza— en la actualidad, y que han servido a los antropólogos para determinar y conocer con objetividad, las costumbres de los pueblos de mesoamérica.

En la misma zona de Tabasco se han hallado, además, joyas, aderezos diversos, hachas, figurillas y máscaras que, al decir de los estudiosos, son una muestra de la importancia adquirida por los pueblos olmecas, y de la fuerza de sus símbolos.

OTROS PUEBLOS, OTRAS CULTURAS Y RITOS

A comienzos del siglo III de nuestra era, hasta bien entrado el siglo VIII, tiene lugar el transcurso de un tiempo denominado "período clásico", pues en él florecerán diferentes culturas de distintos pueblos que introducirán, a su vez, diversos ritos, mitos y cultos.

Sin embargo, es ése un tiempo más proclive a que sus protagonistas, y pobladores, se decanten por lo inmanente frente a lo trascendente, por el horizontalismo frente al verticalismo, por así decirlo. Acaso todo ello constituya una especie de apuesta por la búsqueda de nuevas formas de vida que, aunque lleven implícita cierta carga ancestral, sin embargo, el ansia de progreso sobresaldrá por encima de todo. Y, así, esta época se caracteriza por el logro de sus culturas, más decantadas hacia una metodología empírica, que dará lugar al claro predominio de lo técnico y lo científico, sobre otros aspectos más formales.

Todo ello, sin embargo, no indica que lo ritual y lo mítico se hayan abandonado, sino que, por el contrario, sus funciones significativas y emblemáticas aparecerán en todas las manifestaciones artísticas, y se hallarán presentes en la vida diaria de los protagonistas de un tiempo atractivo y único. Baste citar, por ejemplo, la maravillosa ciudad de Tula —la ciudad de los toltecas— que coronaba sus templos con las ciclópeas cabezas de "Atlante".

LA CIUDAD ENCANTADA

El nombre que los propios toltecas daban la ciudad, Teotihuacán —"sitio donde los humanos se transforman en deidades"—, relaciona ya lo trascendente con lo inmanente o, de otro modo, lo divino con lo humano.

Esta maravillosa ciudad tenía adornadas sus edificaciones con pinturas murales, y frescos, que representaban deidades locales de claro ancestro mítico, herencia de generaciones pretéritas, y plenas de un simbolismo emblemático notable. A lo largo de sus calles se erigían sendas pirámides que rememoraban la importancia que las luminarias ejercían sobre la población; ambas pirámides habían sido levantadas para dar culto a la Luna y al Sol, las dos luminarias que más significación emblemática han alcanzado a lo largo de todos los tiempos.

El trazado geométrico de la ciudad, así como los esbeltos edificios que la componían, y su capacidad —pues había sido diseñada y proyectada para albergar a más de cien mil habitantes—, dan una idea de la preparación de estos pueblos, y de su capacidad para aunar lo sagrado y lo profano, el mundo de las deidades y el mundo de los seres humanos o simples mortales.

Cuando ya el período "clásico" tocaba a su fin, surgió una cultura autóctona, la de los mayas, que será pieza clave en el entramado mítico y trascendente, en el surgir científico e inmanente en esta civilización que surge y, además, aportan su saber hacer en el campo de la arquitectura, de la escultura y de la pintura. La delicadeza de las figuras mayas coexistir con las formas menos pulidas y más toscas realizadas por los toltecas; sin embargo, ambas culturas no llegarán a fundirse, antes al contrario, sus profundas divisiones serán la causa de que los conquistadores españoles apenas encontraran oponentes en sus incursiones por determinadas zonas de mesoamérica.

LOS MAYAS. UNA RAZA Y UN TIEMPO EXCEPCIONALES

Uno de los principales grupos indígenas que desarrollaron una civilización digna de tal nombre, y que florecieron en el denominado período "clásico", fueron los mayas. Ningún otro pueblo de mesoamérica logró tanto en el campo de las matemáticas, por ejemplo.

Los mayas utilizaron por primera vez el signo cero como guarismo, es decir, haciéndole representar un valor; revalorizaron, además, el sistema numérico y dominaron como nadie la aritmética. Sirviéndose de sólo tres signos consiguieron representar el tiempo matemático y formal. Los tres signos eran una barra, un punto y un objeto —por lo general una concha común y corriente—; el primero simbolizaba el número cinco, y todas las unidades restantes, es decir, hasta el cuatro, se representaban por un punto. La concha común simbolizaba y representaba al cero.

MATEMATICAS ELEMENTALES

Mediante la fórmula denominada de "cuenta larga", podían los mayas representar una fecha determinada. Este método consistía en fijar un punto en el pasado que serviría de referencia y, desde aquí, se empezaba a contar el tiempo que se creía conveniente, y no otro. De esta forma, tan simple en apariencia, había tenido lugar el origen del nacimiento numérico de los días, es decir, los días podían contarse.

La base utilizada por los mayas para contar no era decimal —como la nuestra—, sino que el valor numérico de sus cifras aumentaba de veinte en veinte (base funcional con el sistema de veintenas), con lo cual establecían un valor que, partiendo del mínimo lugar, seguía una línea ascendente, siempre en dirección vertical y de lo más bajo a lo más alto, de modo que cada punto ascendente era superior al anterior en veinte unidades. Por tanto, aparecían representadas las veintenas, seguidas de las "triveintenas", "tetraveintenas", etc.

Mas esta cultura, que había florecido a lo largo de seiscientos años, declina radicalmente antes de llegar al primer milenio de nuestra era. Las causas, o motivos, por las que un grupo humano de tanta raigambre social, cultural y trascendente, como era el pueblo maya, llegaría a extinguirse, no han sido aún dilucidadas en su totalidad. Por esto mismo, nos atenemos a los hechos que están ahí para darnos cuenta, y concluir, que hasta las grandes obras tienen sus días contados, y nunca mejor dicho.

DECLIVE DE UNA CIVILIZACION

Palacios, templos, monumentos de enorme valor artístico y arquitectónico, quedaron reducidos a ruinas. Una vegetación incontrolada se extendió por doquier, y todo lo anegó y agotó. Y, así, lo que antaño había sido lugar de culto y boato, aparecía ahora cubierto de broza espesa, derruido e irrecuperable. En las zonas situadas más al norte aparecería la figura de un caudillo, al que los mayas llamaban "serpiente emplumadas", que conquistaría todos los territorios que, hasta entonces, habían acogido en su seno a la civilización maya.

Este personaje carismático establecería en la zona de Yucatán su centro ritual, y tanto él como su pueblo provenían del oeste de mesoamérica y se asentarían definitivamente en los llanos y las montañas otrora refugios de los mayas.

Los nuevos inquilinos de la zona norte del territorio, que había conocido una civilización única, se caracterizaron porque, en lo social, su grado de

organización superaba, con mucho, a todos los demás pueblos de la zona. Y, así, se fue consolidando la influencia de los toltecas —pues éste fue el nombre que se dio a los nuevos pobladores—, los cuales establecieron su centro urbano en la ciudad legendaria de Tula.

TRIBUS NOMADAS PENETRAN EN EL ALTIPLANO

Muchos otros centros urbanos crearon los toltecas pero, al igual que sus antecesores, fueron también desplazados por otro pueblo mejor organizado o, acaso, más belicoso que cualquier otro. En principio, ni siquiera puede hablarse de un núcleo de pobladores propiamente dicho, puesto que se trataba más bien de facciones tribales cuyo sistema de vida era aún el nomadismo.

Provenían del norte y penetraron en el altiplano con la intención de fundar, en principio, pequeños núcleos de población o reinos.

De entre todas las tribus que presionaban a los toltecas, sobresale la de los mexicas o aztecas, que fueron el último pueblo de etnia nahua que llegó a la meseta con la intención de asentarse en este territorio y abandonar el nomadismo.

El origen de los mexicas no está muy claro y algunos historiadores mantienen la tesis de que provenían de los propios toltecas. Sin embargo, son más los que afirman que su origen es desconocido. Lo cierto es que los mitos y leyendas de estos pueblos de mesoamérica nos hablan de la permanencia de estas tribus en la zona de mesoamérica durante más de un siglo. Nos hallamos, además, desde el punto de vista histórico, en la denominada "época posclásica", es decir, que ya el primer milenio de nuestra era ha sido rebasado y queda atrás.

UN LAGO TERSO POR TESTIGO

Estos pueblos de etnia nahua se asentaron en el altiplano central, sobre un inmenso lago que, por entonces, cubría todo el valle de México. Su centro ritual y social fue constituido en la legendaria urbe de Tenochtitlán (término que significa "lugar en donde se halla, y crece, el nopal silvestre"), que tenía una superficie de trece kilómetros cuadrados, aproximadamente, y albergaba a casi doscientos mil habitantes. Además de constituirse en centro social y cultural, Tenochtitlán recibía todos los tributos, donativos y especies —tales como alimentos, joyas, pieles y muchos otros productos— de todas las demás ciudades sometidas a su imperio e influencia. Era, por tanto, un centro único en el que se realizaban numerosas transacciones mercantiles y comerciales.

Pero, en lo concerniente a su impronta mítica y ritual, baste afirmar que Tenochtitlán no sólo disponía de palacios para sus emperadores y reyes, sino que también albergaba en su suelo edificios para el culto: "templos habitados por los sacerdotes y los jóvenes pertenecientes a familias pudientes, quienes recibían una selecta formación en esos centros monástico-pedagógicos".

Aquí mismo, también se practicaba el juego de la pelota, a la que se golpeaba con determinadas partes del cuerpo, con la intención de introducirla en un agujero realizado en la pared lateral de la cancha. Esta se asociaba al cosmos, la pelota en movimiento simbolizaba las órbitas de las dos luminarias y de los planetas; todo el conjunto, por lo demás, se constituía en claro paradigma mítico y emblemático, pues simbolizaba a esa otra cancha inmensa, situada en el cielo y, en la que ciertos seres superiores o sobrenaturales practicaban, sirviéndose de los astros, el juego de pelota.

EL GOBIERNO DEL MUNDO

Otros pueblos de mesoamérica, que se asentaron en lo que luego dio en llamarse Nicaragua, consideraban a todas sus deidades inmortales y habitaban en el espacio inmenso.

Varias leyendas populares se hacían eco de su propio mito de la creación, y hablaban de la existencia de una deidad poderosa a la que llamaban Tamagostad —quien vivía en compañía de la diosa Zipaltonal—, la cual había creado la tierra y a todas las criaturas que en ella moran, por lo que también recibía el nombre de "dios creador".

Además detentaba el gobierno del mundo y no sólo los humanos, sino también los propios dioses, debían de cumplir las órdenes de Tamagostad; a todos aquellos que habían seguido un buen comportamiento durante su vida, los premiaba. Y les permitía compartir con él sus mismos lugares paradisíacos.

Había otras deidades que tenían entre sus cometidos el de ayudar a Tamagostad, y que la población de mesoamérica asociaba a los elementos esenciales tales como el aire, el agua y también el fuego.

Un relato de la mitología maya que algunos fenómenos naturales por ejemplo, la erupción de un volcán, se debían a la voluntad de los dioses. Y, así, era muy popular, y muy temida, la figura de la diosa Masaya —que moraba en las profundidades de la Tierra y ordenaba que ésta lanzara fuego por los cráteres de su superficie—, a la cual se atribuían las sacudidas y temblores de tierra.

También se la consideraba como el más fiel de los oráculos, puesto que sus predicciones siempre se cumplían, y sus consejos eran seguidos con total rigor y exactitud por parte de quienes acudían a consultarle.

LA MUJER BLANCA

Las dos luminarias, es decir, tanto la Luna como el Sol, eran consideradas por los pueblos de mesoamérica como principales deidades, y recibían adoración y acatamiento plenos.

Pero, en ocasiones, también surgían relatos míticos que destacaban figuras legendarias, tales como la célebre "Mujer Blanca". El relato popular habla de una hermosa mujer que, vestida de blanco, recorrió el espacio inmenso, y bajó del Cielo a la Tierra. En una idílica ciudad de mesoamérica construyó, la bella mujer, un suntuoso palacio y adornó sus paredes con estatuas que representaban seres humanos y animales. En el centro de una recóndita, pero amplia sala, del palacio, depositó una monumental roca, trabajada por los mejores canteros de aquel tiempo, la cual contenía extraños dibujos e indescifrables inscripciones.

Nadie logró nunca acercarse a la Mujer Blanca, pues la piedra misteriosa le servía de talismán y la salvaguardaba de toda agresión o ataque.

Al llegar a la vejez, la Mujer Blanca, llamó a sus tres hijos —el mito explica que, a pesar de tener descendencia, había permanecido virgen—y repartió entre ellos todos sus bienes. A continuación se dirigió a las más altas torres de aquel majestuoso palacio y, como por ensalmo, desapareció en el espacio bajo la figura de un pájaro de vuelo raudo y veloz.

EL MITO INCA

Un día muy lejano, el dios sin nombre se hizo la reflexión de que debía crear un mundo. Tenía la tierra, el agua y el fuego y eso le bastaba para dar forma a cualquier cosa que deseara formar. Así lo hizo, creando tres planos que componían un único Universo. En el de arriba puso a los dioses, que tenían el aspecto brillante del Sol y de la Luna, de las estrellas y de los cometas, y de todo cuanto luce allá en lo alto, sobre nuestras cabezas. Un poco más abajo, pero todavía sobre el segundo mundo, estaban los dioses del rayo, del relámpago y el trueno, del arco iris y de todas las cosas que no tienen más explicación que la que los dioses quieran dar. Ese tercio superior se llamó Janan Pacha. En el segundo mundo, en el de aquí, Cay Pacha, puso el dios creador a los humanos, a los animales y a las plantas, a todo lo vivo, incluidos los espíritus. En el mundo

del tercer plano, el mundo interior, Ucu Pacha, quedó el espacio cerrado y reservado para los muertos. Los tres planos estaban intercomunicados, pero eran unas vías muy especiales las que daban acceso a unos y otros. Al de arriba podía acceder el hijo del Sol, el Inca o príncipe, el Intip churín; desde el interior se podía acceder al de aquí, a través de todos los conductos naturales que se abren desde el interior al exterior, conductos por los que brotan las aguas de la tierra, cuevas, grietas y volcanes, pacarinas, que eran las vías primitivas de acceso por las que llegaron los seres que dieron comienzo a la humanidad; los gérmenes que hicieron nacer los animales, y las semillas que dieron vida a todas las plantas que crecen sobre el mundo de aquí. El esquema de este universo inca sería, pues, el siguiente:

HANAN PACHA, Intip churín, CAY PACHA, Pacarina, UCU PACHA.

El ciclo se cierra con este flujo hacia arriba, que parte del Ucu Pacha, a través de una Pacarina, para que la penetren los hombres Ayar y, en el mundo de aquí, den nacimiento al imperio inca, con sus fundadores Manco Capac y Mama Ocllo a la cabeza de una humanidad que, con ellos en la cumbre, puede dirigirse al mundo superior, para comunicarse con los dioses de los que ellos, naturalmente, forman parte.

EL DIOS DEL SOL

Al igual que los chibchas con Bochica, que los aztecas con Huitzilopchtli, que los quinches con Hun-Apu-Vuch, los quechuas del imperio inca tenían al dios Sol en el primer peldaño del escalafón celeste, con el nombre sagrado e impronunciable de Inti, aunque más tarde fue evolucionando hacia una personalidad más compleja y universal, que terminó por absorber a la divinidad sin nombre de la creación, para dar paso a Uira Cocha, una abreviatura al nombre completo del dios Apu-Kon-Tiki-Vira-Cocha, que es, por antonomasia, la defunción total de su poder omnímodo, puesto que este nombre no es sino la enumeración de sus poderes (supremo ser del agua, la tierra y el fuego) sobre los tres elementos en los que se basó la creación del Universo. Este nuevo y mucho más poderoso dios del Sol no estaba solo en su reino, le acompañaba su esposa —y hermana, como corresponde a un Inca— la Luna le acompañaba en igualdad de rango en la corte celestial, bajo el nombre de Quilla. Al Sol se le representaba con la forma de un elipsoide de oro en el que también podían aparecer los rayos como otro de sus atributos de poder, y la Luna tenía la forma ritual de un disco de plata. El Sol, como creador, era adorado y reverenciado, pero a él también se acudía en busca de su favor y de su ayuda, para resolver los problemas y aliviar las necesidades, ya que sólo él podía hacer nacer las cosechas, curar la enfermedad y dar la seguridad que el ser humano anhela. Naturalmente, a la

diosa Quilla estaba adscrito el fervor religioso de las mujeres, y ellas eran quienes formaban el núcleo de sus fieles seguidoras, ya que nadie mejor que la diosa Quilla podía comprender sus deseos y temores, y darles el amparo buscado.

LA CREACION DE UIRA COCHA

En la nueva leyenda de la creación del mundo por Uira Cocha, posterior al mito primero de la creación del Universo para los incas, y al que sustituye definitivamente, se da al dios todopoderoso la facultad de dirigir la construcción de todo lo visible e invisible. Uira Cocha comienza su obra en las orillas del lago Titicaca, en Tiahuanaco, tallando en la piedra las figuras de los dos primeros seres humanos, de los primeros hombres y mujeres que van a ser los cimientos de su trabajo. Estas estatuas las va situando Uira Cocha en las correspondientes picaronas y, a medida que las da nombre, se animan y toman vida en la oscuridad del mundo primigenio, porque todavía no se ha ocupado el dios de dar la luz a la tierra, solamente iluminada por el resplandor del Titi, un animal salvaje y ardiente que vive en la cima del mundo, seguramente el jaguar que se entremezcla con otros animales en las representaciones totémicas de los incas y de las culturas anteriores. Este mundo de aquí todavía está en tinieblas porque Uira Cocha posterga toda su labor de erección de un mundo completo, al nacimiento de los seres humanos que van a disfrutar de él. Satisfecho con los humanos, el dios prosiguió su proyecto, ahora poniendo en su lugar al Sol, a la Luna, a las estrellas infinitas, hasta cubrir toda la bóveda celestial con sus luces. Después, Uira Cocha deja atrás Tihuanaco y se dirige al norte, camino de Cacha, para, desde allí, llamar a su lado a las criaturas que él acaba de dotar con vida propia. Al partir de Tihuanaco, Uira Cocha había delegado las tareas secundarias de la creación en sus dos ayudantes, Tocapu Uira Cocha e Imaymana Uira Cocha, quienes emprenden inmediatamente las rutas del Este y del Oeste de los Andes, para —a su paso por tan largos caminos— dar vida y nombre a todas las plantas y a todos los animales que van haciendo aparecer sobre la faz de la tierra, en una hermosa misión auxiliar y complementaria de la realizada antes por su dios y señor Uira Cocha, misión que terminan junto a la orilla del mar, para después perderse regamente en sus aguas, una vez cumplida la tarea ordenada por el dios creador principal del Universo de los incas.

LA REBELION DE LOS HUMANOS

Como en casi todos los mitos más elaborados de la creación del hombre, el desagrado es el único pago a la bondad infinita que recibe el buen dios de sus criaturas Universo por Uira Cocha no podía ser menos, y a su llamada

nadie de los recién nacidos a la luz acude. El dios se encuentra solo y entristecido en el sitio Cacha, con la triste realidad de la desobediencia de sus hijos. La evidencia es irrefutable y la fórmula obligada para dar a entender quién manda sobre el mundo ha de venir en forma de una devastadora lluvia de fuego, una acción de castigo y de purificación, que sirve tanto para recordar el poder del Ser Supremo, como para llevar al buen camino a los soberbios humanos. La lluvia de fuego que sale de las entrañas de la tierra a través de los volcanes de Cacha hace cundir oportunamente el temor entre los estúpidos humanos, evitándoles así que se hagan merecedores de más y mayores castigos a su ceguera, pues los hombres, al ver que su insensata y torpe conducta les ha llevado a la destrucción de su maravilloso entorno, abundase perdido con ella la recién creada vida vegetal y animal, incluso poniendo en peligro su propia y reciente existencia, ahora se vuelven totalmente arrepentidos de sus faltas hacia el benefactor dios Uira Cocha para pedirle clemencia, implorándole también su perdón sin altivez, con sentida humildad. El buen dios se contenta con comprobar que se ha logrado aquella deseada vuelta al buen camino de sus criaturas, y termina de darles su muy especial lección de modestia, puesto que han podido comprobar cómo lo que recibieron gratuitamente puede perderse también por la sola voluntad del dios creador. Ya con los humanos agrupados en torno suyo, se dirige a un lugar que se llamará Cosco (el centro, la posterior Cuzco), en donde establecer el Inca Uira Cocha su primer reinado, pero dando a un ser humano, a uno de los arrepentidos hombres, el mando de la primera ciudad y el centro del primer imperio que existe sobre el planeta, y este primer jefe, el primer Inca directamente designado por la divinidad es el legendario Allca Huisa, quien será asimismo el generador de la larga y poderosa estirpe de los incas.

OTROS PRECURSORES DEL IMPERIO

Entre los grandes mitos está el de Manco Cápac y su hermana/esposa Mama Ocllo, formando otra gran leyenda sobre los precursores del imperio inca. Manco Cápac y Mama Ocllo son —en este mito— la primera pareja de pobladores sagrados de la tierra, los primeros incas que se establecen en ella. Dice la leyenda que surgieron al mundo de aquí por la pacarina privilegiada del lago Titicaca, en cuya isla fueron puestos por la mano de Uira Cocha, de acuerdo con lo que le había ordenado su padre, el dios del Sol. Los dos hermanos se unieron en matrimonio, abriendo de este modo el ritual de los matrimonios del Inca con su hermana Coya; Manco Capac se dedicó a fecundar la tierra con un bastón de oro que Uira Cocha le había dado, y haciendo crecer las nuevas plantas, iba creando beneficios para la raza de los pobres mortales, para quienes también iba dando forma a los ríos y arroyos, hacía brotar árboles y pastos y construía ricas habitaciones en las que pudieran vivir con decencia: mientras,

Mama Oclla se dedicaba a hacer su gran tarea, ya que era ella quien iba enseñando a las mujeres las artes e industrias que les permitieran sacar todo el provecho posible a las riquezas que su hermano producía; así, haciendo prodigios, la real pareja llegó hasta un lugar en el que, con su mágico bastón de oro, señaló el centro del imperio, la futura ciudad de Cuzco (Cosco, el centro). Pero hay distintas versiones de la llegada al mundo de Manco Cápac: una de ellas, en la que se mezcla el relato de Manco Cápac y Mama Ocllo con el de los hermanos Ayar, hace que Manco Cápac aparezca junto a otros tres seres bien distintos; ya no son ellos, los dos hermanos, quienes van a estar en solitario al frente de la creación del Imperio del Inca.

APARECE PACHACAMAC

En este nuevo relato sobre el origen del imperio inca, se cuenta que Manco Capac está con sus tres hermanos, todos ellos hijos del Sol: Pachacamac, una divinidad ancestral que fue incorporado posteriormente al culto oficial inca, y que era adorado desde tiempos antiguos por los pueblos de la orilla; Uira Cocha, y otro dios sin nombre. El primero de esos hermanos es, precisamente, Pachacamac, quien al salir a nuestro mundo subió a la cumbre más alta, para lanzar las cuatro piedras a los cuatro puntos cardinales, tomando, pues, posesión de todo lo que abarcaba su vista y alcanzaron sus piedras. Tras él surgió otro hermano, que también ascendió a la cumbre por orden del cuarto y menor, del astuto y ambicioso Manco Cápac, quien aprovechó su confianza para lanzarle al vacío y hacerse con el poder, tras haber encerrado a Pachacamac anteriormente en una cueva y haber visto cómo el tercero, el buen Uira Cocha, prefería dejarle solo, abandonando a sus terribles hermanos y aborreciendo sus manejos por hacerse egoístamente con el poder. Pero hay otros relatos en los que, precisamente, es el antiguo dios Pachacamac quien oficia de protagonista en el cuidado a los humanos, como aquel que recogió el padre agustino Calancha a principios del siglo XVII, en el que se narra la siguiente leyenda: cuando comenzó el mundo, no había comida para el hombre y la mujer que Pachacamac había creado; cuando el hombre murió de hambre, la mujer, que se había quedado sola, salió un día desesperada a rebuscar las raíces de las hierbas que la pudieran mantener con vida; lloraba y gemía, quejándose al Sol de que la hubieran hecho nacer a la luz del día para luego dejarla morir de pobreza, consumida por el hambre. "Sola vivo en el mundo, pobre y afligida, sin hijos que me sigan; si Tú, Sol, nos has creado, ¿por qué nos consumes? ¿Cómo es posible que si Tú eres quién nos da la luz, te presentas tan malvado y mezquino que me deniegas el sustento?"

PACHACAMAC Y EL DIOS SOL

El Sol, movido por la compasión, bajó a la tierra, poniéndose junto a ella, la consoló y preguntó la causa de su pesar, haciendo como si ni siquiera supiera nada sobre sus buenas razones para lamentarse. Ella le contó entonces cómo había sido su pobre vida, su ansiedad y su pena; el Sol, tocado por su dolor, le dijo que arrancase las raíces y, mientras ella lo hacía. El la traspasó con sus rayos y engendró en su vientre un hijo. Nada más hizo el dios Sol, que pareció contentarse con haber mantenido aquella conversación con la única superviviente de los humanos, pero no fue así, cuatro días más tarde, para su gran regocijo, la mujer parió un maravilloso varón, en quien se podía averiguar su divino origen; la buena mujer era feliz, completamente segura de que sus penas habían acabado y que el alimento sería ya abundante. Pero no contaba con la reacción de su creador, el insensible dios Pachacamac, quien estaba indignado porque el Sol era ahora quien estaba recibiendo la adoración que se le debía sólo a él, y porque había nacido un hijo en contra de su voluntad, tomó a la semidivina criatura en sus manos, sin escuchar los gritos angustiados de su madre, pidiendo ayuda al Sol, ya que el dios Sol era no sólo el padre de aquel niño, sino del mismo Pachacamac; y si había tomado a ese niño, lo había hecho para acabar con él, para matarlo, desmenuzando después el cadáver del inocente hermano en fragmentos minúsculos. Pero Pachacamac, para que no se pudiera nunca jamás contraponer la bondad de su padre el Sol frente a la suya, plantó los dientes del niño asesinado y nació el maíz, cuyos granos parecen dientes; y plantó los huesos y las costillas del niño y nació la yuca, cuya raíz es larga y blanca como los huesos; y creó también los otros frutos de esta tierra que son raíces. De la piel de la criatura salió el pacay, el pepino y otros frutos y árboles, y así nadie conoció el hambre ni el lamento por la necesidad, y debían su subsistencia y abundancia al dios Pachacamac; y su fortuna siguió siendo tan buena que la tierra continuó siendo fértil y los descendientes de los Yungas nunca conocieron los extremos del hambre.

EL CULTO DIVINO

Si grandiosa fue la aparición del primer Inca y la primera Coya, grandioso fue también su culto. A ellos se les adoraba en la multitud de templos solares de todos los rincones del Imperio, en un lugar del santoral muy cercano al gran dios Sol. De todos los emplazamientos religiosos dedicados a este gran dios inca, ya se tratara de templos, oratorios, pirámides, o lugares sagrados naturales, el que los encabezaba, por rango y por su grandeza, era el gran santuario de Inti-Huasi de Cuzco, rico templo llamado también Coricancha, o sala de oro, puesto que sus paredes estaban recubiertas de láminas de ese metal, para mayor gloria del Inca y los dioses de los que él venía. La imagen central del Coricancha era el

gran disco solar, la imagen ortodoxa y ritual del dios del Sol, y a su alrededor estaban las demás capillas de las divinidades menores del cielo. Tras Coricancha, por su esplendor e importancia se sitúa el templo dedicado por los chinchas a Pachacamac en Lurín, cerca de Lima. Debe señalarse que la cultura Chincha tenía en Chincha Camac a su Ser Supremo, ya que, aunque adoraban al dios Pachacamac (más por temor que por respeto o amor), y a él le dedicaban templos y huacas como una acción de agradecimiento por su labor creadora y le dedicaban ofrendas hechas por ellas o seleccionadas de entre sus frutos, por ser el salvador de sus antepasados a los que libró del hambre inicial, también estaban seguros de que este poderoso y temible dios, por su especial personalidad, no podía ser aquel a quienes ellos acudieran en busca de soluciones a sus cuitas y pesares. En el gran templo de Lurín, santuario para la adoración del dios sin piel ni huesos, como era descrito Pachacamac por sus fieles, los incas —tras asimilar este dios y su culto al del Sol— realizaron obras de embellecimiento, hasta hacerlo casi tan hermoso como Coricancha, cubriendo también de oro y plata la capilla central, la del dios Pachacamac, a la manera de lo anteriormente hecho con la totalidad del gran templo solar de Cuzco.

LAS ACLLAS, VIRGENES DEL SOL

Para proporcionar el mejor culto posible al dios Sol, además de sus diversas clases de sacerdotes, los incas habían instituido una importante institución de vírgenes dedicadas a su servicio, conocida como Intip Chinán, en la que ingresaban las niñas elegidas en su infancia (a los ocho años) para convertirse en acllas tras un estricto noviciado que cubría los primeros años de su estancia conventual, bajo la dirección de una superiora, Mama Cuna, educadora, vigilante y examinadora de las jóvenes sometidas a su tutela. Dígase que también Mamacunas (las elegidas) era el nombre del templo de las Accla. Pero esta profesión religiosa no era sólo una llamada o una obligación para acudir forzosamente al servicio de la religión, sino que se trataba más bien de una educación selectiva y esmerada para las jóvenes de las clases superiores, puesto que, una vez llegadas a la edad núbil, entre los trece y los quince años de edad, pasaban a ser "presentadas en sociedad", para ser las potenciales prometidas de señores de la nobleza, ya que el período de servicio en el Inti Chinán como accla era también la garantía de la calidad de su linaje y el aval de la mejor educación y, evidentemente, la mejor prueba exhibible públicamente de su incontestable virginidad, puesto que no guardar la obligada castidad y, sobre todo, ser sorprendida con un hombre significaba, para la vestal en ejercicio, su inapelable condena a muerte, a una muerte cruelmente ejemplar, dejándola que muriera de inanición, para que no fuera la mano del ser humano la que matara a las sacerdotisas, sino el abandono. Este castigo, muy similar al aplicado a las vestales romanas consideradas impuras, era también tan duro como todos los

que se aplicaban a las vírgenes escogidas para el servicio de los dioses, en todas las demás latitudes con las vestales infieles, como una extensión del máximo castigo que siempre se ha aplicado exclusivamente a las mujeres infieles en la religión o en la vida matrimonial, sin que se haya hecho nunca que sea norma una contrapartida similar para los mucho menos castos hombres de religión, cualquiera que sea la doctrina considerada. Dígase también que parece ser que, si se llegaba a producir un embarazo de una de las aclla, siempre que no hubiera pruebas en contra de la exigida adhesión a la norma estricta de la virginidad requerida, se consideraba que tal embarazo había sido realizado por la explícita voluntad y personal acción del dios Sol y, automáticamente, el yo que tuviera la vestal, era considerado privilegiado hijo del dios solar y, como tal, recibía un trato de favor para el resto de sus días.

DIVINIDADES DE SEGUNDA LINEA

Aparte del gran Uira Cocha y su corte terrenal de Amauta, o sabios y primeros sacerdotes y administradores, el segundo cordón de clérigos, la nobleza militar y los Ayllus o gremios, regidos hasta en su más mínimo movimiento por la ley del Inca, el pueblo llano tenía su panteón con otros dioses menores, a los que —tal vez— le resultaba más sencillo y cercano dirigirse en busca de favores y soluciones. La estrella rizada o de la mañana acompañaba al Sol, al igual que Illapa, dios del trueno, como la imagen de la estrella de oro, la de la tarde, Chasca, hacía su guardia junto a la Luna, y Chuychú, el bello arco iris estaba por debajo de ambos grandes dioses. Las constelaciones de la copa de la coca (Coa Manca) era una constelación que cuidaba de las hierbas mágicas, como la constelación de la copa de maíz (Sara Manca) lo hacía con los alimentos vegetales, y la del jaguar (Chinchay) se encargaba de los felinos. El Huasicamayo era el dios tutelar del hogar, mientras que el Cchajra-Camayoc se esforzaba por evitar que los ladrones entraran en esa misma casa, y los Auquis asumían la vigilancia de cada poblado. Había también un dios de las tormentas y otro dios del granizo; tras Pacha-Mama, la diosa de la Tierra, estaban Apucatequil y Piquero, como dioses tutelares de los gemelos; la serpiente Urcaguay era la divinidad de lo que estaba bajo tierra, mientras que el ávido Supai reinaba en el mundo de los muertos y no cesaba de reclamar más y más víctimas para su causa. También estaba el dios Kon, un hermano de Pachacamac expulsado por éste y que se llevó con él, al ser forzado a irse, la lluvia y dejó a la franja costera de Perú seca para siempre; otros hermanos, Temenduare y Arikuté, dieron origen al diluvio con sus querellas.

LAS LLANURAS DE NASCA

En el valle de Palpa se encuentra una gigantesca y casi invisible construcción, realizada con piedras de pequeño tamaño, marcando sobre su suelo una serie de figuras que parece imposible hayan sido realizadas sin que se pudiera observar y dirigir su construcción desde algún lugar elevado. Pertenece esta gran construcción, mejor dicho, dibujo monumental, a la cultura de Nasca, que ya los españoles conocieran en parte, a pesar de haber sido uno de los muchos pueblos absorbidos por la expansión del imperio inca. La moderna leyenda ha querido ver en Palpa toda clase de artificios mágicos y hasta extraterrestres, pero este valle tenía otra utilidad mucho más precisa e interesante: la observación astronómica. De una plaza central parten 23 rectas, en su mayor parte de unos 182 metros de longitud, otras de la mitad o cuarta parte de esa longitud y otras de 26 metros de longitud, lo que demuestra que se trata de una construcción basada en un orden geométrico preciso. Las líneas marcan puntos que guardan relación con el solsticio y el equinoccio, y debieron servir de instrumento de medida para establecer el calendario solar. En cuanto a los verdaderos mitos de Nasca, no se sabe tampoco demasiado, aparte de la existencia del felino moteado, tal vez personificación de Pachacamac, cuando aparece rodeado de serpientes, del puma o gato del agua o de los lagos y del gato—demonio; también aparece la figura del demonio del zigzag, con una serpiente sobre su lomo, la del hombre—ciempiés, la araña de ocho patas y las más locales (Nasca era pueblo pescador) de la ballena, la terrible divinidad llamada Boto, una especie muy particular de dios de todos los terrores; pero no hay que olvidarse tampoco del dios del Mar, con cuerpo de pez, cara cubierta de ángulos y un cetro o una cabeza cortada en su mano, y la del Poderoso Señor del Mar, que suele representarse en escenarios de peces y pescadores, más como la figura de un ser legendario de su historia que como la de un dios de la mitología nazca.

LA CULTURA MOCHICA

Poco nos queda de los mitos en los que basaran su religión los Mochica o Moche, poco queda de esa cultura moche que vivió en la zona norteña de la costa del Perú. Pero sí quedan aún en pie sus monumentales pirámides de adobe de Vicus, aunque el tiempo ha ido erosionando implacablemente su endeble estructura, tanto como ha ido haciendo que se perdiera su riqueza colectiva y su legado legendario. Se debió tratar de un pueblo costero que, como sucesor de muchas y muy diversas culturas, fue agrupando los diversos retazos mitológicos, hasta formarse un grupo de divinidades heterogéneas, hasta crear un conjunto panteístico peculiar al cuidado de la clase sacerdotal y con el jaguar a la cabeza de las diversas divinidades locales, casi todas totémicas, como el demonio—cangrejo, o el demonio—serpiente, sus animales locales, presididos por el martín pescador y las curiosas cerámicas sexuales en las que se supone que se

quiere dar una lección de moral, uniendo la figura del placer a la de la muerte. Sus dos grandes templos, la Huaca del Sol y la Huaca de la Luna, son dos obras impresionantes y sin igual. La Huaca del Sol, con cinco grandes terrazas, la mayor de ochenta metros de longitud, sobre unas bases de 228 de largo por 136 de ancho y la plataforma de 18 metros de altura, está coronada por una pirámide de 23 metros de altura, que tiene una base cuadrangular de 103 metros de lado. La Huaca de la Luna tiene una base de 87 metros y una altura de 21, y en su plataforma superior se levantaban una serie de salas decoradas con figuras humanas. Las dos huacas están construidas de adobes, sobre la arcillosa llanura, calculándose que sólo para la construcción de la Huaca del Sol se emplearon ciento treinta millones de piezas, siendo, pues, las dos huacas mayores como montañas hechas por el hombre para la gloria de sus divinidades y para acercarse más aún a los secretos del firmamento.

EL PUEBLO CHIMU

Cuando el Inca Pachacutec conquistó el territorio de la confederación de Chimú, a mediados del siglo XV, poco antes de la llegada de los españoles a América y terminó por asimilar sus creencias, al igual que asimiló sus dominios. El Inca extendió su poder a este señorío situado desde las tierras de los Moche hasta Paramonga en el sur, a lo largo de la costa del Perú, imperio gobernado desde la gran ciudad de Chan Chan. Chimú tenía al dios Kon como su mediador entre la tierra y el cielo, en donde reinaba el dios Sol, Chatay, ayudado por la Luna, Quillapa Huillac, a la que muchos consideraban más poderosa que el Sol, ya que podía reinar en la noche y en el día era capaz hasta de cubrir al Sol y hacerlo desaparecer del cielo en los eclipses. Alrededor de estos dioses mayores estaban los dioses celestiales, como los del relámpago y el trueno, la estrella de la mañana (Achachi Ururi) y la estrella de la tarde (Apadri Ururi), el demonio que vive en la estrella central de la constelación de Orión, precisamente la que marca el cinturón del cazador, y que está acompañada por otras dos estrellas (Patás), que son las enviadas por la diosa Luna para vigilarlo de cerca en su desierto y evitar, con su perpetuo presidio celestial, que siga haciendo el mal. También los chimú tenían en su panteón a divinidades zoomórficas, como los habituales felinos moteados que aparecen en la mayor parte de las culturas absorbidas por los incas. Para los chimú, el cielo no era más que una extensión de la tierra, y la vida que esperaba tras la muerte era tan sólo la prolongación de la primera terrena. Su práctica religiosa, que comenzó siendo tan pacífica como tranquila, se fue moviendo en el mismo sentido de sacrificio que las del entorno, para terminar siendo sanguinaria y cruenta, engarzada en una complicada trama aristocratizante de castas sacerdotales, militares, comerciantes y campesinos, al estilo de la inca, que se movía en un fetichismo mágico, en un mito ceremonial oscuro y truculento, dirigido por la casta sacerdotal para su beneficio político.

LA LEYENDA DE OLLANTAY Y COYLLUR

El jefe Ollantay, el valiente guerrero y Titán de los Andes, era el héroe legendario de Tauantinsuyo, el jefe militar enamorado de una bella princesa, la inalcanzable Coyllur, hija del Inca Túpac Yupanqui. La princesa Coyllur (Estrella) también se había enamorado del valor y de la hermosura de Ollantay, pero sabía que este amor era un romance prohibido por la estricta ley del Inca, ya que jamás una doncella de sangre real, una hija del Inca, y un Andi, un hombre del pueblo, podían llegar a celebrar un matrimonio tan desigual, puesto que tal acto sería considerado sacrilegio por el Uilac-Uma, el sumo sacerdote y les acarrearía el castigo máximo. Así que Coyllur fue recluida en el templo de las Acllas, en Mamacunas, mientras que el ofendido general Ollantay se levantó en rebeldía contra la crueldad del poder político y religioso y dio comienzo a una lucha épica y desigual, enfrentándose el héroe al mismo Inca y consiguiendo reunir todas las virtudes totémicas bajo su espada. Así Ollantay se mueve con la elasticidad de la serpiente, actúa con la astucia del zorro, llega hasta donde sólo lo hace el cóndor, es tan valeroso como el jaguar y tan duro como las montañas de los Andes. El guerrero y la princesa se ven recompensados con el nacimiento de un hijo, de Ima Súmac, el muy bello, y ya termina el drama de amores para dar comienzo al final feliz del triunfo de los humanos sobre el poder incontestable de los incas. Con la lucha del padre Ollantay y la entrega enamorada de la princesa Coyllur, el pueblo que vive apartado del mundo cerrado del Inca, puede aspirar a ser parte de la historia de la que sólo ha sido súbdito y comparsa, pero ya no quedaba mucho tiempo para que se pudiera transmitir el tesoro de la cultura inca desde el palacio a las calles.

MITOS DE ASIRIO-BABILONIA

La deuda de los asirios para con sus predecesores en la "tierra entre ríos" se hace particularmente patente en la mitología y en el campo de lo simbólico y lo emblemático.

Y, así, si los sumerios habían introducido el sistema numérico sexagésimo, creando el calendario de doce meses, los asirios sacralizaron los números y dividieron el espacio en doce partes: "Aquí nacen las teorías astrológicas de las llamadas "Casas del Cielo", es decir, el cielo aparece dividido en doce partes que corresponden a los doce signos del Zodiaco".

Por tanto, estos pueblos mesopotámicos tenían a los astros en gran estima, y estudiaban sus movimientos e interpretaban todo el camino que aquéllos

recorrían. Las distintas criaturas sentían, de una u otra forma, la influencia de los astros; aunque se ponía especial cuidado en esclarecer que, no por ello, se estaba abocado obligatoriamente a un total condicionamiento.

Lo cierto es que, tanto las dos luminarias —el Sol y la Luna—, como los demás planetas —por aquellos tiempos sólo se conocían cinco—, eran objeto de sacralización, es decir, personificaban deidades a las que se hacía necesario adorar. Estos cinco planetas, más las dos luminarias, recibían el nombre de "dioses intérpretes", ya que observando todos sus movimientos, y el sentido de sus giros, se llegaba a conocer con antelación determinados sucesos o acontecimientos, tanto en el aspecto personal como en el social. Por tanto, el protagonismo de los humanos, así como la consecución de sus objetivos o empresas, no dependían sólo de sus propias facultades, sino también —y acaso de manera decisiva, en ocasiones— de la voluntad de esos "dioses intérpretes".

RESPLANDOR DE LA NOCHE

La Luna, entre los mesopotámicos, era la primera deidad del cosmos y recibía el nombre de Sin. Una de sus principales funciones consistía en alumbrar en la noche para que los innumerables ladrones y saqueadores no pudieran llevar a término sus trastadas. La leyenda explica que Sin tenía una barca —aquí existe cierto paralelismo con el anciano Caronte que, según el mito clásico que forjarán más tarde los griegos, cruzaba innumerables veces la pestilente laguna Estigia con su barca cargada de mortales para ser juzgados— que le servía para recorrer el espacio inmenso y llevar, así, su luz a todos los rincones del cosmos. En ocasiones, Sin, se metamorfoseaba y transformaba de tal modo que su brillo no tenía siempre la misma intensidad ni plenitud. De aquí que hubiera Luna llena y cuarto creciente, y todas las demás fases por las que atravesaba esta luminaria. La tradición popular hablaba de la diadema del dios Sin, cuando había Luna llena. Por lo demás, esta deidad que iluminaba la oscuridad, guardaba cierta similitud con una diosa de la mitología romana que se llamará Lucina, la cual será considerada por los pueblos clásicos como una deidad de la luz que tenía como principal misión alumbrar en la oscuridad; por ello, se la invocará en los partos y se la considerará la más idónea protectora de los nacimientos entre los humanos.

Nadie podía conocer el sentido último de estas transformaciones que Sin llevaba a cabo, antes bien eran una muestra más de su sabiduría y entendimiento —por lo que, en ocasiones, el dios Sin aparecía representado bajo la figura de un anciano venerable, con apacible semblante y barba larga de color azul plateado—, y muchos dioses acudían a la morada de Sin para pedirle consejo y ayuda.

EL DIA Y LA NOCHE

Sin tenía como descendientes a Shamash —el dios del Sol—, y a Istar — personificación del planeta Venus—, la diosa del amor.

Shamash recorría la tierra de Este a Oeste montado en su resplandeciente carro.

Cuenta la leyenda asiria que, cuando había llegado al límite occidental, y ya el crepúsculo todo lo cubría, se abrían unas enormes puertas, hasta entonces disimuladas entre las cumbres de las grandes montañas, y por ellas penetraba el dios Sol, ocultándose en las entrañas mismas de la Tierra. De este modo comenzaba la noche en el mundo de los humanos. Pero, Shamash, continuaba incansable su camino por los largos pasadizos subterráneos hasta llegar al extremo oriental, en donde otras enormes puertas, disimuladas en las más altas e inaccesibles cumbres, se abrían de par en par para darle paso. Y, así, comenzaba el día en el mundo de los humanos.

Chorros de claridad y luz sembraba Shamash en su continuo caminar, todo lo cual era especialmente apreciado en el mundo de los mortales puesto que, merced a ello, los malhechores no se atrevían a cometer fechorías por temor a ser descubiertos. De este modo, Shamash era tenido como un dios justiciero que, con sus rayos de luz, sabía construir una tupida red para atrapar a los malhechores y así evitar la proliferación del mal entre los mortales. Se le erigió un templo en Babilonia, al que la población denominó "casa del Sumo Juez", y se acudía a él con la intención de conocer escenas de la vida futura. Y es que la población mesopotámica consideraba, también, al dios Sol, como detentador de poderes adivinatorios para discernir el porvenir de los humanos. No obstante, para conseguir que les fueran revelados determinados aspectos de su vida futura, los humanos, tenían que realizar costosos rituales —en ocasiones cruentos— en honor del dios Shamash.

LA AURORA Y EL OCASO

La población asiria no sólo contaba con el antedicho mito del día y la noche, sino que también había forjado la leyenda de la aurora y el ocaso o la mañana y la tarde. Era éste, por supuesto, un tiempo deificado, puesto que la diosa Istar lo presidía. Y la población la proclamaba "diosa de la mañana y de la tarde"; se la asociaba, también, al planeta Venus y guardaba cierta semejanza con la futura Afrodita de los posteriores relatos griegos.

Ishar era descendiente de Sin, la diosa Luna, y se la relacionaba, también, con lo bélico y con la caza, Por seguir a su esposo Ashur (dios supremo entre los asirios, creador de todas las criaturas, y que aparecía representado a lomos de un toro embravecido), a los campos de batalla, se había llenado de miedo y conocía todos los peores sufrimientos y terrores. Era muy frecuente que se la considerara como una diosa guerrera y, en ocasiones, aparecía representada portando arco y flechas y subida sobre un carro tirado por siete animales salvajes y veloces, en ademán persecutorio.

Sin embargo, en otras zonas de Mesopotamia, Ishar aparecía asociada a ciertos aspectos radicalmente diferentes de los expuestos. Por ejemplo, entre la población de Erech, estaba considerada como la diosa madre y la diosa del amor. Todo lo sensual provenía de Ishar y, según la creencia popular, descendía al mundo de los humanos cada cierto tiempo para traer con ella placer y dicha y, al mismo tiempo, alejar toda desgracia, miseria y sufrimiento de la superficie de la Tierra.

PASION AMOROSA

Había transcurrido ya un tiempo más que prudencial desde que Ishar bajara al mundo de los humanos mortales y todo indicaba que éstos no eran mucho más felices que antes de la venida de la diosa. Y es que la primitiva pasión amorosa había derivado en sospecha y suspicacia entre los amantes y, por lo mismo, los celos habían hecho acto de presencia para dominar toda situación. La mutua desconfianza sustituirá al idílico entendimiento entre los amantes. Desde entonces no existirá amor sin su contrario, el odio, sobre la Tierra.

La propia diosa Ishar terminó por abandonar pronto el mundo de los humanos, y a todos sus amantes mortales, para dirigirse hacia los lugares frecuentados por los demás dioses. Allí se encontró con Tamuz — joven dios, y bello como un efebo, que presidía las cosechas— y, al instante, quedó prendada de su hermosura. Hasta se dice que, cuando aquél murió, la diosa del amor bajó hasta los abismos insondables de la Tierra en su busca. De este modo, se cumple el relato popular de los asirios, según el cual también los lugares de perdición —"la casa en la que se entra, pero de la que no se sale"— conocieron el amor, puesto que ocasiones hubo en que fueron visitados por la diosa Ishar.

LA FUENTE DE LA VIDA

Entre los pueblos mesopotámicos, el dios Tamuz era especialmente adorado y reconocido, puesto que de él dependían las cosechas y la fertilidad de la Tierra.

Según la leyenda, Tamuz se manifestaba en toda su intensidad al comienzo de la estación primaveral, cuando la simiente había ya germinado; lo cual se interpretaba simbólicamente como la muerte de esta deidad. Y, por esto mismo, la diosa Istar lo fue a buscar a la morada de los dioses del mal. Pretendía rescatar a su amado de los tormentos que soportaba en tan tétrico lugar. Para ello, la diosa Istar, una vez que hubo llegado a las puertas de la mansión "imposible de abandonar, después de haber entrado", se dirigió hacia su interior sin temor alguno. En cada estancia que atravesaba iba dejando algún aderezo personal —collares, aretes, pulseras, anillos...— y desprendiéndose de sus vestiduras, hasta que, por fin, llegó desnuda ante la presencia de la soberana de los lugares de perdición, quien ordenó a sus servidores y lacayos que encerraran a la atrevida intrusa en la más recóndita y oscura de las habitaciones, y que la enviaran enfermedades y desgracias sin cuento.

Istar se había propuesto ayudar al joven Tamuz, y resucitarle con las aguas de la "Fuente de la Vida"; por esto mismo había descendido a los lugares de perdición y se había desprendido de todas sus ropas y atavíos.

Otras versiones del mito indican que, puesto que Istar era considerada una diosa sideral —asociada, como ya hemos dicho, al planeta Venus—, había penetrado en la región de las tinieblas subterráneas, transformada en figura humana, con el propósito de introducir el culto a los astros.

TIERRA SIN RETORNO

Ya en la mitología de los pueblos mesopotámicos, según lo antedicho, aparece una referencia a lugares oscuros y tétricos, radicalmente diferentes de aquellos otros que servían no sólo de morada, sino también de punto de reunión de las asambleas de las deidades. Con posterioridad, otros pueblos harán suyos esos mitos asirio-babilónicos; y, así, nacerá entre los clásicos el relato del Tártaro. Lugar abisal y de perdición, cuyo único soberano será el dios Hades/Plutón, rey del mal y del dolor, y señor de la oscuridad y de las sombras.

La leyenda mesopotámica, en cambio, denomina a este lugar de castigo "Tierra sin retorno" o, también, "mansión a la que se puede entrar, pero de la que no se puede salir". Es una zona oscura que se extiende por los confines subterráneos de la Tierra y unas enormes puertas la resguardan del mundo exterior. En cuanto a su interior, se componía de siete estancias — el siete estaba considerado como un número mágico y sagrado entre los pueblos asirios y babilónicos —, y cada una de ellas albergaba a un sinnúmero de condenados que

sufrían, ininterrumpidamente, los efectos de las "sesenta enfermedades" y otras tantas desgracias.

Ereshkigal era la dueña y señora de la "Tierra sin retorno", aunque pronto tuvo que compartir su reinado con el dios Nergal, quien quería expulsarla de sus dominios subterráneos, de grado o por fuerza. Más, la astuta diosa, informada de la fuerza y la belicosidad de tan funesto dios, le propuso a Nergal un arreglo pacífico que consista en unirse en matrimonio —lo cual fue aceptado sin reservas por el marcial dios— y, así, gobernar ambos en la "Tierra sin retorno".

SABIO Y PODEROSO

Después de que los servidores de Ereshkigal, siguiendo al pie de la letra las instrucciones de la soberana de las tinieblas, hubieran encerrado a la diosa del amor en el más oscuro de los habitáculos de aquel lugar de perdición y de dolor, el mundo de los seres humanos cayó sumido en la más abyecta de las miserias. Y aun los propios dioses fueron presa de cierta soledad hasta entonces no sentida por aquellos lares divinales. Tierra y Cielo se cubrieron de espesa niebla y gigantescas sombras se esparcieron por el cosmos infinito. La desolación era total y un sepulcral silencio lo invadía todo; sólo de vez en cuando se oía ayear con desesperación contenida y voces desgarradas —ya exánimes— suplicaban el regreso de la diosa Istar de la "Tierra sin retorno".

Fue entonces cuando el más sabio y poderoso de los dioses, al que los mesopotámicos denominaban Ea —y que se caracterizaba por favorecer, y ayudar, a los seres humanos—, decidió enviar un mensajero suyo — bien instruido, por la propia deidad, en los misterios esotéricos, y pertrechado de todas las fórmulas y poderes mágicos hasta entonces conocido — a la "Tierra sin retorno". La leyenda asirio-babilónica explica que, en cuanto el emisario de Ea hubo llegado a presencia de Ereshkigal, y como ésta se percatara del afeminamiento de aquél, así como del poder de convencimiento de sus palabras, decidió —acaso por perder de vista a tan amanerado embajador del sabio, benévolo y poderoso dios Ea— poner en libertad a la diosa del amor. Esta fue acompañada hasta la salida de aquel lugar de tinieblas por uno de los criados de Ereshkigal y, durante el camino de vuelta, iba recuperando las prendas y aderezos que, con anterioridad, había abandonado en cada estancia que atravesaba.

"EI AMOR TODO LO PUEDE"

Desde entonces, aumentó el culto a la diosa Istar entre las poblaciones mesopotámicas, y se erigieron templos en su honor, y volvió el amor al mundo de los hombres, y los dioses acabaron con las tinieblas y las sombras gigantescas y, de nuevo, la claridad, la luz y el resplandor invadieron el espacio inmenso.

A partir de ahora, el pueblo asirio honraba a la diosa del amor, no sólo por las consecuencias beneficiosas derivadas de su regreso, sino también porque la consideraba un símbolo emblemático pleno de significación: ella había logrado regresar de la "Tierra sin retorno"; y su poder era ahora sublime, y único. Sólo su pasión amorosa llevaba como bagaje cuando recorría los siniestros aposentos de la morada de los dioses del mal, y nadie pudo hacerla daño. Ello indica, por tanto, que el amor todo lo puede.

Otras versiones del mito de la diosa Istar explican que hubo tiempos oscuros en la historia de los seres humanos; épocas de guerra y de lucha entre hermanos y vecinos. Un tiempo en que sólo se veía miseria y necesidad por todo el mundo. Y, cuando ya los seres humanos desesperaban de hallar salida a tanta desolación, todo cesó como por ensalmo. Pero la explicación de este nuevo y satisfactorio desenlace — según cuentan los mitólogos — se debió a la vuelta de la diosa del amor; y, por lo demás, todos los desmanes habían sucedido durante el tiempo en que Istar se hallaba cautiva en la oscura y lúgubre "Tierra sin retorno".

"ESPIRITUS Y GENIOS"

Sin embargo, nadie más tuvo la dicha que le cupo a la diosa del amor. Y, así, esta tierra de desolación, la "Tierra sin retorno", regentada por la diosa Istar y por su esposo Nergal —amos y señores del mundo de las tinieblas—, alberga tantas almas de condenados que no había suficientes habitáculos para contenerlas, por lo que se apiñaban y amontonaban en perpetuo desorden. Estas almas de los muertos se denominaban "Edimmú" —no habían sido objeto de culto, o rito funerario, ni habían sido enterradas— y, según estaba escrito en las tablas de arcilla, recibían como único alimento polvo y barro. No obstante, entre los "Edimmú" había algunos privilegiados que eran recompensados con algún que otro sorbo de agua fresca y clara. Al parecer, éstos habían tenido en el mundo terrenal la protección de genios benévolos y, por lo mismo, merecían un trato especial.

Los genios —especialmente los genios benignos—, según la mitología asiriolónica, tenían la función de relacionar a los humanos con los dioses; en

realidad, eran intermediarios de los seres mortales ante los seres divinales; desarrollaban, principalmente, una función protectora y, los humanos, se encomendaban y confiaban en ellos.

Los genios del mal, en cambio, enviaban al mundo de los mortales toda clase de enfermedades y horrores. Ellos introducían las desigualdades entre las sociedades humanas e inducían a los hombres a realizar acciones contra sus semejantes. Eran responsables últimos de las rencillas entre los familiares, y amigos, y amantes. Llevaban la amargura a todos los lugares de la tierra porque, según la creencia popular, se habían originado de la bilis arrojada por el dios Ea desde las profundas aguas de los ríos, manantiales y fuentes que, en ocasiones, constituían su morada —el nombre mismo de Ea significaba "casa de agua"—, hacia su superficie. Estos genios malignos vivían en las profundidades de las más oscuras cavernas y, cuando se aparecían a los humanos, adoptaban formas de monstruos terribles y horrorosos. Podían ser vencidos utilizando conjuros y, también, por medio de ritos mágicos y esotéricos que muy pocos conocían.

LAS TABLAS DEL DESTINO

El destino de los seres humanos, según la mitología de los pueblos asirios, era discutido y acordado en la asamblea anual de dioses. Una vez que todo había concluido, el dios Nabú —que, según la tradición mítica de los pueblos de Mesopotamia, había ideado, e introducido, la escritura—, debía de transcribir los acuerdos allí alcanzados y, a continuación, custodiar las tablas de arcilla. Desde ahora se llamarían "Tablas del Destino" y, en ellas, se encontrarían grabados, con signos cuneiformes, todos los avatares y sucesos que el porvenir reservaba a cada criatura humana a lo largo del año que comenzaba. Era muy importante que Nabú custodiara las "Tablas del Destino" y que guardara en secreto las decisiones de la asamblea de dioses para que, así, los seres humanos realizaran sin sobresaltos su propio sino anual. Nadie, excepto los dioses, conocía el contenido de las "Tablas del Destino", pero, sin embargo, los humanos podían tener ciertos indicios, o determinada información, sobre su porvenir, mediante los sueños, que también eran enviados por los dioses, mediante emisarios.

EL ROBO MAS AUDAZ

Por tanto, lo verdadero y lo falso, lo beneficioso y lo perjudicial y, en definitiva, lo bueno y lo malo, provenía todo de los dioses. La vida, el sino de los seres humanos, estaba ya de antemano prefijado, grabado con punzón de caña manejado por un escribano hábil: el dios Nabú.

Las "Tablas del Destino" significaban poder sobre el mundo de los humanos y, por lo mismo, su custodia tenía que encomendarse al mejor guardián. Más, según la leyenda popular, mesopotámica, un taimado ladrón logró burlar la vigilancia del dios Nabú y se apoderó de las "Tablas del Destino". Este fue el más importante de todos los robos cometidos hasta entonces por criatura alguna. Lo llevó a cabo el ave-tempestad Zu, de quien se decía que volaba tan veloz, y era tal su fiereza, que ni siquiera los dioses se atrevieron a perseguirla. No obstante, cuenta la leyenda que, el dios Marduk — personificación del orden y la justicia, valeroso y fuerte como nadie—, salió en persecución del pájaro Zu y consiguió alcanzarle; le partió la cabeza y rescató las "Tablas del Destino". Se evitó así una posible manipulación que hubiera conducido a un terrible caos en el mundo de los humanos, y aun de los propios dioses que, al no conocer el nuevo destino de aquéllos, ya no podrían imponerles su voluntad.

CREACION DEL MUNDO

No hay duda de que la mitología de los pueblos mesopotámicos debe bastante a las civilizaciones anteriores pero, en casi todos los casos, sobresale por su originalidad, tanto como por su creatividad. Fueron los asirios quienes introdujeron leyendas cargadas de simbolismo mítico, entre las que cabe destacar, por ejemplo, la narración sobre la "Creación del Mundo", el relato acerca del "Diluvio Universal" y la célebre "Epopéya de Gilgamesh".

Antes, mucho antes, de que Assur —capital que debe su nombre al grande y poderoso dios asirio, Assur; éste aparecía representado, con cierta frecuencia, bajo la figura de un humano que llevaba añadidas dos enormes alas de águila— y Babilonia existieran, o sea, al principio de los tiempos, aconteció, según la atractiva leyenda mesopotámica, el relato de la Creación.

Por entonces no había ni arriba ni abajo, es decir, ni Cielo ni Tierra, pues aún no se les había dado un nombre. Las deidades que moraban entre las aguas embravecidas de océanos y mares lucharon entre sí para demostrar su hegemonía. De las profundidades abisales del mar surge Tiamat que, en unión de otros dioses, pretende erigirse en deidad suprema. Sirviéndose de sus malas artes, provoca tempestades y hace correr vientos huracanados por doquier; consigue crear innumerables monstruos, tales como perros rabiosos y escorpiones gigantescos para formar, por así decirlo, una especie de ejército invencible.

Y, mientras, las demás deidades han elegido al poderoso Marduk — quien se iniciará aquí como destacado protagonista de la historia mítica y se le

reconocerá, por parte de los mesopotámicos, como dios encargado de poner orden y hacer justicia— para que se enfrente a Tiamat.

LA FLECHA DE LA MUERTE

Marduk había destacado siempre por su valor y arrojo y, por lo mismo, en cuanto consiguió que los demás dioses delegaran en él para que acabara con una deidad tan levantisca como Tiamat, no lo dudó ni un instante. Eligió enseguida sus armas predilectas, aquellas que mejor sabía manejar, su arco bien tensado y su carcaj repleto de afiladas flechas. Tejió, también, una tupida y fuerte red, con la intención de atrapar en ella a Tiamat y partió en su busca. Se encontraron, ambos contendientes, y libraron feroz batalla; una certera flecha sale del arco bien tensado de Marduk y consigue acabar con la vida de Tiamat. El primero parte en dos mitades el cráneo del segundo. Con una de las partes formará la cúpula celeste; la llenará de estrellas y astros, y levantar una mansión para las deidades que le ayudaron en su lucha contra los dioses rebeldes. Con la otra parte, construir los cimientos del mundo terrenal, y, así, el mundo quedará enraizado y ordenado.

Aún la superficie de la Tierra se hallaba anegada por el agua de los océanos. Entonces, decidió Marduk fabricar una gigantesca celosía que depositó sobre la superficie de las aguas; cubrió todos sus huecos y celdillas con polvo y barro, y la Tierra surgió. Se originó por la fuerza creadora de Marduk.

EL MUNDO DE LOS HUMANOS

A continuación, el dios Marduk amasó con su propia sangre a las criaturas humanas, hizo brotar manantiales y fuentes de entre prados y montañas, y la Tierra se cubrió de ríos, arroyos y lagos; por fin, puso sobre ella a los animales salvajes y domésticos, y a las diversas especies de aves, y la creación quedó concluida.

Otras versiones explican que los seres humanos fueron modelados primero con arcilla, lo cual constituirá la simiente de la Humanidad y, merced a ello, pudo Marduk crear al hombre. Esta simiente había sido obtenida por la diosa Aruru, que gozaba de gran predicamento entre la población de Sumer y Akad. Cuenta la leyenda que Aruru había modelado con arcilla figuras femeninas, semejantes a ella misma. Según se desprende de este mito mesopotámico, la mujer fue creada antes que el hombre y se constituyó en simiente de la Humanidad. No obstante, lo que se proponían los asirio—babilónicos, en todos los casos, era resaltar el origen divino de la raza humana y, por lo mismo,

partiendo de tal aserto, confeccionaron sus mitos sobre la creación del hombre y de la mujer.

Después de vencer a Tiamat, el resto de los dioses se repartió el mundo. Y, así, Marduk eligió ser soberano de la Tierra; el dios Anú se erigió en dueño y señor del espacio inmenso y del Cielo; y a la última deidad que completaba la trinidad de dioses, es decir, a Ea, le correspondió reinar sobre las aguas.

LEYENDA DEL DILUVIO

Más, los humanos, aun teniendo un origen divino, no se comportaban en consecuencia con ello y molestaban a los dioses. Estos, decidieron inundar la Tierra para que, así, pereciera la raza humana. Pero, según cuenta la leyenda popular, uno de los dioses —precisamente Ea, deidad que gobernaba sobre las aguas— se apiadó de los humanos y eligió de entre ellos al más inteligente y listo para llevar a cabo su plan de salvación de todas las criaturas. Le ordenó que construyera una embarcación grande, y que se introdujera en ella con su familia y sus enseres. También debía de hacer sitio para los animales domésticos y salvajes, y para un ejemplar de las distintas especies de aves.

Cuando todo estaba concluido, y ya las puertas de aquella enorme arca —según se indica en el poema, su longitud tenía que ser igual a su anchura— se habían cerrado, comenzó a llover torrencialmente y se desató un viento huracanado. El temporal duró "seis días y seis noches", y el agua anegó la Tierra entera: "toda la especie humana quedó convertida en Iodo".

Pero, al amanecer del séptimo día, la calma volvió, como por ensalmo, a reinar. La barca encalló en la cumbre misma del monte Nisir, que no había sido cubierto por las aguas: de ella salieron una paloma y una golondrina pero, al cabo, volvieron porque no habían hallado lugar en el que reposar. Pasó un tiempo prudencial y, esta vez, salió de la barca un cuervo que ya no regresó, puesto que había encontrado un sitio en donde posarse y carroña con que alimentarse. Entonces, abandonaron aquella inmensa arca todas las demás criaturas y, de nuevo, hubo vida sobre la Tierra fértil.

EPOPEYA DE GILGAMESH

Hace ya más de cuatro mil años que fueron grabadas las andanzas y aventuras del legendario héroe babilónico Gilgamesh. Doce —número cargado de connotaciones simbólicas y mágicas en la mitología de los pueblos mesopotámicos— tablas de arcilla, halladas en la famosa biblioteca, compuesta

por más de veintidós mil tablas de arcilla, que Asurbanipal había creado en la ciudad de Nínive, constituían el soporte del célebre poema de Gilgamesh.

Se trata, por tanto, de una obra única en el mundo; de incalculable valor, tanto literario como mítico. El poema narra la historia de una amistad entre personajes que habían sido creados para odiarse. Y, también, describe el temor que invade a los mortales ante la fuerza de Gilgamesh, quien había sido creado por la diosa Aruru. Además, se relatan los sueños de sus principales protagonistas y se resalta la importancia del mundo onírico y su interpretación.

Gilgamesh mostró en muchas ocasiones su arrojo y valentía luchando, y venciendo, a monstruos gigantescos como Khumbaba. Aunque siempre recibía la ayuda incondicional de su compañero, y amigo, Enkidu. Sin embargo, hubo un tiempo en que, según narra el poema, habían sido enemigos:

"Contra Gilgamesh se lanzó Enkidu, greñudo. Se levantó contra él, y midieron sus fuerzas en la gran plaza."

A través de tanta hazaña y aventura, descritas en el poema, el héroe Gilgamesh, pretendía hallar la inmortalidad.

EL MITO PERSA. LOS PERSAS

Los persas, las familias de parsis y de medos, irrumpen en la historia de Mesopotamia con fuerza, relevando al imperio asirio y ocupando sus capitales en un período breve. Así Nínive cae en su poder en el año 606 a. C. y Babilonia pasa a ser parte de sus dominios en el año 538 a. C., bajo Ciro II; los persas crean a su vez un imperio aún más grande y poderoso que se extiende por casi todo el territorio de Asia Menor, englobando desde la frontera natural con el subcontinente indio por el Este, el Cáucaso por el Norte, la península arábiga por el Sur y las costas del Mediterráneo por el Oeste, incluyendo en sus extensos dominios las colonias adscritas a la esfera de influencia griega. Esta extensión geográfica y la diversidad de pueblos sometidos a la influencia política persa va a hacer nacer una nueva religión compuesta, a partes iguales, de las tradiciones indo-iranias y de los mitos particulares de cada una de las zonas englobadas en el nuevo y gran Imperio, en una muy larga y cambiante crónica, con altibajos militares, pero con una historia brillante que se extiende por más de un milenio, a través de las dinastías aqueménidas (hasta el año 330 a. C.), arsácidas (hasta el año 224) y sasánidas (hasta el año 654), hasta el momento en el que la nueva fuerza religiosa y conquistadora del Islam termine, por la fuerza de las armas y

casi por completo, con la rica tradición mitológica persa, acabando también con la religión que había sido fundada por Zaratustra en el siglo VII a. C., expuesta en los textos del Avesta, la base ideológica persa que permitió la cohesión del extenso y duradero imperio a partir de la última dinasta, la sasánida, y que sería más tarde aumentada y reformada con la nueva idea del maniqueísmo.

ZARATUSTRA

Muy poco se sabe en verdad de la verdadera historia de Zaratustra, de Zoroastro, como le llamaron los griegos, tan sólo se puede suponer, por lo que sobre su vida eremita y contemplativa se cuenta, que debió ser un clérigo—cantor estático, un zaotar, de los que se aislaban para, en su soledad y con la ayuda de sustancias tóxicas o alucinógenas, tratar de entrar en el trance que les permita ascender hasta las regiones superiores de la divinidad, hasta convertirse, como él mismo lo describe, en un Saoshyans, en un sabio. Se le supone nacido alrededor del 628 a. C. en la antigua ciudad de Rhages, en Persia, en la población del actual Irán que ahora se llama Rayy. Según la leyenda, se cuenta que Zaratustra nació con la sonrisa en su rostro, como presagio de la felicidad que traía el predestinado niño. Se calcula que murió en el año 551 a. C., pero no se sabe con certeza dónde ocurrió su muerte, ni tampoco se conocen muchos más datos de su vida. Lo que sí se nos ha transmitido ha sido su revelación, la que —a los treinta años de edad—tuvo del dios único, Ahura, el Ormuz que llegó también de mano de los griegos. Zaratustra ya recibió un mensaje divino a los veinte años de edad, cuando Dios le ordenó que abandonara su vida familiar para salir en búsqueda de otra forma de vida, entregado a la verdad y al auxilio a los que nada poseían, dando comida, bebida y el refugio del fuego a los humanos y animales que lo necesitaran. Tras siete años de retiro eremítico, Zaratustra alcanza finalmente la perfección y es premiado con el mensaje divino que le traen los arcángeles al alcanzar el estado de éxtasis perfecto, llevándole hasta la presencia de Ahura. Esa revelación se escribió en el libro del Avesta, que fue, además de un texto sagrado, una rebelión contra el politeísmo inicial, una revuelta contra el antiguo orden de los persas.

EL MENSAJE DE LA CREACION

Ahura habló a Zaratustra y le reveló la verdad sobre la creación, sobre su creación de un universo sacado por su voluntad de la nada, para evitar que el mundo se deslizara hacia el abismo del Erjana Veja creado por el dios de la muerte Ahrimán, hacia ese territorio helado en el que los diez meses de frío apenas son contrariados por los dos escasos meses de sol de ese mundo maldito en el que el corto verano no llega a calentar lo suficiente para permitir la vida.

Por ello, para nosotros los humanos, el dios Ahura creó el paraíso, Ghaón, el sitio en donde mora Sughdra, donde florecen las rosas y cantan los pájaros; pero Ahrimán trató de desbaratar su belleza, creando los insectos que atacan a las plantas y a los animales. Ahurada hizo aparecer después la ciudad santa de Murú y Agra Manyú la infestó con todos los vicios y males, con la mentira que todo corrompe. Ahura no desfalleció y creó la ciudad ejemplar de Bachdi, rodeada de campos fértiles, pastos poblados con toda clase de ganado, una rica y floreciente ciudad a la que Agra Manyú envió sus fieras y alimañas, para que devorasen al ganado que pacía en los jugosos pastos de Bachdi. Pero Ahura contraatacó construyendo la ciudad religiosa de Nisa, a la que Ahrimán rodeó con la nube de la duda, para corromper su fe. De nuevo Ahura retomó su labor creadora y puso en pie la próspera y laboriosa ciudad de Harojú, a la que Ahrimán mandó la desidia para empobrecerla. Y la lucha siempre continúa, con Ahura creando bondad y virtud por un lado, y Ahrimán por su parte, destruyendo continuamente la obra sagrada con su maldad Ahura también señala a Zaratustra que es Agra Manyú quien esparce sin tregua entre las criaturas terrestres la mentira y la maldad.

EL TEXTO SAGRADO DEL AVESTA

Según la religión zoroástrica, anterior en siglos al texto sagrado del Avesta, al libro compuesto mucho tiempo después de la muerte de Zaratustra, tal vez en el siglo III de nuestra era, sobre la base de aquello que predicó el sabio y santo reformador, Ahura, el dios del bien y de la verdad, sostiene una lucha cíclica contra el demonio Ahrimán, contra la personificación del mal y la mentira. Es una larga batalla iniciada con aquella lucha permanente de la creación y que va a durar un total de doce mil años, una guerra con resultados desiguales y cambiantes, en la que cada tres mil años se va a producir un revés en la fortuna de los contendientes. Así Ahura, u Ormuz, y sus tropas vencerán en dos ocasiones, siendo en otras dos el triunfo para el ejército de su contrincante Ahrimán, para terminar definitivamente, transcurridos los doce mil años de combate, con la victoria de Ahura, del bien sobre el mal, de la verdad sobre la mentira, de la luz sobre las tinieblas. Será también el día en el que se producirá el cataclismo universal que marca el fin de los tiempos, cuando llegue el momento en el que un meteoro caiga de los cielos y venga a chocar contra nuestra tierra, como juez y verdugo de la humanidad. Tras su choque, el planeta se verá en vuelto en un abrasador mar de metal fundido purificador, pero el sufrimiento no será igual para todos, vivos y muertos redivivos, puesto que el fuego insoportable de la penitencia se repartirá según la justicia divina, para hacer cumplir la penitencia exacta que corresponde a todos y cada uno de los

seres humanos. Terminado el purgatorio sobre la faz de la tierra, llegado el momento en el que todos los hombres hayan expiado sus faltas, se acabará el sufrimiento y todos los seres humanos alcanzarán la inmortalidad prometida por Ahura, pasando a habitar en su reino eterno del bien y de la luz.

ANTECEDENTES DEL ZOROASTRISMO

Cuando el zaotar recibe la visita del arcángel de la sabiduría de Bou Mano, con el que va a ser iniciado en los secretos de la creación y en la esencia única del dios Ahura, también es enseñado a comportarse de acuerdo con su divina voluntad, puesto que recibe el prontuario sacro de cómo deben ser las relaciones del hombre con los vivos y los muertos, cómo hay que quemar los restos mortales y no entregarlos sacrílegamente a la tierra, cómo hay que cuidar a los animales domésticos, cuál debe ser el comportamiento del ser humano con el fuego y el agua, con los metales y la tierra, con la vegetación y sus frutos. Zaratustra recibe, pues, la ciencia infusa, el conocimiento total de Dios, pero no es una ceremonia fácil, ya que Ahrimán también quiere desbaratar esta obra y ataca al zoatar con sus tentaciones, ofreciéndole todos los bienes de la tierra a cambio de su promesa de no atacar al mal y a sus enviados. Zaratustra, tocado por la luz y la verdad, rechaza la oferta demoníaca y se lanza a predicar la palabra sagrada, la religión del único Dios verdadero. Y su palabra se rodea de la aureola ganada con la prueba inequívoca de sus muchos milagros y asombrosos portentos, pues él, con la gracia de Ahura, ya es Shaoshyans, un sabio que conoce todas las respuestas a todas las preguntas aún no formuladas, al igual que supo responder la palabra justa al malvado, al demonio que él desenmascara y sobre el que es el primero en advertir su presencia, en anunciar al mundo sobre el peligro de su existencia, con tanto éxito, que hasta los reyes escuchan su mensaje y hacen suya la doctrina invocada por el santo Zaratustra quien, de nuevo, según lo poco que de él se sabe, nunca ocupó cargos públicos ni atesoró fortuna o poder, pues el simple hecho del desconocimiento de dónde murió, o de cómo se le honró a su muerte, viene a ser suficiente demostración de que el hombre de fe venció al posible jefe religioso.

UNA RELIGION DE ESTADO

El zoroastrismo sirvió de motor para la conquista del imperio por la dinastía sasánida. Con ellos en el trono, el Avesta tomó su forma definitiva, con salmos, mandamientos, relatos sagrados, oraciones y liturgia. El Avesta nos habla de la trabajada composición militar y política de las huestes del bien y del mal; en el ejército de Ahurada, y con él en el Consejo, estaban sus seis ministros, los arcángeles Amchaspends: Ardibibich, encargado del fuego; Bahmán,

encargado de los animales; Chariver, a cargo de los metales; Jorlad, de las aguas; Murded, ministro del reino vegetal, y Sipendarmich, señor de la tierra. Por debajo de los ministros estaba la legión de los ángeles Yazata y la otra de las mujeres-ángeles. El ejército del mal, bajo el mando del demonio Ahrimán, tenía su corte de los diablos, o Divs: Aechma, encargado de la ira; Akono, a cargo de las tentaciones; Indra, quien se encargaba de las ánimas condenadas al infierno; Naosijaita, que insuflaba la soberbia en los humanos; Sorú, el encargado de aconsejar el mal a los dirigentes y de inducir el crimen en los súbditos. Por debajo de ellos estaban los demonios menores, masculinos y femeninos que se encargaban de todas las acciones perversas que sus jefes Divs les encomendaran. El ser humano heredó el castigo merecido por el precio de los primeros padres, Yima y Yimé, que se levantaron contra su dios, creyéndose iguales, aunque éste les había dado la vida y el conocimiento, les había construido el Paraíso y salvado del Diluvio. El ser humano, pues, ahora tenía que hacer que su vida transcurriera por el recto camino, oyendo los consejos de los arcángeles y ángeles, y rechazando las tentaciones y las provocaciones de demonios y diablos. Al final de su vida, el alma tenía que pasar el puente de Chinvat, en el que sufría el pelaje definitivo, para ver si prevalecían las buenas acciones o si, por el contrario, le condenaban sus culpas, como en el juicio del mito egipcio, pero con la diferencia de que al paso de las almas, el puente se ensanchaba y hacía recto para los buenos y estrecho y tortuoso para los pecadores, que terminaban por caerse de él y sumergirse en las profundidades del infierno eterno.

MITRA, EL DIOS CELESTIAL

Así como los dioses griegos se habían paseado entre los cielos y la tierra, sin dejar de morar en unos y en otra, Mitra es el primer dios exclusivamente celestial, morador de unas alturas inalcanzables para los mortales, guardián de las regiones destinadas a las almas que triunfan en las duras pruebas del último juicio y conductor de su trayecto a través de las siete esferas. Mitra había nacido en la unión entre indios e iraníes, y así se le ve aparecer entre las líneas de los textos sagrados indios, en los Vedas, pero también el Avesta persa lo hace suyo, aunque cueste mucho hacer que el monoteísmo zaratustriano deje que una nueva figura divina entre en el escaso espacio que dejan las dos fuerzas opuestas y complementarias del bien y del mal, de Ahura y de Ahrimán. Mitra ya existía en la Babilonia conquistada por los persas, y en esa ciudad, ahora residencia de invierno de la nueva corte, se mezclan sus datos originales con los de la antigua divinidad babilónica de Shamash, el dios del Sol; también con la influencia astronómica y astrológica de los asirios, el cielo persa, el cielo de los tres planos, se enriquece y pasa a ser un firmamento compuesto por siete esferas, incorporando los reinos del Sol, de la Luna y de los astros y estrellas, los siete

planos por los que han de transitar las almas, con la sabia y benefactora guía de Mitra. Pero Mitra, a pesar de su importancia, no es ninguna divinidad primera, es tan sólo uno de los venerables, de los santos que acompañan a Ahura-Mazda y que están a su lado en la sempiterna lucha. Mitra tiene su lugar preciso en la montaña hendida, allí donde se apoya el puente que lleva a las buenas almas al cielo, porque él es el dios de ese cielo, el dios de la salvación para las almas de los mortales.

EL TRIUNFO DE MITRA

En su contacto con el mundo griego, el dios solar de los asirios y el dios auxiliar de los persas, Mitra, pasa a enriquecerse con los dones personales de tres dioses olímpicos: Apolo, Hermes y Helios. Mitra se engrandece y se acerca al modelo clásico al recibir las gracias divinas de Apolo, dios de la juventud, la belleza y las artes; de Hermes, mensajero de los dioses; de Helios, el mismo dios del Sol, a su vez otra encarnación de Apolo. Después de haber sido helenizado, el renovado Mitra es llevado en triunfo por los legionarios romanos originarios o destacados del Asia Menor hasta Roma, allí, en el corazón de un imperio en el que los dioses griegos latinizados están languideciendo, el nuevo y apasionante culto a Mitra se asienta con fuerza entre la clase militar y sus emperadores, muchos de ellos surgidos de la misma milicia legionaria, y al estar protegida por tan influyente casta, se convierte en uno de los principales, construyéndose templos subterráneos, los mitreos, por todo el imperio romano, en los que se adoraba a Mitra como el guardián de ese universo celestial, matando al toro que, en el Avesta, había sido creado por Ahura-Mazda y muerto por Ahrimán, de cuyo cuerpo ha de brotar toda la vida que hay sobre la Tierra, el toro que es fuente de vida para el reino animal y para el reino vegetal. Con esa invocación de Mitra tauróctono, el dios de las almas también se hace divinidad de la vida que renace constantemente, de la vida que brota estacionalmente. Otras veces aparece saliendo de la roca hundida en donde el puente de las almas tiene su base, lleva en una mano el cuchillo con el que ha de sacrificar al toro y en la otra una linterna. También vemos a Mitra saliendo por entre las hojas de un árbol, logrando que el agua, fuente también de vida, mane abundantemente con su divina presencia.

LOS MITREOS

En los santuarios de Mitra, en las grutas artificiales subterráneas que son los mitreos, se escenifica toda una concepción religiosa independiente. El culto de Mitra es un culto místico, mucho más atractivo y apasionante que el ya periclitado culto oficial a los muchos y distintos dioses que se han ido asentando

en el superpoblado panteón romano. Resulta sumamente indicativo el hecho de que los mitreos se vayan extendiendo centripetamente, desde los puestos avanzados de la legión, en los frentes permanentemente abiertos, allí donde existe peligro de invasión, donde está lo mejor del ejército romano, hacia el interior del Imperio, siempre siguiendo las líneas militares, para terminar implantándose en Roma con un carácter muy marcado de culto al rey, al emperador. El dios aparece como matador del toro sobre el ara central. Lleva túnica corta, capa y gorro frigio y, en su mano derecha, está el cuchillo con el que da muerte al toro, mientras que de la sangre que mana de la herida del cuello surge una mata de espigas. Sobre el ara central está la bóveda ritualmente horadada por la que entra la luz, de modo que ese lucernario remede a las estrellas del cielo que está encomendado al dios, mientras que el Sol, que un día fue parte de la personalidad de Mitra, allá en Babilonia, pasa a estar en un segundo plano como auxiliar o acento del poder divino de Mitra, para no ser más que un fiel discípulo suyo, como lo eran los nuevos acólitos de la imaginería mitraica romana, Cautes y Cautopates, otras dos figuras solares que aparecen como un par de jóvenes tocados también de clámide ceñida a la cintura y gorro frigio, para que no quede la menor duda de su pertenencia al cortejo mitraico, Cautes con la antorcha hacia arriba, como signo de juventud, de primavera, de amanecer; Cautopates con su antorcha hacia abajo, como recordatorio de la senilidad, del otoño y el ocaso.

EL MISTERIO DE MITRA

En la reserva y exclusividad de los reducidos mitreos se celebraría el misterio de la vida y resurrección, el culto místico de Mitra el triunfador sobre la muerte y dador de vida, el conductor de almas y el salvador de los humanos. El misterio de Mitra debe reconstruirse también por los restos arqueológicos, artísticos, de los mitreos, pues no hay más datos que los que se desprenden de lo que en sus paredes y aras quedó grabado, se celebrarían los banquetes de unión entre los iniciados y también se celebrarían las pruebas de admisión a la iniciación, que tenía que cubrir sucesivamente siete pruebas para llegar al máximo, ya que se trataba de celebrar el paso del alma humana por las siete esferas planetarias, como en su día instituyeran los asirios sobre el culto persa.

Los siete grados eran éstos:

1.º el cuervo

2.º el oculto bajo el velo nupcial

3.º el soldado

4.º el león

5.º el persa

6.º el mensajero del Sol

7.º el padre

Tras las pruebas correspondientes, unas de piedad, otras de doctrina, otras físicas y de temple, tras ese paso por los siete grados, el fiel podía considerarse dentro del clan de Mitra, del grupo de los iniciados en el culto místico, con el tácito diploma de fidelidad y pertenencia al Señor del Cielo; porque en estos cultos místicos, la idea era (y sigue siendo en las masonerías y otros ritos iniciativos y simbólicos) la de hacer pasar al iniciado por las pruebas de dificultad creciente, haciéndole avanzar gradualmente por la depuración terrenal, anticipándose a las pruebas tras la muerte, ganando tiempo al más allá, haciendo en el templo lo que supone que el alma que hubiera pasado las siete esferas planetarias de la mano de Mitra habría tenido que hacer para alcanzar la vida eterna.

MITRA SE APAGA, JESUS SE ENCIENDE

La gran fiesta del renacimiento mitraico se celebraba grandiosamente en Roma el mes de diciembre, exactamente el día 25, desde que Julio César dio su visto bueno al calendario definitivo que habría de regir en su Imperio. César fijó ese día 25 de diciembre como el día oficial del solsticio de invierno y, años más tarde, el emperador Aureliano, en el año 274, fijó el 25 de diciembre como el día dedicado a celebrar el nacimiento del Sol, cuando llegaba la fecha del solsticio de invierno y el día, tras ir acortándose, empezaba su crecimiento que le llevaría hasta el máximo, hasta el anual y renovado solsticio de verano. Como muy acertadamente señala Isaac Asimov en sus estudios comparativos sobre los textos bíblicos y el evangelio, la nueva y triunfante iglesia cristiana, asentada también en la misma Roma a la que tuvo que combatir y desde la que fue combatida, no tuvo más remedio que aceptar la popularidad de Mitra y trató de sustituirlo con un Jesús niño en ese día, aunque tuvo que transcurrir buena parte del siglo IV para que se llegara a considerar la Navidad como algo establecido. A partir de esa declaración de la iglesia cristiana, de la iglesia de Jesús, su nacimiento era el que había de celebrarse anualmente el día 25 de diciembre desde ahora, y para no dejar detalles sueltos, "embarazó" a María con una antelación de nueve meses exactos, de modo que su Anunciación se celebraría en el 25 de marzo, cuando Isabel estaba en su sexto mes de embarazo, con lo

que se colocó el nacimiento de Juan el Bautista tres meses (más o menos) por detrás de la Anunciación, con tanta fortuna que su calculado nacimiento cayó muy cerca del solsticio de verano, el 24 de junio, haciendo que con la discutida y discutible figura de Juan Bautista, el primo, o el hermano supuesto y no admitido de Jesús, en otro supuesto mecías, se tapara el otro gran hueco pagano por donde se le podía escapar gran parte de la nueva parroquia tan duramente conquistada, contraponiendo con éxito las nuevas divinidades a los más antiguos y asentados cultos.

LA GRAN RELIGION DE MANI, EL MANIQUEISMO

Mani (el Manes de los griegos) nació el 14 de abril del año 216 en el sur de Babilonia, en una familia arsácida. Su padre, Pátik, oyó la llamada divina y se retiró de los placeres de la mesa, aborreciendo la carne y el vino, como aborreció el sexo, para unirse a la secta de los baptistai, como los llamaban los griegos, o al, como los llamaban los árabes. Con su padre Patik vivió Mani hasta la edad de veintiún años, para después separarse de él y de los baptistai; la explicación de su separación de esa secta la da el mismo Mani, al narrar que su ángel gemelo, o de la guarda, le vino a comunicar, el 7 de abril del 228, que debía salir de ella a los veinticuatro años de edad, cosa que él hizo un día de ese mes de abril que constantemente marca los hechos de su vida, exactamente el 19 de abril del 240. Inmediatamente, Mani se convierte en el Apóstol de la Luz, en el Paracleto de los griegos, anunciando la nueva religión revelada, de la que él es su profeta, como lo fueron Adán, Zaratustra, Buda y Jesús. Va de un lado a otro del imperio sasánida y su religión alcanza tal magnitud, que se extiende desde Persia hasta el límite occidental de la Hispania y la Galia por Occidente, y hasta el límite oriental de China en el año 675, y conociendo allí su consagración como religión oficial al ser decretada por el mismo emperador, al tiempo que ordena al primer obispo maniqueo. Después, con el paso del tiempo, vuelven las tradicionales religiones chinas a imponerse a la que llegó desde Persia y el maniqueísmo se acaba en el año 843, cuando se prohíbe en China, pero queda con fuerza asentada en regiones como Fukien y Formosa hasta el siglo XIV. En otras zonas de Asia, como en el Turquestán, el maniqueísmo sigue vivo durante siglos, y sólo termina su presencia cuando Gengis Jan lo invade a principios del siglo XIII.

EL DUALISMO DE MANI

Con la innegable base de la dualidad entre Ahura y Ahrimán, con las aportaciones de los herejes Marción y Bardesanes, con la herencia gnóstica de la iluminación interior, Mani construye su teoría religiosa de los dos principios y

los tres momentos, en la que se funda todo su credo. Mani dice que hay dos sustancias antagónicas, la Luz y la Oscuridad, los dos principios que nunca fueron creados y que siempre existieron, eternos e iguales, que viven en dos regiones separadas del infinito. El reino de Dios, el de la Luz, se encuentra en el Norte, en el Este y en el Oeste; el reino del mal está en el sur, tal vez porque al sur de Persia esté tan sólo el desierto de Arabia y la soledad del mar, y en las otras tres direcciones, por el contrario, se encuentre el mundo habitado y habitable. Dios, la Luz, es el Padre de Grandeza; el mal es el Príncipe de las Tinieblas. En el mundo del Padre de Grandeza reinan las cuatro notas armoniosas de la paz, la pureza, la dulzura y la comprensión; en el mundo del Príncipe de las Tinieblas sólo hay los cuatro vicios del desorden, la estupidez, la abominación y la hediondez. A su vez, el mundo del Padre de Grandeza comprende cinco moradas: entendimiento, razón, pensamiento, reflexión y voluntad, habitadas por innumerables leones, criaturas del bien. Antagónico en todo, el mundo del Príncipe de las Tinieblas es un pozo en el que se encuentran, uno sobre otro, los siguientes estratos de humo, de fuego que consume, de viento destructivo, de cieno y de oscuridad, en los que se hallan los cinco Arcones, jefes de cinco clases de repulsivas criaturas infernales. Pues bien, estos dos mundos separados lo fueron en el PASADO, cuando estaban bien apartados, en su estricta dualidad las sustancias: Espíritu y Materia, Bien y Mal, Luz y Oscuridad. En el tiempo MEDIO, se mezclaron las sustancias en una confusa amalgama, mas el Padre de Grandeza no abandonó su obra y luchó por el rescate de la verdad, por eso nos queda la gran esperanza del FUTURO, cuando la fuerza del Padre de Grandeza restablece la dualidad primordial y se vuelven a separar las sustancias a sus respectivos dominios; éstos son, pues, los tres momentos que señala la doctrina del maniqueísmo, los tres momentos que, junto a los dos principios, son el dogma único en el que tiene que creer todo aquel que quiera, en verdad, la salvación eterna de su alma.

EL MITO DE LA LUCHA MANIQUEA

En el Presente, la Oscuridad trata de conquistar a la Luz; por eso, el Hombre Primigenio, el hijo de la Madre de la Vida, trata de combatirla con la ayuda de sus cinco hijos, de Aire, Viento, Luz, Agua y Fuego, que hacen de su escudo y armadura; decidido, se va a los abismos, en donde sus hijos son devorados por los demonios y la luz se mezcla con la materia.

Hay una segunda creación que nos va a traer la salvación, es la del Espíritu Viviente, a quien también se le conoce como Amigo de la Luz, o Gran Arquitecto, y él viene acompañado de sus cinco hijos: Ornamento de Esplendor, Rey de Honor, Adamán de Luz, Rey de Gloria y Atlas. El Espíritu Viviente va hasta el Reino de la Oscuridad, se mete en lo más profundo y grita; su grito lo

oye el Hombre Caído, en ese momento las dos divinas hipóstasis, las dos divinas personas, la de la llamada y la de la respuesta se han producido. El Espíritu Viviente entra en lo más recóndito de la Oscuridad, con su mano derecha toma la del Hombre Primigenio, estableciendo el saludo litúrgico maniqueo. Sale de su prisión el Hombre y regresa al Paraíso de Luz, su mundo celestial; de este modo, el Hombre Primigenio es el primero en caer y el primero en salvarse.

Pero el alma quedó en la Oscuridad y Dios ha de organizar el mundo visible para lograr su salvación, con ayuda del Espíritu Viviente y sus cinco hijos, castigando a los Arcones; construyendo con su piel los cielos; las montañas con sus huesos; la tierra con su carne y sus excrementos; así, dan forma a un Universo de diez firmamentos y ocho tierras.

Con la Luz que se mezcló con la Materia, se pueden hacer tres partes; de la primera, la que permaneció pura, se hace el Sol y la Luna; la poco impura sirve para construir las estrellas; el resto, impuro, tendrá que esperar a la tercera creación para limpiarlo, a la llegada del Tercer Mensajero.

El Tercer Mensajero construye una máquina con engranajes de Vientos, Agua y Fuego. Con ella sacó a la Luz atrapada en la Oscuridad y, cada mes, en los quince primeros días, suben las partículas de Luz salvada, que no son sino almas, en Columnas de Gloria hasta la Luna. En la otra quincena, las almas pasan de la Luna al Sol, y desde allí siguen su camino al Nuevo Paraíso.

Además, el Tercer Mensajero, se aparece en el Sol, como mujer excitante y desnuda a los Arcones, y éstos eyaculan, y del semen que cae a tierra, brotan los hijos que devuelven la Luz tragada. A las Brujas y Sirenas, se les aparece en el Sol, como un hombre desnudo y atractivo, y éstas abortan.

El semen que cayó al mar se convierte en monstruo marino, pero el Adamán de Luz lo atravesó con su espada. El semen que cayó en tierra hizo crecer cinco árboles de los que nacieron el resto de las plantas. Pero la Materia engendró a dos diablos, Ashacún y Namrael, para que devorasen los restos de los demonios abortados, para evitar que se escapara la Luz, y tantos devoraron que de la Luz tragada nacieron Adán y Eva. En Adán es Jesús el Resplandor quien infunde la Consciencia. Pero los descendientes de Adán y Eva se han cebado en la copelación y en la procreación, siguiendo los dictados de la Materia. Sólo los castos se salvarán.

Vendrá el Apocalipsis y la Tierra arderá durante 1.468 años. El resto de la Luz subirá al cielo, mientras se apaga el mundo visible y la Materia y los demonios descienden a su eterno presidio, a un pozo sin fondo, para que Luz y Oscuridad queden separadas también para siempre.

FENICIA. LA "CIUDAD NUEVA"

De entre las ciudades—estado fenicias sobresalía Tiro, la cual mantuvo su hegemonía durante más de doscientos años (del año 1000 al 774, antes de nuestra era), acaso porque un destacado soberano, Hiram I, se asoció con otros regentes de las tierras fronterizas. De este modo, supo llevar a su pueblo prosperidad, pues amplió el comercio y el intercambio de mercancías con otros pueblos. Todo ello produciría, además, determinadas consecuencias, especialmente en lo social y en lo mítico.

Toda Fenicia sufrió el asalto, y posterior conquista, de numerosos caudillos, siendo Alejandro Magno el más renombrado. Pero la ciudad—estado de Tiro siempre opuso una gran resistencia a sus asaltantes; el ejército persa necesitó sitiar la citada ciudad durante más de siete meses. Aún después de conquistada, Tiro, fue el germen de la fundación de otra ciudad que, tal como atestiguan todos los historiadores, opondría resistencia a invasores tan poderosos como los romanos. Esta nueva ciudad se denominó Cartago, nombre que significa precisamente "Ciudad Nueva". Se hallaba situada en el otro extremo del mar Mediterráneo, asentada en la zona norte del territorio africano, próxima a las islas de Cerdeña y Sicilia.

El auge comercial, bélico y social de estas colonias de la costa africana alcanzó gran importancia. Cartago se constituiría en protectora de todas las demás ciudad—estado de su propia área; tenía una gran flota y un ejército poderoso, formado por mercenarios. Los cartagineses emulaban, así, las propias hazañas de sus más poderosas y vengativas deidades.

RITUAL ABORRECIBLE

Parece probado, por otra parte, que sacrificaban a sus dioses vidas humanas, lo cual invalida todo posible atractivo por su mitología. Frazer, en su bien documentada, y prestigiosa obra "La rama dorada" confirma tan desgraciado aserto: "Esta fue la manera como los cartagineses sacrificaban a sus niños a Moloc; las criaturas eran colocadas en las manos de bronce de una imagen con cabezas de ternero, desde las que se deslizaban dentro de un horno encendido, mientras la gente bailaba al son de flautas y panderos para ahogar los gritos de las víctimas que se quemaban."

Moloc —concepto que significa "Rey"— era un dios que introdujeron los semitas, quienes le rindieron culto y adoración con cierta asiduidad. Pronto fue

asimilado por los fenicios que, como ya es sabido, llegaron a quemar criaturas para tener contento al dios. Aparecía representado bajo la forma de figura humana en estatuas de metal; sus brazos estaban abiertos para recibir a sus indefensas víctimas. Por la mente de los cartagineses atravesaba la peregrina idea de que así se reavivaba el calor que el Sol desprendía y, además, se fortalecía el poder de los reyes y soberanos. El sanguinario ritual aparecía, así, directamente relacionado con el astro-rey.

TALOS, GIGANTE DE BRONCE

Por lo demás, todo lo anterior guarda cierta similitud con el célebre Minotauro cretense; el gigantesco toro que vivía en el laberinto de Creta y al que el rey Minos sacrificaba doncellas y efebos, escogidos de entre sus prisioneros de guerra. Pero, sobre todo, existe un gran paralelismo con el mítico gigante de bronce que custodiaba la isla de Creta. Según la leyenda, había sido fabricado por el dios Hefesto/Vulcano, para donárselo al rey cretense. El gigante de bronce se llamaba Talos y tenía una sola vena que lo atravesaba verticalmente. Parece que Talos jugó un papel importante ante la llegada de los Argonautas, a los cuales arrojó piedras para que no arribaran con sus naves a la isla de Creta. La diosa Palas Atenea extrajo el tornillo que, situado en el talón del gigante, cumplía la función de retener su sangre y, al instante, el gran Talos se desmoronó hasta perecer. Pero, también este hombre gigantesco, fabricado en bronce, tenía como misión aupar en brazos a todos aquellos que habían sido destinados al sacrificio del fuego. Oigamos de nuevo a Frazer: "La leyenda de Talos, un hombre de bronce que abrazaba contra su pecho a la gente y se arrojaba al fuego con ella, que moría abrasada. Se cuenta que se lo había entregado Zeus a Europa o Hefesto a Minos para guardar la isla de Creta, a la que él vigilaba dando tres vueltas a su perímetro cada día".

MADERA AROMATICA DE CEDRO

No obstante, todavía se sabe muy poco acerca de estos pueblos milenarios y, según los etnólogos y antropólogos, las excavaciones, e investigaciones, en torno a tales culturas, prosiguen.

Se conoce con cierta precisión "por datos y pruebas, hallados en las excavaciones y ruinas de Ras Shamra" que algunas ciudades, entre las que siempre se cita a Biblos, mantenían una relación comercial constante con los egipcios quienes, sobre todo, venían a buscar materia prima —especialmente madera— para construir sus resistentes naves con duro y aromático cedro que crecía en el interior de Fenicia. No es extraño, por tanto, que en ambos pueblos

se dejara sentir una mutua influencia. Hay dioses egipcios que fueron asimilados totalmente por la mitología fenicia. Tal es el caso de la diosa—madre de Biblos, denominada "Baalat" porque este nombre significa "señora", "dama". Considerada por la población de Biblos como su diosa principal, sin embargo, pasó a ser sustituida por la divinidad egipcia Hathor, la cual simbolizaba el principio femenino del cosmos; también se la asociaba con el culto a los muertos y, por lo general, aparecía representada bajo la figura de una vaca con su cabeza coronada por una especie de disco solar. Y es que el concepto "Hathor" significaba "habitación de Horus", símbolo del alba y del sol naciente. Otras deidades de Biblos fueron asimiladas al poderoso dios egipcio Ra, creador de todo lo existente e identificado con el Sol.

EN BUSCA DE PROTECCION

Haitaú era otro de los dioses compartidos por los pobladores de Biblos y por los egipcios. Estaba considerado como el único soberano de los bosques y de la vegetación; era más hermoso que cualquier efebo y, según cuenta la leyenda, terminó metamorfoseándose en árbol, por lo que pasó a formar parte del tupido bosque de la región de Nega, lugar del que los egipcios sacaban la resina y madera necesarias para sus embalsamamientos y sus rituales mortuorios.

Las tablas de arcilla, escritas con caracteres cuneiformes, que se encontraron en las excavaciones de las ruinas de Ras Shamra, han permitido conocer el carácter antropomórfico de la mitología fenicia. Es decir, las distintas ciudades—estado que se asentaban en la estrecha franja limitada por el mar y por diferentes cordilleras montañosas, y que componían todas juntas la región de Fenicia, hacían que sus deidades tuvieran las mismas necesidades y prerrogativas que los propios humanos. Esto no era muy original pues otros pueblos habían hecho ya lo mismo pero, no obstante, mostraba hasta qué punto los dioses eran invenciones humanas necesarias o, por decirlo de otra manera, útiles. De aquí la primera exigencia, por parte de aquellos pueblos, a sus dioses, fuera la protección ante las fuerzas desatadas de la naturaleza. Otro dato a reseñar, en cuanto atañe a las deidades, es que éstas se constituían de forma jerárquica, como una réplica de la propia sociedad fenicia, en la que ciertas clases privilegiadas se constituían en una especie de aristocracia gobernante, que ocupaba el vértice de una pirámide formada en su base por el resto de la población servil.

PADRE DE LOS AÑOS

Así, los dioses fenicios se distribuían conforme a un riguroso criterio general, relacionado con el poder. En primer lugar aparecían todos los que tenían los atributos del dios supremo, al que se le denominaba genéricamente "El". Detrás venía "Baal", que estaba considerado como un símbolo del señor. Le seguía "Moloc", reconocido como soberano y rey. A continuación se encontraba "Adón", con sus distintivos de amo y dueño; en otro lugar surgía la gran señora, la dama por excelencia, y su nombre genérico era "Baala".

Los atributos de "El", según las grabaciones cuneiformes de las tablas de arcilla halladas en Ras Shamra, eran de diversa índole. Era la primera de las deidades, y no había existido antes que él ninguna otra generación de dioses; ocupaba, por tanto, el lugar superior en la jerarquía de los dioses. Se le asociaba con el astro-rey, es decir, con el Sol y, ya desde tiempos inmemoriales, era adorado por algunos pueblos de etnia semita. Países enteros le estaban sometidos; la tierra le debía su fertilidad, y los océanos, mares, ríos y manantiales, su agua. "El" distribuía el tiempo, por lo que se le conocía como el "Padre de los años" y, según la leyenda, su morada se encontraba muy cerca de la desembocadura de los grandes ríos que la propia deidad había dotado de caudal. Sin "El" no habría mañana, ni tarde, ni noche, ni días ni años; todo estaba bajo su control, pues "El" distribuía el tiempo.

ESPIRITU DE LAS COSECHAS

Al igual que en la mitología de otros pueblos, también entre los fenicios era común que los dioses superiores tuvieran descendientes para que, así, fueran éstos —y no el dios supremo— los responsables de catástrofes, tales como sequías, tormentas, huracanes y riadas. El supremo dios "El" tenía como descendiente preferido al dios asociado con el espíritu de las cosechas. Su nombre era Muth y, por su calor suave maduraban las cosechas y la tierra producía sus frutos. Sucedió que, en ocasiones, los rayos solares desprendían tan intenso calor que los cereales y frutos se arrebataban y no maduraban, en este caso Muth, interviniera para contrarrestar los efectos devastadores del Sol. Y, así, Muth se constituía en deidad relacionada, por lo general, con la sequía. Además, puesto que cada vez que se recogía una cosecha moría, aunque volvía a renacer en cuanto maduraban otros frutos, tales como la uva o los cereales, se le consideraba, también, dios de los muertos.

ESPIRITU DE LAS AGUAS

La mitología fenicia explicaba que Muth era vencido, al comienzo de cada estación, por otra deidad de nombre Aleyin. Ambos eran enemigos

irreconciliables y, mientras que el primero enviaba el suave calor necesario para que el fruto surgiera de la tierra, el segundo tenía como misión hacer surgir agua suficiente, de los manantiales y fuentes, para el necesario riego de todas las plantas y su crecimiento. El estado de humedad dependa, por tanto, del dios Aleyin y, por esto mismo, se constituía en espíritu de fuentes, manantiales, arroyos y ríos.

Aleyin era hijo de Baal y, éste, a su vez, descendía de la diosa Acherat — "madre creadora de los dioses"—, que tenía por misión infundir sabiduría a los dioses y procurarles consejo cuando a ella acudían en demanda de ayuda. El término Aleyin significaba "el que cabalga sobre las nubes", pues él producía la lluvia y, como consecuencia, por él había suficiente vegetación en la tierra. Era una deidad imprescindible dentro de la mitología, suficientemente pragmática, de los pueblos fenicios. La rivalidad entre un dios que procuraba calor a la tierra para transformarla en fértil —como era el caso de Muth—, y otro que dispensaba la adecuada lluvia para hacer posible el crecimiento de las plantas —cual era el caso de Aleyin—, no se refería a una realidad tangible o material, sino que se hacía necesario interpretar tales eventos y, por lo mismo, llegar a determinadas conclusiones relacionadas con lo simbólico y lo mítico; aspectos, ambos, introducidos por los pueblos fenicios, para explicar algo tan natural, y al propio tiempo tan misterioso, como la propia fertilización de la tierra y el brotar de las semillas para producir el ansiado fruto.

ROCIO SOBRE LA TIERRA

La genealogía de los dioses fenicios hablaba de una diosa, hermana de Aleyin, que tenía por nombre Anat. Se trataba de una hermosa virgen guerrera y combativa, que siempre luchaba al lado de su hermano, especialmente cuando éste libraba sus batallas cíclicas contra el dios Muth.

Pero, Anat, tenía asignada una misión especial y, mientras su hermano Aleyin se ocupaba de procurar el suficiente caudal a los diferentes ríos que surcaban la reseca Tierra, ella esparcía con tacto y mimo, no exentos de armonía, el necesario rocío que, en expresión de los narradores de mitos, constituiría la "grasa de la Tierra".

Cuando llega el alba, y el Sol sale, sus rayos rebotan contra el rocío que Anat depositara durante la noche y toda la Tierra adquiere un color plateado y puro. Por esto mismo, el simbolismo de Anat se hace patente en la mitología fenicia a través de la naturaleza misma. Y la virginidad de la diosa no tiene sentido exclusivamente fisiológico, sino que cobra importancia en cuanto que

expresa, de forma emblemática y simbólica, el estado apacible de la Tierra, cuando el rocío y la luz convergen en ella y la vuelven argentada y pura.

DIOSA DEL AMOR

Otra de las deidades que la mitología de los cartagineses consideraba sobremanera era Tanit. Su paralelismo con algunas diosas griegas se hace patente en todas las explicaciones que, acerca del citado mito, se han dado a través de la historia. Se la ha comparado con la diosa Hera — la esposa de Zeus, según la mitología clásica—, pues los cartagineses la adoraban como reina de los dioses y, por lo mismo, la reconocían como esposa del gran Baal Hammón. Este, servirá de modelo para posteriores pueblos y civilizaciones; en la cultura grecorromana era llamado, en ocasiones, Júpiter Ammón y, consecuentemente, aparecía identificado con el Baal Hammón cartaginés.

Según otras versiones, Tanit era la personificación del planeta Venus y, por ende, simbolizaba el amor y el afecto; recibía, en este caso, el nombre de Astarté y se decía de ella que era la cara de Baal. A éste se le representaba bajo la figura de un anciano de larga barba blanca y serio semblante. Acaso por todo lo expuesto, y debido a la extrema seriedad que emanaba de la imagen del anciano Baal, los cartagineses introdujeron en su panteón mitológico la figura delicada, y siempre risueña, de Tanit: la diosa del amor.

Como contrastando con todo lo dicho, también se adoraba en Fenicia a una deidad de aspecto anodino y de porte mediocre. Lo denominaban Bes, y lo representaban con un cuerpo panzudo y rechoncho —casi enano—; los cartagineses colocaban, con frecuencia, la efigie de la deidad en la proa de sus navíos.

"ANTORCHA DE LOS DIOSES"

Otra de las divinidades fenicias, descendiente del todopoderoso "El", es la diosa Sapas. Tenía el poder de predecir el futuro y, según la leyenda hallada en las tablas de arcilla de Ras Shamra, participó en la lucha entre los dos rivales más célebres de toda la mitología fenicia, es decir, entre los dioses Aleyin y Much. Fue Sapas quien auguró la derrota de Much ante Aleyin y le mal dijo:

"Que Aleyin no tenga piedad de ti. ¡Que arranque las puertas de tu morada!
¡Que rompa el cetro de tu soberanía! ¡Que derribe el trono de tu realeza!"

Sapas, según la mitología fenicia, confería luz a los propios dioses, y los guiaba por entre senderos de salvación cuando éstos habían perdido el rumbo; por todo ello se la conocía con el sobrenombre de "Antorcha de los dioses". Tenía, además, una función de emisario, pues en ocasiones excepcionales era enviada por los más poderosos dioses ante, por ejemplo, los participantes en litigios y contiendas. Cuenta la leyenda que en la lucha que mantenían los dioses Aleyin y Much, participó como enviada de los dioses —para informarse, y para ayudar decisivamente a Aleyin—; y recibió órdenes del propio Baal a través de la diosa Anat, que también ejercía de recadera de los dioses.

LEYENDA DE LOS OASIS

Aunque ocasiones hubo en que, a la diosa Anat, le cupo también la terrible obligación de enterrar al poderoso dios Baal pues, según la narración mítica, éste se hallaba cazando en un enorme desierto cuando aparecieron ante él unos animales salvajes y fieros, de enorme envergadura, a los que no pudo dominar, aunque sí les hizo frente.

Baal terminó destrozado por los gigantescos animales y sus restos fueron recogidos del inmenso desierto por la diosa Anat quien, a pesar de la tristeza que le embargaba, fue capaz de cavar con diligencia una tumba para sepultar a Baal, después de llamarle "hijo mío". Narran las crónicas que, desde entonces, el lugar en el que yacen los restos de Baal dejó de ser arena baldía y tierra yerma, para transformarse en fértil vergel que hasta nuestros días subsiste. Según algunas versiones de los mitos cartagineses, los hechos narrados explican simbólicamente la existencia de espacios con agua y vegetación, los denominados oasis, en los grandes desiertos, sin los cuales no sería posible atravesarlos ni pasar por ellos. Pero, merced al espíritu de Baal y a la buena predisposición de la diosa Anat, los grandes desiertos cuentan con oasis para que los caminantes repongan fuerzas y se resguarden del grave peligro de perecer a causa de una insolación o de una tormenta de arena. Tal es el ancestro de los pueblos que habitan la estrecha franja de Fenicia y las distintas ciudades-estados desperdigadas, y fundadas, a lo largo de la costa norteafricana.

MANANTIALES DE LA TIERRA

El espíritu de la poderosa deidad Baal sigue actuando, aún después de que fuera destrozado su cuerpo por extrañas, horribles y gigantescas criaturas, puesto que la diosa Anat, tal como estaba escrito desde antiguo, cumplió con su cometido de recoger, y enterrar, los restos de aquél.

Mas, Anat, no sólo llevó a cabo la misión antedicha, sino que también cargó sobre sus espaldas con Aleyin, cuando éste pereció en su lucha contra Much. El poema recogido en las tablas de arcilla relata cómo Anat lleva el cadáver de Aleyin hacia la cumbre de la gran montaña y le unge con perfumes para que las deidades subterráneas le acojan en su tétrica mansión, hasta que con la llegada de una nueva estación, pueda resurgir y proveer a la tierra, otra vez, de ese estado de humedad necesario para que manantiales, fuentes y ríos afloren a su superficie y produzcan el cíclico crecimiento de cuantas semillas hayan sido sembradas en su subsuelo.

CASA DE ORO Y PLATA

Los dioses de los fenicios, al igual que el resto de las demás deidades de otras civilizaciones posteriores, habitaban en palacios enclavados en lugares recónditos y escondidos, inaccesibles para los mortales. Sin embargo, sólo Baal —por ser el dios supremo y el creador de todo— tenía por morada el espacio inmenso. Es decir, se encontraba en todas partes y no había lugar alguno en donde la presencia de Baal no se dejara sentir. Por esto mismo, los pobladores de la ancestral Fenicia —según el relato acuñado en las tablas de arcilla—, pidieron a los demás dioses que construyeran una morada para Baal pues, así, podrían acudir con sus ofrendas para que se alimentara de los frutos escogidos de cada cosecha. Los dioses de la mitología fenicia tenían las mismas necesidades que los humanos —antropomorfismo— y debían de alimentarse con animales, pan y vino que los mortales ponían a su disposición, mediante diversos rituales que, en ocasiones, se convertían en verdaderas muestras de esoterismo mágico y misterioso. Acaso todo ello fuera debido a la influencia ejercida sobre los fenicios, por la mitología de los pueblos asirio—babilónicos.

UN TRONO DE ORO MACIZO

Decidieron entonces, las demás deidades, erigir un templo en honor del poderoso dios Baal y, como era preceptivo, pidieron permiso al más grande de todos ellos, es decir, a "El". Pues, de otro modo, no hubiera prosperado proyecto alguno y los muros levantados con esfuerzo se derruirían con facilidad en cuanto "El" lo quisiera. Para con vencerle, le ofrecieron exquisitos manjares en mesa de oro con cubertería de plata, y le regalaron un reluciente trono de oro macizo. "El", no sólo dio su consentimiento a la construcción del templo de Baal, sino que además envió a uno de sus mejores arquitectos para que dirigiera la obra. Este artista divino se encargó de diseñar las figuras que decorarían tan original mansión y, para ello, fundió oro y plata y modeló bravos y hermosos toros, hasta entonces nunca vistos. También participó en la construcción de tan famoso

templo el dios de la sabiduría, puesto que sin su ayuda no sería posible que los cimientos resistieran el peso de la estructura de tan singular edificio. Incluso el propio Baal intervino en la magna tarea y, al decir de los narradores de mitos, cuando se cansaba el artista enviado por el rey de todos los dioses, él le sustituía. Hasta usaba su rayo poderoso —nótese el paralelismo de Baal y su rayo con su predecesor griego, el dios Zeus, quien contaba entre sus atributos con el rayo justiciero, puesto que con él castigaba a todos sus enemigos y oponentes— para cortar los árboles, hacer vigas de contención y tablas para la techumbre. El rayo de Baal era conocido como "la sierra de la Tierra" y nadie osaba enfrentarse a esta deidad por temor a verse eliminado con el poder de su rayo.

UNA GRIETA EN LAS NUBES

Lo cierto es que en la construcción del fastuoso templo de Baal participaron tanto dioses como héroes y, según queda recogido en las tablas de arcilla, hasta litigaron entre sí a causa de la conveniencia o no de ponerle ventanas. También hubo dioses que únicamente fueron elegidos para edificar la parte más sagrada del templo, su *sancta sanctorum*. Por fin se acordó, después de haber mediado los propios dioses superiores en la disputa, que únicamente en el centro del templo se abriría una enorme claraboya, la cual estaría en línea recta con una grieta que, al propio tiempo debería de hacer el dios Baal en las nubes para, de este modo, asegurar que siempre caería agua de lluvia en las tierras consagradas al poderoso dios que habitaba en tan célebre templo. El relato mítico narra que cuando las obras fueron concluidas en todos sus detalles, el dios Baal se introdujo en tan singular templo y lo habitó para siempre. Y se dispuso enseguida a sacrificar los mejores ejemplares de sus rebaños, acaso como una muestra de agradecimiento a todas las demás deidades que habían participado en tan magna obra. Muy especialmente, las ofrendas iban dirigidas a la diosa Anat —según se desprende de las acuñaciones de las tablas de arcilla— pues, merced a ella, había sobrevivido el gran Baal. Sin embargo, unas veces la leyenda muestra que Baal es el padre de Anat y, en cambio, en otras ocasiones, se dice que Baal es hijo de Anat. Todo ello es un claro simbolismo mediante el cual, los pueblos fenicios, quieren resaltar la importancia de la mutua correspondencia y reciprocidad en las relaciones paterno-filiales.

¿DIOSES SIN NOMBRE?

No solo Biblos, sino también Tiro y Sidón se constituyeron en dos de las ciudades-estados más importantes de cuantas se hallaban enclavadas en esa franja de tierra bañada por el Mediterráneo oriental, y conocida por el nombre de Fenicia. En ambas, la población adoraba a una gran diversidad de deidades; sin

embargo, sus nombres no eran apropiados —como sucedería en épocas posteriores en otras poblaciones relativamente cercanas—, antes al contrario, se guardaba silencio, especialmente en presencia de extraños, y nunca se revelaba la personalidad de dios alguno.

Lo cierto es que cada ciudad de las reseñadas tenía sus preferencias míticas y su deidad Baal (=Señor), pero nunca lo manifestaban públicamente para que nadie, ajeno a su propia etnia, pudiera conocer el verdadero nombre de sus propios dioses. En parte, los fenicios actuaban así porque entendían que las personas extrañas que llegaran a conocer el nombre de sus dioses, tendrían ya la posibilidad de encomendarse a ellos, con lo que serían dioses compartidos, y no deidades únicas para una raza única. Además, existía la posibilidad de que los dioses escucharan las súplicas de gentes no fenicias, y se volvieran contra su propio pueblo y a favor de los extraños.

No había duda, al respecto, lo más acertado era guardar silencio acerca de la verdadera identidad de los dioses. Sin embargo, se sabe que casi todas las deidades de la ciudad—estado de Tiro eran marinas, aunque también adoraban de manera especial a un dios solar que, en realidad, terminó también asimilando los atributos de los dioses marinos, Su nombre era Melkarth y, entre la población de Tiro, jugaba un papel importante porque se le tenía por protector de la ciudad, hasta el punto de que en los relatos mitológicos se le denomina "el dios de la ciudad". Según algunas versiones, Melkarth, es el antecesor del héroe griego Hércules/Heracles, lo cual refuerza la teoría de algunos mitólogos clásicos que defendían la idea de que toda la mitología griega provenía, o tenía como germen, de la mitología fenicia.

EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS

La cosmogonía fenicia nos explica la formación del universo a partir de una especie de caos acuoso, formado por una mezcla de aire vaporoso y agua turbia. Todo lo cual dio lugar a la formación de limo, o barro, del que nacería la vida; aunque ello sucedió después de que hubiera transcurrido una inmensidad de tiempo. Y es que el principio de todas las cosas fue el Tiempo: "el Tiempo cósmico que abraza todo en él."

Una serie de eventos diferenciados que, por motivo de la oscuridad y del deseo, llegaron a confluír en lo más recóndito del mundo —una vez que hubo tiempos hicieron posible el advenimiento de la vida. El último en actuar fue el Sol que, con su calor, separó el agua del barro, y la nube del aire, lo cual hizo posible el origen de lo diverso y, por ende, el inicio de lo que ha dado en llamarse creación. El ruido ensordecedor, semejante al trueno, y la luz cegadora,

similar a la del rayo, despertaron a todas las criaturas —tanto a los machos como a las hembras— que hasta entonces permanecían aletargadas, las cuales corrieron asustadas y se desperdigaron por la faz de la Tierra para, así, poblarla; labraron los campos y, en un principio, adoraron como a dioses a los frutos mismos que la tierra les procuraba. Con el correr del tiempo, descubrieron el fuego, se cubrieron con ropajes diseñados por ellos mismos, inventaron la escritura sobre tablas de arcilla y sobre papiros y, de nuevo con el tiempo como aliado, descubrieron el poder de la magia y los principales remedios contra el veneno de muchos reptiles.

MITOS DE LA INDIA

En los asentamientos urbanos del valle del Indo, entre los restos de la civilización precursora de Harappa, en las ruinas de las altamente evolucionadas ciudades de Harappa y Mohenjo—Daro, se han encontrado las imágenes en terracota y en sellos de cerámica de diversas divinidades que bien pueden considerarse como precursoras de las posteriores representaciones brahmánicas. Esta cultura, que ya se comunicaba regularmente con la mesopotámica en el siglo XXIV a. C., tenía al toro como animal emblemático principal, dado lo abundante de sus representaciones, seguramente como garante de la fecundidad y como símbolo de la vida tras la muerte; el toro o buey sagrado compartía su popularidad, a juzgar por el número de hallazgos, con una diosa madre que también estaría a cargo de la protección de la fecundidad, de un modo similar al que lo haría siglos más tarde la diosa Devi, esposa de Siva, una figura de la que pudo ser antecesora esta diosa innominada del valle del Indo. El ubicuo y predominante toro sagrado aparece también en otras representaciones de perfil ante una pira ritual, como lo hará después una de las advocaciones de Siva, Nandi; así como otra representación del toro sagrado, en lugar preeminente junto a otros animales, puede ser, por su parte, asimilada a la posterior advocación de Siva como protector de los animales, el dios Pashupati. Otros animales emblemáticos terrestres y aéreos también aparecen profusamente en la cerámica de Harappa, y son, naturalmente, los mismos elefantes, tigres, serpientes, búfalos, águilas, monos, etc., que seguirán siendo parte importante de las personificaciones zoomórficas de los dioses del panteón indio.

LOS VEDAS

Pero la primera aparición histórica es la que nos viene recogida por los Vedas, las obras escritas en sánscrito del ritual religioso elaboradas por los arios, un pueblo llegado a la India desde el noreste entre los siglos XVI y XIII (a. C.). En el grupo de los "arya", de los nobles, estaban las tres castas de los brahmanes

u hombres de la religión, los ksatriya o guerreros y la casta última de los vaisya o pueblo; con ellos, pero a una gran distancia social, estaban los sudra o vasallos, los que no eran "arya", pero iban junto a los nobles. Esta obra del Veda, del conocimiento, que empieza con el libro del Rig Veda, libro que se debió escribir hacia el siglo XX (a.C.), se continúa con el Yajur Veda, conteniendo el primer ritual, el Sama Veda, en el que figuran los cantos religiosos, y el Atarva Veda, el tratado de la religión íntima para uso privado de los fieles. El Rig Veda, con más de 1.000 himnos y 10.000 estrofas, nos habla de un Universo compuesto de dos partes: Sat y Asat. Sat es el mundo existente, la parte destinada a las divinidades y a la humanidad; Asat, el mundo no existente, es el territorio del demonio. En Sat está la luz, el calor y el agua; en Asat sólo hay oscuridad, porque los demonios viven en ella, en la noche. El Sat, el mundo visible y existente, está compuesto de tres esferas, la superior del firmamento, el aire que está sobre nuestras cabezas y el suelo del planeta sobre el que vivimos. Pero la creación de este Universo no fue sólo un acto gratuito, un acto de voluntad divina; por el contrario, la construcción del mundo que ahora habitamos necesitó de una lucha heroica y decidida entre las fuerzas del aire y las fuerzas de la materia, porque el Universo es un lugar precioso que sólo se pudo conseguir con el esfuerzo que representa el combate entre las fuerzas del bien y las fuerzas del mal.

INDRA, EL CAMPEON DEL SAT

Entre los asura, los seres espirituales, había una gran rivalidad, que se manifestaba en la pugna entre los dioses aditya y los demonios raksa. Esta pugna desembocó, finalmente, en una lucha que zanjará el dominio del mundo de los asura, a través del enfrentamiento directo entre los campeones de los dos bandos, entre el deva Indra, un hijo del Cielo y de la Tierra, que moraba en el aire, y Vritra, el dueño de los materiales necesarios para construir el Universo. El deva, el dios Indra, era un aditya elegido por sus compañeros para representarlos en el combate en el que debía vencer su campeón de una vez por todas. Su oponente, Vritra, era un danaba o raksa; su antagonismo venía de largo, hasta tal punto que se hizo necesario llegar a entablar el combate definitivo, aquel del que saldrá el jefe indiscutible. El deva Indra, tras beber la bebida sagrada, el soma, creció tanto que sus padres, Cielo y Tierra, tuvieron que apartarse para dejarle sitio; por eso él habitaba en el aire de la atmósfera que quedó abierta con su separación. Indra fue armado con el rayo (vayra) por Tvastri, el herrero de los dioses, y se fortaleció aún más tomando otros tres grandes jarros de soma, pero la lucha fue larga y difícil, porque Vritra, el danaba o hijo de Danu, era nada menos que una gigantesca serpiente que vivía sobre las montañas, ya que es sabido que las fuerzas del mal gustan tomar el aspecto de la serpiente. Indra, con o sin la ayuda de Rudra y los maruts, divinidades del viento, que en eso hay versiones distintas, combatió a Vritra hasta conseguir

destrózarle el lomo con el vayra; y no paró allí, también Indra acabó con la madre Danu, quien cayó al morir sobre el cadáver del representante del mal. Pero del mal nacieron los bienes y, así, de su vientre nacieron las aguas de la tierra, hasta colmar los océanos, de cuyo calor salió el Sol; y con el Sol, el aire, la tierra firme y los océanos, ya fue posible construir el Universo, pues se poseían todos los materiales requeridos, y se dio forma definitiva el Sat de los dioses y de sus criaturas, mientras que el Asat invisible quedaba para siempre apartado y relegado a su no existencia.

LOS TRES SEÑORES DEL SAT

Los tres dioses encargados de velar por el Sat desde el momento de su creación son Dyaus, Indra y Varuna. Dyaus está a cargo de la primera esfera cósmica, la concavidad del firmamento; Indra de la segunda, del aire de la atmósfera y de los elementos y meteoros que en ella ocurren; Varuna se encarga de la tercera esfera, de que el orden cósmico establecido rija en la tierra. A Indra, el aditya Vritahan, el campeón aditya que mató a Vritra, ya le conocemos por su hazaña de liberar las aguas y construir el mundo. Dyaus Pitr, el Cielo Padre, es el esposo del fecundador de Prtivi Matr, la Tierra Madre; Dyaus el Grande es el espíritu benefactor supremo del día y de la luz. Varuna, el dios que está en todas partes, es también el jefe de los adityas, los hijos de Aditi, la diosa virgen del aire; Varuna cuida de la rita, de la verdad divina, y lo hace celosamente desde la Tierra y la Luna, es decir, se mantiene vigilante en el día y en la noche, ayudado en su constante misión protectora por las estrellas como celador que es del orden sagrado en el Universo visible, del Sat, aunque el dios solar Mitra le vaya sustituyendo en las tareas diurnas, de un modo auxiliar, por lo menos en la India, ya que el Mitra trasladado a Occidente, a través de Babilonia primero y Persia más tarde, se convierta en un dios principal. Varuna es el dios sabio que conoce todo lo que ya ha sucedido y todo lo que ha de suceder. De su garganta brotan las aguas de las siete fuentes del cielo, desde donde vienen a la tierra para formar los grandes ríos del planeta. Dyaus Pitr, de donde tal vez saldrá el Zeus griego, es el dios supremo del Cielo. Varuna también velaba por los muertos, paraíso en el que reina junto al primer humano nacido y fallecido, al buen Yama, y con la centinela de los dos perros protectores de las almas, Syama y Sabala. El deva Indra, desposado con la diosa Indrani, era una divinidad caprichosa, aunque fuera el dios principal de los humanos, y sus caprichos se manifestaban por igual con mujeres, hombres o animales, tanto que la divinidad Gautama tuvo que encolerizarse con su actitud y llegó a desmembrarle, aunque más tarde sus divinos compañeros se ocuparan de recomponer su cuerpo deshecho.

OTRAS DIVINIDADES DE VEDA

Entre los aditya estaban también Mitra, del que ya se ha hablado, Baga, Amsa, Daksa y Aryamán, junto a Indra y Varuna, formando el septeto básico; también se solía poner a un octavo aditya, al errante Martanda, quien con su continuo andar por el cielo, no era sino una divinidad astral, el Sol, Surya, desposado con la diosa de la Aurora, Uchas, una diosa bondadosa y benefactora. Al servicio de los adityas estaban los jinetes o Asvins, divinidades menores que tenían sus dominios en la oscuridad de cada noche, dispensadores del rocío en su corretear celestial y otorgadores de muchos más bienes espirituales y corporales. Los centauros Gandharva vigilaban el jugo sagrado del Soma, que era además otro dios de importancia en las ceremonias sagradas. Estos centauros Gandhava eran asimismo unas divinidades tutelares de las almas migrantes en la metempsicosis. Los Gandharva estaban unidos a las más bellas divinidades, las turbadoras Apsara, ninfas del agua y concubinas de los dioses mayores. Precisamente un Gandharva, Visvavat, fue el padre del primer mortal. Visvavat estaba casado con Saranya, la hija del herrero de los dioses, Tvachtar, el mismo que le proporcionó el rayo a Indra para que pelease con Vritra. De este matrimonio nacieron Yama y su hermana gemela, y esposa, Yami. Los Gandharva también se ocupaban de la escolta del deva Kama, dios del amor y esposo de Rati, diosa de la pasión amorosa. En la mitología brahmánica, Kama, fue muerto por Siva, ya que había intentado distraerle en sus meditaciones, siguiendo unas maliciosas instrucciones de la cambiante diosa Parvati, esposa de Siva; pero fue devuelto a la vida por el mismo Siva, al escuchar la pena que invadía a la enamorada viuda Rati. Después de su misericordiosa resurrección, Kama pasó a tomar la nueva denominación de Ananga.

EL PRINCIPIO DEL BRAHMANISMO

Los Marut, los dioses de los vientos, hijos del dios Rudra y de la diosa Prasni, tenían gran poder, tanto como el de los temporales devastadores que venían desde las montañas, o el de los vientos cargados de agua benéfica que aparecían estacionalmente en la época de las lluvias, que no era otra cosa sino el orinar de los caballos de Rodasi, la otra esposa de su padre Rudra, o el de su madre la vaca Prasni. Pero los Marut no estaban solos en el reino de los aires, el dios Savitar era quien hacía que se levantase el viento, se pusieran en marcha los rayos del sol y fluyesen las aguas de los ríos, porque él mismo era el movimiento y hasta el propio Sol, aunque entonces tomaba el nombre de Surya. El deva Puchán, armado con una lanza de oro, se encargaba de unir el destino de los seres vivos y de cuidar de ellos en todo lo necesario para su sustento, así como de guiarlos en sus viajes por el buen camino. Pero el culto más popular, el que atraía los más abundantes sacrificios de los fieles, los crauta del ritual, se

dirigían preferentemente a Agni o Añi, el dios rojo del fuego, el de los siete brazos y tres piernas, el que estaba en todos los lugares donde se hiciera fuego. Añi era hijo de la unión entre el Cielo y la Tierra y, posteriormente, fue adscrito a la unión entre el Cielo y Brahma. Añi estaba casado con Svaha, quien le hizo padre de tres hijos: Pavaka, Pavamana y Suci. Alrededor de este dios se formó una muy especializada e importante casta sacerdotal, pues sólo ella se consideraba capaz de dirigirse a él con rezos y cánticos específicos, un colegio sacerdotal que daría más tarde nacimiento a la casta superior de los brahmanes, precisamente los responsables de que la religión popular que se recogía en los libros del Veda fuera postergada en favor del más completo y complejo corpus del culto brahmánico, una mezcla de religión y metafísica, que se convertirá también en el reglamento cotidiano para los creyentes, haciendo de él una forma de vida totalizadora de lo religioso y lo doméstico.

"EL BRAHMANISMO"

De la unión de los Veda y del ritual sagrado elaborado desde arriba por la clase sacerdotal, nació la nueva doctrina brahmánica, en la que revelación y costumbre se sintetizaban para formar un único cuerpo de reglas que preside toda la vida de los fieles, que va desde los libros revelados, los cuatro Veda, los libros ascéticos del Aranyaka, los religiosos Brahmanas y los litúrgicos Upanisads, hasta los libros escritos por el hombre para compendiar el conocimiento humano, los que trataban de la astronomía, del arte y del lenguaje, los Vedangas, las leyes recogidas en los Dharma y los Sutras, los libros de relatos legendarios Puranas, y las epopeyas del Ramayana y el Mahabharata, en el que se encuentra el texto védico del Bhagavad Gita, que nos enseña las tres vías sagradas de acceso al conocimiento por la contemplación, las obras y la devoción religiosa. El brahmanismo contempla en su base el misterio de la Trimurti, la trinidad de lo absoluto, del Yo o atman, como creador de toda existencia y detentador de toda idea. El Yo existe en sus tres personas complementarias: Brahma, el creador, Visnú, el conservador, y Siva, el destructor. Pero también el Yo, el Único, coexiste al mismo tiempo en las dos naturalezas unidas, en la mortal y en la inmortal, porque las dos naturalezas no son sino una sola esencia, el último principio, el atman. Por ello el dios que todo lo conoce y todo lo experimenta es, antes que nada, la ubicua presencia universal, sea en criatura viva o en cosa inanimada. Y los humanos no somos sino reflejos de esa doble naturaleza mortal e inmortal a un tiempo, todos los humanos somos un yo personal más la parte alícuota del Yo total, a ese yo al que debemos tratar de unirnos, para alcanzar la paz eterna, la armonía con el principio último, para poder aspirar a ser felices en esta vida contingente y eternos en la vida trascendente.

SHIVA Y VISNU

Mientras que Brahma quedaba establecido en un plano metafísico, las otras dos personificaciones del Trimurti, Siva y Visnú, se convertían en figuras queridas y temidas, en los santos visibles a los que recurrir en un caso concreto, en las personas divinas pero humanizadas de las que se podían contar leyendas y creer prodigios, porque los dioses que se asemejan a los hombres en sus defectos y en sus virtudes, siempre están más cerca de ellos. Visnú, por ejemplo, fue el héroe amado, el ser celestial que descendía continuamente al mundo al que había dado vida con su aliento divino, para librarlo del mal, que también intentaba perpetuarse sobre su superficie, aprovechando cada una de las nuevas recreaciones. Sus hazañas aparecen relatadas en los avatares y esos textos calan hondo en el fervor popular, porque no hay cosa mejor que poder contar las muchas historias del dios valiente y bondadoso. Siva, por ser el dios destructor de la trinidad brahmánica, se vio impelido a adoptar cada vez papeles más terribles y así, transformado radicalmente desde su primitivo carácter de deva benefactor, llegó a representar al dios implacable al que se le encomendaba la ingrata tarea de la destrucción, pero no por ello dejaba de dar lo mejor de sí en beneficio de las grandes causas, aunque tuviera que repetir una y mil veces el sacrificio. Al terrible Siva también se le hizo pronto asumir la tutela de la fecundidad, y los signos fálicos se elevaron por todo el territorio de la India en su honor, en un patrocinio lógico de comprender, porque al ser un dios tan poderoso y valiente, no podía por menos que ser el varón deseable al que dirigirse con devoción, para rogarle que comunicara la gracia de su fuerza y vigor a los hijos esperados.

VISNU, EL PROTAGONISTA DE LOS AVATARES

Hace muchos milenios el dios Visnú comenzó su carrera mitológica como una divinidad más de la naturaleza, tal vez como un dios solar, pero fue ganando puestos constantemente, pasando a un puesto de máxima importancia en la trinidad trimurtiana, al segundo lugar, tras el gran Brahma. Ahora Visnú está a la espera de la última encarnación de su ciclo, después de haber tenido nueve de las diez predichas por el plan brahmánico, habiendo pasado ya por las del pez que salvó a Manú del diluvio, la tortuga que obtuvo la bebida sagrada del amrita, el jabalí que volvió a salvar a la tierra del nuevo diluvio, el león que castigó al blasfemo demonio Hiranya, Trivikrama, el Brahmán enano de los tres pasos, el Parasurama que venció a los chatrias, el Rama ejemplar que se narra en el Ramayana, Rama Chandra, el príncipe negro Krisna, Buda. La décima será el avatar del gigante con cabeza de caballo blanco, de Visnú como Kalki, venido a la Tierra para la batalla definitiva contra el mal en el día paralya, cuando se acabe el mundo y Siva aparezca también sobre las ruinas del día del fin del

mundo. En las populares y muy hermosas epopeyas sacro-poéticas del Ramayana y del Mahabharata, Visnú ya se convierte en el verdadero protagonista de la leyenda, relegando a Brahma, al que fuera poder eterno, a un segundo plano, mientras que él se acerca más y más al fervor popular, y habita en las moradas paradisíacas rodeado del amor eterno de un millar de incondicionales pastoras celestiales, las Gopis y en compañía de Laksmi, divinidad del amor, de la ciencia y la fortuna, según nos cuentan los textos del Ramayana. Cuando Visnú desciende a la tierra a acompañar a los humanos, lo hace tomando cuerpo en un dios de cuatro brazos, generalmente, brazos que portan el disco, el mazo, la concha o la trompeta, y la espada o el loto, emblemas que son representaciones de sus facultades y virtudes, como son los símbolos del Sol, de la fuerza, del combate contra el mal y su justo castigo, respectivamente.

SIVA, LA REGENERACION Y LA DESTRUCCION

Siva es la tercera persona del Trimurti, aunque para sus fieles, él es la primera e incontestable divinidad trinitaria. Casado con la también impresionante diosa Parvati, la montaña, que conoce muchas advocaciones, desde la de Sati, o esposa, y Ambiká, o madre, hasta la de Kali, la negra, la diosa de la muerte. Con su esposa Siva habita en las regiones que forman el techo del mundo, en el Himalaya, sobre la cima del monte Kailas. Naturalmente, un amor como el de la diosa Parvati y el dios Siva no podía ser menos que grandioso y se cuenta que, cuando al fin Siva y Parvati se unieron por vez primera, todo el planeta se estremeció en un gigantesco terremoto. El dios Siva a veces se presenta ante los hombres desnudo y cubierto con la ceniza de la ascesis, con toda la pureza de su ser, adornado con la señal inconfundible de un tercer ojo vertical en medio de la frente, por el que todo lo ve, símbolo de su omnisciencia, y con el pelo recogido en un gran moño, el mismo que paró la caída de la diosa Ganga, la diosa de las aguas sagradas del río Ganges sobre la Tierra, absorbiendo con su estoico dolor esa inmensa cantidad de agua, que era tan necesaria para la vida del pueblo indio. Otras veces aparece cubierto completamente de serpientes, para señalar inequívocamente su inmortalidad, y armado con el arco Ayakana y el Jinjira, más el rayo y un hacha, porque entonces es la personificación del tiempo, el dios destructor. Cuando aparece como dios de la justicia, lo hace montado sobre un toro albo y su cuerpo está coronado por cinco cabezas y un número par de brazos, entre dos y diez, empuñando en una de sus manos un tridente en el que están ensartadas dos cabezas. Sobre la frente se destaca la marca de una luna en creciente, su pelo rojo se eleva como una tiara y su garganta es azul, para recordar que es el Nilakantha, el héroe que salvó el mundo de todo el veneno vomitado por Vasuri, el rey de las serpientes, y lo recogió en su mano para beberlo después,

quemando su garganta divina con la ponzoña, antes que dejar que los hombres muriesen por su efecto.

BUDA, EL PRINCIPE ASCETA

El príncipe Siddharta Gautama, conocido por la posteridad como Buda (Iluminado), vivió entre los años 550 y 471(a. C.) Nació al norte de Benarés, en Kapilavastu, con el anuncio hecho a Maya, su madre, según nos cuenta su leyenda, de que su vida sería la de un rey de cuerpos, un Kakravartin o la de un pastor de almas, un Buddah. Nació el prodigioso niño a través del costado de Maya, auxiliado por Indra y acompañado de dos serpientes de las aguas, dos Nasa, que crean sendas fuentes de agua caliente (Nanda) y fría (Upananda) para lavar a la criatura prodigiosa, que perderá a la semana a su madre. Su padre, el viudo rey Suddhodana, decidió rodearlo de todo lo más hermoso que estaba a su alcance, para evitar que fuera el hombre espiritual que se había profetizado, apartándole de todo aquello que le pudiera hacer pensar en las miserias humanas, y poniéndolo en manos de su cuñada y nueva esposa Mahaprajapati. Pero Siddharta, en su retiro perfecto, llegó a ver y a reconocer el sufrimiento ajeno, supo de la enfermedad y de la muerte y, sobre todo, vio en un monje la perfección que el padre quería proporcionarle con regalos y placeres. Fueron sus cuatro encuentros: con la vejez, con la enfermedad, con la muerte y con la serenidad. Entonces y tras vencer toda clase de tentaciones puestas por su padre, el príncipe Gautama, que se había casado con la más bella de las doncellas, con Gopa, y ya tenía un hijo, decidió seguir el ejemplo del monje, abandonando el mundo de esplendor de su padre. Según se cuenta, Siddharta tenía veintinueve años cuando decidió abandonarlo todo para buscar la verdad, y aún pasó otros seis años recorriendo la India en compañía de su fiel Chandaka, buscando esa serenidad admirada en el anónimo monje, pero su esfuerzo no se veía recompensado por el éxito; no había encontrado al maestro buscado, tampoco había alcanzado el estado deseado. Por fin, en la soledad de una noche de Bodh—Gaya, cuando se encontraba prácticamente al borde de la desesperanza, bajo las ramas del árbol Bo, Gautama fue iluminado y con la fuerza de la verdad, el Buddha comenzó su camino de predicación a la buena gente que encontraba a su paso. Su verdad era sencilla, nada hay de permanente en un Universo cambiante, en un Universo en el que nuestros actos, y no los dioses, nos premian o castigan con un nuevo nacimiento en el que nuestro ser, transmigrado, alcanzará un estado más perfecto o más imperfecto, según los méritos de nuestra propia vida, según haya sido de triunfal su lucha contra los anhelos y las pasiones.

EL BUDISMO

La doctrina de Buda se desarrolló con fuerza en la India y fuera de ella, pero, poco a poco, su implantación en el territorio en el que nació fue perdiendo fuerza, trasladándose con más vigor al otro lado de los confines del norte, en el reducto inaccesible del Tibet, y cruzando más tarde hacia el este, llegando a la península de Indochina a China, Mongolia, Corea y Japón, para quedarse definitivamente asentada en Extremo Oriente. También con el paso del tiempo, la doctrina sencilla y casi atea de Buda se fue enriqueciendo con elementos ajenos, dándole al asceta Buda una dimensión divina de la que él hubiera huido avergonzado y confuso, y poniendo junto a él a toda una corte de dioses tradicionales, hasta hacer crecer de la mera idea filosófica de la renuncia todo un bosque de personajes mitológicos, en el que permanecían parte del Brahma original y, sobre todo, del Indra del culto védico, ahora reducidos a personas santas del budismo y cambiados hasta en su aspecto, con Indra rebautizado Sacra, al frente de un colegio celestial de treinta y tres dioses, a la espera de recibir la orden de Buda para ir en su ayuda con el vayra sagrado, para luchar a su lado contra Mara, el nuevo demonio de la tentación, el rey de los placeres. Este Mara, que reina en la Tierra, en el Infierno y en los seis pisos inferiores del Cielo, tiene bajo sus órdenes a un ejército de demonios y se sirve de sus tres hijas, Sed, Deseo y Placer como avanzadillas de su mundo de pecado. El príncipe iluminado, vencido por la necesidad de una religión que se adaptara a la tradición india, se trastocó en un dios múltiple en el tiempo, en el prototipo de la transmigración incesante, en una persona divina que había vivido en muchas ocasiones, como si el personaje sagrado se hubiera empapado también de la esencia de Visnú y sus avatares, en un dios que operaba milagrosamente y que se multiplicaba en la Tierra en otros seres humanos, ya que, mediante el exacto cumplimiento de su doctrina, iba dando lugar al nacimiento de innumerables Bodhisattvas, de aquellos humanos santificados que irían progresando en el camino de la transmigración, hasta llegar a ser también otro nuevo Buda en una futura reencarnación, cuando sus méritos acumulados así los recompensaran con la divinidad.

EL CAMBIO EN LA DOCTRINA BUDISTA

También se vinieron desde los Veda los antiguos Gandharva, pero ahora a cargo de la música del Cielo, y lo hicieron como auxiliares de uno de los cuatro Lokapalas, los soberanos de los cuatro rumbos. Estos Lokapalas están a cargo de los puntos cardinales: en el Norte está Kubera, con los también tradicionales Yaksas, los antiguos auxiliares de Siva; en el Este Dhritarastra, gobernando sobre los Gandharva; en el Sur está Virudhaka, señor de los geniecillos enanos; en el Oeste el señor es Virupksa, con sus serpientes acuáticas Nasa, dueñas de la lluvia. Junto a los demonios de Mara y a sus hijas, las que conocen las treinta y dos magias de las mujeres y las sesenta y cuatro de los deseos, hay otras

criaturas infernales, desde los desgraciados espíritus transmigrantes Pretas, míseras ánimas en pena, al legendario Davadatta, el primo de Buda y alevoso traidor, pasando por Hariti, la diosa de la enfermedad negra, de la viruela, madre de quinientos demonios, que fue transformada en una mujer bondadosa por Buda, al ver el amor que sentía hacia sus hijos. Con éstos y muchos más dioses, el aséptico cuerpo primigenio del ascetismo budista se fue llenando de personajes locales, cubiertos de atributos y también de ornamentos y, todavía más, se fue haciendo más y más barroco a medida que, en otros lugares diferentes de Asia, se iba apropiando de divinidades locales para su nuevo panteón, como es el caso de los más representativos Bodhisattvas, Mitreya, Manjusri y Tara (que había sido diosa de la energía en la India y pasa a ser encarnación de Buda) en el Tíbet, o la multitud de divinidades existentes asociadas a Buda o a los Bodhisattvas en China y Japón. Buda, el asceta histórico original, se difumina ante la serie de Buddahs que han alcanzado ya el Nirvana, el reposo eterno, y él sólo es el Gautama o el Sakiamuni, y no habrá más hasta que llegue el Mitreya del último tiempo, mientras que una nueva familia de Buddahs celestes reinan en un también nuevo y heterodoxo Paraíso enclavado en lo más elevado. Finalmente, el budismo doctrinal evolucionó, transformando su esencia tanto como su aspecto formal, del metta de la serenidad se llegó al bhakti de la sensibilidad y el amor, para que en el karma también se inscriban la renuncia y los sacrificios, abriéndose el ser humano, desde la individualidad primigenia del budismo, hasta llegar a la doctrina de la necesidad de transferir la gracia alcanzada por uno mismo hacia los demás, hacia el prójimo.

JAINISMO Y SIJISMO

Casi mil años después de Buddah, en la misma época en la que nace el hinduismo, Nataputta o Vardhamana, apodado Mahavira (el Grande) y fina (Vencedor), funda el Jainismo. En efecto, era hijo de una personalidad, pero a los treinta años murieron sus padres y ese acontecimiento le llevó a repartir sus riquezas y salir en busca de la verdad en una larga peregrinación que desembocó en una rebelión religiosa contra el brahmanismo. El Jainismo es una religión sin dioses y que busca alcanzar en la transmigración la paz del espíritu, en sus dos vertientes; digambara y svetambara, la desnudez total o hábito blanco. El jainista lleva vida eremita, con la limosna como sola forma de supervivencia y el respeto extremo a todo lo vivo, con un especial énfasis en la protección de los animales, para alcanzar la libertad por el triratna: conocimiento, fe y virtud. La fe se alcanza con la lectura de los Agamas del Mahavira; la virtud exige no matar, no robar, no mentir, la castidad y la renuncia total. Para el jainismo, el Universo se divide en dos partes, una material, sin vida (adjiva) y otra viva (atman), que se

libera de la materia por el dharma de sus obras y queda atrapada en el karma de sus faltas, en su camino hacia la perfección del siddha, el nirvana jainista.

El sincretismo sij lo fundó el guru Nanak a finales del siglo XV, buscando la unión de hinduismo e Islam. El guru Arjan escribió en gurmuji, en pujabí, el que sería luego el texto sagrado del Adigrant, recopilando las enseñanzas de Nanak sobre un solo dios y un mundo sin castas, en el que las almas conocen la reencarnación en virtud de la perfección y la pureza que hayan sabido buscar en su vida anterior. Y así se reencarna el guru Nanak en los sucesivos gurus que gobiernan el culto sij. La obra de Arjan se escribió, precisamente, en una época de persecución musulmana, lo que llevó a este grupo religioso punjabi a transformarse en temibles guerreros. Aparte de la humildad y la sinceridad, la alimentación omnívora (frente al vegetarianismo hindú y a los alimentos prohibidos de los musulmanes) y rechazar la división en castas, los sijs se distinguen por sus turbantes y por la obligación de conservar siempre su pelo.

MITOS CHINOS. LA VERDAD ES UN MITO

En cuanto a la mitología de todo este vasto territorio del continente asiático, puede constatarse que, en realidad, acaso sea un calco de la propia organización jerarquizada de la sociedad china. Pues, así como había un gobernante máximo al frente de cada dinastía, también debía de adorarse a un dios único y supremo, el cual recibía, al propio tiempo, obediencia y reverencia por parte de las demás deidades.

Algunos de sus caudillos religiosos fueron considerados, entre la legendaria población china, como seres inmortales o encarnaciones del denominado "Origen Primero", deidad que formaba parte de una trinidad de dioses con poderes para vencer el mal y a sus representantes.

No obstante, el panteón chino cuenta con una gran variedad de dioses. Y, hasta los fundadores de grandes movimientos religiosos, tuvieron en cuenta el ancestro —rico y variado— de todos los estados feudales asentados en territorio chino, para confeccionar sus dogmas y asertos. El pueblo agradeció, en la práctica, este detalle de sus iluminados, pues elevó a la categoría de mito, tanto al autor como a su obra. De este modo, arraigará entre la población el mítico concepto denominado "tao", cuyo simbolismo es tan rico que sobrepasa su primigenio origen; "tao" significa "camino", "vía". Es un principio guiador de todo cuanto existe, y del universo entero. Por el "tao" hay verdad, y sabiduría, y armonía...

Lo mismo sucede con la introducción de lo moral como único aspecto regulador de toda relación social, ya sea pública o privada. Que debería de desembocar, por obligación, en una ética del altruismo, del desprendimiento, de la solidaridad, del respeto y de la tolerancia entre los humanos. Se trataría de erradicar la beligerancia, el odio y las guerras y, al propio tiempo, sustituirlos por el amor universal y la paz.

MITO DE LA ETERNA JUVENTUD

Hay que añadir, además de lo reseñado, otros aspectos que completarán este panorama, al propio tiempo real y mítico. La población de este inmenso territorio chino también adoraba a los fenómenos de la naturaleza, a sus fuerzas desatadas; rememoraba el espíritu de los antepasados; acudía a consultar los oráculos y participaba de un ritualismo rico en sacrificios y esoterismo mágico.

Muy especialmente, se pretenda una longevidad perenne —el mito de la eterna juventud— que, más tarde, aparecerá en todas las demás culturas y civilizaciones, especialmente en la mitología greco-latina.

Lo cierto es que el pueblo chino tenía un dios especialmente dedicado a procurar juventud, y lozanía, a todos aquellos que se lo rogaran y, por ello, le ofrecieran continuos sacrificios y preces.

Esta deidad se llamaba Cheu-Sing y era la encargada de custodiar la vida de los humanos, pues, entre otras cosas, tenía poder para fechar el día en que había de morir una determinada persona. Pero, según la creencia popular, se podía cambiar la voluntad de este dios ofreciéndole sacrificios y participando en los diversos rituales en su honor. Todo esto indica que era posible alargar los años de vida, bastaba que Cheu—Sing prorrogara la fecha que había acuñado de antemano y, por lo mismo, ampliara, así, el tiempo de vida de aquellos mortales que más fidelidad le hubieran demostrado.

EL "VENERABLE"

Sin embargo, según las narraciones mitológicas del pueblo chino, hay una deidad superior, creadora del mundo y de todo cuanto existe, rey de los mortales y de los demás dioses. Recibe el nombre genérico de "Venerable Celeste del Origen Primero" y hace ya mucho tiempo —una eternidad— que delegó todo su poder en uno de sus discípulos y, al propio tiempo, segundo de los tres dioses —denominados los "Tres Puros"— que componen la trinidad china. El nombre de

este dios, que realiza la pesada tarea que le encomendara su maestro, es "Señor del Cielo". Y llegará un día en que también él dejará que su sucesor lleve a cabo el trabajo de ordenar y gobernar el universo entero. Pero, por ahora, es el último de los "Tres Puros", y es un dios al que se le evoca por el nombre de "Venerable Celeste de la Aurora".

Para llevar a cabo la ingente tarea encomendada por el primero de los dioses, su discípulo contaba con la ayuda de otras deidades afines. Por ejemplo, narra el relato mítico que el segundo de los dioses, es decir, el "Señor del Cielo", delegaba determinadas funciones en el "Segundo Señor" un dios muy célebre y popular porque libraba, a quienes le invocaban, de los malos espíritus. Enviaba contra éstos al "Perro Celeste", que los perseguía con saña y no permitía que asustaran a los humanos. También había diosas de segundo orden que tenían como misión predecir la posibilidad de matrimonios estables. A ellas acudían muchos jóvenes para consultarles acerca de las cualidades de su futuro marido y también sobre la conveniencia o no de casarse.

DISTRIBUIR FELICIDAD

Todo lo anterior no hace más que avalar la teoría defendida por casi todos los investigadores de la mitología. Estos, respecto a las leyendas chinas, afirman que lo inmanente y lo trascendente son una misma cosa; puesto que, en realidad, la organización entre los dioses es similar a la estructura de la sociedad de los humanos. Aquellos se sirven de otros más inferiores para llevar a cabo sus tareas más costosas; otro tanto sucede entre los mortales, pues los gobernantes se sirven de subordinados —ministros, funcionarios, etc.— para llevar a cabo sus realizaciones en pro del bien general de su pueblo. Tanto los dioses, como los gobernantes, deben procurar el bien material y moral de los humanos, pues, de lo contrario, el universo y el mundo albergarían, únicamente, ruindad y desgracias. Por tanto, según explican las narraciones de los mitos chinos, la atención y la propia existencia, de los dioses y de los gobernantes se hacen necesarias de todo punto. Pero, los gobernantes, tienen que hacer alarde de sabiduría en todos sus actos. Y los dioses deben cumplir con diligencia la misión que se les ha encomendado por sus maestros, o por los dioses mayores. Y, así, existían deidades que se encargaban de apuntar las buenas y malas acciones de los humanos y, al propio tiempo, debían de procurar llevar al mundo de los mortales la mayor felicidad posible. El encargo de distribuir dicha paz, felicidad y alegría, entre los humanos era una tarea envidiable que ninguna deidad eludía.

AGENTE DE LA TIERRA

Otros muchos dioses menores ayudaban a la deidad superior "Dios del Cielo"; era su deber y su única función. De este modo, el paralelismo con la estructura de la sociedad humana era una realidad tangible, pues estos dioses inferiores cumplían los mandatos de la deidad que estaba por encima de ellos y ésta, a su vez, debía obediencia a la siguiente de grado superior. Así, hasta llegar al más poderoso de todos, por encima del cual aún existía otro dios que había delegado en él sus funciones —la pesada carga de gobernar— pero que, no obstante, seguía siendo el más poderoso de todos los dioses del panteón chino.

El mundo mitológico, por tanto, había sido construido con arreglo a los mismos criterios usados en las propias sociedades humanas. Aquí, el soberano —que tenía por encima de él a los dioses— ordenaba su territorio, y legislaba sus leyes, con la ayuda —desde luego, obligatoria— de sus súbditos, quienes se hallaban perfectamente organizados por categorías y debían de cumplir fielmente los mandatos de sus superiores. Por tanto, humanos y dioses se organizaban bajo una estructura similar; de aquí que, según la mitología china, hasta las más nimias funciones se hallaban encomendadas a una deidad. Por ejemplo, cuando los ciudadanos habían cometido faltas graves contra sus congéneres, o contra los dioses de su tribu, debían elevar súplicas a la deidad que perdonaba los pecados y que confería, de nuevo, la paz de espíritu a quienes ya habían sido purificados. La población de la ancestral China llamaba Ti-kuan al dios que perdonaba los pecados y, según la creencia popular, era el "Agente de la Tierra", que formaba tríada con otros dos dioses; el "Agente del Cielo" y el "Agente del Agua".

DIBUJOS EMBLEMATICOS

Todos los deseos, y necesidades, de los humanos quedaban satisfechos en cuanto éstos invocaban al dios apropiado. Por todo ello, el número de dioses familiares era considerable. Más, no sólo cada casa, sino también los barrios, circunscripciones, pueblos, ciudades y territorios contaban con sus dioses protectores. Las propias deidades se ocupaban de que todo funcionara perfectamente; y así, los dioses del lugar custodiaban la tierra, la calle, y la casa, y a todos sus moradores. En todos los hogares había una imagen del "Dios del Hogar" que, por lo general, aparecía bajo la figura de un anciano con barba blanca. En el dibujo —impreciso y cargado de colorido chillón— aparecía también una mujer, a la que se veneraba como esposa del "Dios del Hogar", rodeada de animales domésticos, tales como cerdos, gallinas, perros, caballos, etc., a los que cuidaba y daba de comer. En estos dibujos, que los chinos colocaban en el interior de sus viviendas para adorar al verdadero espíritu de las figuras que allí aparecían, el artista había respetado también la esencia jerárquica de la mitología de estos pueblos del lejano oriente, pues lo cierto es que, en todo

caso, el "Dios del Hogar" permanecía siempre sentado y relajado sobre un colorido trono. En cambio, la mujer estaba de pie, preocupándose de las labores domésticas, en este caso del cuidado de los animales que había en la casa. Esto indica que el "Dios del Hogar" tenía subalternos, por así decirlo, en los cuales delegaba su propia función de cuidar personas y hacienda.

DIOS CANCERBERO

La mitología china cuenta con un lugar de perdición, similar a lo que entre los grecolatinos se denominará Tártaro, Hades o Infierno. Según la tradición popular china, el alma de los mortales es conducida a ese lugar de perdición para ser juzgada y, al igual que en el mito clásico aparece el fiero perro Cancerbero custodiando las gigantescas puertas del Tártaro, también aquí hay un encargado de controlar el paso al interior de tan tétrico lugar: el "Dios de la Puerta".

Si todo estaba en regla, el alma podía pasar y, al instante, se toparía con el dios de "Muros y Fosos", que era el encargado de someterla al primero, y más benigno, de los juicios. Sin embargo, los interrogatorios duraban cerca de cincuenta días —exactamente cuarenta y nueve, que era un número pleno de connotaciones simbólicas entre muchos pueblos del lejano oriente: "Este es el plazo que necesita el alma de un muerto para alcanzar definitivamente su nueva morada. Es la terminación del viaje". Durante los cuales el alma permanecía retenida en los dominios del dios de "Muros y Fosos". Este puede condenarla, o dejarla en manos del siguiente juez. Si ocurre lo primero, el alma puede ser azotada o atada por sus extremidades superiores a una tabla que le aprisiona, a la vez el cuello. De todos modos, el alma tendrá que pasar, ahora, a presencia del "Rey Yama", quien se encargará de dilucidar, tras un nuevo interrogatorio, si aquélla es un alma justa, o un alma pecadora. Si lo primero, el alma será enviada a uno de los paraísos chinos —el que se encuentra en la "Gran montaña" o el denominado, de manera pomposa, la "Tierra de la Extremada Felicidad de Occidente", en donde gozará de libertad y felicidad eterna—, ya que aquí todo se halla imbuido de la presencia del Buda.

BREBAJE PARA OLVIDAR

Si, por el contrario, el "Rey Yama" ha fallado que se trata de un alma pecadora entonces, ésta, será arrojada al abismo de los infiernos para que allí purgue sus culpas. Después de sufrir dolores y castigos sin cuento, el alma llegará, por fin, al décimo lugar de perdición. Una vez aquí será obligada a reencarnarse, y podrá elegir entre un animal o un humano. Si se reencarna en un animal, no por ello perderá su antiguo sentir humano y, por lo mismo, sufrirá

cuando le maltraten, o cuando le maten. Por ejemplo, ha podido elegir renacer como cerdo y, por tanto no durará mucho sin ser sacrificado, en cuyo caso, el dolor del animal es el mismo que sentiría el humano al que pertenecía el alma antes de reencarnarse. Sin embargo, nadie se percatará de ello, pues el cerdo no podrá expresar su dolor, y su sufrimiento, de forma humana, ya que el alma reencarnada, antes de salir del décimo Infierno, y dirigirse hacia el lugar en el que se halla la "Rueda de las Migraciones", debe de beber el "Caldo del Olvido" para, así, guardar secreto obligado —pues nada de lo pasado podrá ya entonces recordar— de todo cuanto le ha acontecido en su periplo infernal. Este brebaje, según la leyenda de los pueblos del lejano oriente, lo preparaba la diosa que habitaba la misteriosa casa edificada a la salida misma del Infierno. Todas las almas que abandonaran aquel lugar de perdición tenían que beber el "Caldo del Olvido" pues, sólo entonces, les sería permitido seguir adelante, y llegar hasta la "Rueda de las Migraciones", para así, consolidar su reencarnación.

PUNTES DEL AVERNO

Algunas versiones explican, no obstante, que las almas de los muertos antes de llegar a presencia del dios de "Muros y Fosos", recibían la ayuda de Abida, deidad que tenía encomendada la tarea de aliviar a todos los humanos a la hora de la muerte, pues acogía a las almas puras y purificaba a las impuras.

También se dice que el Tártaro era un lugar de perdición, sí, pero constituido por ciudades llenas de funcionarios y, también, de edificios diversos que eran como sedes de los diferentes tribunales ante los que tenían que comparecer las almas de los muertos para ser juzgadas. El propio palacio del Rey Yama se encontraba en una de las ciudades principales del mundo infernal y, al lado de este soberbio —y, al mismo tiempo, tétrico edificio— se alzaban las diversas edificaciones que albergaban en su interior las terribles cámaras de tortura y suplicio.

Esta mítica ciudad se llamaba Fong-tu y tenía una entrada principal, denominada "Puerta del Mal"; en el extremo opuesto, quedaba protegida y resguardada por un pestilente río —con posterioridad, también entre los mitos grecolatinos aparecerá el río Aqueronte, cuyas turbias, cenagosas y malolientes aguas, rodearán el lugar de perdición llamado Tártaro—, que contaba con tres puentes, los cuales constituían otros tantos accesos a Fong—tu, aunque por el lado contrario a la zona principal.

El primer puente estaba construido en oro macizo y sólo los dioses podían cruzarlo. El segundo puente era de plata y estaba reservado a las almas que habían sido justas. El tercer puente era mucho más largo y estrecho que los anteriores, y cruzarlo resultaba peligroso, pues carecía de barandales a los que agarrarse. Las almas que habían sido perversas y viciosas estaban obligadas a cruzarlo y, si caían al appestoso río, serían al instante machacadas por monstruos que tomaban la apariencia de serpientes de bronce y de rabiosos perros de hierro.

EL "ARBOL DE LA INMORTALIDAD"

La mitología de los pueblos del lejano oriente contaba, también, con lugares de felicidad y de dicha, es decir, con paraísos. Como ya se ha indicado, el de la "Gran Montaña" era uno de ellos. El otro era la "Tierra de la Extremada Felicidad de Occidente", y, por lo general, era el lugar elegido por "Rey Yama" para enviar aquellas almas de los mortales que había encontrado inocentes y, por lo mismo, consideraba justas.

El primero de los paraísos estaba habitado por la "Dama Reina" (a quién la tradición mítica hacía esposa del poderoso "Señor del Cielo" quien, en la cumbre más alta de la montaña, tenía construido su grandioso palacio; éste era un edificio fabuloso —contaba con más de nueve pisos—, rodeado de jardines con plantas y flores aromáticas, y perennemente verde. Aquí crecía, oculto en lugar recoleto, el mítico "Árbol de la Inmortalidad"; de sus frutos se alimentaban los bienaventurados, es decir, aquellos que habían llevado una vida recta y justa y que, por tanto, no habían engañado ni maltratado a ninguno de sus semejantes. Por todo ello, les era permitido, además, convivir con las deidades denominadas "Inmortales".

VENERADO SOL, VENERADA LUNA

Era muy común, entre las altas esferas de la sociedad china, tales como sus monarcas y clases pudientes, dar culto —en los inicios de la primavera y de la estación otoñal— al Cielo, a la Tierra, al Dios de la Guerra y al gran maestro Confucio.

También las dos luminarias eran objeto de adoración entre la población del ancestral territorio del lejano oriente. Tanto el Sol como la Luna eran astros considerados como personificaciones de ciertas deidades. Y, no sólo los emperadores y clase pudiente, sino también el pueblo apoyaba el culto a las

luminarias reseñadas; por lo que la veneración a la Luna y al Sol quedaba convertida, al mismo tiempo, en culto oficial y popular.

A los astros señalados se les ofrecían sacrificios coincidiendo con año par o impar.

Los años impares estaban consagrados al Sol, y los años pares, a la Luna. Ambas luminarias aparecían, también, relacionadas con los dos principios esenciales. El Sol era principio activo y, por lo tanto, se le asociaba con el "Yang"; mientras que la Luna era principio pasivo, por lo que aparecía siempre relacionada con el "Yin". Para la población china, estos dos principios tenían una importancia capital. Se concebía la eternidad como un círculo que carecía de un principio y que no tenía fin. El "Yang" y el "Yin" estaban dentro de ella, como dos fuerzas que se necesitan mutuamente y, por lo mismo, en vez de oponerse, se complementan. En la mitología de los pueblos del lejano oriente, por tanto, todo se halla estructurado con antelación —no hay lugar para improvisaciones, y se rechaza cualquier tipo de intuición—, y clasificado en apartados que se superponen, a modo de archivo, para dar cabida a emociones, pasiones, tendencias y necesidades.

TORMENTO DEL CALOR Y DEL FRIO

Otros mitos de los pueblos orientales —especialmente entre la población que seguía las enseñanzas de Buda, el "Iluminado"— explicaban que el Tártaro se hallaba en un lugar oscuro y subterráneo y, según la creencia popular, tenía unas características bastante contradictorias. Había ocho infiernos de fuego y otros ocho de hielo. Y, ambos, producían en los condenados torturas por el calor o torturas por el frío.

No obstante, también existían —distribuidos en cada uno de los cuatro puntos correspondientes a los infiernos principales, tanto de fuego como de hielo — otros lugares de perdición inferiores que, en ocasiones, suplían a los dieciséis principales. No se sabía, sin embargo, con certeza el lugar exacto en el que estos lugares de perdición iban a surgir. Lo mismo aparecían —lo cual siempre sucedía de forma repentina— en la hondonada de un vasto y verde valle, que en la cumbre misma de una montaña; hasta un árbol milenario podía convertirse súbitamente en sede de uno de estos infiernos inferiores. A veces surgían en el espacio mismo, y el aire abrasaba o helaba a los condenados. Por otro lado, todas las conductas estaban controladas por los ayudantes y funcionarios del "Juez del Averno", quien se sentaba sobre un trono duro encajado entre dos repisas de piedra. En la de su izquierda se encuentra el "Juzgador que todo lo ve"; es una figura femenina que penetra con su vista hasta lo más recóndito del

pensamiento de aquéllos que comparecen para ser juzgados. A la derecha se sitúa el "Juzgador que todo lo huele"; se trata de una figura masculina que tiene como cometido descubrir, con su fino olfato, toda acción injusta, o inmoral, que hubiere cometido el mortal que comparece para ser juzgado. Por tanto, como se puede comprobar, no hay escapatoria posible para los condenados, ya que todas sus acciones han sido "vistas y olidas". Aunque, para aminorar la pena, estaba permitido que los vivos intercedieran en favor de los condenados, lo cual requería siempre una actuación inteligente y un maestro budista como mediador.

FENOMENOS NATURALES

La naturaleza toda, según la tradición popular, debía ser cuidada y mimada, y resguardada, y preservada de todo mal, puesto que a través de ella se manifestaban las diferentes deidades. Fenómenos naturales como el rayo, el trueno, la lluvia torrencial, el viento huracanado..., debían su aparición a una deidad menor. Y, así, Yun-tong tenía el cometido de reunir las nubes, después de haberlas formado, y se le invocaba con cierta frecuencia como al "joven dios que reúne las nubes".

También contaban los pueblos del lejano oriente con la "Dama del Cielo Sereno", que tenía la misión de limpiar todo el espacio, una vez que la lluvia había cesado. Se decía que alejaba las nubes con su aliento purificador.

Otra deidad, considerada como un agente celeste, era Tien-kuan, que se encargaba de llevar al mundo de los humanos la mayor felicidad posible. En ocasiones se la asociaba con la "Madre de los Relámpagos" y, entonces, recibía el nombre de Tien'mu. La leyenda de los pueblos del lejano oriente, explica que Tien'mu producía el rayo sirviéndose de dos espejos.

También el ruido ensordecedor del trueno era producido por una deidad menor; recibía el nombre de "Señor del Trueno" y, por lo mismo, estaba considerado como el amo y dueño del ruido.

RITUAL DEL INCIENSO

También se veneraba, especialmente entre las clases pudientes, al dios de la riqueza. En casi todas las casas de los ricos había no sólo un dibujo con el nombre del dios grabado en caracteres ideográficos, sino también una efigie representativa de la deidad. De este modo, siempre lo consideraban cercano a ellos y podían dirigirle sus preces con asiduidad, en la creencia de que, así, nunca se verían mermados su fortuna y su patrimonio. Al dios de las riquezas se

le conocía por el nombre de T'saichen; su poder era superior al de otras muchas deidades similares, y hasta tenía asignados numerosos dioses para servirle y llevar a cabo las tareas que aquél considerara más duras y difíciles.

Otro aspecto muy importante, que también estaba regulado y protegido por una deidad, era el estamento familiar con todas sus implicaciones. La intimidad de la familia, y las relaciones personales entre todos sus miembros, quedaban a salvo de críticas adversas, proferidas por personas no integrantes del grupo familiar. De todo esto se encargaba el dios T'sao-Wang y, a cambio, recibía todos los días el reconocimiento de sus protegidos. Era frecuente, entre las familias de la población del lejano oriente, honrar al dios que se erigía en su protector, por medio de un ritual que consistía en quemar, a la vez que se invocaba el nombre del dios T'sao-Wang, varillas de incienso dos veces; una cuando comenzaba el día, y otra al anochecer.

PERSONIFICACION DE LA LITERATURA

Cada profesión, oficio y trabajo, tenían su deidad protectora. De entre todos estos dioses, la tradición popular destacaba al dios de las letras y de la literatura, al que se le atribuía una obra de contenido simbólico y emblemático. Se le conocía por el nombre de Wen—t'chang y, según la leyenda, antes de llegar a obtener la distinción de protector de las letras y de la literatura, había pasado ya por diecisiete existencias; el diecisiete estaba concebido, entre los orientales, como un número repleto de significación mágica y esotérica.

El libro que había escrito el propio dios era, por así decirlo, como una especie de biografía, y en él se indicaba el dato de las diecisiete reencarnaciones, o nuevos nacimientos. También se daban pautas a seguir para obrar con moralidad y rectitud y, por lo general, se ensalzaba el saber y la inteligencia sobre cualesquiera otros aspectos. Según la mitología de los pueblos del lejano Oriente, la interpretación de los caracteres ideográficos del libro escrito por el dios Wen't—chang lleva a considerar a la sabiduría por encima de cualesquiera otros aspectos. Mediante el saber y la inteligencia se puede superar todo obstáculo y, al mismo tiempo, contrarrestar todo sufrimiento. La sabiduría, según explica en su obra el dios de las letras y de la literatura, es como una especie de "Lámpara de la Cámara Oscura", lo cual significa que hasta en los momentos más difíciles de la vida, cuando todo lo vemos negro, cuando nos hallamos encerrados en la "Cámara Oscura" de este mundo de los mortales, siempre existirá la luz de la "Lámpara" que proporciona el saber y la inteligencia para, así, hacer posible una nueva búsqueda, una solución inédita.

LEYENDA DEL ELEFANTE BLANCO

Otro de los dioses principales que la población oriental veneraba recibía el nombre de Fo. Este era un dios superior a los anteriores, pues ocupaba el primer lugar de entre las demás deidades que componían la tríada de la Felicidad.

Su importancia, dentro de la mitología china, se acrecentaba porque personificaba, al propio tiempo, la Jerarquía, la Fortuna y el Honor. A él acudían quienes sentían el peso de un destino y un azar adversos; también los gobernantes solicitaban de Fo que les guiara a la hora de legislar, para que ninguna norma injusta saliera de su cabeza, ni fuera permitida en su reino. Lo solicitaban, además, todos aquellos que habían sido objeto de vituperio y deshonra, mediante engaño. Al parecer —y según la creencia popular—, Fo, les devolvía su honor perdido, pues por algo era un dios principal. El mito relativo a este dios poderoso nos habla de su nacimiento portentoso, de cómo surgió de la costilla derecha de su madre quien, según cuenta la leyenda, había soñado antes que un hermoso elefante blanco la poseía.

MITOS JAPONESES. EL SHINTO

El animismo fue el primer estadio religioso del Japón, la primera explicación mitológica que los humanos quieren darse de los fenómenos y poderes que se alejan de la comprensión, desde el ciclo del día y la noche, hasta la enfermedad y la muerte, pasando por la suerte de los cultivos y el ganado, y el comportamiento de las fuerzas atmosféricas. Esta religión de la naturaleza, en la que no hay dogma ni existen diferencias entre los dioses, los humanos, los animales, las plantas y la materia inanimada, es una doctrina de meditación, de conocimiento de la unidad universal, que va unida inseparablemente a la total aceptación del orden reinante, a la asunción de la circunstancia social y familiar. El Shintó proclama la necesidad de la pureza y la exigencia de la sinceridad. La pureza supone la eliminación de la contaminación por la sangre, por la muerte, por los alimentos impuros, y se logra a través de los ritos purificadores del *imi* (abstinencia), el *misogi* (baño frío) y el *harái* (el rito oficiado), que alcanza su máximo en las fiestas semestrales del 30 de junio y del 31 de diciembre, en los días del *O-harae* (Gran purificación). El Shintó (Shin, dioses; *tó*, camino = camino de dioses) fue recogido en una colección de textos (*shinten*) finalmente, en el siglo VII, en una versión depurada que se transmitió oralmente hasta principios del VIII, cuando la emperatriz Gemmyo hizo que Yasumaro recogiera de la memoria de Hieda el contenido del relato, y lo escribiese, dando al conjunto el nombre de *Kojiki* (Crónica de los tiempos antiguos) en tres libros, más una historia nacional, el *Nihongi*, o *Nihon Shoki* (Crónica del Japón). Esta doctrina sintoísta renovada, por propugnar la obediencia al orden, al emperador,

terminó por ser la doctrina oficial y la enemiga del budismo en el período de recuperación de la autoridad imperial, de 1868 a 1872, pasando después a ser una institución a la que se debe una observancia y un respeto más nacionalista que religioso.

EL KOJIKI Y EL NIHONGI

En el primer libro del Kojiki están contenidos todos los relatos mitológicos; en el segundo libro se cuenta la historia legendaria del Japón, desde el siglo VII al siglo IV (a. C.); mientras que en el último libro, la crónica se hace más histórica, por proximidad temporal, abarcando desde el siglo IV hasta principios del VII. Estos libros, escritos por Yasumaro en un japonés arcaico, hoy en día son de difícil lectura; no es el caso del Nihongi, que fue redactado en el idioma importado por los nobles, en chino, y que se trata de un texto mucho más extenso y elaborado al gusto de la corte, en el que también se mezclan los orígenes legendarios y los mitos ancestrales con las páginas de la historia real, pero apartándose bastante del Kojiki en sus exposiciones mitológicas. El Kojiki expone la creación simultánea del Universo y de tres divinidades invisibles: Centro del Cielo, Augusto Creador y Divino Creador. En el período de formación de nuestro mundo, sobre su masa aún informe, brotaron otras divinidades invisibles celestes, nacidas del primer brote de junco. Luego, de la tierra aún caliente empezaron las siete generaciones de la era divina con el Eterno de la Tierra y el Brote Fértil, que se complementaron más tarde con la aparición de las divinidades hermanas, masculina y femenina del barro y de la arena, de la semilla y de la vida, los hermanos y señores del Gran Palacio, los hermanos divinos de la adoración, y los hermanos precursores Izanagi e Izanami, los padres de Hiru-Ko. Estos dioses no lo son propiamente, pues el Shintó no reclama para ellos ningún culto, sino que son la explicación mítica a unas fases supuestas de formación del Universo, hasta llegar a la aparición de los primeros pobladores legendarios de la tierra, a los hermanos Izanagi e Izanami.

IZANAGI E IZANAMI, INVITADOR E INVITADORA

Izanagi e Izanami descendieron un día a la superficie de la tierra, construyendo primero una columna celestial y, a su alrededor un palacio. Después comenzaron a girar en sentido opuesto en torno a esa columna hasta encontrarse, pero Izanami dijo palabras de amor a su hermano en primer lugar, mientras giraban a su alrededor. Después, unidos ya los hermanos, engendraron un hijo, Hiru-Ko, débil en demasía, que fue abandonado a las aguas en una balsa; después tuvieron una hija que tampoco les satisfizo, y que convirtieron en

la isla Awa que está en la costa de Osaka. Poco contentos con aquellos dos primeros hijos, fueron al Cielo a consultar con las divinidades, quienes concluyeron que aquellos nacimientos habían sido nefastos porque Izanami había hablado antes que el varón. De nuevo en la tierra, repitiendo la ceremonia correctamente, ya que Izanagi fue ahora el primero en decir las palabras de amor, tuvieron los catorce hijos que formaron las ocho grandes islas y las seis menores de Japón. Tras haber parido a las catorce islas, dieron vida a las diez divinidades: O-wata-tsumi, dios del mar; al matrimonio Hayaaki-tsu-iko y Hayaaki-Tsu-hime, dioses de los ríos padres de los ocho dioses del agua; Shimatsu-hiko, dios del viento; Kukuno-chi, dios de los árboles; O-yamatsumi, dios de las montañas, y Kayanu-hime, diosa de los llanos, padres de otros ocho dioses de la tierra; al dios Ameno-tori-bune; O-getsuhime, diosa de los alimentos; Kagu-tsuchi, dios del fuego, el último de los diez hijos divinos. Pero el parto de Kagu-tsuchi fue horrible para Izanami, quien, devorada por el fuego cayó postrada en terrible dolor, retorciéndose entre vómitos, excremento y orina, de los que nacieron el dios y la diosa monte-metálico, el dios y la diosa del barro, el dios de la cosecha y la diosa serpiente de agua.

LA IRA DE IZANAGI

Al ver morir a su amada Izanami de aquella terrible manera, el marido divino echó a llorar desconsolado, pero las lágrimas del viudo Izanagi todavía servirían para dar vida a la diosa del llanto. Pasado aquel primer momento de desconsuelo, Izanagi se encolerizó con el hijo que fuera causa de la muerte de Izanami y le tajó la cabeza con su espada, dándole muerte al momento, pero haciendo también el doble prodigio de que su sangre diera vida a otras ocho nuevas divinidades, del fuego, de las rocas, triturador de las raíces, triturador de las rocas, de la lluvia, del sol, del viento, de los valles, y que de los restos mortales de Kagutsuchi se hiciera nacer a otras tantas nuevas divinidades de las montañas, protectoras de caminos, de laderas, del refugio, de la oscuridad, de los bosques, etc. Pero todo ello le importaba bien poco al doliente Izanagi, que quería recuperar a su perdida esposa al precio que fuese; así que decidió descender a los infiernos, y allí la encontró; pero también supo por sus palabras que la infeliz Izanami ya había comido de la mesa del país de los muertos y que, por lo tanto, no podía abandonar jamás aquel recinto in fausto, si no fuera con la especial licencia del dios del infierno, Con aquella promesa, Izanami desapareció en el negro interior. Pasaba el tiempo y la amada no regresaba, así que Izanagi tomó una púa de un peine, la prendió fuego, a modo de tea, y se metió por el mismo camino por el que había visto pasar antes a Izanami. Allí la encontró, entre gusanos que la devoraban y que no eran sino los ocho dioses del trueno, que habían nacido de la descomposición de su cadáver. Izanagi quedó

aterrado, más aún, al escuchar la invectiva que le lanzaba Izanami, por haberla humillado con aquella contemplación de su vergonzoso estado.

LA HUIDA DEL INFIERNO

Al grito de la indignada Izanami acudieron los espíritus infernales, pero el astuto Izanagi lanzó a tiempo su corona al suelo y ésta, milagrosamente se transformó en un racimo de jugosas uvas, que los espíritus se detuvieron a recoger; después volvieron a correr tras él, pero Izanagi lanzó las púas que quedaban en su peine, que ahora se convirtieron en brotes de bambú tierno, y los espíritus volvieron a detenerse, recogiénolas con gula; pero los brotes se acabaron y los espíritus siguieron en pos de Izanagi, ahora acompañados de los ocho dioses del trueno, al mando de una horda de mil quinientos demonios que la humillada Izanami, había mandado en auxilio de los estúpidos espíritus, Izanagi, sin dejar de huir, blandía la espada a su espalda, matando a todo el que se acercaba demasiado, y así prosiguió, hasta llegar a Izumo, donde está la boca del infierno, en donde pudo recoger tres melocotones maduros que arrojó contra sus muchos perseguidores, consiguiendo ponerlos a todos en fuga. Agradecido, Izanagi paró, tomó aliento y habló a los melocotones que le habían salvado la vida al igual que habéis ayudado a Izanagi, ayudad a los humanos del lapón cuando estén necesitados de auxilio. En ese momento, los melocotones quedaron convertidos en frutos divinos. Pero la propia Izanami se había puesto tan furiosa al ver que todos le fallaban, que ella misma salió a acabar con el que fuera su marido amado en la vida, porque ahora ya no era la esposa, sino que se había transformado en la mayor diosa del infierno, pero el veloz Izanagi supo cerrar la entrada del infierno con una enorme roca, pero no totalmente, de modo que cuando llegó Izanami, ella pudo todavía amenazarle, anunciando que se vengaría de él, matando en un solo día a mil humanos; pero Izanagi no se inmutó ante las tremendas palabras de Izanami y le respondió que si ella mataba a mil hombres, el haría nacer a otros mil quinientos, y tapó del todo la entrada con la divina roca, la que impide la entrada a la casa de los muertos.

IZANAGI DA VIDA A NUEVOS DIOSES

Terminada la trágica aventura del mundo subterráneo, Izanagi decidió que era hora de purificarse tras su contacto con los muertos y se fue hasta el río Voto, en Tachibana, para sumergirse en sus aguas. De cada prenda que se quitó, nació un nuevo dios, hasta completar una docena de divinidades tan diversas como la del final del camino, de los caminantes, de los enfermos, de las dudas, de la saciedad, de las playas, del océano, de alta mar, de la resaca, de las costas lejanas, etc. Pero también, al bañarse en las aguas del Voto, la contaminación del

reino de los muertos se transformó en dos divinidades negativas, la de los ochenta males y la de los grandes males, a las que Izanagi respondió con la creación de dos dioses benignos que reparan y purifican, aparte de otros seis dioses encargados de velar por el fondo, la parte media y la superficie del mar. Pero los más importantes dioses todavía no habían sido creados en sus abluciones, ya que fue al lavarse el ojo izquierdo cuando dio lugar a Amaterasu, la diosa del Sol; al hacer lo mismo con el ojo derecho, dio vida al dios de la Luna, Suki-yomi-no-Kimoto; al lavarse la nariz, engendró al dios Take-haya-Susa-no-o, al varón por excelencia. Orgulloso de sus hijos partenogénéticos, Izanagi les encomendó la gobernación del Cielo, de la noche y del mar, respectivamente, aunque el recién nacido Susa-no-o se puso a llorar, porque no quería el reino del mar, sino ir a la región subterránea en donde estaba su difunta madre. Izanagi se encolerizó al escuchar tal pretensión, y al punto le echó de su lado, pero el perplejo Susa-no-o pidió a su padre la gracia de poder elevarse al Cielo, para ver, antes de partir al infierno, a su buena hermana Amaterasu. Concedido el permiso, Susa-no-o surcó los cielos en pos de su hermana, entre los tremendos sonidos de una Tierra que se estremecía en tormentas y erupciones y que se sacudía en terremotos.

AMATERASU Y SUSANO-O

Al oír aquellos horribles sonidos que también subían hasta el Cielo, Amaterasu se preparó con su arco tenso y mil flechas en su carcaj, para recibir como se merecía aquella desconocida visita que se anunciaba de tal manera. Cuando vio que el temido visitante no era otro sino su hermano, la diosa desconfió de los motivos que le llevaran hasta su reino, pues recelaba que él quisiera hacerse con él. Susa-no-o hizo protestas de su buena voluntad y explicó que lo único que deseaba era llegar hasta las profundidades de la tierra, para ver a su difunta madre, y que sólo quería despedirse de su hermana querida antes de partir. Tras aquellas palabras, los hermanos hicieron un juramento y, de los trozos de la espada de Susa-no-o, Amaterasu forjó tres diosas; por su parte, Susa-no-o tomó los prendedores de las trenzas de Amaterasu y con ellos dio forma a cinco dioses. Fue así como nacieron los ocho dioses fundadores de las grandes familias, siendo la imperial una de ellas, precisamente la única salida del ceñidor de la trenza izquierda de Amaterasu. Pero Susa-no-o se sintió embriagado por el orgullo de haber sido capaz de crear más dioses que su hermana, entregándose a una loca destrucción del reino de Amaterasu, hasta el punto de que ella corrió a esconderse atemorizada, refugiándose en una cueva del cielo, tapando la entrada con una gran roca. Al desaparecer el Sol, el Japón se oscureció y los dioses celestes se alarmaron. Así que se reunieron en asamblea las ochenta mil divinidades, tratando de solucionar la espantosa negrura, y encontraron la forma de hacer salir a Amaterasu de la cueva,

disponiendo que la diosa Amanouzume, divinidad del baile, se pusiera a danzar estruendosamente, mientras todos los dioses hablaban a voces y reían alborozados, Amaterasu, desde su escondite, no pudo evitar oír la alegría de aquella fiesta, y quiso saber la causa de tal algarabía. Entonces le dijeron que lo hacían porque habían encontrado a una nueva y mejor diosa que cualquiera de las conocidas. Curiosa, Amaterasu se asomó para ver a ese maravilloso ser, quedando deslumbrada por su reflejo en un espejo que habían apuntado hacia la entrada de la cueva sus compañeros divinos, entonces Tajikarao, dios de la fuerza, la asió por el brazo mientras Futotama colocaba en la entrada de la cueva la red de sogas de paja de arroz, el shimenawa que había tejido previsivamente, para impedir cualquier intento de regreso al refugio. Con Amaterasu fuera de la cueva rocosa del cielo, volvió la luz al lapón y la paz a los dioses.

SUSA-NO-O EN LA TIERRA

Paralelamente al rescate de Amaterasu, la asamblea de los ochenta mil dioses decidió dar un castigo ejemplar al blasfemo Susa-no-o, arrojándolo del cielo, no sin antes haberle cortado de ras pelo y uñas. El castigado descendió a la tierra, cayendo en el monte Torikami, en Izumo, donde se halla la puerta del infierno. Después se puso en marcha hacia un poblado y se encontró con que una pareja de ancianos, que estaba con una hija de corta edad, lloraba desconsoladamente. Susa-no-o les preguntó la razón de aquella pena y los ancianos le explicaron que ellos, Ashinazuchi y Tenazuchi, sufrían desconsoladamente porque esa niña era la última con vida de ocho hermanas; que las siete anteriores habían sido devoradas por el dragón de Koshi año tras año y que, ahora, volvería el dragón rojo de las ocho cabezas y las ocho colas, del tamaño de ocho montañas y ocho valles, a exigir a la octava y última de sus hijas. El arrepentido Susa-no-o sintió piedad por aquellos ancianos y pensó un plan. Así que les pidió la niña por esposa, afirmando que él era nada menos que el recién llegado celeste hermano de Amaterasu. Los padres consintieron en darle a la hija por esposa, viendo después cómo el dios transformaba a la niña en peine y la enredaba en su peinado. Pidió sake en cantidad al matrimonio, al tiempo que él hacía un cercado en rededor de los pozos en donde se colocarían ocho barriles de ese licor. Llegado el dragón, y atraído por el olor del sake, se fue directamente al cercado, bebiéndoselo todo de un solo trago. Naturalmente, el dragón rojo quedó dormido por la embriaguez y Susa-no-o no tuvo que hacer nada más que acercarse al inerte monstruo y cortar sus ocho cabezas con ocho tajos de su espada; luego, al cortar la cola, su espada tropezó con algo, que era otra espada de gran filo. Ese arma magnífica, la espada Kusanagi, fue la ofrenda del vencedor a su hermana Amaterasu; es una de las tres joyas imperiales y se venera en el templo de Atsuta, tras haber sido una santa reliquia en el templo de Ise; las otras dos joyas imperiales, el espejo Yata-no-kagami que deslumbró a

Amaterasu, y el invisible collar Yasakani-no-magatama, que lucía Amaterasu cuando fue visitada por Susa-no-o, están en el templo de Ise el uno, y en el palacio imperial el otro, donde nadie, ni los sacerdotes que las cuidan, puede jamás verlas fuera de sus envolturas, a no ser que quiera perder su vida.

LA DESCENDENCIA DE SUSANO-O

Tras derrotar al dragón rojo, Susa-no-o se instaló en Izumo, encontrando en Suga el sitio ideal para establecerse y fundar su familia. Una vez construido el palacio, Susa-no-o llamó venir a su suegro, el anciano Ashinazuchi, hijo de O-yama-tsumi, dios de las montañas engendrado por Izanagi e Izanami. Con su joven esposa tuvo un varón, Yashima; después tomó como nueva esposa a una hermana de su suegro, con la que tuvo a O-toshi y a Uka-no-Mitama; mientras Yashima casaba con una hija de su abuelo O-yama-tsumi y seguía la estirpe de su padre que llegaría, en la séptima generación, a O-Kuninushi y sus ochenta malvados hermanos, de quien se afirma que fue quien consiguió la mano de la deseada princesa Yakami de Inaba por su bondad, ya que, aunque sus ochenta hermanos pretendían desposarse con ella, Yakami dejó bien claro que sólo se casaría con Okuni-nushi. Los malvados trataron de quitarse el rival de en medio abrasándole con una piedra al rojo vivo, aplastándole entre dos mitades de un árbol, disparándole ochenta flechas, pero cada vez que moría, los dioses le otorgaban nueva vida. Y así continuaban las persecuciones, hasta que O-Kuninushi se refugió en el infierno, en el reino de su antepasado Susa-no-o, siguiendo el consejo de su madre, quien creía que su antepasado le ayudaría a escapar de aquella interminable persecución. Mas no fue así, ya que en el reino del infierno fue donde el joven estuvo en mayor peligro, estando a punto de ser muerto en multitud de ocasiones, la primera vez por las serpientes, pero la hija de Susa-no-o, la princesa Suseri, también enamorada del atribulado O-Kuninushi, le supo librar de su veneno; después Susa-no-o, que no demostraba más que sus peores sentimientos hacia el joven, trató de darle muerte entre escorpiones, avispa, escolopendras, pero siempre Suseri le protegía con un amuleto apropiado del mortal veneno. Cuando terminaron las intrigas de Susa-no-o, O-Kuninushi tomó las armas sagradas de su antepasado y se lanzó triunfal en pos de sus ochenta hermanos. Vencedor y dueño de la tierra de Izumo, se desposó con su salvadora Suseri, no sin antes haber tenido un hijo con la amada princesa Yakami, quien tras concebirlo, temiendo los celos de la poderosa Suseri, dejó al hijo de ambos en tierras de Izumo y regresó sola a su país.

LA ESTIRPE IMPERIAL DE AMATERASU

De la diosa y virgen Amaterasu nació un hijo, Osi-ho-mimi, al que la diosa del Sol pidió que descendiera a la tierra para gobernar en el lapón, tomando para sí el reino que tenía el descendiente de su hermano Susa-no-o, O-Kuni-nushi y que pensaba traspasar a su hijo y sucesor Kotosiro-nushi. Pero Osi-ho-mimi no cumplió la orden divina, y se justificó ante su madre, diciéndole que el hijo que él había tenido, Ninigi, en su matrimonio con la hija de Takamimusubi, debía ser el precursor de la estirpe imperial japonesa. Aceptó Amaterasu el cambio, y Ninigi fue enviado al lapón, en compañía de cinco dioses y con las tres joyas imperiales que le servirían para reverenciar a la diosa del Sol en cualquier momento y como prueba de su poder divino, aterrizando la corte celestial sobre el país de los juncos. Después se dividieron, yendo los cinco dioses por su lado, para establecer el culto del Shintó, y Ninigi por el suyo, en busca de la doncella que habría de ser su esposa. Encontró en Kasasa a la muy hermosa princesa Kono-hana-Sukuyahime y la hizo su esposa; pero, en su primera noche, la princesa anunció que esperaba ya el nacimiento de un hijo; Ninigi no pudo aceptar que aquel hijo pudiera ser suyo y le respondió que debía ser hijo de un ser de la tierra; ante sus dudas, la princesa Kono-hana-Sukuya-hime mandó construir una cabaña, luego se encerró en ella hasta que llegaron los dolores del parto; entonces, quemó la cabaña, jurando que si el hijo que venía no era hijo de Ninigi, pedía que el mismo fuego le diera muerte a ese niño, dando así prueba cumplida de su virtud. Y la princesa Sukuya-hime dio felizmente a luz, no a una, sino a tres criaturas, tres hermosos varones, que recibieron, como recordatorio de la honestidad de la madre, el nombre del fuego probatorio (ho), llamándose: Ho-deri (fuego brillante), Ho-suseri (fuego ardiente) y Ho-ho-demi (fuego de brasas).

AVENTURAS Y DESVENTURAS DE HO-HO-DEMI

El tercer hijo, Ho-ho-demi, pidió a su hermano primero, Ho-deri, el anzuelo prodigioso que él usaba para pescar, y Ho-deri se lo prestó, pero con tan mala fortuna que no pescó nada y, además, perdió el anzuelo. Vuelto a casa, pidió humildemente perdón a Ho-deri y quiso recompensarle de la pérdida sufrida, entregándole a cambio su espada. Pero Ho-deri rechazó de plano su ofrecimiento, y Ho-ho-demi se fue a la orilla del mar, apenado por haber sido el culpable de aquel desaguisado. Oyendo su lamento, el dios Shiko-zuchi se acercó a consolarle, recomendándole que fuera con O-wata-tsumi, dios del mar, pues nadie mejor que él podía resolver su problema. En la morada de O-wata-tsumi, Ho-ho-demi se presentó al dios del mar, pero conoció entonces a su hermosa hija, Toyo-Tama-bime, de quien quedó inmediatamente prendado, pues si grande era su belleza, mayor era su gentileza y dulzura. Por tanto, el joven hijo de Ninigi se presentó como tal y pidió al rey del mar la mano de su hija y casó con ella. Sólo al cabo de los años, Ho-ho-demi recordó que su presencia en

esa corte marina había venido motivada por el deseo de recuperar el anzuelo de su hermano Ho-deri y expuso tal deseo a su suegro. Poco tardó O-watatsumi en encontrarlo y menos aún en aconsejarle que fuera muy prudente con su hermano al devolverle el anzuelo, recomendándole que al entregarlo, con la otra mano detrás del cuerpo, señalase que se trataba de un anzuelo deshonorado. Tendría entonces que estar atento a las palabras de su hermano, pues expresará una serie de deseos. Si quiere cultivar en las tierras altas, establécete tú en las bajas; si quiere hacerlo en las bajas, hazlo tú en las altas, yo, señor de las aguas, las mandaré a tus tierras. Para tu protección te doy una concha de cristal y otra de madreperla para gobernar las olas. Si Ho-deri quiere tu mal, ahógale; si Ho-deri muestra su arrepentimiento, líbrale de la muerte. Hizo Ho-ho-demi lo que su suegro le había enseñado y pronto la fortuna estaba a su lado, tanto que Ho-deri trató de darle muerte, pero las olas aplacaron su furia y Ho-ho-demi quedó de amo del territorio; llegó a su lado su esposa Toyo-Tama-bime, que esperaba un hijo, pidiendo un lugar oculto para el parto que se avecinaba. Cuando estaba dando a luz, Ho-ho-demi tuvo la indelicadeza de olvidar el deseo de su esposa, acercándose a mirarla en su retiro. Entonces vio con espanto que la princesa hija del dios del mar era, en ese momento del parto, un tiburón. Parió la princesa, pero habiendo observado que su marido la había visto transformada de aquella manera, huyó humillada de su lado, dejando a la criatura con su padre, y enviando desde el reino del mar a su hermana menor, Tama-Yori-bime, para que lo cuidara por ella. El niño casó más tarde con su madre adoptiva, teniendo cuatro hijos con ella. El menor, Toyo-mike-nu, cuando se convirtió en un hombre, dejó la tierra de su padre y se estableció en Yamato, convirtiéndose en el primer emperador de Japón, siendo conocido para la posteridad con el nombre de Jimmu-tennō. Tras esta descripción, termina la mitología y se da comienzo a la historia legendaria en el segundo libro del Kojiki.

OTRAS DIVINIDADES MENORES

...que premiaba el amor a los padres, pero que ahora es dios de la riqueza, sentado sobre una buena cantidad de arroz. También O-Kuninushi, como dios de lo invisible, se ocupa de vigilar que no puedan vencer las intrigas y la perversidad. Su hijo, Kotosiro-nushi, perdió el trono del Japón, pero también fue compensado con otros honores, ya que se le asimiló a Ebisu, dios del comercio, con un pescado en la mano, o vestido de pescador. Daikoku y Ebisu son dos de los siete dioses de la felicidad, nuevas divinidades con mezclados orígenes budistas, taoístas y populares. Junto a ellos está Hotel, en origen un santo bonzo chino. El variable Susa-no-o, ahora un dios de los niños, Jurojin y Fukurokuju vienen del panteón taoísta, y son tutelares de la caridad y de la devoción. De India llegó el guerrero Bishamon y la única diosa, Benten, divinidad de las bellas artes y patrona de los artistas. Mientras tanto, el fundador de la familia de

Okuni-nushi es ahora un buen dios del amor entre esposos. Parece ser que, en realidad, este cambio de culto fue causado por la victoria de las armas en Izumo, los inmigrantes del sur imponiendo su nueva divinidad solar de Amaterasu y la gente de Kyushu teniendo que abandonar el culto de Susa-no-o. Seguramente, Amaterasu, para establecerse entre los fieles de Kyushu, también tuvo que enfrentarse a otra diosa agrícola anterior, la de la alimentación, Uke-mochi-no-kano, pues se cuenta que envió a una divinidad lunar, Suki-yomi, en visita de corteza, pero el mal comportamiento de Uke-mochi en la mesa hizo que la divinidad lunar no tuviera más remedio que darle muerte.

EL BUDISMO EN JAPON

El Butsudó, el camino de Buda, entro oficialmente en lapón en el siglo VI, cuando en el año 538, Songmyong, rey tributario del señorío japonés de Paekche o Kudara, Corea, hizo llegar a la corte del emperador Kinmei una estatua de Buda y los libros en los que se narraba la santa vida de Sakyamuni. En esa primera época Asuka de aceptación de la religión venida de la gran China, los ídolos del budismo se unieron tanto a los kami del sintoísmo, que la nueva imagería se terminó confundiendo también en un culto híbrido, poniéndose en marcha una nueva actitud litúrgica, centrada en la incorporación a la liturgia de los héroes legendarios y de los antepasados. Los encargados de dar forma a las imágenes del Buda japonés, los busshi, se ocuparon de crear un Mirok (Mitreya) local; de japonizar los Cuatro Reyes Celestes chinos encargados de velar por la ley budista; la reina Maya, madre del Buddha; de las representaciones de la Tríada de Amida (Buda de la Luz, Amitabha); de la Tríada de Yakushi (Buda de la Medicina, Bhaisajyaguru); de las múltiples reproducciones domésticas en relieve de los oshi-dashi-butsumi; de las figuras cerámicas de los Diez Discípulos y las Ocho Clases de Divinidades; las imágenes de los Dos Rikishi; de los Doce Generales Guardianes; los Buda de Mil Brazos, o de Once Cabezas. Pero junto a estas devociones también están los emperadores sacralizados: Jimmu-tennó, el primero; Sujin-tennó el octavo, que mandó construir el santuario de Ise para venerar en él las joyas imperiales el gran héroe imperial Yamato-takeru, hijo del décimo emperador; Ojintennó, conocido como Hachiman, decimoquinto emperador; Tenjin, divinidad humana de la escritura; los genios tengu, los sennin, los shójo, los oni; los animales míticos raiju, baku, nyu, ema, namazu, kappa, kitsune, gami-inu, koma-inu, otsukai, etc., hasta completar el cuadro más amplio de seres divinos y divinizados.

EL ZEN

Finalmente, una de las escuelas budistas dio lugar a una doctrina plenamente japonesa —el zen— a partir de una idea china —el chan— que busca la identificación del individuo con el espíritu universal. Pero el zen llegó a tomar forma propia en sus diversas vertientes o sectas, en las que primaba bien la experiencia mística, bien la reflexión. El zen, la meditación pura, se acercó mucho más que ninguna otra forma del budismo al espíritu de su fundador, aunque también se diferenció de su tratamiento ascético, en cuanto que se convirtió muy pronto en una forma de tratar de hallar, sólo por la pretendida intuición, el control de la materia y el movimiento. El zen trata de alcanzar el conocimiento de los misterios a través de un misticismo liberador, de una revelación o encuentro con el misterio, de una meditación sin lógica, pero con fe, que no es más que la huida del racionalismo y el abandono de cualquier intento de explicación teológica o mitológica del Universo. Por esa simplicidad de la dedicación a una sola idea, el ejercicio individual de la introspección, del silencio, y la no necesidad de explicarse o explicar a los demás, el zen caló rápidamente entre los guerreros, entre los samurai, convirtiéndose rápidamente en una religión que era sólo un instrumento, un medio auxiliar que trataba de llevar a sus fieles al triunfo individual. El zen se concretó en una serie de prácticas que había que realizar en una sucesión inseparable, reglas de muy fácil comprensión y sin exigencias intelectuales, para tratar de alcanzar su meta en cuatro pasos consecutivos: situarse en una sola idea, haciendo posible la concentración espiritual; hacer la reflexión en la paz del espíritu; conocer el placer de la serenidad; depurar de todo sentimiento la concentración, para lograr el objetivo final de la serenidad perfecta y pura, alcanzando el individuo el control instantáneo y total del poder cósmico, la unidad con la realidad universal.

MITOS HEBREOS

Habían transcurrido ya casi quinientos años desde que se produjera el asentamiento de la raza semita en la extensa zona que dio en denominarse Palestina, cuando uno de sus caudillos —de nombre Saúl— fue proclamado rey. Las doce tribus hebreas deciden unificarse en un solo estado, y se constituyen en reino para hacerse fuertes y poderosas, y plantar cara a todos sus enemigos — filisteos, "pueblos del mar"; y amonitas, que ocupaban la franja del oriente de Jordania —; nada más apropiado, para conseguir sus propósitos, que instituirse en estado monárquico. Saúl había decretado —para hacerse caro a los ojos de la única deidad, es decir, del poderoso Yahvé— que magos y adivinos debían ser expulsados de Israel; "Saúl había echado del país a los nigromantes y adivinos".

Sin embargo, en cuanto los filisteos consiguen hacerle retroceder, cree que Yahvé ya no está de parte de él, ni de sus ejércitos, y decide acudir a consultar a

la pitonisa de Endor para que ésta le ponga en contacto con el profeta Samuel, personaje —este último— que, por mandato de Yahvé, instituyó a Saúl como rey de Israel. El ancestro mítico sigue manifestándose en la población israelita y en su rey Saúl. Relatos de libros sagrados hebreos narran de que modo ciertos personajes importantes, de entre los antepasados de Saúl, tales como Jacob ya se habían servido de métodos mágicos para que su rebaño creciera más que el de su tío y suegro Labán. Aquél se había visto obligado a servir a éste durante catorce años, para conseguir que le fuera entregada por esposa a su hija Rebeca. En principio el acuerdo era de siete años de servicio pero, Labán, engañó a Jacob y le entregó a su hija Lía en vez de Rebeca. Para conseguir a ésta tuvo que estar otros siete años más trabajando para Labán.

PODER DE LO MAGICO

El método utilizado por Jacob para que los corderos nacieran con pintas fue —según los estudiosos de la mitología y del esoterismo— el adscrito a la magia conocida con el nombre de "homeopática", que se basa en la llamada ley de semejanzas: "lo semejante produce lo semejante".

Según este principio imitativo, el mago podía producir cualquier efecto, con la sola condición de imitarlo: "los efectos semejan a sus causas".

Toda la naturaleza, y los objetos que ésta contiene, son susceptibles de manipulación por medio de la magia "homeopática" o "imitativa". Y, también a la hora de curar y prevenir enfermedades, se acudió al remedio de la magia.

Esta forma de encantamiento se llevó a cabo a lo largo de la historia de la mayoría de los pueblos de cultura y civilización ancestrales. El relato del Antiguo Testamento es muy clarificador al respecto: "Entonces Jacob se procuró unas varas verdes de álamo, de almendro y plátano, y labró en ellas unas muescas blancas, dejando al descubierto lo blanco de las varas, e hincó las varas así labradas en las pilas o abrevaderos a donde venían las reses a beber, justo delante de las reses, con lo que éstas se calentaban al acercarse a beber. O sea que se calentaban a la vista de las varas, y así parían crías listadas, pintas o manchadas."

Lo cierto es que, con semejante método, pronto reunió Jacob un rebaño muy superior al de su tío y suegro: "Jacob medró muchísimo, y llegó a tener rebaños numerosos, y siervas y siervos y camellos y asnos."

ESPIRITUS Y GENIECILLOS

Hasta llegar a fiarse por completo de Yahvé, como única y poderosa deidad, los hebreos utilizaron a la hora de conocer la voluntad de espíritus y geniecillos que animaban el mundo no sólo la magia sino, también, otras formas tradicionales muy extendidas entre la población. Sin embargo, el clero judío luchaba por todos los medios contra este tipo de manifestaciones y, bajo ningún concepto, aceptaban la magia, la cual consideraban propia de pueblos paganos.

Aunque, en ocasiones, la voluntad de los espíritus, así como sus exigencias a los mortales, se conocían por métodos adivinatorios muy populares. Entre éstos sobresalen los célebres dados que se guardaban en una especie de cofrecillo llamado "efod". La interpretación del significado de los dados, una vez lanzados, estaba considerada como un arte reservada a magos y adivinos.

También hubo ocasiones en las que se veneró a un becerro de oro, pues el toro se consideraba como la personificación de ciertas deidades que formaban traídas sagradas entre sí. Se trataba, en realidad de una especie de totem que protegía a la tribu que lo invocara. Aunque, en principio, pareciera que lo antedicho guarda cierto paralelismo con el mítico buey Apis de las leyendas egipcias, en realidad tienen muy poco en común, ya que estos últimos asociaban al animal —que veneraban vivo— a una de las dos luminarias, concretamente a la Luna.

Otro aspecto importante a señalar, entre la población hebrea, era el rito del "nazareno". Todo surgía, por la exigencia de pureza, por la necesidad de evitar cualquier contacto con todo aquello que pudiera considerarse impuro. En tal sentido, gran número de personas decidían retirarse y vivir en soledad. Según relata el "Libro de los Números", algunas personas hacían votos de "nazir" o nazareno ("nazareno" significa separado, consagrado), y se apartaban de la sociedad, y olvidaban a su propia familia y a sus íntimos; se rapaban la cabeza y no bebían ninguna bebida alcohólica.

"PUEBLO ELEGIDO"

Aunque Saúl siempre salía victorioso de todas sus batallas, sin embargo, en un aciago día, fue derrotado en la gran llanura de Jezrael por los certeros arqueros filisteos, quienes clavaron sus flechas mortíferas en el cuerpo exánime de Saúl y, como sangriento colofón, lo colgaron en las paredes de uno de los templos que habían erigido en honor de la diosa Venus. Una gran ironía, por lo demás, puesto que en el templo de la diosa del amor se exhibe el cuerpo de un hombre, producto del odio entre unos y otros.

Entonces, es ungido David como rey, un hijo de Saúl, quien conquista la mítica ciudad de Jerusalén y la convierte en capital política y religiosa de los hebreos, al tiempo que deposita en ella el Arca de la Alianza, que constituirá el dato —cargado de connotaciones simbólicas— que muestra fehacientemente el pacto llevado a cabo entre los hebreos, desde entonces transformados en "pueblo elegido", y el poderoso dios Yahvé.

ARCA DE LA ALIANZA

David, ante todo, fue reconocido como el rey de la unificación pues preconizó la unión entre Judea e Israel. Se proveyó, además, de mercenarios y logró, así, conquistar muchas de las ciudades—estado de los pueblos cananeos limítrofes, con lo que vio ensanchados sus territorios originales considerablemente.

Para trasladar el Arca de la Alianza —que contenía las "Tablas de Piedra", con la ley de Yahvé grabada en ellas— hasta Jerusalén, se contrataron los servicios de la carreta de Uzzá, quien condujo los bueyes durante el trayecto hasta que, por haber intentado sujetar el Arca —que iba dando tumbos a causa del mal estado del camino— para que no se cayera, fue herido como por ensalmo por un rayo de Yahvé. Y es que el Arca sólo podía ser tocada por familias privilegiadas y por sacerdotes. Mas, a raíz del incidente relatado, hasta el mismo David temió la ira de Yahvé y, para implorar la clemencia del airado dios, ordenó que cada cierto trecho, se hiciera un alto en el camino, se depositara el Arca en tierra y se sacrificara, en honor de Yahvé, "un buey y un carnero cebado".

Después de David, gobierna Israel un rey sabio y comprensivo para con sus súbditos: se trata de su hijo Salomón. Este, aunque era un buen diplomático no tenía, en cambio, las dotes guerreras de su padre y, por lo mismo, "no pudo evitar la pérdida de territorios como el de los edomitas, provenientes de la estirpe de Edom, que había sobrevivido a la matanza llevada a cabo por el jefe del ejército de David y cuyo representante, Hadad, había conseguido huir: éste se refugió con algunos hombres edomitas en Egipto y fue protegido por el Faraón de forma especial, hasta el punto que le dio por mujer a una de sus hermanas. Hadad fue adversario de Israel durante todo el reinado de Salomón."

LA "DIASPORA"

Sin embargo, durante el reinado de Salomón, el comercio y las transacciones mercantiles de todo tipo, especialmente con los territorios de Arabia, experimentaron un incremento sustancial. Por todo ello, Salomón decide utilizar tanta riqueza en la construcción de la "Casa de Yahvé en Jerusalén, en el monte Moria, donde Yahvé se había manifestado a su padre David."

No obstante, en tiempos de Salomón, los israelitas pierden las provincias arameas, con lo que se va debilitando el reino de Israel. Además, todo ello va constituyéndose en preludio de lo que a partir del año 926 (a. C.), fecha en la que muere el rey Salomón, se transforma en hecho consumado, a saber: la separación de Israel y Judá.

Jerusalén se erigirá en capital de Judá y, en cuanto al reino de Israel, carecerá de capital fija; la última de sus ciudades, constituida en centro político y religioso, será Samaria. Mas este lugar, considerado como centro neurálgico y administrativo por la población israelita, es destruido por el rey Sargón II, aproximadamente doscientos años después de la muerte de Salomón. Cuando la ciudad fortificada de Samaria fue destruida, los israelitas se dispersaron, y se refugiaron entre los pobladores de los territorios cercanos y limítrofes. Lo mismo sucede con Jerusalén, que sufre el acoso de Senaquerib y, tiempo después, es destruida por Nabucodonosor II, en el año 587 (a. C.), quien la había sometido a un asedio continuo durante un año. Sus habitantes huyen, y se dispersan, en todas direcciones, con lo que se produce un hecho histórico conocido con el nombre de "diáspora".

PROFETISMO

No hacia mucho que sus profetas les había avisado del peligro que se cernía sobre la raza judía y sus territorios: "el profeta Jeremías había alertado sobre las adversidades que se avecinaban, mas su pueblo no se hizo eco de tales palabras. Con la cautividad de Babilonia y con la destrucción del templo de Jerusalén comienza la decadencia de los distintos movimientos proféticos y, al mismo tiempo, se inician los movimientos religiosos y tradicionales que conformarán, con sus ritos y mitos, el llamado judaísmo."

La palabra de los profetas hebreos caía casi siempre, por así decirlo, en saco roto. Ni el pueblo, ni los sacerdotes, ni los gobernantes, hacían mucho caso de las amenazas verbales; premoniciones y avisos, de los profetas. Estos denunciaban la idolatría, la coacción y la hipocresía y, además, aborrecían el formalismo vacío de numerosos ritos y ceremonias, dirigidas por los sacerdotes y los gobernantes, con la asistencia del pueblo servil. Pero lo que verdaderamente hizo que los profetas cayeran en desgracia, y no fueran

aceptados entre los suyos (de aquí el célebre aserto "nadie es profeta en su tierra"), fue la denuncia constante y acerada de ciertas costumbres que ellos consideraban licenciosas: "los profetas critican el boato y la vida regalada de muchos israelitas ricos, deploran los vicios sexuales y rechazan toda actitud vanidosa."

LA FUERZA Y EL PODER DE YAHVE

Los pueblos quieren guardar celosamente sus dioses y ni siquiera pronuncian su nombre delante de personas de otra tribu, etnia, familia o país. La ley sagrada prohibía a los hebreos pronunciar el nombre de Yahvé; el incumplimiento de esa medida llevaba aparejado un drástico castigo: la pena de muerte.

Entonces, se hace necesario buscar varios nombres para referirse a una única deidad. Hay que evitar pronunciar el nombre sagrado de Yahvé y, al mismo tiempo, guardar en secreto la escritura de las cuatro consonantes que componen el misterioso tetragrama griego. En el se encuentran las vocales del nombre Adonai —que significa Señor— y, al pronunciarse, resulta la palabra Jehová. Algunos autores sostienen, en cambio, que la verdadera pronunciación es Jaaové, que contiene el lexema formado por las consonantes HWH, significado del concepto "ser". De aquí una de las propias formulaciones del dios al hablar de su propia identidad: "Yo soy el que soy" o "Yo soy el existente". Según otras versiones, el nombre de la deidad superior estaba considerado como tabú y, por esto mismo, había que guardarlo en el mayor de los secretos. Estaba prohibido nombrarlo. Además, pudiera suceder, por otra parte, que los enemigos llegaran a percatarse del nombre de la deidad de un determinado pueblo y, por lo mismo, al evocarlo, harían que el dios se volviera contra sus antiguos adoradores y protegidos. Se trataba, pues, de una medida de seguridad y supervivencia para todo un pueblo, al mantener en secreto el nombre de sus deidades superiores.

MITO DE LA CREACION

Además de Jehová, también existía el nombre de Elohim para referirse a la única deidad, y los libros sagrados recogen estas designaciones en los relatos de la creación; "En el día que Jehová Elohim creó la tierra y los cielos. Ningún arbusto había todavía sobre la tierra, ninguna yerba había germinado aún, porque Jehová Elohim no había hecho todavía que sobre la tierra lloviese y ni había hombres que cultivasen el suelo. Pero una nube se levantó de la tierra y

regó el suelo. Y Jehová Elohim formó al hombre con el polvo del suelo y sopló en las narices el aliento de la vida".

Antes de topar con Jehová, los hebreos tenían otras deidades menores y más débiles. Adoraban a los genios o espíritus de ciertos fetiches, entre los que se encuentran los denominados "terafim"; éstos eran pequeños ídolos que podían transportarse, y que presidían el interior de las tiendas de las diversas tribus. El mismo rey David los llevaba consigo en sus traslados y, cuando se encontraba en peligro, permitía que los adivinos y magos los invocasen para obtener su ayuda. El mismo término "Elohim" significa "los dioses" (en plural, lo cual indica que veneraban a varios dioses y que, por tanto, no eran aún monoteístas). Sin embargo, Yahvé es un dios celoso y no quiere otros dioses fuera de él. Es, además, "el dios de los ejércitos, y exige obediencia ciega y sumisión plena. Se le erigía culto y, en su honor, se sacrificaban animales de los rebaños y se suponía que en la comida de comunión el propio Yahvé tomaba parte. Se le reservaba la sangre de los animales y a los mortales se les prohibía."

UN DIOS PADRE SIN ROSTRO

Yahvé se manifiesta de diversas formas, pues su rostro no lo ha visto nadie, ni lo verá jamás. Los elegidos reconocen su voz y le obedecen, ya que da suficientes pruebas de su poder. Por ejemplo, elimina a los primogénitos de los egipcios y respeta las casas de los israelitas, quienes previamente habían embadurnado sus puertas con la sangre del cordero como señal convenida.

Siempre existían datos, pruebas e indicios, que indicaban la presencia de Yahvé, quien enseguida mostraba su poder de una u otra forma. Los prodigios que obraba tenían, no obstante, un fin práctico: convencer al Faraón de Egipto para que dejase en libertad a los israelitas, o mostrar ante éstos su vigor y su fuerza.

Un pueblo subyugado deja sus antiguas creencias, abandona a sus ídolos y se somete al mandato de Yahvé para que éste lo libre de la ira de los faraones y lo conduzca, a través del desierto, hacia una hermosa tierra.

Sin embargo, en un principio, los egipcios no tenían ni la menor intención de dejarlos partir, por lo que la intervención de Yahvé se hace manifiesta y necesaria. Transmite sus órdenes a Moisés para que éste actúe conforme a sus palabras. Como Yahvé carece de rostro y de cuerpo visible se sirve de un mortal en todas sus acciones.

Lo primero que el encomienda a su subordinado es la misión de poner al Faraón egipcio en antecedentes de su existencia y de sus atributos. Más el Faraón no parece darse por aludido ya que, por lo común, no cumple sus promesas.

Yahvé se dispone a mostrar el alcance de su poder y, en un primer momento, hace que Moisés golpee las aguas de los ríos egipcios. Al instante se convierten en sangre, y los ciudadanos egipcios no pueden beber, y los peces mueren. Al cabo de una semana, el Faraón promete que dejará en libertad al pueblo israelita; el primer aviso de Yahvé fue decisivo. Pero serán necesarios muchos más para que les sea permitido, a los elegidos, abandonar Egipto.

LAS PLAGAS

De nuevo Yahvé envía a Moisés ante el Faraón egipcio para anunciarle que, de persistir en su actitud negativa, una nueva muestra de su poder podrá ser comprobada por aquél: Y dijo Yahvé a Moisés: "Preséntate al Faraón y dile: Así dice Yahvé: Deja salir a mi pueblo para que me dé culto. Si te niegas a dejarle partir infestaré de ranas todo tu país. El río bullirá de ranas, que subirán y entrarán en tu casa, en tu dormitorio y tu lecho, en las casas de tus servidores y en tu pueblo, en tus hornos y en tus artesas. Subirán las ranas sobre ti, sobre tu pueblo y sobre tus siervos".

Como el Faraón intuyera el daño que le causaba esta plaga de ranas prometió a Moisés que dejaría salir de Egipto a todos los israelitas. Más de nuevo incumplió su promesa y fueron necesarios muchos otros avisos y muestras de poder por parte de Yahvé para que, al fin, el Faraón consintiera en llevar a cabo las peticiones antedichas.

Finalmente, los israelitas salen de Egipto —no sin antes despojar a sus opresores de los objetos de oro y plata que tenían—, y se adentran en el desierto tras una columna de fuego y una nube que les guía.

El Faraón decide perseguirlos pero, según narra el relato bíblico, es tragado por el mar Rojo junto con todo su ejército, mientras los israelitas, por el poder de Yahvé, "que hizo soplar durante toda la noche un fuerte viento del este que secó el mar", lograron atravesarlo a pie, sin grandes dificultades.

EL MONTE SINAI

Cuando los mortales buscan la protección de un "dios padre" es porque confían en que no va a abandonarlos en su infortunio, y porque esperan que siempre acuda en su ayuda.

Cuando los israelitas caminan por el desierto, Yahvé envía el maná para alimentarlos: "Mira yo haré llover sobre vosotros pan del cielo; el pueblo saldrá a recoger cada día la porción diaria".

Aunque durante mucho tiempo se alimentaron únicamente de maná — el cual era "como semilla de cilantro, blanco y con sabor a torta de miel" —, sin embargo, los israelitas no se sentían del todo a gusto y, en ocasiones, protestaban o maldecían su suerte. Además, ahora se dedican a adorar a un becerro de oro, todo lo cual puede provocar la ira de Yahvé, puesto que es un dios muy celoso y, además, no permite compartir su gloria con otras deidades inferiores; más aún: fuera de él no hay ningún otro dios.

NI DIOSES DE PLATA NI ORO

Se hace, por tanto, necesaria una norma escrita y perdurable, por la que regirse para, así, evitar confusiones y malentendidos. Moisés es reclamado por Yahvé — que siempre necesita de intermediarios — y se le cita en la cumbre del Monte Sinaí: "Sube hasta mí, al monte; quédate allí, y te daré las tablas de piedra — la ley y los mandamientos — que tengo escritos para su instrucción."

Aunque acompañaron a Moisés su hermano Aarón, y varios ancianos israelitas, sólo le estaba permitido acercarse al primero, es decir, a Moisés: todos los demás deberían contemplar la escena desde un lugar apartado. Y hete aquí que una nube cubrió el monte Sinaí, y entre truenos y relámpagos se manifestó la gloria de Yahvé, quien entrega las Tablas de la Ley a Moisés. De esta forma, un pueblo sella una alianza con una poderosa deidad a la que, a partir de ahora, deberá sumisión y adoración:

"Yo, Yahvé, soy tu Dios, que te ha sacado del país de Egipto, de la casa de servidumbre.

No habrá para ti otros dioses delante de mi.

No te harás escultura ni imagen alguna ni de lo que hay arriba en los cielos, ni de lo que hay abajo en la tierra, ni de lo que hay en las aguas debajo de la tierra.

(...) No haréis junto a mi dioses de plata, ni os haréis dioses de oro. Hazme un altar de tierra para ofrecer sobre él tus holocaustos y tus sacrificios."

A partir de ahora, hará objeto único de culto y adoración, al poderoso Yahvé, y desechará todo ídolo o fetiche terrenales.

CESTILLA DE PAPIRO

La Alianza entre Yahvé y el pueblo hebreo queda sellada del modo antedicho y en las tablas de piedra que Moisés recogió en el monte Sinaí, aparecerán grabadas, en forma de preceptos, las obligaciones para con tan terrible deidad. Y, así, el primer mediador, e intérprete, de la palabra divina fue elegido de entre los hijos de los mortales. El nacimiento mismo de Moisés. y los diversos avatares que se suceden entonces, acaso presagiarán su posterior protagonismo. En el "Libro del Éxodo" se narra la historia de una criatura que se libró de perecer ahogada porque no fue hallada por las huestes del Faraón egipcio, quien había ordenado que todos los varones israelitas, recién nacidos, fueran arrojados al río Nilo. Sin embargo, y curiosamente, fue una hija del propio Faraón quien salvó a Moisés —nombre que significa "de las aguas lo he sacado"— de perecer ahogado en el río. He aquí el relato de los hechos: "Un hombre de la casa de Leví fue a tomar por mujer una hija de Leví. Concibió la mujer y dio a luz un hijo; y viendo que era hermoso lo tuvo escondido durante tres meses. Pero no pudiendo ocultarlo ya por más tiempo, tomó una cestilla de papiro, la calafateó con betún y pez, metía en ella al niño, y la puso entre los juncos, a la orilla del río. La hermana del niño se apostó a lo lejos para ver lo que le pasaba.

Bajó la hija del Faraón a bañarse en el río y, mientras sus doncellas se paseaban por la orilla del río, divisó la cestilla entre los juncos, y envió una criada suya para que la cogiera. Al abrirla, vio que era un niño que lloraba. Se compadeció de él y exclamó: "Es uno de los niños hebreos". Entonces dijo la hermana a la hija del Faraón: "¿Quieres que yo vaya y llame una nodriza de entre las hebreas para que te críe este niño?"

"Vete", le contestó la hija del Faraón. Fue, pues, la joven y llamó a la madre del niño. Y la hija del Faraón le dijo: "Toma este niño y críamelo que yo te pagaré". Tomó la mujer al niño y lo crió. El niño creció y ella lo llevó entonces a

la hija del Faraón, que lo tuvo por hijo y le llamó Moisés, diciendo: "De las aguas lo he sacado".

Algunos estudiosos de la historia y de la mitología han advertido del paralelismo entre la historia de Moisés — narrada en el Libro de Exodo y la infancia de un rey de Akad llamado Sargón (nombre que significa "Señor de las Cuatro partes del Mundo") quien invadió Mesopotamia durante su juventud y, cuando era niño, su madre se había visto obligada a depositarlo en una cestita trenzada con juncos.

ORGANIZACIONES SECRETAS

Si hurgamos en el ancestro del pueblo hebreo, descubriremos que antes de abrazar ese radical monoteísmo que los caracteriza, tenían sus fetiches y sus ídolos y, por lo mismo, practicaban —como otros pueblos de la misma zona y época— el politeísmo. Adoraban deidades, por ejemplo, que provenían de los fenicios. Y, también, siguiendo las enseñanzas de un hijo de Abraham, llamado Madián, habían fundado sectas y organizaciones, que recibían el nombre de madianitas, y en las que se veneraba a un ídolo denominado Abda.

También existía una deidad que personificaba el mal; se llamaba Asmodeo (nombre que significaba "el que hace perecer") y, según la creencia popular, había sido obligado por Salomón a trabajar en la construcción del templo de Jerusalén, Asmodeo tenía por misión, también, introducir la desconfianza entre los cónyuges para, así, desunirlos y romper su matrimonio. Se le consideraba, además, como una especie de Ángel Exterminador.

LEVIATAN

Pero de manera especial, sobresalía en la mitología hebrea un Dragón o "Serpiente Huidiza", también denominado "Leviatán". Ya los fenicios hablaban de este monstruo y, en sus leyendas, lo hacían provenir del caos primitivo. Para los hebreos sólo cabía la posibilidad de que fuera uno de los muchos hijos de Lilith, mujer legendaria —desposada con Adán— que paría toda clase de criaturas deformes, monstruos y demonios. Se temía que el Leviatán despertara e introdujera el mal en el mundo; por ejemplo, en el "Libro del Apocalipsis" se le considera como la personificación del mal que se enfrenta, a su vez, con la bondad encarnada en la deidad superior.

Pero es en el Libro de Job en donde se encuentra la más exhaustiva descripción del Leviatán:

*"Y a Leviatán, ¿le pescarás tú a anzuelo,
sujetarás con un cordel tu lengua?
Harás pasar por su nariz un junco?,
¿taladrarás con un gancho su quijada?
(...) ¿Acribillarás su piel de dardos?,
¿clavarás con el arpón su cabeza?
Pon sobre él tu mano:
¡al recordar la lucha no tendrás ganas de volver!
¡Sería vana tu esperanza
porque su vista sola aterra!
No hay audaz que lo despierte,
¿Y quién podrá resistir ante él?
¿Quién le hizo frente y quedó salvo?
¡Ninguno bajo la capa de los cielos!
Mencionaré también sus miembros,
hablaré de su fuerza incomparable.
¿Quién rasgó la delantera de su túnica
y penetró en su corazón doble?
¿Quién abrió las hojas de sus fauces?
¡Reina el terror entre sus dientes!
Su dorso son hileras de escudos,
que cierra un sello de piedra.
Están apretados uno a otro,
y ni un soplo puede pasar entre ellos.
Están pegados entre sí
y quedan unidos sin fisura.
Echa luz su estornudo,
sus ojos son como los párpados de la aurora.
Salen antorchas de sus fauces,
chispas de fuego saltan.
De sus narices sale humo,
como de un caldero que hierve junto al fuego.
Su soplo enciende carbones, una llama sale de su boca."*

MITOS DE OCEANIA

En primer lugar, si queremos hablar de la mitología de la región, debemos empezar por tratar de situar a Oceanía en el contexto físico, ya que, aunque se hable de ella como si se tratara de un continente más, no es tan sencillo precisar con claridad su justificación geográfica. El acuerdo más reciente que se ha tomado sobre sus límites, precisa que es un conjunto de tierras dividido en dos

zonas. Australasia y Melanesia, que comprenden a Australia y Nueva Zelanda, por un lado y a Melanesia. propiamente, Micronesia y Polinesia. Pero también se suele considerar a Oceanía dividida en cuatro grandes apartados. El primero es Australia con la mayor masa de tierra firme. Tras ella están Micronesia, Melanesia y Polinesia, este último grupo es el más extenso de los insulares, ya que comprende todas las islas encerradas en un polígono que va desde las dos mayores islas, las de Nueva Zelanda, hasta la isla de Pascua la más cercana a la costa americana, pasando por las Hawai, Tahití y Samoa. Por lo tanto, se han abandonado las antiguas convenciones que presupuestaban que Malasia, la actual Indonesia, o una parte de ella, Filipinas y otras islas, como el archipiélago japonés de las Kuriles, formaban parte de esta quinta región continental.

Oceanía es una zona eminentemente insular, ya que, aparte del gran territorio continental de Australia más la isla de Tasmania, Papúa, y las dos islas de Nueva Zelanda, el resto está compuesto por más de diez mil islas e islotes, con una extensión total de unos 120.000 kilómetros cuadrados, lo que viene a dar un (engañoso) promedio de poco más de diez kilómetros cuadrados por isla, cifra que da idea de la escasa concentración humana, de la dispersión de su población y de la elevada cantidad de áreas separadas que forman este conjunto tan heterogéneo.

En cuanto a la división de su población, digamos autóctona, hay dos grandes grupos étnicos muy diferenciados: melanesios, de rasgos predominantemente negroides, y micronesios, de rasgos más mongoloides. Los micronesios, a su vez, se distribuyen en unas diez zonas lingüísticas distintas. La población primera de esta región llegó principalmente desde Asia (ya que también hubo emigraciones menores desde América) por sucesivas oleadas hace sólo unos veinte mil años y muchos de los territorios insulares más orientales son de muy reciente población incluso algunos han recibido a su población primitiva en el primer milenio de nuestra era, como es el caso particular de las islas Hawai, que recibieron a los primeros inmigrantes, venidos desde las islas Marquesas, en el siglo V, con segunda emigración que llegó desde Tahití, en los siglos IX y X.

UNA CONSTANTE ANIMISTA

En toda Oceanía, especialmente en Melanesia, el animismo es el sistema de creencias más importante. Este sistema animista, como señalaba Sir James G. Frazer, quien realizó uno de los mejores estudios de la zona, es la demostración de que aquí la magia ha dominado a la religión y la ha vencido en toda la línea. Porque el ser humano, al sentirse impotente ante las fuerzas de la naturaleza, al no poder acceder a su control, o, por lo menos, al no poder prever su desarrollo,

trata de improvisar un ritual que le dé la posibilidad de recuperar parte de la confianza perdida.

El animismo tiene dos notas peculiares: el particularismo y el ceremonialismo. Se intenta trabajar sobre el alma, el espíritu particular, individual y definido, de cada uno de los elementos sobre los que se desea actuar y, al considerar su personalidad espiritual, se quiere descubrir la manera de agradar o atemorizar al espíritu en cuestión. Para ello, el pretendido conocedor de esas almas, desarrolla la ceremonia que mejor le parece que puede resultar, de acuerdo con su intención. En este caso, resulta claro que no hay necesidad de mediador, de sacerdote, porque las reglas se van creando según aparece la necesidad correspondiente. El espíritu de la cosa, del animal, o del fenómeno en cuestión, es un alma concreta y el practicante también lo es; por lo tanto, la ceremonia animista es una conversación, un trato personal entre el espíritu y el demandante, que se ayuda con la magia que él conoce, que ha aprendido de sus mayores, o que ha intuido que es la más indicada para ese alma, la mejor para esa ocasión concreta.

EL ANIMISMO HOY

Un interesante ejemplo actual de este culto animista lo tenemos en Papúa Nueva Guinea, la mitad independiente de la isla de Nueva Guinea, con una extensión de cerca de medio millón de kilómetros cuadrados y una escasa población, poco más de tres millones de habitantes; pues bien, en este nuevo país, en el que apenas un tres por ciento de la población se declara no cristiana oficialmente, existe el culto animista más moderno que se conoce. Empezó con la llegada de los europeos y su despliegue de grandes embarcaciones, de las que se descendía portentosas maquinarias, instrumentos y bienes, hasta entonces desconocidos para los papúes (nombre malasio que se refiere al pelo encrespado de los aborígenes). Pues bien, desde la Segunda Guerra Mundial, un momento en el que los papúes asistieron a un incremento portentoso de transportes militares en su isla, Papúa ha visto cómo se aceleraba y se institucionalizaba el culto de la carga (Cargo Cult), con ceremonias particularizadas en la espera de los papúes a que cese la intervención maléfica del hombre blanco, el extranjero que muy bien saben que fue quien desvió la carga, a ellos destinada, primero en los barcos y ahora en los aviones; en el ritual colectivo de este culto se oficia a través de modelos de aviones hechos ingenuamente en madera, con los que se invoca a los de verdad; la ceremonia se desarrolla periódicamente en las inmediaciones del aeropuerto de la capital, en otra maqueta ritual del aeropuerto de Port Moresby, precisamente para hacer que la magia actúe sustitutoriamente, al ser evidente que los aborígenes no tienen el poder ni los medios técnicos necesarios para reclamar por la fuerza esa carga tan anhelada que exigen. Desde

luego, se afirma que no hay signos de que este culto haya remitido con el paso del tiempo, al contrario, cada día parece más establecido y mejor definido. Pero, al mismo tiempo que existe este culto moderno, se sigue creyendo que Kat fue el héroe que trajo la noche a los humanos. La magia, en toda Oceanía, se asimila a una forma de defensa ante la realidad y su última consecuencia, la magia destructiva no es más que un arma utilizada por el oficiante en un acto de legítima defensa para destruir al enemigo, a quien no se le puede detener de otro modo, pero esta magia destructiva sólo reviste el inofensivo aspecto (para nosotros, que no tenemos la maldición) de un sortilegio pronunciado con todas las condiciones prescritas por el ritual.

EL TOTEMISMO, EL OTRO PILAR

Una visión especialmente significativa fue la que obtuvo de Australia el gran sociólogo Emile Durkheim, quien describió en su obra "las formas elementales de vida religiosa" (1915) todo lo que pudo observar sobre el totemismo en Australia, en los núcleos de población indígena, definiendo ese totemismo con una forma de pensamiento que concibe a los seres humanos como otra de las diversas partes integrante de una sola naturaleza. En el totemismo, la vida entera es una unidad, y la vida religiosa, la creencia, todo está encadenado al conjunto universal. Las ceremonias son la parte más importante de esta forma de creencia y, más aún, las grandes ceremonias (como en todas las religiones establecidas) son también otra forma directa de explicar la sociedad; por eso, en los escasos grupos aborígenes que viven en el interior de Australia, todavía se pueden encontrar grandes ritos en los que la presencia de la mujer está vetada. Esta prohibición no es sino otra forma de acentuar la diferencia social entre hombres y mujeres. Estas, por su parte, también tenían y tienen ceremonias exclusivas y separadas, como separada en su vida civil. Naturalmente, se trata de una sociedad en la que la poligamia era una forma habitual de construcción familiar, con un número de esposas variable dentro del continente australiano, pero oscilando entre un mínimo de dos o tres y un máximo de veintinueve entre los tiwi. En el establecimiento del número de esposas, el criterio más importante era el de los medios de los que disponía el cabeza de familia y, como en todas las poligamias, la primera o primeras esposas eran las que pedían que se tomaran nuevas, ya que la incorporación de esposas jóvenes descargaba de trabajo a las existentes y se traducían en un aumento de la potencia económica del grupo familiar.

PRACTICAS TOTEMICAS DE AUSTRALIA

Entre las prácticas religiosas propias de Australia es posible encontrar en Arnhem a verdaderos cantantes tradicionales del ritual del "cotilleo", oficiantes en trance que recitan lo que los espíritus les están comunicando en su especial diálogo personal. Pero la práctica totémica más representativa del territorio Ananda, en Australia, está en los Tjurunga, los objetos sagrados elaborados sobre cantos rodados o piezas de madera, con decoración y lenguaje sagrado, hecho a base de incisiones rituales. Otros ritos totémicos de Arnhem han sido desde tiempo inmemorial los maraiin y los rangga. Los primeros eran representaciones realistas de personas, animales, plantas y objetos; los rangga eran postes ceremoniales. Pero todo ello construido sin ninguna idea de permanencia, ya que se trataba de objetos que se sabían perecederos, porque estaban tan sólo destinados a servir de mensaje ritual en esa ocasión concreta. En el totemismo, la preocupación trascendental de los seres humanos se centra en dos puntos solamente: en primer lugar, que las estaciones no interrumpiesen su habitual sucesión ni variasen en su forma climática; después, que la vida mantuviera también su ritmo habitual y que discurriese con la continuidad esperada, es decir, que los seres vivos pudieran seguir viviendo tranquilamente, como siempre se había vivido, dentro de las coordenadas conocidas a través de generaciones, sin que se tuviera que sufrir por consecuencia de algún cambio inesperado y no deseado.

LA FACIL ENTRADA DE LOS EUROPEOS

En Oceanía, el hombre blanco que acaba de llegar a la zona no encuentra oposición alguna, ni a su presencia ni a sus ideas. Sólo los fuertes núcleos maorís de Nueva Zelanda, los habitantes más guerreros de toda Oceanía, se enfrentan con los recién llegados hombres blancos, y lo hacen durante un largo período, sin importarles las numerosas bajas causadas por un enemigo mejor armado y aún mejor informado. Son dos las causas de esta aceptación tan rápida, aparte del carácter abierto de los distintos grupos de población establecida. En las islas de menor tamaño y población de Polinesia y, sobre todo, en las Hawaii, se hace evidente la superioridad de los recién llegados y los habitantes, con un pragmatismo asombroso, prefieren seguir en todo los dictados de los europeos, hasta en lo concerniente a sus diversas doctrinas cristianas que han tratado con ellos, para tomarse todo el tiempo necesario, hasta llegar a establecer la forma más conveniente de actuar después. Por otra parte, en Melanesia, el color pálido de las pieles europeas está relacionado con la muerte, con los sagrados espíritus de los muertos. Es ése aspecto blanquecino el que hace respetables a los hombres blancos a los ojos de los melanésicos y, en consecuencia, se acata su presencia y se obedecen sus órdenes, porque son la gente venida del más allá, no sólo del otro lado del mar y, para mayor evidencia, el poder que emana de este heterogéneo, pero decidido grupo de marineros, penados, soldados, traficantes,

misioneros y aventureros, con sus grandes y hasta entonces desconocidas embarcaciones, sus armas de fuego y sus inexplicables pertenencias y energías, no hace sino reforzar el primer concepto de que pertenecen a un grupo distinto de seres sobrenaturales, cuando menos.

MITOS COMUNES

Hay muchos puntos comunes en la mitología de las distintas agrupaciones insulares de Oceanía. Pero, naturalmente, las coincidencias son tantas como las discrepancias y las peculiaridades de cada etnia o grupo, digamos nacional, sobre todo, porque la enorme dispersión geográfica hace impensable que, aunque se partiera de la misma raíz religiosa, fuera posible conservar inalterada la esencia tras poco más de un par de generaciones, principalmente en la cultura de transmisión oral, en la que tres generaciones es el máximo pasado que se puede establecer con precisión cronológica. Por lo tanto, la característica primera de la mitología de toda la región de Oceanía es que se mezclan con suma facilidad los cultos generales de la zona con los desarrollados localmente, sin que exista el más mínimo roce u oposición a ese maridaje. Uno de los seres legendarios y semidivinizados que aparece con mayor frecuencia en las diferentes áreas es Maui o, más exactamente, Maui-Tiki-Tiki, que es el héroe legendario, el ser divinizado de origen un humano pescador. El es quien fue capaz de realizar el descubrimiento del fuego. Y, como en tantas y tantas mitologías, ese héroe proporcionador del supremo bien del fuego no actuaba en su provecho, porque el gran Maui-Tiki-Tiki, una vez que poseyó el secreto del fuego, lo cedió generosamente a sus compañeros los humanos. También se tiene al gran Maui por divinidad de los primeros frutos en algunas zonas de Polinesia y Micronesia. En Nueva Zelanda, para los maorís, Maui es la divinidad que representa al Cielo; en las islas Hawai, Maui-Tiki-Tiki es el mismo dios que Kanaroa, es decir, es el dios supremo de su panteón, mientras que en las islas Tonga, al noroeste de Nueva Zelanda, Maui es tan sólo uno de los dioses sencillamente importantes de su abigarrado olimpo local. Pero también en Nueva Zelanda, en las Hawai y en las Tonga, se coincide en relacionar a Maui el pescador con el origen de la tierra; firme, ya que en las tres zonas, tan dispares, se habla del pescador Maui como del artífice de ese prodigio que fue el recuperar la tierra seca y habitable de las profundidades del mar. En otras zonas de Australia, como Queensland o New South Wales, se cuenta que Maui marcó de rojo la cola de un pájaro local, porque el ave quiso robarle el fuego que él había descubierto, que es una leyenda muy similar a la que se cuenta de los pájaros y el fuego en las islas Hawai.

LA ISLA DE PASCUA. EN EL EXTREMO ORIENTAL

La isla de Pascua, Rapa-Nui en su toponímico original, marca el confín oriental de Oceanía, en una lejana avanzadilla que se sitúa a más de dos mil millas marinas de la Polinesia Francesa, a más de mil millas de Pitcairn y a otras dos mil millas de la costa de Chile, país al que ahora está adscrita, casi en zona de nadie. Esta isla aparte de las insensateces extraterrestres que se han urdido a partir de la sorprendente presencia de los moais, sus peculiares estatuas monolíticas, es también la muestra de que la separación ha conllevado la pérdida de la tradición original maorí, aunque se conserve gran parte del idioma primigenio en el lenguaje actual. En el caso concreto de la isla Rapa-Nui, también hay que decir que las sucesivas erupciones de sus tres volcanes, que prácticamente llegaron a acabar con casi toda la vida humana en su superficie, son por causas de este olvido de las tradiciones, junto con las mortíferas incursiones de piratas y las no menos crueles expediciones desde las costas americanas en busca de más esclavos para dotar de mano de obra barata a las grandes plantaciones continentales, lo que lleva hasta la pérdida de la capacidad de comprensión e interpretación completa del lenguaje autóctono de los pictogramas que se conservan en las escasas tablillas supervivientes, en las pocas rangorango no destruidas. Lo que sí se mantiene en parte es la leyenda del rey Hotu Matua, de un ariki del desconocido y lejano reino de Hiva, que se vio obligado a abandonar su tierra cuando las aguas del mar circundante empezaron todas a crecer, inundando poco a poco la isla de Hiva, destruyéndolo todo con su imparable crecida, hombres, animales y cultivos. Hotu Matua mandó a uno de sus más leales súbditos, al fiel Hau Maka, que realizara un viaje de exploración, sumergido en los poderes de un sueño mágico, para encontrar una nueva tierra a la que llevar a la parte de su pueblo que pudiera salvar. Hau Maka soñó en primer lugar con los islotes que rodean Rapa-Nui, y les dio los nombres de los nietos que iba a tener en el futuro; desde ellos divisó la isla grande y a ella fue. La recorrió toda, por la costa y el interior, viendo las playas y subiendo a los volcanes, poniendo a todos los puntos su debido nombre hasta elegir Anakena, en la costa del norte de la isla, como lugar de arribada para las canoas que habían de venir a traer más tarde a toda la gente de Hiva que pudiera escapar de la muerte segura.

LA EXPEDICION A RAPA NUI

Despertado de su sueño, Hau Maka comunica el contenido del mismo al ariki Hotu Matua; el rey, contento con el preciso mensaje onírico recibido por Hau Maka, ordena que siete hombres salgan para la isla para esperar en ella la llegada del grueso de la emigración que ha de conducir más tarde el araki. Salen entonces hacia la isla salvadora de Rapa Nui los siete elegidos: Ira, Raparenga,

A-Huatava, Ku-uku-u, Nomona A-Huatava, Ringingi A Huatava, Uure A-Huatava y Makoi Ringingi A-Huatava. Cumpliendo el real mandato, los siete llegan a la isla indicada, pero lo que ven no les gusta, están en una isla arrasada por los vientos, rodeados por fuertes corrientes circulares que no permiten la navegación hacia el mar abierto, en una mala tierra llena de matojos y donde no parece posible cultivo alguno. Cuando, tras los siete años dedicados a la construcción de los dos catamaranes gigantes, llega, por fin, a Rapa Nui la expedición desde Hiva, con el ariki Hotu Mutua, con la ariki Vakai, al mando de un catamarán. En el otro va su hermana Ava Rei Pua, esposa del ariki Tuu-ko-Ihu. En total son doscientos los pasajeros de las dos grandes embarcaciones, cien en cada una de ellas. Desde tierra, los siete de la isla tratan de avisar que no se dejen llevar por las aguas y salgan de allí, pues Rapa Nui no es un buen sitio para tratar de seguir la vida. Pero Hotu Matua les contesta que no hay otra tierra para ellos más que esa isla. Y se separan las dos piraguas, para que cada una llegue a Anakena desde un rumbo distinto: Hotu Matua y su esposa Vakai lo hacen por el este, su hermana Ava Rei Pua se acerca por el oeste. Las dos mujeres paren nada más pisar tierra firme; Vakai tuvo un hijo, su cuñada Ava Rei una hija; la estirpe real fue la primera en nacer en la nueva tierra. Tras el doble nacimiento, el rey y su comitiva plantaron las primeras semillas, aquellas semillas traídas desde la Polinesia y que dan forma a una isla de Hiva rediviva, a pesar de que ya no se pueda salir de Rapa Nui y el pueblo de navegantes olvide la navegación y quede confinado en el último rincón del Pacífico.

LOS DIOSES DE RAPA NUI Y LOS MOAIS

Sin embargo, en todo este relato de la salida del rey Hotu Matua (Matua significa padre) de la isla Hiva y la posterior llegada de los maorís a Rapa Nui, no hay ninguna explicación para los gigantescos moais, que nada significan para los actuales habitantes, ni como ídolos sagrados ni como estatuas de personajes históricos o legendarios respetados, aparte del hecho de comentarse que antes de que estos maorís llegasen, habitaban la isla la gente de orejas largas, a la que el pueblo de los orejas cortas del araki Tuu-ko-Iho, el esposo de Ava Rei Pua, dieron muerte, tratando de explicar su desconocimiento sobre el origen de los moais, y la plausible versión de la desaparición de los tallistas de aquellos monolitos antropomórficos, de los que sólo saben que muchos están abandonados en las canteras de las cumbres, a medio tallar, sin que ningún rapanuino haya podido jamás dar cuenta de cuándo ni de cómo se produjo tal interrupción en su tallado y posterior erección, ni la razón de su presencia en las laderas de la isla. En cuanto a la mitología de la isla de Pascua, se menciona en primer lugar al dios-pájaro Makumaku, del cual hay multitud de tallas antiguas, seguramente de la misma época que la de los constructores de moais, en las rocas de las montañas volcánicas de la isla: se habla de la existencia de los Aku-

aku los espíritus invisibles que dan la clave de las ánimas a la población de origen maorí; se cree en otros dioses secundarios, como son Hava, Hiro, Raraia Hoa y Tive, pero no existe una doctrina sólida que una a estos dioses y espíritus de una manera coherente, ni siquiera que pueda establecer un nexo entre las esculturas y los pobladores actuales, ya que los nombres del mito que se han mantenido a la cristianización sólo son personificaciones animistas residuales que dan sentido a determinadas manifestaciones visibles de las fuerzas más temidas de la naturaleza.

DE VUELTA A AUSTRALIA

Aunque Australia es un continente— isla de una enorme extensión, con casi ocho millones de kilómetros cuadrados, la desertización del interior ha hecho que, desde tiempo inmemorial, los núcleos de población aborigen de Australia se hayan dispersado en las más fértiles zonas costeras; por esa razón, son muy diversos los desarrollos mitológicos propios, con influencias exteriores, o sin ellas. Entre los dioses principales está Upulera, el Sol, pero en las tribus de Queensland se dice que el Sol (que es femenino) fue creado por la Luna, y la tribu Arunta piensa que el Sol es una mujer nacida de la tierra y que ascendió al cielo con una antorcha, aunque muchos grupos creen que el Sol salió del interior de un gran huevo de emú lanzado al Cielo, recibiendo el dios del Cielo advocaciones como Koyan y Peiame. Como se puede ver, la Luna es una divinidad de más categoría que el Sol, su creador en muchas ocasiones, y se da bastante más importancia a su recorrido nocturno que al diurno del Sol. En Victoria, en el suroeste australiano, es el dios Pungil o su hijo Pallian, el creador del primer hombre, al que modelan, uno u otro, del barro, aunque otras tribus del país hablan del excremento de los animales como la base de su creación, o de hombres hechos de piedras y mujeres hechas con la madera de los arbustos, o sacadas del fondo de una charca, con Pungil como padre de los hombres y Pallian como padre de las mujeres. También se cita a los hermanos gemelos Inapertwa como los dos creadores de los primeros seres humanos, siendo el dios Nurrudere el creador del Universo completo. En Queensland, en el noreste, Molonga es el nombre dado al demonio. El demonio Potoyan es otra de las personificaciones del mal, siendo Wang el nombre de las almas sin cuerpo de los difuntos, mientras que Ingnas es el apelativo dado a los duendes y el de Kobone es el nombre de un animal totémico con poderes mágicos. Pero, como ya se ha comentado antes, son las explicaciones animistas de los animales las que figuran en el primer lugar de la mitología indígena australiana, con los pájaros ocupando, a su vez, el escalón principal de los totems zoomórficos, sobre todo en las leyendas relacionadas con el descubrimiento del fuego, ya que son pájaros tan distintos entre sí como el cuervo, la grulla, el halcón, el reyezuelo, los que roban, traen, o logran directamente con su esfuerzo el primer brote de la llama

viva; pero también los pájaros son mensajeros del día y de la noche, de la vida y la muerte, pescadores y cazadores primigenios, y hasta una gran ave terrestre, como es el avestruz australiano, el emú. Es madre involuntaria del Sol, porque de un huevo suyo salió el astro-rey.

NUEVA ZELANDA

Los maorís fueron los más combativos y aventureros pobladores del área, emigrantes eternos de los mares de Oceanía; con ellos se extendieron también sus divinidades, bajo la presidencia del dios Tangaroa, que es el ser supremo y con la inevitable presencia de la divinidad más ubicua, Maui, que es el dios del Cielo y está acompañado por su esposa Innanui. En ese cielo brilla Rona, el Sol del día, y Moramá, la Luna de la noche, aunque exista Papa, la Madre, que también representa a la Luna, siendo entonces Rangi o Raki, su compañero y el dios del Cielo para otros grupos de Nueva Zelanda, para los que ésta es la dualidad suprema. La raza humana comenzó con Oranova y Otaia, siendo Dopu, el hijo de Otaia, el señor de las tinieblas. En el paraíso reina Higuleo y es Hne-Nui-Te-Po quien se encarga de llevar allí a los espíritus de los humanos tras su muerte, porque es la diosa de las almas, mientras Tokai representa en la tierra el poder del fuego y el peligro de los volcanes, y en el cielo está Tawhaki, dios de las nubes y el trueno, uno de los seis hijos de Papa y Rangi, y hermano de Tane Mahuta, que es una divinidad de la selva. Estos dos hermanos, fieles a sus padres, se enfrentaron con los otros cuatro mayores, que querían matar a Papa y a Rangi para que la luz del cielo les llegase a ellos, y consiguieron su propósito, aunque en la pelea, la furia del combate arrastró gran parte de la superficie bajo las aguas del mar, por eso quedó tanta extensión de agua y tan poca de tierra firme. Finalmente, los animales totémicos Kobong de Nueva Zelanda cumplen el mismo cometido que sus homónimos los fetiches Kobone de Australia.

LA POLINESIA FRANCESA

En Tahití se goza de una rica mitología, con el matrimonio de los dioses Tane y Tarra como seres supremos y creadores de todo lo que existe en nuestro Universo visible, incluidos los seres humanos, como también lo son en partes de Nueva Zelanda, en donde Tane, creador de la primera mujer, tuvo con ella a los humanos. En Tahití, el divino matrimonio está acompañado en su gloria por otras deidades como son: Po, la Noche; el dios Ale, representación del Cielo; Avié, divinidad del Agua dulce; Atié deidad del Mar, o Malai, divinidad del Viento. En el cielo están el luminoso Mahanna, el dios del Sol y sus mujeres, como Topoharra, que también es la divinidad de las rocas, y Tanu. Pero hay una gran diosa, la diosa Pelé, la divinidad del respetado, por temible, interior de los

volcanes, que tiene en la maligna divinidad de Tama-Pua, el cerdo-hombre, a su enemigo mortal y eterno, aunque cuenta Pelé con una gran familia de muchos hermanos y hermanas, tan volcánicos como ella, dispuestos siempre a ayudarle en su lucha. Se trata de hermanos como Kamo-Ho-Arii, el dios de los vapores volcánicos; Tané-Heitre, el terrible bramido; Ta-Poha-I-Tahi, la explosión del volcán; Te-ua-Te-Po, el de la lluvia nocturna, y el furioso Teo-Ahitama-Taura, el hijo de la guerra que escupe fuego. Las más importantes hermanas de la diosa Pelé son ocho, desde las dulces Opío, la personificación de la juventud, y Tereia, la que hace las guirnaldas de flores, hasta Ta-bu-ena-ena, la personificación de la montaña en llamas, pasando por Hiata-Noho-Lani, la Madre y Señora del Cielo, Taara-Mata, la diosa de los Ojos brillantes, Hi-te-Poi-a-Pelé, la que besa el seno de Pelé, Makoré-Wa-Wa-hi-aa, la de los ojos fulgurantes que envía la brisa para las piraguas, y Hiata-Wawahi-Lani, la hermana que tiene el poder de abrir los caminos al Sol y a la Luna en el cielo y en las nubes.

OTRAS MITOLOGIAS INSULARES

Los creadores, en las islas Hawai, son Haumea y Akea, con Kanaroa, otra de las identidades del creador, como ser supremo, a quien también se le conoce como el Maui Tikitiki que reina sobre tantas islas del Pacífico, aunque también se cree que fueron tres los creadores del ser humano, los dioses Lono, Kane y Ku. En la isla de Molokai, KaraiPachoa es el dios del Mal, mientras que su oponente, Keoro-Eva, es el dios del Bien. La primera pareja de la Tierra está formada por Rono, que también es el dios del Mar, y su esposa Haiki-Vani-Ari-Apouna. En el grupo de ciento cincuenta pequeñas islas que forman el reino de Tonga, Kala-Futonga es la diosa creadora verdaderamente aborígen, mientras que Maui y Tangaloa, adoptados aquí como en tantas otras zonas de Oceanía, no son más que divinidades importantes del panteón local, pero sin llegar a ser de la entidad de Kala-Futonga, aunque aquí también Maui sea el héroe que pescó la tierra firme del fondo del mar y proporcionó su morada a los humanos, aunque fuera despedazada en islas apartadas. Junto a ellos están Fenulonga, divinidad de la lluvia; Tali-Al-Tubo, de la guerra; Alo-A-Io, divinidad de los elementos de la naturaleza; Futtafua y su esposa Falkaba, divinidades del mar, y los dos hijos de Tangaloa, Vaka-Ako-Uli y Tubo. En las islas Fidji, como en el grupo de las Tonga, otra diosa, Viwa, es la creadora primordial del Universo y de todo lo que en él existe, incluidos los seres humanos, aunque también está el dios creador Onden-Hi, y Naengei sea un dios supremo aparte. Junto a ellos están Rua-Hata, divinidad de las aguas y Rokowa, el ser legendario que se salvó del diluvio.

Finalmente, para ayudar a los humanos en el éxito de sus cultivos está el dios Ratumaimbalu.

POETAS CLASICOS

HESÍODO DE ASCRA

Hesíodo de Ascra había nacido hacia el año 700 (a. C.) en una insignificante aldea de la región de Beocia, limítrofe con el Atica, llamada Ascra. Hasta aquí se había trasladado su progenitor que, según la opinión más aceptada, formaba parte de un grupo de emigrantes eolios procedentes de Tesalia. Después de varios intentos por salir adelante como comerciante, el padre de Hesíodo decidió dedicarse a la agricultura y a la ganadería y, a tal fin, se estableció en una zona de Beocia bastante miserable, aunque soportaba un considerable trasiego de gente que, de forma cíclica, se reunía en aquella región para ofrecer culto a las Musas del Monte Helicón. El propio Hesíodo, según narran algunos cronistas, tales como Pausanias, recibió la visita de las míticas Ninfas y se convirtió en el más grande de los poetas clásicos. De labrar la tierra pasó a componer versos cargados de premoniciones morales y éticas y llenos de lirismo. Era tal su pericia como aedo, que se enfrentó al mismísimo Homero, con ocasión de los célebres juegos de Anfídamante —hijo de un legendario rey de la mítica Arcadia—, y lo derrotó en buena lid: "El Rey coronó a Hesíodo, diciendo que era justo que venciera el que incitaba al cultivo de la tierra y a la paz, no el que describía guerras y asesinatos."

Como premio, el ganador obtuvo un trípode de bronce que, con diligencia y premura, donó a las Musas del Helicón, sin duda como reconocimiento a la decisiva ayuda que éstas le prestaron para, así, vencer a su rival. Todo lo expuesto no sólo prueba que Hesíodo y Homero fueron contemporáneos, sino que también nos proporciona suficiente luz para reconocer en Hesíodo uno de los grandes poetas clásicos de todos los tiempos.

"SENTIMIENTO DE JUSTICIA"

En el siglo VIII (a. C.), los griegos eran, en su mayoría, analfabetos y, por lo mismo, no había leyes escritas, sino que la costumbre se erigía en criterio válido para determinar lo justo y lo injusto.

Sin embargo, en lo social, había nobles al mando de las diversas polis, o ciudades estado, que imponían sus leyes al resto de la población. Se erigían en

jueces implacables que veían aumentado su poder en detrimento de los campesinos. Hesíodo toma partido por estos últimos, puesto que él mismo y su familia trabajaban la tierra. Además, la agricultura estaba considerada como una actividad íntimamente relacionada con deidades como Deméter, diosa de la agricultura, y Dionisio, que originariamente fue un dios de la vegetación. Estas dos deidades eran objeto de especial culto por la población de Beocia que, en tiempos de Hesíodo, se reunían en los mercados para tratar asuntos temporales y espirituales, es decir, relacionados con sus cosechas y con sus deidades protectoras de sus campos.

Acaso Hesíodo escribió algunos de sus versos para ser recitados en esas asambleas de los campesinos, con lo que tendrán un tinte reivindicativo. Lo cierto es que algunas fábulas de tan ilustre poeta, por ejemplo, la titulada "El Halcón y el Ruiseñor" muestran la importancia que Hesíodo concede a la igualdad entre los hombres. Según Hesíodo, el derecho del fuerte no debe de dominar por encima de los demás seres humanos, pues éstos se diferencian de los animales, precisamente por el sentimiento de justicia.

FABULA DE EL HALCON Y EL RUISEÑOR

En definitiva, no sólo hay que admirar la carga lírica en la obra de Hesíodo, sino también la fuerza descriptiva que de ella emana. El poeta realiza un gran esfuerzo y se propone llamar la atención sobre la sociedad rural, tribal y campesina de la Beocia de los difíciles siglos VIII y VII (a. C.) Pues, precisamente a finales de este último siglo señalado, aparecieron los primeros gobiernos de tiranos en ciudades como Corinto, Megara y Sición. Por otra parte, el calendario que Hesíodo diseñó para los campesinos y agricultores, pleno de valiosos detalles sobre las lluvias, la poda y la siega, muestran fehacientemente que el propio poeta era un hombre de campo.

Por lo demás, siempre que tenía ocasión, defendía a los labradores —los más necesitados y desamparados, en opinión del poeta—, pues, así, se defendía a sí mismo y a los suyos. Este afán porque la justicia no beneficiara a los nobles y poderosos, en detrimento de los miserables y los débiles, llevó al poeta a profundas meditaciones que, en cuanto se terciaba, exponía en sus propios escritos. Un ejemplo de todo lo reseñado es la fábula de "El Halcón y el Ruiseñor", la cual se narra a lo largo de ochenta versos de "Los trabajos y los días". En ella, Hesíodo, se lamenta de que al injusto se le juzgue con mayor benevolencia que al justo. Y espera de Zeus que ponga en orden semejante estado de cosas y que, al mismo tiempo, haga que el justo tenga una descendencia mejor que el injusto. Así se explica Hesíodo:

"Ahora diré una fábula a los reyes, aunque sean sabios. Así habló el halcón al ruiseñor de abigarrado cuello, mientras lo llevaba muy alto en las nubes tras haberlo capturado con sus uñas; éste, atravesado por las curvadas uñas, miserablemente se lamentaba; aquél, de manera altiva, le dijo estas palabras: "Infeliz, ¿por qué estás chillando?, ahora te tiene uno mucho más fuerte, de esta manera irás por donde yo te lleve, por muy cantor que seas, y te comeré, si quiero, o te soltaré. ¡Insensato!, quien quiere compararse a los más poderosos, se priva de la victoria y, además de infamias, sufre dolores".

"EL TRABAJO, SUPERIORIDAD SOBRE EL OCIO"

Otro de los títulos sustanciosos, intercalado en "Los trabajos y los días", nos describe la importancia del trabajo y su superioridad sobre el ocio. Aquí, el poeta se dirige a su hermano Perses, con quien se enemistó a raíz de la repartición de la herencia del progenitor de ambos:

"Gran insensato Perses, te hablaré tomando en consideración cosas nobles; es posible elegir con facilidad miseria, incluso en tropel, el camino es llano y habita muy cerca; en cambio, delante de la prosperidad, los dioses inmortales pusieron el sudor y largo y empinado es el camino hacia ella, incluso arduo al principio, pero cuando se llega a la cima después es fácil, aunque sea duro.

Pues el mejor es quien, reflexionando consigo mismo, comprende todo lo que después, incluso al final, será lo mejor y a su vez también bueno aquel que obedece al que bien le aconseja, pero quien ni reflexiona por sí mismo ni oyendo a otro lo toma en consideración, éste, por el contrario, es hombre inútil.

(...)Nada reprochable es el trabajo, muy reprochable es la inactividad. Pero si trabajas rápidamente, el hombre inactivo te envidiará a ti que te enriqueces, pues éxito y prestigio acompañan a la riqueza."

"MITO DE PROMETEO Y PANDORA"

Parece imposible que los dioses, especialmente el poderoso Zeus, puedan ser objeto de burla y hasta de robo, por parte de los débiles mortales. Mas, según cuenta Hesíodo, a lo largo de sesenta versos de "Los trabajos y los días", es muy cierto que Zeus —con ocasión de la mítica reunión de dioses y humanos, en la que se acordó la separación de ambos— fue engañado por Prometeo quien, además, burló a todos los demás dioses y les robó el fuego para entregárselo a los hombres. Cuando Zeus fue informado de tamaña villanía, se irritó sobremanera y urdió un plan para que, en adelante, los mortales sufrieran

también engaño. El poderoso rey del Olimpo habló así a Prometeo: "Te regocijas tras robarme el fuego y engañar mi mente, gran pena habrá para ti mismo y para los hombres venideros. A éstos, en lugar del fuego, les daré un mal con el que todos se regocijen en su corazón al acariciar el mal".

Terminado que hubo de decir tales palabras, el gran Zeus, ordenó a Hefesto "mezclar lo más pronto posible la tierra con el agua, infundir voz y fuerza humanas y asemejar en su rostro a las diosas inmortales, a una hermosa y encantadora figura de doncella."

El "ilustre cojo" —epíteto con el que Hesíodo designaba a Hefesto— se puso manos a la obra al instante, pues para él las palabras del poderoso Zeus eran siempre órdenes.

"MENSAJERA DE LA TIERRA"

Curiosamente, el castigo infligido a los mortales, por haber aceptado el fuego robado por Prometeo a los dioses, era enviarles una hermosa y encantadora mujer. Esta, a instancias de Zeus, fue iniciada —la diosa Atenea se encargó de ello— en el difícil arte de tejer y trabajar las telas. Además, el poderoso rey del Olimpo, ordenó "a la adorada Afrodita que derramase en torno a su cabeza encanto, irresistible sexualidad y caricias devoradoras". A todo ello, se añadió, por parte de Hermes, "cínica inteligencia y carácter voluble". Terminada la obra —puesto que todos los participantes en la magna tarea siguieron con premura las órdenes de Zeus—, se le dio a la mujer el nombre de Pandora (que significa "mensajera en la Tierra"), y fue enviada a la tierra como un regalo de los dioses a los hombres. Epimeteo —hermano de Prometeo, pero menos inteligente que éste—, prendado de la hermosura de la mujer, aceptó el don de los dioses. Y, a continuación, sobrevino el mal sobre la Tierra. Termina Hesíodo su mito de "Prometeo y Pandora" del modo siguiente:

"Antes vivían sobre la tierra las tribus de los hombres sin males, y sin arduo trabajo y sin dolorosas enfermedades que dieron destrucción a los hombres (que al punto en la maldad los mortales envejecen). Pero la mujer, quitando con las manos la gran tapa de la jarra, los esparció y ocasionó penosas preocupaciones a los hombres. Sola allí permaneció la esperanza, en infrangible prisión bajo los bordes de la jarra y otras infinitas penalidades estaban revoloteando sobre los hombres, llena de males estaba la tierra, lleno el mar; las enfermedades, unas de día, otras de noche, a su capricho van y vienen llevando

males por los mortales en silencio, pues el providente Zeus le quitó la voz; de esta manera ni siquiera es posible esquivar la voluntad de Zeus."

EL ORIGEN DEL MUNDO

Tanto Homero como Hesíodo, opinaban que la justicia era el fundamento del orden del Cosmos.

Ambos, por otra parte, se propusieron jerarquizar las deidades mitológicas y hallar una explicación al enigma del origen del mundo.

En su libro la "Ilíada", Homero propone que todas las cosas se formaron a partir del agua: el Océano y Tetis fueron los principios de todas las cosas.

En su obra "Teogonía", nos asegura Hesíodo que el origen de todas las cosas fue el Caos, materializado en una especie de abismo insondable. Sigue, después, Gea —la Tierra— que, en sus profundidades abisales, acoge al sombrío y oscuro Tártaro. Veamos, al respecto, el texto del insigne Hesíodo: "En primer lugar existió el Caos. Le siguió la Tierra (Gea), redonda y firme sede de todos los Inmortales que moran en la cima del nevado Olimpo. Y, a continuación, en las profundidades de la Tierra, se formó el sombrío Tártaro. En el principio también existía Eros, que es la fuerza motriz y generadora y el más hermoso de los dioses.

Del Caos nacieron Erebo y la negra Noche. De la Noche, a su vez, surgieron Eter y Hémera, a los que engendró como fruto de sus amores con Erebo."

A continuación, Hesíodo, propone una larga lista de criaturas heterogéneas, tales como el Cielo (Urano) —morada de los dioses—, los grandes Montes, en los que habitan las Ninfas y, además, el Pontos o mar de impetuosas olas.

¿Quién es Erebo? Un profundo y apestoso río subterráneo, conocido como "Río del Infierno", que corre debajo de esa mansión de los bienaventurados que se denomina "Campos Elíseos".

¿Quién es la Noche? La diosa de las tinieblas.

De Eter se tiene como única referencia que era hermano de Hémera; ambos habían sido el fruto de los amores de Erebo y la Noche.

En cuanto a Hémera, se le identifica con el Día. Daba vueltas alrededor de la Tierra y producía la luz.

SOBERANO INDISCUTIBLE

Todos los anteriores nombres de personajes, y lugares, mitológicos que Hesíodo va numerando y definiendo en sus obras quedan anegados por la fuerza significativa y simbólica del gran Zeus. Este es soberano indiscutible y suprema deidad; todos los demás dioses ocupan un lugar inferior a él. La voluntad de Zeus es la voluntad de todos los demás dioses y, los propios mortales, tienen que aceptar la vida —aunque les resulte dura y absurda, en ocasiones—, con todas sus implicaciones, porque así lo ordena el poderoso Zeus y todos los demás dioses.

Hay orden y justicia en el cosmos y en el mundo porque existe Zeus; éste distribuye el todo en tres estadios bien diferenciados y, al propio tiempo, relacionados entre sí: dioses, naturaleza y mundo humano.

En realidad, el gran mérito de Zeus, según explica Hesíodo, ha consistido en instaurar la justicia y el orden en donde antes reinaba el Caos. Aunque para ello tuvo que provocar a mismo actos de agresión y liberar serios combates. Zeus es, por tanto, un vencedor que instituye los elementos primordiales: la Tierra, como soporte de todos los seres; el Caos, especie de espacio vacío en el que se apoya la propia Tierra y Eros que genera todo movimiento creativo y que relaciona al cosmos con las diferentes deidades.

HOMERO. POETA ETERNO

El gran cantor Homero se diferencia de Hesíodo porque mientras éste compone odas para los campesinos de su tierra, aquél narra las hazañas de los héroes que participaron en la guerra de Troya. Sus dos grandes obras, la "Ilíada" y la "Odisea", ocupan el primer lugar de la literatura clásica de todos los tiempos; constituyen, de por sí, dos monumentos humanos de incalculable valor. No obstante, existe la convicción de que Homero recopiló toda la tradición oral y la plasmó en las obras aludidas, puesto que hacia el año 750 —fecha aproximada del nacimiento de Homero— acaeció el advenimiento de la escritura en Grecia. Algunos estudiosos del mundo clásico afirman que Homero no fue una persona —aunque se diga que nació en Esmirna, que pasó su vida en Quíos y que era ciego—, sino que, en torno a ese nombre, se escondía en realidad un grupo de personas que, con el seudónimo de "Homero", se propusieron la vasta tarea de reunir todos los testimonios orales de su pueblo y de su tiempo. Sin

embargo, esta tesis apenas tiene, en la actualidad, defensores; y ha quedado como una leyenda más de las muchas que, a través de los tiempos, se han ido tejiendo en derredor de la figura del insigne poeta Homero. Nadie como él ha descrito con más detalle el carácter y la idiosincrasia de los helenos.

LO MAS BELLO EN UN CORAZON

El propio Hesíodo nos da testimonio en sus obras de la personalidad del gran poeta Homero. Cuenta Hesíodo que, al morir Homero a consecuencia de una caída, fue enterrado en los y, en su tumba, se colocó el epigrama que el propio poeta había compuesto poco antes de su accidente: "*Aquí la sagrada cabeza oculta la tierra, al jefe de héroes, al divino Homero*". También se debe a Hesíodo la expresión "divino Homero", lo cual indica el reconocimiento de un poeta por la vida y la obra de otro poeta. Ambos se conocían lo suficiente como para respetarse, y de ello da testimonio el debate que mantuvieron con ocasión de los famosos juegos fúnebres, instituidos por Ganíctor en recuerdo de su padre Anfídamante —rey de Eubea—, ya fallecido. Los hombres más sabios fueron convocados para que demostraran su superioridad de conocimientos ante su adversario. Por fin, quedaron como únicos finalistas Homero y Hesíodo; este último recoge en sus escritos el momento en que ambos se inquietan y se responden. Hesíodo pregunta: "Hijo de Meles, Homero, que conoces los designios de los dioses, Ea, dime lo primero de todo, ¿qué es lo mejor para los mortales?" Y Homero responde: "Ante todo, lo mejor para los que habitan sobre la tierra es no nacer, pero, si han nacido, lo mejor es atravesar lo más pronto posible las puertas del Hades." De nuevo pregunta Hesíodo: "Ea, dime también esto, Homero semejante a los dioses, ¿qué piensas que es lo más bello en el corazón de los mortales?" Y Homero vuelve a contestarle: "Cuando la alegría reine en el pueblo y en las casas de los comensales oigan al aedo, sentados unos tras otros, y a su lado las mesas estén llenas de pan y carnes y el escanciador, sacando la bebida de la crátera, la lleve y la vierta en las copas. Esto me parece que es lo más bello en un corazón."

NAVEGANTE Y AVENTURERO

Como se ve, por Hesíodo conocemos ciertos datos sobre Homero que de otro modo no sería posible imaginar. Si analizamos las respuestas del insigne poeta, no podemos menos que reconocer su hondura de pensamiento y, también, su preocupación por que lo cotidiano y lo sencillo no se convierte en algo privativo para muchos de los mortales. No obstante, la popularidad de Homero se debe a obras como la "Odisea" y la "Ilíada". La primera de ellas narra las

aventuras del mítico héroe griego Odiseo, el mayor de los navegantes de toda la historia.

¿Quién era Odiseo —o Ulises, como se le conoce de manera más popular? — "(...) aquel varón de multiforme ingenio que, después de destruir la sacra ciudad de Troya, anduvo peregrinando larguísimo tiempo, vio las poblaciones y conoció las costumbres de muchos hombres y padeció en su ánimo gran número de trabajos en su navegación por el mar, en cuanto procuraba salvar su vida y la vuelta de sus compañeros a la patria." Así responde Homero a nuestra pregunta, justamente al inicio de su obra; y, en sucesivas páginas, describir todas las vicisitudes, aventuras y eventos que acaecerán a Odiseo y sus compañeros hasta llegar a la isla de Itaca, que tal era su patria. La "Odisea" entera es la historia de un gran aventurero, paradigma del carácter helénico, que conoce y sabe utilizar toda una serie de recursos con tal de conseguir arribar a su isla natal; aquí le espera su fiel esposa Penélope, otro de los prototipos, pero de alcance universal, de la entereza de carácter de la mujer griega.

DIOSSES, GIGANTES Y MORTALES

La "Odisea" consta de veinticuatro capítulos, a los que Homero denomina "Rapsodias". Cada parte del poema épico, que el rapsoda recitaba de un tirón, por los pueblos griegos, constituía una "Rapsodia". En cada una de éstas intervenía algún dios del Olimpo, y no sólo Odiseo junto con sus compañeros. Por tanto, son tan protagonistas de las "Rapsodias" de Homero los dioses como los mortales. Y, en la "Rapsodia" novena, el personaje de mayor importancia es un Cíclope —hijo del gran Poseidón, dios de las aguas— llamado Polifemo, quien, al decir de Homero, era un "varón gigantesco, solitario, que entendía en apacentar rebaños lejos de los demás hombres, sin tratarse con nadie, y apartado de todos ocupaba su ánimo en cosas inicuas. Era un monstruo horrible y no se asemejaba a los hombres que viven de pan, sino a una selvosa cima que entre altos montes se represen tase aislada de las demás cumbres."

Por tanto, el libro de Homero no sólo es una epopeya —en este caso de la guerra de Troya—, sino que también contiene datos mitológicos de gran interés, sin los que apenas se sabría gran cosa de los atributos de las diversas deidades, de su poder y de sus cuitas. También se refleja en la "Odisea" el mundo anímico de sus protagonistas mortales, lo que hace que esta célebre obra haya sido considerada, en ocasiones, como una muestra de las mejores descripciones psicológicas de todos los tiempos.

PALABRAS SABIAS

Desde un punto de vista literario, también se ha catalogado a la "Odisea" como una obra maestra de la literatura universal, con su argumento siempre interesante y con sus descripciones plenas de lirismo. Muchos pasajes corroboran lo apuntado y aseveran la sabiduría del héroe Odiseo. Cuando éste llegó a la corte del rey Alcínoo fue tachado de engreído y, al instante, replicó a su detractor con palabras firmes y precisas: "Mal hablaste y me pareces un insensato. Los dioses no han repartido de igual modo a todos los hombres sus amables presentes: hermosura, ingenio y elocuencia. Hombre hay que, inferior por su aspecto, recibe de una deidad el adorno de la facundia y ya todos se complacen en mirarlo, cuando los arenga con firme voz y suave modestia, y le contemplan como a un numen si por la dudad anda, mientras que, por el contrario, otro se parece a los inmortales por su exterior y no tiene donaire alguno en sus dichos. Así tu aspecto es distinguido y un dios no te habría configurado de otra suerte, mas tu inteligencia es ruda. Me has movido el ánimo en el pecho con decirme cosas inconvenientes. No soy ignorante en los juegos, como tú afirmas, antes pienso que no me podían contar entre los primeros mientras tuve confianza en mi juventud y en mis manos. Ahora me hallo agobiado por la desgracia y las fatigas, pues he tenido que sufrir mucho, ya combatiendo con los hombres, ya surcando las temibles olas. Pero aún así, siquiera haya padecido gran copia de males, probaré la mano en los juegos: tus palabras fueron mordaces y me incitaste al proferirlas.

RESPLANDECIENTE OLIMPO

La "Ilíada" narra los singulares hechos acaecidos con ocasión del sitio a la ciudad de Troya. El protagonista principal es el célebre héroe Aquiles, hijo de la nereida Tetis, quien, al nacer, sumergió todo el cuerpo del niño —excepto la parte del talón por donde lo sujetaba— en las aguas de la pestilente Laguna Estigia para hacerle invulnerable.

Por las páginas de este singular poema —compuesto por veinticuatro cantos—, desfilan héroes y dioses con sus querencias y sus cuitas. También se nombra en varias ocasiones la morada áurea de los dioses, es decir, el gran Olimpo. Este es un lugar al que el poeta llena de epítetos, pues lo llama "dilatado Olimpo," "resplandeciente Olimpo", "nevado Olimpo", "encumbrado Olimpo"... Sin embargo, todo el libro se halla salpicado de peleas, desavenencias, agresividad y belicosidad. El gran Aquiles es implacable con todos los que luchan contra él, porque los dioses le protegen. Pero, muy lejos del combate, se enamoró de Polixena, hija de Príamo y de Hécuba y, previo asentimiento paterno, se dispuso a casarse con la muchacha, lo cual simbolizaba

el cese de la rivalidad entre troyanos y griegos. El mismo día de su boda, Paris le disparó una flecha dirigida a su talón —al único lugar de su cuerpo que era vulnerable—, y el gran héroe Aquiles, "el de los pies ligeros", murió.

Toda la "Iliada" es, pues, una especie de relato en el que se intenta describir la fuerza y el valor de su protagonista principal, así como la ausencia de contemplaciones para con sus enemigos; es la narración de la "cólera de Aquiles".

VIRGILIO. POETA LATINO

El vasto poema la "Eneida", del gran poeta latino Virgilio, está compuesto por doce libros, repartidos en dos mitades bien diferenciadas. La acción de los seis primeros cantos —que, por lo demás, forman cada uno de ellos un universo, una especie de aventura completa, si se me permite la expresión—, transcurre a lo largo de más de media docena de años y todo se desarrolla en lugares muy diversos, y muy distantes entre sí. Mientras que los seis restantes libros presentan un relato urdido en un mismo espacio geográfico, y acaecido en un tiempo mínimo, en apenas unas semanas. Las diferencias entre ambas partes han dado pie a numerosas lucubraciones y disquisiciones, por parte de la mayoría de los estudiosos de los autores clásicos y sus obras.

Aunque se sabe que Virgilio nació en la Galia Cisalpina, lugar cercano a Mantua, sin embargo, también los diversos investigadores de sus obras se han preocupado por conocer sus orígenes más primigenios. Y, así, se ha especulado con la idea de que Virgilio era de origen ligur; otras versiones explican que su origen era céltico, y algunos etnólogos de prestigio han defendido la teoría de que Virgilio era de origen etrusco. Sin embargo, en lo que a nosotros respecta, nos preocupa —en este *hic et nunc*— lo que el propio Virgilio pensaba de su obra y, para ello, nada más apropiado que escuchar el epitafio que el poeta compuso próximo a morir: "Nací en Mantua y he muerto en Calabria. Durante mi vida canté a los pastores, a los campos y a los héroes." Virgilio, por lo demás, intentó en su "Eneida" describir la guerra como el peor de los horrores, aunque le pareciera inevitable, y sintió compasión por quienes tuvieron que participar en la lucha, fueran del bando que fueran:

*Desde arriba los míseros troyanos
techos, torres y almenas deshacían
y, viéndose la muerte ya en las manos,
con ellas a los griegos resistían;
vigas, do en oro escudos soberanos
de sus abuelos y el blasón tenían,
con que inmortal renombre procuraban,*

sobre sus enemigos arrojaban.

OVIDIO. MEMORIA DE SI MISMO

En cuanto a Ovidio, sabemos de él mucho más que de cualquier otro escritor latino, pues en muchas de sus obras aparecen suficientes datos de su vida. Por los demás, se le reconoce como uno de los creadores de la "elegía de carácter autobiográfico". El mismo Ovidio se llama a sí mismo "cantor de los delicados amores", y aclara que su patria "es Sulmona (ciudad de Abruzzo Citerior), que dista noventa millas de Roma y abunda en frescos y riquísimos manantiales. Allí nació, en el año en que perecieron dos cónsules con una muerte igual (20 de marzo del año 43 a. C.)".

Quince libros componen "Las Metamorfosis" y, en todos ellos, aparecen dioses y héroes y demás personajes mitológicos, cada cual con sus propias leyendas. El primer libro expone cómo se formó el mundo a partir del caos y, al mismo tiempo, se da cuenta de la creación de los seres humanos: "Antes de existir el mar, la tierra y el cielo, continentes de todo, existía el caos. El Sol no iluminaba aún el mundo. Todavía la Luna no estaba sujeta a sus vicisitudes. La Tierra no se encontraba todavía suspensa en el vacío, o tal vez quieta por su propio peso."

Los demás libros contienen las más fabulosas leyendas de toda la mitología, y se narran las distintas aventuras amorosas del poderoso, y enamorado, Zeus. También hay un pasaje en el que se describe la leyenda de Faetón que intentó conducir el carro del Sol, pero no supo sujetar las bridas y abrasó la tierra entera: "El mismo es muerto por un rayo, y su desdicha hiere a su propia familia: sus hermanas se convierten en árboles y Cicno, su pariente, en cisne. Hasta el propio Sol, progenitor —según la leyenda— de Faetón, se entristece por la muerte de su hijo y profiere lamentos, a la vez que busca consuelo. Entretanto, el Sol, dolorido por la pérdida de su hijo, empalideció. Y todo el universo hubo de conllevar su pena". Entonces, la Tierra quedó sumida en profunda oscuridad y tuvo que intervenir el propio Zeus —a instancias de los humanos— ante el Sol para que volviera a alumbrarla.

LA MITOLOGIA BIBLICA. LA CREACION

Yahvé, el Dios único del Testamento, de la Biblia, el que no tiene principio ni fin, es el creador, por su única voluntad, del Universo. En su primer día de trabajo, crea los cielos y la Tierra como planeta también único (Génesis, 1,1), haciendo que aparezca la luz separada de las tinieblas, al modo persa: "Al

principio creó Dios los cielos y la Tierra. La Tierra estaba confusa y vacía y las tinieblas cubrían la faz del abismo, pero el espíritu de Dios se cernía sobre la superficie de las aguas. Dijo Dios: hay luz; y hubo luz. Y vio Dios ser buena la luz, y la separó de las tinieblas; y a la luz llamó día, y a las tinieblas noche, y hubo tarde y mañana, día primero." En el segundo separa las aguas de abajo del firmamento de las que estaban encima del firmamento: "Haya firmamento en medio de las aguas, que separe unas de otras; y así fue. E hizo Dios el firmamento separando aguas de aguas, las que estaban debajo del firmamento de las que estaban sobre el firmamento. Y vio Dios ser bueno. Llamó Dios al firmamento cielo y hubo noche y mañana, segundo día." En el tercero hace que aparezca la tierra firme, y sobre ella crezcan las plantas: "Júntense en un lugar las aguas de debajo de los cielos, y aparezca lo seco. Se hizo, y se juntaron las aguas de debajo de los cielos en sus lugares y apareció lo seco, y a lo seco llamó Dios tierra, y a la reunión de las aguas, mares. Y vio Dios ser bueno. Dijo luego: Haga brotar la tierra hierba verde, hierba con semilla, y árboles frutales cada uno con su fruto, según su especie, y con su simiente, sobre la tierra. Y así fue. Y produjo la tierra hierba verde, hierba con semilla, y árboles de fruto con semilla cada uno. Vio Dios ser bueno." En el cuarto, el ingenioso Yahvé separa la luz de las tinieblas (cosa que ya se supone estaba hecha el día primero), crea las estrellas y los astros, dedicando especial atención a "dos luminarias mayores ", el Sol y la Luna: "Haya en el firmamento de los cielos lumbreras para separar el día de la noche, y servir de señales a estaciones, días y años; y luzcan en el firmamento de los cielos para alumbrar la Tierra. Y así fue. Hizo Dios los dos grandes luminares, el mayor para presidirá al día, y el menor para presidirá a la noche y a las estrellas; y los puso en el firmamento de los cielos para alumbrar la Tierra y presidir al día y a la noche, y separar la luz de las tinieblas. Y vio Dios ser bueno, y hubo tarde y mañana, día cuarto. "

LLEGAN LOS SERES VIVOS

En el quinto, Yahvé crea todos los animales marinos y todas las aves, saltándose de un golpe el más largo y concatenado camino de la evolución permanente: "Hiervan de animales las aguas y vuelen sobre la Tierra aves bajo el firmamento de los cielos. Y así fue. Y creó Dios los grandes monstruos del agua y todos los animales que bullen en ella, según su especie, y todas las aves aladas, según su especie. Y vio Dios ser bueno, y los bendijo, diciendo: "Procread y multiplicaos y henchid las aguas del mar, y multiplíquense sobre la Tierra las aves." Y hubo tarde y mañana, día quinto." En el sexto crea el resto de la fauna terrestre actual, también de golpe, añadiendo una pareja de seres humanos que, a diferencia del resto de los seres vivos, deberían encargarse por su cuenta de la tarea de su multiplicación: "Brote la tierra seres animados según su especie, ganados, reptiles y bestias de la tierra según su especie. Y así fue. Hizo Dios

todas las bestias de la tierra según su especie, los ganados según su especie y todos los reptiles de la tierra según su especie. Y vio Dios ser bueno. Díjose entonces Dios: "Hagamos al hombre a nuestra imagen y a nuestra semejanza, para que domine sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo, sobre los ganados y sobre todas las bestias de la tierra y sobre cuantos animales se muevan sobre ella." Y creó Dios al hombre a imagen suya, a imagen de Dios lo creó, y los creó macho y hembra; y los bendijo Dios diciéndoles: "Procread y multiplicaos y henchid la tierra; sometedla y dominad sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo y sobre los ganados y sobre todo cuanto vive y se mueve sobre la tierra. Dijo también Dios: "Ahí os doy cuantas hierbas de semilla hay sobre la faz de la tierra toda, y cuantos árboles producen fruto de simiente. para que todos os sirvan de alimento. También a todos los animales de la Tierra y a todas las aves del cielo, y a todos los vivientes que sobre la Tierra están y se mueven les doy para comida cuanto de verde hierba la tierra produce." Y así fue. Y vio Dios ser muy bueno cuanto había hecho, y hubo tarde y mañana, día sexto." Terminada la ordenada labor de creación, Yahvé decide hacer un nuevo día, dedicándolo a su merecido descanso, el importante día séptimo, que sería un día tan sagrado como lo era el número siete de los hebreos: Así fueron acabados los cielos y la Tierra y todo su cortejo. Y rematada en el día sexto toda la obra que había hecho, descansó Dios en el séptimo día de cuanto hiciera; y bendijo al día séptimo y lo santificó, porque en él descansó Dios de cuanto había creado y hecho. Este es el origen de los cielos y la Tierra cuando fueron hechos. Tras la semilógica explicación geocéntrica de la fabricación universal que debía servir tan sólo de complemento a nuestro solitario planeta, la Biblia sigue narrando con más detalle las operaciones que llevaron al remate de la obra divina, la creación del primer hombre, compuesto por Yahvé en arcilla modelada por su mano y animado con su soplo divino, siguiendo la tradición de la zona, que hacía que los dioses crearan del barro del suelo a sus seres terrestres, como ya se había contado en las leyendas de Mesopotamia y en Egipto. Pero, al mismo tiempo que se ponía en marcha la humanidad, Yahvé no cesaba de trabajar en beneficio de su creación, y se esforzaba por reunir la más flora, plantando los más ricos y hermosos vegetales para formar un jardín inigualable, el lugar escogido para su criatura: el Edén.

EL JARDIN DEL EDEN

"Al tiempo de hacer Yahvé Dios la Tierra y los cielos, no había aún arbusto alguno en el campo, ni germinaba la tierra hierbas, por no haber todavía llovido Yahvé Dios sobre la tierra, ni haber todavía hombre que la labrase, ni vapor acuoso que subiera de la tierra para regar toda la superficie cultivable. Modeló Yahvé Dios al hombre de la arcilla y le inspiró en el rostro aliento de vida, y fue así el hombre ser animado. Plantó luego Yahvé Dios un jardín en Edén, al

oriente, y allí puso al hombre a quien formara." Y el Génesis da una descripción prolija de aquel territorio maravilloso, tan detallada que muchos han sido los baldíos intentos de los crédulos por intentar situar el bíblico paraíso terrenal en nuestra geografía real. Dice la Biblia que del Edén salía un río que se partía en cuatro brazos, el primero llamado Pisón, que es el que rodea toda la tierra de Avila, donde abunda el oro, el bedelio y el ágata (el bedelio era una gomorresina entonces muy apreciada por su aroma); el segundo llamado Guijón, que es el que rodea toda la tierra de Cus; el tercero llamado Tigris y corre por tierras del oriente de Asiria; el cuarto, como resulta natural suponer, tiene obligatoriamente que ser el Éufrates. En este jardín del Edén destacaba la presencia de dos árboles: el de la vida y el de la ciencia del bien y del mal, en otra nueva referencia zoroástrica. "Hizo Yahvé Dios brotar en él de la tierra toda clase de árboles hermosos a la vista y sabrosos al paladar, y en el medio del jardín el árbol de la vida y el árbol de la ciencia del bien y el mal". Los dos árboles singulares eran la trampa necesaria que el buen y desconfiado Yahvé tendía a su hijo terreno, para que fuera él mismo quien decidiera ser fiel a su dios, o pusiese en evidencia su desobediencia, como ya había hecho el ángel rebelde (el perverso Luzbel, un Ahrimán hebreo).

LA COMPAÑERA DEL HOMBRE

Y esos árboles mágicos no eran sino un requisito indispensable para el proceso creador porque eran la validación de una conducta, la prueba indiscutible de que el primer hombre había caído para siempre, o había sabido vencer la tentación del mal. Me todos los árboles del paraíso puedes comer, pero del árbol de la ciencia del bien y del mal no comas, porque el día que de él comieras, ciertamente morirás." Añadió Yahvé los animales del campo y las aves del cielo, y las puso a disposición de su hombre—sin—nombre; pero se dio cuenta de que el hombre no tenía compañera, así que lo hizo caer en profundo sueño, tomó una de sus costillas y, con ese hueso, dio forma a la mujer. El hombre, al despertar del sueño divino y ver a su compañera dijo: "Esto sí que es ya hueso de mi hueso y carne de mi carne." Y debió responder Yahvé: "Esta se llamará varona, porque del varón ha sido tomada. Por eso dejará el hombre a su padre y a su madre. Y se adherirá a su mujer. Y vendrán a ser los dos una sola carne." Pero la aparición de la mujer en el hasta entonces idílico jardín iba a desatar las fuerzas ocultas, porque la serpiente bajo cuya forma se escondía el mal, se acercó a tentar a la mujer, invitándola a que probase todas las frutas del huerto edénico, incluida aquella vedada por el creador. La mujer se resistió: Del fruto de los árboles del paraíso comemos, pero del fruto del que está en medio del paraíso nos ha dicho Dios: No comáis de él, ni lo toquéis siquiera, no vayáis a morir." Pero la serpiente siguió azuzando a su (débil por ser mujer, claro) víctima: "No, no moriréis, es que sabe Dios que el día que de él comáis se os

abrirán los ojos y seréis como Dios, conocedores del bien y del mal." Y así hasta que la fruta prohibida del centro del jardín fue probada por la mujer: "Vio, pues, la mujer que el árbol era bueno para comerse, hermoso a la vista y deseable para alcanzar por él sabiduría, y tomó de su fruto y comió." Una vez comido el extraño fruto, la hembra indujo, a su vez, al hombre y compañero a que probase la fruta prohibida, y el varón tampoco tuvo la fuerza de voluntad necesaria para rebelarse contra el ofrecimiento de la llamada varona: "Y dio también de él a su marido, que también con ella comió."

LA CAIDA Y SU CASTIGO

En ese momento definitivo de la caída en la tentación, ambos se dieron cuenta de su completa desnudez y se avergonzaron de ella: "Abriéndose los ojos ambos, y viendo que estaban desnudos, cosieron unas hojas de higuera y se hicieron unos ceñidores." Era el momento oportuno elegido por el astuto y desconfiado Yahvé, quien se había dejado caer por el lugar del Edén, preguntando a sus dos criaturas, con un aire totalmente inocente lo que estaba pasando, como si él, Dios omnisciente y omnipresente, no supiera (incluso antes de suceder) lo que había ocurrido con respecto a su interdicción: ¿Dónde estás?, porque Yahvé sólo se dignaba dirigirse al varón y éste, asustado, contestaba: "Te he oído en el jardín y, temeroso porque estaba desnudo, me escondí." "¿Y quién te ha hecho saber que estabas desnudo? ¡Es que has comido del árbol de que te prohibí comer!" El varón, acobardado, quiso eludir su responsabilidad, contestando: "La mujer que me diste por compañera me dio de él y comí." Yahvé se dirigió entonces a la hembra: "¿Por qué has hecho eso?" Y la hembra respondió con otro intento de huida de su culpa: "La serpiente me engañó y comí." Lo primero que hizo Dios fue condenar al animal, a la serpiente, de por vida: "Por haber hecho esto, maldita serás entre todos los ganados. Y entre todas las bestias del campo te arrastrarás sobre tu pecho, Y comerás el polvo todo el tiempo de tu vida. Pongo perpetua enemistad entre ti y la mujer. Y entre tu linaje y el suyo. Esta te aplastará la cabeza. Y tú le acecharás el calcañal". Lo segundo fue dirigirse airado a la mujer anunciándole todos los sufrimientos que se relatan a continuación: "Multiplicaré los trabajos de tus preñeces. Parirás con dolor los hijos. Y buscarás con ardor a tu marido. Que te dominará."

En cuanto al hombre, le anunció Yahvé todos los castigos previstos por el delito de violación del mandato divino (más exactamente, "por haber escuchado a la mujer"): "Por ti será maldita la tierra. Con trabajo comerás de ella todo el tiempo de tu vida. Te dará espinas y abrojos. Y comerás de las hierbas del campo. Con el sudor de tu rostro comerás el pan. Hasta que vuelvas a la tierra. Pues de ella has sido tomado. Ya que polvo eres, y al polvo volverás."

LA FAMILIA PRIMORDIAL

El hombre sin nombre "llamó Eva (vida) a su mujer, por ser la madre de todos los vivientes." Luego "hízoles Yahvé Dios al hombre y a su mujer túnicas de pieles, y los vistió. Díjose Yahvé Dios: "He aquí al hombre hecho como uno de nosotros, conocedor del bien y del mal; que no vaya ahora a tender su mano al árbol de la vida y, comiendo de él, viva para siempre." Y le arrojó Yahvé Dios del jardín del Edén, a labrar la tierra de que había sido tomado. Expulsó al hombre y puso delante del jardín del Edén un querubín, que blandía flameante espada para guardar el camino del árbol de la vida." Pero se iniciaba también, con la expulsión, la instauración de la primera familia, ya que "conoció el hombre a su mujer, que concibió y parió a Caín, diciendo: "He alcanzado de Yahvé un varón". Volvió a parir, y tuvo a Abel, su hermano." El primero se hizo agricultor, el segundo ganadero. Ambos dedicaron sus primeros frutos, vegetales el uno, animales el otro, pero el impredecible Yahvé recibió con agrado las ofrendas de Abel y esto ofendió tanto a Caín, que trasladó su ira hacia el afortunado hermano, hasta tal punto que le dio muerte con su mano. De nuevo Yahvé se acercó al reino de los mortales, a cuestionar con su pretendida ingenuidad el paradero de Abel: " ¿Dónde está Abel, tu hermano?" Caín trató de aparecer ignorante de la suerte de su hermano: "No sé, ¿Soy acaso el guarda de mi hermano?" . Entonces el Dios supremo le demostró estar al corriente de todo; por ello, le maldijo y su maldición cayó también sobre su trabajo de labrador, condenándole al destierro y a vivir marcado hasta el fin de sus días, para que nadie de entre los presentes y futuros habitantes de la tierra con quien se encontrara le pudiera tan siquiera herir y acortara su vida lo más mínimo.

LAS ESTIRPES DE CAIN Y ENÓS

El errante Caín conoció a su esposa, también sin nombre y sin que se diga cual fue su origen. Con ella tuvo a Enoch, principio de una larga estirpe de seres legendarios, que se continuó por Irad, Mejuyael, Matussel y Lamec, quien casó con Ada y Sela. De Ada tuvo a los hermanos Jabel y JubaL De Sela tuvo a Tubalcaín y a su hermana Noema. En su momento, Adán, que ese sería el nombre del varón primero (quien ya había cumplido ciento treinta años), y Eva reemplazaron el hueco dejado por Abel y el réprobo con una nueva criatura, Set. De Set surgió una nueva familia que comenzó en Enós, nacido cuando el padre había cumplido ciento cinco años, cosa nada extraña, porque Adán vivió novecientos treinta años, en los cuales no dejó de engendrar hijos (aunque no se dice si fueron también hijos de Eva). Set vivió por espacio de ochocientos siete años, mientras que Enós le superó con creces, llegando a cumplir novecientos doce años, y la longevidad debía de ser fácilmente transmisible, pues el hijo de Enós, Cainán, se mantuvo activo durante novecientos diez años; su hijo

Mahaleel duró ochocientos noventa y cinco años; el hijo de éste, Jared, alcanzó los novecientos sesenta y dos años; su hijo Enoc sólo vivió por espacio de trescientos sesenta y cinco años, pero fue padre del famoso Matusalén, quien logrará cumplir los novecientos sesenta y nueve años, el máximo obtenido en esa tan saludable familia. De Matusalén nació otro Lamec, un hombre que murió al llegar a la cifra mágica de setecientos setenta y siete años, presagio de que sería famoso por algo, como así sucedió, ya que Lamec fue padre de Noé, patriarca que vivió por espacio de novecientos cincuenta años, pero que alcanzó la fama por ser el protagonista de un hecho aún más grande que su incalculable permanencia sobre la tierra.

EL DILUVIO UNIVERSAL

Noé había sido siempre un hombre justo y perfecto en un mundo en el que los demás hombres eran lujuriosos, tan lujuriosos como los gigantes con los que coexistían y se apareaban sus mujeres. Por eso, Yahvé decidió exterminar a todas sus criaturas, incluidos los animales, pues de la creación de todos ellos se arrepentía el Dios supremo, excepción hecha del buen Noé, a quien dijo que construyera un arca de madera de trescientos codos de largo, cincuenta de ancho y treinta de alto, lo que se traducirá en unos 150 metros de eslora, por 25 de manga y 15 de puntal, con unas 3.000 toneladas de registro bruto, si lo medimos con las normales actuales. Y el longevo Noé construyó él solo tamaño barco, para salvarse del diluvio que tenía pensado Yahvé para ciento veinte años después del momento de su indignación con la raza humana y la fauna por él creadas, más la increada raza de esos misteriosos gigantes "héroes famosos muy antiguos" (Génesis 6,5). Noé, al darle su dios la señal, a los seiscientos años cumplidos, embarcó a su mujer, a sus hijos, Sem, Cam y Jafet, a las mujeres de sus hijos, a siete parejas de cada especie y una sola pareja de cada especie impura y cargó alimento suficiente para la travesía, que habría de durar poco más de un año, tras aquellos cuarenta días y cuarenta noches de lluvias que inundarían toda la faz de la tierra. Durante un año estuvieron flotando los del arca, hasta que al cabo de un año y diez días, ya estaba seca de nuevo la superficie terrestre. Desembarcó la expedición, ofrendó un sacrificio con un ejemplar de cada especie pura y Yahvé, al oler "el suave olor", se prometió que ya nunca volvería a maldecir la tierra. Hizo, en efecto, un pacto con los humanos, la primera alianza con su pueblo elegido, y lo selló con el arco iris, su firma celestial.

OTRA CONFUSION

De Sem, de Cam y de Jafet nació la nueva especie humana depurada, pero de estos sucesores de Noé también salió la idea de hacer — de ladrillo — una torre tan alta como el cielo, que les sirviera de referencia en la dispersión. Pero Yahvé, que todo lo veía, vio que no era buena rival la unidad y de un solo pueblo y de una sola lengua hizo surgir la confusión y la disparidad de lenguajes, diciéndose: "He aquí un pueblo uno, pues tienen todos una lengua sola. Se han propuesto esto, y nada les impedirá llevarlo a cabo. Bajemos, pues, y confundamos su lengua, de modo que no se entiendan unos a otros," logrando que aquellos descendientes de Noé se dispersaran, pero sin que quedase la referencia monumental de la llanura de Senaar, la torre inacabada de Babel (Babilonia), sinónimo desde entonces de todos los males y todas las corrupciones, aunque no se entienda bien por que el omnipotente Yahvé tenía tantos celos de sus hijos en la tierra. Uno de los más lejanos descendientes de Sem, el buen Abraham, fue elegido por el caprichoso Yahvé para un extraño trabajo. Abraham, hermano de Najor y Aram, era hijo de Teraj, a su vez hijo de Najor; éste de Sarug, que fuera hijo de Reu, y Reu hijo de Paleq, que fue hijo de Heber, el hijo de Sale, nieto de Arfaxad y bisnieto del mismísimo Sem. Pues bien, Yahvé ordenó al buen Abraham que fuera a Egipto con su gente; con él estableció Yahvé la segunda alianza, a cambio del sacrificio de esa gente que siguiera la suerte de Abraham y sus descendientes iban a recibir, mucho más tarde, la tierra designada por Yahvé. La gente de Abraham debería irse preparando para una anunciada servidumbre de cuatrocientos años, con la promesa de que, tras aquellos cuatro siglos, el extraño Dios castigaría a los egipcios por abusar de su pueblo y premiaría a los futuros hijos de Abraham con "mucho hacienda", con los terrenos que van desde "el río de Egipto hasta el gran río, el Eufrates." Abraham aceptó la orden, como aceptaría la posterior de sacrificar a su hijo Isaac, sin vacilar y se puso en manos de su divino señor, iniciando disciplinadamente el largo viaje hacia su destino, viaje que sería de años y pleno de avatares, en los que surgirán nuevas razas y nuevos pueblos.

EL LARGO VIAJE

Mucho habría de pasar Abraham, que empezó su viaje oyendo estas palabras: "Salte de tu tierra, de tu parentela, de la casa de tu padre, para la tierra que yo te indicaré; yo te haré un gran pueblo, te bendeciré y engrandeceré tu nombre, que será una bendición, y bendeciré a los que te bendigan, y maldeciré a los que te maldigan. Y serán bendecidas en ti todas las familias de la tierra." Abraham, que contaba setenta y cinco años de edad, acató su destino y salió de Jarán, con rumbo a Canán, acompañado por su mujer Sara, su sobrino Lot y la comitiva de pastores y ganados. Llegados a Siquem, Yahvé se apareció al trío para anunciarles que a su descendencia daría aquella tierra que podían contemplar siguiendo sus indicaciones, como había prometido hacer. Fuéronse

después hacia Egipto, pero Abraham temió por la suerte de la hermosa Sara, y dijo que se hiciera pasar por hermana suya. Los egipcios se prendaron de la bella Sara y la llevaron a palacio, mientras obsequiaban a Abraham, pero el incomprensible Yahvé, irritado por la alteración de sus planes, mandó grandes plagas a los egipcios, lo que se convertirá en costumbre divina más tarde. El faraón, al ver el desastre y enterado de la estúpida y cobarde argucia de Abraham, dejó en libertad a Sara, haciendo saber que no comprendía el comportamiento del viejo y, menos aún, el castigo recibido por culpa de aquel engaño. Y Abraham salió de Egipto y volvió hacia el norte, separándose de Lot por peleas habidas entre sus pastores y los suyos. Marchó Lot a Sodoma, con tan mala fortuna, que se vio metido, sin querer, en una guerra entre reyezuelos locales, siendo capturado y preso. Abraham, al enterarse, montó una tropilla de trescientos dieciocho hombres de entre su gente para liberar a Lot, lo que logró, aparte de poderse enriquecer con el botín y con el diezmo recibido de los derrotados enemigos.

EL PACTO CON YAHVE

Entonces, el triunfante y anciano Abraham recibió en sueños el mensaje de la alianza con Yahvé, quien le prometía tantos hijos como estrellas pueden verse en el cielo, si pasaba por el trámite descrito de hacer que sus prometidos descendientes soportaran los cuatrocientos años de cautividad en Egipto. Mientras, Sara, preocupada por su esterilidad, pensó que sería bueno que Abraham tuviera el hijo deseado, usando como madre a su esclava, la egipcia Agar. Una vez que Abraham "entró a Agar" y está quedó convenientemente preñada, la embarazada Agar mostró orgullosa su condición, humillando con tal ostentación a Sara, quien, quejosa, fue a contar su sufrimiento a Abraham. Este le aseguró que, por lo que a él respectaba, Sara podía castigar a la esclava a su gusto. Duro debió ser el castigo, pues Agar huyó al desierto, hasta que un ángel de Yahvé la localizó para aconsejarla y tranquilizarla, haciéndola saber que se habían acabado sus cuitas; ahora debía regresar y entregar el hijo que naciera a su señora, al que debería llamar Ismael, que más tarde ella sería la madre de todo un pueblo propio. Cuando Abraham tenía noventa y nueve años, se le apareció de nuevo Yahvé, para anunciarle un nuevo pacto: la paternidad de una muchedumbre de pueblos a cambio del compromiso de la circuncisión del prepucio de todos esos innumerables descendientes. Además, le otorgaría un hijo con Sara, al que habría de llamar Isaac, con quien haría nuevo pacto en su día. Y todo sucedió conforme a lo enunciado. Pero antes Yahvé se había irritado hasta el límite con la licenciosidad existente en Sodoma y Gomorra, ciudades con merecida fama de amplia permisividad sexual, punto con el cual el colérico y

represor Yahvé no transigía en absoluto. Así que mandó a dos ángeles para que sacaran de allí a Lot y a su familia, antes de que el buen Dios arrasase a todos y cada uno de los habitantes de la ciudad, niños incluidos, demostrando terminantemente su autoridad sobre la tierra. Lot se puso a salvo, pero su mujer quedó convertida en estatua de sal por volverse a mirar las ciudades que abandonaban. De las hijas de Lot se cuenta que emborracharon reiteradamente a su padre tan pronto estuvieron lejos del peligro, para poderse acostar con él y quedarse embarazadas. Así, una concibió a Moab y la otra concibió a Ben Ammí y nada más se cuenta de la curiosa familia de Lot. Sara tuvo por fin su hijo, Isaac, y Abraham pudo celebrarlo con sus cien años cumplidos. Sara murió a los ciento veintisiete años en Canán, y Abraham no consiguió llegar hasta Egipto, muriendo, a los ciento setenta y cinco años, al pie del camino, en el campo de Efrón.

MOISES, EL GRAN HEROE

En el destierro egipcio, los hijos de Israel tuvieron que sufrir calamidades sin límite, como la orden del faraón que condenaba a dar muerte a todos los varones hebreos. Pero una mujer de la casa de Leví logró ocultar a su hijo hasta que cumplió los tres meses; después lo lanzó a la fortuna, metido en una cesta de papiro que abandonó en el curso del río, allí donde se bañaba la hija del faraón, bajo la vigilancia de otra de sus hijas. Naturalmente, la hija del faraón divisó la cesta con el niño y decidió tomarlo a su cuidado. También comprendió que era hebreo y que necesitaba una nodriza, precisamente de esa religión; como la hermana de la criatura estaba a la espera de los acontecimientos, se precipitó hacia la princesa egipcia para ofrecer la nodriza ideal, la propia madre. Por haber sido sacado de las aguas, la criatura fue bautizada Moisés y educada clandestinamente por su madre. Esta es la leyenda retomada de Sargón, el que sería rey de Asiria, puesta al día por los escribanos de la Biblia. Pero aquí lo importante es que Moisés, también gran futuro señor de su pueblo, fuera el vehículo, con ayuda de Yahvé y de sus diez nuevas plagas contra los egipcios, de la vuelta del pueblo de Israel a la tierra prometida, aunque tal regreso fuera penoso, pues Yahvé, que había llegado a secar el mar para que pasara la expedición, decidió más tarde un nuevo castigo, al haber roto los hebreos por él salvados la nueva alianza que había acordado con Moisés con ocasión de la entrega de las tablas de la ley. El pueblo de Israel había caído en la idolatría, es decir, el pueblo escogido había postergado a su único y exclusivo Dios por un becerro de oro. Por eso, para dar la lección final, Yahvé hizo que, durante cuarenta interminables años, el pueblo de Israel fuera dando tumbos por el corto desierto del Sinaí, sin saber encontrar su norte. Cuando Yahvé consideró que habían purgado los padres y los hijos, les franqueó el paso a la tierra de promisión, pero el prohombre del regreso, el gran héroe Moisés, se tuvo que

contentar con la visión postrera de la tierra anhelada, sin poder cruzar el último obstáculo, el río Jordán. Al otro lado se extendía el suelo prometido, aunque nunca se cumpliera aquella promesa de dotar a los hebreos con la tierra que va desde la orilla del Nilo hasta el Éufrates, y se tuvieran que contentar con una parte muy reducida del territorio del que Yahvé habló a su fiel Abraham.

SANSON Y OTRAS LEYENDAS

Hay, en las páginas dispares de la Biblia, el relato prodigioso de muchos otros seres de los que la historia no ha podido encontrar huella documental alguna, y buena cantidad de inconsistencias y exageraciones entre los más o menos remotamente relacionados con los hechos reales, pero sobresale uno especialmente, uno de los jueces que gobernaron al pueblo de Israel "durante veinte años", Sansón, un ser legendario que viene a ser la traducción de Heracles al mundo hebreo. De él se cuenta que nació (como Isaac) de mujer estéril, por la voluntad de Dios, y se enumeran sus hazañas como antes se había hecho con las de Heracles. La más sonada fue su victoria sobre mil enemigos, con la sola ayuda de una quijada de asno. Pero Sansón tenía un punto débil, las siete trenzas de su cabellera y bastó que la filisteo Dalila, su amante, conociera su secreto, para que el forzudo quedase desfallecido, indefenso, más por el abandono de Yahvé (por haber yacido con extranjeras) que por la operación capilar. Pero el héroe, arrepentido, hizo su último trabajo contra los príncipes enemigos, cuando su Dios le devolvió las perdidas energías, haciendo que cedieran las columnas de la enorme casa en donde estaban los príncipes y millares de filisteos, matándolos a todos, "siendo los muertos que hizo al morir más que todos los que había hecho en su vida." Después, con el añadido cristiano, la mitología se dispara en otras direcciones nuevas. A la Biblia renovada se le añaden los relatos del hijo que Yahvé concibió en el vientre de una Virgen para redimir a su humanidad del pecado cometido por Adán y Eva en el Edén. Y se habla de su muerte y de su resurrección. Pero de todos los mitos del llamado Nuevo Testamento (frente al Viejo Testamento o alianza de los hebreos), el más importante, históricamente al menos, ha sido el texto de Juan, El Apocalipsis o revelación sobre el fin de los tiempos, en el que, con un lenguaje oscurantista y simbólico en exceso, se narra lo que ha de pasar transcurrido el milenio; cómo el día último de la tierra se ha de producir y los sufrimientos que esperan a la humanidad, contraponiéndose incoherentemente a la doctrina de la redención que es la médula de la nueva religión cristiana. Tal fue la fuerza de este mito, que el mundo cristiano se fue paralizando a medida que se acercaba el año mil de la nueva era. Después, Europa retomó de la antigüedad clásica la alegría que el texto posbíblico le había robado durante los primeros mil años de su nueva etapa.

"TAO TEH KING" E "I-CHING"

El "Tao teh king" condensa en un número mínimo de páginas toda la sabiduría ancestral, mística y mítica, de los pueblos del lejano oriente. En este libro se habla de muchas cosas y aunque algunos estudiosos occidentales lo hayan catalogado dentro de las obras de contenido pesimista, ello no es enteramente cierto. Existen pasajes del "Tao" que son un canto a la felicidad, que nos hablan exclusivamente del "país de la felicidad". Por lo tanto, es también un libro con claras connotaciones utópicas, puesto que en él se describe, con minuciosidad, la dicha de unos personajes que viven en un reino del que desean salir:

"Imaginemos que gobierno un país de pocos habitantes.
Mis súbditos tendrían embarcaciones que no utilizarían.
Les enseñaría a temer a la muerte y a no ir en su busca.
Por muchos carruajes que hubiese, no viajarían en ellos.
Aunque tuviesen armas y corazas, no tendrían ocasión de usarlas.
Les llevaría de nuevo al uso de cuerdas con nudos, a la primitiva sencillez.
Encontrarían dulce su alimento. Ricos sus vestidos.
Cómodas sus casas.
Felicidad en sus costumbres.
Aunque los reinos vecinos se hallasen tan cerca.
Que pudiesen oír el ladrido de los perros y el canto de los gallos.
Los hombres de este pequeño reino no desearían nunca abandonarlo."

SIMBOLISMO DEL TAO

El "Tao teh King" consta de ochenta y un títulos, que son otros tantos capítulos, con los que su autor —Lao Tse— quiso legar a la posteridad una especie de "filosofía de la unidad esencial del Universo". Aunque lo más importante de la obra es el concepto de "Tao" que, como ya hemos indicado significa "camino vía". En los capítulos primero y cuarto, se nos habla del Tao en términos simbólicos:

"El Tao que puede ser expresado no es el Tao eterno.
El vacío de Tao es difícil de colmar.
En su profundidad está el origen de todas las cosas.
En su hondura permanece siempre.
Desconozco de dónde proviene.
Más él es como predecesor de la Naturaleza."

También en el capítulo dieciocho se habla del Tao en términos simbólicos:

"Cuando Tao se pierde, surgen la rectitud y la bondad.

Cuando el conocimiento y la sagacidad aparecen, hay grandes hipócritas.

Cuando las relaciones familiares no son armoniosas, se habla de hijos filiales y padres devotos.

Cuando hay confusión y desorden en los pueblos, se habla de amor a la patria.

Allí donde está Tao, reina el equilibrio.

Cuando Tao se pierde, surge la falsedad."

Otras versiones, en cambio, nos hablan del Tao en términos trascendentes, es decir, no lo consideran como un libro de contenido filosófico ni, tampoco, pleno de connotaciones mitológicas.

ACCION REPOSO

Lo cierto es que la riqueza interpretativa de esta obra singular no tiene parangón en la historia de los pueblos. El hecho de que el libro esté escrito en forma de aforismos, contribuye a resguardar su riqueza emblemática y mítica. Sus asertos y sentencias, a menudo contradictorias, a la par que sus descripciones plásticas, hacen que este libro singular condense en sus apretadas —y escasas— páginas toda la sabiduría del lejano oriente y que, al propio tiempo, sea estudiado por los investigadores de todo el mundo.

Sin embargo, el libro del "Tao", refleja con nitidez el pensamiento chino y aunque, indudablemente, podamos compararlo con otras obras del pensamiento occidental, lo cierto es que el propio lenguaje —ideográfico y lleno de imágenes— que se utiliza en el idioma chino hace del "Tao teh King" un libro cargado de significación variada, una obra única que refleja las diferentes tradiciones de los pueblos del lejano oriente, y la sutil ambigüedad de una sociedad milenaria. Así, el libro se propone, también, definir y acotar todo el sentido de la palabra Tao, si es que ello es posible. Así, se dice que Tao contiene dentro de sí un aspecto "Yin" y un aspecto "Yang". El primero es un principio pasivo, mientras que el segundo es un principio activo. Ambos son, por tanto, conceptos que simbolizan toda clase de contrastes, por lo demás, presentes en el universo: vida-muerte, luz-sombra, acción-reposo, positivo-negativo...

SENDA NATURAL

Pero, este singular libro que comentamos, ha sido también analizado desde perspectivas ecológicas, tan de moda en los tiempos que corren. Y, así, se ha dicho que el "Tao teh King" preconiza la vuelta de los humanos a la naturaleza, es decir, a la sencillez de la vida, a la autenticidad de los sentimientos, al verdadero origen de las pasiones humanas, libres de todo aquello que se ha demostrado, a través de los tiempos, inútil y convencional. En el "Tao..." se habla de una "senda natural". También se dice que "ser parco en palabras es lo natural". En realidad todo el libro es un canto a la búsqueda de sí mismo para, en caso de hallarse, perder el miedo a toda clase de angustias. Los caminos para encontrarse a sí mismo están descritos en el libro, pero resulta muy difícil transitar por ellos hasta el final. Y es que, por paradójico que pudiera parecernos, aunque conozcamos el camino recto, en ocasiones —por las prisas, o porque nos dejamos engañar, por comodidad— utilizamos los enmarañados atajos y nos perdemos:

"Dejadme poseer el puro conocimiento y enderezar mis pasos por el gran camino (Tao).

Pues temo apartarme de él.
El gran camino es fácil.
Pero la gente prefiere los atajos.
Mientras los palacios reales son bien atendidos.
Los campos están llenos de zarzas, y los graneros, vacíos.
Vestir trajes suntuosos.
Llevar afiladas armas.
Saciarse de bebidas y alimentos.
Poseer riquezas excesivas, es inducir al robo.
¿No es esto desviarse de Tao?"

INTANGIBLE E INVISIBLE

Cada aforismo de la singular obra que estamos comentando tiene valor por sí mismo, en la mayoría de los casos. Y muchos de los capítulos del Tao teh King guardan, también entre sí, cierta relación. Así, por ejemplo, podemos establecer cierto paralelismo de ideas entre el capítulo veintiuno y el uno respecto a las cualidades, por así decirlo, del Tao. En aquél se dice que "Tao es a la vez invisible e intangible", mientras que en éste se lee lo siguiente: "El Tao que puede ser expresado no es el Tao eterno".

Por otro lado, hay capítulos casi enteros dedicados a explicar la naturaleza de Tao. Tal sucede con las tres cuartas partes del capítulo catorce:

"Aquello que miramos y no podemos ver es lo simple.
Lo que escuchamos sin oír, lo tenue. Lo que tentamos sin asir, lo mínimo.
Lo simple, lo tenue, lo mínimo, se conjugan con el Uno.
Revelado, no deslumbra.
Oculto, no pierde su luz.
Infinito, no puede ser definido. Retorna a la no
Es la forma que carece de forma. Y la imagen de la no
Es llamado el misterio.

Ve a su encuentro, mas no verás su rostro. Síguelo, mas no lograrás ver su espalda."

El concepto de "no-existencia" indica un estado anterior al advenimiento de la existencia, por lo que no es correcto identificarlo con la nada, como quieren algunos estudiosos del pensamiento oriental: "La no-existencia es anterior al cielo y a la tierra."

AJENO A LA RAZON

Lo que ya se puede deducir, con toda certeza, es que el Tao, su propia naturaleza, no se puede definir, ni aprehender, ni asir. Nada de esto se puede hacer con el Tao pues, de lo contrario, quedaría limitado y definido y, por lo mismo, sería un Tao falso y apócrifo y espurio. De aquí la dificultad de captar el sentido total del término usando nuestra razón, cuando sabemos que el Tao es simbolismo y significado emblemático. Por esto mismo, en el libro que estamos comentando se habla siempre del Tao mediante imágenes y, a la vez, se utiliza un lenguaje axiomático:

"El vacío del Tao es difícil de colmar.
En su profundidad está el origen de todas las cosas.
En su hondura permanece siempre.
Desconozco de dónde proviene.
Mas él es como predecesor de la Naturaleza."

Ahora podemos afianzarnos aún más en la idea de la imposibilidad de conocer el Tao de otro modo que no sea simbólico, o por medio de imágenes. Todo lo cual nos lleva a concluir que el Tao encierra en sí una enorme riqueza trascendente y mítica, difícil —si no imposible— de abarcar.

ALABANZA DEL SABIO

Otro aspecto a destacar del libro que comentamos es su defensa del sabio y de la sabiduría. En ciertos países, se define al sabio como aquel que actúa sin acción y enseña sin palabras. Lo cual no quiere decir que se quede quieto, sin hacer nada; sino que, en realidad, prefiere ocuparse de realizar lo esencial y, de esta manera, es como si hubiera hecho todo, puesto que lo esencial encierra en sí todo lo accidental. Abundantes referencias hay en el "Tao teh King" a las cualidades del sabio. Y, así, se dice lo siguiente: "El Sabio, cuando gobierna, se preocupa sólo del bienestar de su pueblo y abandona el suyo propio; como consecuencia, obtiene grandes honores."

También se dice del sabio que es altruista, que personifica el bien, que no rivaliza con las personas, que no desprecia a quienes le desprecian y que el mundo entero estaría siempre en paz si todas las gentes siguieran el ejemplo del sabio.

También, en ocasiones, se dice del sabio que es humilde y que actúa con moderación y prudencia; hasta se le ha identificado con el propio Tao.

Todo el capítulo cuarenta y nueve, por ejemplo, define las cualidades del sabio exhaustivamente:

"El Sabio no posee un yo propio.
Hace del "yo" ajeno el suyo.
Con el bueno obra bien.
Con el malo obra bien.
Y así alcanza el Bien. Con el justo es justo.
También lo es con el injusto.
Y así alcanza la Justicia.
El Sabio vive en la paz y reina en la simplicidad.
Considera a todas las criaturas como una madre a sus propios hijos."

CUESTIONES ÚLTIMAS

Las denominadas grandes cuestiones o cuestiones últimas, también se tocan en el libro que comentamos. La muerte, el sufrimiento físico y psíquico, el sentido de la vida, etc. En cuanto a la muerte se la considera como el límite de la vida, y, aquellos hombres que intentan vivir demasiado, mueren antes; al igual que los que no persiguen vivir, no son esclavos de la muerte:

"Si el hombre no teme a la muerte, ¿con qué fin amenazarle con la muerte?"

Supongamos que teme a la muerte y que podemos castigarle con la muerte: ¿quién osaría entonces hacerlo?

Sólo el Supremo Ejecutor.

El que da la muerte en lugar suyo es como el aprendiz de carpintero que intenta serrar en lugar de su maestro.

Difícilmente podrá evitar cortar su propia mano."

Sin embargo, la enseñanza que debe de sacar, en muchas situaciones conflictivas, tiene mucho que ver con la entereza y la calma: "No es conveniente forzar las posibilidades naturales de cada persona ni su capacidad de resistencia."

El sufrimiento, por otra parte, es algo inherente a la propia naturaleza humana. Sin sufrimiento no hay existencia, ni vida, ni personas.

COMPLEJO Y DIVERSO

Con todo, se podría decir que el concepto de Tao no queda nunca agotado en la obra singular que estamos comentando. El capítulo cuarenta y uno es un canto al Tao, a sus características, a su diversidad y controvertida complejidad:

Si los más altos espíritus oyen hablar de Tao.

Siguen su senda.

Si los espíritus mediocres oyen hablar de Tao.

Le dedican una media atención.

Si los espíritus inferiores oyen hablar de Tao.

Ríen en voz alta.

Esta risa nos indica la grandeza de Tao.

Luego el proverbio dice:

Tao, siendo luz, aparece oscuro.

Tao, siendo progreso, parece retroceso Tao, siendo liso, parece áspero.

Tao es un cuadrado que no tiene ángulos.

Un inmenso vaso difícil de abarcar.

Un sonido tan alto que es difícil de oír.

Una forma tan vasta que no tiene contornos.

Tao es oculto, no tiene nombre."

Pero en Tao todas las cosas se realizan.

¿TENER O SER?

Las afirmaciones de los grandes teóricos del lejano oriente apenas tienen nada que ver con las diferentes corrientes de pensamiento surgidas en occidente. El ideólogo oriental no ve el mundo de la misma forma que el investigador occidental. El milenario libro del Tao es una de las pruebas vivas de la ancestral psicología, y cultura, de los orientales. Mientras éstos pretenden librarse de toda atadura, tanto material como racional —pues, según ellos, conocer es sufrir—, los occidentales, en cambio, son más felices cuanto más poseen, ya sea cultura, prestigio, bienes materiales, etc. En el libro del Tao se ha dejado constancia de esta pretensión de vaciarse y anularse:

Renuncia al conocimiento, y no tendrás dolor.

Renuncia a la sabiduría, y el pueblo será beneficiado largo tiempo.

Renuncia a la benevolencia y rechaza la rectitud, y los hombres retornarán al deber filial y al amor paterno.

Renuncia al engaño y arroja la usura, y no habrá más bandidos y ladrones.

Sin embargo, estas normas no serán suficientes.

Por esto, deja al hombre que actúe libremente.

Conserva la sencillez.

Restringe el egoísmo y reduce los deseos.

Por tanto, podemos concluir que este libro milenario contiene en sus páginas toda una ascética y una mística que, en puridad, se entrelazan y se presentan como una perfecta simbiosis.

SUBIR A UNA TORRE EN PRIMAVERA

Otro aspecto a destacar, y que permanece inherente en los axiomas y aforismos del libro del Tao, es el cúmulo de necesidades entre las que los seres humanos se encuentran atrapados. Aquí se habla del desvalimiento y el desgarramiento de algunas criaturas, de la necesidad de protección por parte de la sociedad, de la importancia que damos al triunfo de los demás, puesto que con relativa frecuencia nos comparamos con nuestros prójimos. A este respecto, las páginas del "Tao teh King", describen con lirismo y ternura la reflexión solitaria de una persona muy sensible:

Los hombres viven la vida como si disfrutasen de una gran fiesta.

O como si subiesen a una torre en primavera.
Como un niño que no ha aprendido aún a sonreír.

Desamparado, sin hogar.
Los demás viven en la abundancia: Sólo yo parezco necesitado.
Mi espíritu es el de un loco.
¡Tan confuso!.

Los vulgares resultan brillantes:
Sólo yo parezco gris.
Los vulgares saben discernir:
Sólo yo parezco torpe.
Indiferente, como quien se oculta.
A la deriva, sin asidero alguno.

Todo el mundo parece tener algo que cumplir.
Sólo yo soy inepto y desmañado.
Sólo yo soy distinto.
Encuentro la paz en la Madre que me nutre.

Al parecer, y según las interpretaciones más aceptadas, el pesimismo que rezuma todo este capítulo, finaliza con la muerte que queda metafóricamente explicada en el último verso y equivale a la paz perpetua.

LO INTANGIBLE

No quedan agotadas, sin embargo, todas las definiciones —por decirlo de alguna manera, puesto que sabemos que el Tao no admite definiciones— que hace del Tao el libro del "Tao teh King". Hay, todavía, muchos pasajes que contienen sustanciosas reflexiones acerca de la verdadera naturaleza y cualidades del Tao; todo ello indica que, éste, es un concepto con amplio y exhaustivo significado y simbolismo:

La virtud se manifiesta siguiendo a Tao.
Tao es a la vez invisible e intangible.
Invisible e intangible, pero tiene forma.
Invisible e intangible, pero posee sustancia.
Sutil y oscuro, mas no carece de esencia.
Esta esencia se realiza en él invariable y fiel: en ella habita la verdad.
A través de los tiempos ha mantenido su pureza.
Y ha sido el origen de todo lo existente.
Cómo puedo conocer la relación con el origen de todo?

Por esto: (Tao).

COMO VIVIR EN ARMONIA

En las páginas del libro que estamos comentando se hace también mención al poder o, más concretamente, a los poderosos y a los gobernantes. Por ejemplo, el capítulo diecisiete —que, por lo demás, guarda relación con el capítulo treinta y siete—, constituye, de por sí, una semblanza de quienes detentan el poder. No todos los soberanos tienen la misma consideración por parte de sus súbditos; aunque, para vivir en armonía, es mejor que no haya jefes: "Los hombres, libres de gobierno, vivirían en armonía."

No obstante, la historia de los distintos grupos humanos, tan violenta en ocasiones, muestra que es imposible constituirse en comunidad social, sin que se establezca antes el principio de jerarquización. De aquí que algunos textos de la obra que estamos reseñando contemplen la descripción de las formas de gobierno o el talante diverso de quienes detentan el poder:

Los grandes jefes pasan inadvertidos.
Los menos grandes son adulados y queridos.
Los menos aún, temidos.
Y los pequeños, despreciados.
Donde no hay fe, nada puede ser alcanzado por la fe.
Y entonces se recurre a las palabras.

Parece que los versos descritos no han perdido frescura ni realismo, puesto que a la descripción que hace de los soberanos, hay que añadir la importancia concedida al convencimiento por la propia creencia. Cuando uno no se encuentra predispuesto a creer, es inútil que se le intente convencer con palabras, pues, éstas, nunca lograrán despertar de su letargo a los ignorantes.

BUENOS MODALES

Hay muchos más aspectos importantes a destacar en el libro del "Tao teh King". Por ejemplo, en sus páginas se contempla, con cierta profundidad, el orden de prioridades en el ánimo de las personas y en la propia naturaleza. No hay que adelantar acontecimientos, ni forzar situaciones delicadas. Con la fuerza no se consiguen los mismos resultados que con la mansedumbre; puesto que cuando cesa aquélla las personas dejan de actuar como se les obligaba. Lo adecuado es dejar que todo se desarrolle de manera sencilla y espontánea, pues el empleo de la coacción para conseguir los fines propuestos van contra el Tao.

Por otra parte, lo importante es conocerse a sí mismo, y obrar conforme a lo que uno siente. De este modo, también conoceremos a los demás y observaremos que actúan, ante nuestra presencia, de manera espontánea. Siempre hay que guardar para con los demás, los buenos modales, aunque mantengamos nuestras opiniones con entereza:

El que conoce a los otros es hábil.
El que se conoce a sí mismo, sabio.
El que conquista a los otros es fuerte.
El que se conquista a sí mismo, poderoso.
El que sabe contentarse es rico.
El que mantiene su propósito es firme.
El que no se desvía, permanece.
El que puede morir, más no perece, tendrá longevidad.

De los versos anteriores podemos colegir que, en realidad, lo que más importa es conocerse uno mismo; tesis que, por lo demás, será asimilada también por los pensadores clásicos. Fue Séneca, el gran filósofo romano —que vivió del año 4 (a. C.) al año 65 (d. C.)—, quien acuñó la célebre frase: "Conócete a ti mismo".

VIDA EN SOLEDAD

El "Tao teh King" fue escrito por un personaje tan importante como Buda y Confucio; se llamaba Lao Tsé y había nacido en el seno de una familia campesina, aunque trabajó durante cierto tiempo como archivero de un príncipe de la época. Su máximo interés se centró en transformar la vida miserable que llevaban sus compatriotas del medio rural. Más, no parece que Lao Tsé consiguiera sus propósitos, por lo que, con bastante pesar se retiró a meditar, se ocultó en la espesura de los montes inaccesibles y construyó una cabaña para resguardarse del frío y la lluvia, y aislarse de sus semejantes. Legendarios relatos explican que, después de una larga permanencia en soledad, decidió abandonar aquella choza que había sido testigo de sus pensamientos y reflexiones. A lomos de un búfalo se trasladó hasta los territorios vecinos y llegó hasta el lado occidental de las fronteras del territorio de su príncipe; cuando cruzó las montañas se encontró con el gran maestro Buda, pero siguió su camino. En cuanto vislumbró a uno de los guardianes de la frontera, dice la leyenda que le entregó la obra que había gestado, y compuesto, en la más absoluta soledad. Y que contenía los cinco mil ideogramas que constituyen el contenido de los aforismos del "Tao teh King".

Algunos estudiosos de la historia y la mitología sostienen la tesis de que Lao Tsé no existió jamás, sino que fue un personaje de leyenda. En verdad que no se sabe mucho acerca de la figura de tan singular personaje pero, por ejemplo, se acepta que desarrolló sus doctrinas a partir del siglo cuarto antes de nuestra era. Se tienen pruebas y datos de su filiación —era hijo de un campesino— y se sabe que estuvo empleado, como ya hemos dicho, en el palacio del príncipe de su territorio.

EL DRAGON DEL RIO AMARILLO

En cuanto al "Libro de las Transformaciones o de los Cambios", más conocido popularmente por I - Ching, es un compendio del arte adivinatorio. Sus trigramas se hallan envueltos en leyendas atractivas y antiquísimas. La más conocida es aquella que explica que fue del emperador Fu Hi quien primero dibujó las dos variables de los trigramas, es decir, la raya continua (—) y la raya discontinua, o dos rayas (— —). El soberano en cuestión paseaba por la ribera del río Amarillo cuando vio emerger de sus aguas un dragón enorme. Tenía su cuerpo recubierto de escamas blancas y negras, dispuestas en forma geométrica. Entonces, el Emperador, que consideró aquella aparición como una especie de premonición —puesto que el dragón estaba considerado por los orientales como un animal sagrado cargado de simbolismo—, plena de connotaciones emblemáticas, dibujó aquellas a modo de figuras, según creía él, y las adoptó como emblema. La raya continua pasaría a significar el elemento activo y masculino, mientras que las dos rayas simbolizaban el elemento femenino y lo pasivo. De las diferentes combinaciones, tomadas de tres en tres —trigramas—, se formarían las distintas figuras, hasta un número de ocho, que darían pie a utilizarlas para vaticinios, ensalmos, predicciones y magia. En los rituales llevados a cabo con tal método, se quemaban caparazones de tortuga —que era un animal relacionado, al propio tiempo, con principios contrarios y, muy especialmente con los símbolos de Tierra y Cielo—y, cuando éstos se resquebrajaban, producían figuras geométricas que se interpretaban conforme al código de los ocho trigramas esenciales, a saber:

1.º -----

2.º -----

3.º -----

4.º -----

5.º -----

6.º -----

7.º -----

8.º -----

- 1.º Kien : su significación es cielo o aire (coacción).
- 2.º Kan : significa agua o elemento líquido (dificultades).
- 3.º Ken : equivale a montaña o elemento sólido (serenidad).
- 4.º Chan : significa elemento natural (inestabilidad).
- 5.º Ten: también significa elemento natural (huracán).
- 6.º Li : su significación es calor, fuego, claridad.
- 7.º Kong : elemento tierra, símbolo de la pasividad.
- 8.º Doé : elemento acuoso (aguas profundas, serenidad).

EL CANTAR DE LOS NIBELUNGOS

El príncipe Sigfrido de Niederland, de las tierras bajas, es el protagonista ausente de "La canción de los nibelungos", apuesto doncel y noble guerrero de sangre real, el involuntario causante del dramático desenlace de la historia legendaria, la razón esgrimida en una poética explicación dada a la desaparición histórica de la nación burgunda ante el huno Atila. La princesa Crimilda de los burgondos, la dama de Worms, es el objeto de su amor, la doncella soñada, la bella virgen de la cual se enamora perdidamente Sigfrido por las referencias que le han llegado de su inigualable hermosura. Los dos jóvenes se enamorarán mutuamente y su matrimonio será pronto un hecho. Brunilda es una extraña reina de Islandia, tan bella como brutal, que ofrece su mano a quien pueda vencerla en combate mortal, pero que caerá irremisiblemente rendida ante Gunther, el enamorado hermano de Crimilda, pero sólo por la astuta y mágica intervención de Sigfrido, y ese insólito romance también se saldrá con el matrimonio deseado, para satisfacción de Gunther. La historia hubiera acabado felizmente ahí, pero las consideraciones de un honor arbitrario y, más que nada, la intromisión de las nada deseables voluntades femeninas en el mundo brutal e inflexible de los hombres germánicos, harán que todo un pueblo se inmole para dar cumplida satisfacción a una venganza sanguinaria que tiene su excusa y

primer origen, en un acto tan trivial como es el protocolo real por el que se compite, para establecer el orden oficial de entrada en la iglesia de las dos damas centrales de nuestra historia, las cuñadas rivales Crimilda y Brunilda, complicado luego con la muerte alevosa del buen Sigfrido. Junto a ellos está, en un puesto destacado, el indefinible personaje de Hagen, brazo armado de Gunther, que hace alternativamente de héroe y de villano en la historia, al ser primero el ejecutor cobarde de Sigfrido y, más tarde, el heroico paladín del rey Gunther cuando llega la hora de la lucha final, al ponerse en marcha la máquina sangrienta de la traición final, el postrer acto del poema, con la ejecución del plan inmisericorde e innoble de la vengativa Crimilda.

EMPIEZA LA HISTORIA DE SIGFRIDO

Con la descripción del apuesto príncipe de Niederland da comienzo el poema. Su virtud es la más digna de un héroe germánico: reside pues en la potencia de su brazo y en su incansable bravura ciega, sumada a la permanente capacidad juvenil de dar muerte a quien quiera ser su rival, sea en una batalla campal o en un amistoso torneo entre caballeros. Matar en combate es la mejor tarjeta de presentación de alguien que quiera refrendar su noble origen y su limpia ejecutoria en el mundo de las tribus germánicas, tan poco versadas en letras, pero tan eternamente dispuestas a dar o recibir la muerte. Porque la muerte a manos enemigas es el mejor camino de los pueblos germánicos para llegar al paraíso celestial, a la más alta gloria de Dios, a lo que hasta hace sólo unos pocos siglos todavía se llamaba Valhalla. Ahora, en plena vigencia de la cristianización, se ha olvidado el papel jugado por la mitología de los dioses batalladores, porque sólo se admite la presencia del dios de los cristianos, y su intervención queda reservada para el combate contra los infieles, o cuando es necesario recurrir a su arbitraje, en aquellos juicios de Dios, en los que —cómo no— el tribunal es una arena y la muerte del rival es la mejor sentencia posible, porque va refrendada por el invisible sello de Dios. No queda, pues, sitio para el recurso a Thor, Odín o las Valkirias, pero se mantiene la idea esencial de la santificación de los hombres por el ejercicio constante y, hasta sus últimas consecuencias, de las armas. Pero, ahora, a Sigfrido no le mueve en su aventura la búsqueda de una confrontación contra un par de la caballería, sino la relatada belleza de la hermosa Crimilda, una princesa de Burgundia, hija del fallecido rey Dankrat y de la reina Uta, hermana de tres reyes, Gunther, Gernot y Giselher.

SIGFRIDO LLEGA A WORMS

Sigfrido, Sigfrid, hijo de Sigmond y Siglind, reyes de Niederland, era un príncipe apuesto y valeroso; un joven deseado entre las más nobles vírgenes de

la corte de Santen, pero él no podía ni siquiera conceder su atención a aquellas doncellas, porque su inquieto corazón estaba en Worms, allí donde moraba la dulce Crimilda. Los reyes de Niederland quedaron preocupados con la revelación de su hijo, puesto que los burgondos eran gente temida y, entre ellos, destacaba el terrible barón Hagen, un adversario casi imposible de vencer. Pero Sigfrido, una vez que hubo comunicado su irrevocable decisión, preparó su marcha a Worms, con la sola escolta de una docena de hombres. Con ellos cabalgó a su destino, dirigiéndose a la corte del rey Gunther sin más dilaciones. El rey lo recibió, una vez que fue informado de la identidad de su visitante, para conocer la razón de su viaje, y el intrépido Sigfrido, sin más preámbulos, respondió que quería probar la afamada destreza del rey de los burgondos con las armas, seguro como estaba de vencerlo y hacerse con su reino y sus gentes. Los nobles quisieron lanzarse sobre el osado Sigfrido, pero el tenso ambiente pronto se calmó y Sigfrido, el bravo e insolente caballero de las tierras bajas fue admitido como huésped de la corte de Worms, aunque su estancia se alargaba y él no llegaba a ver, aunque fuera en la distancia, a su amada Crimilda. Todo cambió cuando se supo en Worms de la llegada de una tropa de daneses y sajones que venían contra Worms. Enterado Sigfrido, ofreciese a Gunther para estar a su lado en esa confrontación que se avecinaba dura y peligrosa, aconsejándole que diera vigorosa respuesta a la afrenta de los daneses y sajones, y pidiendo a su rey Gunther el honor y la responsabilidad de poder bien servirle al mando de una tropa de mil guerreros con la que defender la Burgondia. Con ellos salió a castigar a los sajones, matando docena tras docena de enemigos, hasta capturar al rey Ludeger. Los daneses, al conocer la rápida victoria de Sigfrido, acudieron en ayuda de sus aliados sajones, pero también Sigfrido presentó combate y los venció con facilidad, rindiendo a su jefe, el rey Ludegast. Terminada la batalla, los dos sometidos soberanos fueron llevados a la corte de Worms, como prisioneros de guerra, para mayor honra de su señor Gunther de Burgondia.

DE RIVAL A LEAL AMIGO

La noticia de la victoria no sólo alegró al rey Gunther y a sus súbditos; la princesa Crimilda también quedó emocionada al conocer la hazaña de Sigfrido "el fuerte", de Sigfrido "el demonio", como le llamaban los pocos que habían combatido cerca de él y habían tenido la fortuna de sobrevivir. Ahora Sigfrido ya era el leal amigo y podía ser presentado a la princesa Crimilda, pues el rey su hermano no ignoraba su amor por ella. Al conocerse, ambos pudieron darse cuenta al instante de que el amor vivido por cada uno de ellos era un sentimiento mutuo. Sólo le faltaba al valeroso príncipe Sigfrido pasar por otra nueva prueba de armas, la prueba de rigor que le permitiera acceder a la mano de la princesa que acababa de conocer, y esta oportunidad soñada no tardó demasiado en

presentarse. La ocasión de ganar el amor de la adorada Crimilda se llamaba Brunilda y era una reina tan bella como violenta, nada menos que la indómita soberana del lejano reino de Islandia. El rey Gunther la amaba en la distancia y necesitaba alcanzar su corazón. No era tarea sencilla, pues la singular reina exigía ser vencida en combate para conceder su corazón, y desgraciadamente, era tan fuerte como cruel, ya que muchos habían sido los nobles que habían pagado con su cabeza la derrota ante Brunilda. El rey Gunther era un temerario luchador, pero necesitaba de la ayuda de aquellos fieles voluntarios que quisieran arriesgarse con él en su intento. El buen Sigfrido, naturalmente, fue el primer caballero en ofrecerse incondicionalmente a su servicio, reclamando como única compensación, claro está, a Crimilda en matrimonio si la expedición resultaba favorable a los deseos de su rey y señor. Para completar la breve fuerza de acompañamiento, solicitó la presencia de los hermanos Hagen y Dankwart. También Sigfrido tomó algo más que nadie, salvo él conocía: un manto mágico arrebatado al enano Alberic, del país de los nibelungos, con el que podía hacerse invisible a la voluntad y quedar a cubierto de cualquier arma, por afilada que estuviera y por robusto que fuera el brazo que la empuñara. Sigfrido era invencible, pero en esta ocasión no trataba de conquistar prestigio para sí, sino la posibilidad de ganar el privilegio de ser el esposo de Crimilda.

LA VICTORIA SOBRE BRUNILDA

Así que estuvo preparada la tropilla, los cuatro valientes partieron en barco hacia Islandia y, tras doce días de travesía marina, estaban frente a sus costas, divisando maravillados la altiva fortaleza de Isenstein. Fueron inmediatamente recibidos por la reina Brunilda, que debía estar ansiosamente a la espera de emociones violentas. Apenas estuvieron ante ella, los recién llegados, por boca de Sigfrido, anunciaron la intención del rey Gunther de ganarse la mano de Brunilda, la mujer con fama de ser más fuerte que doce hombres.

Aceptó feliz Brunilda el reto esperado, recordando a todos los presentes que el fallo de Gunther en cualquiera de las pruebas supondría automáticamente su muerte, pues nunca se daba cuartel al vencido y le propuso competir primero en un combate a lanza y, si lo superaba, después en el lanzamiento de una piedra hasta tan lejos como se pudiera, para más tarde tener que alcanzarla de un solo salto. Aceptadas que fueron las dos absurdas pruebas, Sigfrido llamó en un aparte a Gunther para informarle de que, gracias a la posesión de la capa del enano Alberic, él iba a convertirse en el invisible contendiente de Brunilda, mientras que el rey actuaría fingiendo ser él el único combatiente de Brunilda. Así se hizo y fue Sigfrido quien derrotó con suma facilidad a la reina Brunilda

con la lanza tras un combate en el que ella veía asombrada cómo la fuerza de Gunther se multiplicaba hasta desarmarla. Más tarde, Sigfrido arrastró la piedra por el aire, para luego transportar a Gunther de la misma forma y a lo largo del mismo trecho. Cumplido el trámite, Gunther, supuesto vencedor, hizo saber a su amada y vencida Brunilda que ahora ya era su prometida en toda regla y, por tanto, ella debía cumplir lo pactado, siguiéndole de buen grado en su viaje de regreso al país de los burgondos. La derrotada reina, entristecida por su obligada marcha, pero aceptando el que creía justo resultado quiso despedirse de sus súbditos y pidió el tiempo necesario para hacerlo en buena forma y preparar su marcha definitiva hacia el país del que iba a ser su esposo, y en el cual ella seguiría manteniendo su real rango.

LA PREPARACION DEL MATRIMONIO

Vencida Brunilda y otorgada por Gunther su hermana Crimilda en matrimonio, Sigfrido fue al país de los nibelungos a preparar un ejército que diera escolta a su rey, y para recoger del fabuloso tesoro de los nibelungos su propia dote. Sólo tuvo que vencer la oposición del guardián armado, pero eso no era más que un ejercicio de prácticas para el joven, movido como estaba por la felicidad de su próxima boda. Nadie más se opuso, ni siquiera el enano Alberic, ya despojado de su mágica capa y rendido de antemano ante el empuje de su antiguo vencedor. Eligió, pues, Sigfrido las más ricas joyas del tesoro de los nibelungos y exigió la escolta de los mejores mil hombres, con los que formó la majestuosa columna que debía pasar por Islandia para acompañar a su señor y a Brunilda, para más tarde arribar triunfal a Burgondia, a tono con la doble ceremonia que habría de realizarse. Dejando a los mil nibelungos en Islandia, Sigfrido se adelantó, para ser el primero que diera la noticia de la victoria de Gunther en Worms. La noticia fue acogida con júbilo y todo el país se aprestó afanosamente en los preparativos del matrimonio real. Toda la corte se volcó en las calles de la capital, para recibir a su rey y a quien iba a ser pronto su reina. Sigfrido, en la gran fiesta de recepción, recibió oficialmente la mano de su amada. En el mismo día se celebró el doble matrimonio y todo parecía ser perfecto, salvo una mirada triste de Brunilda, quien sufría viendo a la princesa Crimilda acompañada por el vasallo Sigfrido. Gunther trató de tranquilizar su pesar, advirtiéndola que se trataba de un príncipe de Nederland, amigo fiel como ningún otro podía serlo. La respuesta irritó a la brutal Brunilda, que abandonó la sala y se dirigió airada hacia su aposento seguida del atónito Gunther. Allí, en la soledad de la cámara nupcial, exigió una explicación a ese extraño — para ella— emparejamiento. El rey quiso demostrar su poder sobre la esposa, pero Brunilda no se dejó ganar la mano y zarandeo a su marido dejándolo después colgado de un garfio de la pared. Sigfrido, que había presenciado la primera parte del sorprendente enfrentamiento entre la recién

casada y su marido, se envolvió en la capa de Alberic a tiempo de seguir a la real pareja hasta la intimidad de sus habitaciones, tratando de averiguar la razón de aquella súbita cólera de la inexplicable Brunilda. A la vista de lo que sucedía, apagó las antorchas y, actuando con rapidez en la oscuridad libró de su humillación a Gunther, para inmediatamente abalanzarse sobre la fiera Grunilda y propinarla una inolvidable paliza. Sin saber bien por que lo hacía, tal vez para descargar su ira ante tamaña desconsideración de la reina, Sigfrido aprovechó la situación para arrebatársela un anillo de su mano y el elegante cinturón que ceñía su talle. Los golpes ablandaron el genio de la reina y hasta la debieron hacerse sentir en su elemento, mientras que ésta, ignorante de nuevo de la invisible presencia de Sigfrido, pedía feliz y humilde perdón a su marido, al tiempo que le prometía eterno sometimiento a su real voluntad.

CUESTION DE PROTOCOLO

Sigfrido y su esposa Crimilda partieron para el reino de Niederland, en donde ocuparía el trono que le transmitía su padre el rey Sigmund y también aquel otro ganado por su mano, el de los nibelungos. Sigfrido reinaría con rectitud y prudencia, y su esposa, la reina Crimilda le daba un hijo, al que se le impuso el nombre de Gunther, en recuerdo del noble rey de los burgondos, al tiempo que allí, Brunilda tenía también un varón, al que le fuera dado el nombre de Sigfrido, en homenaje a este héroe. Pero, a pesar de las apariencias no había quedado zanjado el asunto de la boda entre vasallo y princesa. Fue por esta razón por la que Brunilda volvió a insistir en que Sigfrido rindiera vasallaje a su señor y la mejor manera sería hacerle venir a la corte de Worms, con la excusa de un torneo entre caballeros. En mala hora aceptó el matrimonio la invitación de Gunther, pues la insistente Brunilda, tan pronto tuvo a su cuñada frente a sí, la hizo saber que Sigfrido no era más que el vasallo de su marido, pues así lo había oído ella de boca de Gunther al ser vencida en Islandia. Crimilda negó el vasallaje y se jactó de que en la ceremonia religiosa del día siguiente estaría situada por delante de su cuñada. Y fue cierto, Crimilda entró por delante de Brunilda en la catedral de Worms, humillándola delante de toda la corte. A la salida de los oficios, Brunilda exigió pública rectificación, pero Crimilda se limitó a mostrar aquella sortija y aquel ceñidor que Sigfrido hubiera arrebatado en la lucha con la airada dama, indicándole que ella, Brunilda, era la derrotada por su marido. Más encolerizada que nunca, Brunilda mandó llamar al rey Gunther para pedir explicación, pues ella creía firmemente que él era su doble vencedor. Gunther, al conocer la razón del alboroto, pidió la presencia de Sigfrido, para cuestionarle si era cierto que se hubiera jactado de su victoria. Sigfrido estaba ya listo para jurar ante su señor y amigo que nunca él había presumido de tales actos y aquello bastó para que Gunther interrumpiera el juramento, recuperada la confianza en quien siempre había demostrado su

fidelidad, siendo culpable de todo lo sucedido su hermana Crimilda y su vana arrogancia.

SIGFRIDO PAGA CON SU VIDA

Gunther y Sigfrido seguían siendo inseparables, pero Brunilda y Crimilda estaban definitivamente enfrentadas. Hagen se acercó a su señora, para conocer la causa de su padecimiento y ésta le hizo saber que necesitaba satisfacer su sed de venganza con la sangre de Sigfrido. Entonces Hagen prometió dar fin a esa odiada vida con su propia mano, pero el rey y su corte —enterados de la promesa de Hagen— quisieron culpar a Crimilda y, sobre todo, evitar la posible respuesta violenta del invencible Sigfrido. Entonces todos se juramentaron para mantener en secreto la decisión de matarle, urdiendo un falso ataque extranjero a Gunther, para hacer que el héroe acudiera junto a su amigo y así poderlo matar a traición. En efecto, Sigfrido voló más que cabalgó hacia Worms, mientras Hagen se acercaba a la solitaria reina Crimilda, pretextando ser portavoz de la petición de perdón y de la gracia de su amistad por parte de la arrepentida Brunilda. Al tiempo, haciendo ver que quería guardar a Sigfrido del daño de un arma enemiga, consiguió que la ingenua Crimilda le revelase el punto débil de su marido, el único lugar de su cuerpo no bañado en la sangre del dragón que le había hecho invulnerable, en el centro de su espalda. Conociendo Hagen el punto exacto, todo lo que tuvo que hacer fue convencerle de que le acompañara en una pretendida cacería para, a traición, darle muerte con una lanza que clavó entre sus omoplatos. Después, el cadáver es llevado a Worms para dejarlo a la puerta de Crimilda, como un insulto añadido a su muerte. Con sólo ver que no hay más herida que la que le ha atravesado la zona que ella desveló a Hagen, Crimilda sabe que Sigfrido ha sido asesinado, y también, quién ha sido el que ha causado su muerte por la espalda; para probarlo, la viuda hace desfilar a todos los nobles de la corte de su hermano delante del féretro de Sigfrido. Cuando le tocó el turno a Hagen, la herida se abre y de ella brota la sangre reveladora. Crimilda ya no necesita ninguna otra señal, Sigfrido ha sido la víctima de Hagen y, tras de él, se esconde el odio de Brunilda. Crimilda comunica a los padres de Sigfrido que se quedará en Burgondia junto a la tumba de su marido y que no renuncia a la justa venganza.

ATILA CONSUELA SU VIUEDAD

La desgraciada Crimilda había quedado encerrada en su dolor, pero todo se volvía contra ella y sus recuerdos; hasta el tesoro de los nibelungos había caído en manos de Hagen; mientras todo sucedía de este modo, el también reciente viudo Atila había oído de la bella y enajenada viuda de Sigfrido y quiso pedirla

en matrimonio. No parecía posible que tal oferta fuera aceptada, pero, tras pensar en las posibilidades de poder que se le abrían al unirse a tan poderoso rey de Angra, Crimilda cambió de parecer y comunicó al mensajero Rudiger que ella aceptaba la proposición del muy valiente y noble Atila, y en partir tan pronto estuviera listo su séquito, para encontrarse con su prometido en Tulne, junto al río Danubio. De allí salió la más fastuosa comitiva real que se haya conocido, camino de Viena, en donde habría de celebrarse el matrimonio, en Pentecostés. Terminados los fastos reales, los reyes fueron a Etzelburg, a instalarse en la capital del reino de Angra. Nada sucedió durante siete años, y un día, Crimilda quiso que Atila invitase a los suyos, para que fueran testigos de su gran felicidad. Consintió el rey y envió mensaje a Worms para que viniera a su corte el rey Gunther y su nobleza. La noticia levantó dudas en Hagen, quien se sabía marcado por la muerte de Sigfrido, así como en otros nobles partícipes de la conspiración; otros querían creer que ya se habría olvidado Crimilda de la muerte canallesca de Sigfrido, y todos discutían sobre la conveniencia de tal viaje, pero el rey Gunther prefirió aceptar la invitación de su hermana, mandando organizar una caravana de más de mil guerreros a caballo y de nueve mil infantes que acompañaría a los visitantes burgondos hasta Etzelburg, para disuadir a Atila de cualquier deseo de traición hacia sus invitados; mientras salían de la corte las interminables columnas de hombres armados, en Worms reinaba el dolor de las esposas que quedaban atrás, pues ellas ya presentían el trágico final de esa impresionante comitiva.

PUNTO SIN RETORNO

El viaje no tuvo incidente alguno en su primera parte, y pronto llegaron los diez mil hombres a orillas del Danubio, el primer obstáculo a la marcha de la expedición burgonda; a Hagen se le encomendó hallar el medio de cruzarlo y fue la mágica intervención de unas ninfas del río la que dio la clave de aquel paso, y asimismo, la advertencia de que la muerte les esperaba al otro lado del poderoso río. Hagen encontró al barquero del que le habían hablado las ondinias y se hizo con su balsa, aunque tuvo que dar muerte al obstinado hombre, que se negaba a prestar su embarcación a desconocidos. Con ella atravesaron todos el crecido Danubio. En la otra orilla, Hagen, concedor de su suerte, destruyó la balsa, haciendo saber a todos que ya se había traspasado el punto sin retorno; que ahora ya sólo les quedaba enfrentarse a su destino hasta las últimas consecuencias. Pronto se vio que la situación había cambiado radicalmente, pues tuvieron que enfrentarse y derrotar al margrave Else, señor de aquellas tierras, que había intentado cerrarles el paso. Más tarde, en Bechelaren, se les unió el margrave Rudiger, con quinientos hombres más. En la frontera de Angra les aguardaba Teodorico, que pronto esperaba casarse con la sobrina de Atila, pero que iba al encuentro de los de Worms con la idea de advertirles de aquellos

planes de venganza que había atisbado en Crimilda; los burgondos le contestaron que sabían cuál era el designio de la segunda esposa de Atila, pero que ya habían cruzado el punto tras el cual no se podía regresar, por ello, seguían su viaje hasta el palacio del rey de los hunos, como si nada fuera a sucederles.

CRIMILDA RECIBE PUBLICA OFENSA

Crimilda recibió a su hermano el rey y pretendió mostrar su felicidad por tenerle junto a ella. Sin embargo, Hagen espetó a su anfitriona que sabía que esta supuesta fiesta no era más que el ropaje de una emboscada, haciendo que Crimilda se obligara a demostrar su encono hacia los asesinos de su primer y amado marido: después, refrenándose, invitó a los burgondos a despojarse de sus armas, pero ellos se negaron; más encolerizada todavía, Crimilda inquirió sobre la identidad de quién había podido inspirar tal temor en los invitados y Teodorico se adelantó para comunicarla que él mismo había advertido del peligro a los burgondos. Ya instalado en palacio, Hagen, con la espada Balmung arrebatada a Sigfrido sobre su regazo, permaneció sentado ante la reina Crimilda y su guardia, en clara señal de desafío, a la vez que declaraba públicamente haber sido él quien había dado muerte a Sigfrido. Crimilda se vio insultada y, lo que es peor, comprobó cómo su guardia retrocedía ante la figura tremenda y desafiante del decidido Hagen. Sin fuerzas que la respaldasen, la reina dejó que la recepción comenzara. Nada pasó en su desarrollo y sólo, al llegar la noche, cuando los burgondos quisieron retirarse a sus dormitorios, vieron que se les cerraba el paso. No obstante, pronto se retiró la tropa de los hunos y los invitados pudieron encaminarse a sus lechos, atentos a lo que se cernía ostensiblemente sobre sus cabezas, ya que se cerraba el copo de los hunos alrededor de su dormitorio, pero bastó la presencia de Hagen armado y presto para la lucha, para que el nuevo intento de dar muerte a los burgondos se desbaratara.

EL BAÑO DE SANGRE

En la mañana siguiente, los burgondos se dirigieron al templo totalmente armados; tras la misa se preparó el torneo, del que el prudente Teodorico retiró a sus seiscientos hombres; quedaron solamente hunos y burgondos, y tampoco nada sucedió en las justas. Crimilda, en un aparte, pidió ayuda a Teodorico para vengar el asesinato de su marido, pero Teodorico recordó que todos estaban sometidos a la ley de la hospitalidad y que nunca atacaría a quien se encontraba bajo la protección de Atila. Con la negativa de Teodorico, Crimilda se fue a Bloedel, el hermano de Atila, y éste aceptó la venganza a la hora de la comida.

Con mil guerreros entró Bloedel en la estancia secundaria en la que se hallaban los infantes de Burgondia, anunciando su intención de dar muerte al asesino de Sigfrido, pero Dankwart, el hermano de Hagen, lo mató con su espada tan pronto hubo terminado de hablar. Así empezó la disparatada batalla, con armas quienes las tenían y los que no disponían de ellas con los restos del mobiliario en sus manos. Dankwart, herido, penetra en la sala principal, interrumpiendo la comida de los reyes; Hagen, al ver a su hermano sangrando, mata sin pensarlo una segunda vez, al hijo de Atila con su espada; Atila y Gunther intentan parar la matanza pero, al no conseguirlo, se unen a la furiosa lucha. Crimilda vuelve a rogar a Teodorico que empuñe la espada por ella, pero el godo pide una tregua a Atila y se retira con sus hombres del escenario. El margrave Rodajear, sintiéndose también ajeno a la contienda, pide permiso a Gunther para hacer lo mismo con su gente. Y el combate prosiguió con saña hasta la noche; los agotados contendientes acordaron un alto, pidiendo la continuación del desafío en campo abierto, pero Crimilda intervino para negar tal posibilidad, exigiendo la entrega de Hagen por la vida del resto de los burgondos. Ante la negativa de Gunther y sus hermanos, Crimilda mandó a los hunos abandonar el palacio y prenderle fuego para acabar con todos los burgondos encerrados dentro de él. Pero tampoco el fuego terminó con sus odiados enemigos, al salir el sol estaban vivos y listos para la lucha. Rudiger, de vuelta en palacio, se vio compelido, en contra de su voluntad, pero a tenor de su lealtad hacia Atila, a empuñar las armas contra los burgondos hasta su muerte; Teodorico, al conocer las noticias, regresó al campo de batalla para rescatar el cadáver del inmolado Rudiger, pero los burgondos tomaron su vuelta como un ataque y sólo quedaron en pie Hagen y Volker, con su rey, Hagen, por un bando, frente al anciano Hildebrando por el otro. A él se le unió Teodorico, y fue su espada la que malherió a Hagen y terminó el combate con la captura de Hagen y Gunther. Llevados a presencia de Crimilda, ésta mandó matar a su propio hermano y, con la espada Balmung en sus brazos, decapitó a Hagen. Entonces, Hildebrando, viendo que se daba muerte a un hombre indefenso, mató a Crimilda. Sólo quedaron con vida Atila, Teodorico y el viejo Hildebrando, en Hungría, mientras la cruel y despótica Brunilda estaba a salvo, en la remota Worms, sin importarle, al parecer, haber sido la causante de aquella matanza sin sentido.

LA LEJANA REALIDAD HISTORICA

Con este relato fabricado por trovadores, por los restos del pueblo burgondo, o por alguno de sus exegetas, que vivieran en la lejanía del siglo XII, a setecientos años de distancia, se trata de explicar la razón poética de la desaparición del efímero país de los burgondos, apoyándose en la figura trágica de la traición de una mujer a su propio pueblo, la alevosa maniobra de una mujer insensata empujada por el febril ansia de venganza; y sitúan la acción en un

escenario que les libere de la responsabilidad de la derrota, allá en la muy remota indefensión del palacio de Atila, el huno, siendo también este rey otra víctima de su esposa, no el protagonista de la masacre. En realidad, los burgondos, venidos desde el Báltico hasta Worms en una marcha guerrera que duró cientos de años, tras su asentamiento en Alemania, en las fronteras con Sarmatia, y que no se detiene en esa fría orilla del mar suévic. Los burgondos cruzan después el Oder y siguen hacia el fértil sur, al despojo de las antiguas Galias, saltando la barrera natural del Rin, al finalizar el año 406. Son los bárbaros haciéndose con los despojos del que fuera grandioso imperio romano. Se detienen en Vaugiones, Worms, allí encuentran su terreno soñado, la efímera capital de su reino burgondo, pero los vándalos nómadas no pueden o no saben sostener su único reino más que veintitrés años, pues en el 436 su territorio es rebasado por las huestes fugitivas de Atila, que se ve empujado hacia el oeste por las últimas fuerzas romanas del general bárbaro Aecio y de su aliado, el visigodo Teodorico, precisamente hacia las mismas Galias que pretenda obtener Atila como dote en el propuesto matrimonio con Honoria, la hija de Placidia, en ese ofrecimiento de la asustada Roma. Gunther (Gundahar), el rey elegido, apenas puede hacer otra cosa que ofrecer el bulto de su cuerpo y la vida de casi veinte millares de hombres, al experimentado y poderoso ejército del pagano rey Atila, para quien el final de ese reino burgondo nada significaba, que no fuera otra victoria más. Atila moriría más tarde, y no precisamente por mano de los extintos burgondos, pues su derrota en las cercanías de Troyes, en los Campos Cataláunicos se produce en el año 451, frente al ejército de Aecio: después intenta atravesar los Alpes y también vuelve a ser rechazado, esta vez por León I, muriendo, finalmente, en el año 453, diecisiete años después de que el reino de los burgondos hubiese cesado su brevísima crónica.