

# QUIÉN ES QUIEN EN LA MITOLOGÍA

ALEXANDER S. MURRAY

ALEXANDER S. MURRAY

MITOLOGÍA

QUIÉN ES QUIEN EN LA

TÍTULO: *QUIÉN ES QUIEN EN LA MITOLOGÍA*  
TÍTULO ORIGINAL: *WHO'S WHO IN MYTHOLOGY*  
AUTOR: *ALEXANDER S. MURRAY*  
TRADUCCIÓN: *CRISTINA MARÍA BORREGO*  
DISEÑO DE CUBIERTA: *Juan Manuel Domínguez*

*Traducido del idioma inglés, de una edición publicada por SENATE,  
perteneciente a RANDOM HOUSE U.K. Ltd.*

© M. E. EDITORES, S. L.  
C/ Marcelina, 23  
Teléf.: 315 1º 08  
Fax: 323 08 44  
28029 Madrid

Depósito Legal: M-36.965-1997  
I.S.B.N.: 84-495-0421-X  
Impreso en: COFAS, S. A.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro, su inclusión en un sistema informático, su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

<b>QUIÉN ES QUIEN EN MITOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
GUÍA CLÁSICA AL MUNDO ANTIGUO.....	6
PREFACIO.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
LA CREACIÓN DEL MUNDO.....	17
<b>DEIDADES DEL ORDEN SUPERIOR.....</b>	<b>19</b>
URANO.....	19
CRONOS.....	21
SATURNO.....	22
REA.....	23
ZEUS O JÚPITER.....	24
HERA O JUNO.....	31
POSEIDÓN O NEPTUNO.....	32
ANFITRITE.....	36
HADES O PLUTÓN.....	36
PERSÉFONE O PROSERPINA.....	39
DEMÉTER O CERES.....	41
HÉCATE.....	44
HESTIA O VESTA.....	45
ARES O MARTE.....	47
HEFESTOS O VULCANO.....	49
AFRODITA O VENUS.....	52
PALAS-ATENEA O MINERVA.....	55
FEBO-APOLO Y HELIOS O SOL.....	59
ARTEMISA O DIANA, Y SELENE O LUNA.....	66
DIONISIO O BACO.....	72
HERMES O MERCURIO.....	74
TEMIS.....	78
<b>II. DEIDADES INFERIORES.....</b>	<b>79</b>
HORAS.....	79
POMONA.....	80
VERTUMNO.....	81
JANO.....	81
TÉRMINO.....	82
PRÍAPO.....	83
PAN.....	86
FAUNO O DESTINO.....	87
PICO, PICUMNO Y PILUNO.....	87
FAUNA O FATUA.....	88
LOS SÁTIROS.....	88
COMO.....	89
SILVANO.....	89
PALES.....	89
SILENO Y LOS SILENOS.....	90
OCÉANO, TETIS, PROTEO.....	91
NEREO Y LAS NEREIDAS.....	91
TRITÓN Y LOS TRITONES.....	92
LEUCOTEA.....	93
LAS SIRENAS.....	94
LOS DIOS DEL RIO.....	95
NINFAS.....	96
ECHO: NARCISO.....	97
LAS HESPÉRIDES.....	98
LAS MUSAS.....	98

IRIS.....	103
EOLO.....	104
LOS DIOSES DEL VIENTO.....	105
EOS O AURORA: LUCIFER.....	105
EROS O AMOR: PSIQUE.....	107
HIMEN O HIMENEO.....	110
LAS CARIDADES O GRACIAS.....	111
PEITO O SU ADA.....	112
HEBE.....	112
GANIMEDES.....	113
ASCLEPIO O ESCULAPIO.....	114
HIGIEYA.....	115
MEDITRINA.....	115
TELESFORO.....	115
TIQUE O FORTUNA.....	116
NICE O VICTORIA.....	116
IRENE O PAZ.....	117
FATE.....	117
MOIRA Y LAS MOIRAS O PARCAS.....	117
NEMESIS.....	118
ERIS.....	118
ENIO.....	118
FEMÉ O FAMA.....	119
ATÉ.....	119
LITAS.....	119
LAS ERINIAS O FURIAS.....	120
LAS ARPIAS.....	121
LAS GORGONAS.....	121
LAS GREAS.....	122
NYX O NOCHE.....	122
HIPNOS O SOMNO.....	123
ONEIRO Y MORFEO.....	123
MOMO.....	124
TANATO O MUERTE.....	124
DAIMONES O GENIOS.....	124
LARES Y PENATES.....	125
LOS MANES.....	126
<b>SEMIDIOSES O HÉROES.....</b>	<b>126</b>
LA CREACIÓN DEL HOMBRE.....	129
<i>PROMETEO Y LOS PRIMEROS SEMIDIOSES.....</i>	<i>129</i>
<i>LAS MÁS ANTIGUAS RAZAS DE HÉROES.....</i>	<i>131</i>
<i>HERCULES.....</i>	<i>148</i>
<i>LOS DOCE TRABAJOS DE HERCULES.....</i>	<i>149</i>
<i>HÉRCULES COMO UN HÉROE NACIONAL.....</i>	<i>155</i>
<i>LA MUERTE Y DEIFICACIÓN DE HÉRCULES.....</i>	<i>156</i>
<i>TESEO.....</i>	<i>157</i>
<i>LA CAZA DEL JABALÍ DE CALIDÓN.....</i>	<i>159</i>
<i>LA EXPEDICIÓN DE LOS ARGONAUTAS.....</i>	<i>159</i>
LA RAZA DE HÉROES MAS JÓVENES Y LAS GUERRAS CONTRA TEBAS Y TROYA.....	162
<i>LOS SIETE HÉROES QUE FUERON CONTRA TEBAS: SUS DESCENDIENTES, LOS EPÍGONOS.....</i>	<i>162</i>
<i>LA GUERRA DE TROYA.....</i>	<i>164</i>
<i>RÓMULO Y REMO.....</i>	<i>174</i>
<i>HORACIO COCLES.....</i>	<i>175</i>
LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA Y LA ANTIGUA MITOLOGÍA ALEMANA.....	175
<i>LA CREACIÓN.....</i>	<i>176</i>
<i>ODIN.....</i>	<i>179</i>
<i>THOR.....</i>	<i>180</i>
<i>BALDR.....</i>	<i>182</i>
<i>FREYR.....</i>	<i>183</i>

<i>TYR</i> .....	183
<i>BRAGI</i> .....	184
<i>HEIMDALL</i> .....	184
<i>EL CUENTO DE LOS VOLSUNGOS Y LOS NIBELUNGOS</i> .....	186
LA MITOLOGÍA Y RELIGIÓN DE LOS HINDÚES.....	188
<i>LOS DIOSES VÉDICOS DY AUS</i> .....	189
<i>VARUNA</i> .....	189
<i>INDRA</i> .....	190
<i>SURYA</i> .....	191
<i>SAVITAR</i> .....	191
<i>SOMA</i> .....	194
<i>AGNI</i> .....	194
<i>VAYU</i> .....	195
<i>USHAS</i> .....	195
<i>LOS DIOSES BRAHMANICOS</i> .....	196
LA MITOLOGÍA Y RELIGIÓN DE EGIPTO.....	199
<i>NEPH</i> .....	200
<i>PTHAH</i> .....	200
<i>KHEM</i> .....	201
<i>AMUN</i> .....	201
<i>SATI</i> .....	201
<i>NEITH</i> .....	201
<i>MAUT</i> .....	201
<i>BUBASTIS</i> .....	202
<i>RA</i> .....	203
<i>SEB</i> .....	204
<i>OSIRIS</i> .....	204
<i>APIS</i> .....	205
<i>SERAPIS</i> .....	205
<i>ISIS</i> .....	206
<i>ANUBIS</i> .....	206
<i>THOTH</i> .....	206
<i>ANOUKE</i> .....	207
<i>LA ESFINGE</i> .....	207

# QUIÉN ES QUIEN EN MITOLOGÍA

## GUÍA CLÁSICA AL MUNDO ANTIGUO

Este libro de referencia de incalculable valor cuenta, con gran precisión y detalle, las historias de los dioses y sus hazañas. Dedicado principalmente a la mitología griega y romana, también hace referencia a la escandinava, la germana, la hindú y la mitología egipcia, justificando el propósito de esta obra como una completo «libro de consulta» de la mitología.

La guía completa contiene 45 ilustraciones así como notas sobre las más importantes obras de arte en las que están representadas las deidades.

MITOLOGÍA  
PREFACIO

La rápida venta de la primera edición de «EL MANUAL DE MITOLOGÍA» fue una señal del favor del público, y al preparar la segunda edición, que ahora presentamos, se han hecho todos los esfuerzos para que sea un eficaz libro de consulta. Las descripciones de las deidades griegas se han reescrito en su mayor parte, y al final de cada una se ha añadido, en letra más pequeña, un listado de todas las obras de arte más importantes en las que cada deidad está o estuvo representada. Entre las leyendas de los héroes griegos, las de los trabajos de Hércules se han reescrito y se han ampliado considerablemente. Los capítulos sobre la mitología del Este y del Norte son completamente nuevos, y se ha intentado además que sean más fácilmente comprensibles por la introducción de nuevas ilustraciones.

Con estos cambios, se espera que el MANUAL justifique ahora su afán de ser un fiel y completo libro de consulta de la mitología. También se pretende que no sea descrito como una recopilación de las obras de Petiscus, Preller y Welcker. No es que su nueva forma deba menos a las espléndidas investigaciones de Preller y Welcker. Por el contrario, ahora más que nunca está en deuda con ellos, pero esta vez como maestros cuyas obras han sido más bien una ayuda, que es un orgullo que hay que reconocer, que modelos de los que copiar exactamente.

MITOLOGÍA  
INTRODUCCIÓN

HAY un encanto en el nombre de la antigua Grecia; hay una gloria en cada página de su historia; hay una fascinación en los restos de su literatura y un sentido de belleza inalcanzable en sus obras de arte; hay un hechizo en su clima quieto y una extraña atracción en sus ruinas. Estamos familiarizados con las alabanzas a sus bellas islas; nuestros poetas cantan a su adorable y genial cielo. No hay en toda la Tierra una montaña, llanura o río, ni una fuente, cueva o bosque que no esté encantada por alguna leyenda o cuento poético. Los nombres de sus artistas, Fidias, Praxíteles, Apeles y Zeuxis; de sus poetas, Hornero, Píndaro, Esquilo, Sófocles y Eurípides; de sus filósofos, Sócrates, Platón y Epicuro; los nombres de sus hombres de Estado y oradores, Pericles y Demóstenes; de sus historiadores, Herodoto, Tucídides y Jenofonte; de sus matemáticos, Arquímedes y Euclides, nos son familiares como palabras de andar por casa. Miramos atrás a un periodo de hace más de dos mil años con sentimientos de admiración por sus logros en el campo de batalla y en las artes de la paz. Los emulamos de muchas formas, pero siempre confesamos que fallamos, y cuando no tenemos deseos de emulación, en la mayoría de los casos estamos todavía dispuestos a admirarlos.

Aún hemos de ver cuánto más podremos encontrar que sea causa de admiración, o lo contrario, con respecto a su religión. Pero sea lo que sea, encontraremos de cualquier forma abundante evidencia de la intensa influencia que tuvo sobre la gran masa de gente y de la importante influencia que se calculaba que ejerció en su civilización. Porque era por la firme creencia de que sus intereses estaban bajo el firme cuidado de una deidad por lo que los campesinos sembraban sus semillas y vigilaban las alteraciones de su crecimiento; por lo que el marinero y el comerciante confiaban la vida y las propiedades a los caprichos del mar, y por lo que el mecánico perseguía el arte y la artesanía que crecía dentro de él inconscientemente. Los artistas adscribían la misteriosa evolución de sus ideas, y los poetas, la inspiración de sus canciones a la misma causa superior. Se reconocía que el pan y la vida diarios, la alegría y el contento que circulaban en las reuniones festivas provenían de alguna fuente suprema. En todas partes de la naturaleza se dejaba sentir la presencia de los seres invisibles de agosto: en el cielo, con sus luminarias y nubes; en el mar, con sus movimientos caprichosos, cambiantes; en la tierra, con sus altos picos, sus llanuras y ríos. Parecía que el hombre mismo, y todo a su alrededor, era manejado por poderes divinos; que su carrera estaba marcada por un destino rígido que ni siquiera los dioses podían alterar, aunque lo desearan en ciertas ocasiones. En realidad era libre para actuar, pero las consecuencias de todos sus actos eran fijadas de antemano.

Estas deidades a las que estaban confiados los asuntos del mundo, se creía que eran inmortales, aunque no eternas en su existencia, como veremos cuando leamos los mitos relacionados con su nacimiento. En Creta había incluso una historia de la muerte de Zeus, y se decía dónde estaba su tumba; además, el hecho de que se creía que los dioses se alimentaban por medio de néctar y ambrosía, es suficiente prueba de que normalmente se juzgaba que su ser estaba sujeto a las enfermedades de la edad. Siendo inmortales, se suponía que eran luego, como consecuencia, omnipotentes y omniscientes. Su fuerza física era extraordinaria y la tierra temblaba alguna vez bajo sus pies. Lo que hacían lo hacían siempre con rapidez. Se movían por el espacio casi sin la pérdida de un momento de tiempo. Sabían todas las cosas, veían y oían todas las cosas con raras excepciones. Eran sabios y comunicaban su sabiduría a los hombres. Tenían un sentido de la justicia estricto, castigaban el crimen con rigor y recompensaban las acciones nobles, aunque es verdad que eran menos notables por lo último. Sus castigos, por lo general, venían rápidamente; pero aunque llegaran tarde, incluso en la segunda generación, siempre llegaban. El pecador que escapaba del justo castigo en esta vida estaba seguro de obtenerlo en el mundo inferior; mientras que el bueno que moría sin recibir recompensa disfrutaba del fruto de sus buenas acciones en la vida posterior. A muchos esto no les parecía una forma satisfactoria de



## MITOLOGÍA

manejar los asuntos humanos, y de aquí surgían con frecuencia dudas sobre la justicia absoluta de los dioses, e incluso de la santidad de sus vidas. Estas dudas se reflejaban en sus historias, que, para indignación de hombres como el poeta Píndaro, representaban a este o a aquel dios como el culpable de una ofensa u otra, tal como se creía que castigaban. Los filósofos se dedicaron a explicar estas historias: algunas como meras ficciones de la mente, otras como alegorías bajo las cuales había un profundo significado. Pero la mayoría de la gente las aceptaba como venían, y de todas formas creían en la perfecta santidad de los dioses, estando satisfechos de que la maldad humana fuera detestada y castigada por ellos.

No se sabe si los dioses amaban a toda la humanidad o sólo a los que tenían buenas vidas. Parecería, sin embargo, por la práctica universal de ofrecer sacrificios y expiación con ocasión de algún mal, que se creía que estaban provistos de algún sentimiento profundo de amor general, que incluso los pecadores podían tocar por medio de la expiación. En todos los acontecimientos eran bondadosos. Odiaban la excesiva prosperidad entre los hombres, y en tales casos ejercían un poder satánico y conducían a los hombres al pecado. Implantaron leyes no escritas de lo que está bien y lo que está mal en los hechos humanos. Bajo su especial cuidado estaban los deberes sociales y los compromisos, como también lo estaban las medidas legislativas de los estados.

Había historias de visitas personales y aventuras de los dioses entre los hombres, que tomaban parte en batallas y que se aparecían en sueños. Se les concebía con forma humana, y se creía que estaban, como los hombres, sujetos al amor y el dolor, pero siempre caracterizados por las más altas cualidades y la más grande forma que podría imaginarse. La principal ambición de los artistas fue reproducir estatuas suyas que igualaran a su alto ideal; en presencia de estatuas en las que se había conseguido tal éxito, la mente popular sentía un temor como si de alguna forma la deidad estuviera cerca. Pero mientras éste era el caso con respecto a los renombrados ejemplos de arte, tales como la estatua de Zeus en Olimpia, obra de Fidias, era igualmente verdad con respecto a figuras muy toscas de esas deidades que se creía habían caído del cielo, y eran por ello conservadas en los templos; el traslado o pérdida de tal figura era considerada equivalente a la pérdida del favor de la deidad a la que representaba. Esto era idolatría. Al mismo tiempo, debido al gran número de hermosas y grandes estatuas de dioses, gradualmente fue surgiendo un sentimiento de la deificación del hombre y una lucha por llegar a ser cada vez más semejante a estos seres de forma humana más noble y presencia divina. Porque una de las ventajas de que los dioses tuvieran formas humanas es que la humanidad podía considerarlos con el sentimiento de tener algo en común con ellos, y la seguridad de obtener misericordia y favor. Éste era un elemento poderoso en la religión griega, que condujo más que ningún otro a la pureza de la raza griega, a pesar de todas las extrañas historias que estamos acostumbrados a ridiculizar.

Parecería que los dioses no fueran considerados, en ninguna medida populares, como creadores del mundo. Quizá la gran masa de gente no se preocupaba por la especulación sobre lo que realmente existía, concentrando sus principales pensamientos en los cambios que tenían lugar en lo que existía y que afectaba directamente a sus intereses. Con este espíritu consideraban a los dioses como mantenedores y conservadores del orden existente y del sistema de cosas según su sabiduría divina. De ahí que los griegos nunca llegaran a la idea de un dios eterno absoluto, aunque se acercaron mucho a esa idea en el caso de Zeus, que ocasionalmente ejerció control o soberanía sobre los otros dioses que presidían departamentos particulares en el manejo del mundo. Su natural tendencia al politeísmo puede haberse visto agravada posteriormente por las peculiares circunstancias de su temprana historia como raza. Se ha sugerido con mucha credibilidad que un número de sus deidades, como Dione, Hera, Gea y Deméter, se parecen tanto que garantizan la razonable conclusión de que su existencia separada en mitología se debía a la fusión en algún temprano y remoto periodo de distintas tribus de la raza griega, que poseía cada una de antemano un dios o dioses propios, con nombres separados y atributos ligeramente diferentes, aunque en lo esencial capaces de ser comúnmente identificados y adorados. Es probable que, a consecuencia de tal amalgama, algunos de los dioses más primitivos hayan

## MITOLOGÍA

desaparecido por completo; mientras que otros, que en tiempos posteriores, como en el caso de Dione, ocuparon posiciones subordinadas, pueden haber sido originalmente deidades del primer orden.

En el momento del que nos ocupamos, la nación griega habitaba el país aún conocido con el nombre de Grecia, aunque su población actual puede reclamar poco el derecho de ser descendientes de la raza antigua. Se extendió también por las colonias de las islas del archipiélago y del Mediterráneo, por las costas de Asia Menor y el mar Negro, por las de Crimea, el norte de la costa de África y la costa sur de Francia. En muchas de sus características la principal tierra de Grecia puede compararse con Inglaterra, teniendo ambas comparativamente la misma extensión de costa, con muy pocas partes del país alejadas de la costa. Las dos tienen abundantes montañas que dan vigor al clima y excitan el espíritu de aventura. En ambos casos puede que esta proximidad de la mayor parte de la población al mar, con sus horizontes tentando las mentes para penetrar más allá de su línea siempre retrocediendo, fuera la principal causa del deseo general de comercio y colonización de lejanas tierras. De cualquier forma, las características naturales de Grecia, sus bellas bahías, las vivas líneas de los picos de sus montañas, sus encantadores bosques y valles, causaron una profunda impresión en la gente, y los colonos, por dondequiera que se extendieron, conservaron los más cálidos recuerdos de ellas: del Olimpo vestido de nieve, donde vivían los dioses; del adorable valle de Tempe; de los sonrientes bancales de los Péneos; del sagrado bosque de Delfos; de la pacífica Arcadia, con su vida pastoril; de la amplia llanura de Olimpia, con sus innumerables templos, estatuas y casas de tesoros llenos de caros regalos para los dioses; de Corinto, con su bandera que gobernaba el mar; de Atenas; de Tebas, con su antigua ciudadela fundada por Cadmio; de Eleusis, y muchos otros lugares.

Proponemos ahora examinar más en particular la creencia religiosa de los griegos y romanos, con el objeto de preparar el camino para las descripciones que siguen de dioses individualmente. Pero antes de nada déjenme explicar el significado de la palabra «mitología». Según su derivación del griego *mythos*, un cuento, y *logos*, un recuento, podría significar «un recuento de cuentos», siendo en este caso los cuentos sobre el origen, carácter y funciones de los antiguos dioses, desde el origen de la humanidad, y la condición primitiva del mundo visible. Para entender estas historias debemos intentar entender las circunstancias bajo las que fueron inventadas, y debemos intentar comprender la condición y circunstancias de una nación en los primitivos estadios de su existencia. Para este propósito podemos comparar los primeros cuentos relacionados con los dioses de otras naciones, de la India por una parte y de Alemania por la otra; o podemos también comparar la condición de las razas en el presente en un estado incivilizado. De estas fuentes parece que la juventud de una nación, como la de un individuo, es el periodo en el que la actividad de la imaginación y la fantasía es mayor en la proporción en que el conocimiento es menor. El misterio de la naturaleza que actúa alrededor por fuerza sorprende la mente, sus fenómenos en los sentidos. Hay un sentimiento de alarma cuando el trueno golpea los oídos, de alegría en la cálida luz del día, de terror en la oscuridad de la noche y de un temor extraño en la oscuridad de la muerte. Los accidentes de la vida diaria unen a los hombres y repelen al resto de la creación animal, sobre los que la superioridad humana pronto se hace conocida. Los hombres aprenden a conocerse unos a otros cuando todavía no conocían nada más. Conocen sus propias pasiones e instintos. Miden todo por sí mismos, pies, pasos, palmos y anas, y cuando intentan comprender o medir la causa de los fenómenos de la naturaleza no tienen un estándar de uso disponible, excepto ellos mismos. Podrían, es verdad, imaginar la causa del trueno bajo la forma de un gran león invisible; pero en ese caso no conversarían con él e implorarían al tronador piedad, como están movidos a hacer. Debe pues ser concebido como un hombre, dotado de las máximas cualidades imaginables de un hombre. A medida que avanza el conocimiento y la civilización, esas cualidades se hacen más y más grandes. Parece probable que los primeros fenómenos que apelaron a la mente eran los del cambio del tiempo, de las estaciones, el día que avanza y el año que avanza. En cualquier caso, las más primitivas deidades parecen ser las que presidían los movimientos de la esfera celestial.

## MITOLOGÍA

Parece que reconocemos la influencia de tales fenómenos en las principales características de la humanidad en una primitiva etapa de existencia —el sentido del orden y la regularidad, el sentimiento de fatalidad, la convicción de que cualquier molestia temporal podría surgir, el curso de la vida humana, todo obedecía a alguna orden fija, que venía con brillante luz y partía en la oscuridad, pero sólo para comenzar otro día de feliz luz en otra parte—. Sabemos que el nombre del dios supremo de los antiguos significaba «la luz del mundo» en sentido literal. Con el tiempo, a medida que se expandieron las cualidades perceptivas y las necesidades del hombre se multiplicaron, los otros fenómenos del mundo se convirtieron en tema de pregunta y fueron, como es normal, adscritos a la influencia de las deidades.

La parte singular, sin embargo, de este proceso de inventar deidades es que, teniendo al principio un gran dios poderoso, no simplemente extendieron sus funciones a todos los departamentos de la naturaleza, sino que encontraron un nuevo dios para presidir cada uno. Puede que el conflicto aparente frecuentemente observado entre los elementos de la naturaleza fuera hostil a tal idea, mientras que por el contrario nada era más fácil de imaginar que una pelea entre diferentes dioses como la causa de tales fenómenos. Por un proceso similar la combinación de diferentes elementos, como, por ejemplo, calor y humedad, fue correctamente descrita desde el punto de vista humano como una unión prolífica o matrimonio de dos deidades. El Sol y la Luna eran llamados hermano y hermana.

Otra opinión, algo diferente de ésta, es que el estado primitivo de todas las religiones es una creencia general en un gran dios —tal creencia, se dice, es natural para el hombre como el uso de sus brazos y piernas—. Pero esta forma más primitiva y pura de creencia se convirtió, dicen, en el transcurso del tiempo degradado, en una creencia en la existencia de muchos dioses, originada en tal método de explicar los fenómenos de la naturaleza como hemos descrito.

Por otra parte, los más antiguos documentos religiosos que conocemos —los Vedas— hablan de huestes de seres divinos, mientras que en la primitiva religión de los indios americanos el Gran Espíritu está rodeado de un ejército de espíritus menores, que representan los diversos fenómenos de la naturaleza. Parece como si cuando surgió la noción de un dios, fue la de un Verdadero Dios como opuesta a los otros y falsos dioses, y esto no tuvo lugar hasta que se alcanzó un alto estado de civilización. En los mejores tiempos de Grecia, sin duda, los hombres que pensaban reconocieron sólo un ser supremo y miraban al grupo de otros dioses como meramente sus sirvientes, en ningún sentido realmente diferentes de nuestra idea de ángeles.

A su debido tiempo la religión de los antiguos se convirtió en un politeísmo a escala extensiva; cada fase de la naturaleza, cielo, mar y tierra, cada fase de la vida humana, sus hábitos, accidentes, e impulsos, estaban provistos de un guardián especial y deidad controladora. En todas las distintas circunstancias de vida, los hombres se volvían a una u otra de estas personas divinas en gratitud o en busca de ayuda. Los templos, santuarios, altares, fueron erigidos a ellos por todas partes, siendo uno alabado con favor especial aquí, y otro allí; uno con favor especial en una estación del año, otro en otra estación. Muchos de ellos sólo fueron conocidos y alabados en localidades particulares; como, por ejemplo, las deidades marinas entre los pueblos conectados con el mar. Otros pertenecían a periodos particulares de la historia nacional. Esta limitación, sin embargo, con respecto a diferencias locales se aplica sólo al vasto número de deidades menores cuyos nombres y atributos han llegado hasta nuestros días; porque una creencia en la orden superior de dioses era la propiedad común de toda la nación, culta o inculta, o de cualquier ocupación. Los misterios de Eleusis unían a los pueblos en honor de Deméter; los festivales nacionales los unían en honor de otros dioses, como el de Zeus en Olimpia. Todo el mundo creía en los poderes oraculares de Apolo, en la fuerza de Posidón, en el carácter severo de Hades, que Hera era la esposa de Zeus, que Atenea era su hija, que Afrodita era la diosa del amor, Artemisa de la Luna, y Ares el dios de la guerra.

Se creía que estas deidades superiores habitaban en el Olimpo, viviendo juntas en un

## MITOLOGÍA

estado social que no era sino una reflexión magnificada del sistema social de la Tierra; las peleas, los pasajes amorosos, la ayuda mutua, se les atribuían a ellos. Sin embargo, se debe tener en cuenta que estos atributos humanos, y las historias conectadas con ellos, ya representen cualidades admirables o lo contrario, no fueron en primer lugar atribuidas a los dioses por un deseo de hacer más completo su parecido con el hombre, sino que fue el resultado natural de identificar a los dioses con los elementos de la naturaleza sobre la que se suponía que presidían, de concebir y representar la combinación o conflicto de elementos visibles en la naturaleza como el resultado de la combinación de un conflicto de seres de forma humana. En tiempos posteriores de mayor civilización y mayor refinamiento, cuando el origen de los dioses como personificaciones de los fenómenos naturales se perdió de vista, muchas de estas historias vinieron a ser consideradas como una desgracia y, por ser el tema del ridículo público en obras de teatro, ayudó en gran parte a arraigar la fe general en los dioses. Los filósofos intentaron explicarlas como alegorías. Otros, que no veían la forma de creer en ellos, sin embargo aconsejaban que no se molestara la fe popular que había en ellos. Pero nosotros que vivimos en otros tiempos, que no tenemos necesidad de una religión que ha muerto hace mucho tiempo, y deseando sólo rastrear sus orígenes y la fuente de su larga y profunda influencia en una gran nación, podemos considerarlo de una forma más relajada. Es nuestro cometido admirar lo más que podamos y no condenar sin primero tener en cuenta cada circunstancia extenuante.

Volviendo ahora a los ritos y ceremonias por las que los griegos y romanos expresaron su creencia y entera dependencia de los dioses, llamaríamos primero la atención sobre las ofrendas de sacrificios. Éstas eran de dos clases: una que consistía en frutas, pasteles y vino; la otra en animales, que eran conducidos al altar adornado con guirnaldas y lazos, tras varias ceremonias, muertos, y parte de su carne era consumida sobre el fuego del altar, suponiendo que su olor hacía favorables a los dioses. Era necesario que los animales seleccionados para este propósito no tuvieran manchas y estuvieran sanos, que las personas que participaban en la ceremonia deberían ser limpias física y mentalmente, porque a ningún precio se podía hacer que la ofrenda de un pecador fuera aceptable para los dioses. El color, edad y sexo del animal eran determinados por el sentimiento de conveniencia a la deidad para la que era sacrificado. El tiempo elegido para la ceremonia era la mañana en el caso de dioses del cielo, la tarde en el caso de dioses del mundo inferior. A estas últimas deidades la víctima siempre se ofrecía entera, porque no se juzgaba posible que pudieran compartir un festín en compañía de los hombres. El fuego del altar era considerado sagrado, y se ponía especial cuidado en que fuera alimentado con madera que daba una llama pura. En los tiempos primitivos parece que incluso se ofrecieron seres humanos en sacrificio para ciertos dioses; las víctimas en tales casos estaban ocasionalmente, a juzgar por el ejemplo de Ingenia, cercanamente relacionadas por lazos de sangre y afecto con la persona requerida para hacer el sacrificio. Pero éstos eran, quizá, casos en los que el deseo de los dioses era especialmente comunicado a través de un profeta; mientras que el sacrificio era generalmente un regalo espontáneo para los dioses, bien por el propósito de expresar gratitud por las bendiciones otorgadas por ellos, o de expiar algún pecado del que la persona sacrificada era consciente. Los sacrificios no eran presentados de forma intermitente y como un mero placer, sino que se hacían regularmente cuando lo requería la ocasión, como en el tiempo de la cosecha, cuando se recogían los frutos de los campos y jardines. El pastor sacrificaba las primeras crías de su rebaño, el mercader daba parte de su ganancia y el soldado una parte de su botín en la guerra. Los dioses a los que se debía toda la prosperidad y bendiciones del mundo esperaban tales ofrendas, se pensaba, y castigaban cualquier indicio de descuido.

Había, sin embargo, otra clase de sacrificios, que surgían de un motivo diferente, y con un objeto diferente a la vista; por ejemplo, para obtener por medio de un examen de las entrañas de un animal un augurio como el caso de algún proyecto —una forma de sacrificio que se consideraba de gran importancia al comienzo de una batalla—; o para santificar la ratificación de un tratado, o algún acuerdo importante entre un hombre y otro; o para obtener la purificación de un crimen. En este último caso se suponía que la víctima tomaba el pecado sobre su cabeza, y que ambos perecían juntos. Por tanto ninguna parte de tales

víctimas se comía.

No siempre está clara la forma en la que se suponía que los dioses participaban de la parte de los sacrificios ofrecidos a ellos, aunque en el caso de ofrendas asadas nos podemos imaginar que quedaban satisfechos con el olor que subía en el aire, y en el caso de libaciones, con el aroma del vino. Con respecto a los sacrificios ofrecidos en honor de las deidades del mundo inferior, parece haber sido la creencia que la sangre de las víctimas, si era vertida por un agujero en el suelo, caería hasta ellos y sería aceptablemente recibida. En el mismo agujero, o cerca, se enterraban las cenizas que permanecían en el altar en el que se consumía la víctima. Las porciones asignadas a las deidades marinas o del río se hundían en aguas profundas.

Era deber de los sacerdotes llevar a cabo la ceremonia de ofrecer sacrificios traídos a los dioses a cuyo servicio estaban. La primera parte de la ceremonia consistía en coger un cesto con el cuchillo del sacrificio, algo de grano, y quizá también flores, y pasarlo, junto con una vasija que contenía agua, alrededor del altar de izquierda a derecha. El agua era luego purificada introduciendo una tea del altar en ella. Luego la gente que había celebrado el sacrificio se rociaba a sí misma y al altar, y cogiendo un puñado de grano de la cesta lo esparcían sobre la cabeza de la víctima cuando ésta se iba aproximando. El sacerdote, entonces, tras arrancar un mechón de pelo del animal, lo distribuía entre los asistentes para que lo arrojaran al fuego del altar, ordenaba silencio, oraba para que la ofrenda fuera aceptable para los dioses y mataba a la víctima. La sangre, excepto en el caso de las deidades del submundo, como ya hemos observado, y las entrañas eran mezcladas con el trigo, vino e incienso, y eran colocadas sobre el fuego.

Los fuertes sentimientos de piedad, gratitud, dependencia o conciencia de culpabilidad, que dio lugar a tales ofrendas, dio lugar también a un hábito de oración universal y a un deseo de frecuentar en todas las ocasiones posibles los templos y altares de los dioses. Por la mañana y por la tarde, al principio de las comidas, a la apertura de los negocios en las cortes de justicia y las asambleas públicas, se ofrecía una plegaria, a un dios o a otro, o, si ninguna deidad en particular parecía ser especialmente apropiada para el tiempo y la ocasión, la plegaria se ofrecía a los dioses en general. Existía una peculiaridad en las oraciones griegas, que no debemos omitir mencionar, y era que, tras llamar a una deidad por su nombre usual, se añadía una cláusula para ahorrar al suplicante que la deidad se contrariara por el nombre empleado, y decía: «¿Cómo podría saber el hombre el verdadero nombre de un dios? Tenemos un ejemplo de tal plegaria en Esquilo: «Zeus, quienquiera que seas, y por el nombre con el que te complazca que te llamemos, te llamo y te rezo.» Al rezar a los dioses existía la costumbre entre los griegos de levantar las manos y volver las caras hacia el Este; los romanos se volvían hacia el Norte. El que oraba a los dioses del mar estiraba sus manos hacia el mar, y el que oraba a los dioses del submundo golpeaba la tierra con sus manos. Cuando se ofrecía una plegaria en un templo la regla era volverse hacia la imagen sagrada. En casos de gran necesidad el suplicante llevaría una rama de olivo, o una caña con lana enrollada alrededor, se arrojaría sobre el suelo delante de la imagen sagrada y abrazaría sus pies. Pitágoras, el filósofo, enseñó a sus seguidores a rezar en alta voz; pero las plegarias en alta voz no parecen haber sido comunes. Por el contrario, sucedía con cierta frecuencia que las oraciones se escribían en tablillas y eran selladas y depositadas junto a la imagen del dios, para que ningún ser humano supiera la súplica contenida en ellas. Aquí hay un ejemplo de lo que parece haber sido la forma usual: «Zeus, nuestro señor, danos lo que sea bueno, ya te lo pidamos o no; lo que sea malo mantenlo alejado de nosotros, incluso si te lo pedimos.»

Además del sacrificio y la oración hay aún otra forma de ceremonias, en la que reconocemos la profunda piedad de los griegos: primero, la costumbre de consultar oráculos, especialmente el de Apolo en Delfos, en tiempos de gran confusión, y en segundo lugar, la práctica universal, en casos de mayor o menor emergencia, de intentar interpretar el deseo de los dioses por medio de augurios o adivinación en una vasta variedad de formas. Algunas veces el augurio se decidía por la dirección en la que volaban los pájaros por el cielo. Si volaban a la derecha y el augur se colocaba con la cara hacia el Norte, la

## MITOLOGÍA

empresa en cuestión tendría buena suerte; si volaban a la izquierda, lo contrario. Otras veces se sacrificaba a un animal y se examinaban cuidadosamente sus entrañas: se suponía que los dioses eran propicios dependiendo de la salud y la condición normal de estas partes. Pero también se creía que los dioses comunicaban sus deseos a los hombres a través de los sueños, enviando truenos y rayos, cometas, meteoros, eclipses, terremotos, prodigios de la naturaleza y miles de incidentes inesperados que ocurrían a los hombres. Como pocas personas eran capaces de interpretar el significado de estas señales y prodigios, esto se convirtió en un empleo para una gran masa de gente que hacía de ello su negocio particular.

Finalmente, no debemos olvidar mencionar como prueba de los extendidos sentimientos religiosos los festivales nacionales griegos, o juegos, como se les llamaba, establecidos y mantenidos en honor de ciertos dioses. Mientras se celebraban estos festivales era necesario suspender cualquier guerra que pudiera estar en curso entre estados separados y permitir a los visitantes pasar sin ser molestados incluso por territorio enemigo. Estos festivales eran cuatro en total: los Olímpicos, los Pitios, los Nemeos y los Ístmicos.

Los mencionados en primer lugar se celebraban en honor de Zeus, en la llanura de Olimpia, en Elis. Tenían lugar cada cinco años y el método usual de reconocer el tiempo era de acuerdo con la celebración de las Olimpiadas, como decimos. Los juegos que se celebraban consistían en carreras, luchas, boxeo, una combinación de estas dos últimas, carreras de caballos, con carros o sólo con jinetes. El premio para el vencedor era simplemente una corona de olivo, y sin embargo los atletas se entrenaban laboriosamente y recorrían grandes distancias para competir en ellos. Los reyes enviaban a sus caballos para que participaran en las carreras y contaban una victoria como uno de los mayores éxitos de su vida. Los conciudadanos de un atleta victorioso levantaban una estatua en su honor. Ocasionalmente los escritores, como se nos dice de Herodoto, aprovechaban esta ocasión de masiva reunión de compatriotas para leer parte de sus escritos. Los juegos Pitios se celebraban en honor de Apolo, en las vecindades de Delfos, y sucedían cada cinco años, donde había concursos de música y de atletismo. El premio era una corona de laurel. En los juegos Nemeos, que se celebraban en honor de Zeus, el premio era una corona de hiedra. Los juegos ístmicos se celebraban en honor de Poseidón, en el istmo de Corinto, y tenían lugar cada tres años; el premio consistía en una corona de pino.

Es notable y sorprendente que, con toda la devoción y ceremonias religiosas de los antiguos, no existiera entre ellos ningún medio establecido de instrucción para explicar a la masa de gente el carácter y funciones de los dioses a los que alababan. Había, en verdad, un orden sacerdotal regular, cuyo deber era conducir las ceremonias públicas, ofrecer sacrificios y llevar a cabo otros oficios peculiares para el dios a cuyo servicio estaban. Pero ahí se detenían sus deberes. Estas ceremonias se habían ido traspasando desde tiempos inmemoriales, y era quizá suficiente garantía de su importancia el hacer al griego normal asiduo de su observancia. En cualquier caso, esta asiduidad no se puede extender a un conocimiento claro y explícito del carácter de los dioses derivado de la instrucción pública. Con respecto a eso, la unanimidad que existía era incuestionable, debido en primer lugar a la influencia de poetas como Hornero y Hesíodo, y en segundo, al esfuerzo de personas conectadas con el oráculo de Delfos. El efecto de este estado de cosas era una gran cantidad de confusión en la mente popular, y no sólo en la mente popular, sino en la mente de hombres como Sócrates, que confesó que él no sabía si había una Afrodita o dos, y se preguntaba por qué Zeus, que se creía que era un solo dios, tenía tantos nombres.

Las observaciones anteriores, deberíamos decir, son aplicables en su mayoría sólo a la mitología griega, y no son extensibles a las de los romanos, excepto cuando se refieren a la clase de mitos más primitiva, tales como los que conciernen al origen del mundo. Intentar identificar las mitologías de esas dos naciones no tiene, de hecho, ningún fundamento. Ambas razas, es verdad, pertenecieron a una misma rama de la humanidad, y de esa fuente derivó un núcleo común de creencia religiosa. Pero antes de que ese núcleo se hubiera desarrollado más las dos naciones se separaron y formaron distintos y aislados asentamientos en Europa. En el largo periodo de aislamiento que siguió, la semilla común

## MITOLOGÍA

de creencia religiosa de ambos comenzó a crecer, se propagó bajo diferentes circunstancias y asumió un aspecto muy diferente. Los romanos —en el primer periodo de su historia, un pueblo pastoril, agrícola, simple y más o menos unido— no tenían necesidad de una variada multitud de deidades, como sí sucedió a los griegos, diseminados y separados como lo estaban en una variedad de tribus con variedad de ocupaciones.

Por ésta, entre otras causas, sucede que muchos mitos, incluso los más primitivos, eran bastante extraños a los romanos. A esta clase pertenecen, por ejemplo, los mitos que describen el conflicto entre Urano y sus hijos: Cronos devorando a sus hijos para escapar, como pensaba, siendo destronado por ellos, y Zeus colocando a su padre, Cronos, en prisión en Tártaro. No menos estrictamente peculiares para los griegos eran las historias de peleas entre los dioses en un periodo en que estuvieron de servicio en la Tierra. A éstas podemos añadir el secuestro de Perséfone por Plutón y varias otras historias. Con respecto a las ceremonias que acompañaban a la adoración de ciertos dioses, observamos la misma diferencia entre las dos naciones, y podríamos citar como ejemplo la salvaje y desenfadada conducta de los que tuvieron parte en los festivales de Dionisio, señalando que cuando en tiempos posteriores fue introducido en Italia un festival de lujo de este tipo en honor a Baco, el equivalente romano del Dionisio griego, el nuevo festival fue prohibido, y los que tomaron parte en él fueron considerados como personas de deseos incontrolables. Tampoco Mercurio obtuvo la extendida adoración y honor que se pagó a Hermes en Grecia, e incluso Saturno, a pesar de los poetas romanos, fue un dios muy diferente del griego Cronos.

En el tiempo en el que los poetas romanos empezaron a escribir: «Grecia capturada estaba guiando a su cautivo captor.» La literatura griega era el modo usual de educación; la filosofía griega, el arte griego —todo perteneciente a los griegos—, constituían el principal fin de los hombres educados. Muchos preferían emplear la lengua griega más que la suya propia para la escritura. Los poetas, construyendo sus poemas en imitación de los modelos griegos, reemplazaban los nombres de los dioses que aparecían en los originales griegos por los nombres de deidades nativas que poseían alguna similitud de carácter y contaban una historia griega de un dios nativo italiano; o, si fallaba esto, empleaban el nombre griego con una forma latina. Al mismo tiempo nunca tenía lugar la adaptación real o la fusión de los dos sistemas religiosos. Las ceremonias y formas de adoración romanas permanecieron en la mayor parte distintas de las griegas, y peculiares a su raza. En los tiempos modernos, sin embargo, la literatura (especialmente la poesía) de los antiguos romanos es más familiarmente conocida que los hechos relacionados con sus ceremonias y formas de adoración. Fue conocida antes y con más familiaridad que la literatura de Grecia, y las nociones modernas de la mitología griega se fundaron en las afirmaciones de los poetas romanos, en vez de aquéllas de los griegos. De aquí surgió una confusión con nuestros propios poetas, especialmente los del último siglo. Para descubrir esta confusión daremos los nombres romanos acreditados junto a los de los dioses griegos, a lo largo de nuestras descripciones, y apuntaremos lo más posible las diferencias entre ellos.

Hasta ahora nuestras observaciones se han limitado a la mitología y ceremonias religiosas de los griegos y romanos, especialmente de los primeros. Hemos tenido poco que decir de los romanos, porque, aunque quizá iguales a los griegos en piedad y confianza en los dioses, parecen ser muy deficientes en esa cualidad de imaginación que podía inventar alguna personificación divina para cada fenómeno de la naturaleza que sorprendía la mente. Como, sin embargo, es nuestra intención incluir una descripción, incluso aunque sea muy breve, de la mitología de las razas indias y teutonas o germanas, se puede llamar la atención al hecho, ahora claramente confirmado, de que estas razas surgen de la misma familia común humana que los griegos y romanos empezaron, y que al menos ciertas ideas sobre el origen y condición primitiva del mundo son comunes a las mitologías de todos ellos. De esto es razonable concluir que estas ideas llegaron antes de la separación de esta gran familia indo-germánica, como se le llama, y su desarrollo en naciones separadas y distintas, como lo encontramos en el ocaso de los tiempos históricos. Del Ganges a Islandia encontramos restos de una primitiva creencia común de que las características salvajes de la Tierra se han producido por algunos conflictos pasados convulsivos de los seres titánicos, a los que, aunque invisibles, aún obedecían los elementos de la naturaleza. Encontramos

## MITOLOGÍA

que por todas partes, dentro de estos límites de espacio y tiempo, existía entre los hombres la misma sensibilidad al fenómeno de la naturaleza —a la luz y oscuridad, al frío y calor, a la lluvia y a la sequía, a las tormentas y a la calma—, y la misma disponibilidad y poder de imaginar seres invisibles de forma humana, pero con atributos más pesados, como la causa de estos fenómenos. A estos seres se atribuían acciones y hábitos de la vida, como los sugeridos por los fenómenos que se supone controlaban, y en ningún caso, deberíamos tener esto presente, se intentaba transmitir ningún sentimiento de moralidad o inmoralidad. Por ejemplo, cuando encontramos el proceso natural por el que las nubes descargan lluvia sobre la tierra, y de nuevo se cargan del mar, descrito por Hermes (el dios de la lluvia) robando el ganado (lluvia) de Apolo, no podemos unir a la historia la idea de criminalidad como se sugiere primero. Debemos estar predispuestos a encontrar interpretaciones similares para las mitologías de las razas indo-germánicas.

Ahora nos podemos preguntar de qué fuente se deriva este conocimiento de la mitología de los antiguos. A esto podemos responder: de los trabajos de antiguos escritores, poetas, historiadores, filósofos y otros, para quienes la creencia religiosa de sus paisanos era un tema de gran importancia, y cuyos escritos han sobrevivido hasta nuestros tiempos; en segundo lugar, de la representación de dioses y escenas mitológicas en el inmenso número de obras de arte antiguas que aún existen, ya en la forma de estatuas en mármol y bronce, jarras pintadas, gemas grabadas o monedas. Éstas son las fuentes de nuestros conocimientos, y sin familiarizarnos más o menos con ellas es quizá imposible entender totalmente el espíritu de estos mitos antiguos; al contrario, para ser capaz de apreciar en su valor real la belleza de los trabajos antiguos, en arte o literatura, es necesario conocer la mitología y el espíritu religioso que guió a sus autores, y si ésta no fuera tentación suficiente para seguir nuestras descripciones de varias deidades y héroes de los tiempos antiguos, aún podemos apelar a lo siguiente: que una gran parte de nuestra más grande poesía moderna y obras de arte pueden ser inteligibles sólo para los que conocen la mitología antigua.

Acercándonos, como estamos ahora, a los detalles de nuestro tema, nos tenemos que volver ansiosos por guardarnos contra todos los sentimientos de impropiedad a los que nos tenemos que referir ocasionalmente. Deberíamos pues recordar al lector el principio de interpretación que hemos intentado explicar en las páginas anteriores. También repetimos que aquí tenemos que tratar con un sistema de creencia religiosa que, independientemente de las que puedan haber sido sus limitaciones aparentes o reales, ejerció enorme influencia en la educación de al menos dos de las naciones más civilizadas de la Tierra.



## LA CREACIÓN DEL MUNDO

AL pensar sobre los orígenes del mundo en el que vivían, los griegos, en su mayor parte, parecen satisfechos con la explicación dada por el poeta Hesíodo, que decía que en sus comienzos el mundo era una gran masa informe o caos, del que se formó primero el espíritu del amor, Eros (Cupido), y la Tierra con su gran pecho, Gea; luego Erebo, oscuridad, y Nix, noche. De la unión de estos dos últimos surgió Éter, el cielo claro, y Hémera, el día. La Tierra, en virtud del poder que le había dado forma, produjo a su vez a Urano, el firmamento que la cubría con su cúpula de bronce, como la llamaron los poetas, para describir su apariencia de duración eterna, las montañas y Pontos, el infructífero mar. Por tanto Eros, el mayor y al mismo tiempo el más joven de los dioses, comenzó a agitar al mundo y todas las cosas contenidas en él, las juntó y las puso en parejas. Los primeros en importancia de estas parejas fueron Urano y Gea, cielo y tierra, que poblaron la tierra con una hueste de seres, Titanes, Gigantes y Cíclopes, que estaban dotados de una estructura física y una energía mucho mayor que las razas que les sucedieron. Es una idea bella la de crear amor a partir del caos, juntando elementos opuestos y preparando un mundo para recibir a la humanidad. Otra noción aparentemente más antigua y ciertamente más oscura es la expresada por Hornero, que atribuye el origen del mundo a Océano, el océano. No se hace referencia a cómo los cielos y la tierra surgieron de él, o si fueron considerados como coexistentes con él desde el principio. Las numerosas historias antiguas, sin embargo, sobre las inundaciones, tras las cuales surgieron varias generaciones de hombres y el hecho de que se creyera que los innumerables ríos y regueros fertilizantes de la tierra venían del océano, así como también parecían volver a él, y que todos los dioses del río fueran considerados como hijos de Océano, sugiere la preponderancia de una forma de creencia con respecto al origen del mundo en tiempos anteriores a Hesíodo. Se nos dice que el océano rodeaba la tierra como una gran ría y que era una región donde había maravillas de todas clases; que Océano vivía allí, con su esposa Tetis; que allí estaban las islas de los benditos, los jardines de los dioses, las fuentes de néctar y ambrosía de la que vivían los dioses. Dentro de este círculo de agua la Tierra yacía extendida como un disco con montañas que salían de ella, y la bóveda del cielo aparecía apoyada en su borde exterior todo a su alrededor. Se suponía que este borde exterior estaba algo elevado, para que el agua no pudiera entrar e inundar la tierra. Se veía que el espacio entre la superficie de la tierra y los cielos estaba ocupado por el aire y las nubes, y sobre las nubes se suponía que estaba el éter puro, en el que se movían el Sol, la Luna y las estrellas. El Sol salía en el Este del cielo por la mañana, atravesaba el arco celestial durante el día y se ocultaba por la tarde por el Oeste; se pensaba que estaba bajo la dirección de un dios que iba montado en un carro tirado por cuatro espléndidos caballos. Tras hundirse en el océano, se suponía que tomaba un barco y navegaba durante la noche hacia el Este, para estar preparado para empezar un nuevo día.

En la región del aire que había por encima de las nubes se movía la más alta jerarquía de dioses, y cuando con el fin de alcanzar algún acuerdo o simplemente para intercambiar ideas se reunían todos, el lugar de encuentro era la cima de una de estas altas montañas cuyas cabezas permanecían escondidas en las nubes, pero sobre todo el inaccesible Olimpo en Tesalia. En el punto más alto estaba el palacio de Zeus, en cuyo trono se sentaba majestuoso para recibir visitas como las de Tetis (*Ilíada* 1,498) cuando vino a interceder por su hijo. En mesetas o en gargantas que había por debajo estaban las mansiones de otros dioses, que contenían, como se pensaba, los correspondientes almacenes, establos y todo lo que era usual en las casas de los príncipes en la Tierra. Las deidades que así habitaban el Olimpo, y que por esa razón se llamaban deidades del Olimpo, eran doce en número. Es verdad que no siempre se mencionan los mismos doce dioses, pero los siguientes se pueden considerar como los más usuales: Zeus (Júpiter), Hera (Juno), Poseidón (Neptuno),

## MITOLOGÍA

Deméter (Ceres), Apolo, Artemisa (Diana), Hefestos (Vulcano), Palas, Atenea (Minerva), Ceres (Marte), Afrodita (Venus), Hermes (Mercurio) y Hestia (Vesta). Aunque estaban aliados unos con otros por varios grados de relaciones, y eran adorados en muchos lugares en altares como si fueran un cuerpo unido, no siempre actuaban juntos en armonía; un ejemplo memorable de su desacuerdo fue aquel en el que (*Ilíada* VIII, 13-27) Zeus amenazó con arrojar a los otros al Tártaro y les retó a que le movieran del Olimpo colgándose con una cadena de oro y tirando con todas sus fuerzas. Si se les ocurría intentarlo, él podría fácilmente subirlos de nuevo junto con la tierra y el mar, atar la cadena a la cima de Olimpo y dejarlos a todos colgando en medio del aire. El nombre de Olimpo no fue únicamente aplicado a la montaña de Tesalia, aunque ésta podía haber sido la primera en llevar este título, y cierto es que en tiempos posteriores fue la principal, pero fue aplicado a nada menos que catorce montañas en varias partes del mundo griego, cada una de las cuales parece haber sido considerada como un lugar de encuentro ocasional, y no un asiento permanente de los dioses. Finalmente, la palabra fue utilizada para designar una región sobre el cielo visible, desde el cual se decía, para expresar su altura, que si desde allí caía un yunque de bronce tardaba nueve días y nueve noches en alcanzar la Tierra. A una distancia igual por debajo de la superficie de la Tierra estaba Tártaro, un vasto y lóbrego espacio vallado con bronce, donde vivían los titanes en el destierro.

El orden más bajo de deidades, que naturalmente no habitaban en Olimpo, estaba confinado a ciertas localidades de la Tierra donde ejercitaban sus poderes —como, por ejemplo, las Náyades, o ninfas de las fuentes, en los alrededores de fuentes y ríos; las Oreadas, o ninfas de la montaña, en las montañas y colinas y las Dríadas, o ninfas de los árboles, en los árboles. Con respecto al lugar de residencia de los héroes o seres semidivinos tras su traslado de la Tierra, existía considerable variedad de opiniones, de las que tendremos ocasión de hablar más adelante.

Las representaciones de las deidades reunidas en Olimpo para una ocasión particular —como en el nacimiento de Atenea de la cabeza de su padre Zeus— aparecen con cierta frecuencia en los jarrones griegos pintados. Éste fue el tema elegido por Fidias para las esculturas de uno de los frontones del Partenón ahora en el Museo Británico. La pérdida, sin embargo, de muchas de las figuras hace imposible decir ahora quiénes eran las deidades seleccionadas, o si siquiera se limitó al número usual de doce. En un extremo del frontón está el Sol saliendo del mar en su carro, en el otro la Luna se aleja. El hecho debe haber tenido lugar, pues, al amanecer. El mismo hecho se observa en la escena del nacimiento de Afrodita, en presencia de las deidades reunidas, con las que Fidias adornó la base de la estatua de Zeus en Olimpia y de la que aún conservamos la descripción de Pausanias (v. 403). En un extremo estaba el Sol subiendo a su carro, junto a él Zeus y Hera, luego Hefestos (?) y Carite, luego Hermes y Hestia. En el centro estaba Eros recibiendo a Afrodita, que estaba saliendo del mar, y Peito coronando a Afrodita; luego Apolo y Artemisa, luego Atenea y Hércules, luego Poseidón y Anfitrite, y finalmente la Luna (Selene) alejándose. Las deidades están así agrupadas en parejas de dioses y diosas, y las de mayor importancia están hacia los extremos de la composición.

# DEIDADES DEL ORDEN SUPERIOR

## URANO

Es la personificación del cielo según vieron y entendieron sus fenómenos los antiguos, y con él, de acuerdo con la versión de la mitología normalmente aceptada por los griegos, comienza la raza de los dioses. Luego le sucedió Cronos y por último Zeus. De acuerdo con esta sucesión de los regidores supremos del mundo, deberíamos destacar el diferente y progresivo significado de sus tres nombres: Urano, que significa el cielo visto como el marido de la Tierra, y que por su calor y su humedad producía vida y vegetación por todas partes; Cronos, su sucesor, es el dios de la cosecha, que también hacía madurar cada forma de vida; mientras que en la persona de Zeus, dios de la luz del cielo, como su nombre indica, culminaba la organización y perfectamente sabia y amplia administración de los asuntos del universo. Urano, como ya hemos observado, era hijo de Gea (la Tierra), con quien se casó más tarde; fruto de esa unión nacieron los titanes, los hekatoncheires y los cíclopes.

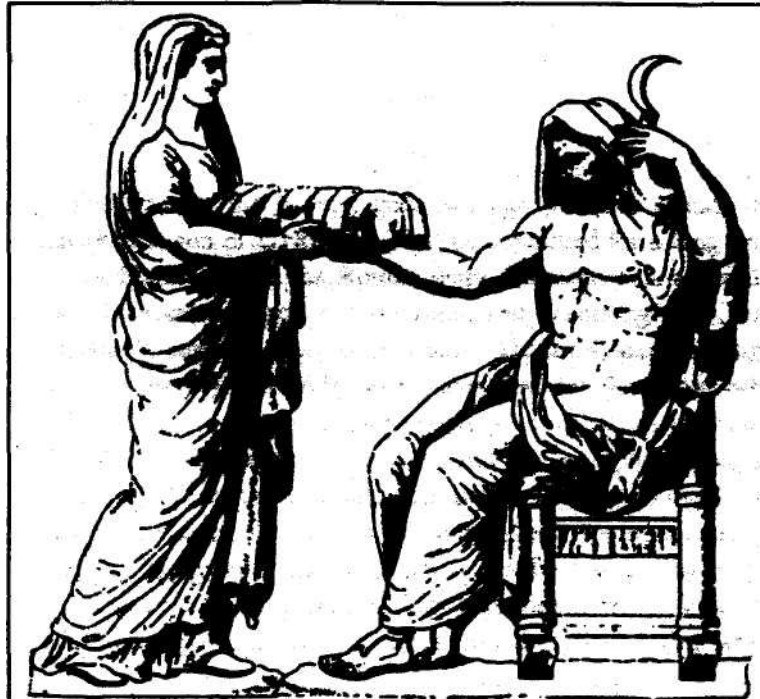
Los hekatoncheires, o centimanos, cada uno con cien manos, eran tres en número: Kottos, Giges y Briareo, y representaban el temeroso choque de las olas y su parecido con la convulsión de los terremotos. Los cíclopes también eran tres en número: Brontes con sus truenos, Steropes con su rayo y Argos con su rayo de luz. Se les representaba con un solo ojo, que estaba situado en la unión de la nariz y la frente. Sin embargo, era un gran ojo resplandeciente, porque se convirtieron en seres que personificaban la nube de la tormenta, con sus haces de rayos destructores y repiques de trueno. De una similitud observada entre los fenómenos de las tormentas y los de las erupciones volcánicas, se supuso que los cíclopes vivían en el corazón de montañas ardientes, sobre todo en el monte Etna, en Sicilia, donde actuaban como aprendices de Héfestos (Vulcano), haciendo rayos para Zeus, y otros trabajos. Urano, se decía, alarmado por su promesa de fiereza y fuerza, había arrojado a los hekatoncheires y a los cíclopes a su nacimiento de vuelta al útero de la Tierra de donde habían surgido.

Los titanes eran, como las deidades del Olimpo, doce en número, y agrupados en su mayoría en parejas: Océano y Tetis, Hiperión y Teia, Creios y Euribia, Coios y Febe, Cronos y Rea, Japeto y Temis. En vez de Euribia encontramos frecuentemente a Mnemosina. Sus nombres, aunque no siempre inteligibles, muestran que eran personificaciones de esos elementos primarios y fuerzas de la naturaleza a cuyas operaciones, en los primeros años, se supone que se debe la actual configuración de la Tierra. Mientras Temis, Mnemosina y Japeto pueden ser considerados como personificaciones de una fuerza civilizadora en la naturaleza de las cosas, y tan notables por tener retoños dotados con el mismo carácter, los otros titanes parecen representar fuerzas salvajes, poderosas y obstructivas. Por mantener este carácter los encontramos rebelándose contra su padre y luego contra Zeus.

El resultado del experimento anterior fue que Urano, como sabemos por el poético recuento del mito, los arrojó al Tártaro, donde los mantuvo atados. Pero Gea, su esposa, apenándose por la dura suerte de sus descendientes, dio a su hijo más joven, Cronos, una hoz de hoja curva, que ella había hecho de fuerte adamante, y le dijo cómo y cuándo herir mortalmente a su padre. El hecho tuvo éxito, los titanes fueron liberados, se casaron con sus hijas y comenzaron una numerosa familia de seres divinos, mientras que otros de la misma clase surgieron de la herida de Urano cuando este cayó al suelo. Éstos fueron gigantes, monstruos con las piernas formadas por serpientes; las ninfas Melian, o ninfas de los robles, de las que se hacían los garrotes para la guerra, y las Erinias, o Furias, como las llamaron los romanos —Tisífone, Megera y Alecto—, criaturas cuya función era originalmente vengar la sangre derramada de su padre, tenían la forma de mujer, con pelo

## MITOLOGÍA

de serpiente y diademas de víboras. Eran el terror de los criminales, a quienes perseguían con furia sin fin. Todos estos seres divinos, sin embargo, a excepción de las Erinias, que eran alabadas en Atenas bajo el nombre de «deidades venerables», fueron excluidas de la religión de los griegos, y sólo tuvieron un lugar en la mitología, mientras que entre los romanos fueron desconocidas hasta tiempos muy tardíos, e incluso entonces sólo fueron introducidas como ficciones poéticas, sin ninguna función entre la creencia religiosa del pueblo.



Cronos



Rea

Lámina I.

## CRONOS

(Lámina I)

«El madurador, el dios de la cosecha», era, como ya hemos señalado, un hijo de Urano. El que se le continuara identificando durante mucho tiempo con la deidad romana Saturno, es una falta que las investigaciones recientes han aclarado, y por tanto dedicaremos un capítulo completo a cada uno. Urano, depuesto del trono de los dioses, fue sucedido por Cronos, que se casó con su propia hermana Rea, una hija de Gea, de quien tuvo a Plutón, Poseidón (Neptuno) y Zeus (Júpiter), Hestia (Vesta), Deméter (Ceres) y Hera (Juno). Para evitar que se cumpliera una profecía que le había sido comunicada por sus padres, que, como su padre, él también sería destronado por su hijo menor, Cronos se tragó a sus cinco primeros hijos al parecer cuando cada uno iba viniendo al mundo. Pero cuando apareció el sexto, Rea, su esposa, determinó salvarlo y logró engañar a su marido dándole una piedra (quizá rudamente tallada en forma de niño) envuelta en mantillas, que él tragó, creyendo así que se había librado de otro peligro.

Mientras el marido había sido engañado de esta forma, Zeus, el recién nacido, fue llevado a la isla de Creta, y allí fue ocultado en una cueva del monte Ida. Las ninfas Adrastea e Ida le atendieron y le cuidaron, la cabra Amaltea le proporcionó leche, las abejas recogieron miel para él y, mientras tanto, no fuera a ser que el niño llorara y llegara su llanto a oídos de Cronos, a los sirvientes de Rea, los sacerdotes, se les dijo que hicieran continuamente ruido y alboroto en las vecindades bailando y haciendo chocar sus espadas y escudos.

Cuando Zeus hubo alcanzado la edad viril tuvo éxito con la ayuda de Gea, o quizá de Metis, para persuadir a Cronos de que devolviera a la luz los niños que había tragado y la piedra que le había dado para engañarle. La piedra fue colocada en Delfos en memoria de todos los tiempos. Los dioses liberados se unieron a sus hermanos en una alianza para expulsar a su padre del trono y para colocar a Zeus en su lugar. Así se hizo; pero el cambio de gobierno, aunque reconocido por las principales deidades, no fue admitido por los titanes, que con la excepción de Océano se dispusieron para la guerra. El sitio de la guerra fue Tesalia, con las salvajes y naturales características que sugieren un conflicto en la que grandes rocas fueron arrancadas de laderas de montañas y aplastadas por la violencia con la que habían sido arrojadas en el combate. El grupo de Zeus tenía su posición en el monte Olimpo, los titanes en el monte Otris. La lucha duró muchos años y toda la fuerza que los olímpicos pudieron traer fue inútil hasta que, con el consejo de Gea, Zeus liberó a los cíclopes y a los hekatoncheres; el primero hizo rayos para él, mientras que el último avanzó a su lado con una fuerza igual a la fuerza de un terremoto. La tierra tembló hasta el fondo del Tártaro porque ahora Zeus aparecía con sus terribles armas y nuevos aliados. El viejo Caos pensó que su hora había llegado, porque por un continuo lanzamiento de Hamaradas de rayos la tierra se incendió y las aguas hirvieron en el mar. Los rebeldes fueron en parte asesinados o consumidos, y en parte arrojados a profundas simas, con rocas y colinas cayendo sobre ellos, confinándoles a una vida bajo la superficie de la tierra. La causa de Cronos fue así pues perdida para siempre, y el derecho de Zeus para reinar establecido para toda la eternidad. La isla de Creta, donde parece que la civilización apareció más pronto que en ninguna otra parte de Grecia, y donde la historia del crecimiento secreto de Zeus se aprovechó al máximo, era el principal centro de la adoración a Cronos. Aquí, sin embargo, y en Ática, así como en otras varias comarcas de Grecia, era menos alabado como el severo dios que había devorado a sus hijos que el madurador, el dios de la cosecha, que envía riqueza y bendiciones, prosperidad y alegría. Así sucedió que este festival en Grecia, el Cronia, y las correspondientes Saturnales en Italia, eran de esa clase que no impone ningún freno a la alegría y placeres del presente, y parecía como una reminiscencia de una edad en la que bajo el reinado de Cronos había habido una cosecha

## MITOLOGÍA

perpetua en la Tierra. Como devorador de sus hijos Cronos tiene cierto parecido con el fenicio Moloc y es altamente probable que esta fase de su carácter se originara en Creta, donde la influencia de los pobladores fenicios se había sentido desde tiempos muy remotos. También hemos de señalar que su esposa Rea disfrutó una adoración muy temprana y extendida en Asia menor.

La escena en la que Rea presenta la piedra cuidadosamente envuelta a su marido mientras éste está sentado es su trono, fue el tema de una escultura ejecutada para Plateo por Praxíteles (Pausanias ix. 2,7), de la que es posible que se hiciera el relieve representado en la lámina I, y que está ahora en el Museo del Capitolio, Roma. La actitud pensativa de Cronos, y especialmente la cabeza cubierta con un velo, parece indicar una mente pensativa, mientras que la hoz en la mano izquierda es el emblema de su función como dios de la cosecha, y al mismo tiempo una memoria de los hechos que forjó sobre su padre Urano. La guerra con los Titanes (Titanomaquia) fue reemplazada según la estimación popular en tiempos tan primitivos como los de Eurípides por la gigantomaquia, o guerra de los Gigantes, que será descrita cuando hablemos de Zeus. Los artistas que siguieron el gusto popular descuidaron el anterior completamente como fuente de sus temas.

## SATURNO

Según la creencia popular de los romanos, hizo su primera aparición en Italia en un tiempo en el que Jano estaba reinando como rey de la región fértil que se extiende a lo largo de cada ladera del Tíber. Presentándose a sí mismo ante Jano, y siendo recibido con amabilidad, procedió a instruir a los súbditos de este último en cuanto a agricultura, jardinería y muchas otras artes entonces bastante desconocidas para ellos; por ejemplo, cómo cuidar y preparar las viñas, y cómo atender y cultivar los árboles frutales. Por tales medios, él al fin sacó al pueblo de una condición ruda y comparativamente bárbara a otro donde reinaban el orden y las ocupaciones pacíficas, por lo que fue considerado en gran estima por todas partes, y con el transcurso del tiempo fue elegido por Jano para compartir con él el gobierno del reino, que desde entonces asumió el nombre de Saturnia, «una tierra de semillas y fruta». El periodo del reinado de Saturno fue más tarde cantado por poetas como un tiempo feliz donde no se conocían los dolores y preocupaciones de la vida, en el que la inocencia, la libertad y la felicidad reinaban por toda la tierra, en tal grado como para merecer el título de era dorada. La mitología griega también tiene su época dorada, que se dice que tuvo lugar durante el reinado de Cronos, y que, quizá, más que ninguna otra circunstancia, condujo a la identificación de Saturno y Cronos, a pesar de la diferencia real entre las dos deidades. El nombre de la esposa de Saturno era Ops.

Una vez al año, en el mes de diciembre, los romanos celebraban un festival llamado Saturnales en su honor. Duraba entre cinco y siete días, e iba acompañado de entretenimientos de todo tipo. Durante esos días las distinciones naturales entre esclavo o sirviente y maestro desaparecían. No se celebraban asambleas para debatir asuntos públicos y no se infringía ningún castigo contra el crimen. Los sirvientes y esclavos se paseaban vestidos como sus maestros, y recibían de ellos costosos regalos. Los niños recibían de sus padres o parientes regalos de cuadros, probablemente de llamativos colores, comprados en la calle donde vivían los comerciantes de pinturas.

Había un templo a Saturno en Roma, al pie de la colina del Capitolio, en el que había una figura de éste, con los pies envueltos en trozos de tela de lana, que sólo se le podía quitar durante el festival de las Saturnales. En una mano llevaba un cuchillo de jardín curvo, un símbolo de haber sido el primero en enseñar a la gente cómo podar las viñas y el olivo. En este templo se conservaba el arca del Estado y los estandartes de la armada.

## REA

## (Láminas I y II)

Como Urano, el representante de la fuerza fertilizante de la naturaleza, reemplazó a Cronos el representante de una fuerza maduradora, así Gea, la diosa primitiva de la Tierra con sus llanuras productivas, cedió su lugar a Rea, una diosa de la Tierra con sus montañas y bosques. Gea había sido la madre de los poderosos titanes. Rea era la madre de los dioses menos dados a hazañas de fuerza, pero dotados con poderes superiores: Plutón, Poseidón y Zeus, Hera, Deméter y Hestia. Sus títulos —como por ejemplo, Dindumene y Berecinto— derivaron en la mayor parte de los nombres de montañas de Asia Menor, particularmente las de Frigia y Lidia, y su adoración ha estado íntimamente relacionada con la primitiva civilización de estos países. Allí su nombre era Kybele o Kybebe, que también se empleó para designar sus santuarios (Kybela) en cuevas o laderas de montaña, lo cual apunta a su carácter como diosa de la montaña.

Las poderosas colinas de Asia Menor daban cobijo en sus laderas cavernosas a animales salvajes, tales como la pantera y el león, que a ella le encantaba amaestrar, y también vigilaban ciudades florecientes que ella tenía el deber de proteger. Cuando se la representaba cumpliendo esta última función llevaba una corona mural y se la representaba como *Mater turrita*. Pero aunque ella misma se identificaba con la civilización pacífica, su adoración se distinguía siempre por una excitación salvaje y fantástica, sus sacerdotes y devotos se acercaban a los bosques por la noche con antorchas encendidas, lisiándose e hiriéndose unos a otros, y produciendo todo el estrépito posible con el ruido de sus timbales, las disonantes notas de las gaitas y la frenética voz de las canciones. Para explicar esta particular forma de adoración, que debe haberse llevado a cabo para conmemorar algún gran dolor, se contaba la historia de cómo ella había amado al joven pastor frigio Atis, cuya extraordinaria belleza se había ganado también el corazón de la hija del rey de Pesinunte; cómo él estaba destinado a casarse con la princesa y cómo la diosa, apareciendo de repente, extendió el terror y la consternación entre los invitados al matrimonio. Atis escapó a las montañas, se hirió a sí mismo y murió junto a un pino, al que transmigró su alma, mientras que de su sangre salieron violetas como una corona alrededor del árbol. La diosa rogó a Zeus que le devolviera su amor. Esto no podía ser, pero se le concedió que su cuerpo nunca envejecería, que siempre le crecería el pelo y que siempre podría mover el dedo meñique. El pino fue un símbolo de invierno y tristeza, mientras que la violeta lo fue de primavera y su esperanzadora belleza.

Los primeros sacerdotes de Rea-Kybele fueron los Kuretes y los Korybantes, de los que se dijo que habían sido los primeros seres de forma y capacidad meramente humana que aparecieron sobre la Tierra, y que habían surgido de la ladera de la montaña como los árboles. El gran centro de su adoración estuvo siempre en Pesinunte, en Frigia, a la sombra del monte Dindumene, en el que había una cueva que contenía lo que se creía que era el más antiguo de sus santuarios. En el interior de este santuario estaba la tumba de Atis y una antigua imagen de la diosa en forma de piedra, de la que se decía que había caído del cielo. El primer templo de Pesinunte había sido erigido, según se contaba, por el rey Midas. Los sucesivos gobernantes de Frigia lo mantuvieron y lo dotaron de forma tan liberal, que continuó siendo un lugar de importancia mucho tiempo después de que la civilización Frigia se hundiera. Extendiéndose desde este centro la adoración a Kybele, se asentó primero en las ciudades vecinas de Sardis, Magnesia, Esmirna, Éfeso, Lampsakos y Cicicos; desde allí a Atenas, donde los locales creían que Zeus había nacido y donde se creía que se había originado la humanidad.

En la lámina II está representada Rea como *Mater turrita* o *turrigera*. En la lámina I aparece como la diosa de las cimas de las montañas, montada en un león y sosteniendo un cetro en una mano y un timbal en la otra; junto a ella está la Luna y una estrella. Otras veces está sentada en un trono con un león en su regazo, o con un león a cada lado, o en un carro tirado por leones o panteras.

## ZEUS O JÚPITER

(Láminas II y III)

En tercer y último lugar en el trono del más alto dios se sentó Zeus. La fértil imaginación de los primitivos tiempos había, como hemos visto, colocado su morada en el monte Olimpo, en Tesalia. Sin embargo, en una época más tardía y más práctica se le concibió como habitante de una región sobre el cielo, donde se suponía que se encontraba la fuente de toda luz. Era el dios de la intensa luz del día, porque, como su nombre indica, tenía control sobre todos los fenómenos de los cielos, y por tanto de los repentinos cambios de tiempo, de la concentración de las nubes y, sobre todo, el estallido de una tormenta hacía que su presencia se sintiera como un ser sobrenatural interesado en los asuntos de la humanidad. De aquí títulos tales como «concentrador de nubes», «dios de la nube sombría», «fulminador» y «poderoso fulminador», que eran los nombres con los que fue más frecuentemente invocado. Por otra parte, la serenidad y extensión sin límites del cielo sobre el que reinaba, combinado con la continua reaparición del día, hacían que se le considerara como un dios eterno: «Zeus, el que es, fue y será». Para indicar esta característica de su persona se le llamaba Cronides, o Cronión, un título que, aunque aparentemente derivaba de su padre Cronos, debe haber asumido incluso en una época muy temprana un significado especial; de no haber sido así, podríamos esperar haberlo encontrado en sus otros dos hermanos, Poseidón y Hades.

El águila encumbrada más allá de la visión parecía beneficiarse de su cercanía a Zeus, y se le consideraba sagrada para él. De igual forma picos de altas montañas obtenían su santidad de su proximidad a la región de la luz, y por todas las partes de Grecia se las asociaba con la alabanza a él; muchas de ellas recibían títulos por los que era localmente conocido —como, por ejemplo, Eteos, un título derivado del monte Etna en Sicilia, o Atabrios, de una montaña en Rodas—. En las cimas de montañas se levantaban altares en su honor, e incluso templos; llegar a ellos tras largas fatigas y contemplar desde allí la tierra que se extendía debajo, era quizá la mejor preparación para acercarse a él con un espíritu adecuado. En contraste con esto, y como testimonio del dicho de Hesíodo de que Zeus Cronides vivía no sólo en el aire puro sino también en las raíces de la tierra y en el hombre, encontramos cómo el terreno bajo de Dodona, en Epiro, era visto con una peculiar solemnidad como un punto donde se disfrutaba la comunión directa con él. Se oía susurrar un viento en las ramas de un roble sagrado cuando el dios tenía algún comunicado que transmitir; la tarea de interpretarlo estaba a cargo de un sacerdote llamado Seli. Al pie del roble crecía un reguero y había palomas sagradas que descasaban en sus ramas; se contaba la historia de que éstas habían sido las primeras en prestar atención a los poderes oraculares del árbol. Deberíamos apuntar aquí que la importancia real de esta alabanza a Zeus en Dodona pertenecía a tiempos muy remotos, y que en la primitiva religión de las naciones italianas, germanas y celtas el roble era considerado con la misma reverencia.

Como dios supremo, y así venerado por toda Grecia, se le consideró como padre de los dioses y de los hombres, el gobernador y conservador del mundo. Se creía que poseía todas las formas de poder, estaba dotado de sabiduría, en su dominio sobre la raza humana era inclinado a la justicia y tenía una bondad y amor sin límites. Zeus regulaba la alternancia del día y de la noche, las estaciones se sucedían a sus órdenes, los vientos le obedecían, juntaba y esparcía las nubes a su antojo, y ordenaba a la suave lluvia que cayera para fertilizar campos y prados. Vigilaba la administración de la ley y la justicia en el Estado, concedía majestad a los reyes y los protegía en el ejercicio de su soberanía. Observaba atentamente el trato general y los tratos con los hombres —por todas partes pedía y



## MITOLOGÍA

recompensaba la rectitud, la verdad, la lealtad y la amabilidad; por todas partes castigaba el mal, la falsedad, la deslealtad y la crueldad—. Como padre eterno de los hombres, se creía que estaba preparado amablemente a la llamada de los más pobres y más abandonados. El pobre sin hogar le miraba como un guardián piadoso que castigaba a los duros de corazón, y se complacía en premiar la piedad y conmiseración. Para ilustrar su reinado en la Tierra vamos a contar aquí una historia familiar.

Filemón y Baucis, una pareja de edad de la clase más pobre, vivía tranquilamente, llena de piedad hacia los dioses, en su casa de campo en Frigia, cuando Zeus, que a menudo visitaba la tierra disfrazado, para conocer el comportamiento de los hombres, hizo una visita, al pasar a Frigia, a estas pobres gentes de avanzada edad y fue recibido por ellos con mucha amabilidad como un cansado viajero, como lo que pretendía ser. Dándole la bienvenida a la casa, se dispusieron a preparar para su invitado, que iba acompañado de Hermes, una comida tan buena como podían permitirse, y para este propósito estaban a punto de matar al único ganso que les quedaba, cuando Zeus intervino; porque se vio conmovido por su amabilidad y genuina piedad, y sobre todo porque no había observado entre los otros habitantes de la región nada sino disposición cruel y una actitud de reproche y desprecio hacia los dioses. Para castigar esta conducta determinó castigar al país con una inundación destructora, pero salvar de ella a Filemón y Baucis, la buena y anciana pareja, y recompensarles de una manera sorprendente. En este momento se reveló ante ellos antes de abrir las puertas de la gran inundación, transformó la pobre casa de la colina en un espléndido templo, instaló a la pareja como su sacerdote y sacerdotisa, y les concedió su petición de que ambos morirían juntos.

MITOLOGÍA

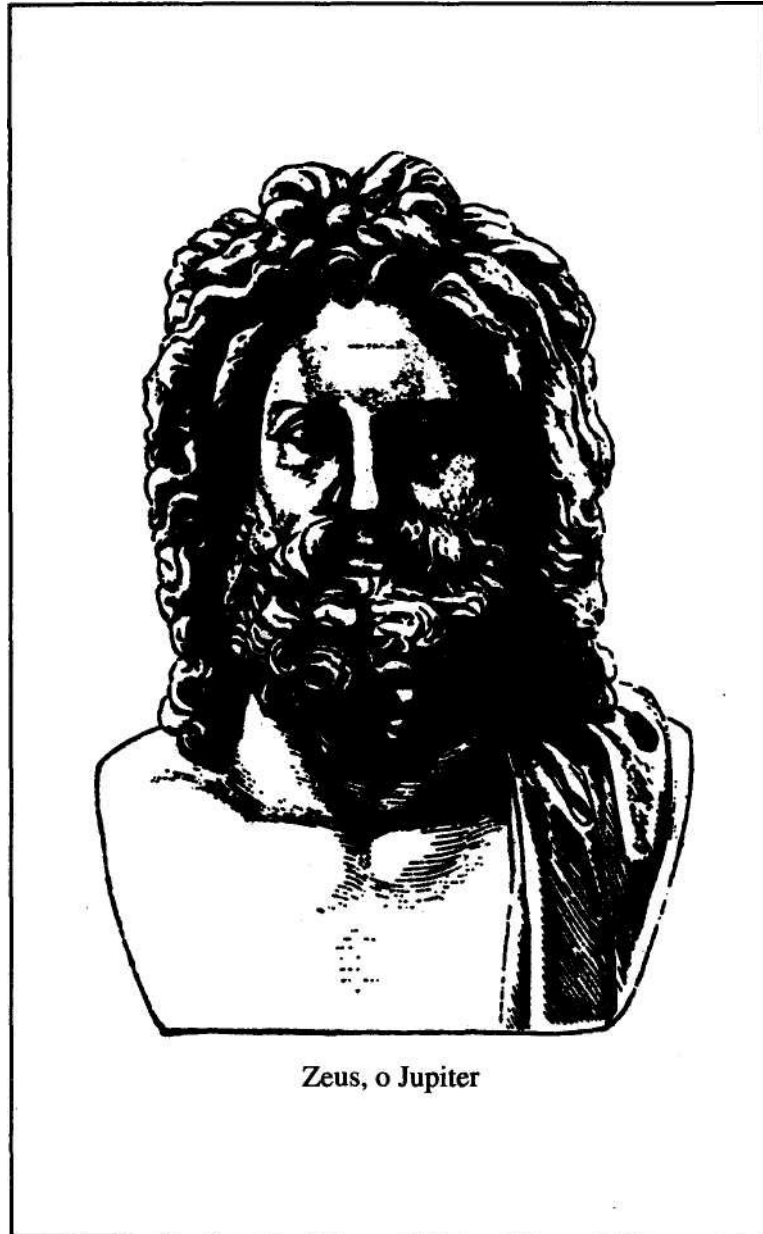


Rea



Zeus, o Jupiter

Lámina II.



Zeus, o Jupiter

**Lámina III.**

Cuando después de muchos años les llegó la muerte se convirtieron en dos árboles, que crecieron uno junto a otro en la vecindad —un roble y un tilo.

Mientras que en aventuras de este tipo el supremo dios de los griegos aparece enteramente como un personaje digno de admiración, se verá cómo muchas otras narraciones lo representan trabajando bajo la debilidad y el error humanos. La primera esposa de Zeus fue Metis (Inteligencia), una hija del amistoso titán Océano. Pero como Fate, un ser oscuro y omnisciente, había predicho que Metis daría a Zeus un hijo que sobrepasaría a su padre en poder, Zeus siguió de cierta forma el ejemplo de su padre Cronos y se tragó a Metis antes de que diera a luz a su hijo, y luego de su propia cabeza nació la diosa de la sabiduría, Palas Atenea (Minerva). Luego se casó, se dice, pero sólo durante un tiempo, con Temis (Justicia) y se convirtió en padre de Astrea y de las Horas. Su principal amor fue, sin embargo, siempre para Hera (Juno), con sus muchos encantos, que, tras resistir a sus súplicas durante un tiempo, al final cedió y se celebró el matrimonio divino en medio de gran alegría, no sólo por parte de los dioses de los cielos, sino también

## MITOLOGÍA

por parte de otras deidades, en quienes se había delegado la gerencia del mundo en varios departamentos, que habían sido invitados y que acudieron contentos a la espléndida ceremonia.

Hera se convirtió en la madre de Hebe, Ares (Marte) y Hefestos (Vulcano). Zeus, sin embargo, no permaneció constante y leal al matrimonio con su hermana y secretamente se entregó a pasiones con otras diosas, y a menudo, bajo el disfraz de varias formas y tipos, se acercó incluso a las hijas de los hombres. Hera se indignó mucho cuando descubrió tales cosas. De una de estas relaciones secretas Deméter (Ceres) le dio a Perséfone (Proserpina); Leto (Latona) se convirtió en madre de Apolo y Artemisa (Diana); Dione, en madre de Afrodita (Venus); Mnemosina, de las Musas; Eurínome, de las Caritas (Gracias); Semele de Dionisio (Baco); Maya, de Hermes (Mercurio); Alcmena, de Heracles (Hércules); varios de los semidioses, de los que hablaremos más adelante, eran hijos de Zeus de otras tantas madres diferentes.

Estos numerosos pasajes de amor de Zeus (y también de otros dioses), contados por los antiguos poetas, nos parecen a nosotros, al igual que a los antiguos, impropios de los grandes gobernantes del universo. Lo maravilloso es cómo llegaron a existir historias de este tipo, a menos que fueran aceptadas como una explicación satisfactoria de su origen y que sean simplemente diferentes versiones del gran mito del matrimonio de Zeus; en los tiempos primitivos en cada región de Grecia había una versión original, donde se le representaba con una sola mujer y fiel a ella. Su nombre y las historias relacionadas con su vida de casado serían más o menos diferentes en cada caso. En tiempos posteriores, cuando las distintas tribus de griegos se unieron en un solo pueblo, y los distintos mitos que habían surgido de forma independiente en relación a Zeus se dieron a conocer por la influencia de poetas y otros medios a toda la nación, podemos imaginar que la única forma de presentarlo en una sola narración coherente fuera degradando a todas las mujeres, excepto a Hera, a la posición de relaciones temporales. Sin embargo, por desgracia no podemos rastrear la primitiva posición de importancia local de cada una de sus compañeras. Al mismo tiempo se sabe lo suficiente como para apoyar este principio de interpretación, no sólo respecto a la aparente impropiedad de la conducta de Zeus, sino también de las otras deidades dondequiera que aparecían. Zeus propiamente no podía tener más de una mujer, pues tal era el límite del matrimonio entre los griegos.

De las distintas localidades de Grecia donde se llevaba a cabo la adoración de Zeus con inusual ceremonia y devoción, las dos más merecedoras de atención son Atenas y Olimpia. En Atenas el cambio de estación que actuaba en el temperamento de la gente parecía producir un cambio en sus sentimientos hacia el dios.

Porque desde el comienzo de la primavera y durante todo el verano le llamaban el dios amistoso (Zeus Meiliquios), ofrecían sacrificios públicos en sus altares y en tres ocasiones celebraban grandes festivales en su honor. Pero cuando se dejaba sentir el frío del invierno, los pensamientos de su ira volvían, se le llamaba el dios cruel (Zeus Memactes) y se hacía un intento de propiciarle mediante un festival llamado Memacteria. En Olimpia, en Elis, se celebraba en su honor en el mes de julio (Hekatombaeon) cada quinto año, es decir tras un periodo de cuatro años, un festival que desde un primer momento había asumido importancia nacional. Duraba al menos cinco y quizá hasta siete días, comenzando con el sacrificio en el gran altar de Zeus, en el que tomaban parte delegados de varios estados con sus espléndidos cortejos. Una vez finalizada esta ceremonia, tenía lugar una serie de competiciones como carreras, saltos desde una plataforma elevada con pesos (*halteres*) en las manos para darse ímpetu, lanzamiento de disco (un plato circular de metal o piedra que pesaba unos cuatro kilos), boxeo con correas de cuero enrolladas alrededor de las muñecas y algunas veces con aros de metal en las manos, carreras de caballos, carreras de carros con dos o cuatro caballos y, finalmente, un concurso de músicos y poetas. Las listas estaban abiertas a todos los griegos nacidos libres, excepto a los que fueran convictos por algún crimen o los que estuvieran acusados de cometer una falta en competiciones anteriores y se hubieran negado a pagar. Los que querían competir tenían que dar seguridades de que habían pasado por un adecuado periodo de formación y que se someterían a la decisión de los jueces. Los esclavos y los extranjeros podían contemplar el

## MITOLOGÍA

espectáculo, pero estaba prohibida la presencia de mujeres casadas. La organización completa del festival estaba en manos del consejo elegido por la gente de Elis. La llanura de Olimpia, donde se celebraba este encuentro nacional en honor de Zeus, es ahora una llanura desierta; pero aún nos podemos hacer una idea, por la descripción que nos da Pausanias, de su magnífico templo y del vasto número de estatuas que adornaban el bosquecillo sagrado. Dentro del templo había una estatua del dios, en oro y marfil, obra de Fidias, el más renombrado de los escultores antiguos. Medía cuarenta pies de alto y por su belleza y grandeza se le reconoció como una de las Siete Maravillas<sup>1</sup> del mundo antiguo.

Como algunos podrían suponer, estos juegos habían sido establecidos por el mismo Zeus para conmemorar su victoria sobre los titanes, e incluso se decía que los dioses en los primeros tiempos tomaban parte en la competición. La gente de Elis mantenía que el festival había sido fundado por Pélope, mientras que otros adjudicaban ese honor a Hércules. El método usual de reconocer el tiempo era por el intervalo entre estos festivales, y una Olimpiada era igual a cuatro años. El primer festival que fijó el comienzo del cálculo de los años, al igual que nuestra era comienza con la muerte de Cristo, tuvo lugar en el año 776 a.C.

El nacimiento y vida primitiva de Zeus hasta el periodo en el que, tras una larga y fiera guerra alrededor del Olimpo, venció a los titanes y estableció su derecho para reinar en lugar de su padre, Cronos, ya se ha contado. Que sus dos hermanos, a cuya ayuda él había estado grandemente en deuda durante la guerra, podrían tener una parte en la organización del mundo, la suerte estaba echada, y a Poseidón le cayó el control del mar y los ríos, mientras que Hades obtuvo el gobierno del mundo situado bajo la tierra. Sin embargo, la oposición por parte de los parientes de Cronos no había cesado todavía, y la nueva dinastía de los dioses tenía que enfrentarse con un nuevo estallido de la guerra incluso más terrible que la de los titanes, siendo en este caso el enemigo los gigantes, una raza de seres que habían surgido de la sangre de Urano. Los gigantes tomaron su posición en la península de Palene, que está separada del monte Olimpo por una bahía. Su rey y líder era Porfirio, y su más poderoso combatiente, Alcineo, contra quien Zeus y Atenas tomaron las armas en vano. Su madre Tierra había hecho a los gigantes a prueba contra todas las armas de los dioses —no, sin embargo, contra las armas de los mortales— y sabiendo esto Atenas trajo a Hércules a escena. El Sol y la Luna dejaron de brillar por orden de Zeus, y la hierba que había protegido a los gigantes con un hechizo contra las heridas fue cortada. El enorme Alcineo, que había lanzado grandes rocas contra el Olimpo, cayó bajo las flechas de Hércules, y Porfirio, ocupado en atrapar a Hera, fue derrotado. De los otros, Palas y Encelado fueron asesinados por Atenea; el presumido Polibote huyó, pero al llegar a la isla de Cos fue atrapado por una roca lanzada por Poseidón y quedó enterrado bajo ella, mientras que Efialtes tuvo que ceder ante Apolo, Reto ante Dionisio, y Clitio ante Hecate o Héfestos. Para la mente popular esta guerra con los gigantes tuvo mayor interés que la Titanomquia. Por último, las dos se confundieron entre sí.

Una vez terminadas estas guerras, sucedió allí un periodo llamado la Edad de Plata en la Tierra. Los hombres entonces eran ricos, como en la Edad de Oro bajo el reinado de Cronos, y vivían en la abundancia pero aún querían la inocencia y el contento, que eran las verdaderas fuentes de la felicidad en la época anterior; así, mientras vivían en el lujo y el refinamiento, se hicieron despóticos en sus formas hasta el máximo grado, nunca estaban satisfechos, y olvidaron a los dioses, a quienes, en su confianza por la prosperidad y bienestar, les negaron la reverencia que merecían. Para castigarlos, y como un aviso contra tales hábitos, Zeus les barrió y los escondió bajo la tierra, donde siguieron viviendo como

---

<sup>1</sup> Las siete maravillas del mundo antiguo eran: 1. Las Pirámides de Egipto. 2. Las Murallas de Babilonia. 3. Los Jardines Colgantes de Babilonia. 4. El templo de Diana en Éfeso. 5. La estatua de Zeus en Olimpia. 6. el mausoleo de Halicarnaso. 7. El Coloso de Rodas. Todos ellos monumentos de arte de extraordinaria belleza o estupendas dimensiones. En las estatuas de oro y marfil, como la de Zeus en Olimpia, y muchas otras, la cara y las partes desnudas del cuerpo estaban hechas de marfil, mientras que el pelo y la ropa estaban hechos de oro, ricamente esmaltados en algunas partes. Obtenemos una idea del gasto de tan espléndidas estatuas por la afirmación de que un simple mechón de pelo del Zeus de Olimpia costaría unas 50.000 pesetas hoy en día.

## MITOLOGÍA

demonios o espíritus —no tan poderosos como los espíritus de los hombres de la Edad de Oro, pero sin embargo respetados por los que vinieron tras ellos.

Luego siguió la Edad de Bronce, un periodo de constantes luchas y hechos de violencia. En vez de tierras cultivadas y una vida de ocupaciones pacíficas y hábitos ordenados, llegó un día en el que por todas partes el poder estaba consentido, y los hombres, grandes y poderosos como eran, se quedaron físicamente exhaustos y se hundieron en el mundo inferior sin dejar huellas de su existencia y sin poder aspirar a una futura vida espiritual.

Finalmente vino la Edad de Hierro, en la que la debilitada humanidad tuvo que trabajar con sus manos para obtener el pan, y empeñados en el lucro, hacer lo mejor para superar al otro. Dike o Astrea, la diosa de la justicia y de la buena fe, modestia y verdad, dio la espalda a tales escenas y se retiró al Olimpo, mientras que Zeus decidió terminar con la raza humana mediante una gran inundación. Toda Grecia quedó bajo el agua y nada se salvó aparte de Deucalión y su esposa, Pirra. Dejando la cima del Parnaso, donde habían escapado de la inundación, los dioses les encargaron ser los fundadores de una nueva raza humana —es decir, la raza presente—. A este fin, se dice, arrojaron delante de ellos, a medida que iban avanzando, piedras, que al instante asumían la forma de hombres, que, cuando hubo desaparecido la inundación, comenzaron a cultivar la tierra de nuevo y se extendieron en todas direcciones; pero como eran poco mejores que la raza que acababan de destruir, ellos, también, a menudo desataron la iras de Zeus y sufrieron en sus manos.

Entre los romanos Júpiter ocupó el lugar de honor correspondiente en algún grado al que ocupó Zeus entre los griegos. Su título favorito fue Optimus Maximus. Su nombre tenía la misma derivación que el de Zeus, lo que indica su función como dios de la luz y el que fuera armado con el rayo. Se erigieron altares y templos para su adoración y en su honor se celebraron festivales públicos. En cuanto a los sacrificios, tanto él como Zeus mostraron preferencia por los toros. Para ambos eran sagrados el águila, el roble y el olivo.

El crecimiento de los sentimientos religiosos a menudo precede al desarrollo de la facultad artística en los hombres, y por tanto encontramos que en los tiempos más primitivos la presencia de un dios se simbolizaba mediante la presencia de un objeto natural. En el caso de Zeus era un roble, mientras que en el caso de Rea-Kybele era, como ya hemos visto, una piedra que se pensaba había caído del cielo. Los primeros esfuerzos artísticos para reproducir la imagen de un dios se llamaron *xoana*, y consistían en un pilar rudamente tallado como una figura humana vista en la distancia, estando la intención del artista más dirigida hacia la cabeza. La figura de Zeus Lambradeo representada en las monedas de Caria era de este tipo; la figura de Zeus con tres ojos que se halla en Argos y su figura sin orejas que se encontró en Creta eran también de este tipo. La piedad hizo que las imágenes burdas y extrañas de estas estatuas se mantuvieran hasta mucho después de que el arte de las esculturas se hubiera igualado con la producción de figuras imponentes. La estatua de Zeus en oro y marfil en Olimpia, de la que ya hemos hablado, le representaba sentado en su trono, y nos podemos hacer una idea de cómo era por la figura que aparece en las monedas de Elis, que sin duda son una copia de ella. El busto en la lámina III, conocido como el Zeus de Otricoli, es quizá el mejor ejemplo existente de la cara de Zeus como la concibieron los escultores griegos. Los atributos de Zeus son un águila, un cetro, un rayo, y en el caso de una antigua imagen de Caria, un hacha. Algunas veces se le representa con Hera a su lado, otras con Atenea, y algunas veces con ambas, o con Atenea y Hércules. Cuando abandona su trono generalmente es para levantar su poder contra un enemigo como los gigantes, porque en estas ocasiones siempre está armado con el rayo y está de pie como en acción de arrojarlo, o va conduciendo un carro ayudado por otros dioses, como se le ve frecuentemente representado en las antiguas jarras pintadas. Otro tema favorito de estas jarras es el nacimiento de Atenea de la cabeza de Zeus. En las obras de arte no se hace distinción entre Zeus y Júpiter, y es por esta razón por la que Roma no tenía una estatua distinguida propia. La lámina VII representa la infancia de Zeus en Creta.

MITOLOGÍA  
HERA O JUNO

(Láminas IV y V)

Era una personificación divina de lo que podría llamarse el poder femenino de los cielos, es decir, la atmósfera, con sus inconstantes y sin embargo fertilizantes propiedades; mientras que Zeus representaba las propiedades de los cielos que parecían ser de orden masculino. En su matrimonio se encontraban todas las bendiciones de la naturaleza, y cuando se encontraban, como en el monte Ida, en una nube de oro, dulces y aromáticas flores crecían a su alrededor. Un árbol con manzanas de oro creció en las celebraciones de su matrimonio y regueros de ambrosía inundaron su canapé en la feliz isla del Oeste. Esa ceremonia de boda tuvo lugar, se cree, en primavera, y para mantener un recuerdo de ella se celebró un festival anual en su honor en esa estación. Sin embargo, como las repentinas y violentas tormentas, que en ciertas ocasiones rompen la paz del cielo de Grecia, los encuentros de esta pareja divina a menudo terminaban en peleas temporales y riñas, cuya culpa se atribuía frecuentemente a Hera; los poetas, y sobre todo Hornero, la describen como muy celosa, enfadada y peleona, y su carácter como altanero y orgulloso, frío y no libre de amargura. De estas escenas de discordia tenemos varios ejemplos, como cuando (*Iliada*, I, 586) Zeus realmente la golpeó y expulsó a su hijo Héfestos fuera del Olimpo; o cuando (*Iliada*, XV, 18), vejada por su plan contra Hércules, la colgó fuera del Olimpo con dos grandes pesos (tierra y mar) atados a sus pies y sus brazos atados con cadenas de oro —un ejemplo de cómo se pensaba que todos los fenómenos del cielo visible dependían del más alto dios del cielo—; u otra vez (*Iliada*, I, 396) cuando Hera, con Poseidón y Atenea, intentaron encadenar a Zeus, y hubieran tenido éxito si Tetis no hubiera traído en su ayuda al gigante del mar Egon. Como diosa de la tormenta, Hera era descrita constantemente como madre de Ares, tomando parte ella misma en la guerra ocasionalmente, como contra los troyanos, y disfrutando de los honores de los festivales y competiciones guerreras, como en Argos, donde el premio era un escudo sagrado.

Sus compañeras favoritas, en periodos de paz, eran las Carites (Gracias) y las Horas (Estaciones), de las cuales las últimas también se encuentran en compañía de su marido. Su ayudante fija era Iris, diosa del arco iris. El pavo real, con su traje orgulloso y precioso, y el cuco como heraldo de la primavera eran consagrados a ella. En la primavera se celebraba su festival principal, en el que la ceremonia consistía en una imitación de una boda, con la figura de una diosa vestida como una novia y colocada en un sillón de ramas de sauce, mientras se esparcían alrededor coronas y guirnaldas de flores, porque a ella le encantaban. Otra ceremonia singular se celebraba en su honor cada cinco años en la Olimpiada en Elis, donde la ceremonia consistía en la presentación a la diosa de un manto espléndidamente bordado, y carreras en las que sólo las muchachas y mujeres solteras tomaban parte, corriendo con el pelo suelto y con vestidos coitos —siendo los jueces en esta ocasión dieciséis mujeres casadas.

Sin embargo, el carácter con el que más frecuencia se veía a Hera, era el de la reina del cielo y el de leal esposa de Zeus, y se merecía el mayor respeto y honor concebibles. Era el ideal de las virtudes de las mujeres, y su principal deber fue el de proteger estas virtudes entre los mortales, castigando con severidad a todos aquellos que violaran su ley moral, pero, naturalmente, las más castigadas eran aquellas que habían sido objeto de los afectos de su marido —como, por ejemplo, Semele, la madre de Dionisio, o Alcmena, la madre de Hércules—. Su adoración estaba restringida en su mayor parte a mujeres, que, de acuerdo con las varias etapas de la vida de un mujer, la miraban bajo diferentes luces: como una novia, llamándola entonces Partemia; otras como a una esposa, con el nombre de Gamelia, Cigia o Tleia, y otras de nuevo con el carácter de Eilicia, como ayudante en el parto de un niño. De estas partes de su vida la de novia era obviamente asociada con los fenómenos de los cielos en primavera, cuando la vuelta de la luz deslumbrante y el calor extendían por todas partes su afectuosa alegría y el estallido de una nueva vida. Como reina de los cielos

## MITOLOGÍA

y esposa de Zeus será encontrada, en conexión con las leyendas de Argos y su vecindario, poseída por motivos de celos de un odio por los fenómenos nocturnos del cielo, y especialmente la Luna, como personificada por la errante Io, a quien ella colocó bajo la vigilancia de Argos, un ser con innumerables ojos y aparentemente una personificación del sistema estelar.

La ciudad de Argos, con sus antiguas leyendas, que claramente traicionan alguna poderosa sensibilidad a los fenómenos de la luz, era el más antiguo y siempre el centro principal de esta adoración a Hera. Ahí estaba su templo principal, y dentro de éste una estatua de la diosa, obra de Policleteo, que casi rivalizaba en grandeza y belleza con el Zeus en Olimpia, de Fidias. Luego venía Samos, con su espléndido templo levantado para ella por Polícrates. En Corinto y también en Eubea, Beocia, Creta, e incluso en Lacio, en Italia, tenía templos y devotos.

Juno, el equivalente romano de Hera, era mirada sobre todo desde el punto de vista maternal, y de acuerdo con esto frecuentemente se la llamaba Lucina, la ayudante de los partos. En su honor se levantaron templos y se celebraron festivales —de éstos el principal fue uno que se llamaba Matronalia—. Se celebraba el 1 de marzo de cada año y en él sólo podían participar mujeres, que llevaban cinturones sueltos, y en ocasiones recibían regalos de sus maridos, amantes o amigos, haciendo a su vez regalos a sus sirvientes. Los espíritus que guardaban a las mujeres se llamaban en los tiempos primitivos Junones.

Se decía que la imagen de Hera había consistido al principio en una larga columna, como en Argos, y en Samos en una plancha, y que había asumido una forma humana sólo en tiempos comparativamente tardíos. La estatua que de ella hizo Policleteo, mencionada antes, era de oro y marfil y de un tamaño colosal. Estaba representada sentada en un trono, sosteniendo una granada en una mano, el símbolo del matrimonio, y en la otra un cetro en el que había un cuco sentado. En la cabeza llevaba una corona adornada con figuras de las Carites (Gracias) y de las Horas. De alguna manera todavía podemos recordar la apariencia de la estatua por la cabeza de mármol conocida como la Juno Ludovisi (en la lámina IV), que está acuñada en las monedas de Argos, y por varias cabezas antiguas en mármol de gran belleza. Praxiteles hizo una figura colosal de ella con el carácter de protectora de los ritos del matrimonio, también un grupo con ella sentada, y con Atenea y Hebe permaneciendo junto a ella. En los jarrones pintados la escena donde aparece más frecuentemente es aquella donde aparece ante París para ser juzgada por su belleza.

## POSEIDÓN O NEPTUNO

(Lámina V)

Ya se ha dicho cómo, cuando todos los recursos de los titanes para restaurar a Cronos en el trono habían fallado, el gobierno del mundo se dividió a suertes entre sus tres hijos, Zeus, Poseidón y Hades. A Zeus le tocó, además de la supremacía general, el control de los cielos; ya hemos visto cómo él y su consorte, Hera, representando los fenómenos de esa región, fueron concebidos como personas divinas poseídas de un carácter y llevando a cabo acciones tal y como eran sugeridas por estos fenómenos. A Poseidón le tocó el control del elemento agua, y él de igual forma fue concebido como un dios, en cuyo carácter y acciones fueron reflejados los fenómenos de ese elemento, ya como el ancho mar navegable o como la nube que da fertilidad a la tierra, crecimiento al grano y a la vid, o como la fuente que refresca al hombre, al ganado y a los caballos. Un apropiado símbolo de su poder, por tanto, fue el caballo, admirablemente adaptado tanto para la labor como para la batalla, mientras que su rápido movimiento se compara primorosamente con el avance de una ola espumosa del mar. «Engancha al carro», canta Hornero en la *Iliada*, «sus rápidos corceles, con pies de cobre y manos de oro, y él mismo, vestido de oro, conduce sobre las olas. Las bestias del mar juegan a su alrededor. El mar se alegra y le abre camino. Sus caballos



aceleran con ligereza y nunca ni una gota toca el eje de cobre.»

Puede haber sido para ilustrar una tendencia del mar a invadir muchos lugares de la costa, así como para mostrar la importancia ligada a una fuente de agua, por lo que se originó el mito que nos cuenta la disputa entre Poseidón y Atenea por la soberanía de la tierra de Ática. Para arreglar la disputa, los dioses acordaron que aquel de los dos que llevara a cabo la mayor maravilla, y al mismo tiempo concediera el mayor regalo a la Tierra, sería nombrado para gobernar sobre ella. Con un toque de su tridente Poseidón hizo que una salobre fuente manara en la acrópolis de Atenas, una roca de cuatrocientos pies de altura, y que anteriormente no tenía nada de agua. Cuando le tocó el turno a Atenea hizo que el primer olivo creciera de la misma roca baldía, y desde entonces fue considerado como el mayor beneficio que se podía conceder, obteniendo por todos los tiempos la soberanía sobre la tierra, que acto seguido Poseidón inundó por despecho.

Una disputa similar, y que terminó también favorablemente para él, fue la que tuvo con Hera sobre el distrito de Argos. Pero en este caso su indignación tomó un sentido opuesto causando una perpetua sequía. Otros incidentes de la misma naturaleza fueron sus disputas con Helios por la posesión de Corinto, con Zeus por Egina, con Dionisio por Naxos, y con Apolo por Delfos. Las ilustraciones más obvias, sin embargo, de la tendencia invasora del mar son los monstruos que Poseidón envió para devastar tierras de costa, tales como las que se ofrecieron a Hesione y a Andrómeda para que las pacificaran.

En la *iliada* Poseidón aparece solo en su capacidad de regidor del mar, habitando un brillante palacio en sus profundidades, atravesando su superficie en un carro o removiendo las poderosas olas hasta que la tierra temblaba y éstas chocaban contra la orilla. Esta limitación de sus funciones, aunque posiblemente se puede explicar por la naturaleza del poema, es notoria porque entre los más primitivos mitos asociados con su adoración están aquellos en los que él está representado en conexión con las llanuras y valles bien regados. En las vecindades de Lerna, en el distrito seco de Argos, había golpeado la tierra con su tridente y había hecho que surgieran tres fuentes por amor a Anemone, a quien encontró inquieta, porque no podía obtener el agua que su padre Danao la había enviado a buscar. En Tesalia un golpe de su tridente había atravesado las altas montañas, que anteriormente cerraban todo el país y que hacían que éste se inundara frecuentemente. Con ese golpe dio forma al agradable valle de Tempe, por el que podría pasar el agua recogida de las colinas. Una región bien abastecida de agua era favorable a los pastos y a la cría de caballos, y de esta forma el caballo se convirtió en su doble símbolo, como dios del agua del mar y de la tierra. En Arcadia, con su tierra montañosa y bonitos ríos y valles, fue alabado junto a Deméter, con quien, según se creía, él engendró aquel caballo alado y asombrosamente rápido, Arión. En Beoda, donde también era alabado, se decía que la madre de Arión había sido Erinias, a quien él se le había aparecido en la forma de un caballo. Con Medusa se convirtió en el padre del caballo alado Pegaso, al que las ninfas daban de beber de los manantiales y que se apareció a los poetas como el símbolo de la inspiración poética. Y de nuevo, como ejemplo de su doble capacidad como dios del mar y de los ríos de los pastos, se decía que el carnero, con lana de oro, en busca del cual los argonautas navegaron, había sido hijo suyo y de Teófanos, que se había convertido en un cordero. Los principales de todos estos retoños eran, por una parte, el gigante Anteo, que heredó de su madre Tierra una fuerza que le hacía invencible, hasta que Hércules levantándole en el aire le venció, y el cíclope Polifemo; por otra parte, Pelias, que expulsó a los argonautas, y Neleo, el padre de Néstor.

Para volver a los ejemplos de conducta rebelde por parte de Poseidón, parece que tras el final de la guerra con los gigantes surgió un desacuerdo entre él y Zeus, cuyo resultado fue que Poseidón fue suspendido del control del mar durante un año y además fue obligado durante ese tiempo, junto con Apolo, a servir a Lao-medonte, rey de Troya, y a ayudar a construir las murallas de esa ciudad. Algunos dicen que la construcción de la muralla fue un acto voluntario por parte de ambos dioses, y que se hizo para probar el carácter de Laomedonte, que después rechazó el darle a Poseidón la recompensa establecida. Enfadado por esto, el dios devastó la tierra con una inundación y envió un monstruo del mar; para

## MITOLOGÍA

apaciguar la situación Laomedonte fue obligado a ofrecer a su hija Hesione como sacrificio. Hércules, sin embargo, liberó a la doncella y mató al monstruo. Así derrotado, Poseidón no cedió en nada su indignación hacia los troyanos, y les habría hecho mucho daño en tiempos posteriores, cuando estaban en guerra con los griegos, de no haber sido por la intervención de Zeus.



Hera, o Juno

Lámina IV.

## MITOLOGÍA



Hera, o Juno



Poseidón, o Neptuno

**Lámina V.**

Aunque fue venerado en general por toda Grecia, fue en las ciudades con puertos donde se desplegó un celo especial para obtener su favor. Se encontraban templos en su honor, santuarios y reuniones públicas en Tesalia, Beocia, Arcadia, en Egea y Hélice, en la costa de Aquea, en Pilos en Mesenia, en Elis, en la isla de Samos, en Corinto, Nauplia, Trecenas, en las islas de Calauria, Eubea, Esciros y Teños, en Micala, Tenaro, Atenas y en el istmo —ese cinturón de tierra que conecta el Peloponeso con el resto de Grecia—. En la isla de Tenos se celebraba un festival anual en su honor, en el que era alabado en su condición de médico. La gente acudía en masa al festival desde las islas vecinas y pasaban el tiempo en banquetes, sacrificios y en común consejo. Pero la más importante de todas las reuniones en su honor era la que se celebraba en el istmo de Corinto en el otoño, dos veces en cada Olimpiada —un festival que había sido establecido por Teseo, y que en reputación estaba junto a los juegos de la Olimpiada, que, como éstos, servía para el propósito de mantener la conciencia de su origen común entre los griegos de distintas regiones—. Los corintios tenían el derecho de prepararlos y organizarlos, los atenienses tenían también ciertos privilegios. Era, por su doble capacidad como regidor del mar y como el primero en

## MITOLOGÍA

entrenar y usar caballos, por lo que se le pagaban los honores de este festival. Su templo, como otros santuarios, se hallaba en un bosque de pinos, y una corona de pino precisamente era el premio concedido a los vencedores. El premio había sido originariamente una corona de perejil. En este bosque sagrado se podía ver a Argos, el barco de los argonautas, dedicado a Poseidón en memoria de la primeras empresas en el mar, y también estaba allí la colosal estatua de bronce del dios, que los griegos elevaron para conmemorar la espléndida victoria naval ganada sobre los persas en Salamina. Para él se sacrificaban caballos y toros; el método de llevar a cabo este sacrificio era arrojándolos al mar. Los afortunados supervivientes de un naufragio tenían la costumbre de colgar algún recuerdo de su salvación en uno de sus templos.

Los romanos, que vivían sobre todo como pastores y granjeros en los tiempos primitivos, tenían poca ocasión para propiciar al dios del mar, y fue probablemente como padre de los ríos por lo que erigieron un templo a Neptuno en el Campo Martius, y por lo que celebraron un festival en su honor con juegos, banquetes y alegría como el de una feria.

Entre Zeus y Poseidón hay, en las obras de arte, tal parecido como el que podría existir entre dos hermanos. Pero Poseidón es con mucho el más poderoso de los dos físicamente —su constitución, como la de Hércules, expresa la mayor fuerza concebible—. Pero, a diferencia de Hércules, su actitud y sobre todo su cabeza son las de un dios, no las de un atleta. Sus caracteres, uno por uno, se parecen a los de Zeus, pero el pelo, en vez de salirle de la frente, le cae en espesas masas junto a las sienes y está entretrejado con el agua. Sus atributos son un delfín y un tridente. Posiblemente las figuras sagradas que de éste hubiera en los templos lo representarían sentado en su trono y vestido con la túnica ionia. Pero en las estatuas colosales de él erigidas en promontorios y en puertos, para asegurarse su favor, se le representaba siempre de pie con una ligera bufanda, que no ocultaba ninguna de sus poderosas formas, sosteniendo un delfín en su mano izquierda y el tridente en su mano derecha, a menudo con un pie apoyado en la proa de una embarcación. En las obras de arte no conectadas directamente con su trabajo se le representaba (como en la lámina V) atravesando el mar en un carro tirado por el Hipocampo, u otras criaturas fabulosas del mar. En uno de los frontones del Partenón está representada la disputa entre él y Atenea.

## ANFITRITE

La leal esposa de Poseidón era la diosa del mar, tenía el cuidado de sus criaturas, podía remover las grandes olas y lanzarlas contra las rocas y las colinas. Era una hija de Océano y Tetis o, según otro informe, de Nero y Doris. Normalmente se la representaba con el pelo flotando y las patas de un cangrejo saliendo de sus sienes; algunas veces sentada en la espalda de un tritón o sobre otra criatura de las profundidades, sola entre animales marinos y algas o acompañada de Poseidón. Puede compararse con las diosas de los romanos Salaria, Neverita y Venilia.

## HADES O PLUTÓN

(Lámina VI)

Hemos visto cómo a Zeus, Hera y Poseidón se les consideraba como las tres grandes deidades que controlaban los elementos de los cielos, el firmamento y el mar, y cómo a cada uno de ellos se les asignó un carácter tal como era sugerido más naturalmente por los

## MITOLOGÍA

fenómenos de las provincias del mundo en el que reinaban respectivamente. Pero aún había allí una región que no podía escaparse a la observación de un pueblo como los griegos, dotado de un sentido tan agudo para las varias operaciones de la naturaleza. Esa región era, sin embargo, indivisible en sí misma y estaba bajo la superficie de la tierra. El crecimiento de la vegetación se consideraba constantemente hacia arriba, como empujada por alguna fuerza divina por debajo. Los metales que por experiencia habían mostrado ser más preciosos a la humanidad sólo podían ser obtenidos cavando en esa región oscura bajo la tierra. Hacia allí volvía, después de pasar su día en la tierra, toda forma de vida. Al concebir a un dios supremo para la gerencia de esta región, era necesario atribuirle un doble carácter: primero, como la fuente de todos los tesoros y riquezas de la tierra, como lo expresa su nombre Plutón, y en segundo lugar, como monarca de los reinos oscuros habitados por las sombras invisibles de los muertos, como lo expresa su nombre Aides.

Mientras que por este poder de dar fertilidad a la vegetación, de hinchar las semillas arrojadas a los surcos de la tierra y de producir tesoros de metales preciosos, era visto con justicia como una deidad benevolente y un verdadero amigo del hombre, había otro lado de su carácter que era muy severo, en el que aparece como el implacable, incansable dios, a quien ningún coste de su sacrificio podría persuadirle para permitir que nadie que hubiera pasado sus puertas pudiera volver a salir. Por esta razón, morir, ir a la casa de Hades, salir de la vista, perderse en la oscuridad del mundo inferior, era considerado como el lúgubre inevitable destino que aguarda a todos los hombres. Sin embargo, debe haber sido algún consuelo la creencia de que la vida así reclamada por él había sido originariamente concedida por él, y así eran cortados los medios de bienestar y placer en la vida. En tiempos posteriores, salió más a la vista el lado benevolente de su carácter, asegurando esperanzas surgidas en torno a la futura vida feliz que robaba a la muerte de sus terrores. Impartir tales esperanzas era el propósito de los Misterios Eleusinos.

Parece haber sido por hacer más explícita esta unión de dos poderes opuestos en la persona de un dios por lo que se originó el mito sobre el matrimonio con Perséfone, siendo ella, como veremos más tarde, una personificación de la vida emergente y joven. El severo dios de la muerte se lleva por la fuerza a una joven diosa llena de vida. Pero ninguna nueva vida surge de su matrimonio. Sin embargo, ella le quería, parece ser; porque cuando su madre, Deméter (Geres), le imploró que volviera a la tierra, su respuesta fue que ella había aceptado de su marido media granada, o manzana del amor como se la llamó, y que se la había comido. Es aparentemente en referencia a esto por lo que tanto Hades como Perséfone son representados en las obras de arte sosteniendo cada uno una fruta.

Hades, hijo de Rea y Cronos, fue llamado, tras el destronamiento del último, para compartir con sus dos hermanos, Zeus y Poseidón, la gerencia del mundo. Echaron suertes y a Hades le tocó el dominio del mundo inferior. La importancia asignada a este dominio puede juzgarse por el hecho de que su monarca era un hermano de Zeus, y llamado, también, algunas veces «Zeus del mundo inferior».

En referencia a la región donde se había de buscar el reino de Hades encontramos que las autoridades de la antigüedad no están de acuerdo, y mientras algunos la representan en el propio submundo —es decir, bajo la corteza de la tierra—, otros la sitúan en el lejano Oeste, en Océano, donde estaban las lóbregas grutas de Perséfone. Se entraba desde el mundo superior por algún punto sombrío o con aspecto natural salvaje, particularmente simas con oscuras aguas que inspiraban terror. El lugar más célebre de este tipo era el lago Averno, en Cumas, Italia, del que se dice, como del mar Muerto, que ningún pájaro intentó volar sobre él sin caer muerto en sus aguas. Más allá de estas entradas había una puerta abierta por la que todos los pasajeros tenían que pasar, y habiendo pasado no podían, como regla, retroceder un paso. Excepciones a la regla se hicieron a favor de héroes, como Hércules y Orfeo, a quienes se les permitía visitar la casa de los muertos y volver a la vida. La entrada estaba guardada por el perro de Hades, el temible Cerbero, un monstruo de tres cabezas y cola de serpiente, que adulaba a los que entraban, pero que mostraba sus horribles dientes a los que intentaban salir. Pero junto a esta puerta, la inferior estaba separada del mundo exterior por ríos con impetuosos torrentes, de los que el más famoso

## MITOLOGÍA

eran el Estigia, un río de aspecto tan terrible que incluso los más altos dioses lo invocaban como testigo de la verdad de sus juramentos. El que había partido cruzaba este río en una barca gobernada por un anciano barquero nombrado por los dioses, que se llamaba Caronte; pero esto no sucedía hasta que los cuerpos habían sido enterrados en la tierra superior con toda la debida ceremonia de sacrificios y muestras de afecto. Hasta que no se hacía esto, las almas de los que habían partido tenían que errar lánguidamente alrededor de las laderas del Estigia, un panorama que fue grandemente temido por los antiguos. Por el viaje en la barca Caronte exigía un peaje (*naulon*), y para pagarlo se colocaba una moneda (*danake*) en la boca del fallecido en el funeral.

Los otros ríos del mundo inferior se llamaban Aquerón, es decir, el río de «la eterna aflicción»; Piriflegeton, el río de «fuego», y Corito, el río del «llanto y lamento». A éstos se añadió, por un mito posterior, Leteo, el río del «olvido» —así llamado porque se creía que sus aguas poseían la propiedad de hacer que aquellos que partían y bebían de sus aguas olvidaban sus circunstancias anteriores en el mundo superior—. El propósito de este mito era explicar y establecer la idea de que los muertos no podían llevarse con ellos a la tierra de la paz eterna la conciencia de los dolores y penas de su suerte en la Tierra. En las aguas de Leteo bebían un olvido feliz de todos los sufrimientos pasados, necesidades y problemas —una idea de los medios de olvidar el dolor que los poetas posteriores usaron frecuentemente.

En el último libro de la *Odisea* las almas de los pretendientes muertos, concebidas como pequeños seres alados, son descritas como seres conducidos al reino de Hades por Hermes en su capacidad de Psicopompos (ver lámina VI). El camino es oscuro y lóbrego. Pasan las corrientes de Océano, la roca blanca, las puertas de Helios, los pueblos de los sueños y por fin alcanzan el prado Asfodel, donde los espíritus de los muertos habitan en cuevas subterráneas.

En relación con la condición de los muertos bajo el dominio de Hades, la creencia es de que tenían una clase de vida aparentemente sombría, en la que, como meros reflejos de su existencia anterior, continuaban como en un sueño, a cualquier precio sin una conciencia distinta, para llevar a cabo las labores y seguir con las ocupaciones a las que habían estado acostumbrados en la Tierra. Era sólo para favorecer a individuos como el profeta tebano Teresias, de quien hablaremos más un poco más adelante, por lo que se concedía el privilegio de la conciencia completa. Tal era la triste condición de los muertos, y cómo lo llevaban se puede adivinar por la queja de Aquiles a Ulises, en la *Odisea*: «Preferiría trabajar como un trabajador de día en la Tierra que reinar aquí como príncipe de las multitudes de los muertos.» Ocasionalmente se permitía que las sombras de los muertos se aparecieran ante sus amigos en la Tierra. También era posible reunirlos para hacer un sacrificio, cuya sangre, una vez que se la habían bebido, les devolvía la facultad de la conciencia y el habla, que les permitía comunicarse con los vivos.

Debemos, sin embargo, distinguir claramente entre este submundo como la morada de la gran masa de muertos y las otras dos regiones donde se encontraban los espíritus que partían —una el Elíseo (los campos Elíseos), con las islas de los benditos, y la otra el Tártaro—. La primera se situaba comúnmente en las regiones del Oeste, y la última tan lejos de la Tierra como los mismos cielos que están sobre ella. En tiempos remotos parece que creían que el Elíseo y las islas felices estaban menos reservadas para los virtuosos y buenos que para ciertos favoritos de los dioses. Allí, bajo la soberanía de Cronos, vivían de nuevo una especie de segunda edad de oro de duración perpetua. Pero en tiempos posteriores se extendió más y más la creencia en una inmortalidad feliz reservada para todos los dioses, y particularmente para aquellos que se habían iniciado en los Misterios Eleusinos, ya mencionados. Tártaro, por otra parte, era la región donde eran condenados al castigo aquellos que habían cometido un crimen contra los dioses mientras habían estado en la Tierra. Seremos capaces de juzgar cuál era el misterio de su condición por el siguiente relato de unos pocos de los más conocidos que fueron condenados a ese castigo —como Tántalo, Ixión, Sísifo, Titio y las Danaides.

## MITOLOGÍA

Tántalo, una vez rey de Frigia, había ofendido a los dioses por su despotismo y traición, así como por la crueldad que había practicado sobre su propio hijo. Por eso fue condenado a Tártaro, para sufrir allí un incesante temor a ser aplastado por una gran roca que colgaba sobre su cabeza, mientras que permanecía de pie con el agua llegándole hasta la garganta, y sin embargo poseído de una terrible sed que nunca podía saciar y un hambre que le corroía, que intentaba en vano aliviar con las tentadoras frutas que colgaban sobre su cabeza, pero que se retiraban cada vez que se acercaba a ellas.

Ixión, una vez soberano de Tesalia, había, como Tántalo, ultrajado a los dioses y había sido en consecuencia condenado a Tártaro, para ser allí atado con serpientes a una rueda que un viento hacía girar continuamente.

Sísifo, una vez rey de Corinto, había levantado la ira de los dioses por traición y hostilidad hasta un nivel muy alto, y había sido castigado en Tártaro a transportar a una altura muy grande una enorme roca, que volvía a caer rodando de nuevo nada más que había conseguido colocarla en la cima utilizando todas fuerzas.

Titio, un gigante que una vez vivió en Eubea, había malgastado su fuerza en ultrajar a Leto (la madre de Apolo y Artemisa) y fue condenado por Zeus a Tártaro, donde dos enormes buitres le picoteaban continuamente el hígado, que siempre le volvía a crecer.

Las Danaides, hijas de Danao, rey de Argos (de quien hablaremos después), fueron sentenciadas a Tártaro por el asesinato de sus maridos. El castigo prescrito para ellas fue el de llevar agua y verterla en un recipiente o jarra rota, una labor que se hacía en vano y que nunca se finalizaba.

Hades y Perséfone, sin embargo, no eran sólo gobernadores de las almas de los muertos, sino que también se creía que ejercían la función de jueces de la humanidad tras la muerte. En esta tarea eran ayudados por tres héroes que mientras habían estado en la Tierra habían sobresalido por su sabiduría y justicia —Minos, Radamanto y Eaco, siendo el último, además, el guardián de las puertas de la región inferior, según una opinión posterior.

Entre los griegos y los romanos estaba muy extendido el culto a Plutón-Hades, y le rendían buenos honores. En Grecia sus templos principales estaban en Pilos, Atenas y Olimpia, en Elis. El ciprés, el narciso y el boj eran consagrados a él. En Roma se celebraba en su honor un gran festival en el mes de febrero, en el que se ofrecían sacrificios (*februationes*) de toros negros y cabras, y el sacerdote oficiante llevaba coronas de ciprés; la ceremonia duraba en total doce noches. Los juegos Seculares, que se celebraban una vez cada siglo, se celebraban en su honor, como tributo a los muertos.

En las obras de arte se representa a Hades con la misma cara que sus hermanos Zeus y Poseidón, diferenciándose solamente en ciertos rasgos de su expresión. Su pelo da sombra a su frente en espesas masas. Normalmente aparece sentado en su trono con Perséfone a su lado (como en la lámina VI) o de pie en un carro y llevándose la con él. Sus atributos son un cetro como el de Zeus y un casco, que, como el casco de la nube de Sigfrido en la mitología germana, hacía invisible al que lo llevaba. Su ayudante es el perro de tres cabezas, el can Cerbero. En las jarras pintadas no son escasas las escenas de tormentos en Tártaro —vemos, por ejemplo, las Danaides vertiendo agua en la vasija rota, o Ixión atado a la rueda, o Sísifo empujando la piedra; Hércules sacando al Cerbero, y Orfeo en su memorable visita para traer de vuelta a Eurídice, también están representados en los jarrones.

## PERSÉFONE O PROSERPINA

(Lámina VI)

Persefoneia, también llamada Kora por los griegos y Libera por los romanos, era hija de

## MITOLOGÍA

Zeus y Deméter, y esposa de Hades, y no tenían hijos de su matrimonio.

Capturado por los encantos de su belleza virginal, Hades había obtenido la aprobación de su hermano Zeus de llevársela por la fuerza, y para este propósito, como nos cuenta el mito, de repente salió de un agujero oscuro en la tierra cerca de donde ella vagaba en un prado florido no lejos del Etna de Sicilia, cortando y recogiendo narcisos, atrapó a la bella recogedora de flores y se dirigió con ella hacia el mundo inferior en un carro tirado por cuatro caballos veloces, mientras Hermes les guiaba en su camino. Perséfone se resistió, rogó e imploró a los dioses y a los hombres que la ayudaran; pero Zeus aprobando la transacción les dejó pasar. En vano buscó Deméter a su hija, atravesando todas las regiones o, como otros mitos dicen, persiguiendo al huído Hades con su yugo de serpientes aladas, hasta que se enteró de lo que había pasado por el dios del Sol, que todo lo ve y todo lo oye. Luego rogó con lágrimas a los dioses que le devolvieran a su hija, y ellos prometieron hacerlo, siempre que ella no hubiera probado nada del mundo inferior. Pero para el tiempo en que Hermes, que había sido enviado por Zeus para comprobar esto, alcanzó el mundo inferior, ella había comido la mitad de una granada que Hades le había dado como expresión de amor. Por esta razón la vuelta de Perséfone al mundo superior para siempre fue imposible. Debería quedarse allí como esposa de Hades. Se hizo sin embargo un arreglo, por el que se le permitía quedarse con su madre la mitad del año en la Tierra y entre los dioses del Olimpo, mientras que la otra mitad del año la tendría que pasar abajo con su marido.

En este mito de Perséfone-Kora, hija de Zeus, el dios de los cielos, que por su calor y lluvia producía fertilidad, y de Deméter, la diosa maternal de la tierra fértil, vemos que fue concebida como una personificación divina del proceso de vegetación —en verano apareciendo junto a su madre bajo la luz del mundo superior, pero en otoño desapareciendo, y en invierno pasando su tiempo, como la simiente, bajo tierra con el dios del mundo inferior—. El declive observado en la Naturaleza en otoño, la suspensión de la vegetación en invierno, impresionó a los antiguos, como nos impresiona a nosotros y sorprende a los poetas modernos, y fue interpretado como moraleja de la transitoriedad de toda la vida terrestre; de aquí que el secuestro de Perséfone pareciera ser simplemente un símbolo de la muerte. Pero el mito al mismo tiempo sugiere esperanza y proclama la creencia de que de nuestra muerte surge una nueva vida, pero aparentemente una vida improductiva, y que los hombres que son llevados por los dioses del submundo no permanecerán por siempre en las insustanciales regiones de las sombras. Éste al menos parece ser el sentido en el que se presentó el mito de Perséfone y su madre a los iniciados en los Misterios Eleusinos, que, como hemos señalado antes, ayudaron a asegurar esperanzas de lo imperecedero de la existencia humana y de una vida real eterna que sigue tras la muerte.

Como reina de las tinieblas Perséfone tenía control sobre los varios temerosos seres cuya labor era, como la de las sirenas, engañar a los hombres hasta su muerte, o como la de las Erinias, vengar el asesinato y todos los crímenes básicos. Compartía los honores pagados a su marido en Grecia, sur de Italia y especialmente en la isla de Sicilia. Para ella se erigieron templos de gran belleza en las Lócridas griegas, y en Cícico, en la Propóntide. Los principales festivales celebrados en su honor en Grecia ocurrían en el otoño o en la primavera; los que acudían al primero aparecían vestidos de luto para conmemorar su traslado por Plutón, mientras que en el festival de primavera todos los presentes llevaban vestidos de fiesta para conmemorar su vuelta.

Aún nos queda hablar de la importante fase de su carácter en la que ella vuelve al mundo superior y se asocia con su madre, Deméter. Pero será más conveniente considerar esto en el capítulo siguiente. Los atributos de Perséfone eran espigas de trigo y amapolas. Su atributo como esposa de Hades era una granada; los animales sacrificados para ella consistían en vacas y cerdos. En las obras de arte aparece con un aspecto joven, pero de otra forma se parece mucho a su madre, Deméter. La Proserpina romana, aunque el nombre es claramente igual a Perséfone, no parece haber tenido parte en la creencia religiosa de la nación romana; su diosa de las tinieblas era Libitina o Lubentina.



## DEMÉTER O CERES

(Lámina VI)

Una hija de Cronos y Rea era la diosa de la Tierra en su capacidad de producir innumerables frutas, la madre que siempre alimenta y sobre todo el ser divino que vigilaba el crecimiento del grano y los productos más importantes de vegetación más importantes para un hombre. El primer y más importante pensamiento en su adoración era la misteriosa evolución de la vida de la simiente que se arroja a la tierra para ser arada —un proceso de la naturaleza que tanto San Pablo (I Corintios XV, 35) como San Juan (XII-24) comparan con la obtención de una nueva vida a través de Cristo. La semilla dejada en la tierra para que se pudriera estaba al cuidado de su hija Perséfone, la diosa del mundo inferior y la nueva vida que surgía de ella era el regalo de la misma Deméter; desde este punto de vista las dos diosas, madre e hija, eran inseparables. Eran consideradas como «dos en una» y llamadas «las grandes deidades».

De ser concebida como la causa del crecimiento del grano Deméter luego pasó a ser considerada como la primera que introdujo el arte de la agricultura, y como la fuente de la riqueza y las bendiciones que ayudaban a la diligente práctica de este arte.

Cuando Hades se llevó a su joven y querida hija, Deméter, con el dolor de una madre, encendió su antorcha y, montando en su carro tirado por las serpientes aladas, condujo por todas las tierras buscándola, dejando, dondequiera que descansaba y era recibida con hospitalidad, huellas de sus bendiciones en forma de instrucción en el arte de la agricultura. Pero en ninguna parte de Grecia sus bendiciones descendieron tan ricamente como sobre el distrito de Ática; porque allí Celeo, de Eleusis, un lugar no lejos de Atenas, la había recibido con su más cordial hospitalidad. A cambio de esto le enseñó el manejo del arado y antes de partir le entregó a su hijo, Triptolemo, a quien ella había criado, la simiente de la cebada junto con su carro tirado por serpientes, para que pudiera atravesar todas las tierras, enseñando la forma en la que la humanidad debía sembrar y utilizar el grano, una tarea que Triptolemo llevó a cabo lealmente, y así extendió el arte de la agricultura hasta las tierras más distantes.

En Arcadia, Creta y Samotracia la encontramos asociada con un héroe mítico llamado Jasón, que tiene la reputación de haber sido el primer sembrador de grano, a quien ella le dio un hijo, cuyo nombre de Plutón muestra que fue una personificación de la riqueza derivada del cultivo del grano. En Tesalia había una leyenda de su hostilidad a un héroe algunas veces llamado Erisictón, «el volteador de la tierra» o «el labrador», y otras veces Eton, una personificación del hambre. De nuevo encontramos una referencia a su función como diosa de la agricultura en la historia de que una vez, cuando Poseidón la amenazó con tratarla mal, Deméter se transformó en un caballo y huyó de él; pero el dios, adoptando la misma forma, la persiguió y la adelantó, y el resultado fue que ella después le dio un hijo, Arión, un maravilloso caballo negro de una increíble rapidez y dotado de inteligencia y habla como un hombre. El dolor y la vergüenza tras el nacimiento de esta criatura la condujo a esconderse durante mucho tiempo en una cueva, hasta que al final fue purificada mediante un baño en el río Ladón y de nuevo apareció entre las otras deidades. De las necesidades de la agricultura se originó la costumbre de vivir en comunidades asentadas. Fue Deméter quien primero inspiró a la humanidad a interesarse por el dominio y la propiedad de la tierra, quien creó el sentimiento del patriotismo y el mantenimiento de la ley y el orden.

La siguiente fase de su carácter fue la que se hacía prominente en el tiempo de la cosecha, cuando los campos baldíos recordaban a sus adoradores de la pérdida de su hija

## MITOLOGÍA

Perséfone. En ese tiempo dos clases de festivales se celebraban en su honor, uno llamado Haloa o Talisia, que eran aparentemente festivales de la cosecha, y otros llamados Tesmoforia. De los últimos, como el que se celebraba en la villa de Alimo en Ática, sabemos que se celebraban del 9 al 13 de octubre cada año, que sólo podían participar mujeres casadas, que en uno de los pasos del proceso Deméter era aclamada como la madre de la bella niña y que su alegría luego daba paso a las expresiones de la más profunda pena por la pérdida de su hija. Por la noche se celebraban orgías en las que se mezclaban misteriosas ceremonias con entretenimientos turbulentos de todo tipo. Los Tesmoi o «instituciones», de donde ella tomó el título de Tesmóforos, parecen haberse referido a la vida de casada.



Plutón y Proserpina



Deméter, o Ceres

Hestia, o Vesta

## Lámina VI.

## MITOLOGÍA



Lámina VII.

No tenemos medio de saber hasta qué punto los antiguos griegos basaban su creencia de una existencia feliz en la vida futura en la misteriosa evolución de la vida de la semilla que se pudría en el campo, que los primeros cristianos adoptaron como una ilustración del gran cambio que ellos ansiaban. Pero que el mito de llevarse a Perséfone, su lóbrega existencia bajo la tierra y su alegre retorno se originaron en la contemplación de este proceso natural, está claro por el hecho de que Eleusis Deméter y Perséfone siempre mantuvieron el carácter de diosas de la semilla, una junto a otra, además de su más notorio carácter como deidades en cuyas historias se reflejaban las varias escenas por las que esos mortales que eran iniciados en los Misterios Eleusinos tendrían que pasar. Los misterios habían sido instituidos por la misma Deméter e, independientemente de los ritos en los que consistieran, sabemos, por los testimonios de hombres como Píndaro y Esquilo, que habían sido iniciados, que estaban calculados para despertar sentimientos más profundos de piedad y esperanza en una futura vida. Se cree que la ceremonia de la iniciación consistía, no en instrucciones sobre qué creer o cómo actuar para ser merecedor de su favor, sino en elaboradas y prolongadas presentaciones de las varias escenas y actos en la tierra y bajo ella relacionadas con el mito del rapto de Perséfone. La ceremonia tenía lugar por la noche, y es probable que se aprovechara la oscuridad para hacer las escenas en el submundo más impresionantes y odiosas. Probablemente estas representaciones fueran

## MITOLOGÍA

reservadas para los Epoptae o personas en la etapa final de la iniciación. Los que estaban en las primeras fases se llamaban Mystae. Asociado con Deméter y Perséfone en la adoración en Eleusis estaba Dionisio en su joven carácter y bajo el nombre de Jacos. Pero se desconoce si el tiempo en el que este primero tenía lugar, era debido a alguna afinidad con la naturaleza orgiástica de esta alabanza, o más bien a su conexión local con Ática como dios del vino.

Cada año se celebraban dos festivales de este tipo, Eleusinos —el menor en primavera, cuando aparecían las primeras flores, y el mayor en el mes de septiembre—. El último duraba nueve días y comenzaba en la noche del 20 con una procesión de antorchas. Aunque existían festivales similares en varias partes de Grecia e incluso en Italia, los de Eleusis en Ática continuaban teniendo cierta importancia nacional, y por la masiva afluencia de gente que venía a participar en ellos era una de las principales atracciones de Atenas. Los deberes de los altos sacerdotes estaban conferidos a la familia de Eumolpide, cuyo antepasado Eumolpos, según una descripción, había sido nombrado para el oficio por la misma Deméter. El festival finalizaba con juegos, entre los que estaban el del acoso al toro.

En Italia se celebraba un festival fundado en Misterios Eleusinos y conducido a la manera griega en honor de Baco y Ceres, o Líber y Libera, como se les llamaba. Parece, sin embargo, que nunca se le prestó tanto respeto como al original. Porque encontramos romanos que habían visitado Grecia, y como Cicerón iniciado en Eleusis, que volvían con un fuerte deseo de ver las ceremonias eulisinas trasplantadas a Roma. Por todo esto es posible que la Ceres romana no fuera sino un débil contrapunto de la griega Deméter.

Los atributos de Deméter, como los de Perséfone, eran espigas de trigo y amapolas; en la cabeza llevaba un modio, o medida de cereal, como símbolo de la fertilidad de la tierra. Sus sacrificios consistían en vacas y cerdos.

Las estatuas que se puedan asignar a Deméter son muy raras, las mejores son con mucho las que se encontraron en Cnido, que se encuentran ahora en el Museo Británico, donde se la representa sentada, vestida y con un velo que le cae desde la parte de atrás de la cabeza. En la cabeza no tiene ni el modio ni la corona que lleva algunas veces. En las jarras pintadas, sin embargo, rara vez hay figuras de ella. En un jarrón del Museo Británico aparece ella junto a Triptolemos, que está sentado en el carro alado que ella le había dado. En otro jarrón, también en la colección nacional, encontramos la escena de la institución de los Misterios Eleusinos. En el centro está Triptolemos sentado en el carro; ante él está Perséfone (aquí llamada Pherophatta, una forma más antigua de su nombre) y una figura llamada Eleusis; tras él Deméter y Eumolpos; en el otro lado del jarrón están Zeus, Dionisio, Poseidón y Anftrite. Un relieve en mármol, encontrado en Eleusis, representa, se cree, a Deméter, Perséfone y al joven Jacos.

## HÉCATE

(Lámina VII)

Aunque, hablando con propiedad, ni uno solo de los órdenes superiores de deidades está cualificado para ser colocado aquí a cuenta de un parecido con Perséfone en su función misteriosa en el mundo superior e inferior. Es una diosa de origen titánico, hija de Tártaro y Noche, o de Perses y Asteria (Noche Estrellada), la hermana de Leto, según otras versiones. Las historias corrientes entre los antiguos sobre ella varían mucho y a menudo la confunden con otras deidades, especialmente de la noche, tales como Selene o Luna, la diosa de la Luna, mientras permanece junto a Perséfone en relación de sierva o compañera. Pertenece a la clase de deidades portadoras de antorchas, como Artemisa, y fue concebida llevando una antorcha encendida, para convenir en la creencia de que era la diosa nocturna de la Luna y una cazadora que conocía su camino también en el reino de los espíritus. Se pensaba que todos los poderes secretos de la naturaleza estaban bajo sus órdenes. Tenía un control sobre el nacimiento, la vida y la muerte, y disfrutaba de gran honor entre los

## MITOLOGÍA

dioses del Olimpo así como en el mundo inferior. Para expresar su poder en las tres regiones de la naturaleza, el cielo, la tierra y el mundo inferior, se la ha representado como de forma triple y se la ha llamado Triforme. Los perros eran consagrados a ella. Su carácter originalmente fue el de una deidad misteriosa y en su concepción siempre se dio más prominencia a sus lóbregos y horribles rasgos; su principal función fue la de ser diosa del mundo inferior, de la noche y la oscuridad, señora de la brujería y las artes negras en las que se creyó tanto en la antigüedad como en la Edad Media. Por tanto sus festivales se celebraban por la noche, se la adoraba a la luz de las antorchas y se le ofrecían sacrificios de corderos negros con muchas ceremonias extrañas. Su presencia se sentía más en solitarios cruces de caminos, de donde derivó su nombre de Trivia.

Cada año se celebraba en la isla de Egina, en el golfo sardónico, un misterioso festival en su honor. Junto al lago de Averno, en la baja Italia, había una cueva oscura consagrada a ella.

## HESTIA O VESTA

(Lámina VI)

Hermana de Deméter e hija de Cronos y Rea, era alabada por griegos y romanos como diosa del fuego de casa, u hogar, cuyo nombre era idéntico al suyo propio. Era propiamente, pues, una guardiana de la vida familiar; tenía altares por todas partes, el hogar de cada casa era su santuario y, cuando cada día la familia se reunía a su alrededor, era con sentimientos de consideración por esa diosa. Cada comida que se preparaba al fuego en casa revivía un grato sentido de los disfrutes comunes de la vida de familia. En cada edificio público tenía un santuario en forma de fuego, y cuando en Grecia un grupo de colonizadores estaba a punto de emigrar a nuevas y distantes tierras, una de sus principales consideraciones era llevarse con ellos una parte del fuego consagrado a Hestia, para llevarse con ellos el favor de la diosa; porque los griegos consideraban el Estado como una gran familia, con el altar de Hestia como su punto central, y así, llevándose con ellos a sus nuevos hogares una porción del fuego de ese altar, u hogar del Estado, la colonia retenía su interés y participación en los asuntos públicos de su Estado natal. No se empezaba ninguna empresa sin haber ofrecido un sacrificio y una plegaria en su altar, y cuando el fuego de uno de esos lugares sagrados se extinguía sólo podía encenderse de nuevo con la luz de otro santuario, no con fuego corriente e impuro.

Como diosa de un elemento puro, Hestia despreciaba el amor y, aunque se la presionó para que aceptara tanto a Poseidón como a Apolo, obtuvo de Zeus el privilegio por el que rezaba, el de permanecer soltera. Su pureza sin mancha la hizo apta para ser guardiana de la modestia virginal.

Aunque fue celosamente alabada por toda Grecia, no hubo un templo especialmente dedicado a ella. Su santuario propio estaba, como ya hemos dicho, junto al fuego de cada casa donde la gente se reunía. Tenía una parte en todos los sacrificios ofrecidos en los templos a otros dioses, y en cada ofrenda ardiente se reconocía su presencia como diosa del hogar sagrado y de la llama del altar, como también en las libaciones de agua, vino y aceite, y en las oraciones dirigidas a ella. Al mismo tiempo tenía sus propios y peculiares sacrificios, que consistían en jóvenes brotes de grano, los primeros frutos de la cosecha y terneros. Sus sacerdotisas tenían que permanecer vírgenes.

En Roma, sin embargo, había un templo a Vesta que había sido construido por Numa Pompilio. Era circular y tenía en su centro su símbolo, un altar, con un fuego al que no se

## MITOLOGÍA

permitía nunca agotarse. Este templo, que permanecía abierto por el día pero cerrado por la noche, contenía, junto a otras muy antiguas figuras de deidades, el Paladio, una figura de madera pequeña de Minerva (Palas-Atenea), que, según el mito, originariamente cayó del cielo a la ciudadela de Troya, de donde fue llevada a Grecia, y posteriormente a Roma. De la conservación de esta figura dependía, según creía la gente, la seguridad y existencia del Imperio Romano. Sus sacerdotisas, seis en total, eran llamadas vírgenes vestales, cuyo deber era alimentar la llama sagrada de su templo y presentar sacrificios y oraciones para el bienestar del Estado. Para este oficio eran elegidas por el sumo sacerdote, a quien se llamaba Pontífice Máximo. Llevaban vestidos blancos, con una diadema alrededor del pelo y un velo, y en tiempos posteriores se permitieron ornamentos adicionales. Era necesario que las niñas seleccionadas para este servicio tuvieran entre seis y diez años, y que hicieran voto de castidad y sirvieran en el templo durante treinta años. Tras ese periodo se les permitía dejarlo, e incluso podían casarse, aunque esto no era visto con buenos ojos por el público, que sentía que la diosa a la que habían estado entregadas podía ofenderse en estos casos. Mientras estaban dedicadas al servicio del templo las vírgenes vestales disfrutaban de gran estima e importantes privilegios. Su persona era inviolable, estaban libres del control paterno y tenían el derecho de disponer de sus propiedades. En las procesiones festivas por las calles de Roma iban precedidas de los lictores (u oficiales de justicia), que llevaban los fasces, es decir, un número de palitos atados juntos en un manojo, del que salía un hacha como símbolo de poder soberano —un honor que, además de ellos, sólo los cónsules o los más altos magistrados de Roma podían disfrutar—. Si en el transcurso de la procesión, si encontraban un criminal en el camino que debía expiar su crimen con la muerte, tenían la prerrogativa de ordenar que fuera liberado.

Con todo este respeto y estima, eran tratadas con mucha severidad cuando eran culpables de descuidar sus deberes, como permitir que se apagara la llama sagrada del altar de Vesta, que sólo se podía volver a encender mediante un cristal ardiente que hubiere estado expuesto a los rayos del Sol. Una sacerdotisa culpable de esto era condenada por el sumo sacerdote de las diosas a una cámara oscura, donde era azotada. Por el crimen de violar su voto de castidad era llevada a un lugar llamado el Campus Sceleratus, o «campo de los criminales», y allí era encerrada en una cámara subterránea provista de una cama, una lámpara encendida y pan y agua. Luego la cámara se cerraba, se echaba tierra sobre ella y se alisaba, y allí la desafortunada sacerdotisa era abandonada para morir de la forma más angustiosa. Su seductor era condenado a morir públicamente. La ciudad entera se lamentaba y se ofrecían sacrificios y largas y sinceras oraciones para calmar a la diosa herida. La procesión, en la que la sacerdotisa condenada era llevada a su cripta, atada en una litera y tan cubierta que casi no se podían oír ni sus gritos, era un espectáculo que hacía estremecer y hacía que ese día se recordara como un día de gran sufrimiento y dolor en toda la ciudad.

Al principio sólo había dos vestales, más tarde este número se incrementó hasta cuatro y luego a seis por el rey Servio. Eran siempre elegidas de entre las familias más nobles de Roma. Si la leyenda sobre la fundación de la ciudad de Roma es verdadera, incluso Rómulo y Remo, los fundadores de la ciudad, eran hijos de una sacerdotisa vestal llamada Rea Silvia y de Marte.

El fuego sagrado en el hogar de la diosa, y el laurel que le daba sombra, eran renovados el 1 de marzo de cada año; el día 15 de junio se limpiaba y reparaba su templo. Pero antes de eso, el 9 de junio, se celebraba un festival en su honor, llamado Vestalia, en el que sólo se admitían mujeres en el templo, que tenían que ir descalzas y en carácter de peregrinas.

## ARES O MARTE

**(Láminas VIII y XXVIII)**

Un hijo de Zeus y Hera, de acuerdo con la creencia de los griegos, era originariamente dios de la tormenta y la tempestad, y más en particular del huracán; pero perdió su sentido original en un primer periodo, y más completamente que en el caso de la mayoría de los otros dioses; el carácter con el que se nos aparece ante nosotros es exclusivamente el de «dios de la confusión y de las tormentas en los asuntos humanos», en otras palabras, «dios de las terribles guerras» o, más correctamente, «de la salvaje confusión y la contienda de la batalla». De todos los dioses superiores era el más fiero y terrible, y se complacía en el sacrificio y el asesinato.

A este respecto forma un contraste sorprendente con Palas-Atenea, la diosa de las luchas de caballería bien igualadas, a quien a menudo encontramos opuesta a él en las narraciones míticas. Cuando luchaba era invulnerable y siempre estaba del lado del vencedor; mientras que Ares no era sólo el dios de la batalla sino también una personificación de la guerra, con su doble consecuencia de victoria y derrota, a veces era herido e incluso se le hacía prisionero. Cuando ayudó a los troyanos en sus guerras con los griegos, en el transcurso de las cuales tomó bajo su protección especial a su líder, Héctor, fue herido por el héroe griego Diómedes, ayudado por la diosa Atenea. Cayó —así describe Hornero el acontecimiento en la *litada* (V, 853)— con un gran estruendo al suelo, como el ruido de nueve o diez mil guerreros envueltos en una batalla. De nuevo (*Ilíada*, XXI, 400) fue herido por Atenea y cayó, rechinando metálicamente su armadura, y su cuerpo cubrió con su caída siete acres de terreno —una referencia obvia al rugido y destrucción que precede a una gran tormenta—. Una vez fue capturado por Otos y Efialtes, los hijos gigantes de Aloeos el plantador, y fue mantenido prisionero en un gran jarrón de bronce (*Ilíada*, V, 385) durante trece meses —espacio de tiempo que, si recordamos que los nombres de los dos héroes se derivan de la labranza, parece indicar un año entero de agricultura pacífica—. Como él mismo, sus descendientes se distinguían por sus proezas o gusto por la lucha; como por ejemplo, Meleger, el príncipe de Caledonia, que clavó una lanza contra el jabalí Caledonio; Cienos, al que mató Hércules, y que por esto habría sido vengado por Ares de no haber sido porque Zeus detuvo el conflicto de sus dos poderosos hijos con un rayo luminoso; luego Partenopeso, uno de los siete líderes en el asalto a la ciudad de Tebas; Enomeos y otros. La expresión «un hijo o descendiente de Ares», frecuentemente aplicada a otros héroes, no debe entenderse literalmente, sino que meramente indica fuerza física y valor, igual a la de sus descendientes reales.

Eris, la personificación de la lucha fatal, estaba usualmente a su lado; Terror y Alarma (Deimos y Fobos) le ayudaban en sus movimientos. Por otra parte le encontramos incluso en la *litada* (V, 355 y XXI, 416), donde su carácter general es el de un combatiente de enorme fuerza, asociado con Afrodita, la diosa del amor. En la *Odisea* (VIII, 26) se cuenta la historia de su visita secreta a ella, cuando fue descubierto por Helios, que informó a Héstos del hecho, a partir del cual diseñó una astuta red y, cogiendo a los dos juntos bajo ella, los exhibió a los dioses del Olimpo y llamó a Zeus para traerlos a juicio. Esta relación de Ares hacia Afrodita, que fue incluso adorada como su propia esposa en Tebas, indica muy probablemente la paz y el descanso que siguen a un tumulto de guerra.

Es verdad que Ares era alabado en Grecia, pero no como una gran deidad protectora, tal como era juzgado por los romanos. En Atenas el Areópago, o «Campo de Marte» en el que se celebraba una corte de justicia para decidir sobre casos que tenían que ver con la vida y la muerte, derivaron su nombre de él; la historia cuenta que una vez apareció ante él en una causa contra Poseidón. El pueblo guerrero de Tegea, los espartanos, que tenían un

## MITOLOGÍA

templo muy antiguo en su honor; los atenienses, para los que Alcmenes el escultor, un contemporáneo y rival de Fidias, había hecho una estatua, y los eleos, todos le alabaron con más o menos celo. Pero la casa real y centro de su adoración era Tracia, con su salvaje población guerrera y su tormentoso y tempestuoso cielo. Fue en Roma, sin embargo, con sus conquistas y orgullo de poder militar, donde él disfrutó del mayor honor bajo el nombre de Marte, después de Júpiter, como guardián del Estado. Los romanos se consideraban como descendientes reales de Marte, porque éste había sido, como se creía, el padre de Rómulo y Remo, llamándole Marspiter, es decir, Mars Pater, su padre Marte. En Reate, Italia, tuvo incluso un oráculo. En Roma había un campo consagrado a él, llamado «Campo de Marte», donde tenían lugar maniobras y ejercicios militares; también se celebraban competiciones atléticas, llamadas «juegos marciales», y se reunían asambleas públicas para considerar importantes cuestiones de Estado. Los hipódromos y los templos del dios estaban allí, y allí se celebraban cada cuatro años el censo y la asamblea de los ciudadanos que podían ser llamados al campo en el caso de una guerra. En esta ocasión se presentaba ante él un sacrificio, que consistía en un toro, un carnero y una cabra, que, antes de ser sacrificados, eran conducidos tres veces por delante de la muchedumbre allí congregada, mientras que durante la ceremonia se ofrecía una plegaria para que los dioses inmortales pudieran aún engrandecer y extender el Imperio Romano más y más o, como se expresó en tiempo posteriores, para que pudieran dar estabilidad y resistencia al Estado romano. Dos veces al año se celebraban allí carreras de carros, al principio de marzo y en octubre; la ceremonia de sacrificar a Marte el sobresaliente caballo que ganaba la carrera —el caballo Octubre, como se le llamaba— tenía lugar en este último. En el «campo de Marte» se dedicaba el botín traído de las campañas, y ningún general romano iba a la guerra sin haber primero acudido al templo de Marte para agitar el sagrado escudo y lanza, añadiendo las palabras: «¡Protégenos Marte!» Se creía que este escudo (*ancile*) había caído del cielo en el tiempo en que Numa Pompilio era rey de Roma y, como el Paladio en el templo de Vesta, era mirado con veneración. Tanto éste como la lanza sagrada se conservaban en el templo de Marte, bajo la custodia de sacerdotes, que eran llamados Salí, y cuyo deber era celebrar cada año un festival de acción de gracias por este importante regalo de los dioses. En los primeros tiempos los sacrificios ofrecidos a Marte consistían en seres humanos, particularmente los que habían sido hecho prisioneros en la batalla; pero en tiempos posteriores esa costumbre fue abandonada y se ofrecieron en su lugar caballos, carneros, perros y una porción de los enemigos capturados. Además de estos animales, eran consagrados a él el lobo, el gallo y el pájaro carpintero.

Los atributos de Ares eran una lanza y una antorcha ardiente, como, según la costumbre antigua, llevaban sus sacerdotes cuando avanzaban para dar la señal de batalla al ejército contrario. Los animales elegidos como sus símbolos eran el perro y el buitre, los visitantes constantes de los campos de batalla.

En las obras de arte se representa a Ares generalmente como un joven pero de cuerpo muy fuerte, armado con un casco, escudo y lanza. Otras veces tiene barba y está fuertemente armado. Un tema favorito fue su encuentro con Afrodita, como en la lámina XXVIII.



## HEFESTOS O VULCANO

(Lámina VIII)

Era la personificación divina del fuego que arde en el interior de la Tierra y que explota en erupciones volcánicas —fuego que no tiene relación con el Sol o el rayo del cielo—; siendo así su carácter, podemos ahora entender el mutuo disgusto que existía entre él y el dios de la luz del cielo. Era efectivamente el hijo de Zeus y Hera, las supremas deidades de los cielos; pero nació para ser una causa de disputa entre ellos y alternativamente una enemistad entre ambos. Una vez, cuando se puso de parte de su madre, Zeus lo cogió por los talones y lo expulsó del Olimpo (*Iliada*, I, 560). Por el aire voló un día completo; por la noche, cuando el Sol se puso, alcanzó la isla de Lemnos, donde fue encontrado por algunas gentes de Sintian y atendido con cariño. El lugar donde fue encontrado, y donde tras un cierto tiempo fue su principal centro de oración, era la vecindad de las abrasadoras montañas de Mosislos.

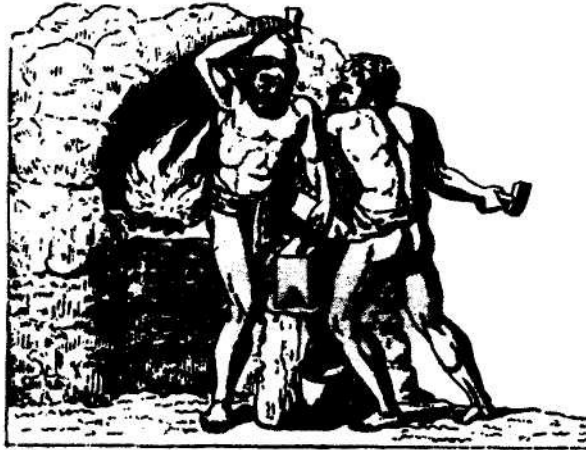
Otra versión del mito dice que Hera, avergonzada por la decrepita forma que tenía en su nacimiento, lo arrojó con sus propias manos fuera del Olimpo. Habiendo caído al mar, fue recogido por Tetis y Eurinome, y fue cuidado por ellos; permaneció durante nueve años en la morada de los dioses del mar, sin que nadie más supiera que estaba allí, y ejecutó muchas obras maravillosamente inteligentes. Puede que esta creencia se originara al observar la cercanía de las montañas volcánicas a la orilla del mar, y el hecho de que islas enteras, como la moderna Santorín, fueran arrojadas del mar por una fuerza volcánica. Entre los trabajos que llevó a cabo en el palacio de los dioses del mar estaba un trono astutamente planeado, que presentó a Hera, como castigo por haberle expulsado del cielo, sabiendo que cuando se sentara sobre él quedaría aprisionada por sus secretas cadenas tan firmemente que ningún poder podría liberarla. Así sucedió y entonces Ares fue a buscarle por la fuerza para que viniera en ayuda de Hera, pero fue obligado a retirarse por miedo a la marca de fuego con la que Hefestos le atacó. Al fin Dionisio, el dios del vino, tuvo éxito con su discurso conciliador para devolver la amistad entre madre e hijo y sus ataduras se desvanecieron. Quizá fue por esta intimidación con Dionisio por lo que se dice que él apareció una vez como portador de copas en el Olimpo, en cuya ocasión los dioses reunidos no pudieron contenerse la risa al contemplar la graciosa figura de éste, que iba cojeando de asiento en asiento. Parece que es el inestable parpadeo de la llama lo que es representado en la cojera del dios del fuego, y puede haber sido la genial influencia de la chimenea lo que diera lugar a las curiosas historias que existían sobre él.

De ser originariamente el dios del fuego, Hefestos naturalmente pasó a ser dios de las artes y de las industrias dependientes del fuego, especialmente las artes de la cerámica y el trabajo del metal. Era el dios artista que trabajaba en una humeante herrería en el corazón de las ardientes montañas, y producía inteligentes trabajos de sorprendente belleza, que daba gratuitamente a los dioses y a los héroes favoritos. Para Zeus hizo la temible égida y un cetro; para Aquiles y Memnón, su armadura; para él mismo, dos maravillosas doncellas de oro, que, como seres vivos, se movían y le ayudaban cuando éste caminaba, y cuando Hornero tiene que describir cualquier trabajo de arte de gran belleza, su máxima alabanza es siempre que era obra de Hefestos. El trono que hizo para Hera, y la red en la que capturó a Afrodita y a Ares, ya se han mencionado.

De ser dios del calor en la tierra —del fuego volcánico—, Hefestos también pasó, cuando se conoció por experiencia la fertilidad de una tierra volcánica, a ser considerado como uno que ayudaba a hacer crecer la vegetación, función que se hace más notoria en los campos de vides, que crecen y dan los mejores frutos en tierra volcánica. Fue el

## MITOLOGÍA

conocimiento de este hecho lo que, sin duda, dio la idea de la cercana amistad entre él y el dios del vino Dionisio, que encontramos ejemplificado en parte en la oración conjunta de estas dos deidades, y en parte en la historia ya contada, de cómo Dionisio condujo a Hefestos de vuelta al Olimpo y suavizó sus diferencias con otros dioses.



Hefestos, o Vulcano



Ares, o Marte

Afrodita, o Venus

**Lámina VIII.**



Afrodita, o Venus

**Lámina IX.**

Se rastreó su adoración hasta los tiempos más modernos, siendo Lemnos siempre el lugar más sagrado para él. Allí, al pie de la abrasadora montaña Mosislos, que ahora está apagada, se elevaba un antiguo templo al dios —en el mismo lugar, se decía, en el que Prometeo había robado el fuego celestial, y por cuyo robo fue desterrado a las montañas del Cáucaso, donde fue clavado vivo en una roca por Hefestos y obligado a sufrir cada día a un águila enviada por Zeus que le devoraba el hígado, el cual le crecía diariamente—. Una ceremonia algo lúgubre tenía lugar cada año en la isla para expiar el pecado de este robo; se apagaban todos los fuegos y se prohibía que fueran encendidos de nuevo hasta el retorno del barco que había sido enviado a la isla de Délos para traer un nuevo fuego. Luego, tras haber estado extinguidos durante nueve días, todos los fuegos de las moradas y de los talleres eran reanimados con una nueva llama.

Junto a Lemnos, quizá el asiento más importante de su adoración fuera Atenas, donde el número de personas inusualmente alto empleadas en la cerámica y en el trabajo del metal le reconocían como su dios patrón y, asociándole con Atenea, celebraban anualmente

## MITOLOGÍA

un festival en octubre que se llamaba Chalkeya, en honor a ambos. En el mismo mes tenía lugar el festival Apaturia, en el que, junto a Zeus y Atenea, se asignaba a Hefestos un lugar prominente en su capacidad de dios del hogar y protector de la vida doméstica que se organizaba en torno a él. En esta ocasión se ofrecían sacrificios en el hogar y se celebraba una procesión pública en la que los hombres iban vestidos con trajes de fiesta, llevando antorchas encendidas y cantando canciones en su alabanza. Una vez más, la carrera de la antorcha, que formaba parte de los juegos Panatenaicos, se hacía para conmemorar el robo del fuego por Prometeo. En relación con esta comunidad de adoración que existía entre Atenea y Hefestos en Atenas, se decía que él una vez había pretendido obtener el amor de una diosa y que, aunque no pudo obtenerlo, ella había dedicado cuidados especiales a Erictonios, el retoño de su relación con Gea, la diosa de la Tierra.

En Sicilia, Hefestos tenía un templo en el monte Etna, que era vigilado por perros poseídos de la facultad de distinguir los píos de los impíos y profanos, a cuyo acercamiento se resistían ferozmente. Su adoración también se había extendido a la parte más baja de Italia y de la Campania.

En Roma se decía que Vulcano tuvo un templo en una época tan antigua como la de Rómulo, que, de hecho, hizo que se erigiera, e instituyó el festival llamado Vulcanalia, que se celebraba el 23 de agosto; la ceremonia consistía en un sacrificio con el propósito de alejar todas las desgracias que pudieran ocasionarse por el uso del fuego y las luces, porque los días entonces estaban comenzando a disminuir notablemente y la necesidad de trabajar por las noches se hacía sentir.

La esposa de Hefestos, según la *Ilíada*, era Caris, pero la creencia popular de los tiempos posteriores asignaba ese lugar a Afrodita. Pero tampoco tuvo él ningún hijo.

En las obras de arte se representa a Hefestos como un hombre de edad con barba, con una cara seria y con arrugas, con una túnica, o *exomis*, corta y un gorro picudo o *pilos*, la marca de los trabajadores o pescadores (que también lleva Ulises), martilleando sobre un yunque; su actitud muestra la cojera de la que habla el mito. En las primitivas monedas de Lemnos aparece sin barba. Uno de los temas favoritos de poetas y artistas era la historia de capturar a Hera del trono que él le había dado; la extravagancia de la escena lo convirtió en un tema atractivo para la comedia antigua. En un jarrón pintado que se encuentra en el Museo Británico hay una escena de una comedia en la que aparece Hera sentada en el trono, mientras Ares y Hefestos están liados en un combate ante ella. Otra escena que aparece con frecuencia en los jarrones pintados es una en la que aparece Hefestos de vuelta al Olimpo en estado de embriaguez, montado en una mula y acompañado por Dionisio, Sileni y algunas ninfas. En el nacimiento de Atenea fue él quien abrió la cabeza a Zeus para dejar a la diosa salir y en las frecuentes apariciones de esta escena en los jarrones aparece con un martillo en la mano. Otras veces le vemos dando forma a la armadura de Aquiles o atando a Prometeo a la roca.

## AFRODITA O VENUS

(Láminas VIII, IX y XXVIII)

Era la diosa del amor en el más amplio sentido de la palabra, que en tiempos primitivos englobaba también el amor por los animales y el amor que se consideraba causa de la productividad a través de la naturaleza. Según esto encontramos en su carácter, junto a lo que es bello y noble, lo que es burdo y poco valioso. En los mejores tiempos de Grecia los caracteres refinados y bellos de su adoración fueron mantenidos sobresalientemente, tanto en la poesía como en el arte; pero, cuando llegaron tiempos de lujuria, éstos tuvieron que dar paso a impurezas de muchas clases.

Los sentimientos despertados al observar el poder productivo de la naturaleza habían, supuestamente, dado lugar a una personificación divina del amor en tiempos muy remotos

## MITOLOGÍA

entre las naciones del Este. Los fenicios llamaron Astarte a esta personificación y llevaron su adoración con ellos a todas partes donde establecían fábricas o mercados, a Grecia, a las islas del Mediterráneo o a Italia. Los primitivos griegos entraron en contacto con estos comerciantes y, habiendo obtenido de ellos un conocimiento de la impresión de monedas, pesos y medidas, y otras necesidades del comercio y el intercambio —incluyendo, se dice, un sistema de escritura—, parecen haber transmitido algunas de las funciones de la diosa oriental a su propia Afrodita, como, por ejemplo, la función de proteger el comercio. Las monedas griegas más pronto conocidas —las de Egina— cuyos pesos corresponden justamente con el estándar oriental, tienen la figura de una tortuga, el bien conocido símbolo de Afrodita.

Es imposible decir qué otras cualidades del carácter de su diosa podrían haber obtenido los griegos de los fenicios. Pero el extraordinario celo con el que continuó siendo alabada en Chipre, Citeres, Corinto, Cartago, Sicilia y allí donde en los primitivos tiempos se habían asentado los fenicios, puede significar que había tomado otras funciones de la diosa oriental, además de la de proteger el comercio. La Afrodita más antigua adorada en Grecia antes de la introducción de los elementos fenicios en su carácter es descrita como una hija de Zeus (*Jlída*, V, 312) y Dione, y a través de su madre estaba asociada con la antigua adoración en Dodona.

La diosa más joven, por otra parte, es descrita (Hesíodo, Teogani, 188-206) como el retoño de Urano; nacida entre la espuma del mar, posó su pie en tierra por primera vez en Chipre y se la llamó Anadiómene, o «la que vino del mar». Bajo el título de Urania era considerada como una personificación de ese poder del amor que se pensaba que unía el cielo, la tierra y el mar en un armonioso sistema, y como tal era distinguida de Afrodita Pandemos, la personificación del amor entre los hombres. Como diosa nacida de la espuma del mar, naturalmente fue venerada por los pescadores y marineros de la costa como la diosa del sonriente mar y la causa de prósperos viajes. Por tanto era costumbre en la isla de Egina seguir el sacrificio y el banquete en honor de Poseidón con un festival de gran alegría y exaltación en honor a Afrodita. En Cnido se la conocía y era venerada como la diosa del pacífico mar; un carácter que está simbolizado por el delfín que frecuentemente se le da como atributo. La isla de Citeres (Cerigo) derivó su nombre de uno de sus títulos, Citere, existiendo la creencia de que había aparecido allí antes de tomar tierra en Chipre.

La más primitiva y pura fase griega de su carácter, en la que se le llama hija de Zeus y Dione, era la de una diosa que preside sobre el amor humano; es descrita como acompañada por su hijo Eros (Amor o Cupido), las Carites (Gracias), las Horas, Himeros (dios del deseo del amor), Potos (dios de las ansiedades del amor) y Peito (Suadela, o el suave discurso del amor). Pero su favorito especial era el joven pastor Adonis; su dolor a la muerte de éste, que fue causada por un jabalí salvaje, fue tan grande que no permitió que se le arrebatara el cuerpo sin vida de sus brazos hasta que los dioses la consolaron decretando que su amante podría continuar viviendo medio año, durante la primavera y el verano, en la Tierra, mientras que debería pasar la otra mitad con él en el mundo inferior, junto a Perséfone (Proserpina); una referencia al cambio de las estaciones, que encuentra su explicación en el hecho de que Afrodita era también diosa de los jardines y de las flores. Su presencia en la naturaleza se dejaba sentir en primavera, su ausencia en el invierno. Este cambio de las estaciones fue observado más tarde y celebrado en un festival en honor de Adonis, a lo largo del cual se reproducía una figura de éste, y se llevaban a cabo la ceremonia del entierro, con lloros y canciones de lamento; después de esto se elevaba un alegre grito: «¡Adonis vive y se ha levantado de nuevo!» Se llamaba Adonaia y Adonias, en referencia a este pasaje de amor. Junto a él su principal favorito era Anquises, a quien le dio un hijo llamado Eneas, que a través de su hijo Ascanio, o Yulo, se convirtió, según cuenta la historia, en el fundador de la gran familia Julia en Roma. Con la historia de Pigmalión, el Adonis de Chipre, en cuya estatua infundió vida con ocasión de uno de sus festivales, quizá se intenta transferir el mismo significado que con la alternativa muerte y resurrección de Adonis —es decir, el alternativo fervor y frialdad del amor, o el alternativo resurgir y helar de la naturaleza.

## MITOLOGÍA

El marido de Afrodita era Hefestos (Vulcano), cuyo modo de castigarla cuando la encontraba en compañía de Ares ya se ha narrado. Entre sus hijos, pero no de Hefestos, estaban Eros (Amor) y Anteros, Himeneo y Hermafrodita.

Pero si sentía especial debilidad por algunos, sentía fuertes antipatías por otros, y dejó ver esta tendencia en Hipólito, a quien mató; en Polifonte, a quien convirtió en un buho; en Arsinoe, a quien convirtió en piedra, y en Mirra, a quien transformó en un mirto. De su lucha y competición con Hera y Atenea por el premio de la belleza, que el príncipe troyano, París, le concedió, daremos un resumen más adelante, cuando hagamos referencia a la narración de la guerra troyana.

Como resultado de su poder para unir por medio del amor a todos los seres, ya en el cielo o en la tierra, o en el más negro Tártaro, llegó a ser vista como una diosa que presidía la vida del matrimonio y las ceremonias de matrimonio.



Efestos, o Vulcano



Hermes, o Mercurio

Lámina X.

## MITOLOGÍA

Tenía gran número de templos en la isla de Chipre, pero ninguno tan espléndidamente decorado como el de la ciudad de Pafos, adonde acudían cientos de visitantes para tomar parte en el festival anual y en las celebraciones en su honor. Allí también tenía ella un oráculo y, como Urania, era adorada en conjunción con Ares (Marte); el último hecho muestra que su conexión con este dios estaba fundada en las creencias religiosas del pueblo. Algunas veces, y en particular en su muy antiguo santuario en la isla de Citeres, y también en Esparta, Argos, y en la acrópolis de Corinto, se la representaba armada.

La alabanza a Venus no se generalizó en Roma hasta tiempos muy tardíos. Cada año se celebraba en su honor un festival llamado Veneralia; una gran parte de la ceremonia consistía en danzas y placeres apasionados en jardines y entre árboles florecientes. Tenía un templo en el Capitolio y otro en las puertas de la Colina estaba también consagrado a ella. El mes de abril era consagrado a ella, porque entonces las plantas y las flores brotaban o, como dice el mito griego, Adonis vuelve del mundo subterráneo.

Los símbolos de Afrodita eran la paloma, el carnero, la liebre, el delfín, el cisne y la tortuga, con la rosa como flor, el mirto y otras bellas plantas, la manzana y frutas de varias clases.

En Pafos la más antigua forma o imagen bajo la que fue adorada era la de una esfera o una pirámide, rodeada de antorchas ardientes o candelabros, como se puede ver en las monedas de Chipre; pero gradualmente, a medida que avanzaba el arte, fue tomando una forma más bella, continuamente se le añadían nuevos encantos, hasta que todos los recursos por expresar la imperiosa todopoderosa belleza se extinguían. En los mejores días del arte siempre fue representada vestida, en tiempos posteriores desnuda, y en diversas posiciones. La escena de su nacimiento del mar fue representada por Fidias, en la base de la estatua de Zeus en Olimpia, como teniendo lugar en presencia de los dioses del Olimpo, siendo recibida primero por Eros, que en todas partes se le llama hijo suyo. Uno de los cuadros más famosos de Apeles la representa como Venus Victrix, permaneciendo con un pie sobre un casco y elevando un escudo con ambas manos. De este tipo es la Venus de Capua y la Venus de Milo. En un templo erigido a ella como Euploia o diosa de los viajes prósperos, en Cnido, había una estatua de ella hecha por Praxíteles, que era celebrada por encima de todas sus otras estatuas en los tiempos antiguos y de la que la tan conocida Venus Medicean se cree que es una copia libre.

## PALAS-ATENEA O MINERVA

(Láminas XI y XII)

Llamada también Tritogenia o Tritonia y Atena, se la describe normalmente en los mitos que narran su nacimiento como saliendo a la vida, completamente armada, de la cabeza de Zeus, con sus rizos negros y fuertes, mientras todos los cielos y la tierra temblaban, el mar se agitaba en grandes olas y la luz del día se extinguía. Zeus, se dice, se había previamente tragado a su esposa Metis (Inteligencia), para evitar que ésta diera a luz a su hijo. La operación de abrirle la cabeza, para que Palas pudiera salir, fue llevada a cabo por Hefestos (Vulcano) o, según otras versiones de la historia, por Prometeo. Hay, sin embargo, otro mito que adjudica su origen a una conexión de Poseidón (Neptuno) con la ninfa Tritonis, añadiendo que Zeus solamente la adoptó como su hija. Pero esto no parece haber tenido ningún fundamento en la creencia general del pueblo, y parece haber sido sólo una invención de tiempos posteriores, cuando su nombre, Tritogenia, o Tritona, se había hecho ininteligible.

Ningún ser conectado con la Tierra, ya deidad o mortal, tuvo parte en su nacimiento. Era en su totalidad obra de su padre, el dios del cielo, que, como el mito caracteriza muy llanamente, la creó de una de las negras nubes de la tormenta, entre el rugido y estallido

## MITOLOGÍA

de la tormenta. Su carácter pues debe ser considerado como un complemento suyo. El propósito para el cual fue traída a la existencia debe haber sido el de que ella podría hacer lo que él planeaba, pero que, como el supremo e imparcial dios, no podía llevar a cabo. Ella es al mismo tiempo temerosa y poderosa como una tormenta, y, a su vez, gentil y pura como el calor del cielo cuando una tormenta se ha hundido para descansar y un aire de nueva vida se mueve por los refrescados campos.

Para expresar ambos lados de su carácter —terrible y poderosa, abierta, gentil y pura— tenía el doble nombre de Palas-Atenea: el primero se le aplicaba por su función como diosa de las tormentas —la que llevaba las égidas del escudo de la tormenta de su padre—. Y además, como Palas, se convirtió en diosa de la batalla —valiente, conquistadora, temible con la contemplación de sus égidas por muchedumbres enteras de héroes cuando la vejaban, e incluso conduciendo a Ares ante ella con el rayo de su lanza—. Al tiempo que mostraba el suave, gentil y celestial lado de su carácter, también, como diosa de la batalla, mostraba ese deseo de confusa muerte y desolación que distinguió a Ares, y que formaba el contraste que ya hemos mencionado entre las dos deidades de la guerra. Palas presidía las batallas, pero sólo para conducir las a la victoria y, a través de la victoria, a la paz y la prosperidad.

Cuando la guerra había sido librada, y la paz establecida —ya fuera entre la vida política de las naciones aquí en la Tierra o, entre las pasiones de los hombres— es siempre el resultado del conflicto y la guerra, es entonces cuando la diosa Atenea reina en toda su gentileza y pureza, enseñando a la humanidad a disfrutar la paz e instruyéndole en todo lo que da belleza a la forma humana, en la sabiduría y en el arte. Si observamos y mantenemos claro ante nuestras mentes estas partes de su carácter, la inseparable unión de ambos, y su acción y reacción sobre los otros, veremos que esta diosa, Palas Atenea, es una de las más grandes concepciones de un profundo sentimiento religioso, un ser a cuyas manos los píos griegos podrían, con la debida reverencia, encomendar su custodia.

La mutua relación de estos dos lados de su carácter queda suficientemente obvia en los varios mitos relacionados con la diosa. Procederemos a contar los principales de éstos, pero primero debemos llamar la atención sobre el punto de que Atenea está representada en el mito como virgen por siempre, despreciando los afectos que se dice se le ofrecieron con frecuencia. En vez de sugerir que era propensa, en el más mínimo grado, a las pasiones terrenas y debilidades, el mito muestra admiración por ser una personificación divina de la mente, siempre libre en sus movimientos; una personificación divina de la mente, siempre pía en sus movimientos; una personificación, al mismo tiempo, del origen de la mente del supremo Ser Divino: una prueba de que la mente no es ni femenina ni masculina, sino un poder sencillo e independiente que trabaja por toda la naturaleza.

En el transcurso de la guerra de los gigantes Palas prestó una muy valiosa ayuda a Zeus, en consejo y en hechos, siendo, de hecho, la causa de que llamara a Hércules para que acudiera en su ayuda y así completar con éxito la subyugación de los rebeldes.

Con una sola mano venció al terrible gigante Encelados; pero cuando el reinado de Zeus fue por fin establecido con firmeza, se puso a la tarea de ayudar y proteger a aquellos héroes de la Tierra que estaban empeñados en destruir las terribles criaturas y monstruos que había sobre ella. En esta condición fue el constante amigo de Hércules en todas sus dificultades y aventuras, y de Perseo, a quien ayudó a matar a la Gorgona Medusa, cuya cabeza llevó ella luego sobre sus égidas, y por esta razón obtuvo el nombre de Gorgofone, o Asesino de Gorgona. Con Hera protegió a los argonautas, y a su ayuda se debió el éxito con el que Teseo venció y mató a monstruos de todas clases. Estuvo junto a los griegos en su lucha contra Troya, que describiremos más adelante, y diseñó el modelo por el que, tras diez años de duración, llegó a su fin.

Pero, en tiempos de paz, su poder como diosa de toda clase de habilidades y manufacturas, tanto de claridad en el cielo, como de actividad mental, fue empleado uniformemente, como se ha dicho, para la prosperidad general o el bien. Las artes de hilar y tejer se describieron como invención suya. Enseñó cómo atender y cuidar a niños recién



## MITOLOGÍA

nacidos, e incluso el arte de curar fue atribuido a ella entre otros dioses. La flauta, también, fue invención suya. Cuando se convirtió en diosa de la guerra, era su deber instruir a los hombres en el arte de domar caballos, de ensillarlos y engancharlos a los carros de guerra —una tarea que la encontramos en la historia de Belerofonte, para quien enganchó al caballo alado Pegaso, y en la historia de Erictonios, en Atenas, el primer mortal que aprendió de ella cómo sujetar los caballos a los carros—. En una palabra, era la protectora de todas las personas empleadas en el arte y en la industria, de aquellos cuyos negocios eran en la tierra instruir y educar a la humanidad, y así ayudar a la felicidad general.

La principal escena de su influencia y acciones fue Ática, esa región de Grecia que, según el mito relatado anteriormente, ella obtuvo como su provincia especial y peculiar, tras una competición por él con Poseidón, el dios del mar. Allí su alabanza y honor sobrepasaba al de las otras deidades, y por ella recibió el nombre de la ciudad principal de la Tierra. La prueba visible y testimonio de su protección de Ática era el olivo de la Acrópolis de Atenas, que ella creó en un concurso con Poseidón, y del que los atenienses creían que provenían todos los olivos de Ática. El producto de los olivos era la principal riqueza de la tierra. Los antiguos autores nos cuentan una tierna historia sobre este olivo de la Acrópolis, que revela la firmeza con la que la creencia en su diosa estaba enraizada en la mente de la gente. Cuando los persas avanzaron con sus poderosas fuerzas contra Grecia, se dice que Atenea se presentó ante el trono de su padre y rogó por la conservación de la ciudad. Pero el destino había decretado otra cosa: Atenas debía perecer, para que una ciudad más noble y mejor pudiera levantarse de sus ruinas, y así Zeus fue obligado a rechazar la plegaria de su querida hija. Los atenienses se dieron a la huida, abandonando totalmente la ciudad, que luego invadieron los persas y la destruyeron totalmente con fuego y espadas, no dejando ni siquiera los olivos de la diosa. Pero, ¡oh!, como señal de que ella no había olvidado su ciudad incluso en ruinas, allí surgió de repente de la raíz que permanecía un nuevo brote, que, con asombrosa rapidez, creció a una altura de tres yardas, y fue considerado como un emblema de la regeneración de la ciudad. Con la ayuda de su diosa los atenienses fueron los primeros de todos los griegos en luchar en la famosa batalla naval que siguió en Salamina, en la que la flota persa, aunque ampliamente superior en número, fue totalmente destruida, mientras que las tropas situadas en tierra se vieron obligadas a escapar de Grecia con vergüenza e inmensas pérdidas.

Entre la gran variedad de títulos que recibió, algunos derivados de su función como diosa y otros de las localidades donde su adoración tenía un especial sentido en la gente, encontramos los nombres de «madre» en Elis, como consecuencia de su preocupación por los niños; en Atenas y varios otros lugares, Polias, «la protectora de las ciudades»; Soteira, «la salvadora»; Glaukopis, «la diosa de ojos azules»; Pártenos, «la virgen»; Hípia, «domadora de caballos»; Ergane, «señora de la industria»; Nike, «la victoriosa», y Mecanitis, «ingeniosa». Cada año se celebraba un festival en su honor en Atenas; este festival duraba varios días y se llamaba Panatenea, para conmemorar la parte que había tenido en la guerra contra los gigantes: cada cuatro años —es decir, cada tres años de la actual Olimpiada— se celebraba con redoblado esplendor. Se dice que este festival había sido instituido por Teseo, o al menos que su importancia provenía de él; en cualquier caso era un festival de una antigüedad muy grande: se formaban procesiones festivas, se llevaban a cabo juegos atléticos, mientras se celebraban sacrificios y banquetes a gran escala —todos los atenienses, ya en casa o en colonias, tenían el privilegio de tomar parte—. Los premios en los juegos consistían en grandes vasijas de barro pintadas rellenas de aceite puro de oliva, el producto de los árboles sagrados de Atenas. De estos jarrones un pequeño número ha sido conservado hasta nuestros tiempos. En un lado está pintada una figura de una diosa luchando en actitud de sacar una lanza, con una columna a cada lado de ella, que representan el hipódromo. En el reverso hay una vista de la competición en la que un nuevo vestido o *peplos*, tejido y bordado para la diosa por un número selecto de mujeres y jóvenes de Atenas, era llevado por la ciudad extendido como una vela en un mástil, colocada sobre una carreta en forma de barco. En esta procesión toda la población de Ática tomaba parte: los jóvenes de la nobleza a caballo o en carros, los soldados con las armas, y la burguesía con sus esposas e hijas con vestidos de fiesta. El nuevo traje estaba destinado

## MITOLOGÍA

a la muy antigua estatua de Atenea que se conservaba en el Erecteón. Esta costumbre de colocar ropas reales en las estatuas parece haberse transmitido desde tiempos remotos, cuando el arte de la escultura era igual a la tarea de imitar la figura humana, y no es improbable que la estatua de Atenas, de la que estamos hablando, datara de esa temprana época. Los magistrados de Atenas ofrecían sacrificios a esta al comienzo de la primavera. Los servicios de su santuario eran conducidos por dos vírgenes elegidas para el periodo de un año.



Palas-Atenea, o Minerva



Apolo



Helios, o Sol

## Lámina XI.

En Roma la adoración a Minerva era conducida con mucho celo como la de Atenea en Atenas; su carácter como diosa de la sabiduría y sensato pensamiento era admirablemente calculado para atraer a un pueblo como el de los romanos. Era protectora de sus artes e industrias, de las operaciones domésticas de hilar, tejer y bordar, justo como lo era entre

## MITOLOGÍA

los griegos. En Roma tenía varios templos, uno de los más antiguos era el del Capitolio. Un festival, que duraba desde el 19 al 23 de marzo, se celebraba anualmente en su honor. Pero el objeto relacionado con ella, que los romanos veneraban sobre todas las cosas, era el Paladio, o figura antigua de la diosa, cuya historia original era que había venido del cielo y desde allí se había convertido en propiedad de la familia real de Troya, y cuya posesión se había identificado siempre con el seguro de estabilidad de esta ciudad. Pero en el curso de la guerra entre los griegos y los troyanos fue sacada en secreto por Diomedes y Ulises, tras lo cual sobrevino la captura de la ciudad por medio del caballo de madera. Otra versión de la historia dice que Eneas se la llevó con él cuando huyó de la ciudad, y a consecuencia de la inconsistencia de la historia sucedió después que más de una ciudad reclamó la posesión del Paladio real —como, por ejemplo, Argos, Atenas y Roma—. Donde se creía que estaba, allí existía la firme convicción de que la resistencia de la ciudad dependía de la posesión de la imagen, por lo que sucedió después que la expresión Paladio fue empleada en un sentido más amplio para designar objetos a los que se atribuía una importancia similar, y cuando, por ejemplo, oímos «el Paladio de la Libertad fue llevado» entendemos que la principal prevención y seguridad de libertad se ha perdido. Los símbolos de Atenea son el buho, el gallo, la serpiente y el olivo.

En las obras de arte Atenea generalmente aparece como una virgen de aspecto serio, armada con un casco, escudo y lanza, llevando vestidos largos y en su pecho la égida, con un borde de serpientes, y la cara de Medusa en el centro. A menudo está acompañada por un buho. De las muchas estatuas que hay de ella, las dos más famosas de la antigüedad como obras de arte son las del escultor Fidias: la de oro y marfil estaba en su gran templo en Atenas, el Partenón. Se da cierta idea de ella en la lámina XII, que representa una restauración de una presumible copia original.

La otra era de bronce (lámina XI), de tamaño colosal, estaba en la Acrópolis, coronando el templo que acabamos de mencionar; la cresta de su casco y punta de su lanza eran visibles desde el mar desde un punto tan lejano como el cabo Sunio, el punto más al sur de Ática. Su actitud era la de prepararse para arrojar la lanza, y el título que tenía, el de Promacos, o «Vanguardia de batalla». Se puede ver una representación de la estatua en las monedas de Atenas en las que se da una vista de la Acrópolis.

El último documento que tenemos de la estatua de oro y marfil se sitúa en el año 375 d.C, y cómo y cuándo pereció es todavía un misterio. La actitud de la estatua de bronce existe, se cree, en varias pequeñas estatuillas, de las cuales hay una, que fue encontrada en Atenas, en el Museo Británico. En las jarras pintadas encontramos muchas representaciones de su nacimiento, de su lucha con los gigantes, de su ayuda a los héroes, tales como Perso y Hércules, en sus hazañas. Los temas de las esculturas, ahora en el Museo Británico, que decoraban los frontones del Partenón, eran, en el frente, su nacimiento, y en la parte de atrás, su lucha con Poseidón. En el Erecteón de Atenas había una antigua figura de la diosa, que se creía había caído del cielo; mientras que otra antigua figura de ella, propiamente llamada el Paladio, se conservaba en la ciudad bajo el cuidado de una familia sacerdotal llamada Bizigi. También se creía que había caído del cielo. En su presencia se celebraban los juicios de casos de sangre.

## FEBO-APOLO Y HELIOS O SOL

(Lámina XI)

Del Sol viene nuestra luz física, pero esa luz es al mismo tiempo un emblema de la iluminación mental, del conocimiento, de la verdad y de la justicia, de toda pureza moral, y a este respecto se hacía una distinción entre un fenómeno físico y mental —una distinción que colocaba a Febo-Apolo en un lado y a Helios en el otro—. Según esto, Febo-Apolo es el dios oracular que lanza luz en los oscuros caminos del futuro, que mata a Pitón, ese monstruo de la oscuridad que hacía al oráculo de Delfos inaccesible. Es el dios de la música y la canción, que sólo se oye allí donde reinan la luz y la seguridad, y donde la posesión de

## MITOLOGÍA

los rebaños está libre de todo peligro. Helios, por otra parte, es el fenómeno físico de la luz, la órbita del Sol, que, invierno y verano, sale y se pone en el cielo. Su poder de sacar secretos a la luz se ha visto ya en la historia de Vulcano y Venus.

El mito de Apolo es, como el de Afrodita, uno de los más antiguos del sistema griego, pero, a diferencia de este último, que al menos en parte se puede rastrear hasta la influencia oriental, es un puro producto de la mente griega. No hay duda de que ciertas naciones orientales tuvieron deidades del Sol y de la luz similares en algunos puntos a Apolo, pero esto sólo prueba el simple hecho de que contemplaran los movimientos del Sol y de las operaciones de la luz de una manera general igual que los griegos. Hemos visto en los capítulos anteriores cómo el cielo, la tierra, el mar y el mundo inferior eran personificados por seres divinos del alto orden, mientras que de la misma forma otras fuerzas y poderes en la naturaleza eran imaginadas como seres. En el mito de Apolo encontraremos representadas las varias operaciones de la eterna luz del Sol.

Son los rayos del Sol, o las flechas de Apolo, las que por todas partes, como muestran los campos y jardines, aceleran la vida y la llevan hacia la madurez; a través de ellos surge una nueva vida alrededor, y en el calor de su suavidad la amable luz de la voz jubilosa de la naturaleza se oye y despierta un eco en el alma humana. Al mismo tiempo estas flechas destruyen la vida de las plantas y los animales; incluso el hombre cae bajo ellos en los climas del Sur, como Grecia. Su luz penetra los oscuros recodos y es capaz de alcanzar hasta los lugares más recónditos. Todas estas ideas están representadas en el mito de Apolo, que es concebido de varias formas correspondientes al agradable resplandor del Sol, con todas sus amistosas influencias: (1) como la personificación de la juventud y la belleza; (2) como dios de las bendiciones terrenas; (3) como dios de los rebaños que pacen en los campos calentados por él, un atributo en el que aparece pastoreando el ganado de Laomedonte, que se multiplicaba mucho bajo su cuidado, y cuando estaba solo tocaba su flauta, hasta que las bestias eran atraídas desde sus madrigueras; (4) como dios de la medicina, que se ocupaba del crecimiento de plantas curativas; (5) como dios de la música, porque por todas partes se oían los felices y alegres sonidos, cuando estos amables rayos extendían su luz y calor sobre la naturaleza; (6) como dios de los oráculos que revelan los secretos del futuro, como la luz de los cielos que despeja toda la oscuridad y detesta la lúgubre nocturnidad.

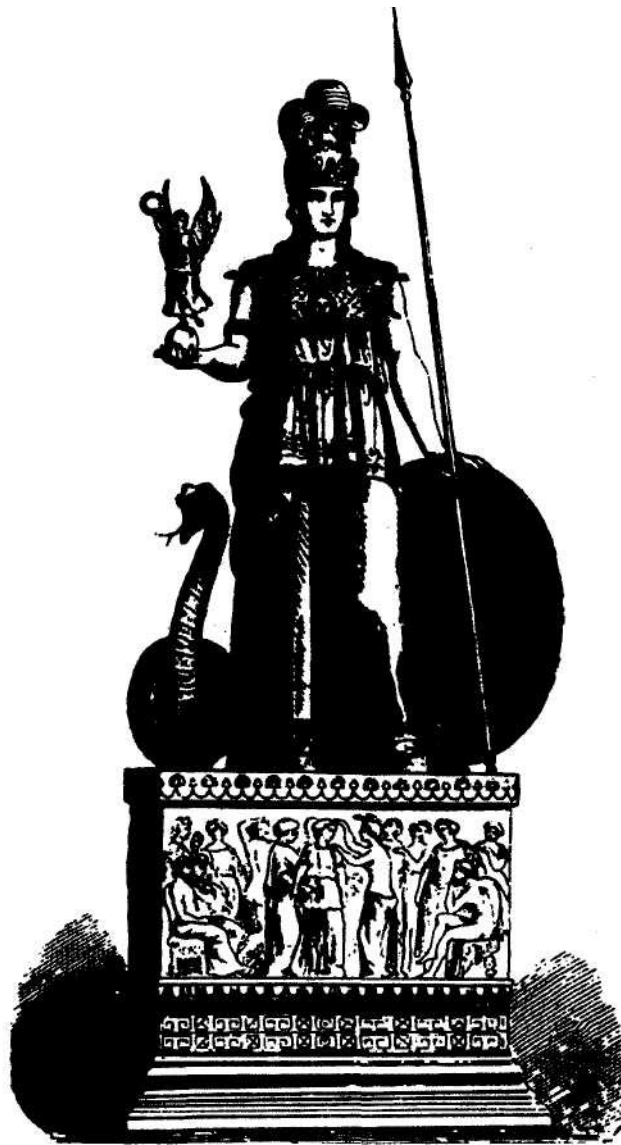
El Sol aparece siempre joven y poderoso en los cielos, y así también debe adjudicarse a Apolo la eterna juventud, la fuerza y la resistencia. Por esta razón se convirtió en protector de los jóvenes que se dedicaban a competiciones atléticas, así como a la guerra. Pero el calor del verano produce plagas, y así también es necesario mirar a Apolo como la causa de las mismas, como dios de la muerte, cuyas flechas que no yerran llevan la destrucción con ellas. En esta última fase de su carácter encontramos que le llaman Carnios, y se le alababa con particular celo en Esparta, donde se celebraba un festival anualmente en su honor en el mes de agosto, en el que toda la población se retiraba de la ciudad y acampaba en tiendas en la vecindad, como un ejército sitiado: el objeto de esto era que, viviendo en tiendas, podían evitar los efectos injuriosos de la intensa luz de los días caniculares. El nombre de este festival era las Cárneas. Como una ceremonia religiosa, la intención era apaciguar a los temibles dioses, y por tanto se asistía a ella con gran reverencia en Esparta, y de allí se trasplantó a Cirene, una colonia griega en la costa norte de África, a las islas de Rodas y Sicilia, y a las ciudades griegas del sur de Italia —tales como Tarento y Sibaris—. El más refinado de los templos en honor a Apolo era Amiclae.

Otro aspecto de su carácter, en el que combinaba su poder destructor con su función como dios de la juventud y de la floreciente vegetación, está representado en el mito del que derivó el título de Jacinto, que disfrutó de una forma de alabanza que era en su mayor parte peculiar al Peloponeso, la moderna Morea, que se extiende por toda la costa del Sur, hasta Sicione, Mesenia, Amiclae y Esparta. Iba acompañada de lamentos que se cantaban de lugar en lugar, y por competiciones poéticas, intentando comunicar la idea en toda la ceremonia de la transitoriedad de la naturaleza y la vuelta de la vida con el paso del tiempo. En este espíritu el festival de Jacintias se celebraba anualmente en Esparta en julio y duraba

## MITOLOGÍA

nueve días, comenzando con tristeza y expresión de dolor y concluyendo con alegre regocijo.

El mito con el que se relaciona este festival nos cuenta cómo Apolo accidentalmente mató, al arrojar sus dados, al bello Jacinto, el hijo menor de Amidas, por quien él sentía mucho afecto; o, en otra versión, cómo Céfiro, el dios del viento, que también amaba al muchacho, arrojó el disco a la cabeza de Jacinto, por celos hacia Apolo. El dolor al comienzo del festival de los Jacintias era para conmemorar su muerte, mientras que la creencia de que se había transformado en la flor que salía donde cayó su sangre, y que lleva su nombre, daba ocasión más tarde a sentimientos felices de confianza en su vuelta. Claramente el objeto del mito, como el de Perséfone, era apuntar a la decadencia alternativa y vuelta de la vida en la naturaleza, que en este ejemplo está concebido bajo la forma de un joven, mientras que el disco de Apolo es claramente el símbolo del Sol, que quema la vegetación.



Palas-Atenea, escultura de Fidias

MITOLOGÍA  
Lámina XII.

Niobe

## Lámina XIII.

Una idea similar parece correr por la historia que relata cómo Apolo y Artemisa, ofendidos por Niobe porque, con el orgullo de madre, había presumido de que sus hijos superaban en belleza a los de Leto, dispararon a sus hijos —Apolo a los hijos y Artemisa a las hijas—. Cuando uno tras otro habían caído por el enfado de las deidades, todas menos la hija más joven, Niobe, con su hijo cogido a ella, imploró con angustia que se perdonara la vida del último de sus muchos hijos, pero no pudo evitar el disparo fatal. Cuando disparó, el corazón de su madre se convirtió en una piedra y no quiso murmurar ni quejarse. Ella fue transformada, se dijo, en una roca, por la que corrían sus lágrimas en silencio (ver lámina XIII).

Mientras algunas veces producía una muerte agradable con sus flechas, Apolo otras veces, como durante la guerra de Troya, cuando tomó parte contra los griegos, parece ejercer su poder destructor con furia irresistible. Filas enteras de hombres luchando caían muertas cuando él sacudía su égida, y los muros levantados por los abatidos griegos caían como estructuras de arena hechas por niños como un juego.

## MITOLOGÍA

Como dios del Sol en su amistosa influencia sobre la cara de la naturaleza, encontramos a Apolo llamado Targelio, y en el mes de mayo se celebraba en su honor en Atenas un festival llamado Targelias, para celebrar la maduración de los frutos de los campos bajo el calor del Sol y al mismo tiempo para servir como festival de expiación en memoria de los sacrificios de los antiguos días. En agosto se celebraba otro festival en Atenas, llamado Metageitnia, en el que se pensaba que Apolo, como dios de la cosecha y de la abundancia, entretenía a otros dioses y despertaba sentimientos amables entre sus adoradores. En octubre se presentaban ante él los primeros frutos del campo como un sacrificio y en septiembre se celebraba un festival en el que era invocado como auxiliador en la batalla. Bajo el título de Nomios era considerado por los pastores como su dios patrón. Pero la agradable influencia del Sol se sentía en el mar así como en la tierra, y por esta razón se le llamaba Apolo Défico, y bajo esta capacidad se le adoraba, entre otros lugares, en Atenas, donde su templo, llamado Delfinio, fue en tiempos antiguos un lugar de refugio y una corte para el juicio de crímenes capitales. En mayo se celebraba un festival anual, llamado Delfinias, para conmemorar el tributo de siete niños y siete niñas, que Atenas había sido obligada a mandar a Creta cada año en tiempos remotos para ofrecer como sacrificio al minotauro.

Como dios del Sol en su curso anual, se pensaba que Apolo pasaba el invierno en una región del Norte, entre el pueblo mítico de los llamados hiperbóreos, donde siempre había luz. A medida que se acercaba el invierno los poetas cantaban canciones de despedida en su honor. En su nacimiento Zeus le dio una *mitra* (o garra), una lira y un carro tirado por cisnes, en el que tenía que seguir hasta Delfos, pero los cisnes le sacaron de la tierra brillante de los hiperbóreos. Cuando vino el verano los sacerdotes de Delfos aclamaron su vuelta con canciones festivas. La voz del ruiseñor le dio la bienvenida. En Tebas cada ocho años se celebraba un original festival en honor a Apolo Istmenio, el Dafneforia; la ceremonia consistía en una procesión en la que se llevaba una rama de olivo con coronas y representaciones del Sol, la Luna, las estrellas y los planetas, y que se llamaba Copo. De la afirmación de que el número de coronas era 365, para indicar los días del año, se puede deducir que el festival como nosotros lo conocemos no era de gran antigüedad, ya que se usaron símbolos que eran obviamente de origen más tardío. Por otra parte, se puede suponer, por el carácter de Apolo como dios sol, que la ceremonia había existido en una forma más simple en tiempos anteriores. El número siete era sagrado para él. Los cisnes sagrados hacían un círculo siete veces alrededor de la isla de Délos en su nacimiento, que ocurría el día séptimo del mes. De aquí tomó el título de Hebdomeo.

Una de las más antiguas formas de su adoración parece haber sido aquella en la que era considerado simplemente como dios de la luz, y llamado Licio, siendo el centro original de su adoración Licia, en el sudoeste de Asia Menor.

Volviendo ahora a esa faceta de su carácter en la que representa la luz del Sol como símbolo de un poder omnipresente y conocedor de todo, encontramos a Apolo considerado como el gran dios de los oráculos, con Delfos como el centro principal de su actividad. Sus oráculos eran entonces comunicados a través de una sacerdotisa, que tenía el título de Pitia, que se sentaba en lo alto de un sagrado trípode de oro que estaba colocado en la apertura de una sima en la roca. De esta sima salía una continua corriente de vapor frío, que conducía a la sacerdotisa a un estado de locura cuando se sentaba sobre ella. Su método de hacer profecías era el de pronunciar delirantes palabras o sonidos, que personas educadas para este propósito anotaban y ponían en verso, generalmente de una forma tan astuta que tenían, en vez de un claro e inconfundible sentido, un doble y confuso significado.

Para dar un ejemplo: el oráculo, cuando fue consultado por los atenienses para pedir un consejo sobre cómo encontrar el mejor acercamiento a las fuerzas persas, dijo como respuesta: «Confía en tu ciudadela de madera.» Los sabios atenienses interpretaron mal esto y procedieron a proteger la acrópolis con empalizadas de madera, que naturalmente ni por un momento podrían resistir los ataques del enemigo. Temístocles, sin embargo, y los hombres más jóvenes del momento declararon que las palabras se referían a la flota y

## MITOLOGÍA

lograron convencer a la gente para que cogiera los barcos; resultado de todo esto fue la gloriosa victoria de Salamina. Si la interpretación de los sabios hubiera sido aceptada mayoritariamente, el oráculo habría tenido la respuesta preparada: que había querido decir la flota. Fue sólo con trucos así con los que el oráculo de Delfos, inteligente y con gran visión como lo eran los sacerdotes, pudo mantener su reputación de no fallar nunca y su vasta influencia.

De la misma naturaleza, pero aparentemente más antiguos, eran los oráculos de Apolo en Asia Menor; como por ejemplo los de Colofón y Dídimo, cerca de Mileto, el último de los cuales estaba en manos de la familia sacerdotal de Branchide. Algunas veces el dios ejercía el poder de comunicar el don profético a los mortales, como hizo con Casandra y con Deifobeia, una hija de Glauco. Esta última vivía en una gruta junto a la ciudad de Cumas, en la Campania de Italia, y era conocida con el nombre de Cumas Sibila. Fue de ella de la que Tarquino el Orgullosa, el último rey de Roma, adquirió los tres libros de las Sibilas que contenían importantes profecías sobre el destino de Roma, y que era considerado con gran reverencia por los romanos. Se conservaron con gran cuidado en el Capitolio hasta el tiempo de Sula, cuando desaparecieron en un incendio. En Grecia también fue un famoso profeta o adivino, y favorito de Apolo, Epiménides, de quien el mito dice que cuando un pastor se quedaba dormido en una gruta dormía durante cincuenta y seis años, y al despertarse se encontraba dotado del don profético a un alto nivel.

Conectada con su don de profecía estaba su sabiduría en el arte de la música. Porque no sólo se expresaban en verso los oráculos, sino también con melodías, que cuando surgían espontáneamente se pensaba que tenían su origen en una inspirada contemplación del futuro. Como dios de la música, era líder de las Musas, Musageta, y él mismo tocaba una maravillosa lira que Hermes había hecho para él.

En Delfos se le llamaba Apolo Pitio, y disfrutaba de varios festivales anuales, tales como los Teofania, para celebrar su vuelta de las Hiperbóreas, y los Teoxenia, en los que, coincidiendo con el tiempo de la cosecha, él debía recibir a los otros dioses en su hospitalaria mesa. El principal festival, sin embargo, era aquel en el que se celebraban los Juegos Pitios. Estos juegos habían sido instituidos para conmemorar la victoria de Apolo sobre el dragón en Delfos. Se celebraban al principio cada siete años, después cada nueve y más tarde cada cinco años.

Como estaba poseído de la eterna juventud, y tenía la mejor forma atlética concebible, Apolo se convirtió en patrón de las competiciones atléticas de los jóvenes, y en esta condición estaba junto a Hércules y Hermes. Era también el dios al que las personas contaminadas, bien por la enfermedad o el crimen, acudían para ser purificadas, y en esta ocasión su alto poder era invocado frecuentemente y seriamente por una gran parte del pueblo. Era, así pues, propiamente visto como el padre de Asclepio (Esculapio), el dios de la medicina.

La historia del nacimiento de Apolo es que él, con su hermana melliza Artemisa, era hijo de Zeus y Leto (o Latona); que Leto, tras vagar mucho por aquí y por allá, perseguida por la celosa Hera, al fin encontró cobijo en la isla de Délos, en el mar Egeo, y allí dio a luz. Se decía que, hasta aquel momento, aquella isla había sido sólo una roca baldía arrojada al mar, pero que había quedado fijada en su posición actual con ocasión del nacimiento de Apolo y Artemisa, un hecho que fue celebrado por un rayo de luz de oro que fue lanzado sobre la isla, mientras cisnes sagrados volaron rodeándola siete veces. Esto fue en mayo, y por esta razón su festival en Délos, Ios Delia, se celebraba en ese mes. Pero Leto fue obligada, por la persecución de Hera, a abandonar a sus hijos. Fueron confiados a Temis, un nombre que significa «justicia» y que indica aquí el indiscutible sentido de derecho presente con Apolo desde su nacimiento. Por ella fue él alimentado con ambrosía y néctar, por lo que creció tan fuerte y también tan rápido que sólo a las pocas horas de su nacimiento era un joven de resplandeciente apariencia y escapó de su nodriza divina, proclamando que su destino era ser un arquero, un tocador de lira y dar verdaderos oráculos a la humanidad.

Para conseguir el fin de su ambición se dispuso a hacer un peregrinaje en busca de un



## MITOLOGÍA

lugar apropiado para un oráculo, ni demasiado público ni demasiado retirado. Tras buscar por muchas regiones de Grecia llegó al tranquilo valle rocoso de Delfos, o Pito, que reconoció como el lugar deseado, por su pacífica posición en el corazón de Grecia. Más aún, había habido un oráculo allí de Temis desde un tiempo remoto, que estaba deseando entregar sus deberes al joven dios. Un terrible dragón, sin embargo, llamado Pitón, estaba en medio del camino, impidiendo su entrada, e intentó repelerlo; pero en vano, porque el joven dios, confiando en el valor de sus flechas, que nunca fallaban, atacó al monstruo y lo mató tras un breve combate. De esta forma adquirió su oráculo famoso en todo el mundo, y por su victoria sobre el dragón obtuvo el título de Pitio.

Desde ese momento, con una excepción, Apolo permaneció en posesión indiscutible del sagrado trípode y oráculo de Delfos, y fue entonces cuando tuvo que enfrentarse a Hércules, porque como la sacerdotisa celebrante no hacía la profecía como él quería, descargó contra ella su violencia y se la llevó del trípode. Apolo se precipitó en ayuda de la sacerdotisa, y Zeus tuvo que calmar la pelea entre sus dos hijos, que después vivieron como los mejores amigos.

Entre los otros incidentes de su vida, se cuenta que Apolo una vez provocó la ira de Zeus y fue expulsado durante un tiempo fuera del Olimpo, por haber disparado a algunos de los cíclopes en venganza de que Zeus hubiera disparado a Asclepio (Esculapio), un hijo de Apolo, con un rayo. Durante su exilio en la Tierra actuó como pastor para su amigo Admeto, rey de Feres, en Tesalia, y de nuevo en la misma condición para Laomedonte, príncipe de Troya. Vejado por su destierro, se unió con Poseidón en un intento de destronar a Zeus. Pero el plan falló y ambas deidades fueron en consecuencia sentenciadas a ayudar a construir los muros de Troya. Laomedonte rechazó darles el pago acordado por el servicio y Apolo se vengó enviando una horrible pestilencia que despobló la ciudad y las vecindades de Troya. Durante el tiempo de su servidumbre tuvo también una pelea con Pan, que insistió en que la flauta era mejor instrumento que la lira. La decisión, que le fue dejada a Midas, rey de Lidia, falló en favor de Pan, por lo que Apolo castigó a Midas haciendo que le crecieran las orejas como las de un asno. Marsias, también, se había jactado de que podía superar a Apolo en el arte de tocar la flauta, y por esto tuvo que sufrir el cruel castigo de ser quemado vivo.

En Roma la adoración de Apolo no fue establecida hasta el 320 a.C, año en el que se levantó un templo para él a consecuencia de una pestilencia que había visitado la ciudad. Más tarde se erigió un segundo templo en la colina Palatina. Los juegos Apolinos se instituyeron durante la segunda guerra púnica.

Los poetas griegos no hicieron distinción en tiempos posteriores entre Apolo y el dios del Sol Helios. Y poco también distinguieron los romanos entre Apolo y Febo. En ambos casos la confusión surgió del hecho de que la idea fundamental de ambas deidades era la de dioses del Sol. El título de Febo designaba simplemente a Apolo como dios de la luz pura, en particular de la luz de los cielos, y esta fase de su carácter se hizo más llamativa por el hecho de que el nombre de su madre era Leto, «oscuridad», exactamente «diosa de la noche oscura». Pero éste, su significado original, con el tiempo se perdió de vista en la variedad de otras funciones que él asumió. Helios, o Hiperión, por el contrario, permaneció, hablando claramente, solamente como la órbita del Sol que es visible en los cielos por el día y desaparece por la noche en un curso regular. Ése fue el único significado que tuvo. El número siete era sagrado para él, como lo era para Apolo, y en la isla de Trinacria, que se supone era Sicilia, se decía que tenía siete rebaños de vacas y siete rebaños de corderos, con cincuenta animales en cada uno, que nunca aumentaban o disminuían en número. Era uno de sus placeres verlos pastar cuando se levantaba por la mañana y cuando descendía por la tarde.

De los hijos de Helios el más famoso es Faetón, de quien se dice que una vez tuvo una disputa sobre su origen con Epafos, un hijo de Zeus e lo, y en consecuencia rogó a Helios que, si realmente era su padre, que lo probara concediéndole un ruego; entonces Helios llamó al río Estigia para que fuera testigo de que no rechazaría su petición. El ruego fue que

## MITOLOGÍA

se debería permitir a Faetón, por un día, conducir el carro del Sol. Helios, atónito por el atrevimiento del ruego y alarmado por el peligro que amenazaba a su hijo en tal empresa, intentó persuadirle de tomar tal determinación. Pero Faetón sólo se aferró a la súplica más firmemente, y Helios, encontrándose atado por su juramento, instruyó a su hijo en cómo conducir y manejar a los caballos, y le entregó la tarea por un día. El joven, sin embargo, como no estaba habituado a la tarea, y no conociendo la forma adecuada, pronto se vio confundido y perdió su fuerza y sus sentidos. Los caballos alados se salieron del camino apropiado y llevaron el carro del Sol tan cerca de la Tierra que en algunos puntos ésta se incendió, las fuentes se secaron los ríos comenzaron a hervir y parte de la raza humana se volvió de color negro. Zeus, alarmado por el inesperado peligro en el que tanto la Tierra como el cielo habían sido expuestos, mató a Faetón con un rayo y le tiró del carro del Sol al río Eridano. Las tres hermanas de Faetón, Faetusa, Egle y Lampecía, lloraron por él mucho tiempo, y finalmente se transformaron en pinos, que colgaban sobre las laderas del río, y las lágrimas que continuamente fluyeron desde ellos se convirtieron en ámbar por el sol (*elektron*).

Cieno, el amigo de Faetón, lamentó profundamente su pérdida y se transformó en un cisne, mientras que Helios estaba tan apenado por la muerte de su hijo que sólo los ruegos de los dioses pudieron convencerle de que retomara las riendas del carro del Sol.

Los símbolos de Helios eran cabezas de caballos, una corona de siete rayos, una cornucopia y una fruta madura. Los símbolos de Apolo eran el lobo, el cisne, el cuervo, el venado, el delfín, el laurel y la lira.

En las obras de arte a Apolo normalmente se le representa con la figura de un joven atleta —quizá la más bella estatua que existe de él sea la de Apolo del Belvedere, del Vaticano—. Tiene el pelo largo, y normalmente atado, como el de su hermana Artemisa, en un gran nudo sobre la frente. En la representación de Musageta lleva vestidos largos y amplios con un cinturón a la altura de la cadera, una diadema alrededor de la cabeza y largas trenzas que le caen sobre los hombros. Aunque su representación normal es aquella donde aparece tocando la lira, o descansando después de hacerlo, como en la lámina XI. También le encontramos con un arco y flechas, como Sauroctono, matando un lagarto, sosteniendo su égida para destruir a su enemigo y presenciando el azotamiento de Marsias.

## ARTEMISA O DIANA, Y SELENE O LUNA

(Láminas XIV y XV)

Originariamente Artemisa era la personificación divina de la Luna, justo como su hermano Apolo era originalmente dios del Sol. Pero por grados, porque la Luna vino a ser considerada como el Sol, por una parte como una órbita meramente iluminativa y por otra como poseyendo, según se creía generalmente, una influencia sobre la vegetación y sobre la vida humana y animal aparente o real, allí creció una distinción entre la Luna diosa de dos clases, correspondientes al dios Sol de dos clases. Una era Selene, o Luna, cuyo significado era meramente el de la órbita de la noche, como Helios, el Sol, era de la órbita del día. La otra era Artemisa, o Diana, que abrazaba en su condición todas las funciones ejercitadas por la Luna en la vida terrena, y según esto, como Apolo, se convirtió en tema de una creencia religiosa desarrollada durante mucho tiempo; mientras el mito de Selene, por el contrario, como el de Helios, no era sino una pequeña y escasa mejora sobre él.

Grande como era la variedad de las influencias reales y fantásticas de la Luna sobre la

## MITOLOGÍA

vida natural, proporcionalmente grande fue la variedad en el mito de Artemisa —una localidad de adoración algunas veces, otras un punto de vista particular de su carácter determinaban el estado de éste—. Y aún más, deberíamos observar que muchas características peculiares de los mitos de Artemisa se pueden atribuir al hecho de que fuera hermana gemela de Apolo, cuyas cualidades espirituales internas se creía que ella compartía.

Se observaba que la vegetación de las tierras sureñas cálidas se extendía y florecía más bajo la rápida influencia de la frialdad de la noche y la caída del rocío, que a menudo durante meses enteros sustituía las ausentes lluvias. Se sabía por experiencia que la caída del rocío es más copiosa cuando el cielo está claro y la Luna vierte toda su pura luz —y por tanto a Artemisa se adjudicaba la causa de la fertilidad en esta dirección—. Por celos se creía que rugía por la noche por bosques y bosquecillos, sobre colinas y valles, acompañado de las ninfas de las fuentes; junto a ríos, fuente y pantanos se sentía su presencia. Pero la presencia de la Luna en los cielos daba seguridad a los viajeros y a los rebaños, especialmente del ataque de animales salvajes, cuya enemiga se pensaba que era Artemisa. Bajo el título de Agrotora era la patrona de la diosa de los cazadores; su lugar favorito de caza era Arcadia, con sus numerosas colinas y valles bien poblados por árboles y con abundante agua. Aquí era adorada bajo la forma de un oso, y se llamaba Caliste, mientras que los arcadios, o el pueblo de los osos, presumían que descendían de ella.

MITOLOGÍA



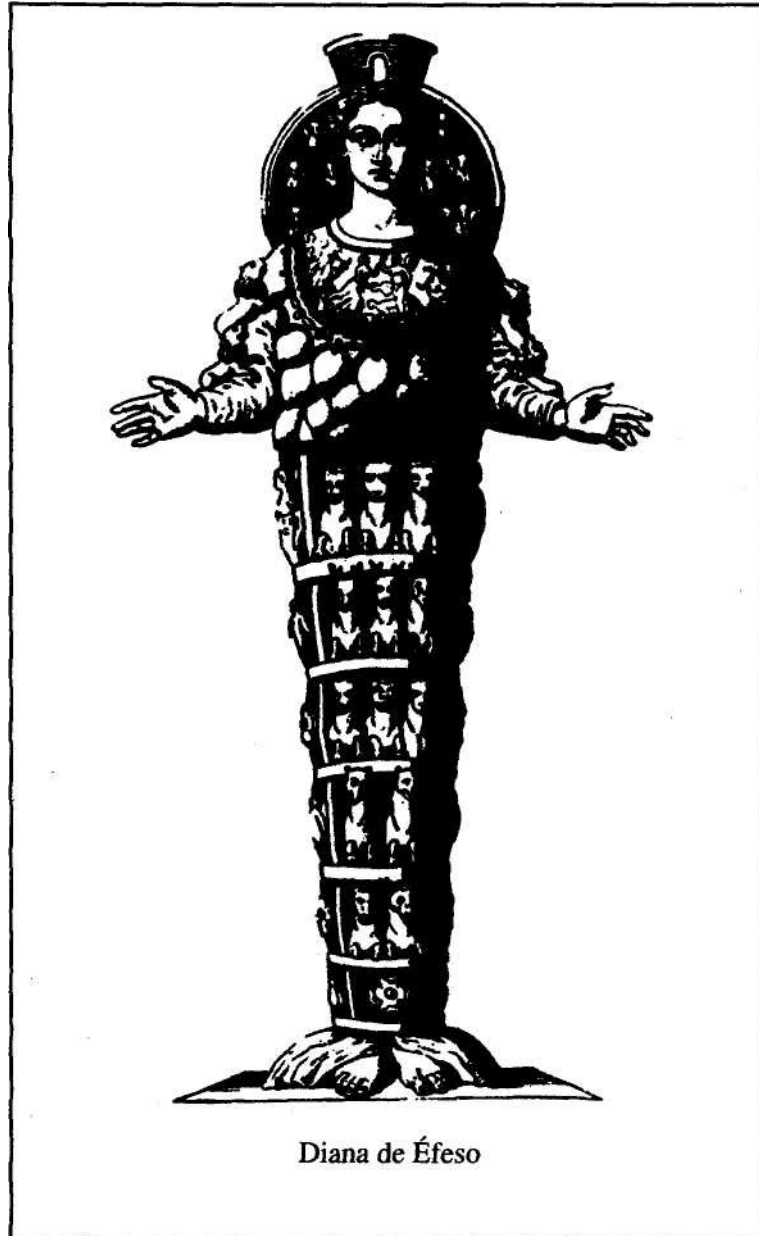
Artemisa, o Diana



Dionisio, o Baco

Lámina XIV.

## MITOLOGÍA



Diana de Éfeso

Lámina XV.

Por otra parte, la periódica ausencia de la Luna de los cielos, que sólo podría haber sido considerada como un acto voluntario por parte de la diosa, mostraba que, aunque opuesta a los animales salvajes, también podía usarlos para castigar a los hombres, y para ilustrar esto se contaba la historia de que ella había enviado entre los etolios el llamado jabalí Calidón, que devastaba sus campos, hasta que tras una gran cacería Meleagro y Atlante le dieron muerte. Como cazadora su animal favorito era el venado, porque su rapidez le daba la mejor oportunidad para practicar su método de captura, que era mediante el arco y la velocidad de sus pies. Como ejemplo de la forma tan severa con la que castigó al buscado asesino del venado, está la historia de cómo por tal crimen por parte de Agamenón ella detuvo a la flota griega, en su camino a Troya, en el puerto de Aulis, y extrajo de él el sacrificio de su hija, Ingenia. Actaeón, el cazador, había visto a la diosa bañándose y por esta ofensa a su pudor le transformó en un venado, que fue devorado por sus propios sabuesos —una historia que parece ilustrar la influencia destructora del Sirio—. Otro cazador a quien mató con sus dulces flechas fue Orion, una personificación de la constelación brillante, que al principio del verano se ve temprano por la mañana en el Este, donde permanece hasta que se extingue su luz por la mañana. Para expresar esto en forma

## MITOLOGÍA

de mito, se decía que Orion había sido demasiado opresor en sus avances hacia Eos, la mañana, y por esto la diosa de la Luna lo había matado.

Por la coincidencia observada entre los cursos de la Luna y el flujo y reflujo de las mareas, Artemisa vino a ser considerada como una diosa que protegía la ocupación de los pescadores, no sólo en la orilla y en los brazos del mar, sino también en lagos y ríos. En este carácter llevaba el nombre de Dictina, o Britomartis, y era alabada con celo entre otros lugares en la isla de Creta, donde, para dar cuenta de sus otros dos nombres, se contaba la historia de que, habiéndose arrojado desde una roca al mar, para escapar de la persecución de Minos, se había caído en la red de un pescador.

De los alegres sentimientos despertados por la serena luz de Luna, y quizá en parte por la relación con Apolo, se la describía como aficionada a la música y a la danza —un aspecto de su carácter que parece haberse presentado notoriamente ante el pueblo de Arcadia.

Por cualquier proceso por el que haya llegado la creencia, ya sea por alguna comparación que sugiriera que estaba entre la vida del hombre y el crecimiento y merma de la Luna, o ya porque la humanidad en su nacimiento pareciera salir de la noche a la luz del día, encontramos a Artemisa representada como guardiana y ayudante de los partos, con el título de Eileicia, Ilicia<sup>2</sup>, o Eleuto. Era contemplada como una diosa del productivo poder femenino en la naturaleza, y por tanto el cuidado y atención de los niños en su enfermedad era colocado bajo su supervisión. Un festival, acompañado por la danza de chicas jóvenes, era celebrado en honor de la diosa de la juventud en Mesenia, Laconia, Elis y por todas partes de Grecia. De igual forma, de la noción de que la humanidad tras la muerte parece hundirse en la noche de nuevo, vino a ser considerada como una diosa de la muerte, particularmente de esa forma de muerte que no podía ser asignada a una causa conocida —diciéndose de los que morían de repente, sin causa ostensible, tal como una herida, que Apolo o Artemisa les habían derribado con una amable flecha, y en estos casos la muerte de los hombres se adjudica a Apolo, y la de las mujeres a Artemisa, como norma.

Del hecho de que la Luna, con su pura y serena luz, naturalmente sugiriera, como también nos sugiere a nosotros, la idea de una modesta y pura virgen, Artemisa, como su nombre implica, la «modesta, diosa sin mancha», vino a ser considerada como una virgen, teniendo bajo su cuidado especial a todos los jóvenes tímidos y modestos, ya fueran muchachos o muchachas, de quienes recibía regalos de coronas de flores en la primavera. Cuando las muchachas habían llegado a la edad en la que sus cuidados ya no eran necesarios, era costumbre que ellas dedicaran sus cinturones a la diosa. Las muchachas jóvenes eran algunas veces llamadas «osos», en alusión a su diosa patrona y a su símbolo de un oso. Era alabada en Atenas, Corinto y Tebas como diosa de educación rígida, de buena fama, de mente recta y de sensibilidad en los asuntos de la vida ordinaria. Lanzaba y disparaba sus flechas a todas las criaturas y acciones salvajes y desenfrenadas.

Cuando sólo era una dama de tierna edad resolvió, y obtuvo el consentimiento de Zeus, permanecer siempre en estado de soltería, y, como Atenea, continuó constante y leal a su resolución, castigando con gran severidad cada ofensa hecha contra este principio por parte de las ninfas que la transformaron en un laurel, y a Calisto en un oso.

Puede haber sido por el mismo motivo por el que se le asignó como símbolo un oso, por lo que en tiempos antiguos su alabanza fue atendida con sacrificios humanos. De esta clase era la alabanza de Taurida Artemisa, al principio peculiar para los países de las orillas del mar Negro, siendo Crimea su principal centro. De Crimea, se dice, Orestes trajo una imagen de la diosa y trasplantó su adoración a Grecia, donde enraizó, entre otros lugares, en Esparta. Allí se la llamó Ortia u Ortosia. Los sacrificios de seres humanos fueron, sin embargo, en tiempos posteriores, conmutados por la bien conocida ceremonia de azotar a jóvenes en su altar, que según se dice fue introducida por el legislador espartano Licurgo.

Como diosa de los pantanos se la llamó Limnaya, y como diosa del río, Potamia. En esta

<sup>2</sup> Ambos nombres también son asignados a Hera, mientras que Eileithya misma es descrita como una hija de Zeus y Hera.

## MITOLOGÍA

última condición tomó bajo su protección a las ninfas de las fuentes, como por ejemplo Aretusa, cuya belleza había atraído al dios del río, Alfeyo, y hecho de ella el objeto de una continua persecución, hasta que Artemisa para eludirle hizo que el agua de la primavera que ella representaba inundara el suelo. Como Municia, o diosa de la Luna, era alabada en el puerto de Atenas y disfrutaba de un festival anual, en el que se presentaban ante ella panes con la forma de una Luna llena, con rayos clavados sobre ella. Como Brauronia, con el símbolo del oso, tenía un santuario en la Acrópolis de Atenas. En Eubea era llamada Amarintia, y era alabada con gran ceremonia.

Selene, o Luna, ya lo hemos mencionado, permanecía como diosa de la Luna, en la misma relación con Artemisa como la que tenía Helios con Febo-Apolo, de forma que ella solamente representaba la influencia ejercida en la naturaleza por la noche, cuyo símbolo era la Luna, como el Sol era símbolo del día. De tal forma, comparada con Helios, la estrella saliente del día, Selene representa la tarde y la noche, llevando una antorcha y vestida con pesados trajes, con un velo que le cubre la parte posterior de su cabeza. En su frente lleva una media luna (menos frecuentemente, cuernos) y está inclinada hacia delante, como si se moviera con rapidez, en un carro tirado por dos caballos; o va montada en una mula. La historia de su amor por el joven Endimión, a quien encontró dormido en la ladera de una colina y, enamorada de su gentileza, descendió a él, es el mito sobre ella que mejor se conoce y que puede tomarse como una representación simbólica de la gentil influencia de la diosa de la noche, que vigila los sueños de inconscientes criaturas. Entre los romanos la Luna tenía un bello templo, fundado por el rey Servio Tulio, en la colina Aventina, otro en el Capitolio y un tercero en el Palatino.

Comparada con Artemisa, a quien hemos estado describiendo hasta ahora, la llamada Efesia Artemisa, o Diana de Éfeso, presenta (lámina XV) un aspecto tan diferente y tan extraño que a primera vista estamos completamente perdidos para entender cómo por alguna posibilidad el término de virgen pudo habersele aplicado. Su aspecto todo carece de la simplicidad, humanidad y lealtad a la naturaleza que caracterizaba a las deidades griegas y, lo que es más, lleva las más obvias señales de maternidad. Parecería que los griegos, que se asentaron como colonos en muy remotos tiempos en las costas de Asia Menor, encontraron a esta diosa adorada por la población nativa en esa tierra y la adoptaron en lugar de Artemisa, quien, dejando aparte el hecho de que fuera virgen, era probablemente idéntica a la diosa asiática respecto a su poder divino sobre la fertilidad, el parto, la Luna y la caza.

La adoración a Diana de Éfeso se extendió por toda Asia Menor colonizada por los griegos, y de allí se extendió a otros lugares —nunca, sin embargo, asentándose firmemente en la propia Grecia—. En Éfeso tenía un templo, que, por la grandeza de su arquitectura, su tamaño, su esplendor y riqueza, fue reconocido como una de las siete maravillas del mundo antiguo. En la noche en la que Alejandro el Grande nació se le prendió fuego y fue casi completamente destruido por un hombre llamado Herostrato, cuyo objetivo era simplemente dejar su nombre para la prosperidad. Después, cuando Alejandro había adquirido renombre por sus extraordinarias conquistas en Asia, esta coincidencia fue señalada y aceptada como un presagio de su futura fama. Si bien él mismo lo creyera o no, contento asistió a la reconstrucción del templo, que cuando se terminó era más magnífico que antes. Diana era todavía adorada con celo cuando el apóstol Pablo fue a Éfeso para predicar el cristianismo y por tanto fue recibido con hostilidad, especialmente por los herreros y los plateros, cuyo oficio consistía en gran parte en la producción de pequeños relicarios o representaciones del frente del templo de Diana, para vender entre los adoradores y devotos. Presintiendo que el éxito de las predicaciones de Pablo arruinarían su negocio, elevaron una oposición tan grande contra él y sus seguidores que éstos se vieron obligados a abandonar la ciudad. Sin embargo, la nueva religión encontraba conversos, que desde esos tiempos empezaron a formar comunidades cristianas allí. Esta Artemisa también era alabada bajo el título de Leukofrine en Asia Menor, y como tal tenía un magnífico templo en Magnesia del Meandro.

Entre los romanos la adoración a Diana parece haber sido de carácter nativo, y no,

## MITOLOGÍA

como fue el caso con muchas otras deidades, importado de Grecia. Se había erigido un templo en Roma en la colina Aventina en tiempos tan remotos como el rey Servio Tulio. Su sacrificio consistía en bueyes y ciervos, y éstos, así como la fruta presentada a ella, tenían que estar perfectamente limpios y sin falta, porque eran ofrendas a una diosa virgen. Los venados, los perros y los primeros frutos de los campos le eran consagrados a ella.

En las obras de arte de Artemisa se la representa normalmente como una cazadora, ya corriendo velozmente en persecución de su presa o descansando, y presentando el cuadro de una joven virgen, rápida de pies, con un vestido con un cin-turón alto y sin trabas excepto por el arco y las flechas. De cara se parece a su hermano Apolo tanto que sólo por la cara es difícil distinguirlos a veces. Su pelo, como el de éste, está sujeto en un moño por encima de la frente. La más famosa de las estatuas suyas que han llegado hasta nosotros se llama Diana de Versalles. En las obras de arte primitivas y en algunas de las posteriores —como, por ejemplo, una estatua de mármol del Museo Británico— lleva vestidos que le llegan hasta los pies, pero también en estos casos está representada como en un movimiento activo, como la Luna acercándose a las nubes. De los incidentes en la que se la representa encontramos ese en el que Actaeón está siendo transformado en un venado y devorado por sus sabuesos, en una escultura de un jarrón pintado y en un fragmento de un camafeo del Museo Británico. La caza del jabalí de Calidón aparece en jarras pintadas. La Artemisa de Éfeso está representada (lámina XV) con una corona mural en la cabeza. Tras la corona hay un disco, como símbolo de la Luna llena; en su pecho, como un collar, una guirnalda de flores, como signo de su influencia en primavera, mientras que por encima hay figuras de doncellas, para indicar que es la patrona de las muchachas jóvenes; los leones se agarran a su brazo; como madre de las bestias salvajes, tiene muchos pechos; tiene las piernas vendadas y adornadas con figuras de toros, venados, leones y grifos; en los lados hay flores y abejas. Es imposible decir cuánto esta figura se puede parecer a la imagen original de la diosa que había caído de los cielos.

Selene, o Luna, está representada como montando en mula o caballo: en el frontón del Partenón es un caballo. En una jarra pintada del Museo Británico aparece una representación de la salida del Sol: se ve a Helios montando en su carro; las estrellas, en forma de jóvenes, se tiran de cabeza al mar, y la Luna (Selene) se aleja cabalgando a caballo por encima de las colinas y cuando parte es acorralada por un perro.

## DIONISIO O BACO

(Lámina XIV)

Teniendo más títulos que ninguna otra deidad, fue llamado, para aumentar su número, «Dios de los muchos nombres»; de éstos los más familiares eran Bromos, Layes, Ditirambo y Baco. La creencia en la existencia y poderes de este dios parece haber sido tomada de los griegos en su forma primitiva de la mitología oriental, haberse desarrollado de ellos y en tiempos posteriores comunicado a los romanos. Su significado original era el de un ser divino cuyo poder podría notarse en la savia de la vegetación, y por tanto la primavera era una estación de alegría y gozo para él, y el invierno lo era de sufrimiento. De aquí surgió su doble carácter de dios de la vendimia y sus alegres acompañantes, y dios del éxtasis y las ceremonias místicas en las que los sufrimientos durante el invierno eran lamentados. A medida que iba pasando el tiempo vino a ser visto principalmente como la fuente de la felicidad y la alegría que surgía del disfrute de la noble fruta de la vid, mientras que después, como sus festivales en primavera y verano, con su alegría y júbilo, dieron ocasión a los primeros intentos de representación teatrales, se añadió la función de dios del teatro al de dios de la vid.

Nació, como se cree comúnmente, en Tebas y era hijo de Zeus y Semele, una hija de



## MITOLOGÍA

Cadmio, el fundador de esta ciudad, un hijo de Agenor y nieto de Poseidón. De su nacimiento los poetas relatan cómo Hera, indignada con este rival por los afectos de su marido, se dispuso a terminar con ella; para este fin se disfracó y fue a Tebas, y se presentó ante Semele; cómo tuvo éxito en ganar su confianza y luego aprovechó la ocasión para proponerle que pidiera a Zeus que la visitara por una vez en toda la plenitud de su majestad como dios del trueno; cómo Zeus, que, sin esperar a escuchar, se había apresurado a jurar «por las negras aguas del Estigia» que concedería lo que le pidiera, fue vejado cuando oyó la tonta pregunta de conceder aquello de lo que ningún poder podría absolverle, y cómo un día apareció ante las desdichada Semele con truenos y relámpagos que le causaron la muerte. Así se vio satisfecho el deseo de venganza por parte de Hera. Pero Semele, en el momento de su muerte, dio a luz a un niño, cuya vida Zeus devolvió afortunadamente. Éste era el niño Baco. Para evitar su sufrimiento en manos de Hera, Hermes, el mensajero de los dioses, fue secretamente despachado con el niño a un lugar llamado Nisa, donde había ciertas ninfas, a las que, junto con Sileno, se encargó el cuidado del niño. Su título de Ditirambo, se dice, significa «nacido dos veces» y se refiere al incidente de que su vida fue restablecida por Zeus. En tiempos posteriores fue aplicado a una especie de canción en honor del buen vino, cuyo reputado creador fue Arión de Metimna.

La infancia de Dionisio pasó entre inocencia y alegría entre las ninfas, sátiros, silenos, pastores y vinateros de Nisa. Pero cuando alcanzó la edad adulta partió en un largo viaje por todas las ciudades conocidas, incluso a las más remotas partes de la India, enseñando a la gente, por donde pasaba, cómo atender las viñas y cómo practicar muchas otras artes de paz, además de enseñarles el valor de los tratos justos y honorables. Fue alabado por todas partes como el más gran benefactor de la humanidad. Al mismo tiempo, se dice, aparentemente con referencia al fiero y terco humor que en algunos casos sigue a una copiosa indulgencia en el vino, que se encontraba ocasionalmente con gran resistencia en sus viajes, pero siempre vencía y castigaba a aquellos que se oponían a él de forma severa. Como ejemplo de esto, tomaremos a Licurgo, el rey de Tracia, quien, por su resistencia, Dionisio le volvió loco e hizo que acogotara a su hijo, confundiéndolo con una vid, y luego se mató en la desesperación. O, también, Penteo, un rey de Tebas a quien hizo que su propia madre y otras mujeres lo despedazaran, porque se había atrevido a mirar un rito orgiástico.

En ningún lugar fue más apreciado el conocimiento de cómo utilizar la vid que en Ática, donde el dios se lo había comunicado a Icaro, cuyo primer intento de extender el beneficio de esto a otros le trajo su propia muerte, un hecho que fue profundamente añorado posteriormente. En diciembre se celebraba en su honor en la ciudad un festival llamado Lenea; en éste uno de los principales acontecimientos era la procesión nocturna y orgiástica de las mujeres. Luego seguía en febrero la Antesteria, cuyo primer día era llamado «día de la apertura del barril», y el segundo, «día del derramamiento». Por último venía el gran festival del año, el Gran Dionisio, que se celebraba en la ciudad de Atenas y duraba del 9 al 15 de marzo, y cuya parte religiosa consistía en que una antigua imagen de madera del dios era llevada por las calles de un santuario a otro, acompañada por excitantes canciones. El teatro de Dionisio era diariamente la escena de representaciones dramáticas espléndidas, y toda la ciudad estaba activa y contenta.

Su adoración se extendió hasta Lemnos, Taso y Naxos, donde se contaba la historia de cómo había convertido a los tirrenos en delfines, y donde él encontró a la bella Ariadna, cuando ésta había sido abandonada por Teseo. Se extendió hasta Creta, la casa de Ariadna, y a Asia Menor. En Frigia era alabado con salvajes ceremonias, llamadas Esbacia, y en Tracia y Macedonia, llamadas Cotia. Como el dios que había avanzado por Asia Menor y por la India, acompañado por sus locos y clamorosos seguidores, se le llamó el Dionisio Indio, y con este carácter fue representado en años posteriores.

El sufrimiento que se suponía que el dios tenía que pasar en invierno le condujo a ser asociado con Deméter en los misterios de Eleusis, cuyo propósito era, como se ha dicho, celebrar el dolor de la diosa en invierno y sus perspectivas de felicidad para la primavera próxima.

## MITOLOGÍA

La vid, la hiedra y la granada eran consagradas a este dios; sus sacrificios consistían en cabras y cerdos.

En los trabajos de arte de Dionisio se le representa bajo una variedad de formas; de éstas, sin embargo, dos son especialmente notables. Una llamada «el Baco indio» lo representa como un hombre de muchos años, con aspecto merecedor, barba larga, una diadema en la frente y largas vestimentas hasta los pies. En la otra figura está representado como un bello joven, con un aspecto casi femenino (lámina XIV), sin barba, con el pelo cayendo en largas trenzas y adornado con una corona de hiedra y vid, algunas veces con la piel de un venado sobre los hombros o con cuernos pequeños en la frente, y a menudo en un carro tirado por panteras o leones, o conduciendo sobre una de estas bestias.

Unas veces aparece como un niflo y otras está siendo entregado por Hermes al cuidado de Sileno y las ninfas de Nisa. El joven Dionisio es frecuentemente representado en compañía de Ariadna, mientras que el anciano Dionisio está normalmente representado acompañado de los silenos y los sátiros, como cuando visitó a Icaro y le enseñó el uso de la vid, una escena que aparece en varios relieves antiguos, de los cuales dos están en el Museo Británico. En su viaje a la India aparece montado en camello, y en otras ocasiones va acompañado de panteras. Su bastón es un *thyrsus* —una caña con un cono de pino en su extremo—. En la mano tiene siempre una copa para beber: el movimiento y excitación de las personas que estaban asociadas con Dionisio era una gran atracción para Praxíteles y los escultores de su tiempo, y es probable que las muchas esculturas de temas de Dionisio que ahora poseemos vengan de esa escuela como originales o imitaciones.

## HERMES O MERCURIO

(Láminas X y XVII)

Un hijo de Zeus y Maya, una hija de Atlas, era considerado en primer lugar como la deidad especial a la que se debían lo prolífico y el bienestar del reino animal. En consecuencia, sin embargo, del hecho de que en tiempos anteriores la principal fuente de riqueza consistiera en rebaños de vacuno, lo prolífico que le fue asignado a él vino con el tiempo a ser considerado como la primera causa de riqueza, viniera de donde viniera. Pero a medida que avanzaba la civilización, y se supo por experiencia que no había forma de adquirir riqueza tan rápidamente por otro medio sino con el comercio, su influencia se extendió al comercio y a la protección de los comerciantes. De nuevo, ya que la principal causa de prosperidad en el comercio era la paz y el comercio tranquilo por tierra y mar, vino a ser considerado como un protector del comercio. Y, aún más, asumiendo que todos los que tomaban parte en el comercio estaban cualificados para cuidar sus propios intereses, sagaces y prudentes, la función de proteger la prudencia, la sagacidad, e incluso la astucia, le fue asignada a él. En ciertos aspectos del comercio, si no en los mejores, se reconoció como un gran punto el de hablar y camelar a los compradores, y por la protección de este método de hacer negocios Hermes vino a ser dios del «discurso persuasivo» u oratoria. Finalmente, habiendo sólo un paso de esto a la astucia y a la picardía, no debemos sorprendernos de encontrarle descrito como protector de los ladrones y los malhechores, aunque sin duda esta tarea le fue asignada más como un chiste que de verdad.

Su oficio de mensajero y heraldo de los dioses, en particular de Zeus, parece haberse originado en parte en el deber asignado a él de proteger el comercio, cuyo éxito depende en gran parte de los mensajeros y enviados empleados en ello, y en parte en otras funciones suyas que nos llevaría demasiado explicar. Como mensajero y enviado de Zeus, Hermes conduce el contacto entre el cielo y la Tierra, anunciando el deseo de los dioses a los hombres, y de este oficio derivó su carácter de dios de los oráculos. En su capacidad de

## MITOLOGÍA

mensajero o heraldo tenía acceso a todo el mundo inferior, donde, bajo el título de Psicopompos, guiaba a las almas que partían, cruzándolos en la barca de Caronte y colocándolos ante el trono de las deidades del mundo inferior (lámina VI). Del mundo sombrío de los espíritus al de los dormidos y al de los sueños hay un corto paso de la imaginación, y por tanto encontramos a Hermes descrito como Oneiropompos, guía de los sueños. Como rápido mensajero de los dioses rápidamente fue visto como modelo para los jóvenes que practicaban la palestra, en cuya capacidad tuvo el título de Enagonios.

En proporción a la variedad de tareas que tenía que llevar a cabo estaba la variedad de historias míticas sobre sus acciones y vida, algunas de las cuales nos llevan al mismo día de su nacimiento. Porque no era una práctica rara en la mitología primitiva la de adjudicar a la infancia de un dios algún ejemplo de sus cualidades peculiares por las que luego era distinguido. Y así sucedió con Hermes.



Lámina XVI.

## MITOLOGÍA

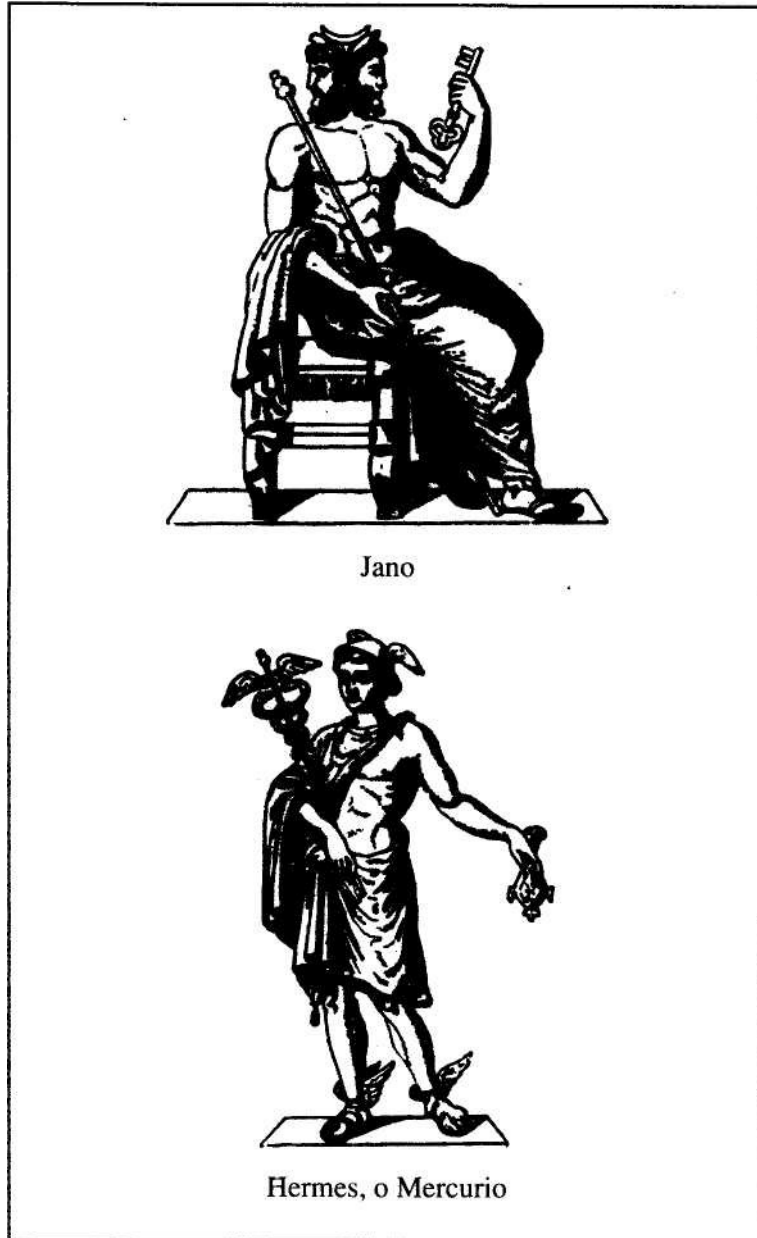


Lámina XVII.

Su nacimiento había tenido lugar en el cuarto día del mes, ese día fue sagrado para él. Nacido, según se cree, durante la oscuridad de la noche, en una solitaria e infrecuentada cueva en el monte de Cilene, en Arcadia, y por esto llamado Cilenios, solamente tenía un día cuando tuvo lugar un ejemplo destacable de su astucia y bellaquería. Saliéndose de la cuna en la cueva donde dormía, según se suponía, la noche oscura y nublada, encontró un rebaño de ganado que pertenecía a su hermano Apolo (como dios del Sol) y robó un número de ellos. Cuando llegó la mañana Apolo buscó en vano el ganado perdido; porque el niño había conseguido, utilizando su inteligencia, borrar todas las huellas de éstos, atando montones de escoba a sus cascos, y en estas condiciones les condujo hacia atrás hasta una cueva en Pilos, para producir la impresión de que habían abandonado, en vez de llegado, a la cueva. Tras esta aventura se volvió de nuevo a su tumba y fingió estar dormido. Había sido, sin embargo, observado por un pastor llamado Bato, que informó contra él, por lo que Apolo, enfadado por tal osado robo, le arrastró desde su cuna y le llevó ante el trono de Zeus para que se le castigara y se le diera una lección. Pero Hermes estaba irreprimible, cogió una lira que había hecho el día anterior de la concha de una tortuga y procedió a tocarla, para el gozo y entretenimiento de Zeus y Apolo, y luego se congradió con su

## MITOLOGÍA

hermano dándole la lira, inventando para su propio uso una gaita de pastor. El ganado del dios del Sol eran las nubes, y Hermes era el dios que presidía la fertilidad de la naturaleza. El significado de la historia del robo del ganado en una noche oscura parecería ser simplemente que las nubes descargarían fertilizadores chaparrones por la noche.

Los dos hermanos, habiendo así hecho las paces, continuaron desde ese momento en el mejor de los términos; Apolo dio muestras de su buena disposición hacia Hermes dándole a cambio de la lira un regalo de una varita mágica y también el poder de la profecía. Una condición, sin embargo, estaba unida al regalo: que no podría comunicar sus revelaciones de futuro con palabras como lo hacía Apolo, sino mediante gestos y ocurrencias. Es decir, que las personas que tuvieran algunas obras en la mente iban a ser guiadas por ciertas vistas inesperadas, accidentes o incidentes, y reconocerían en ellas el favor o el disgusto de los dioses con referencia a la cuestión —un método de proceder común en la superstición moderna—. Estos signos e incidentes se creía que eran enviados por Hermes, cuyo consejo en otros casos de duda, sobre si hacer o no hacer una cosa, era buscado recurriendo a los dados, porque se creía que un número alto significaba aprobación, y uno bajo lo contrario.

La astucia y destreza, el mismo buen humor y respuesta de que dio prueba en los primeros días de su infancia, eran a menudo mostrados luego y con éxito por él —como, por ejemplo, cuando robó el cetro de Zeus, el cinturón de Afrodita, el tridente de Poseidón, la espada de Ares, las correas de Hefestos o el arco y las flechas de Apolo, consiguiendo en todos los casos arreglar la situación y suavizar el enfado de sus víctimas—. Pero el ejemplo más célebre en el que sus brillantes talentos fueron desplegados por completo fue el asunto de Argos con los cien ojos, a quien Hera había llamado para que vigilara a Io, una de las favoritas de Zeus, a quien este último, para poder escapar a la venganza de la celosa Hera, había transformado en una vaca, truco que la diosa había advertido.

Bien, Heres encargado por Zeus de liberar a lo de la vigilancia de Argos, pero sin emplear la fuerza, encontró que la tarea no era fácil, viendo que el vigilante tenía cien ojos, de los cuales, cuando estaba en su más profundo sueño, sólo cerraba cincuenta. Hermes lo consiguió, sin embargo, de esta manera: Presentándose ante Argos, comenzó a entretenerle contándole toda clase de cuentos y, una vez ganada por estos medios la confianza del vigilante, sacó una gaita de pastor y tocó diferentes canciones tan dulcemente que uno por uno todos los cien ojos se fueron cerrando. En el momento en que el último párpado se cerró, Hermes lo mató y liberó a Io de inmediato, llevándosela de allí. Por este servicio Zeus le tuvo en gran estima, y desde entonces se le dio el nombre de «asesino de Argos», Argeifontes era el título más orgulloso que llevaba. En memoria de Argos, Hera, así se cuenta, colocó sus ojos en la cola de su pájaro favorito, el pavo real. Pero éste y otros ejemplos similares de su bellaquería y astucia no expresan por ningún medio el carácter de Hermes; por su talento fue también frecuentemente encargado de propósitos de invención útil. Fue él, por ejemplo, el que inventó la lira de Apolo, así como la del que producía maravillas con la música tebana, Anfión; fue él quien enseñó a tocar a Palamedes para expresar palabras por escrito. Además, siempre estaba presente para ayudar donde hubiera un peligro que requiriera habilidad y destreza, así como coraje. Actuó como guía de héroes en sus empresas peligrosas, y en esa calidad frecuentemente, como en el caso de Hércules, estaba asociado con Atenea. Para los viajeros que habían perdido su camino era un guía, y para los exiliados un ayudante constante y dispuesto en tierras extrañas y entre gente mal dispuesta.

En la forma primitiva de su culto Hermes fue, como se ha dicho, el dios que da fecundidad a los rebaños y a las manadas. En esta condición le encontramos en lo que parece haber sido el más antiguo centro de alabanza en Grecia, esto es Samotracia y las islas vecinas de Imbros y Lemnos, donde ostentaba el título de Kadmilos o Kasmilos. Su nombre normal entre los pastores era o Nomios o Epimelios.

Siendo él mismo un mensajero, su oficio se convirtió en ayudar a los mensajeros y viajeros humanos, y para este fin fue él quien inspiró la idea de erigir señales en los cruces con direcciones sobre qué camino tomar. Estas señales tomaron la forma de estatuas, si se

## MITOLOGÍA

pueden llamar así, que consistían en un pilar que se iba estrechando hacia el pie, que estaba coronado por una cabeza de Hermes, y se llamaba Hermae. Era el deber de los viajeros colocar una piedra junto a ella, al pasar por uno de esos lugares, una costumbre que no sólo ayudó mucho a limpiar los campos de piedras, sino que también condujo a la mejora de los caminos, y de ahí a mejores condiciones para el comercio. Si se cruzaban más de dos carreteras, un número correspondiente de cabezas se colocaban en el pilar, uno en frente de cada camino. Fuera de las casas de Atenas se encontraron figuras similares con el propósito de alegrar a los caminantes que partían.

Los atributos de Hermes eran el *caduceus* o *Kerykeion*, que es un bastón corto con un par de alas y una serpiente anudada unida a esto, y el *petasos* o casco alado. Junto a él a veces hay un gallo o una cabra. Para el sacrificio a él le encantaban las lenguas de los animales, un sacrificio apropiado para el dios de la oratoria.

El Mercurio romano parece haber poseído en común con Hermes sólo el carácter de dios del viaje y la oratoria. Los viajeros romanos celebraban un festival en honor a él el día 25 de mayo.

En las más antiguas obras de arte Hermes aparece con barba y de mediana edad, frecuentemente con una oveja o una cría sobre los hombros, llene tipo atlético. En trabajos más recientes le encontramos con una figura joven, cuando se le representa en su oficio de mensajero de los dioses. Lleva el *petasos* y algunas veces alas en los talones; lleva el *caduceus* y algunas veces, como dios del comercio, un monedero. Entre los incidentes de su vida, uno que ocurre con mucha frecuencia en las jarras pintadas es el que aparece presentando las diosas a París, que tenía que decidir sus reivindicaciones como cuál de ellas era la más bella. Algunas veces se le representa en las esculturas como un simple muchacho. Muchos de los Hermes descritos anteriormente han llegado hasta nuestros días.

## TEMIS

## (Lámina XVIII)

Una hija de Urano y Gea era la personificación de esa ley divina del derecho que buscaba controlar todos los asuntos humanos, de ese más alto y más noble sentido del derecho que no está sujeto a influencias humanas. En esta condición vino a ser vista como la diosa de los derechos de hospitalidad. Era una personificación del deseo divino en cuanto concernía a los asuntos del mundo, y según esto el oráculo Delfos había estado bajo su control antes de que fuera entregado a Apolo, a quien, como su sucesora, ella comunicó el arte profético. Pasó mucho tiempo antes de que Zeus pudiera persuadirla de que se convirtiera en su esposa —su primera esposa, como dicen algunos mitos; la segunda, según otros, que dicen que la primera fue Metis—. Con él tuvo a las Horas, las Moiras o las Parcas, y Astrea, la diosa de la justicia, de la que ya hemos contado cómo sacudió la tierra durante la Edad del Bronce. La auténtica casa de Temis era el Olimpo, y por eso se la llamó Urania. Pero durante la guerra con los titanes descendió a la Tierra y allí, durante la Edad de Oro, enseñó a la humanidad el ejercicio del derecho y la moderación. Cuando, posteriormente, la raza humana se hundió en la degradación, volvió de nuevo al Olimpo.

A consecuencia de la profunda sabiduría y abierta lealtad que formaban las características esenciales del carácter de Temis, incluso el dios supremo consultaba y actuaba según su consejo, como, por ejemplo, hizo Zeus cuando declinó casarse con Tetis, por la predicción de Temis de que el resultado del matrimonio sería un hijo que superaría

## MITOLOGÍA

incluso en poder a su padre. Más tarde narraremos cómo Tetis fue dada en matrimonio a Peleo, un mortal, para que su hijo no fuera una fuente de peligro para los dioses. La adoración de Temis se extendió a muchas regiones de Grecia, donde templos, altares y estatuas se levantaron en su honor. Los principales de estos centros, sin embargo, fueron Atenas, Trecena, la isla de Egina, Tebas y Olimpia.

Los antiguos artistas la representaban como una mujer de edad madura, con grandes ojos abiertos; mientras que los artistas modernos —y sólo ellos, debe señalarse— la representan como en la lámina XVIII.

Además se la representa sosteniendo una espada y una cadena en una mano y una balanza en la otra, para indicar la severidad y rigor con la que se debe administrar la justicia.

## II. DEIDADES INFERIORES

HASTA ahora nuestras descripciones han sido limitadas a las deidades de los griegos y los romanos, que, a causa de sus funciones, estaban subordinadas sólo a Zeus y se les denominaba del orden superior, o deidades del Olimpo, Hades y Perséfone incluidos, aunque su reinado estaba en el mundo inferior, no en el Olimpo. Ahora procedemos al orden inferior, que ocupaban posiciones subordinadas en el mundo de los dioses, pero que sin embargo eran alabados independientemente, aunque no tan universalmente como los otros. Empezamos con las

### HORAS

(Lámina XXV)

Eran las diosas de las «estaciones», hijas de Zeus y Temis. Su número era estimado de forma variable, según la variedad de las divisiones del año en periodos —invierno, sin embargo, no era reconocido como uno, porque era la estación del sueño y la muerte en la naturaleza—. Así encontramos la alabanza de sólo dos diosas de las estaciones en Atenas, una llamada Talo, o diosa del «florecer», y la otra Carpo, o diosa de «la cosecha y la fruta». Pero por todas partes en Grecia el número usual era tres, y como tales son representadas en las obras de arte (ver lámina XXV), con los atributos de las estaciones: Primavera con

## MITOLOGÍA

sus flores, Verano con sus granos y Otoño con sus uvas y fruta.

Ocasionalmente encontramos una cuarta estación, la del Invierno, representada en el acto de volver con el botín de la caza, pero, a diferencia de sus hermanas, ella no tiene nombre.

Como deidades de las amables estaciones que traen el estallar y el crecimiento de la naturaleza, estaban directamente bajo el control de las deidades superiores, especialmente de Zeus y Hera. A veces se las ve con las Carites (Gracias) en compañía de Afrodita, y algunas veces con las Musas en compañía de Apolo; es en las estaciones alegres del año en las que se oye la alegre voz de la naturaleza.

En la condición de diosas que vigilaban las bendiciones de los campos, se convirtió en su deber, además, regular los cambios del tiempo, alternando la lluvia con el brillo del Sol como fuera mejor para el crecimiento de la vegetación. Tiernas y contentas, moviéndose en locas danzas, con coronas de oro y de flores, eran siempre buenas y leales a la humanidad, y, aunque algunas veces parecen llegar tarde al impaciente, siempre traen con ellas algo dulce y bello, y nunca se mostraban falsas o engañosas.

La figura (en la lámina XXXI) representa a Hora bailando, con una corona de hojas de palma en la cabeza. El plato de fruta en su mano izquierda probablemente indica que es la Hora del Otoño.

Tales eran sus funciones en la naturaleza. A consecuencia, sin embargo, de las grandes y plenas bendiciones que se observaba que se producían de la inalterable y ordenada sucesión de las estaciones, se suponía que las Horas también vigilaban sobre el buen orden y la propiedad en la vida humana y la moralidad —una tarea que parece haber dado lugar a la creencia de que eran hijas de Temis—. Sus nombres estaban admirablemente elegidos para satisfacer esta noción metafórica de su carácter: como Eunomia (sabia legislación), Dike (justicia) e Irene (paz). Los servicios de Eunomia estaban más dirigidos a la vida política, los resultados eran ampliamente alabados por los poetas y su alabanza nunca descuidada por el Estado. La esfera de operaciones de Dike estaba más entre los incidentes de las vidas de individuos, informando, se decía, a su padre, Zeus, de cada injusticia cometida en la tierra. Irene, finalmente, la más alegre de las tres hermanas, se decía que había sido la madre de Plutón —es decir, de las riquezas, la alegre compañía de Dionisio y diosa tutelar de las canciones y los festivales.

La diosa de la primavera era también especialmente alabada como Hora (lámina XXI) bajo el título de Cloris, que corresponde a la romana Flora. Era la diosa de los capullos y las flores, de la que Bóreas, el viento invernal del Norte, y Céfito, el viento primaveral del Este, eran amantes rivales. Escogió al último y se convirtió en su leal esposa.

## POMONA

Era diosa de las huertas de frutas y fue representada llevando una corona compuesta de ellas, o sujetando en la mano un cuerno con muchas de ellas, con un perro a su lado. Su aspecto era el de una virgen con vestidos rústicos. Se decía que había sido originariamente una Hamadriada, pero había cedido sus afectos a Vertumno. Su alabanza se confinaba a los romanos. Tenía un sacerdote, llamado *flamen pomonalis*, especialmente dedicado a su servicio.



## VERTUMNO

El marido de Pomona era alabado por los romanos como una deidad de segundo orden, que vigilaba las estaciones así como las frutas del jardín, y era representado con atributos muy similares a los de Pomona. En octubre se celebraba en su honor un festival anual, parecido al de acción de gracias por la cosecha, y las ofrendas que se presentaban ante él en esa ocasión consistían en los primeros frutos de la huerta y coronas de flores de todas las clases. Como Pomona, él también tenía un sacerdote propio. A veces se le representaba, como Saturno, con un cuchillo de poda en la mano y una corona compuesta de espigas de trigo en la cabeza. Originariamente era alabado bajo la forma de un poste de madera basto, pero después tuvo una bonita estatua de bronce hecha por un artista romano.

## JANO

**(Lámina XVII)**

Era una deidad desconocida entre los griegos, pero desde los más primitivos tiempos gozó de gran estima entre los romanos, que la colocaron a casi el mismo nivel que a Júpiter, incluso dando preferencia a su nombre en sus oraciones e invocando la ayuda de ambas deidades antes de hacer cualquier tarea. A él se le adjudicaba el origen de las cosas, la introducción del sistema de años, el cambio de las estaciones, los altos y bajos de la fortuna, y la civilización de la raza humana por medio de la agricultura, industria, artes y religión. Según la creencia popular, Jano era un rey antiguo que había venido en tiempos remotos de Grecia a Lacio, donde instituyó la adoración de los dioses y la construcción de los templos, y él mismo mereció altos honores como un dios, siendo por esta razón que había conferido el mayor progreso a la humanidad por sus instrucciones de forma muy importante. En algunas de las historias se le confunde con Saturno. En otras se dice que Saturno, expulsado de Grecia, tomó refugio con Jano en Lacio y compartió el gobierno con él.

Es fácil explicar el gran honor pagado a Jano por un pueblo como los romanos, que, como regla, tenía esta peculiaridad de ponderar bien las perspectivas de una empresa antes de adentrarse en ella. El comienzo de todo era un asunto de gran importancia para ellos, y Jano era el dios de un «buen comienzo». Es con este espíritu con el que el poeta romano Ovidio hace a Jano decía «Todo depende del comienzo.» Incluso cuando Júpiter había consentido una empresa, la prosperidad para llevarla a cabo se creía que estaba bajo el control de Jano y, por tanto, se colocaba gran énfasis en las circunstancias que rodeaban el comienzo de algún proyecto. Jano abría y cerraba todas las cosas. Se sentaba, no sólo en los confines de la Tierra, sino también en las puertas del cielo. El aire, el mar y la tierra estaban en los huecos de sus manos. El mundo giraba sobre él a su voluntad.

De acuerdo con esta creencia, era representado, como en la lámina XVII, sentado, con dos cabezas: una de un joven, que indicaba «comienzo»; la otra de un hombre de edad, que indicaba el «final», de donde fue representado Bifronte (dos cabezas). En la mano izquierda tiene una llave, para mostrar que abre al principio y cierra al fin; el cetro a su

derecha es un signo de que controla el progreso de todas las empresas.

El primer día de enero, un mes que recibe de él su nombre, el primer día del nuevo año, era la ocasión de una celebración en su honor. Al comienzo de cada mes los sacerdotes ofrecían un sacrificio a él en doce altares. Era invocado cada mañana como el que comienza un nuevo día. Incluso se le recordaba en los sacrificios a otros dioses, y recibía ofrendas de vino y pasteles, incienso y otras cosas. Los campesinos le rezaban al comienzo de la época de la siembra. Cuando se declaraba la guerra era invocado.

La adoración pública de Jano como dios fue introducida en Roma tan pronto como el tiempo de Numa Pompilio, habiéndose establecido anteriormente una fundación para su establecimiento durante el reinado de Rómulo. La historia cuenta que las Sabinas habían hecho un asalto contra una ciudad de Roma recién construida, de donde salió de repente un reguero de agua hirviendo que fue el medio de destruir a estos enemigos. En este punto se levantó un templo en honor a Jano, cuyas puertas permanecieron abiertas mientras Roma estuvo en guerra y se cerraron con gran ceremonia y regocijo sólo en tiempos de paz general. Roma estuvo, sin embargo, tan continuamente sumida en guerras que, en el transcurso de los primeros setecientos años tras la fundación de la ciudad las puertas del templo sólo se cerraron tres veces —en el reinado de Numa Pompilio, tras la primera guerra púnica y durante el reinado de Augusto—. De ahí que el templo de Jano con las puertas cerradas se convirtiera en un símbolo muy emblemático de la paz.

## TÉRMINO

Era el dios de las fronteras, y tenía, cuando se le representaba en el arte, la figura de una piedra fronteriza o pilar coronado por una cabeza, como en el caso de las figuras de Hermes junto a la carretera en Grecia. Tales figuras de Término estaban ocasionalmente coronadas por la cabeza o busto de otro dios, como, por ejemplo, de Apolo o Atenea, y en tales casos se le llamaba Hermapolo, Hermatene. Pan y Príapo, ambos deidades rurales, eran también frecuentemente representados de tal forma.

Numa Pompilio se dice que erigió el primer altar a este dios fronterizo, Término, y que instituyó su adoración entre los romanos. Para acostumbrar a sus subditos a respetar las fronteras de sus vecinos, ordenó que fueran marcadas con figuras de este dios y que se celebrara un festival en su honor anualmente en febrero. Se llamó la Terminalia. Las piedras fronterizas estaban adornadas con flores para la ocasión y se ofrecía un sacrificio general, acompañado por alegres canciones.

## PRÍAPO

Llamado también Lutino por los romanos, era un hijo de Dionisio y Afrodita. Era un dios de la fertilidad de la naturaleza y, en esta condición, también tutor de los viñedos, jardines y campos cultivados. La idea de representar el poder productivo de la naturaleza bajo la forma de un dios se puede buscar en la edad más antigua, pero en tiempos posteriores y más depravados llegó a ser usado para el propósito de dar expresión a la sensualidad tosca y a la lujuria. Esto explica la diversidad de sus representaciones, de las que, sin embargo, ésta es la más correcta en la que aparece como hombre de años sosteniendo un cuchillo de podar en la mano y una fruta en su regazo. El centro principal de su adoración fue Lamsaco, una ciudad en Asia Menor, en el Helesponto, desde donde se extendió por toda Grecia. Sus símbolos eran, como los de Dionisio, una copa, un *thyrsus* o una lanza. En los festivales celebrados en su honor los sacrificios consistían en leche, miel y asnos.

MITOLOGÍA



Themis



Leto, o Latona

Lámina XVIII.

MITOLOGÍA



Satiro



Pan

Lámina XIX.

MITOLOGÍA  
PAN**(Lámina XIX)**

Era considerado por los habitantes pastoriles de Grecia, particularmente en Arcadia, como el dios que vigilaba los pastos, los pastores y los rebaños. Los bosques y las llanuras, la caza y la pesca estaban bajo su inmediato cuidado y patrocinio, y por esto era diferentemente descrito como un hijo de Zeus, o de Hermes, siendo su madre en cada caso una ninfa. Como dios de los campos verdes estaba asociado con la adoración a Dionisio (Baco), y como dios de la montaña con el de Kybele. Era aficionado a las danzas deportivas y a tocar la gaita del pastor, que luego adoptó el nombre de la gaita de pan por él, porque, según cuenta la historia, él fue su inventor. Parece que una ninfa tímida llamada Siringa, a quien amaba y perseguía, se transformó en un junco, que Pan cortó y transformó en una gaita (siringa) que producía notas tan dulces cuando se la tocaba dulcemente, que una vez se aventuró a retar a Apolo a una competición.

El juez elegido fue a Midas, quien concedió el premio a Pan, y que fue, en consecuencia, castigado por Apolo, que hizo que le crecieran las orejas como las de un asno.

Como dios de los pastores y de la gente del campo, viajó por bosques y por llanuras, cambiando de un lugar a otro como los pueblos nómadas o pastoriles de los primeros tiempos, sin morada fija, descansando en sombreadas grutas, junto a frescos regueros y tocando su gaita. Las colinas, las cuevas, los robles y las tortugas eran sagradas para él.

El sentimiento de soledad y aislamiento que pesa sobre los viajeros en escenas de salvajes montañas, cuando el tiempo es tormentoso y no se oye el ruido de voces humanas, se atribuía a la presencia de Pan, como espíritu de las montañas, una clase de viento helador. Y así la ansiedad o la alarma, no surgiendo de ninguna causa visible o inteligible, recibió el nombre de «miedo pánico», es decir, el miedo que se produce por la agitadora presencia de Pan.

Sus compañeros comunes eran las Ninfas y Oreades, que bailaban al ritmo de su gaita y que eran, no pocas veces, perseguidas por él con violencia. Se dice que rindió importante servicio a los dioses durante la guerra con los titanes, por la invención de una clase de trompeta hecha de una concha de mar, con la que producía tal estruendo que los titanes se asustaban y se retiraban en la creencia de que algún gran monstruo se estaba acercando a ellos. Otra historia es que Dionisio, que una vez fue atacado por un numeroso y hostil cuerpo de hombres cuando se dirigía a la India, se vio liberado de ellos por un repentino y terrible grito elevado por Pan, que instantáneamente hizo que se retiraran muy alarmados. Ambas historias parecen haber sido inventadas para dar un fundamento a la expresión «miedo pánico», que se ha explicado antes.

Pan, también llamado Hileo o dios del bosque, era normalmente representado como un hombre con barba con una gran nariz en forma de gancho, con las orejas, cuernos y patas de una cabra, y con el cuerpo cubierto de pelo, con una gaita de pastor (siringa) de siete cañas, o un callado de pastor en la mano, como en la lámina XIX.

Desde Grecia su adoración pasó a los romanos, que le llamaron Inuo, porque les enseñó a criar ganado, y Luperco, porque les enseñó a emplear perros para proteger a los rebaños contra los lobos. Las otras deidades del bosque, que estaban representadas como Pan con patas de cabra, recibían el nombre de Egipanes, y algunas veces Paniski.

MITOLOGÍA  
FAUNO O DESTINO

Era una deidad puramente romana, originariamente parecida al Pan griego, como implica su nombre, que es sólo otra forma de la misma palabra. Con el paso del tiempo, sin embargo, su carácter sufrió muchos cambios y se diferenció en muchos aspectos del dios griego. No fue hasta tiempos posteriores, cuando la religión y los mitos de los griegos emigraron a Italia, cuando se revivió la comparación de él con el Pan arcadio, y la identidad de ambos fue reafirmada. Los poetas romanos con frecuencia llaman al griego Pan con el nombre romano de Faunus. Pero este último tenía ciertos mitos que eran peculiares a él, y es representado por ellos con un hijo de Pico y nieto de Saturno, o, según otra versión, un hijo de Marte, y originariamente un antiguo rey de Lacio, que, por el bien que hizo a su pueblo introduciendo la agricultura y la civilización, fue alabado tras su muerte como una deidad profética del bosque y el campo, bajo el nombre de Faunus. Sus oráculos eran anunciados en bosques, y comunicados por medio de sueños, que aquellos que deseaban tenerlos los obtenían durmiendo en lugares sagrados en pieles de animales que habían sido ofrecidos como sacrificios. Fauna también entregó oráculos, pero sólo a mujeres.

Como dios de la labranza y patrono de la agricultura y el cuidado del ganado, los romanos celebraban en su honor el día 5 de diciembre un festival anual, la Lupercalia o Faunalia. Iba acompañada de sacrificios de cabras, ofrendas de leche y vino, banquetes y bailes al aire libre en prados y en cruces de caminos. A mediados de febrero también se presentaban ante él sacrificios.

Tenía dos templos en Roma. Las representaciones artísticas de él son raras y no se distinguen fácilmente de las de Pan. La forma plural de la palabra, Fauni, es meramente una expresión romana de lo que los griegos llamaron Paniski o Panes.

## PICO, PICUMNO Y PILUNO

Pico era también una pura deidad romana, un hijo y sucesor de Saturno, padre de Fauno y marido de Cañen. Era un antiguo profeta y dios del bosque. Otra historia cuenta que amó y se casó con Pomona. Circe, la bruja, estaba atraída por su belleza y, encontrando que su afecto no era correspondido, se vengó convirtiéndolo en un pájaro carpintero —un pájaro que era considerado un símbolo sagrado o profecía por los augures o sacerdotes romanos, cuyo oficio era predecir los acontecimientos futuros observando el vuelo de los pájaros y por otros varios fenómenos—. En tiempos antiguos su figura consistía en un pilar de madera con un pájaro carpintero sobre él, que fue más tarde intercambiado por un joven con un pájaro carpintero en la cabeza; los romanos consideraban el aspecto de ese pájaro como una señal de alguna intención especial de los dioses. Pico, además de ser alabado como un profeta y un dios, era también considerado como uno de los primeros reyes de Italia, y no debe confundirse con Picumno, que, con su hermano Piluno, formaban un par de deidades romanas, cuyo oficio era vigilar la vida del matrimonio. La costumbre consistía en extender un sofá para ellos en el nacimiento de un niño. Piluno, según se decía, alejaría toda la enfermedad de la infancia del recién nacido con el bastón (*pilum*) que usaba para machacar el grano; mientras que Picumno, que había introducido la labranza de la tierra, haría que el niño creciera. Se contaban historias de los dos hermanos, de famosos sucesos en la guerra y en la paz, como las que fueron atribuidas a los Dios-euros (Castor y

Pólux).

## FAUNA O FATUA

La esposa o, según otros mitos, la hija de Fauno era una diosa romana, cuyo origen y significado se había hecho muy oscuro por la variedad de historias existentes en torno a ella. Era identificada con la diosa Ops, con Kybele, con Semele, la madre de Dionisio (Baco), con Maya, la madre de Hermes, con Gea, Hécate y otras diosas. En los tiempos más antiguo era simplemente llamada «la diosa amable», y su nombre propio así como su origen eran un misterio. Su festival se celebraba la primera noche de mayo, y se celebraba con vino, música, alegres juegos y ceremonias misteriosas, en las que sólo podían estar presentes las mujeres y las muchachas. Fauna obtuvo el nombre de «diosa amable» porque, como algunos pensaban, su benevolencia se extendió sobre toda la creación, en cuyo caso no era extraño que se la identificara con otras deidades. Como Fatua era representada con el aspecto algunas veces de Juno, otras veces de Kybele, pero comúnmente como una mujer de avanzada edad, con orejas puntiagudas y sosteniendo una serpiente entre sus manos.

Los descendientes de Fatua y Fatuo eran los Fatuos, que eran considerados como deidades proféticas de los campos, y algunas veces genios, que eran la causa de pesadillas y cosas parecidas. El nombre y oscuro significado de esta diosa parece haber dado lugar a las fantásticas creaciones de los tiempos modernos, que nosotros llamamos duendes; es decir, seres con el poder de la brujería y la profecía, y que estaban poseídos con ora buenas, ora malas cualidades, ora útiles y ayudantes de los hombres, ora malignos.

## LOS SÁTIROS

(Lámina XIX)

Como el romano Silvano, pertenecen al orden de las deidades de los bosques, y a menudo se confunden con los Panes y Faunos, aunque son bastante distintos a éstos. Representaban la vida genial y lujuriosa de la Naturaleza, que, bajo la protección y con la ayuda de Dionisio (Baco), se extiende por los campos, bosques y praderas, y eran, sin duda, las más bellas figuras de toda su compañía. Como tales, al menos aparecen en el arte de los mejores tiempos, y nunca se representaron, como los Panes o Paniski, como medio hombre medio animal, sino que como máximo exhiben sólo formas de un animal con los cuernos de una cabra y un rabo de una cabra pequeña, para mostrar que su naturaleza era sólo un poco inferior en nobleza a la que se encuentra en la forma divina o humana pura.

Los sátiros constituyen una gran familia, y se pueden dividir en varias clases, de las cuales las más altas eran las que se parecían mucho a su dios (Dionisio) en aspecto, y cuya ocupación era bien tocar la gaita para su distracción o servir su vino. A otra clase pertenecían figuras más antiguas, que se distinguían por el nombre de Silenos, y a una tercera, la más juvenil, llamada Satyriski. La figura dada en la lámina XIX es la de un sátiro del más alto orden. Está representado como un joven esbelto apoyado descuidadamente sobre el tronco de un árbol, descansando después de tocar la flauta. Tiene el pelo despeinado; en la frente tiene cuernos de cabra muy pequeños. Su rostro tiene un toque de expresión animal. No lleva más que un *nebris*, o piel de pantera sobre los hombros.

La vida de los Sátiros transcurría en bosques y colinas, en un constante círculo de entretenimientos de todas clases: caza, baile, música, bebida, recogida y prensa de las



## MITOLOGÍA

uvas, o en la compañía de los dioses, girando en locas danzas con las Ménades. Sus instrumentos musicales eran la siringa, la flauta y los címbalos.

Podemos señalar de pasada que el término «sátira», comúnmente utilizado para poemas de insulto, no tiene nada que ver con los Sátiros, y por esta razón no debería escribirse «satyre», aunque derive de *satura*. El último es un antiguo término latino, que significaba originalmente un diálogo poético para transmitir la idea de crítica y abuso indirecto, o sátira en nuestro sentido de la palabra.

## COMO

Era adorado como tutor de los banquetes festivos, o alegres disfrutes, o humor alegre, diversión y placer social, con atributos que expresan la alegría de muchas formas. Por otra parte, se le representaba frecuentemente como una ilustración de las consecuencias de orgías nocturnas, con antorchas dadas la vuelta, durmiendo la borrachera, o apoyados contra algo.

## SILVANO

Como Fauno, era puramente un dios romano, cuya función también era vigilar los intereses de los pastores, que vivían en bosques y campos, y que cuidaban de la conservación de las riberas de los ríos. Se decía que erigió las primeras marcas de piedra para separar los campos de diferentes propietarios, y así se convirtió en fundador de un sistema regular de propiedad de la tierra. Se le distinguía según los tres departamentos de su actividad: la casa, el campo y el bosque. En las obras de arte Silvano aparece en su totalidad como una figura puramente humana: un hombre de edad alegre con una gaita de pastor (porque él, como las otras deidades del bosque y el campo, practicaba la música) y con una rama de árbol para marcarle especialmente como dios del bosque. Esta rama, que algunas veces es la de un ciprés, se explica como referente a su amor por el bello Cipariso, a quien se dice que convirtió en un ciprés. Había una figura de Silvano en Roma junto al templo de Saturno, y dos santuarios dedicados a él. Las mujeres estaban excluidas de su alabanza. Los orígenes de los mitos no están claros. Algunos lo describen como hijo de Saturno.

## PALES

Era alabada originalmente en Sicilia, y más tarde por los romanos, como una deidad del cuidado del ganado, siendo, según algunos, varón; según otros, hembra. Un alegre festival, llamado Palilia, se celebraba en honor de esta deidad cada año el 21 de abril, el día en el

## MITOLOGÍA

que se decía que se había fundado la ciudad de Roma. Se le presentaban ofrendas de leche y mosto, mientras que se tocaban gaitas y címbalos alrededor de un fuego de heno y paja. A través de este fuego se hacía pasar un buey, mientras los pastores le empujaban por detrás, una ceremonia que se hacía como símbolo de expiación. Este festival, por caer en el aniversario de la fundación de la ciudad, servía también para conmemorar el hecho.

Esta antigua deidad era representada como una mujer de edad avanzada apoyada sobre una rama de árbol sin hojas, o sosteniendo un callado de pastor en la mano, y frecuentemente se la identificaba con Fauna, algunas veces con Kybele, e incluso con Vesta.

## SILENO Y LOS SILENOS

En algunos de los mitos Sileno está representado como hijo de Hermes (Mercurio); en otros, de Pan y una ninfa; la última afirmación explica por qué aparece con la cola y las orejas de una cabra, mientras que el resto de su forma era puramente humana. Normalmente se le describía como el más viejo de los Sátiros —quienes, en verdad, todos los que estaban bien entrados en años eran llamados Silenios—. Debido a su edad, se le consideró como una clase de tutoría paternal de las ligeras tropas de Sátiros, aunque, con relación a su significado mitológico, era bastante diferente de ellos. Un mito busca sus orígenes, junto con la alabanza a Dionisio (Baco), por Asia Menor, particularmente por los distritos de Lidia y Frigia, el centro original de la alabanza de Kybele (Rea). En ese lugar era considerado como un espíritu o duende de las fertilizantes fuentes, ríos, tierras pantanosas y lujuriosos jardines, así como el inventor de la música que producía la siringa (la gaita de Pan) y la doble flauta que era usada en la alabanza a Rea y Dionisio.

Según otras historias, nació en Nisa, de donde fue su primer rey, pero no se nos cuenta a cuál de los muchos lugares que llevan ese nombre se hace referencia. Lo más probable es que fuera Nisa de Tracia; porque Sileno, con la ayuda de las ninfas locales, cuidó y atendió a Dionisio en su infancia, como lo muestran las obras de arte, y esto, según los mitos, transcurrió en Tracia.

Ante la mente griega aparecía especialmente como un compañero de Dionisio, uno que sabía cómo prensar las uvas para obtener vino, y que tanto amaba ese líquido que se entregaba en su consumo en exceso, en cuyo caso los Sátiros lo mantenían firme en su asno, pues si no se caería. Para expresar este rasgo de su carácter, se le representaba con una corona de zarcillos de vid en la cabeza, con una copa de vino o piel de vino en la mano, o embriagado y sujeto por dos Sátiros. Era un hombre bajo, con gran estómago, peludo y calvo.

El asno o muía que usaba para montar era descrito como una bestia muy inteligente, y se dice que se distinguió en el tiempo de la guerra con los gigantes, en la que su maestro, como compañero y servidor, una clase de Sancho Panza, de Dionisio, tomó parte, rebuznando tan alto que asustó a los gigantes, y les ayudó a que huyeran.

## OCÉANO, TETIS, PROTEO

Océano, un hijo de Urano y Gea, era dios del mar y, como Ñero, era considerado como padre de una gran familia de deidades marinas que recibían el nombre general de Oceánidas. Se le representaba como a Nereo, pero sin la adición de un cuerno de toro, o dos cuernos cortos, con un cetro en la mano para indicar su poder, montado en un monstruo de las profundidades, o sentado con su esposa, Tetis, junto a ella en un carro tirado por criaturas del mar. Se dice que fue el más correcto de sus hermanos titanes y que no tuvo parte en la conspiración contra Urano. Por esta razón conservó su oficio, mientras que los otros titanes fueron condenados al Tártaro. Fue bajo el cuidado de Océano y su esposa como Hera creció, y a ella volvió para buscar seguridad durante la guerra con los titanes. Tan rápidamente se extendieron sus descendientes entre los ríos, regueros y fuentes de la tierra, que sólo sus hijos fueron reconocidos como tres mil en número. El también fue identificado como el gran reguero, Océano, que se supone inundó un círculo alrededor de la Tierra, y que fue la fuente de todos los ríos y aguas fluyentes. Sus hijas, las Oceánidas, fueron, como todas las deidades marinas, representadas con coronas de algas marinas, filas de coral, sosteniendo conchas y montadas en delfines. Los pintores las representaron como mitad humanas y mitad peces; pero los poetas las describieron como seres de forma puramente humana, dando un número muy diferente.

Proteo era un hijo de Océano y Tetis, cuya propia morada eran las profundidades del mar, que sólo abandonaba con el propósito de llevar a los terneros marinos de Poseidón a pastar en las costas e islas del Mediterráneo. Siendo un hombre de edad, era mirado como poseído por un poder profético y conocedor de los secretos de la brujería, aunque no pudiera ser persuadido para ejercerlo excepto por engaño o bajo amenaza de violencia. Incluso entonces hacía todos los esfuerzos posibles para evadir a sus interrogadores, transformándose en una gran variedad de formas, como un león, una pantera, un cerdo o una serpiente, y, como último recurso, en agua o fuego. Esta facultad de transformación, que tanto Proteo como Tetis poseían, se corresponde con la gran versatilidad del aspecto del mar.

## NEREO Y LAS NEREIDAS

Las Dorides, como se las llama algunas veces, se confunden frecuentemente en mitología con Océano y sus hijas, las Oceánidas, que son todas ellas deidades marinas de un orden inferior.

Nereo era considerado como un antiguo dios del mar, un hijo de Pontos y Gea, que obtuvo una posición a las órdenes de Poseidón, cuando éste obtuvo el dominio del mar y junto con ello el poder de la profecía. Con Doris, su esposa, tuvo cincuenta hijos, o, según otros, cien hijas, llamadas Nereidas o Dorides, de quien Anfitrite y Tetis, y luego Panopa y Galatea, eran las más famosas; la mencionada en primer lugar se convirtió en la esposa de Poseidón, mientras que Zeus deseaba casarse con la segunda. Pero las Hadas anunciaron que de su matrimonio nacería un hijo que sobrepasaría a su padre en poder, y Zeus renunció a su deseo, por lo que entregó a Tetis en matrimonio a Peleo, a quien ella le dio un hijo, Aquiles, y desde entonces volvió a vivir entre sus hermanas del mar.

## MITOLOGÍA

Nereo es representado en las obras de arte como un anciano con mirada de dignidad, sus hijas como dulces y bellas doncellas. Los poetas las describieron como modestas ninfas que moraban en una espléndida cueva en el fondo del mar, que montaban en delfines u otras criaturas de las profundidades, nadaban, hacían deporte, se tiraban en grupo al mar, algunas veces acompañaban al hijo del mar Afrodita o jugaban bajo el cálido sol en las orillas de las bahías y en las desembocaduras de los ríos, donde secaban sus húmedas trenzas. En tales lugares eran debidamente adoradas. A los píos sentimientos de los griegos la naturaleza entera aparecía de alguna forma divina, y era de la misma forma mirada con reverencia y santidad. Con este espíritu los fenómenos del mar se veían bajo la forma de personificaciones divinas llamadas Nereidas, la pacífica y brillante luz sobre su suave regazo en movimiento estaba representada por Galene y Glauce, el juego de fantásticas olas por Toe y Halie, la fuerza impetuosa de las olas en las costas de las islas por Nesaie y Acte, la fascinación de la marea que asciende contenta por Pasitea, Erato y Euneice, el ímpetu e impulso de poderosas olas por Perusa y Dinamene, y todas pertenecían a la corte de Anfitrite.

Puede que estos mitos dieran lugar a la aparición de las modernas leyendas sobre las sirenas.

## TRITÓN Y LOS TRITONES

**(Lámina XX)**

Tritón, de quien se ha dicho algunas veces que era hijo de Poseidón y Anfitrite, otras veces de Océano y Tetis, era una deidad marina de orden inferior y el heraldo de Neptuno, en cuya condición era representado usando una larga concha enroscada como un cuerno con el que podía tocar fuertemente si quería que el mar se agitara con tormentas, o una nota suave si quería que éste se calmara. Cuando Neptuno viajaba en las olas, era Tritón quien anunciaba su acercamiento y congregaba a las otras deidades marinas. Los tritones eran como él de figura y tenían deberes similares que llevar a cabo. Ocasionalmente le encontramos descrito en historias como un monstruo que, por su desenfreno y voracidad, hacía peligrosas las costas del mar, y que fue en consecuencia atacado por Dionisio y Hércules.

En la guerra con los gigantes rindió un servicio considerable a Zeus, levantando un clamor tan terrible con su aguda trompeta que los gigantes, temiendo el acercamiento de tan poderoso monstruo, o algún nuevo peligro, se retiraron.

Tritón y los tritones eran representados en las obras de arte como seres de forma humana hasta las caderas, cubiertos con pequeñas escamas, sosteniendo una concha marina en las manos, la parte inferior tenía la forma y la cola de un delfín. Tritón también fue descrito en actitud de conducir por el mar en un carro tirado por caballos.

La lámina XX representa una familia de tritones con un delfín debajo.

En los primeros mitos sobre Tritón aparece como la personificación del mar rugiente y, como Neptuno y Anfitrite, vivía en un palacio de oro en las profundidades del océano.

## LEUCOTEA

Era considerada por los marineros y los que trabajaban en el mar como su diosa especial y amistosa, un carácter que ella desplegó en su ayuda puntual a Ulises en su peligroso viaje. Se dice que había sido hija de Cadmo, el biznieto de Poseidón. Originariamente era la esposa de Atamos, en cuya calidad llevaba el nombre de Ino, y había producido la ira de Hera, porque se había tragado a su hijo Baco, un hijo de su hermana Semele y de Zeus, y por esto fue perseguida por su airado marido y arrojada, junto con su hijo menor, Meliquertes, al mar, de donde tanto madre como hijo fueron salvados por un delfín o por las Nereidas. Desde ese momento ocupó su lugar como deidad marina, y bajo el nombre de Leucotea fue conocida como protectora de todos los que viajan por mar, mientras que su hijo vino a ser alabado como dios de los puertos, bajo el nombre de Palemón. Su adoración, especialmente en Corinto, y en las islas de Rodas, Tenidos y Creta, así como en las ciudades marítimas generalmente, se remonta a una gran antigüedad.



Sirena

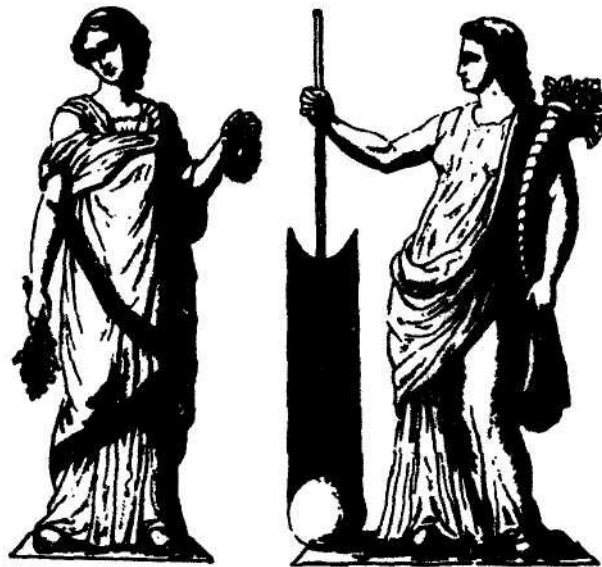


Tritones

MITOLOGÍA  
Lámina XX.



Pegaso y las Ninfas



Cloris, o Flora

Tique, o Fortuna

Lámina XXI.

## LAS SIRENAS

(Lámina XX)

Según la versión del mito, eran las hijas del dios del río Aque-laos (de aquí su otro nombre, Aqueloides) y una musa. Según otra versión, eran hijas de Forco. En cualquier caso habían sido ninfas y compañeras de juego de Perséfone, y por no protegerla cuando

## MITOLOGÍA

fue llevada por Plutón fueron transformadas por Deméter en seres mitad mujer y mitad pájaro al principio, y más tarde con la parte inferior del cuerpo en forma de un pez; así que tenían algún parecido con deidades marinas como los tritones.

La lámina XX representa una sirena, mitad pájaro y mitad mujer, tocando una flauta doble.

En los poemas de Homero no se especifica su número. En tiempos posteriores se nos dan los nombres de tres de ellas: Parténope, Ligeia y Leucosia. Se dice que una vez, durante el tiempo en el que una gran parte de su cuerpo era como el de un pájaro, retaron a las Musas a una competición de canto, pero perdieron, por lo que recibieron el castigo de que las Musas les arrancaran las principales plumas de sus alas, para luego adornarse con ellas.

La creencia general era que las sirenas habitaban las colinas de las islas que estaban situadas entre Sicilia e Italia y que la dulzura de sus voces embrujaba a los marineros que pasaban, haciéndoles tomar tierra sólo para encontrar la muerte. Alrededor de su morada se amontonaban los esqueletos, porque habían obtenido el derecho a ejercitar este cruel poder suyo sobre los hombres de forma que ninguna tropa tenía éxito en desafiar sus encantos. Los primeros en conseguirlo fueron los argonautas, de los que hablaremos más tarde, fijando su atención en la insuperable y dulce música de su compañero, Orfeo. El siguiente que pasó a salvo fue Ulises. Este tomó la precaución, al acercarse, de tapar los oídos de su tripulación, para que permanecieran sordos ante la embrujadora música, y de atarse él mismo fijamente al mástil, para que, mientras escuchaba la música, no fuera capaz de seguir sus encantos. De esta forma el poder de las sirenas llegó a su fin, y en desesperación se arrojaron al mar, convirtiéndose en rocas.

Esta transformación ayuda a explicar el significado del mito de las sirenas, que eran probablemente personificaciones de taludes y hoyos escondidos, donde el mar está en calma y atrae al marinero, pero que al final termina con la destrucción de su barco. La encantadora música que se les atribuía a ellas puede referirse al suave y melodioso murmullo de las olas, o podía ser simplemente una expresión figurativa de encanto.

## LOS DIOSES DEL RIO

Eran por regla general contemplados como los hijos de Océano, ejercitando dominio particular sobre los ríos. Eran representados como hombres con barba, coronados con juncos, y a menudo con cuernos en la cabeza, reclinando y descansando una mano en un timón, la otra en un jarrón, de la que sale agua, para indicar el flujo constante de un río.

Los nombres de muchos de ellos han aparecido en antiguos mitos, de los que Alfeo, Aqueloo, Pemeis, Asopos y Quefiso son los más importantes. De Alfeo se dice que amaba a Aretusa, una de las ninfas del séquito de Artemisa, y tan persistentemente la seguía, aunque sus afectos no eran correspondidos, que Artemisa intervino y convirtió a la ninfa, para evitar su persecución, en una fuente, cuyas aguas, sin embargo, se decía que se unieron a las de Alfeo.

## NINFAS

(Lámina XXI)

La imparable y fértil imaginación de los antiguos poblaron con seres de un orden superior a ellos mismos cada montaña, valle, llanura y bosque, cada soto, monte y árbol, cada fuente, reguero y lago. Estos seres, en los que tanto griegos como romanos creían firmemente, eran llamados Ninfas, y se parecían en muchos aspectos a las sirenas y las hadas de la superstición moderna.

Hablando en términos generales, las Ninfas eran una clase de seres intermedios entre dioses y hombres, que se comunicaban con ambos, y a ambos amaban y respetaban; estaban dotadas con el poder de hacerse visibles o invisibles a su voluntad; eran capaces de hacer muchas cosas que sólo se les permitía hacer a los dioses; vivían, como los dioses, de ambrosía; tenían una alegre y feliz vida de larga duración, y conservaban la fuerza y la juventud hasta el final, pero no estaban destinadas a la inmortalidad como los dioses. En ocasiones extraordinarias, se les convocaba, según se creía, a los consejos de los dioses del Olimpo, pero normalmente permanecían en sus esferas habituales: en grutas apartadas y pacíficos valles, ocupadas hilando, tejiendo, lavando, cantando canciones, bailando, haciendo deporte o acompañando a las deidades que pasaban por sus territorios, cazando con Artemisa (Diana), corriendo con Dionisio (Baco), pasándolo bien con Apolo o Hermes (Mercurio), pero siempre en una actitud hostil hacia los traviesos y excitados Sátiros.

Incluso los más primitivos de los antiguos mitos contienen historias de cosas hechas por las ninfas, mientras que las representaciones poéticas de tiempos posteriores se deleitaban jugando con tales recreaciones. Los griegos, o la mayoría de ellos, creían firmemente en la existencia de un gran número de ninfas, y daban fe de su existencia erigiendo frecuentemente altares muy costosos en lugares donde se sentía la presencia y la influencia de estos seres —como en las fuentes o en los prados húmedos, en los bosques y en las colinas—. Las grutas y las cuevas inundadas o donde goteaba el agua, y donde las abejas zumbaban, eran sagradas para ellas. Los santuarios, también llamados Ninfea, también se erigían en su especial honor en valles bien regados, cuevas, e incluso en ciudades, siendo particularmente de un aspecto espléndido los de las ciudades y comúnmente empleados para llevar a cabo las ceremonias de matrimonio. Los sacrificios que se presentaban ante ellos consistían en cabras, corderos, leche y aceite; el vino estaba prohibido.

En cuanto al origen de las Ninfas, hay tantas y tan diferentes historias que no podemos enumerarlas aquí todas. Muchos de estos seres, parece, eran los descendientes de Zeus y Tetis. Separándolos del modo más conveniente, según la localidad donde habitaban o el origen que se les atribuía, tenemos las siguientes clases:

1. Dríades, o Hamadriades, también llamadas Alseïds; ninfas de los bosques o árboles, que habitaban en las cuevas, gargantas y valles con árboles, intentaban hacer feliz a Apolo, Hermes (Mercurio) y Pan, y eran muy atractivas para los Sátiros. Algunas veces aparecían como cazadoras rústicas o pastoras.

2. Oréades, o ninfas de las montañas, algunas veces también llamadas así por la particular montaña que encantaban, como Peli-das (de Pelión), Idean (de Ida), Citeronian (de Citerón), etc.

3. Limoniadas, o Leimoniadas, ninfas de los prados y flores.

4. Napeas, o Auloniadas, ninfas de los valles de la montaña en la que pastaban los rebaños. Las tres últimas familias de ninfas eran normalmente encontradas en compañía de



## MITOLOGÍA

Pan, corriendo contentas y felices por colinas y valles, por bosques y prados. Una ninfa favorita y muy agradable de los valles era Eurídice, que, mordida por una serpiente, y muriendo por ello, era llorada por todas sus hermanas y cantada por Orfeo en tonos melancólicos y conmovedores.

5. Las Oceánides, hijas de Océano, ninfas de fuentes y regueros, y llamadas según las características de los regueros: Primno, «como una cascada que cae desde una altura abrupta»; Hipo, «como una rápida corriente»; Plexaure, «como un reguero rápido»; Galaxaure, «como la refrescante frialdad de un arroyo sombrío»; Calipso, «como la marea escondida»; Telesto, «ninfa de los fríos arroyos», que los griegos píamente usaban para aclararse y purificarse.

6. Nereidas, hijas de Nereo, también llamadas Dórides, por ser hijas de Doris.

7. Náyades, ninfas de los elementos líquidos, hijas de Zeus. Se las llamaba «ninfas favorecedoras», y por esta razón se las encontraba normalmente en compañía de Zeus, Poseidón y Afrodita, y además eran consideradas como deidades del matrimonio y de los sagrados ritos.

8. Potamidas, ninfas de los ríos.

9. Limnadas, ninfas de los lagos, pantanos y marismas; seres muy peligrosos, que encantaban y confundían a los viajeros con sus canciones o simulados gritos de ayuda.

10. Pléyades, las siete hijas de Atlas y Pleyona, hermanas de las Híades.

11. Atlántidas, descendientes de Atlas y pertenecientes al mismo orden que las últimas mencionadas.

12. Híades, según el mito, hijas de Atlas y Aetra; hermanas o, según otras versiones, hijas de Híade. Languideciendo de dolor por la muerte de Híade, que le fue causada por un animal salvaje, se convirtieron en estrellas, que son las siete estrellas que forman la cabeza de la constelación del Toro (Tauro). Su ascensión tiene lugar desde el 17 al 21 de mayo, y normalmente indica lluvia, razón por la cual a menudo se las llamó estrellas de la lluvia. También se las llamó Dodónidas, y fueron descritas como las enfermeras de Zeus de Dodona. Una de ellas se llamaba Tiene.

Todas las ninfas más notables tenían nombres propios.

Eran representadas como damiselas de maravillosa belleza, con atributos adecuados a sus respectivas ocupaciones.

La lámina XXI representa tres de ellas atendiendo a Pegaso en una fuente. Las tres tienen el pelo atado con un alga; dos de ellas llevan jarrones.

## ECHO: NARCISO

Echo era una ninfa de la montaña, y al mismo tiempo una sirvienta de Hera, según una versión, pero tenía que mantenerse en la distancia debido a su afición a la charla. En otros lugares se la describe como una ninfa bella a quien amaba el dios del bosque, Pan. Una vez se encontró con el bello Narciso, un hijo del dios del río Cefiso, y concibió una muy tierna pasión por él, que desafortunadamente no fue correspondida. Echo sufría por esto y se iba consumiendo día tras día hasta que al final todo lo que le quedaba era su voz. Luego se retiró a los montes y bosques que frecuentaba Pan, y se ocupó en imitar cada sonido que escuchaba.

Narciso era una personificación de las consecuencias del autoengaño en la forma de

## MITOLOGÍA

aspecto personal; su vanidad era tal que solía estar ocioso junto a los bordes de las fuentes claras, mirando el reflejo de su propia cara, hasta que al final languideció en su amor no correspondido. Otras historias afirman que fue castigado por esta conducta por los dioses, que le convirtieron en una flor que todavía lleva su nombre.

## LAS HESPÉRIDES

Eran hijas de Atlas, un gigante enorme, que, según creían los antiguos, habitaba los confines de la Tierra, y sobre cuyos hombros se apoyaban los cielos. Su madre era Hésperis, una personificación de la «región del Oeste», donde el Sol continuaba brillando tras haberse puesto en Grecia y donde, como contaban los viajeros, había una gran abundancia de deliciosas frutas, que sólo podían haber sido producidas por una especial influencia divina. Se creía que los Jardines de las Hespérides con las manzanas de oro se encontraban en alguna isla del océano o, como se pensaba algunas veces, en las islas de la costa norte u oeste de África. Eran muy famosas en la antigüedad, porque era allí donde los ríos de néctar fluían junto al sofá de Zeus, y era allí donde la tierra mostraba las más raras bendiciones de los dioses: era otro Edén. A medida que iba aumentando el conocimiento con respecto a las tierras del Oeste, se hizo necesario mover este paraíso más y más hacia el océano del Oeste.

En cuanto al origen de estas preciosas manzanas doradas, hay un mito que dice que entre las deidades que asistieron a la ceremonia del matrimonio de Zeus y Hera, que trajeron diferentes regalos, estaba Tita, una diosa de la Tierra, cuyo regalo consistió en hacer florecer a un árbol con manzanas de oro. El cuidado de este árbol estaba encargado a las Hespérides. Pero, como no podían resistir la tentación de coger las manzanas y comerlas, se hizo necesario colocar la serpiente Ladón para que lo vigilara.

Hércules, entre otras aventuras, mató a esta serpiente y se llevó algunas de las manzanas, que, sin embargo, les fueron después devueltas a las Hespérides, por la amabilidad de Atenea.

El cuento más corriente habla sólo de tres hespérides: Egle, Eriteia y Hespere. Aretusa se les añadió después, y con el tiempo tres más, así que fueron siete en total.

## LAS MUSAS

O Piérides, como también se les llamaba, eran consideradas como ninfas de las ríos que corrían por los lados del monte Helicón y el monte Parnaso, llamados Castalio, Aganipe y Pimpla o Pimplea, las aguas de las que se pensaba que tenían la propiedad de la inspiración. Se rastreó su origen hasta Zeus y la ninfa titánica Mnemosina, el nombre de Piérides se les aplicó por Pieria, o el monte Olimpo, el lugar donde se pensaba que habían nacido, una localidad que parece haber sido originariamente el principal centro de su adoración, desde donde se extendió primero y de manera más notable a Helicón, en Beocia, y más tarde a Atenas, Esparta, Trecenas y por otras partes. La extensión de la adoración de las Musas se atribuyó a un tracio llamado Pieros, de quien también se dijo que tenía nueve hijas y las llamó a cada una por el nombre de una musa, retando a la última a una competición en música, resultado de lo cual fue que sus hijas perdieron la recompensa y fueron castigadas por su osadía, quedando transformadas en pájaros cantores. La adoración de las Musas en el monte Helicón se celebraba en una gruta, en la que estaban las sagradas fuentes de Aganipe e Hipocrene; hay muchas obras de arte dedicadas a las Musas, y con estas ceremonias se asoció un concurso llamado Museas.

Las nueve Musas con las que estamos familiarizados por sus obras de mitología griega y

## MITOLOGÍA

romana, eran consideradas como las diosas patrañas de la música y la canción, de la poesía y de las bellas artes en general, que tendían a promover la civilización de la humanidad. El lugar donde habitaban eran las cimas de los montes Helicón, Parnaso y Pindó. Sin embargo, visitaban el Olimpo con frecuencia, para alegrar la santa existencia de los dioses allí con el ejercicio de las artes, especialmente de la música y el recitar de canciones, cuyo tema era probablemente, como en la mayoría de las ocasiones, la gloria y omnipotencia de Zeus. Algunas veces prestaban su presencia para alegrar incidentes felices en las vidas de los mortales favoritos, tales como por ejemplo el matrimonio de Cadmo y Harmonía, el de Peleo y Tetis, y algunas veces en momentos de gran dolor, como en la muerte de Aquiles, asistían a los duelos, donde tocaban compases que arrancaban lágrimas de dioses y hombres. Su líder era Apolo, que en esa capacidad tenía el nombre de Musageta. Pero aunque generalmente estaban asociadas con Apolo, y probablemente por ello imbuidos de la forma de inspiración peculiar del dios de los oráculos, también se ha encontrado que estaban conectadas con la adoración a Dionisio, cuya inspiración se sabe era de una naturaleza salvaje y excitada. Como ninfas de los ríos sagrados y de las montañas en las que vivían, su música y su canción debían, por la armonía, repetir el impetuoso movimiento del agua, y puede ser a esto a lo que se debe esa asociación con Dionisio.

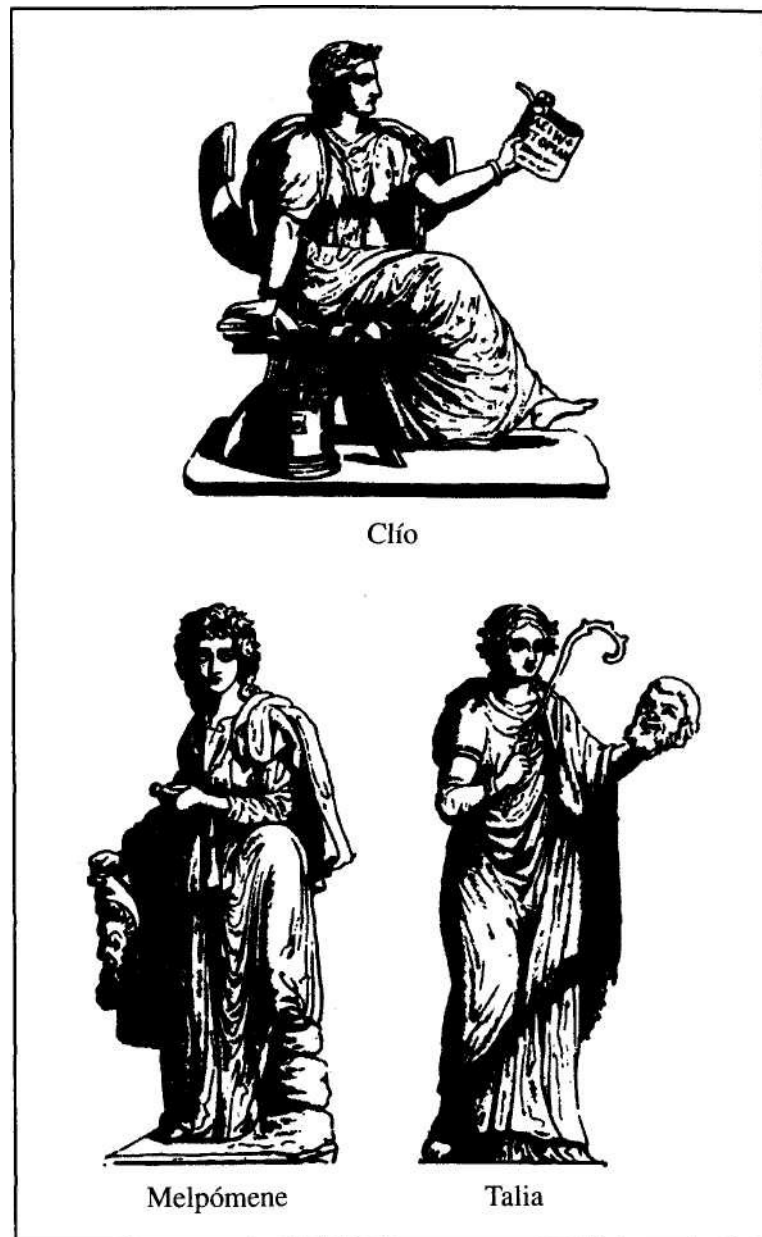


Lámina XXII.

## MITOLOGÍA



Mnemosina, madre de las Musas



Caliope

Lámina XXIII.

Además de las usuales nueve Musas, se mencionan otras tres, Melete, Mneme y Aedte, que son descritas como hijas de Urano, y que se supone que existieron desde los más primitivos tiempos. Como, sin embargo, tanto Hornero como Hesíodo parecen mencionar sólo nueve, podemos asumir que la creencia en la existencia de las otras tres debe haberse originado en las especulaciones de tiempos comparativamente más tardíos.

En las obras de arte del periodo más antiguo las Musas se representaban siempre juntas en compañía, llevando todas el mismo tipo de vestido, y todas dotadas de atributos en forma de instrumentos musicales, tales como la lira, el arpa y la flauta, o con rollos de manuscritos. Esa costumbre de recoger en tales rollos obras literarias que tuvo lugar bajo los auspicios de las Musas se puede considerar como el primer antecedente de bibliotecas y museos, tal como existen en los tiempos modernos, y así la palabra «museo» nos lleva a la antigua época de la adoración de las Musas y a la primitiva civilización hasta el punto en el que fue debido a su inspiración.

Las nueve Musas se representaron de acuerdo con sus varias ocupaciones de la siguiente forma:

## MITOLOGÍA

1. Clío (lámina XXII), la musa de la historia, sentada con una corona de laurel y sosteniendo un rollo de pergamino escrito a medio abrir; a su lado, una caja cilíndrica, con más de estos manuscritos, En otros casos aparece de pie, sosteniendo un rollo de manuscrito en una mano y un instrumento para escribir con la otra.

2. Melpómene (lámina XXII), la musa de la tragedia, una figura seria, dignificada, de pie con su pie izquierdo levantado en una roca, sosteniendo en su mano derecha una máscara, como la que llevaban los dramaturgos, y en la izquierda aparentemente un pequeño rollo de una parte en una obra; su vestido largo o túnica está rodeado por un cinturón por debajo de sus pechos y cae en grandes pliegues; de su hombro cae un mantón o *peplos* descuidadamente. En otros casos lleva una diadema o una corona de ciprés y sostiene una espada corta o un bastón en la mano.

3. Talía (lámina XXII), la musa de la comedia y la parodia, de pie, vestida con un vestido o túnica, sobre el que va un manto, con un borde, que pasa sobre su hombro izquierdo y va enrollado en las piernas, dejando libre su brazo derecho; en la mano derecha, un callado de pastor; en la otra, una máscara, tal como la que llevaban los actores en las obras satíricas.

4. Caliope (lámina XXIII), la musa de los poemas heroicos y considerada como la jefa de las musas, a cuya cuenta aparece algunas veces como su representante; está sentada, sosteniendo una tablilla de escribir y un estilo. En otros casos está de pie, coronada con una corona, y sosteniendo un rollo manuscrito en la mano, o una gaita (*tuba*), alrededor de la cual hay una rama de laurel enroscada.

5. Urania (lámina XXIV), la musa de la astronomía, sentada junto a un globo terráqueo, sosteniendo un par de brújulas en una mano, mientras que con la otra apunta hacia arriba al cielo. En otros casos lleva una corona de estrellas y sostiene una lira, sus ojos están mirando hacia las estrellas y apuntando al mismo tiempo a algo del globo del mundo situado junto a ella.

6. Euterpe (lámina XXIV), la musa del arte de la música, la «concededora del placer», como su nombre implica, de pie, tocando una doble gaita. En otros casos aparece tocando otro instrumento.

7. Polimnia (lámina XXIV), la musa de la canción y la oratoria, su nombre significa «rica en canción»; fue también descrita como la inventora de los mitos, a cuya cuenta era representada en actitud de contemplación, con un dedo levantado junto a su labio y en la cabeza una corona de laurel. En otros casos aparece en una posición quieta, atenta, disposición observadora, apoyada en un pilar, con los brazos ocultos bajos sus ropajes y llevando a veces un velo, para indicar las verdades escondidas dentro de los mitos, mientras que su postura intentaba indicar el proceso de resolver el significado de éstos. Por esta razón también se la consideraba como la diosa de los poemas o himnos sinceros o sagrados.

8. Erato (lámina XXV), la musa de las canciones de amor y el matrimonio, llevaba una corona y tocaba una gran lira con muchas cuerdas. En otros casos aparece sosteniendo una lira a su lado en una mano, y en la otra una flecha o una corona de mirto y rosas.

9. Terpsícore (lámina XXV), la musa de la danza, lleva una corona y está tocando la lira. Otras veces lleva un timbal, tiene el vestido sujeto con un cinturón y aparece en la actitud de bailar.

La madre de las Musas se llamaba, como ya se ha dicho, Mne-mosina, es decir, «memoria», y especialmente la memoria de los recuerdos de los grandes acontecimientos, tales como la guerra de los titanes, que se dijo que había ocurrido al comienzo de la historia de este mundo, y debe continuar ocurriendo hasta que el universo esté en perfecta armonía. En tiempos posteriores vino a ser considerada meramente como la diosa de la memoria y alabada junto con las Musas.

## MITOLOGÍA

La lámina XXIII la representa de pie en una actitud quieta, pensativa, con los dos brazos por debajo de su vestido, para indicar la acción callada misteriosa de la memoria.

Era costumbre de las Musas tocar, bajo el liderazgo de Apolo, en los banquetes y ceremonias de matrimonio entre los dioses, mientras que las Horas, Carites (Gracias), Afrodita y otras deidades, dadas a la alegría y felicidad, bailaban. De esta forma los antiguos, representaron bajo la forma de personas la unión de la alegría, música, poesía, danza y diversión.

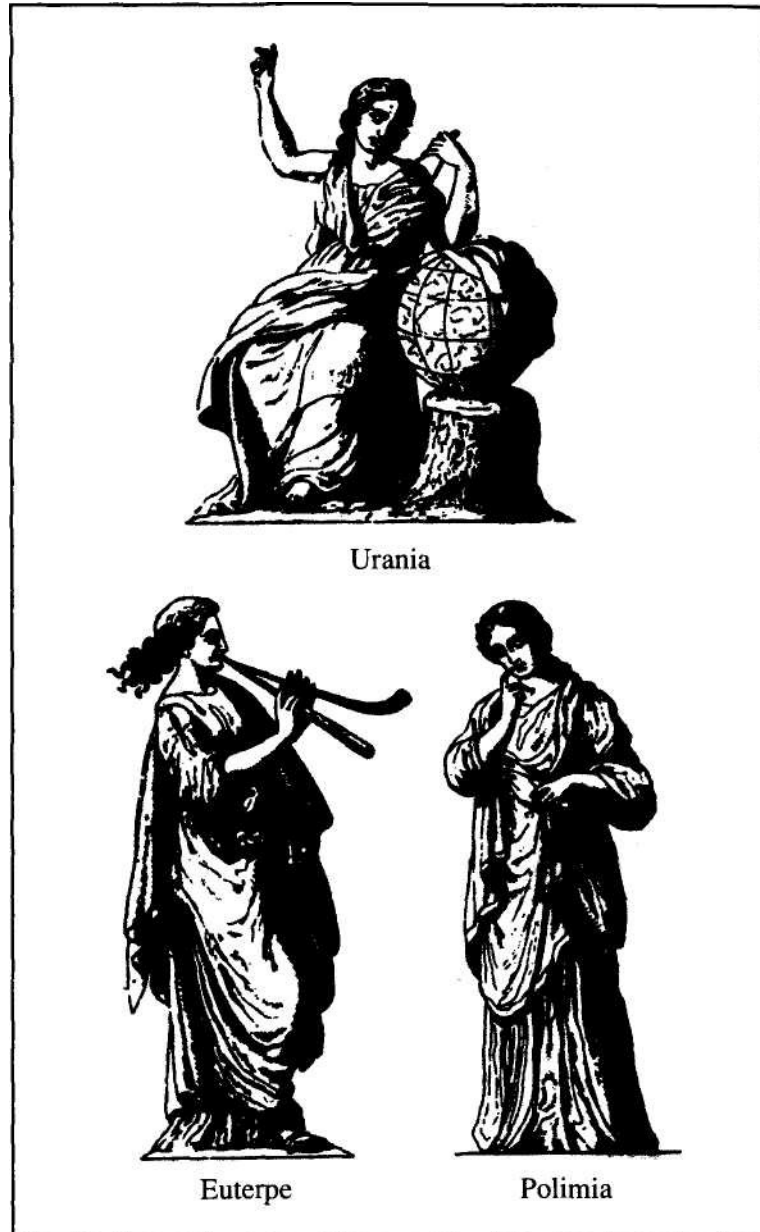


Lámina XXIV.

## MITOLOGÍA



Erato



Terpsicoré



Las Horas

Lámina XXV.

## IRIS

(Lámina XXVI)

Diosa del arco iris, era hija de Taumas y Electra, una nieta de Océano y Gea, y hermana de las Arpías. Como mensajera de Hera y Zeus, vivía entre las otras deidades del Olimpo, que sólo dejaba con el propósito de llevar los mandatos divinos a la humanidad, por la que era considerada como una guía y consejera. Viajaba a la velocidad del viento siempre, de un extremo al otro del mundo; podía penetrar hasta el fondo del mar, o al Estigia, y a este respecto formaba la contrapartida femenina de Hermes (Mercurio) en su capacidad de mensajero de los dioses, teniendo casi la misma posición respecto a Hera como él respecto a Zeus.

## MITOLOGÍA

Era Iris, según creían los antiguos, la que cargaba las nubes con agua de los lagos y los ríos, para que pudieran dejarla caer sobre la tierra en suaves y fertilizantes lluvias, y, de acuerdo con esto, cuando su arco aparecía en las nubes el granjero le daba la bienvenida como un signo de lluvia para vivificar sus campos, y contento pagaba honores a la diosa cuya presencia reconocía en el arco iris con sus espléndidos colores.

Era representada como una bella virgen con alas de variados colores, con vestidos de tonos brillantes y montada en un arco iris; otras veces con una *aureola* en la cabeza, en la que se reflejaba el arco iris.

La lámina XXVI nos da una figura de ella de pie, vestida con un vestido largo, sosteniendo en una mano un bastón de heraldo, al igual que Hermes (*caduceo*), y en la otra un casco.

## EOLO

Era hijo de un rey llamado Hipotes, y vivía en una de las abruptas islas rocosas cerca de Sicilia, llamada Lipara, junto con su descendencia, seis hijos y seis hijas, que estaban casados entre ellos, y alegraban la vida con su música. En las cuevas de la isla estaban aprisionados los vientos, que Eolo dejaba salir en forma de vientos fuertes, o como una suave y agradable brisa, al deseo de los dioses supremos.

La idea de los vientos guardados en una caverna bajo la restricción de una persona divina, parece haberseles ocurrido a los antiguos por la fuerte corriente que se siente al entrar en una cueva o pasaje subterráneo; pero si la creencia en un personaje como éste puede seguirse hasta los tiempos primitivos, donde la humanidad vivía en cierta medida en lugares de ese tipo, esta idea no parece segura. La influencia de Eolo se sentía cordialmente y al contrario en tierra y en mar, pero principalmente en el mar, que podía dominar más fácilmente desde la isla donde vivía.

Como ejemplo de esta amabilidad hacia los viajeros del mar, podemos mencionar aquí la hospitalaria acogida que dispensó a Ulises en aquel viaje errante a su casa. Al salir, Eolo le dio una gran bolsa con todos los vientos contrarios, para que los pusiera a bordo del barco y para que pudiera alcanzar Ítaca con un viento favorable. Ulises mismo permaneció firme e impaciente al mando durante varios días, pero cuando pudo ver al fin en la distancia su tierra natal, se sumió en un profundo sueño. Sus seguidores, observando este proceder, no resistieron la curiosidad de ver los costosos regalos que imaginaban contenía la bolsa, la abrieron y salieron fuera los vientos aprisionados con un rugido y una fuerza que apartó al barco fuera de su curso.

Pero junto a esta concepción de los vientos como meros elementos en manos de Eolo, había otra que los representaba como si cada uno estuviera personificado por un ser divino separado, que vivía aparte y que estaba directamente bajo el control de Zeus y Poseidón.



MITOLOGÍA  
LOS DIOS DEL VIENTO

De los cuales el principal era Bóreas, el viento del Norte; Euros, el viento del Este; Notos, el viento del Sur, y Céfiro, el viento del Oeste, eran, como ya hemos dicho, los descendientes de Eos y Astreo, mientras que se pensaba que los fieros y destructivos vientos descendían de Tifón. Según otra historia, no se conocía ni el origen ni el número de las deidades de los vientos, y la prevalencia en regiones particulares de vientos que soplaban de este o ese punto entre los cuatro puntos principales, naturalmente daba lugar a un conjunto de personificaciones tales como viento del Noroeste, viento del Sudeste y otros.

El carácter y apariencia que se atribuía a cada una de estas deidades, como era normal en la mitología griega, eran según lo que sugerían los fenómenos de cada viento —como, por ejemplo, la fuerza y la furia del viento del Norte, o el calor agradable del Sudeste—. Se pensaba que algunos eran masculinos y otros femeninos, y todos tenían alas. Euros, que desde el Sudeste arrastraba a casa los barcos cuando se acercaban al puerto del Pireo en Atenas, sostenía el adorno de la proa de un barco en las manos. Céfiro, que venía del templado y suave Oeste, llevaba ropas ligeras y llevaba un montón de flores en su bufanda. Apeliote, el viento del Sudeste, llevaba frutas de muchas clases, llevaba botas y no estaba vestido tan ligero como el último mencionado. Así estaban representados en la «torre de los vientos» en Atenas.

Aunque se consideraba a cada uno de los vientos como bajo el control de un ser divino separado, cuyo favor había que retener necesariamente por sacrificio, no se cuenta ninguna historia o mito particular de ninguno de estos personajes, excepto de Bóreas y Céfiro, los amantes rivales de Cloris (Flora), siendo Céfiro el pretendiente triunfador. Bóreas se llevó, según se contaba, a Oreitia, la bella hija de Cécrope, rey de Ática, y, recordando esto, los atenienses nerviosos, cuando los persas avanzaron por primera vez contra Grecia, le llamaron para que acudiera en su ayuda, llamada a la que él acudió enviando un terrible viento del Norte, que cogió a la flota persa cerca del promontorio de Atos, la esparció y la destruyó en su mayoría. Desde ese momento los atenienses le hicieron un altar y le ofrecieron sacrificios para su mantenimiento.

La escena de Bóreas llevándose a Oreitia está representada en un bello relieve de bronce encontrado en Calima, y ahora en el Museo Británico. El dios del viento tiene una forma poderosa, tiene barba, pero es aún joven, y lleva botas gruesas altas y una capa que le cubre el cuerpo.

## EOS O AURORA: LUCIFER

Eos era hija de una pareja de titanes, Teia e Hiperión; el último, a juzgar por el significado de su nombre, había sido en algún tiempo dios del Sol, «que viaja muy por encima de la Tierra». Helios y Selene, las deidades del Sol y la Luna, eran su hermano y hermana, mientras que ella era una personificación del alba de la mañana. Cuando se acercaba se sentía un viento fresco, la estrella de la mañana todavía estaba en el cielo, y rayos rojizos «llenaban el Oriente con oro», y como estos rayos parecían como dedos extendidos, se la llamaba «la mañana de los dedos de rosa». La estrella y los vientos de la mañana, Céfiro, Bóreas, Notos y Euros, eran los descendientes que había tenido con Astreo, el dios de la luz de las estrellas. La Luna y las otras estrellas se desvanecían gradualmente a medida que ella iba avanzando, pero Helios la seguía muy de cerca. Ante los poetas parecía quitarse el velo de la noche con dedos teñidos de color rosa y se elevaba por el Este por detrás del océano en un carro tirado por cuatro corceles blancos, derramando luz sobre la Tierra.

## MITOLOGÍA

Otros imaginaban que llegaba montada en un caballo alado, Pegaso, que Zeus le había dado tras el fallo de Belerofonte de cabalgar en él hasta el Olimpo.

Amaba toda la vida fresca y joven, y mostraba especial favor por las personas cuyo espíritu activo les conducía fuera por la mañana para cazar o hacer la guerra. Cuando era sorprendida por la belleza de un joven ella se lo llevaba y le concedía vida inmortal, como hizo con Cleito, Orion, Céfalo y Titón. Así les pareció a los griegos, que reconocieron en la breve duración de la frescura y brillo de la mañana una comparación con la temprana muerte de la juventud prometedora y bella, y por la comparación procedieron a construir un mito que se nos llevaría hasta la misma causa divina.

Titón se convirtió en su marido y vivió con él de forma muy agradable junto a Océano, mientras duraron su juventud y belleza. Desafortunadamente, al obtener de Zeus su inmortalidad, ella omitió añadir a su petición «y eterna juventud». Cuando empezaron a salirle canas él no era el mismo para ella que antes, aunque todavía le daba ambrosía y finos vestidos. Pero él al fin se hizo bastante inútil y, para evitar contemplar su decrepitud, ella le encerró en una habitación, donde sólo se podía oír su voz como el canto de un grillo, en lo que, según se decía, se había transformado. La historia de Titón podría representar el día, en su curso eternamente retornador, fresco y bello al alba, cansado y gastado a la puesta.

De Céfalo se decía que, por amor a su mujer, Procris, él resolutamente resistió los avances de Aura, la diosa del viento de la mañana, y que esta última en venganza levantó la discordia entre él y su esposa. Otra versión de la historia es que Aura hizo que matara a su esposa por error cuando estaba de caza. Parece que Procris, celosa de los encuentros de su marido con la diosa, se había ocultado en un bosque para vigilarlos; pero agitó unas ramas sin querer, Céfalo oyó un ruido y sospechando que lo causaba algún animal escondido, arrojó su lanza y mató a su esposa.

Eos y Titón tenían dos hijos, Menón y Emation, el primero muy famoso por su belleza, y llorado por su temprana muerte a manos de Aquiles. Su cuerpo sin vida fue llevado por su llorosa madre a Etiopía, y en Tebas, en Egipto, erigió en su memoria, según dice la historia, aquel maravilloso monumento que, cuando lo tocaban los primeros rayos del sol de la mañana, producía un sonido como el de la cuerda de un arpa.

En arte se la representó como una doncella espiritual, con grandes alas, vestida con trajes de un blanco brillante y púrpura, una estrella o gorro en la cabeza, una antorcha en la mano y conduciendo en un carro con cuatro caballos, o montada en Pegaso; otras veces aparecía flotando en el aire y derramando el rocío de la mañana de una jarra a la tierra.

En la lámina XXVII se la representa conduciendo una cuadriga a gran velocidad, como lo indica el vuelo de sus vestimentas. Las cabezas del toro significan que la Luna y las estrellas están todavía en el cielo. Lucifer la precede con una antorcha. Las flores y las plantas, avivadas con el rocío, despiertan y levantan la cabeza. En el Museo Británico hay un bello ejemplo de una gema grabada, que representa su cabeza.

En otras representaciones encontramos a Hermes avanzando ante ella, un deber más usualmente llevado a cabo por Lucifer, la estrella de la mañana, y favorito de Afrodita y Hera.

## EROS O AMOR: PSIQUE

Amor o Cupido, como también se le llamaba, no era, deberíamos señalar, una deidad romana nativa, pero había sido introducida en la mitología griega por poetas, siendo su nombre una traducción directa del griego Eros. Se debería además observar que esta traducción presenta un ejemplo de la diferencia de carácter de estas dos antiguas razas; la palabra «amor» entre los griegos era femenina, mientras que el equivalente para los romanos era masculino.

Debemos primero distinguir el doble carácter de Eros; primero, porque le encontramos participando en la creación del mundo a partir del caos, y segundo, como mero dios del amor, un hijo de Afrodita y Zeus, o Ares, como algunos dijeron, o incluso Urano. En la primera fase de su carácter es representado como clasificando la masa informe del mundo, con sus conflictivos elementos, en orden y armonía, haciendo desaparecer la confusión, uniendo desde ese momento fuerzas discordes y haciendo productivo lo que antes era baldío. En la última fase es la deidad que levanta las pasiones del corazón tanto de dioses como de hombres. En un caso fue concebido como existente antes que los otros dioses, como el dios de ese amor que opera en la naturaleza, y en el otro caso como el más joven de todos ellos, el dios de ese amor que mantiene los corazones de los hombres en tiranía. Parece haber sido una combinación de ambos caracteres como Fidias<sup>3</sup> lo representó en el nacimiento de Afrodita, recibéndola cuando salió del mar, en presencia de las deidades reunidas del Olimpo.

El principal y más antiguo centro de su adoración fue Tespia, en Beocia, donde se celebraba un festival llamado Erotidia en su honor, y continuó siendo una fuente de atracción hasta los tiempos romanos. Desde aquí su adoración se extendió a Esparta, Atenas, Samos y Creta; los espartanos y cretenses tenían por costumbre ofrecerse a él antes del comienzo de una batalla, en la creencia de que él era también dios de ese patriotismo del amor al país que es lo que más une a un ejército. En Atenas había un altar para él y para su correspondiente, Anteros.

En los tiempos antiguos sus adoradores en Tespia se contentaron con tener una ruda piedra como su imagen. Pero en tiempos posteriores, y en contraste con esto, lo encontramos como la figura más atractiva entre las obras de la segunda escuela ática de escultores, la escuela de Escopas y Praxíteles<sup>4</sup>, que dirigieron sus espléndidos talentos a añadir gracia fresca y belleza a su forma. Mientras los artistas rivalizaban unos con otros por este fin, los poetas no eran menos celosos al cantar sus alabanzas. En la vida diaria su influencia se hizo sentir de una forma muy general. En los gimnasios donde los jóvenes practicaban atletismo se colocó su estatua entre Hermes y Hércules; porque en este caso se le representaba como ágil de piernas y de graciosas formas —un modelo de la juventud que madura—. A medida que pasaba el tiempo, sin embargo, su figura se fue pareciendo más y más a la cogiera una caja del ungüento de la belleza de Perséfone. Realizó esta difícil tarea, pero, al abrir la caja, cayó derrotada por su olor. Cupido no pudo resistir más, corrió en su ayuda y la trajo de vuelta a la vida. La ira de Afrodita se calmó y se llevó a cabo el matrimonio de Cupido y Psique en medio de grandes celebraciones, en presencia de los dioses supremos, y Psique obtuvo su inmortalidad.

El propósito de la historia es obviamente ilustrar las tres etapas en la existencia de un alma: su preexistencia en un estado bendito, su existencia en la Tierra con sus pruebas y angustias, y su futuro estado de feliz inmortalidad.

---

<sup>3</sup> En la base de la estatua de Zeus en Olimpia.

<sup>4</sup> Su famosa estatua obra de Praxíteles fue luego llevada a Roma, y nosotros la conocemos gracias a copias de ésta hechas por otros escultores.

## MITOLOGÍA

La lámina XXVIII representa a los dos abrazándose tiernamente. Eros había dejado a un lado su arco y aljaba, con sus peligrosas flechas; hay rosas extendidas en el suelo ante él y un brote de rosal que crece detrás y que simboliza la dulzura y belleza del joven amor. Psique tiene las alas de una mariposa y cadenas con las que puede ser encadenada por los tobillos y los brazos. Tras ella hay un espejo. En la otra figura aparece Eros montado en un león y tocando una lira, la suave música que calma las bestias salvajes, como se supone que el amor calma el más fiero temperamento.

En las obras de arte se le ve frecuentemente en compañía de su madre Afrodita, o jugando con las Musas y las Gracias, o luchando con su oponente Anteros, o acompañado por Potos, cuyo nombre, como el Cupido romano, significa un «deseo de amor», que es un «deseo de unión en amor», e Himero, un «suave grito por amor». En tiempos posteriores los artistas a menudo rodeaban a Afrodita, y ocasionalmente también a Dionisio, con tropas de pequeñas figuras aladas de niños, que llamamos Eroses o Amorettes.

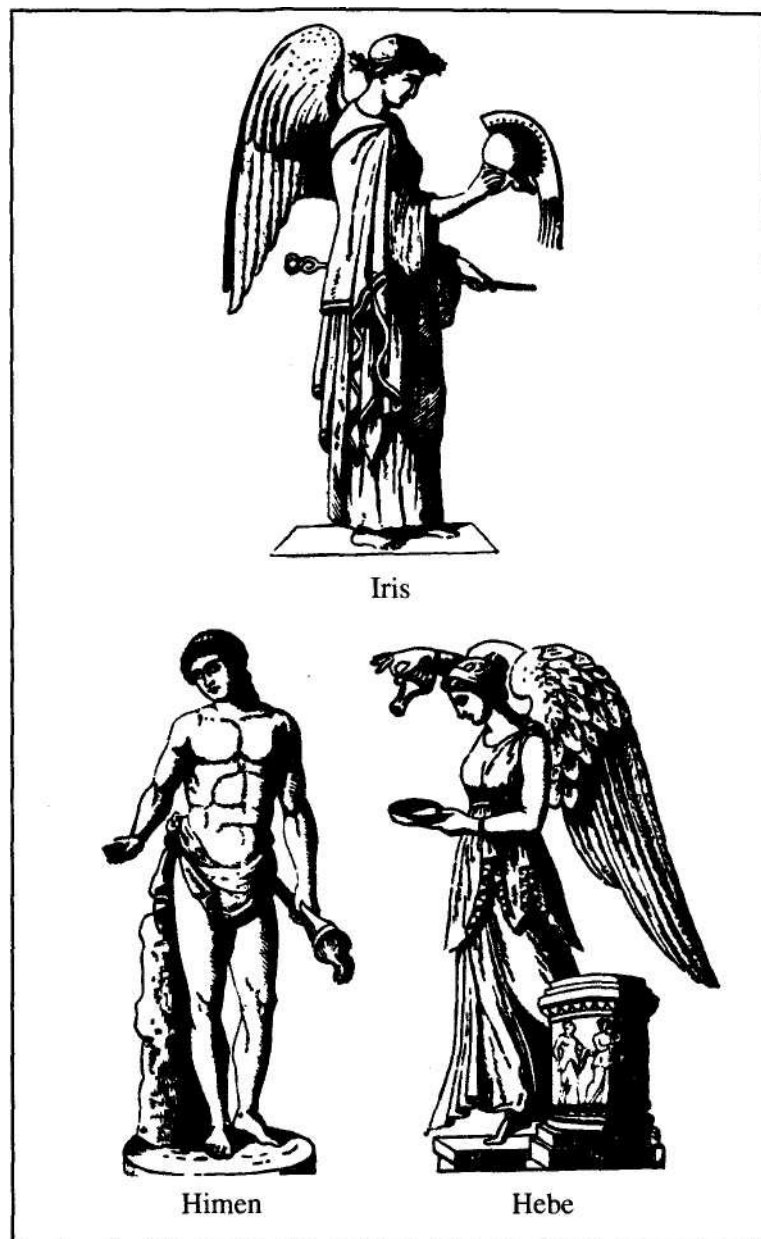


Lámina XXVI.

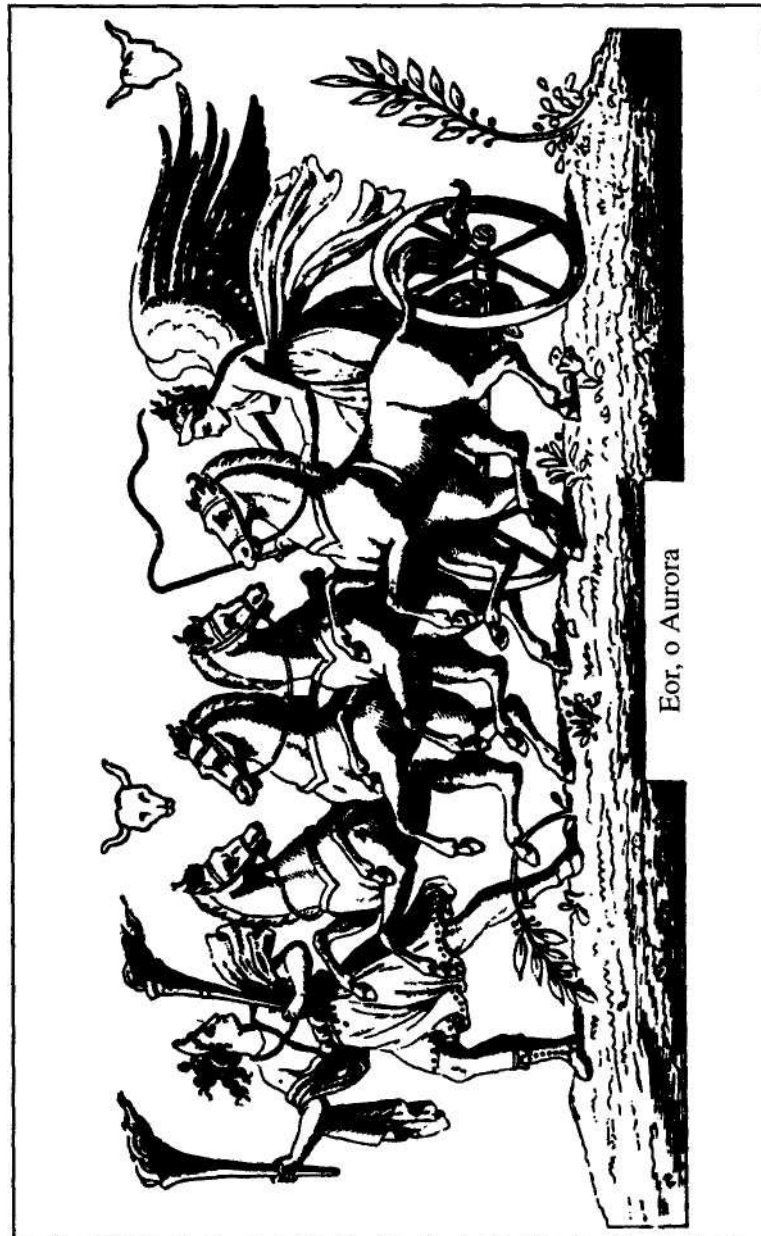


Lámina XXVII.

La palabra Psique, que significaba originalmente el «alma», pasó a significar después también una «mariposa» —observándose un parecido entre la forma en la que un alma y una mariposa, liberadas del cuerpo o crisálida en los que han estado confinados en la Tierra, se elevan con alas y se van flotando por la luz—. La llama del amor que a menudo quemaba el alma era comparada con la antorcha que atrae la mariposa a su muerte. Cuando esto sucedía, Eros volvía su cara y lloraba. Éste es el significado de la alegoría representada en la lámina XXIX. Detrás de Eros está Néme-sis, sosteniendo una ramita de un manzano, su tributo usual, y detrás de él Elpis, u Hope, sosteniendo una azucena.



Cupido



Cupido y Psique



Ganimedes



Marte y Venus

Lámina XXVIII.

## HIMEN O HIMENEO

(Lámina XXVI)

Era alabado como el dios del matrimonio por los griegos y también por los romanos. Se dice que provenía de Apolo y Caliope, o de Dionisio y Afrodita, mientras otras veces se dice que era un mortal de nacimiento, que había sido luego deificado. Hablando con propiedad, es una personificación de la canción del matrimonio. Hay varias descripciones de su vida y deificación, y entre ellas están las siguientes:

Joven, y de una belleza delicada, de forma que podía ser confundido con una chica, Himen amaba a una joven doncella ateniense, a la que, sin embargo, por su pobreza, no podía esperar obtener como esposa. Para estar cerca de ella, una vez se unió a una tropa

## MITOLOGÍA

de doncellas, entre las que estaba ella celebrando un festival a Deméter en Eleusis. De repente una banda de ladrones salió de un lugar escondido, se llevó a las doncellas a su barco y partió con la intención de venderlas como esclavas en algún lejano país. Pero tomando tierra de camino en una temerosa isla, los ladrones se entregaron tanto al vino que quedaron sumergidos en un profundo sueño. Himen, aprovechando la oportunidad, incitó a sus compañeras cautivas a tomar las armas de los ladrones y matarles a todos, y así lo hicieron. Desde allí se puso en camino hacia Atenas en el barco, y, viendo que la gente allí estaba muy inquieta, se presentó ante los padres de la doncella que amaba y prometió traerla de vuelta sana y salva a condición de que se la entregaran como esposa. Ellos le concedieron su petición de inmediato y, encontrando una tripulación, partió en seguida hacia la isla y rápidamente volvió con todas las doncellas a bordo. Por esto obtuvo el título de Talasio, así como la mujer que le había sido prometida. Su vida de casado fue tan feliz que en las ceremonias de matrimonio generalmente su nombre estaba en los labios de toda la compañía, y él mismo con el paso del tiempo vino a ser considerado como un dios, y el fundador y protector de los derechos del matrimonio. En los festivales nupciales se le ofrecía un sacrificio, se le cantaban canciones festivas y se le llevaban flores y coronas.

Como deidad fue colocado entre los compañeros de juego de Eros y en compañía de Afrodita. Su casa, según se creía, estaba entre las Musas en el monte Helicón, en Beocia. Hay una historia que dice que perdió su voz y su vida al cantar la canción de matrimonio de Dionisio y Ariadna o Altea. Es siempre una imagen de joven belleza, y de los encantos del amor y la canción.

Himen estaba representado como un joven bello con un manto de color oro —algunas veces desnudo— y con una antorcha, como en la lámina XXVI, o un velo.

## LAS CARIDADES O GRACIAS

Eran consideradas por los griegos como diosas de la gracia, la belleza y la fertilidad, que se observaban tanto en la naturaleza como en el trato con los hombres. Como tales, su adoración databa de una época muy antigua en Orcomenes en Beocia, en Esparta, Atenas y Grecia; los juegos celebrados en su honor en el último lugar mencionado se dice que existieron incluso en el tiempo del rey prehistórico Minos. Su más antiguo santuario se decía que era el de Orcomenes. Contenía imágenes de ellas en la forma de piedras rudas que se suponía se habían caído del cielo.

La múltiple belleza que las obras de arte, especialmente en primavera, muestran, parece haber dado lugar en tiempos muy antiguos a una creencia en la existencia de ciertas diosas al principio como tutelares de la dulzura primaveral y belleza de la naturaleza, y después como las amigas y protectoras de todo lo que era gracioso y bello —una idea que luego desarrolló el poeta—. Pín-daro, en una de sus más adorables canciones de victoria, cantando sobre las Gracias, asocia con ellas la fuente del decoro, de la pureza y de la felicidad en la vida, de la buena voluntad, la beneficencia y la gratitud entre los hombres.

Eran representadas como bellas y modestas jóvenes doncellas, triunfantes y encantadoras, siempre bailando, cantando y corriendo, o bañándose en fuentes, o adornándose con flores tempranas, especialmente con rosas; porque la rosa era sagrada para ellas, como también lo era para Afrodita (Venus), en cuya compañía, y haciéndola muchos servicios, según el mito, normalmente se las encontraba. Su casa estaba entre las Musas en las vecindades del Olimpo, donde a menudo aparecían como compañeras de Afrodita, y también bailando delante de otras deidades.

Su origen se describe de diversas formas: Zeus y Eurinome, una Oceánida, se les

## MITOLOGÍA

asignan como padres, o también Dionisio y Afrodita. También hay diferencias en cuanto a sus nombres y número. De Orcomenes, parece, vienen Aglae, Eufrosina y Talía. En Esparta y en Atenas había sólo dos; la pareja adorada en la anterior ciudad era llamada Clea (sonido) y Faena (luz); en la última ciudad, Auxo y Hegemone. En la *Ilíada* se menciona una estirpe completa de ellas, ancianas y jóvenes —la más joven era Pasitea—. Según otra descripción, la más joven era Aglae, la esposa de Hefestos; el objeto al asignarle tal esposa era probablemente indicar la perfecta belleza de las obras de arte producidas por ese dios. La belleza y la dulzura, el mejor encanto de la poesía, venían de las Gracias. Atenea (Minerva) pedía su ayuda en los asuntos serios de la vida que ella presidía, porque sin gracia toda labor era en vano, así lo creían los griegos. Ayudaban a Hermes (Mercurio) en su capacidad de dios de la oratoria. De estos ejemplos de su actividad se verá cuánto eran apreciados los griegos por esta cualidad de la gracia.

En Grecia había un número de templos y bellos grupos de santuarios en su honor, algunas veces dedicados a ellas solas, y otras veces a ellas junto con otras deidades; como, por ejemplo, Afrodita, Apolo y las Musas. En su honor se celebraban festivales anuales, llamados Caritesia, acompañados de juegos, música y danza. También era costumbre llamarlas al hacer un juramento, y en los banquetes la primera copa de vino se les ofrecía a ellas.

En los primeros tiempos en las obras de arte se las representaba vestidas, pero en tiempos posteriores casi desnudas, o con pocas ropas y ocupadas en la danza. Sus atributos eran la rosa, el mirto y los dados, como símbolo del alegre entretenimiento. Otras veces aparecen sosteniendo manzanas o jarras perfumadas, o espigas de trigo, o cabezas de amapolas, o instrumentos musicales, tales como la lira, la flauta y la gaita de Pan.

## PEITO O SU ADA

O Suadela, era la diosa de la persuasión y, como las Gracias, formaba parte de la escolta de Afrodita, de quien se decía que era hija.

Su adoración, junto con Afrodita, fue introducida en Atenas por Teseo, al tiempo que tuvo éxito en persuadir a las varias tribus aisladas que habitaban Ática a unirse en un solo pueblo, con Atenas como su ciudad principal. Pero también tenía templos en otros lugares, y era considerada como una deidad a cuya influencia se debían muchas cosas.

## HEBE

(Lámina XXVI)

O Ganimeda, o Día, como se la llamaba en las regiones donde se cultivaba la vid de Filo, donde era alabada como la deidad principal, era hija de Zeus y Hera, y era la diosa de la juventud; ella siempre permanecía joven y protegiéndose de la edad, como las otras deidades, por medio del néctar y la ambrosía. Su nombre entre los romanos fue Juventa. En Olimpo tenía el oficio de portadora de tazas de los dioses, para el que se suponía que era particularmente adecuada; primero, por su asociación con los cultivadores de la vid de Filo,



## MITOLOGÍA

y segundo, porque era la hija más joven de la pareja real en el Olimpo, y como tal, en analogía con los preparativos humanos, se esperaba que presentara sus respetos ante los invitados divinos, como Briséis lo hacía por Aquiles, o Hipodamia por Onomaos, o como, en la vida real, Melisa, la hija de Proeles, rey de Epidauro, sirvió vino para los hombres de su padre con una gracia que cautivó a Periandro. Varias veces se encontró la dificultad para explicar cómo Hebe y Ganimedes desarrollarían ambos el mismo oficio: por una parte se asumió que ella era la portadora de tazas en general y él el portador de la taza de Zeus en particular, mientras que otro ingeniosamente supuso que Hebe sólo llevaba a cabo este oficio mientras Ganimedes estaba fuera del Olimpo durante la guerra de Troya, para evitar contemplar los infortunios de su país natal. Entre otras labores ella tenía que ayudar a Hera a enganchar el carro. Cuando Apolo y las Musas jugaban ella bailaba con las otras deidades. Algunas veces acompañaba a Afrodita. Pero el carácter por el que mejor se la conocía era el de novia y esposa de Hércules, cuando éste fue elevado al Olimpo como recompensa por su extraordinaria labor en la Tierra. Esta unión de Hebe, la hija favorita de Hera, con Hércules, al que había perseguido constantemente mientras había estado en la Tierra, es desconocida en la *iliada*. El carácter del mito, sin embargo, parece apuntar a un origen muy antiguo. La culminación de los acontecimientos, que convirtieron a Hércules en el invitado de los dioses del Olimpo y en el marido de la diosa más atractiva, fue un tema muy utilizado por los poetas cómicos. En la escultura antigua encontramos representaciones de la procesión de matrimonio, y también de Hércules recibiendo una copa de vino de Hebe. En otros casos ella aparece en compañía de su madre Hera, o sola, o en el carácter de Ganimeda, dando de comer al águila de Zeus o dándola de beber por una copa, como ocurre no pocas veces en las gemas grabadas.

En la ciudad de Filo, en el distrito de Argólide, había, en una bonita gruta, un famoso templo en su honor, que servía como lugar de refugio y asilo, en el que los esclavos que habían sido liberados colgaban sus cadenas entre los cipreses consagrados a la diosa.

En Roma Juventa tenía dos santuarios, uno en el Capitolio y el otro junto al gran hipódromo. Era habitual —en un tiempo tan antiguo como el de Servio Tulio— pagar en los templos de Juven-tas una pieza de dinero para cada muchacho que alcanzaba la edad de la juventud. Cuando el joven romano asumía la toga varonil subía al Capitolio y oraba a Júpiter y Juventa. Al principio de cada año se ofrecían sacrificios a ambas deidades en nombre de los jóvenes de la ciudad.

## GANIMEDES

(Lámina XXVIII)

Era un hijo del rey troyano Tros y Calirroes, y era por tanto nieto de Dárdano, el fundador de Troya. Zeus lo encontró en el monte Ida y, admirando su belleza, se lo llevó al Olimpo, donde parece que sucedió a Hebe en el oficio de portador de las tazas de los dioses.

Se le representaba como poseedor de una eterna juventud y extraordinaria belleza, llevando una taza frigia para indicar su lugar de nacimiento. La taza que lleva en la mano indica su oficio de portador de tazas, mientras que el águila de Zeus junto a él muestra que ese oficio era llevado a cabo entre los dioses del Olimpo.

MITOLOGÍA  
ASCLEPIO O ESCULAPIO

(Lámina XXXI)

Era, según la versión más común del mito, un hijo de Apolo y Coronis, una hija del príncipe de Tesalia, de ahí su título Corónides. En su nacimiento murió su madre, alcanzada por las flechas de Artemisa, pero el padre salvó al niño y, llevándolo al monte Pelión, se lo dio al cuidado del famoso médico Quirón, que cuidadosamente instruyó al muchacho desde una temprana edad en los misterios del arte de curar, entrenándolo al mismo tiempo en la caza. En cuanto a lo primero, el alumno pronto superó al maestro, curando las enfermedades más malignas y operando verdaderos milagros con su arte. Sólo hubo uno que pudo perjudicar su éxito, y ese fue Plutón, el monarca del mundo inferior, que llevó su queja ante Zeus. El último, atónito por la valentía de un mortal al desafiar los decretos del destino, atacó al gran doctor con un rayo, ante la indignación de Apolo, que fue sólo silenciado por el destierro del Olimpo durante algún tiempo. Tras su muerte Asclepio fue considerado como un dios en Grecia; en su honor se celebraron festivales llamados Asclepia, y se erigieron templos, de los cuales el más famoso fue el de Epidauro, en el Peloponeso. Hacia allí incluso los romanos enviaron una vez diez delegados, para preguntar el deseo del oráculo con respecto a una pestilencia que estaba en boga en Roma. Apenas habían entrado en el templo los delegados cuando de detrás de la estatua del dios de oro y marfil salió una serpiente, el símbolo de Asclepio, que les siguió por las calles de la ciudad, hasta el puerto y hacia el barco. Ellos lo recibieron contentos como un presagio de felicidad, y se dirigieron a casa. Al llegar a Italia la serpiente abandonó el barco y se dirigió a un templo de Esculapio, en la ciudad de Anzio, pero luego volvió al barco y no lo abandonó hasta que, subiendo por el Tíber, se detuvo en una isla. Desde ese momento la pestilencia se detuvo y se erigió un templo en la isla de Esculapio, para conmemorar el hecho. Hacia allí se llevaron enfermos que se curaban —en tablillas se escribieron cortas descripciones de los síntomas de cada caso y el remedio empleado, que fueron colgadas en el templo y que resultaron ser un gran bien para la posteridad.

Junto a la serpiente, frecuentemente tiene como atributo un gallo —ese animal era también sagrado para él—. La serpiente, por su periódico cambio de piel, indica rejuvenecimiento; el bastón lo marca como errante de un lugar para otro, para prestar ayuda; mientras que el disco, que algunas veces lleva, es un símbolo de sus pociones curativas. La costumbre de los inválidos era sacrificar un gallo para él, como hizo Sócrates tras beber la taza de veneno, como muestra de que no temía la muerte, sino que más bien lo consideraba como una cura y una convalecencia.

Entre los hijos de Esculapio, se menciona especialmente a Higieya. El nombre de su esposa era Epigone, «la consoladora». Como muchas otras deidades del orden inferior, en común con otros héroes, fue en tiempos posteriores colocada como una estrella en el cielo.

En la lámina XXXI se representa al dios de las medicinas como un hombre de edad, con barba, gentil y honesto, vestido y apoyado en un bastón alrededor del cual hay una serpiente, como emblema de rejuvenecimiento. Su cara recuerda tanto a la de Zeus que en el caso de la fina cabeza de mármol del Museo Británico no se ha llegado a un acierto absoluto sobre a cuál de los dos dioses se intentó representar. La cabeza en cuestión fue encontrada en la isla de Melos, en el lugar de lo que se supone que fue un templo de Asclepio, por el descubrimiento en el mismo lugar de una tablilla nativa, dedicada al dios y a su hija Higieya. Una persona local que se había recobrado de una enfermedad dedicaría una representación esculpida de la parte que había sido afectada. De tales esculturas hay unos cuantos ejemplos en el Museo Británico.

## HIGIEYA

**(Lámina XXXI)**

Higieya, o Higea, era, como acabamos de decir, la hija de Asclepio y la diosa de la salud. Otros dicen que era la esposa de Asclepio.

Era representada como una diosa joven, activa, sonriente, en la que Apolo tomó especial interés. En la lámina XXXI aparece vestida y sosteniendo una serpiente, que, como en el caso de Asclepio, es el símbolo de la salud. La está alimentando de un plato o *patera*.

Otras veces es representada con una corona de laurel, o plantas conocidas por sus propiedades medicinales —*una patera* en la mano, una serpiente enrollada alrededor de su brazo o cuerpo.

## MEDITRINA

Pasó a Roma como una hermana de Higieya y una diosa de la salud, y en su honor se celebraba anualmente un festival llamado Meditrinalia a comienzos de octubre; la ceremonia consistía en beber vino joven y vino añejo juntos, y exclamar: «Bebo el vino nuevo y el añejo, con vino nuevo y añejo curo enfermedades.»

La distinción entre las dos diosas de la salud se basa en que, mientras Higieya preservaba la buena salud, Meditrina la restauraba. La diosa griega Jaso parece haber sido idéntica a Meditrina.

## TELESFORO

Era considerado como un genio o deidad de esa secreta y misteriosa vitalidad que sostiene al convaleciente. Era representado (lámina XXXI) junto a Esculapio o de pie entre éste e Higieya, como un muchacho descalzo y pequeño, envuelto en un manto, con una capucha en la cabeza. Este cuidadoso envuelto parece indicar la secreta naturaleza cubierta de la fuerza vital que él personifica, y puede que también haya querido expresar el cuidado puesto en envolverlo, tan esencial en la convalecencia.

El centro principal de su adoración estaba en la costa de Asia Menor.

## TIQUE O FORTUNA

**(Lámina XXI)**

La idea de que una gran parte de los incidentes y circunstancias de la vida se debían a la suerte, se había adueñado de la mente desde tiempos muy antiguos, y había venido a ser personificada en forma de una diosa de la suerte, a la que los griegos llamaban

Tique y los romanos Fortuna. Era hija de Zeus. Las Parcas o Fates eran sus hermanas. Se creía que guiaba la carrera de los hombres, ya hacia la prosperidad o al contrario, y para mostrarla en esta forma, se la representaba con alas, o con los ojos vendados, de pie sobre una pelota o una rueda, para indicar que la suerte rueda como una pelota, sin elección, deshaciendo todos los esfuerzos de éste y vencéndole en riqueza y prosperidad. Algunas veces se la representaba con una pelota en la cabeza o con una cornucopia en las manos.

En la lámina XXI aparece vestida, con las manos desnudas, un cuerno de la abundancia en una mano y un timón en la otra —la pelota junto al timón indica los rápidos cambios de la fortuna.

Tique era alabada en muchos lugares de Grecia, pero especialmente en Atenas, donde se creía popularmente que residía constantemente como deidad favorecedora. En Italia la adoración de Fortuna estaba muy extendida, y cada 24 de junio se celebraba un festival en su honor. Sus principales adoradores eran, sin embargo, las mujeres recién casadas. Tenían un oráculo de considerable fama en las ciudades de Praneste y Anzio.

## NICE O VICTORIA

**(Lámina XXX)**

La diosa de la victoria era hija del gigante Palas y de la ninfa Estigia, y era considerada por los griegos como inseparable de Zeus y Atenea. Excepto en las obras de arte de un periodo primitivo, fue representada con alas. Sus atributos eran una palmera, una corona y un trofeo de armadura. Algunas veces llevaba un bastón (*Cadu-ceus*) como el de Hermes, como signo de su poder, y flotaba en el aire con las alas extendidas, o aparecía bajando a la Tierra, bien apuntando el camino a un vencedor, o poniéndole una corona en la frente o conduciendo sus caballos. Como diosa de las victorias del mar, se le asignaron emblemas apropiados.

En la lámina XXX aparece de pie en un globo, vestida, alada, sosteniendo una corona y una rama de palmera. En las monedas aparentemente impresas para conmemorar su victoria o, como sucedía algunas veces, éxito en los juegos nacionales —en gemas grabadas, jarras pintadas, relieves de mármol y entre las esculturas de bronce más pequeñas— son frecuentes las figuras de Nice. Siempre está vestida y tiene un aspecto joven: un tema favorito, a juzgar por las veces que se repite en las gemas, parece haber sido aquel en el que está representada en acto de sacrificar un buey.

## IRENE O PAZ

La diosa de la paz era también representada sosteniendo una rama de palmera. Otras veces permanecía con una armadura bajo sus pies o estaba ocupada cerrando el templo de Jano. En Grecia se la reconocía como a una de las Horas —la más alegre, en verdad, de las tres hermanas—. En Roma tenía un templo y disfrutaba de un festival anual el día 30 de enero.

## FATE

El nombre griego era Ananke, el romano Fatum, era una personificación de la necesidad inalterable que parecía controlar la carrera de la humanidad y los acontecimientos del mundo. Los dioses, como los hombres, estaban sujetos a sus decretos inalterables. Esta deidad era descendiente de la Noche y Erebo. Sus sentencias eran ejecutadas por las Parcas, que, sin embargo, eran también consideradas como deidades independientes del destino. Se la representaba de pie sobre el globo y sosteniendo una urna.

## MOIRA Y LAS MOIRAS O PARCAS

En tiempos muy antiguos se suponía que el manejo del mundo en cuanto a temas sociales que tenían que ver con la verdad y la razón, estaban directamente bajo el control de una diosa llamada Moira, que, en su propia provincia, no reconocía la superioridad de ninguna otra deidad, ni incluso de Zeus, el regidor del mundo, que, como dios supremo, era impensable que insistiera sobre nada irracional o malo. En tiempos posteriores encontramos que, en vez de esta única deidad, tres Moiras (o Parcas) respondían respectivamente a los tres estados de la vida humana: el nacimiento, los años y la muerte. En esta forma, sin embargo, no retenían ya la alta posición de superioridad ante Zeus, sino que, como las otras deidades, se sujetaron a él, mostrando así que poseía en su máxima expresión la conciencia de lo recto y razonable, y se le podía llamar Morageta, o líder de las Moiras.

Se las describía como hijas de Noche —para indicar la oscuridad y negrura del destino humano— o de Zeus y Temis, es decir, «hijas de los justos cielos». Otra historia dice que eran ellas las que unieron a Temis y Zeus en matrimonio, mientras que, según otra versión del mito, habían celebrado la misma ceremonia para Zeus y Hera. Era natural suponer que la diosa del destino estuviera presente y tomara parte en los matrimonios y nacimientos.

Los nombres de las tres hermanas eran Cloto, Láquesis y Átropos. Para expresar la influencia que se creía que ejercían en la vida humana desde el nacimiento hasta la muerte, eran concebidas como ocupadas en hilar un hilo de oro, plata y lana; hilaban, devanaban y al final lo cortaban. Esta ocupación estaba distribuida entre las tres de forma que Cloto, la más joven, ponía la lana alrededor de la rueca, Láquesis la hilaba y Átropos, la mayor, la cortaba, cuando un hombre tenía que morir. Tique, o Fortuna, había sido tomada como una cuarta hermana, a cuenta de la similitud de sus funciones. Sin embargo, no lo fue.

En el arte eran representadas como doncellas serias, siempre una junto a la otra, y en la mayoría de los casos ocupadas como hemos mencionado; hay un ejemplo, sin embargo, en el que Átropos, la «inalterable», aparece representada sola.

## MITOLOGÍA

Eran adoradas muy devotamente en Grecia y en Italia: se les ofrecían sacrificios de flores y miel, algunas veces de ovejas, mientras que en Esparta y en Roma tenían templos y altares.

## NEMESIS

Llamada también Adrasteia y Rhamnusia, de Rhamno en Ática, el principal centro de su adoración, era una personificación de la venganza que parecía dominar cada acto de maldad. Era la diosa del castigo, y como tal se colocó una figura suya junto al banco de los jueces. Con un poder misterioso, que vigilaba la propiedad de la vida, se la concebía como dando forma a la conducta de los hombres en sus tiempos de prosperidad, castigando el crimen, alejando la suerte de los que no se lo merecen, persiguiendo cada mal hasta encontrar su malhechor y manteniendo la sociedad equiparada. Era representada como una figura pensativa, bella, con aspecto de reina, con una diadema o una corona en la cabeza, alada, excepto en las esculturas más antiguas, o conduciendo un carro tirado por grifones. Entre sus diversos atributos se encuentra una rueda, para indicar la rapidez de sus castigos; una balanza, una brida, un yugo, un arado, un látigo, una espada y una rama de manzano. En Atenas y en Esmirna se celebraban festivales especiales llamados Nemesianos, acompañados por sacrificios para asegurar su buena disposición.

Erebo unas veces y Océano otras son mencionados como su padre, mientras que se dice que Zeus fue su amante y Helena su hija.

Tenía tres ayudantes para ejecutar sus órdenes: Dike, Poena y Erinias (respectivamente, justicia, castigo y venganza). Era un terror para los malhechores. Al mismo tiempo se reconoció que sus intentos para tratar a todos los hombres con la misma justicia surgieron de un amor profundamente asentado, y por tanto se la colocó junto a las Gracias. En Esmirna se alabaron varios seres alados de este mismo tipo.

## ERIS

Llamada por los romanos Discordia, la diosa de la lucha, era empleada por otros dioses para levantar fieras disputas y peleas mortales entre los hombres. Fue ella la que causó la disputa entre Hera, Atenea y Afrodita por la posesión de la manzana de oro, el premio de la belleza, que arrojó ella entre la compañía reunida con ocasión del matrimonio de Peleo.

Terrible en forma y aspecto, con atributos tales como los de Euménides, que vivía junto a ella en los reinos de abajo, era considerada como la hermana y compañera, otras veces como la esposa, de Ares, el dios del asesinato. Su hija era

## ENIO

A quien los romanos llamaron Belona, y creían que era la esposa o la hermana de Marte. Igualmente entre los griegos, Enio, la cruel diosa de la guerra, se deleitaba en la devastación, y se la asociaba con Ares, que también tenía el nombre de Enialios, conduciendo su carro o marchando delante de él a la batalla. La peculiar fiereza y furia con

## MITOLOGÍA

la que extendía terror y alarma en una batalla la distinguió de Palas Atenea. Se la representaba con un aspecto terrible, con el pelo flotando, corriendo salvajemente por aquí y por allá, con un látigo en la mano y armada con el escudo y la lanza. Su templo más célebre era el de Comana, en Asia Menor.

Al final de la guerra contra los samnitas se erigió un templo para ella en Roma por Apio Claudio. Allí se solía reunir el Senado cuando tenía que deliberar con una embajada de un poder hostil, o cuando tenían que decidir si se debería otorgar a un general el honor o la entrada triunfal en la ciudad. A la entrada del templo había un pilar, que, en la ocasión de declarar la guerra, se consideraba como la marca entre el territorio romano y el hostil. La ceremonia de declarar la guerra era arrojar una lanza sobre este pilar —es decir, al territorio enemigo—. Allí se celebraban en su honor festivales de gran estrépito y salvaje entusiasmo. Sus sacerdotes eran llamados Belonarios.

## FEMÉ O FAMA

La diosa de la fama o informe, bueno o malo, se decía que era hija de Gea y que había nacido en el tiempo de su gran indignación por el derrocamiento de los gigantes. Despierta, siempre curioseando, veloz, Femé anunciaba lo que veía u oía, al principio en un susurro dirigido sólo a unas pocas personas, luego paulatinamente cada vez más alto y a un círculo mayor, hasta que al final había atravesado los cielos y la tierra comunicándolo. Era representada como una figura tierna, gentil, alada, sosteniendo una trompeta.

## ATÉ

Era la diosa de la inundación, el engaño que conduce a los hombres a acciones que les llevaban a la ruina. Por esto su padre, Zeus, la expulsó enfadado del Olimpo, y desde entonces anduvo errante por la Tierra en busca de víctimas que atraer bajo su maligna influencia. Se decía de ella que era poderosa y veloz, y que corría delante de los hombre para confundirlos. Sus hermanas eran las

## LITAS

Diosas de naturaleza dulce, cuyo especial deber era recompensar a las personas que Até había reducido a la desesperación y ruina.

Su nombre significa «súplicas del penitente», y en este caso la alegoría no está muy lejos. Las oraciones espían y arreglan lo que un hombre hace para dañar a otros sin pensar o por tontería, sin un pensamiento o plan maligno. En los poemas de Hornero son descritas como cojas, arrugadas y bizcas —siendo la causa de estas deformidades los problemas que tenían para hacer bueno el mal hecho por Até—. Las plegarias penitentes eran como mucho una ayuda lastimosa para hacer bueno el mal hecho por tontería o descuido.

Las Litas se suponía que eran hijas de Zeus y que colocaban ante él las oraciones de los que invocaban su ayuda.



Una de las Erinas



Eros llorando por Psique

Lámina XXIX.

## LAS ERINIAS O FURIAS

(Lámina XXIX)

Llamadas también Dirás, Euménides o Semnas —es decir, las diosas «veneradas», eran hijas de la Noche o, según otro mito, de la Tierra y la Oscuridad, mientras que un tercer mito las llama descendientes de Cronos y Eurinome—. Eran ayudantes de Hades y Perséfone, y vivían a la entrada del mundo inferior. Su primer deber era ver el castigo de los que partían que, habiendo sido culpables de algún crimen en la Tierra, habían bajado a las sombras sin obtener expiación de los dioses. A la orden de los dioses supremos, algunas veces de Némesis, aparecían en la Tierra persiguiendo criminales. Nada se escapaba a sus



## MITOLOGÍA

agudos ojos cuando seguían al malhechor con rapidez y furia, no permitiéndole descansar.

Un ejemplo triste de esto es la historia de Orestes, el hijo de Agamenón, que mató a su madre, Clitemnestra, para vengar la muerte de su padre. La atrocidad del crimen cometido por Clitemnestra no fue aceptada por Zeus y Apolo como excusa para el acto de Orestes, y por esto fue sometido a la larga y cruel persecución de las Furias, de la que fue al fin liberado trayendo, por consejo de un oráculo de Apolo, una imagen de Artemisa de Tauro a Argos.

En la lámina XXIX está representada una de las Erinias persiguiendo a Orestes; la cara reflejada en el espejo que tiene en la mano es quizá la de Clitemnestra.

El número de Erinias, que variaba en los tiempos antiguos, quedó luego fijado en tres: Tisifone (la vengadora del asesino), Alecto (la incansable perseguidora) y Megera (la severa). Eran representadas como figuras femeninas de un aspecto odioso, vestidas de negro, algunas veces aladas, con el pelo en forma de víboras y llevando una serpiente, un cuchillo o una antorcha en las manos. Con el tiempo la concepción severa de éstas desapareció y pasaron a ser representadas como bellas y sinceras doncellas, vestidas de forma similar a Artemisa. Como seres divinos, cuyo oficio era castigar al que descuidaba sus obligaciones, al que rompía un juramento y a los que cometían crímenes contra sus padres, vinieron a ser consideradas como ayudantes de la conservación de una alta moralidad, y fueron llamadas Euménides, o «diosas de mente recta». Cuando se les ofrecían sacrificios, el lugar elegido para la ocasión era de un carácter salvaje; el tiempo, la noche, y los animales sacrificados, negros. En Grecia había varios templos y sombríos bosques dedicados a ellos —como, por ejemplo, en Colonos, junto a Atenas.

## LAS ARPIAS

También eran criaturas empleadas, según la creencia de los griegos y romanos, por los dioses superiores para traer el castigo al crimen. Eran tres en número: Aelpos, Ocipeta y Celeno, o Podarge, y se decía que eran hijas del gigante Taumas y la ninfa Electra. Tenían el cuerpo de pájaro y la cabeza de mujer, y parecía que eran originariamente diosas de la tormenta, que se lleva todo con ella.

La forma en la que penaban a los que eran enviados a castigar era llevándose toda la comida colocada ante sus víctimas y devorarla, o bien haciéndola incomible. Entre otros que fueron castigados de esta forma estaba Fineo, un rey de Tracia que había cometido el crimen de ser cruel con su propio hijo y el de sentir desprecio por los dioses. Por mostrar a los argonautas el camino a Cólquida fue, sin embargo, liberado de su persecución por Caláis y Zetes, los hijos alados de Bóreas, que, en agradecimiento, los mataron. Otras veces, como en el caso de las hijas de Pandareos, son descritas como llevándose a sus víctimas en cuerpo de la Tierra; en la llamada tumba Arpía del Museo Británico, aparecen representadas como demonios de la muerte que se llevan las almas de las personas fallecidas.

## LAS GORGONAS

De nombre Esteno, Euríale y Medusa, eran hijas de Forco y Keto. Se creía que dos de ellas eran inmortales, mientras la tercera, Medusa, la más joven y más bella, era mortal. Amaba a Posei-dón y, habiéndose éstos encontrado una vez en el templo de Atenea, por la profanación de ese edificio fue castigada convirtiendo su hermoso cabello en culebras,

## MITOLOGÍA

haciéndola así parecer más terrible que sus hermanas. Tenía una cara horrible y convertía en piedra al que la contemplaba. Al fin Perseo, encontrándola dormida, le cortó la cabeza con su espada curva y la presentó a Atenea, que le había ayudado en la empresa, para ponerla en su égida o escudo para infundir terror a sus enemigos.

Los poetas antiguos describen a las Gorgonas generalmente como mujeres horribles y ancianas, y frecuentemente las colocan junto a las Furias. En los tiempos primitivos sólo había una Gorgona —Medusa— en vez de las tres de tiempos posteriores. El caballo alado, Pegaso, era hijo suyo y de Poseidón.

En la lámina XXXI Perseo está representado de pie con una espada en una mano y la cabeza de Medusa en la otra, con la cabeza vuelta para evitar contemplarla. El tema de Perseo cortando la cabeza de Medusa aparece en uno de los más antiguos ejemplos de la escultura griega, una de las *métopas* del templo más antiguo en Selino, Sicilia, y por la forma convencional en la que se representa su cara, en comparación con otras partes de la escultura, se cree que el tipo debe haber sido familiar durante algún tiempo al arte griego. Poseer una representación de la cara de una Gorgona era estar equipado con un encanto contra las enfermedades, y de acuerdo con esto era usado frecuentemente como un adorno personal. Muchos cientos de caras como estas trabajadas en oro fino, y que se colocarían en la ropa, se encontraron en la tumba de una sacerdotisa de Deméter en Kertch, y están ahora en la ermita de San Petersburgo. En un pequeño jarrón que se conserva en el Museo Británico está representado Perseo escapando tras haber cortado la cabeza de la Gorgona, perseguido por sus hermanas; en éste también se ve, en un fragmento de un relieve de terracota, a Atenea sosteniendo el escudo, la superficie pulida en la que se reflejaba su cara y que así guió a Perseo al lugar sin tener que cruzarse con su mirada mortal.

## LAS GREAS

Hijas de Forco y Keto, eran tres en total: Deino, Pefredo y Enio; sus nombres significan, respectivamente: «alarma», «temor» y «horror». Hermanas y al mismo tiempo guardianas de las Gorgonas, fueron concebidas como criaturas horribles y deformadas, viejas y marchitas desde su nacimiento, con un solo ojo y un solo diente para las tres, y se supone que habitaban una cueva oscura cerca de la entrada a Tártaro. La creencia en su existencia parece haber sido originalmente sugerida por el zorro gris o niebla que cubre el mar y que es una fuente frecuente de peligro para el marinero. Se dice que Perseo obtuvo de ellas la información suficiente como llegar a la morada de las Gorgonas cogiéndoles su único ojo y diente, y negándose a devolvérselo hasta que le mostraran el camino.

## NYX O NOCHE

Era, se recordará, una hija de Caos. Se convirtió en esposa de Erebo (oscuridad), que le dio dos hijos: Éter (el aire puro) y Hemera (día). En la forma más antigua del mito era uno de los siete elementos que constituían el mundo: fuego, agua, tierra, cielo, Sol, Luna y noche.

Con el tiempo la viva imaginación de los antiguos asoció con esta diosa misteriosa de la noche un control sobre las enfermedades, sufrimientos, sueños, infortunios, peleas, guerras, asesinatos, sueño y muerte; todo lo que era inexplicable y terrible que caía sobre los hombres era personificado y descrito como obra suya.

## MITOLOGÍA

Se supone que habitaba un palacio en el mundo subterráneo junto con Día. Cuando este último entraba en el palacio, Noche se alejaba montada en un carro tirado por dos corceles negros y, acompañada por muchas estrellas, atravesaba los cielos hasta el alba, cuando volvía a su palacio.

Era representada como una figura seria vestida con largas ropas y en la cabeza llevaba un velo lleno de estrellas, con alas negras y con dos niños en los brazos (uno de ellos era blanco, y personificaba el Sueño; el otro negro, y personificaba la Muerte), o montada en un carro negro, sosteniendo una antorcha extinguida invertida.

## HIPNOS O SOMNO

Era, como ya hemos dicho, un hijo de la Noche y hermano mellizo de Tánato (muerte), con quien vivía en la profunda oscuridad subterránea a la entrada de Tártaro. Su influencia se extendía sobre los dioses así como sobre los hombres, y por estos últimos era visto como un benefactor especial, que daba al cansado un descanso refrescante, y a los que sufrían, alivio en su dolor.

Era representado de diferentes formas y actitudes, con diferentes atributos, bien desnudo o vestido con mucha o poca ropa, o de pie, o caminando muy deprisa, o reposando pesadamente; o como un poderoso joven sosteniendo una amapola o un cuerno, de los que el sueño iba cayendo poco a poco sobre los que reposaban; o como un niño, y algunas veces como un hombre de edad con barba. En la cabeza llevaba las alas de un halcón o un pájaro de la noche, y junto a él frecuentemente había un lagarto. Era considerado un favorito de las Musas, aparentemente por los sueños que se suponía que comunicaban a los hombres.

En el Museo Británico hay una cabeza de bronce muy bonita de Hipnos, con las alas de un halcón que le salen de las sienas. En la *Ilíada*, Hera le ordena tomar la forja de un pájaro que los hombres llaman un halcón. No se sabe con certeza cómo surgió la idea de colocarle unas alas en las sienas.

## ONEIRO Y MORFEO

Son dos diferentes formas del dios de los sueños. Según el significado de sus nombres, el oficio del último sería dar forma a los sueños, cuando los dioses desearan enviarlos a los hombres. En esta tarea era ayudado por Iquelos, que daba forma a esos sueños que tenían todo el aspecto de realidad; por Fobetor, el autor de los sueños alarmantes, y Fantaso, que engañaba a los que dormían con innumerables y extraños fenómenos. Pero encontramos a Morfeo también representado en forma de una clase de vigilante y guardián de los sueños, como Eolo lo era de los vientos.

Oneiro era propiamente una personificación de los sueños, bien vanos y decepcionantes o realmente proféticos. Los sueños de la clase anterior se suponía que salían de la puerta de marfil, los de la última clase de la puerta de cuerno, del palacio donde estaban guardados, junto al Océano del Oeste. Se les llamaba hijos de la Noche, algunas veces hijos del Sueño, y estaban directamente bajo la influencia del control de una orden superior de dioses, que,

cuando les complacía, despachaban decepcionantes o proféticos sueños a los hombres.

## MOMO

Era una deidad que se complacía y se ocupaba en mofarse amargamente de las acciones de dioses y hombres, no perdonando a nadie de sus insinuaciones excepto a Afrodita, a la que no pudo hacer ningún reproche, y por eso estuvo enfadado hasta su muerte. Como ejemplo de su comportamiento, se decía que se quejaba del hombre que Prometeo había hecho, porque no tenía una ventana en el pecho por el que se pudieran ver sus pensamientos.

## TANATO O MUERTE

El dios de la muerte era, como ya hemos dicho, un hijo de la Noche y hermano gemelo del Sueño. Era, sin embargo, también descrito como un hijo de la Tierra y Tártaro, donde tenía la obligación de introducir, en un momento u otro, a la humanidad entera. La severidad implacable con la que él llevó a cabo la tarea hizo que fuera a veces considerado como con dolor y representado con una poderosa figura, con barba lanuda y mirada fuerte, con alas grandes en los hombros y parecido, en conjunto, a las figuras de Bóreas, el dios del viento salvaje del Norte que sopla en invierno. Esta forma, en el caso de las dos deidades, era expresiva de la violenta naturaleza de sus funciones.

Tánato era, sin embargo, más frecuentemente considerado con sumisión o como viniendo oportunamente, y en tales casos era representado en forma de un joven pensativo tranquilo, alado, de pie con las piernas cruzadas, a menudo junto a una urna con una corona sobre ella y sosteniendo una antorcha extinguida dada la vuelta. O, como la personificación del reposo sin fin, aparecía como un bello joven apoyado contra el tronco de un árbol, con un brazo sobre la cabeza —actitud con la que los artistas de la antigüedad representaban la quietud—. Probablemente se debía a la extensión de la creencia de que la muerte era una transmisión de la vida a Elisio, por lo que en tiempos posteriores esta más atractiva representación del dios de la muerte tomó el lugar de las representaciones repulsivas anteriores, bien como un poderoso y violento dios o como un niño negro en los brazos de su madre, Noche. Entre las figuras esculpidas en el cofre de Cipselo, de las que encontramos una descripción todavía en Pausanias, estaba la de Noche llevando a sus hijos gemelos en los brazos: el blanco, que representaba el Sueño, y el negro, que representaba la Muerte. En los sarcófagos romanos, Mors, o el genio de la muerte, era representado en forma de un muchacho alado, parecido a Cupido, descansando y sosteniendo una antorcha. En *Alcestes* de Eurípides es descrito como armado con una espada.

## DAIMONES O GENIOS

Eran un orden de seres invisibles, que estaban asignados por Zeus cada uno a un hombre, para ayudarlo, protegerlo y guiarlo. No tenían nombre y, como la multitud de la humanidad, eran innumerables. Algunos actuaban como ayudantes personales de deidades de un orden superior, y en ese caso eran representados bajo formas particulares, teniendo nombres distintivos, mientras que se creía que otros vigilaban distritos particulares, ciudades o naciones. Mientras los griegos consideraban estos Daimones como deidades de un orden inferior, los romanos creían que eran una clase de seres intermedios que unían a

## MITOLOGÍA

la humanidad con los dioses. Se suponía que los Daimones asignados a las mujeres eran femeninos.

A cada hombre al nacer se le asignaba un Daimon. Identificándose con él, intentaba, durante toda su vida, guiarla en un curso sabio, y a la hora de su muerte moría con él. Estar de buen humor, y tener cuidado de prolongar la vida, era vivir en obediencia con el Daimon del hombre o Genio. Estar triste y vejado, o acortar la vida por el descuido, era hacer mal al espíritu ayudante. En los cumpleaños era usual ofrecer un sacrificio de vino, leche, flores o incienso al Genio, mientras en la mayoría de las comidas se servía al «Buen Daimon» vino sin mezcla (agatho-daemon).

La representación usual de un ser de esta clase era en forma de un joven que sostiene un cuerno de la abundancia y un plato en una mano, y algunas cabezas de amapolas y espigas de trigo en la otra.

La presencia de un Daimon también se simbolizaba con la figura de una serpiente.

Junto a la familia general de los Genios, los romanos tenían un gran Genio a quien reconocían entre los dioses del segundo orden y estimaban altamente, creyendo que tenía cierto control sobre los otros.

## LARES Y PENATES

Eran seres peculiares de la religión de los romanos. Se suponía que cada casa estaba bajo la protección de un Lar y varios Penates, cuya presencia estaba simbolizada por imágenes en forma de un joven que lleva una túnica corta, sujeta en la cintura, y sosteniendo un cuerno de la abundancia en una mano y una *paterna* o plato circular plano en la otra. Las imágenes de los Lares y los Penates se guardaban en una parte particular de la casa llamada el *Lararium*, que recibía constantes ofrendas de incienso y libación y estaba adornado con guirnaldas de violetas y romero. Cuando un esclavo obtenía su libertad, la costumbre de su amo era colgar una cadena sobre las figuras de sus Lares. Cuando un joven dejaba la casa paterna oraba: «Vosotros Penates de mis padres, y tú, Lar de nuestra familia, a vosotros os encomiendo mis padres, para que los protegáis. Ahora debo buscar a otros Penates y a otro Lar.»

Además de las deidades privadas de los hogares había también Lares públicos, a los que se reconocía como espíritus protectores de todos los estados y ciudades. De éstos había originariamente dos en Roma y más tarde tres —el espíritu de Julio César se añadió como el tercero—, porque los Lares eran considerados como los espíritus de personas fallecidas que continuaban vigilando y ejerciendo su influencia sobre los vivos. Los otros dos eran, sin embargo, considerados algunas veces como hijos de Mercurio y una ninfa llamada Lara. En su honor se erigieron estatuas y templos. En sus altares se ofrecían sacrificios y plegarias por la seguridad del Estado, que en primavera y en verano eran normalmente adornados con flores. Eran protectores de caminos y caminantes, y en esta cualidad recibían el honor de un festival llamado *Compitalia*, que se celebraba anualmente en los cruces de los caminos, unos días después de las Saturnales, y consistían en un banquete y sacrificio de panes; toda la ceremonia era llevada a cabo por esclavos. A los Lares que protegían los campos se les ofrecían sacrificios de corderos, terneras y cerdos.

Se creía que los Genios de la gente buena se convertían tras la muerte en amables Lares, mientras que los Genios de malhechores se convertían en Lémures o Larvas; es decir, espíritus malignos que erraban por la Tierra afligiendo a la humanidad con enfermedades que no tenían remedio más que mediante sacrificios expiatorios a los dioses.

Las personas que morían sin expiación por cada mal que habían hecho eran perseguidas por estas Larvas en el submundo.

## LOS MANES

Generalmente hablando, eran almas de los que habían partido que habitaban los reinos de las sombras. Los supervivientes, sin embargo, que creían que las almas que habían partido tenían una existencia más alta y más noble, los consideraban como seres divinos y los llamaban Dii Manes, les ofrecían sacrificios en las tumbas y pensaban que era posible hacerles subir desde el mundo inferior.

## SEMIDIOSES O HÉROES

LOS semidioses o héroes eran una clase de seres peculiares, parece, a la mitología de los griegos. Eran considerados en parte como de origen divino y eran representados como hombres poseídos de forma, fuerza y valor de dioses; se creía que habían vivido en la Tierra en los remotos y oscuros tiempos de la historia de la nación; que habían ocupado su tiempo de vida en aventuras peligrosas y servicios extraordinarios para la causa de la civilización y que tras la muerte habían sido en algunos casos trasladados a una vida entre los dioses, y autorizados al sacrificio y la adoración. Eran descritos como los primeros soberanos y legisladores de la nación, y como los fundadores de todas las familias nobles y reales. Los monstruos que devastaban localidades particulares eran destruidos, los oprimidos eran liberados, y por todas partes establecían el orden e instituciones pacíficas. Eran, en fin, los caballeros aventureros, cuyas hazañas formaban para la masa de la gente el primer capítulo de la historia nacional, y en una forma adecuada para el estado de civilización al que la nación había llegado, y para los dioses a cuya influencia se debía el progreso. Las leyendas de sus aventuras abastecían a poetas y artistas con un tesoro inextinguible de figuras sorprendentes, hechos maravillosos y hechos extraños, mientras formaban al mismo tiempo un elemento muy poderoso en la educación nacional.

Se ha sugerido que la creencia en estos seres puede haberse originado en tiempos posteriores, en un impulso por poblar esa vacía era, temprana, prehistórica con figuras ideales de un orden de hombres sublimes, a los que la nación podría mirar atrás con orgullo; o que podía haberse originado en un deseo de dar énfasis a la memoria de personas distinguidas que habían existido de verdad, y con el tiempo, al hacerlo así, los héroes habían originariamente sido personificaciones divinas de ciertos elementos de la naturaleza, y las leyendas de aventuras adjudicadas a ellos, meramente una forma mítica de describir los fenómenos de estos elementos. La idea, por ejemplo, de una larga lucha y final victoria sobre severos enemigos, que es tan característica de estas aventuras, es la misma idea que encontramos rodeando los mitos antiguos, en los que se representan los poderes de la luz como luchando con, y finalmente venciendo, los poderes de la oscuridad. Pero mientras los dioses siempre mantenían su relación con los elementos de la naturaleza, de los que eran personificaciones divinas —deidades marinas por ejemplo, morando en las profundidades del mar, y deidades celestiales de puro éter—, los héroes o semidioses, por otra parte, habían dejado de identificarse con ningún elemento en particular, y aunque retenían la forma, fuerza y valor de los dioses, pasaron con el tiempo a ser considerados

## MITOLOGÍA

como hombres de un alto orden que una vez habían habitado Grecia, pero que habían muerto. Las leyendas, que, como ya hemos dicho, habían intentado ser las descripciones míticas de ciertos fenómenos naturales, eran expandidas como para englobar la nueva variedad de aventuras que la imaginación con su amplio alcance ahora asignaba a los héroes.

Parece haber habido un tiempo en el que los dioses generalmente estaban en peligro de ser reducidos de esta forma a la condición de semidioses o héroes —hecho tales, por ejemplo, como la guerra de Zeus con los titanes y los gigantes, las competiciones de Apolo con Títo y Pitón o de Dionisio con sus enemigos, siendo adaptados, por su naturaleza aventurera, para presentar a sus autores más como héroes que como dioses, y para formar al instante hechos para los poetas épicos, como en verdad lo hicieron las luchas de Dionisio. Esta tendencia, sin embargo, se detuvo por la necesidad de definir, para los propósitos de la adoración, las provincias de las varias deidades.

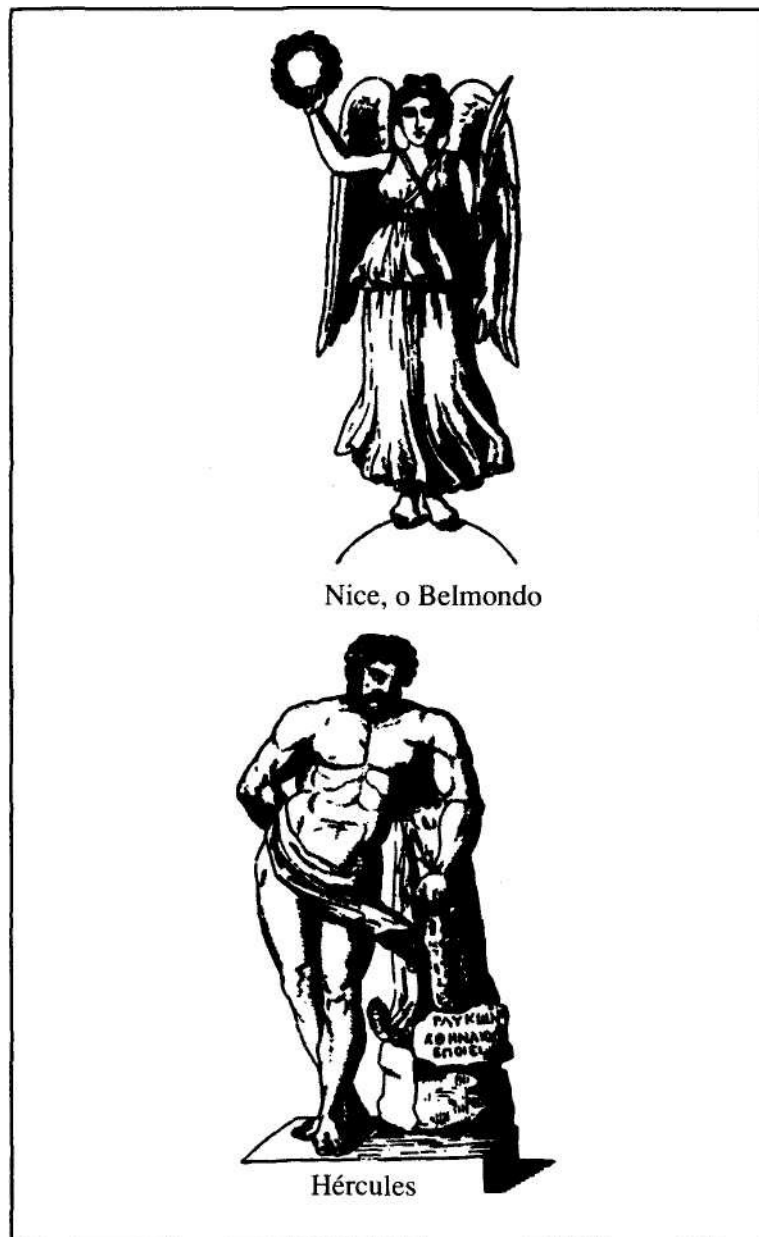


Lámina XXX.

Desde ese momento se determinó la posición de los dioses, mientras que los héroes se hicieron cada vez menos distinguibles de los hombres, las leyendas sobre ellos asumieron

## MITOLOGÍA

gradualmente un carácter más histórico que ideal. Se hicieron circular tradiciones de antiguas batallas y victorias, que todavía permanecían entre la gente, alrededor de estos héroes, que con el tiempo se convirtieron en el centro de todos los recuerdos nacionales más antiguos, en los acreditados fundadores de la mayoría de las instituciones elementales de la vida social y en la guía de los colonos.

No se comprende, sin embargo, que los elementos particulares de la naturaleza sobre los que los héroes o semidioses habían presidido originariamente, quedaran tras esta separación sin representar por los seres divinos. Porque además del gran número de dioses de la religión nacional griega, que ya hemos descrito e identificado con este o aquel departamento del universo, debe haber habido en épocas primitivas un gran número de deidades locales, que, cuando las tribus a las que estaban peculiarmente unidos, se convirtieron en tiempos posteriores en una sola nación griega, deben haber resultado en muchos casos bastante idénticos de carácter, aunque probablemente muy a menudo diferentes en cuanto a los detalles de las hazañas o aventuras que se les atribuyen. Así muchos que podrían haber sido considerados como dioses serían conservados, según las descripciones de sus aventuras locales, como héroes o semidioses.

Volviendo a los más antiguos ejemplos de la poesía épica griega que poseemos —la *Ilíada* y la *Odisea*— encontramos a los héroes representados de una forma que apenas les distingue de los hombres. Más poderosos, más bellos y más valerosos ciertamente lo eran, que los hombres ordinarios de cada día, y de esta forma eran considerados como descendientes de los dioses; todavía sus formas de vida eran distintas de las formas de los hombres, no de los dioses.

En tiempos de Hesíodo encontramos cambiada esta opinión de los héroes. La edad heroica es lamentada como una cosa del pasado. La gente de su tiempo, conocedora de su debilidad y carencia, miraba hacia atrás con sentimientos reverentes a la edad feliz en la que los grandes héroes permanecían entre los dioses y la débil humanidad. Zeus, según enseñó Hesíodo, había trasladado a los héroes a las isla de los benditos, muy lejos de los hombres, donde vivían en una perpetua edad de oro bajo la soberanía de Cronos. La gente, sin embargo, pensaba de otra forma: que los túmulos antiguos de Grecia y Asia Menor eran las tumbas de los héroes. El imponente túmulo a la entrada del Helesponto, por ejemplo, era considerado como las tumbas de Aquiles, Patroclo y Ajax. A los héroes se les erigieron santuarios y templos, se buscaron sus huesos, y cuando se encontraban eran considerados como una gran fuente de fuerza para la ciudad que los poseía; todas las reliquias de su estancia en la Tierra fueron santificadas, y se adaptó especialmente a ellos una forma de adoración.

En tiempos posteriores los héroes vinieron a ser identificados más o menos con los Daimones. La consecuencia de esto fue que todos los individuos que, a cuenta de su extraordinaria fuerza, valor, belleza, talento o autosacrificio, se suponía que estaban poseídos por Daimones especiales, fueron reconocidos como héroes. Y esto no se limitaba a personas remarcables por sus buenas cualidades; una hazaña exitosa daba derecho a un ladrón a pertenecer a este rango así como lo hacía la bravura de los hombres que caían en Maratón y Platea.

En tiempos aún posteriores, a medida que cobraba fuerza la creencia de que cada alma tenía algo de la naturaleza de un Daimon en ella, y estaba destinada a una vida más alta y más noble, se fueron pagando honores de héroe a casi todos los muertos; así, cuando un hombre de particular distinción moría, la única forma que quedaba de mostrar honores especiales era considerarle como habiendo sido, a la manera de Hércules, trasladado a una vida entre los dioses y alabarle como un dios.

Es, sin embargo, sólo con los héroes o semidioses que ocurren en la mitología y en la poesía épica con los que vamos a tratar. Pueden ser divididos en tres clases: Primero, los semidioses asociados con la creación de la humanidad y los más antiguos incidentes de la historia y la civilización —la figura más sorprendente entre ellos es la de Prometeo—. En segundo lugar, los héroes más antiguos propiamente así llamados —tales como Hércules,



Teseo, Minos, Pelope, Perseo o Belerofonte, que se distinguieron por sus extraordinarias aventuras, trabajos y expediciones tales, por ejemplo, como la de los argonautas a Cólquida —. En tercer lugar, los héroes más recientes, cuyos cuentos de sus aventuras y expediciones —por ejemplo, contra Troya y Tebas— son más como tradiciones históricas magnificadas por la imaginación de los poetas, que narrativas alegóricas tales como las de las dos clases precedentes.

## LA CREACIÓN DEL HOMBRE

### PROMETEO Y LOS PRIMEROS SEMIDIOSES

ENTRE las varias opiniones en los tiempos antiguos sobre el origen de la humanidad, la más generalmente aceptada parece haber sido ésa en la que se afirmaba que el hombre y todas las demás formas de vida habían, como los dioses, originariamente surgido de la madre tierra común. No se suponía que toda la raza humana pudiera haber descendido de una pareja primitiva; por el contrario, se creía que había surgido una pareja primitiva en todos los distritos principales en los que luego se encontró que la humanidad se había establecido. Como las características naturales de estos distritos variaban, así variaba la opinión sobre la sustancia exacta de la que habían surgido los primeros seres. En los distritos montañosos y con bosques, por ejemplo, se pensaba que habían surgido de rocas y árboles; en los valles, del elemento húmedo de la naturaleza. No tenemos medios de saber la creencia de la época en cuanto al tiempo en el que esta creación tuvo lugar, y si tuvo lugar simultáneamente por las varias regiones habitadas.

De su primitiva condición de salvajes que vivían como animales en los bosques y las cuevas, la humanidad avanzó lentamente en dirección a la civilización —algunas veces afligidos con terribles castigos y otras veces ayudados por los dioses—; las diferentes clases o tribus se unieron con el tiempo en dos grandes razas: la Pelágica y la Helénica. La primera tuvo su origen en Argive Foroneo, y parece que residió en el Peloponeso, mientras que la última tuvo como fundador a Ducalión y residió en Tesalia alrededor del Parnaso. Según la historia, una gran inundación barrió a toda la humanidad excepto a una pareja, Deucalión y Pirra, que, cuando la inundación remitió, tomó tierra en el monte Parnaso, desde allí descendió y cogió piedras que fue arrojando a su alrededor, como Zeus había ordenado. De estas piedras surgió una nueva raza —hombres de las piedras arrojadas por Deucalión y mujeres de las esparcidas por su esposa—. De Heleno, el hijo de Deucalión, derivó su nombre la raza helénica, mientras que sus cuatro grandes ramas, los Eolios, Dorios, Aqueos y Jonios, obtuvieron sus descendientes y nombres de cuatro de sus hijos.

En una condición de vida tan primitiva, quizá a nada se le daba más importancia, o tenía una naturaleza más misteriosa, que el fuego. Su luz alejaba el temor de la oscuridad y su calor alejaba el frío el invierno. El fuego de la chimenea era el centro de la vida doméstica. En la forja se hacían herramientas y armas. Era un emblema de la vida del hombre, con su destello y repentina extinción por una parte y la iluminación de su llamarada prolongada por la otra. En las tormentas se le veía descender del cielo y en las erupciones volcánicas se le veía saliendo de la tierra. La fuente de todo ello se creía que estaba bajo la cercana vigilancia de los dioses, y en la historia de Prometeo se explicaba cómo la humanidad llegó a obtener su uso.

Zeus, previendo la arrogancia que saldría de la posesión de tan gran bendición, había al principio rechazado transmitir una parte de su fuego sagrado al hombre. Su deplorable condición, sin embargo, debido a la carencia de éste, encontró un campeón en la persona

## MITOLOGÍA

de Prometeo (un hijo del titán Yapeto), que se había previamente identificado a sí mismo con la causa de la humanidad en una disputa que surgió en Mecone (Sikyon) sobre la parte correspondiente de los dioses en los sacrificios ofrecidos a ellos. En aquella ocasión se había sacrificado un buey para ofrecerlo como sacrificio, y Prometeo, habiendo envuelto todas las partes comestibles en la piel del animal como una única porción, y habiendo inteligentemente cubierto los huesos y partes inservibles con grasa al igual que la porción, le preguntó a Zeus cuál creía que era la mejor parte para los dioses. Zeus, aunque conocía perfectamente el engaño, eligió las partes inservibles, y más firmemente que nunca determinó retirar el fuego de los hombres. Prometeo, sin embargo, resolvió recuperarlo, y logró robar una parte de la chimenea de Zeus o, según otra versión de la historia, de la forja de Hefestos en Lemnos. Como castigo, fue condenado a ser encadenado vivo a una roca en las montañas del Cáucaso, y sufrir mientras cada día un buitre venía a devorarle su hígado, que cada día se reproducía. Durante mucho tiempo resistió este sufrimiento, y en verdad nunca habría sido liberado de no haber sido por el secreto que poseía sobre el último destino del dominio de Zeus, que, con el propósito de conocer el secreto, permitió a Hércules disparar al buitre para liberar a Prometeo, a fin de que le trajera de nuevo al Olimpo.

Mientras tanto la raza humana disfrutó de muchos beneficios del fuego, y continuó avanzando rápidamente en la civilización. Pero para que esa taza de felicidad estuviera mezclada con el dolor, Zeus ordenó a Hefestos que diera forma a una mujer de arcilla, de belleza divina, pero poseída de todas las debilidades de la naturaleza humana. Atenea le instruyó en el quehacer artesano de las mujeres, Afrodita dio la gracia de formas y le enseñó las artes de la belleza, mientras que Hermes la cualificó en el arte del halago y el consuelo. Con la ayuda de las Gracias y las Horas, Atenea la vistió con costosos y bellos vestidos, y la adornó con flores, así que cuando todo se había hecho, Pandora, como la llamaron, podría ser irresistiblemente atractiva para los dioses y los hombres. Hermes la llevó a Epimeteo, que, aunque avisado por su hermano Prometeo de no aceptar ningún regalo de Zeus, cedió a la acosadora debilidad de la que obtuvo su nombre: la de ser inteligente cuando era demasiado tarde. Recibió a Pandora en su casa y la hizo su mujer. Ella traía consigo un jarrón, cuya tapa tenía que permanecer cerrada. La curiosidad de su marido, sin embargo, le tentó a abrirla, y de repente escaparon de allí problemas, cansancio y enfermedades, de las que la humanidad nunca estuvo libre después. Todo lo que quedaba era la Esperanza.

Así tenemos, en contraste con la creencia general descrita arriba en cuanto al origen espontáneo del hombre en la Tierra, un ejemplo de ser humano moldeado directamente por los dioses en arcilla. También se aseguró que los primeros hombres habían sido moldeados de esta endeble sustancia por Prometeo, con la ayuda de Atenea que infundían vida en sus figuras. Pero esto sólo fue probablemente una especulación aprendida, permitida para explicar el celo manifestado por Prometeo en la causa de la civilización humana. Es mejor explicar ese celo asumiendo que Prometeo había sido originalmente un dios del fuego, que, sosteniendo su derecho de emplear ese elemento para el beneficio de la humanidad, provocó la hostilidad de los otros dioses y desde ese momento en adelante se identificó con la causa de los hombres. Hay buena base para asumir esto por el hecho de que Prometeo estaba íntimamente ligado a Hefestos en la adoración muy antigua de ese dios en Lemnos y en Ática.

Como el progreso de la civilización, en cuanto había dependido, o podía ser simbolizado por, el fuego, estaba conectado con Prometeo, el progreso de la agricultura en los tiempos primitivos estaba reflejado en la historia de los dos gigantes Otos y Efiates, hijos de Aleo (el plantador) e Ifimedeia. Pequeños y débiles al nacer, crecieron rápidamente, se alimentaron de trigo y pronto se convirtieron en la maravilla de los dioses por su gran tamaño y belleza. Encontrando que la agricultura y la guerra no podían ir juntos, cogieron a Ares, el dios de la guerra, y le condenaron y confinaron en un gran jarrón de bronce durante trece meses. Habría perecido si Hermes no hubiera oído la historia de su encierro y lo hubiera liberado. Cada vez más arrogantes por su fuerza, los dos hermanos luego determinaron asaltar a los dioses inmortales del mismo Olimpo, y para esto habían colocado

al monte Osa encima del monte Olimpo, y sobre Osa habían colocada el monte Pelión, cuando las flechas de Apolo les alcanzaron. Perecieron en su juventud, antes de que les hubiera salido la barba.

### LAS MÁS ANTIGUAS RAZAS DE HÉROES

**S**ERÁ conveniente separar, por el momento, las leyendas de las aventuras de Hércules, junto con las que están relacionadas con las expediciones de héroes de diferentes regiones —tales como las expediciones de los argonautas—, de las otras leyendas de esta raza de héroes más antigua, y disponer esta última clase de acuerdo con las localidades asignadas como los escenarios principales de sus acciones, empezando con

#### a) ARGOS

A la cabeza de la línea de héroes de Argive está Inaco, el dios del río, un hijo de Océano, como todos los demás dioses del río. Con la ninfa Melia como esposa, se convirtió en padre de Foroneo e Io, el primero de los cuales, según las leyendas de Argive, fue el primer hombre sobre la Tierra. Por todas partes se creía que había rendido servicios a la civilización como Prometeo. Se creía que era el fundador de la ciudad de Argos y que allí había establecido la adoración de Hera. En cuanto a Io, ya hemos contado (en relación con Hermes) cómo era amada por Zeus y, para escapar de los celos de Hera, fue transformada por él en una vaca —cómo Hera, descubriendo la transformación, colocó un guardián sobre Io, en la persona de Argos, un gigante con cien ojos, y cómo Hermes mató al guardián y liberó a Io—. Otra versión de la historia dice que fue Hera la que transformó a Io en una vaca, con el propósito de impedir el amor de Zeus por ella. Argos la había atado a un olivo en un bosque consagrado a Hera, entre las ciudades de Micenas y Argos, y estaba allí haciendo la guardia cuando llegó Hermes y le mató. Aunque fue liberada, Io jamás recuperó su forma humana, siendo obligada a vagar por lejanas tierras en forma de una vaca blanca con cuernos, molestada por un insecto fastidioso enviado por Hera. Al fin, al llegar a Egipto, obtuvo descanso, le fue devuelta su forma humana y se convirtió en la madre de Epafos.

Io, la vaca blanca, parece haber sido una personificación de la Luna, como la diosa fenicia Astarte, que también era representada de esta forma. Sus andanzas errantes eran como las de la Luna. Hera, que la castigó, era la diosa suprema de los cielos. Argos, con sus muchos ojos, nos recuerda las estrellas. El asesinato de Argos por Hermes fue un tema favorito entre los artistas antiguos.

Epafos se convirtió en rey de Egipto, y tenía una hija llamada Libia (la región de ese nombre que se encuentra en la orilla del Mediterráneo), que dio a Poseidón, el dios del mar, dos hijos: Agenor y Belos. Mientras que el primero se convirtió en cabeza de una raza que se extendió por Fenicia, Cilicia y por Tebas en Grecia, Belos permaneció en Egipto, le sucedió en el trono y se casó con Ancirroe, una hija del Nilo, de la que tuvo dos hijos: Egipto y Danaos. El último fue nombrado para gobernar en Arabia, y el primero en Libia. Egipto tuvo cincuenta hijos y Danaos el mismo número de hijas. Entre las dos familias surgió una disputa, y Danaos, cediendo, cogió un barco con sus hijas y navegó hasta Argos, perseguido todo el camino por los hijos de Egipto. En Argos, la cuna de su raza, fue amablemente recibido por el rey y protegido contra sus perseguidores.

En ese tiempo el territorio de Argos estaba sufriendo una sequía que Poseidón había causado. Daños envió a sus hijas a buscar una fuente, y mientras éstas estaban así ocupadas sucedió que una de ellas, Amimone, arrojó su lanza a un venado fallando, pero alcanzó a un sátiro que estaba dormido en el soto. Perseguida por el sátiro, llamó a Poseidón para que le ayudara, y el dios apareció inmediatamente, echó al sátiro y por amor a la bella Danaide hizo que un perenne río fluyera en Lerna, donde él la había encontrado. Amimone dio a Poseidón un hijo llamado Nauplio, el naufragador (que hacía naufragar) de Nauplia, que con falsas luces llevó a muchos barcos a su destrucción entre las rocas y se enriqueció con sus cargamentos. Por una singular fatalidad él mismo pereció de esta

manera al final.

Tuvo tres hijos: Palamedes, famoso por su facultad inventiva; Oiax, el dirigente, y Nausimedón, el capitán de barco.

Mientras tanto los hijos de Egipto, se dice, habiendo asediado Argos durante algún tiempo, al final propusieron olvidar sus diferencias con Danaos y casarse con sus hijas. Sin ablandarse en lo más mínimo, accedió a entregarle a sus hijas en matrimonio, pero a cada hija le entregó un cuchillo y les encargó que cada una matara a su marido en la noche de la boda. Todas obedecieron su orden excepto Hipermnestra, que, prefiriendo ser considerada de débil resolución antes que asesina, perdonó a su marido, Linceo, y se convirtió en la madre del linaje de los reyes de Argive. Entre tanto Zeus aprobó el asesinato de sus cuarenta y nueve hermanas, y envió a Atenea y a Hermes para darles expiación, Hipermnestra fue arrojada a un calabozo por su indignado padre, y su marido Linceo se salvó huyendo. Al ser traída ajuicio fue sin embargo absuelta públicamente; su marido volvió a Argos, sucedió a Dañaos en el trono y en tiempos posteriores fue muy respetado, entre otras cosas por haber fundado el gran festival en honor de Argive Hera. El precio de la victoria en los juegos que acompañaron ese festival era un escudo, no una corona, como era usual por otras partes; la tradición era que en la primera ocasión de estos juegos Linceo presentara a su hijo Abas con el escudo que había pertenecido a Danaos.

Si era porque quería obtener maridos para sus hijas que se habían quedado viudas, o si era por decidir entre una multitud de pretendientes que pedían sus manos, Danaos celebró una clase de torneo, cuyos vencederos habían de ser aceptados como maridos. En la mañana de la competición alineó a sus hijas juntas en el campo, y para el mediodía cada una había sido llevada por un atleta victorioso, un vastago de alguna casa noble.

Se decía que tras la muerte las Danaides, con la excepción de Hipermnestra, fueron castigadas en Tártaro a tener que llevar constantemente agua y veterla en una jarra rota, haciendo por tanto inútil el esfuerzo. Puede que esta forma de castigo fuera seleccionada por ellos como el más apropiado para las mujeres, que en Grecia eran generalmente las que sacaban el agua. Al mismo tiempo sugería el terreno quemado y seco de Argos, cuyos ríos siempre estaban vacíos en verano.

De Abas, el hijo de Hipermnestra y Linceo, surgieron los hermanos Acrisio y Proteo, famosos por su odio mutuo desde su infancia. Cuando habían crecido, Proteo, que siempre era vencido en los encuentros fraternos, huyó a Licia, donde fue hospitalariamente recibido por el rey, Iobate, y la reina, Anfianax, con cuya hija, Estenebea, se casó. Con la ayuda de un ejército licio recuperó sus derechos de soberanía sobre Argos y Corinto, fortificándose en la ciudadela de Tirino, mientras que su hermano Acrisio se mantuvo en la de Larisa. De la dos ciudadelas, las enormes estructuras, ahora en ruinas, todavía quedan restos de los fieros asaltos que debieron haberse producido contra ellas.

Proteo tenía tres hijas, cuya excesiva belleza las convirtió en premios que los más nobles jóvenes del país buscaban ganar. Pero eran orgullosas, despreciaban los usos de los tiempos, no querían tomar parte en la adoración de Dionisio, y ridiculizaban la santidad de la antigua imagen de Hera y su sepulcro. Por esto fueron castigadas con un tipo de locura que las empujó a vagar por siempre sin descanso entre los bosques y colinas de Argos y Arcadia. Además se dice que, bajo la alucinación de que eran vacas, se agachaban como ganado mientras andaban errantes. El padre llamó a Melapos, el profeta y sacerdote, para hacer una cura sobre sus hijas, pero el profeta pidió un tercio de su reino como recompensa, por lo que éste le despidió. El mal empeoró, porque las otras mujeres del país empezaron a ceder a la tontería de abandonar a sus maridos y matar a sus hijos. Melamos fue llamado de nuevo, y esta vez pidió un tercio más de su reino para su hermano, Bias. Proteo asintió y Melamos, reuniendo un cuerpo de activos jóvenes, persiguió a las tres princesas por las montañas, hasta Sicione, donde la mayor de las tres murió, y las otras dos, tras ser purificadas, fueron dadas en matrimonio a Melamos y Bias, respectivamente.

Esta leyenda también parece tener su origen en conexión con la muy antigua adoración

## MITOLOGÍA

a Hera, como reina de los cielos, en Argos; las errantes andanzas de las tres hijas de Proteo, bajo la forma imaginaria de vacas, hacían referencia, como las similares andanzas de Io, a la Luna.

Volviendo a Acrisio, le encontramos preocupado por no tener heredero para su trono. A esta pregunta el oráculo de Delfos respondió que le nacería una hija, y que ésta tendría un hijo que mataría a su abuelo y que gobernaría en su lugar. La hija, Danae de nombre, nació, y para evitar que se cumpliera la última parte del oráculo fue encerrada en una cámara subterránea. Pero una ducha de oro, enviada por Zeus, llegó hasta ella y se convirtió en madre de un niño destinado a cumplir el oráculo y a ser famoso entre los antiguos héroes. Recibió el nombre de Perseo, probablemente en referencia a que era hijo de Zeus, el gran dios de la luz, y a que había nacido en la oscuridad, a cuyo respecto, como en otros muchos, puede compararse con Apolo, cuya madre era Leto (oscuridad), mientras que su padre era Zeus. La ducha de oro podría así significar un rayo de luz dorada.

Acrisio, oyendo la voz del niño, llamó a su hija al altar de Zeus para dar una explicación solemne de la circunstancia. No creyendo su historia, colocó a la madre y al hijo en una caja cerrada, que mandó arrojar a las olas. Tras irse deslizándose por el mar, la caja al final llegó a la isla de Serifo, donde fue atrapada en las redes de un pescador llamado Dictis, que llevó las niñas a su casa y las trató con amabilidad. Era una isla muy desierta, que ofrecía poco más que cobijo a las familias de los pescadores que habitaban en ella. El jefe o rey era Polideques, un hermano de Dictis, que acabamos de mencionar, y tan notable por la felicidad de sus habitantes como lo era su hermano por su simplicidad. Sorprendido por la belleza de Danae, y encontrando que su hijo Perseo le impedía cumplir sus deseos, Polideques se volvió ansioso por librarse de él, y felizmente aprovechó la oportunidad que se le presentó cuando Perseo, para no ser menos en cuestiones de lealtad, juró que conseguiría incluso la cabeza de la Gorgona Medusa para el rey, si él la deseaba.

Perseo partió tristemente hacia su misión, pero tomó valor de Hermes y Atenea, que a menudo prestaban su ayuda en las aventuras heroicas, los cuales que se le aparecieron y le llevaron a donde vivían las Gracias —tres mujeres de edad, con un solo ojo y un solo diente para las tres—. Perseo, cogiendo el indispensable ojo y diente, rechazó devolverlos hasta que le dijeran dónde encontrar a las ninfas que guardaban el casco de Hades, los zapatos alados y el zurrón necesario para sus movimientos futuros. Al llegar a donde estaban las ninfas, obtuvo de ellas los objetos en cuestión, a los que Hermes añadió el cuchillo (*harpe*) con el que había cortado la cabeza de Argos. Abrochándose los zapatos alados, siguió hasta las Gorgonas con la velocidad de un pájaro, con el casco de Hades que lo hacía invisible, pero que no ocultaba nada de su vista. Además se dice que Atenea le instruyó sobre cómo acercarse a la Medusa sin quedar petrificado, como era usual, por su mirada. Para ello le dio un escudo de bronce pulido, en el que, como en un espejo, podría ver el reflejo de la Gorgona, mientras que él mismo, sin ser visto, podría avanzar y cortar la cabeza. En el instante en el que había hecho esto salió del tronco de Medusa Pegaso, el caballo alado, y Crisaor, el padre de Gerión. Perseo, colocando la cabeza rápidamente en el zurrón que le habían dado las ninfas, se apresuró a la escena, perseguido por las dos hermanas de Medusa durante cierta distancia.

Entre sus aventuras en el camino de vuelta a Serifo estaba la conversión de Atlas en piedra porque el gigante rechazó recibirle con hospitalidad, y la liberación de Andrómeda, a la que encontró, al pasar por Etiopía, atada a una roca en la orilla como una víctima del gran monstruo marino. Era hija de Cefeo y Casiopea, el rey y reina de Etiopía. Esta última, habiendo alardeado de igualar en belleza a las Nereidas, ofendió a éstas y a Poseidón también, que visitó el país con una inundación y envió un terrible monstruo del mar para destruir a los hombres y al ganado. Al apelar al oráculo de Amón en Libia, éste le dijo a Cefeo que el mal no se abatiría hasta que expusiera su bella hija, Andrómeda, al monstruo. Obligado por sus subditos a ceder, el desdichado padre se la llevó a la costa y la encadenó a una roca, posición en la que la encontró Perseo. Sorprendido por su belleza, Perseo se dispuso a salvarla a condición de que se convirtiera en su esposa. Cefeo accedió a su condición y Perseo, tras matar al monstruo, desen cadenó a la doncella. Ésta había estado

## MITOLOGÍA

prometida antes a Fineo, el hermano de su padre, que, llegando con un fuerte cuerpo de soldados, irrumpió en la ceremonia de matrimonio. Pero la contemplación de la cabeza de la Gorgona los convirtió a todos en piedra, y Perseo triunfalmente se llevó a su esposa.

Al llegar a Serifo, encontró que su madre y Dictis estaban siendo perseguidas por Polideques, y obligadas a buscar protección en los altares de los dioses. Su misión era anunciar su llegada al rey, que de inmediato reunió a sus nobles para presenciar cómo el joven héroe había guardado su palabra. Perseo apareció en la asamblea y, sacando la cabeza de la Gorgona, convirtió al rey y a todos sus nobles en piedra. No contento con castigar de esta forma al principal perseguidor de su madre, se dice que Perseo convirtió la isla en una gran roca baldía y que sólo perdonó al excelente Dictis y a la población de pescadores junto a él. Incluso las ranas de la isla se quedaron mudas, decía un antiguo proverbio.



Una de las Horas



Perseo



Hygieya

Esculapio

Lámina XXXI.

## MITOLOGÍA



Belerofonte



Perseo y Andromeda

Lámina XXXII.

Habiendo así cumplido su promesa, y rescatado a su madre, Perseo devolvió los zapatos alados, el zurrón y el casco que le hacía invisible, a Hermes, para que fuera restaurado por las ninfas. Dio la cabeza de Medusa a Atenea, que luego por siempre la llevó en su escudo. Acompañado por Danae y Andrómeda, se puso en marcha a Argos para encontrar a su abuelo, Acrisio, que, sin embargo, mientras tanto había abandonado Argos a consecuencia de un peligro creciente a que el oráculo se cumpliera en cuanto a su muerte, se había establecido en Larisa, Tesalia. De allí Perseo se puso en marcha y encontró, a su llegada, al rey, Teutamias, ocupado en organizar juegos públicos en honor de su padre fallecido. Perseo tomó parte en los juegos y, por una fatalidad que justificó al oráculo, el disco que él lanzó cayó en el pie de Acrisio y le causó la muerte. Y tras enterrar a su abuelo honorablemente en Larisa, Perseo volvió a Argos con su madre y esposa, pero en vez de establecerse allí, cambió Argos por Tito, que era defendida por Megapente, un hijo de Proteo, y poco después fundó la antigua Micenas, con sus enormes murallas.

Perseo y Andrómeda tuvieron dos hijos: Electrion y Alceo. Alcmena, la madre de

## MITOLOGÍA

Hércules, era hija del primero, y su marido, Anfitríón, un hijo de este último. También se decía que antes de dejar la corte de su padre, Cefeo, Andromeda había tenido un hijo, al que llamaron Perses, y que habían dejado con su abuelo. De este Perses derivan los reyes persas su linaje. Los reyes de Pontos y Capadocia, reclamando la misma descendencia, introdujeron una figura de Perseo en sus monedas. En Tarsos y en Egipto también había tradiciones de antiguos beneficios derivados del héroe griego.

Mientras las andanzas de lo nos recuerdan a las andanzas errantes de la Luna, y nos llevan a conectar el origen de las leyendas sobre ella con la adoración de Hera en Argos, las aventuras de Perseo de igual forma sugieren el movimiento aparente del Sol y el efecto de su luz, particularmente al matar a temibles monstruos, con los que la imaginación puebla la oscuridad. Parece, por tanto, que el origen de la creencia en estas aventuras debe haber tenido alguna conexión con la adoración de Argive a Zeus y Atenea.

Sus aventuras, como una historia completa o por partes, formaban un tema muy atractivo para los poetas antiguos y eran frecuentemente representadas en las obras de arte, muchas de las cuales aún poseemos. Uno de los ejemplos más antiguos de la escultura griega a la que aproximadamente podemos asignar una fecha es un grupo de un templo en Selino, Sicilia, que le representa cortando la cabeza de la Gorgona y que pertenece al siglo VII a.C.

En la lámina XXXI está representado sosteniendo la cabeza de la Medusa en una mano y la espada curva en la otra. En la lámina XXXII está el rescate de Andromeda.

## b) CORINTO

Debido a su conveniente situación en el istmo entre dos mares, Corinto fue desde tiempos muy antiguos un importante asiento del comercio, y como su prosperidad dependía de forma muy importante de la benignidad del dios del mar Poseidón, había establecido su adoración en un primer periodo, y lo había exaltado como su dios principal. En las leyendas que tienen que ver con los héroes corintios esperamos pues encontrar restos inequívocos de su adoración, como en los de Argos encontramos huellas de la adoración a Hera.

Con respecto a Sisifo, el primero de estos héroes, la leyenda contaba que había visto por casualidad a Zeus llevarse a Egina, la hija del dios del río Asopo, y habiendo anotado la dirección de su huida hacia la isla de Egina, se había dispuesto a sacar partido a su descubrimiento, informando a Asopo de lo que había visto, a condición de que el dios del río creara una fuente de agua en la seca ciudadela de Corinto —Acrocorinto, como se la llamaría—. Llegaron a un acuerdo y Sisifo de inmediato aseguró la posteriormente famosa fuente de Peirene. Pero Zeus no podía permitir que este acto de traición quedara impune. Envió al dios o daimon de la muerte en su busca. En vez de ceder, Sisifo ató al daimon con fuertes cadenas y le retuvo, mientras tanto nadie moría, hasta que Ares llegó y rompió las cadenas. Sisifo fue entonces entregado a los daimones, pero antes de irse encargó a su esposa, Merope, que no ofreciera los acostumbrados sacrificios por los muertos, para contrariar a Plutón y Perséfone. Llegó a Hades y comenzó a denunciar este descuido por parte de su esposa, repitiendo su queja tantas veces que al final la permitieron volver al mundo superior. Otra versión de la historia dice que Hércules se lo llevó por la fuerza a Hades. En cualquier caso volvió a Corinto, vivió hasta avanzada edad y tras su muerte fue castigado, como ya hemos contado, teniendo que llevar rodando una piedra hasta una enorme altura que cuando había logrado llevar a la cima se caía rodando inmediatamente.

Puede que la idea de tal castigo fuera sugerida por el rodar hacia adelante y atrás de las piedras por las traicioneras olas de las orillas. De cualquier forma encontramos una conexión entre Sisifo con la adoración de Poseidón en la afirmación de que él, a la orden de las Nereidas, recibió el cuerpo sin vida de Meliquertes de su madre e instituyó en su honor los juegos del Istmo, que más tarde se celebraron en honor de Poseidón.

Más directamente conectada con la adoración del dios del mar está la leyenda de Glauco, el hijo de Sisifo. La referencia de su nombre al color del mar está subrayada por el nombre de Pontios que llevaba, y sin embargo no es con el mar directamente, sino con los



## MITOLOGÍA

caballos, los símbolos acreditados de las olas, con los que él está asociado. Por alguna razón —por haber sido alimentado con carne humana, según alguna historia— sus caballos se volvieron furiosos y destrozaron a su maestro en pedazos. En tiempos posteriores su nombre era un horror para los ecuestres en los hipódromos, siendo la creencia actual que Glauco sobrevivió como un espíritu maligno que andaba errante y asustaba a los caballos.

Una figura de mucha más importancia que Glauco en la historia legendaria de Corinto, fue su hijo Belerofonte. No es que Corinto hubiera sido de ninguna forma la escena de sus hazañas, porque, exceptuando el incidente de los arreos de Pegaso, sus memorables aventuras todas tuvieron lugar en otras partes —en Argos al principio, y más tarde en Licia—. Su historia estaba, además, extrañamente mezclada con la de Argive Perseo. Puede que la proximidad de las dos ciudades, y la dependencia política de Corinto a Argos, forjara en aquellos tiempos una asimilación en las leyendas de dos héroes originariamente bastante distintos. O, por otra parte, puede que la diferencia en las inclinaciones y propósitos religiosos de las dos ciudades actuara en la imaginación de tal forma que cada uno podría con el tiempo reclamar un héroe diferente para cada una. De cualquier forma que haya sido, los corintios estaban orgullosos de Belerofonte, y desde los tiempos antiguos tenían una figura de su caballo, Pegaso, en sus monedas.

Con respecto a ese maravilloso caballo alado, ya hemos contado cómo surgió del cuello de la gorgona Medusa, cuando Perseo le cortó la cabeza. La leyenda continúa contando cómo voló por el aire, y no posó un pie en tierra hasta que alcanzó la ciudadela de Corinto, donde se detuvo para apagar su sed en la famosa fuente de Peirene. Belerofonte, tras intentar capturarlo en vano, acudió al profeta Polidos para pedirle consejo, y le dijo que se tumbara para dormir por la noche junto al altar de Atenea. Así lo hizo, y en el curso de su sueño soñó que la diosa venía y le daba una brida de oro, ordenándole que se la mostrara a su padre, Poseidón, y al mismo tiempo que sacrificara un buey blanco para él. Al despertar encontró la brida, sacrificó el buey y, siguiendo el consejo del profeta, dedicó un altar a Atenea. El caballo se levantó de inmediato y desde ese momento rindió siempre el mayor servicio a su amo.

Según la antigua derivación, el nombre de Belerofonte significa el «asesino de Belero», que según nos dice la historia causó accidentalmente la muerte de una persona de ese nombre, su propio hermano, o un noble corintio. Para obtener la purificación necesaria, volvió a Argos, donde fue amablemente recibido por Proteo, el rey. Desafortunadamente, sin embargo, la esposa de Proteo, Estenebea (o, como la llama Hornero, Antea), parecida a la esposa de Putifar en la inclinación de sus pasiones, y encontrando al joven héroe firme contra sus tentaciones, resolvió arruinarle y para este fin le acusó ante el rey de un intento de violación. Proteo, al oír el cargo, decidió enviar al joven a Licia, a la corte de Yobate, el padre de Estenebea, con una carta escrita en extraños caracteres, en la que el rey de Licia recibió instrucciones para llevar a cabo la muerte del portador. La escena de partida, donde Belerofonte recibe la carta, y Estenebea todavía le contempla con afecto, está representada en varios antiguos jarrones pintados.

Al llegar a la corte de Licia, Belerofonte fue acogido hospitalariamente durante nueve días. Al décimo día el rey preguntó a sus invitados el asunto que les llevaba hasta allí, y recibió la carta de Proteo. Actuando según las instrucciones de la carta, Yobate le despachó con órdenes de matar a Quimera<sup>5</sup> (un monstruo mezcla de león por delante, una cabra en el medio y una serpiente en la espalda), que infestaba las montañas y mataba a todos los que le atacaban. Pero Pegaso llevó a su amo por el cielo más allá del alcance del monstruo, y sin embargo no demasiado lejos de su lanza como para que ésta no causara un efecto mortal (lámina XXXII). Belerofonte volvió triunfante. Aunque su plan no había tenido éxito, el rey se había librado de cualquier forma de un enemigo terrible para sus subditos y determinó una segunda vez aprovecharse de la proeza del joven héroe, si no lograba causarle la

---

<sup>5</sup> Representada en arte como un león con cabeza de cabra saliendo de su espalda. La afirmación de que escupía fuego puede hacer referencia a los caracteres volcánicos de Licia.

## MITOLOGÍA

muerte. De esta forma le envió a luchar contra los Solimos, una tribu vecina hostil, de la que él de nuevo volvió victorioso. Con el mismo éxito luchó contra las amazonas, esas mujeres guerreras de Asia Menor, a las que los poetas y artistas representaban luchando fuertemente contra los mejores héroes de Grecia, pero que siempre eran vencidas. Con este resultado se enfrentaron a, por ejemplo, Hércules y Teseo, y después, en la guerra troyana, lucharon contra los griegos (ver lámina XXXIII). Por su conexión con la Artemisa de Éfeso, entre otras razones, parece que las leyendas sobre ellas se originaron en la adoración a la diosa Luna.

En un último esfuerzo para asegurar la muerte de Belerofonte, el rey licio planeó una emboscada para él de sus caballeros valientes, los cuales, cuando llegó el momento, perecieron todos a las manos del héroe, que, luego se aclaró, no podía ser otro que el hijo de un dios. En vez de exponerle a posteriores encuentros, recibió la mano de la hija del rey en matrimonio, y con ella la mitad del reino. Los agradecidos licios le otorgaron un gran reino, con muchos árboles y adecuado para la agricultura. Su esposa le dio tres hijos: Isandros, Hipolocos y Laodamea. En resumen, había alcanzado el pináculo de la felicidad. Pero los dioses prepararon una catástrofe para él. Se volvió loco y erró solo y triste, evitando la compañía de los hombres. Su hijo Isandro fue asesinado por Ares; su hija Laodamea, por Artemisa. Según otra versión el éxito repetido en peligrosas aventuras le había inflamado con el deseo de subir al Olimpo a lomos de su maravilloso caballo. En el intento cayó a la tierra, golpeado por el rayo de Zeus, y murió.

## c) TEBAS

Es un alivio dejar las peligrosas y sanguinarias aventuras de los héroes corintios y Argive, y pasar a las aventuras comparativamente tranquilas de leyendas tebanas, con toda su variedad de carácter e incidentes. No se debería entender que los cuentos de Tebas están libres de horrores, pero sí que la impresión general que dejan, especialmente los más antiguos, tiene que ver más con los atrevimientos y logros de la mente que con hazañas de valor físico.

El primero de los héroes de Tebas es Cadmo, el fundador de la antigua ciudad —la Cadmeia, como se la llamaba—, quien, mientras rindió importantes servicios a la población reunida a su alrededor allí en el manejo de sus asuntos públicos, se dice que confirió a Grecia una estimable bendición en forma de alfabeto, o medio de comunicar pensamientos por escrito, previamente desconocido en esa tierra. Es este alfabeto, más o menos modificado, el que todavía usamos. Es probable que tomara las letras para este alfabeto de las usadas por los comerciantes fenicios que visitaron Grecia en tiempos remotos y establecieron factorías en muchos lugares —entre otros, en las vecindades de Tebas—; pero creer, como hicieron los griegos, que Cadmo era fenicio de nacimiento, y que el sistema de civilización que introdujo era, como el alfabeto, fenicio, fue sólo un ejemplo más de la facilidad con la que los griegos escuchaban historias que atribuían el principio de su civilización a la influencia de las naciones más antiguas del Este.

La genealogía de Cadmo, según la leyenda, comenzó con el dios del mar Poseidón y Libia, que tenían dos hijos: Belos (Baal) y Agenor; el primero se convirtió en rey de Egipto, el segundo de Fenicia. De su esposa, Telefasa, Agenor tuvo una hija —Europa— y tres hijos —Cadmo, Fénix y Cílix—. La hermana desapareció —llevada, se decía, a lomos de un buey blanco, en el que Zeus se había transformado por amor a ella— y sus hermanos fueron enviados en su busca en direcciones diferentes. Fénix y Cílix, cansados de buscar en vano, se establecieron en los países que llevan su nombre, mientras Cadmo, acompañado por su madre, salió por las islas griegas hacia el Norte a la costa de Tracia. Allí murió y fue enterrada su madre. Él prosiguió hasta Delfos, para preguntarle al oráculo sobre su hermana. El consejo fue que no buscara más, sino que siguiera a una vaca que se cruzara en su camino y que donde se tumbara que se detuviera allí y fundara una ciudad. Al salir de Delfos, vio una vaca y la siguió a Beocia, hasta que alcanzó el lugar donde luego se construyó Tebas, y allí se estableció. Intentando sacrificar a la vaca en honor a Atenea, su diosa protectora, Cadmo envió a sus ayudantes a una fuente no muy lejana, para buscar agua. Sucedió, sin embargo, que la fuente estaba vigilada por un terrible dragón, que mató

## MITOLOGÍA

a sus hombres. Con la ayuda de Atenea, Cadmo mató al monstruo y, por orden de la diosa, sembró sus dientes en el suelo, de los que instantáneamente surgió un número de salvajes gigantes armados, llamados Espartas. Tirando una piedra entre ellos, Cadmo elevó sus iras de forma que descargaron unos sobre los otros tal furia y efecto que sólo cinco de ellos sobrevivieron. De estos cinco derivan las familias más nobles de Tebas.

Para calmar a Ares, a cuyo dragón había asesinado, Cadmo fue obligado a entregarse al servicio de ese dios durante ocho años, un «largo año», como se le llamaba, que era el periodo usual prescrito para la penitencia por tales casos. Cuando hubo terminado su periodo de servicio, fue elevado por Atenea al trono de Tebas y para completar su felicidad Zeus le dio a Harmonía, la bella hija de Ares y Afrodita, por esposa. Los dioses del Olimpo fueron al banquete de boda e hicieron regalos a la pareja. Las Musas cantaron una canción de boda. El regalo que Cadmo le hizo a su mujer consistía en un espléndido vestido (*ipeplos*), que Atenea había hecho para él, y la famosa gargantilla hecha por Hefestos. Del matrimonio nacieron cuatro hijas —Semele, Ino, Autonoe, Agaue— y un hijo —Polidoro.

Autonoe se casó con Aristeo, al que le dio un hijo, Acteón, el joven cazador que, por el infortunio de ver una vez a Artemisa bañarse, fue transformado en un venado y devorado por sus propios sabuesos. Ino se casó con Atamas, de quien se dice que, atacado por una locura, persiguió a su mujer para atacarla y que ella le eludió saltando al mar, tras lo cual fue considerada como una diosa marina con el nombre de Leucotea. Semele se convirtió en la madre del dios del vino Dionisio, y al nacimiento de su hijo fue, como ya se ha contado, asesinada por un rayo de Zeus. Agaue se casó con Eción, uno de las cinco Espartas supervivientes, y se convirtió en la madre de Penteo, que, tras la muerte de Polidoro, sucedió al soberano de Tebas.

Con Semele muerta, su afirmación de que Zeus mismo era el padre de su hijo no fue creída por sus hermanas, especialmente por Agaue. Pero cuando su hijo Dionisio había crecido y vuelto a Tebas de su viaje triunfal al Este, a la India, Agaue y las otras mujeres de Tebas cambiaron de idea y acogieron su adoración con ritos extravagantes. Penteo, entonces rey de Tebas, se opuso a la introducción de la nueva religión, pero en el transcurso de su oposición fue asesinado por su madre y sus excitados compañeros. Labdaco, el hijo de Polidoro, le sucedió en el trono. Mientras tanto Agaue, recobrando sus sentidos bajo la aflicción escapó a Iliria.

Con pena por las calamidades que habían caído tan seguidamente sobre sus hijos al final echó a Cadmo y Harmonía de Tebas. Vagaron hasta Iliria y allí encontraron paz en la tumba. Sus cuerpos, se creía, se habían transformado en dos serpientes que yacían junto a sus tumbas, mientras que sus espíritus habían sido colocados en el Elíseo por Zeus.

Tras Cadmo, las siguientes figuras de importancia son los hermanos gemelos Anfión y Zetos, que se parecen en muchos aspectos a los «grandes hermanos gemelos» Castor y Pólux, siendo como ellos representados en caballos blancos y apareciendo en ayuda en momentos de dificultades. Entre los dos hermanos había una gran diferencia de carácter: Anfión se dedicaba a la música y sobresalía en el arte de tocar la lira que le había sido entregada por Hermes, mientras que Zetos se aplicaba a la vida ruda, como la caza y el pastoreo. Lo que Zetos hacía con la fuerza física, lo llevaba a cabo Anfión por la persuasión de sus acordes, como se mostró en el caso de la construcción de las murallas de Tebas, cuya población había crecido tanto que rebasaba los límites de las murallas de la antigua ciudad fundada por Cadmo y requería nuevas barreras contra la invasión. Mientras Zetos trabajaba mucho trayendo grandes piedras para este propósito, Anfión, como Orfeo, sólo tenía que tocar su lira para que más grandes piedras siguieran a donde quisiera que él condujera el camino. Así contaba la historia, cuyo propósito parece haber sido originariamente apuntar la combinación de la fuerza real con la armonía para colocar los bloques necesarios en la buena albañilería. La misma idea aparece en la leyenda de la construcción de las murallas de Troya por Apolo y Poseidón, cuyo primer dios corresponde a Anfión y el último a Zetos. Las siete puertas de Tebas correspondían a las siete cuerdas de la lira.

## MITOLOGÍA

La madre de los dos hermanos tebanos era Antíope, que, según una antigua historia, era una hija del dios del río Asopo. En la genealogía habitual, sin embargo, era descrita como hija de Tebe y Nícteo (el «oscuro y tormentoso»), que mantenía el oficio de regente en Tebas durante la minoría de Labdaco. Zeus se acercó a Antíope en forma de un sátiro, fue expulsado de casa de su padre y obligado a buscar refugio, que encontró con Epopeo, el rey de Sición. Bajo su protección permaneció durante algún tiempo, mientras que su padre pidió durante algún tiempo que se le entregara a él en vano. Por último fue entregado a Lieos («luz»), el hermano de Nícteo, pero, como su nombre indica, de un carácter bastante opuesto. Volviendo con él, dio a luz a dos hermanos mellizos en el camino, en las vecindades de Eleuterias. Los niños fueron entregados al cuidado de un pastor para ser educados. La madre fue llevada a Tebas, donde, en contraste con el gentil tratamiento que había obtenido de Lieos, fue sometida por su esposa, Dirque, a una crueldad sin fin. Tras sufrir una continua persecución durante algunos años, Antíope huyó de Tebas y, tomando la dirección del monte Citerón, donde había dejado a sus hijos, al final llegó a la casa del pastor que los había cuidado. Sin embargo, no le reconoció ni ella se dio cuenta de que los dos jóvenes, que la trataron con amabilidad, eran sus hijos. Sucedió justo entonces que Dirque, que había venido al monte Citerón a tomar parte en alguna ceremonia báquica, detectó que su víctima se había escapado y ordenó a los dos jóvenes pastores que alcanzaran un toro salvaje de su rebaño y que la ataran a sus cuernos, hasta que fuera arrastrada a la muerte. Ellos habrían obedecido su orden de no haber sido porque el anciano pastor reconoció a Antíope al instante, y se reveló como su madre. Al oír la historia de sus anteriores problemas, Anfión y Zetos, indignados, cogieron a Dirque, la ataron al toro que habían traído y miraron mientras ésta perecía miserablemente. La leyenda añade que Dirque se transformó en una fuente, que llevó su nombre.

A la vuelta de Antíope con sus dos hijos a Tebas, Lieos abdicó en su favor y luego comenzó la construcción de las murallas, de las que ya hemos hablado. Anfión se casó con Niobe, la hija del rey lidio Tántalos, y tuvo una familia de hijos e hijas, cuya belleza, a los ojos de su madre, se podría comparar con la de Apolo y Artemisa. La forma en la que fue castigada por su orgullo ya la hemos contado. Y tras la muerte de Anfión y Zetos, causada, según se decía, por las flechas de Apolo, la soberanía de Tebas finalmente pasó a Labdaco, de cuyo reino se cuenta poco y cuya fama consistía principalmente en ser padre de Layo y abuelo de Edipo.

Este Layo se casó con Yocasta, una hija de Menoiceo, y tuvo con ella un hijo, Edipo. Un oráculo había dicho que el hijo, al pasar a la edad adulta, causaría la muerte de su padre. Para evitar este peligro, Layo expulsó al niño recién nacido al monte Citerón, esperando que pereciera. Fue, sin embargo, encontrado por algunos pastores, llevado por ellos a Corinto y allí entregado al rey, Polibo, cuya esposa no tenía hijos y adoptó rápidamente al abandonado. Al llegar a los años de la hombría, Edipo preguntó a un oráculo sobre su parentesco y recibió como respuesta que evitara las tierras de sus antepasados, porque si no causaría la muerte de su padre y luego se casaría con su propia madre. Atónito con una respuesta tan misteriosa, y no sabiendo seguro si Polibo era su padre, dejó la corte de Corinto y vagó por el país. Durante el transcurso de sus andanzas se encontró con Layo, que viajaba con su séquito. Surgió una pelea entre Edipo y algunos de los asistentes reales. Layo se puso de parte de sus hombres y resultó muerto en la lucha por su hijo, que, ignorando el negro crimen que había cometido, continuó su camino a Tebas. Allí encontró que reinaba gran desasosiego, a consecuencia de las pérdidas de vida causadas por un monstruo con el cuerpo de un león y la cabeza, pecho y brazos de una mujer. Esta criatura tenía un acertijo que planteaba a cualquier criatura que se le acercaba, y al no saber resolverlo, como siempre sucedía, los arrojaba desde la alta roca en la que vivía. No así Edipo, que descifró bien el enigma, tras lo cual la esfinge se lanzó desde la roca y murió. El precio ofrecido al hombre que tuviera éxito en librarse de la esfinge era la mano de Yocasta, la viuda de Layo, junto con el trono de Tebas. Edipo se casó con ella y cumplió así el oráculo.

Tuvieron dos hijos, Etéocles y Polinice y dos hijas, Antígona e Ismena, y los dos ignoraban la criminalidad de su matrimonio, hasta que al preguntar al oráculo la causa de

## MITOLOGÍA

algunas desgracias que habían caído sobre el país, recibieron una respuesta que reveló los hechos en todo su horror. Yocasta se suicidó, mientras que Edipo, tras sacarse los ojos, abandonó Tebas y anduvo errante, acompañado de su leal hija Antígona. Sus dos hijos le sucedieron en el gobierno, se pelearon entre ellos y por último cayeron, ambos, en un encuentro personal, como contaremos más adelante.

Los varios actos de esta terrible tragedia fueron reproducidos en el teatro ateniense con todo el vigor poético de Esquilo y Sófocles.

## d) TESALIA

En armonía con el viento, los caracteres rocosos del paisaje, las antiguas leyendas de Tesalia cuentan las furiosas guerras en las que los combatientes lucharon con troncos de árboles, o se lanzaron rocas e incluso colinas unos a otros. Fue entonces cuando tuvo lugar la guerra de los dioses contra los gigantes y los titanes. Allí los hermanos Otos y Efialtes colocaron colina sobre montaña con la ambición de llegar a los cielos. Allí Poseidón partió en dos la cadena montañosa con su tridente y formó el agradable valle de Tempe. El monte Olimpo, con su cima cubierta de nubes, donde se supone que una vez moraron los dioses, estaba allí, y allí también estaba Yolcos, la cuna de la antigua raza de los Minias. Girton era la sede de los lapitas, y la escena de los combates entre ellos y los centauros que formaron en tiempos posteriores un tema tan atractivo para los escultores griegos.

Entre los lapitas las dos figuras principales son Ixión y su hijo Peiritoo. La esposa de Ixión era Día, una hija de Deioneo. Antes del matrimonio él había prometido a su padre, según la antigua usanza, muchos y valiosos regalos, que luego se negó a dar. Deioneo trató de indemnizarse él mismo, pero en el transcurso del intento pereció en un gran agujero, lleno de fuego, que había sido astutamente preparado para él por Ixión. Para esto —el primer asesinato de una relación, se creía, que había tenido lugar en el mundo— Ixión fue castigado con la locura y anduvo errante, incapaz de obtener expiación de los dioses o los hombres, hasta que al fin Zeus le recibió con compasión y lo purificó. Pero la purificación no le impidió que concibiera una pasión por la diosa Hera, que, conociendo sus deseos, le engañó con una nube de su misma forma. De esta unión surgió la raza de los centauros. Ixión, estando lo suficientemente ciego como para jactarse de su supuesto éxito con Hera, fue despachado por Zeus al Tártaro, y allí atado por Hermes a una rueda alada, que giraba continuamente, como un eterno ejemplo del castigo debido por tal crimen.

La misma pasión por una diosa descendió a su hijo Peiritoo, que intentó llevarse a Perséfone de Hades, por lo que fue encadenado en el Tártaro. Pero el acontecimiento que más fama le dio fue su matrimonio con Deidamia. Por su invitación, los centauros de las montañas vecinas acudieron al banquete y, no estado acostumbrados al efecto del vino, no pudieron reprimir su excitación. El salvaje Euritión cogió a la novia, sus compañeros se lanzaron sobre las doncellas y allí tuvo lugar una escena de gran confusión; Peiritoo y los lapitas, con la ayuda de su amigo Teseo, de Ática, al final consiguieron expulsar a los centauros.

De Caineo, otro de los lapitas, se cuenta que, habiendo sido originariamente una bella virgen, fue convertida en hombre por Poseidón y fue hecho invulnerable, como lo probó en una lucha con un centauro; porque, a pesar de las rocas y troncos de árboles con que le golpearon, y que amontonaron sobre él, él permaneció intacto y se hundió vivo en la tierra —una escena representada en varias esculturas antiguas y en jarrones pintados que aún se conservan.

Con respecto a los centauros, la forma usual en la que se les representa era con el cuerpo y patas de un caballo, con la cabeza, brazos y cuerpo de un hombre hasta la cintura. En obras de arte antiguas, sin embargo, tienen las piernas de un hombre en lugar de las patas de un caballo mencionadas anteriormente.

Cerio parece no tener nada en común con ellos, aparte de esta forma; porque era sabio y justo, bien intencionado y amable, amigo de dioses y héroes, y con conocimientos de medicina, música y artes. El joven Aquiles fue educado bajo su cuidado y tutela, en la cueva

## MITOLOGÍA

en la que vivía, en el monte Pelión. Y también lo fueron Jason y Asclepio. Era amigo de Peleo y de Hércules, y su muerte fue un ejemplo del autosacrificio que había caracterizado su vida. Al intentar hacer la paz entre Hércules y los centauros, fue accidentalmente herido por una flecha envenenada del arco de Hércules. La herida le impidió mostrar toda su destreza y le causó agudo dolor; se ofreció para morir en la sala de Prometeo, y fue aceptado por los dioses.

## e) TRACIA

El contenido de todas las antiguas leyendas tracias es la extraña influencia divina de la música y la canción. Sería difícil decidir si la pasión por la música, que se puede suponer dio origen a las leyendas, apareció entre las colinas del Norte y los valles de Tracia, o si, como se supone, fue trasplantada aquí por inmigrantes del distrito de Pieria, con sus antiguas fuentes de las Musas. Lo que es cierto es que, la creencia en cuanto a Orfeo, la principal figura de estas leyendas, era común en ambas regiones.

Orfeo fue considerado como un hijo de la musa Calíope y el dios Apolo. De su madre heredó el poder fascinante con el que tocó la lira y cantó, de forma que los pájaros del aire, el pez en los arroyos, las bestias salvajes, incluso los árboles, las oreas y las colinas se congregaban a su alrededor para escucharle. El tema de su canción era siempre la bella Eurídice, a quien él había amado y perdido. Había muerto a causa del mordisco de una serpiente que estaba escondida en la hierba sobre la que tuvo que correr para escapar de Aristeo, quien también la amaba. Sus hermanas ninfas, acompañadas por Orfeo, vagaron por colinas y valles, llenando el aire con acordes de queja para que volviera. Orfeo llevó su búsqueda incluso hasta las lóbregas sombras del mundo inferior; la dulzura de su música calmaba a los monstruos y embrujaba a los espíritus que moraban allí, que de otra forma se hubieran opuesto a su avance. Incluso los endurecidos corazones de Perséfone y las despiadadas Erinias se vieron conmovidas por su dolor apasionado. Se acordó que se permitiera a Eurídice volver con él al mundo superior, con la única condición de que no podría volverse para contemplar su rostro durante todo el trayecto. Sin embargo, su paciencia cedió. El trato se anuló y Eurídice debió al instante retomar sus pasos y perderse de él para siempre. Durante siete meses estuvo sentado, con un humor triste, junto a los bancales del río Estrimón, bajo el cielo abierto, rechazando comida o bebida. Entonces se retiró a las regiones airoas más altas de las montañas Ródope y Hamos, para sufrir su dolor en mayor soledad, pero fue descubierto por una banda de médanes que estaban en alguna misión báquica y le rasgaron miembro por miembro. Las Musas, se dijo, recogiendo los miembros, los llevaron a Pieria, en el monte Olimpo, y los enterraron allí. Su cabeza y lira flotaron por el Herbos y llegaron al mar, mientras la lira sonaba dulcemente con las subidas y bajadas de las olas, hasta la isla de Lesbos, famosa en tiempos posteriores por sus músicos y poetas. Allí fue enterrada la cabeza, y los ruseñores cantaron más dulce junto a él que en ningún otro lugar en Grecia. Pero en Tracia también se dijo que estaba la tumba de Orfeo, al tiempo que se estableció un santuario en su honor.

En tiempos posteriores se dijo que Orfeo había establecido un sistema religioso con misteriosos ritos, que llevaba su nombre, y que se propagó mucho por Grecia. Puede que sus conexiones con la adoración de Dionisio, a las que se hace referencia en las leyendas de Pieria y Tracia, fueran consideradas como garantía suficiente para asociar con su nombre instituciones religiosas que tenían mucho en común con los misterios de Dionisio.

Se dice que Orfeo acompañó la expedición de los argonautas, pero no sabemos en qué periodo de su vida.

A la misma región de Tracia pertenece la leyenda de Tamiris, un hijo del rey Filemón y la ninfa Argiope, distinguido por su belleza personal así como por su música. Era, sin embargo, extraordinariamente vano y, con ocasión de una visita a la corte de Euritos, en Ecalia, presumió de no ser inferior a las Musas mismas, las hijas de Zeus. Pero de camino a casa fue encontrado por éstas, que le sacaron los ojos y le arrebataron su poder del canto y la música.

## f) ÁTICA

La gente de Ática, hablando en términos generales, creía que sus primeros antepasados habían surgido de la tierra y por algún proceso se habían transformado de árboles o rocas, o quizá de animales, en hombres y mujeres. No se suponía que el cambio hubiera sido directo e instantáneo, como podemos suponer por la forma que se le atribuyó a Cécrope, el primero de la raza, que era la de un hombre con las extremidades en forma de serpientes en lugar de piernas humanas. En tiempos posteriores de sabia especulación se pensó que este Cécrope había sido un inmigrante de Egipto. No faltan efectivamente pruebas de una antigua inmigración a Ática, pero no apuntan a Egipto como la fuente. Apuntan a Creta, que en el tiempo de Minos ocupaba Ática, como probablemente también otros lugares, en forma de dependencia.

Cécrope, según la leyenda, gobernó como rey sobre la primitiva raza de Ática, se estableció en la acrópolis de Atenas y concentró a su alrededor una ciudad a la que llamó Cecropia. Dio leyes a su pueblo y les enseñó a adorar a Zeus y a Atenea-Polias. Fue durante su reinado cuando se celebró una competición entre Poseidón y Atenea por el control de Ática. Se eligió a Cécrope para que decidiera y argumentó que el mar era de todos, mientras que el olivo estaba particularmente adaptado a la tierra de su país; al final dio una decisión favorable a la diosa. Éste tuvo tres hijas: Herse, Aglauros y Pandrosos, los tres nombres aparentemente se refieren a la fertilizante caída del rocío. La mencionada en último lugar fue la primera sacerdotisa de Atenea. De las otras dos, Herse se convirtió en la madre de Cérix, de la que derivaron las familias sacerdotales de heraldos de Ática. Su padre era Hermes, el heraldo divino. Aglauros dio una hija al dios Ares. Se llamó Alcipe, y su historia dice que amaba a Halirroto, un hijo de Poseidón, y fue asesinada por Ares. Por ese crimen se congregó una corte llamada el Areópago para juzgar al dios, que continuó reuniéndose para juzgar los casos de asesinato.

El sucesor de Cécrope fue Erictonios, que fue descrito con la forma de una serpiente. Era el descendiente de Hefestos y Gea, era el mimado de Atenea, y cuando obtuvo el trono de Ática enseñó a su pueblo a adorar la antigua imagen de madera de la diosa e instituyó en su honor los famosos juegos Panatenaicos. La historia de su infancia es que Atenea le entregó en una caja cerrada a las tres hijas de Cécrope, con órdenes de que no la abrieran. Dos de las hermanas, Herse y Aglauros, cedieron a la curiosidad, abrieron la caja, y al ver una serpiente dentro se vieron apresadas por un pánico terrible y se tiraron desde las rocas de la Acrópolis. Erictonios fue creciendo dentro del santuario de la diosa.

Erictonios fue sucedido por su hijo Pandión, y él de nuevo por su hijo Erecteo, con el que finalizó la dinastía de los Cécropes, que pasó a Ion, un famoso hijo de Apolo, y el antecesor de la raza ionia. Erecteo y toda su familia perecieron en una batalla contra Eumolpos, el príncipe de Eleusis. El resultado de su muerte, sin embargo, fue que la vieja contienda entre Ática y Eleusis llegó a su fin y los dos reinos se unieron en uno solo.

Además su hijo Erecteo, Pandión tuvo dos hijas, Procne y Filomela, de la que se cuenta una conmovedora historia. Parece que en el curso de una guerra con Ladacos de Tebas, Pandión había obtenido importante ayuda de Tereo, un rey de Tracia, y por esto le ofreció la mano de su hija Procne. Después de esto el tracio deseó a su otra hija también y, fingiendo que Procne estaba muerta, obtuvo a Filomela como esposa. Para evitar que la anterior revelara la verdad, le arrancó la lengua y la colocó en una caja en un bosque. Pero esto no fue el final; porque Procne logró enviar a su hermana una pieza de tela en la que había bordado una representación de los hechos, que su hermana entendió al instante. Las dos hermanas entonces acordaron llevar a cabo una terrible venganza contra Tereo, colocando la carne de su hijo Itis, al que mataron, ante él en una bandeja. Tereo sacó su espada y persiguió a las hermanas hasta que las tres se convirtieron en pájaros: él en un avefría, Procne en una golondrina y Filomela en un ruiseñor. Los poetas latinos cambiaron la historia de las dos hermanas, diciendo que fue a Filomela a la que le habían cortado la lengua, con el objeto de, ya que su nombre es el de ruiseñor, dar una explicación del silencio de ese

pájaro excepto en la primavera.

La leyenda de Ática de Bóreas, el dios alado que se llevó a Oreitia, ya se ha contado, como también la de Céfalo y Procris. Por tanto pasaremos a Ion, que, cuando se extinguió la línea masculina de Cécrope le sucedió en el trono de Ática.

Ion era un hijo de Apolo y Creusa, una hija de Erecteo, y a su nacimiento fue separada de su madre, que después se casó con Xuto, y se quedó sin hijos. Yendo a Delfos para consultar al oráculo sobre los visos de prosperidad, el dios dijo a Xuto y Creusa que adoptaran como hijo al primer joven que encontraran. Éste fue Ion, que había crecido en el templo de Delfos y que, de acuerdo con la orden del dios, fue adoptado por la pareja sin descendencia.

Según otra leyenda, Pandión fue expulsado de Ática por los hijos de Metión y se refugió con Pilos, el rey de Megara, donde encontró y adoptó a Egeo, que, tras la muerte de Pandión, avanzó por Ática y, con la ayuda de sus hermanos, Palas, Nisos y Lieos, recobró el reino de su padre adoptivo, reinó en Atenas y se convirtió en padre del conocido héroe Teseo, cuyas hazañas contaremos más tarde.

#### g) CRETA

La posición de la isla de Creta, su extensión y fertilidad parece haber atraído a los primeros comerciantes fenicios a sus costas. Fundaron las ciudades de Cnosos y Gortis, y así desarrollaron los recursos de la isla hasta darle una poderosa ascendencia sobre las islas del archipiélago, extendiéndose hasta varias regiones de la tierra principal de Grecia, incluyendo Ática, como acabamos de decir. Introdujeron la adoración a Astarte y Moloc, y cuando, generaciones después, la isla había sido completamente helenizada, a través de la inmigraciones sucesivas de aqueos y dorios, era todavía frecuente encontrar entre la gente leyendas que sólo podían explicarse en conexión con la religión de los fenicios. De este tipo fueron las leyendas de Talos, Itanos y el río Jardanos. Los inmigrantes griegos se establecieron en ciudades que habían sido establecidas por los fenicios, y se adaptaron a los asentamientos existentes, parece, aceptando las antiguas tradiciones de la isla como base para las leyendas de construcción puramente griega.

Estas leyendas comienzan con Europa, a quien Zeus vio y amó mientras estaba recogiendo copos de primavera cerca de Sidón, donde su padre, Agenor (o Fénix, como dicen algunos), era rey. El dios, transformándose en un toro blanco, se la llevó a la espalda por el mar hacia la costa sur de Creta y tomó tierra en el distrito de Gortia y Festos, donde Asterión era entonces el rey. Europa dio a luz allí a tres hijos —Minos, Radamanto y Sarpedón—, que crecieron bajo el cuidado de Asterión, a quien Zeus había encomendado a su madre. Por las antiguas monedas de Gortia y Festos, con sus representaciones, de un toro solo, de Europa montada sobre él, y otras veces de Europa sentada entre las ramas de un árbol plano, podemos ver lo familiarizados que estaban los habitantes de la isla con las varias fases de la leyenda.

Las tradiciones más antiguas describen a Minos como gobernando la isla con justicia ejemplar, extendiendo su poder marítimo y supremacía por las islas y países vecinos. Estableció entre su gente un sabio sistema de leyes, que formaron, en tiempos posteriores, las bases de la legislación de Licurgo. Estas leyes, dijo él, le fueron comunicadas por su padre, Zeus, con quien iba cada nueve años a sostener conversación en una cueva sagrada en la isla. Tan alta era su reputación de justicia, que cuando murió, así lo pensó la gente, se le nombró juez del mundo inferior.

La esposa de Minos era Pasifae, una hija de Helios, el dios del Sol, y Perseis. Es necesario tener su parentesco en mente para obtener una pista acertada sobre la explicación de la leyenda sobre ella. Porque, como hija de Helios y Perseis, bien puede haber sido originariamente una diosa de la Luna y como tal representada bajo la forma de una vaca blanca. Su nombre, Pasifae, sería apropiado para tal oficio. Dio a Minos dos hijas —Ariadna y Fedra— de las que hablaremos más adelante.



## MITOLOGÍA

Minos, se decía, al ser elegido rey de la isla, se acercó a la orilla para ofrecer, en presencia de su pueblo, un sacrificio a su padre, Zeus, llamando al dios del mar Poseidón que enviara una víctima del mar para tal propósito. Poseidón oyó y envió un trémulo toro blanco. Por esta muestra de sumisión por parte del dios del mar, Minos percibió que su supremacía en el mar estaba asegurada. Pero, en lugar de sacrificar al toro blanco, lo colocó en su propio rebaño que pastaba cerca de Gortia —un rebaño del que se dice por todas partes que había pertenecido al dios Sol—. Poseidón, ofendido por el engaño, hizo que el toro se hiciera salvaje y al mismo tiempo inflamó a la reina, Pasífae, con un deseo antinatural hacia él. El toro salió de su establo y fue perseguido por Pasífae por colinas y bosques, hasta que al final el gran artista Dédalo consiguió llevarlo al prado y satisfacer los deseos de la reina, que luego dio a luz al Minotauro, una criatura con el cuerpo y los miembros de hombre y la cabeza de toro. Dédalo ahora tuvo que hacer uso de su maña para construir un laberinto, con serpenteantes pasajes intrincados, donde nadie que entrara pudiera encontrar la salida. En su interior fue colocado el Minotauro, que recibía como víctimas las personas enviadas a Minos periódicamente por los estados tributarios. Tal tributo, que consistía en siete muchachos y siete muchachas de familias nobles, lo había impuesto Minos en Atenas como satisfacción por el asesinato de su hijo Androgeo por Egeo, el rey de Ática. Cada ocho años la cruel leva era despachada a Creta, hasta que Teseo, el hijo de Egeo, puso fin a esto de una forma que más adelante tendremos ocasión de relatar.

Minos encontró su muerte en Agrigento, en Sicilia, hasta donde había perseguido a Dédalo, que había escapado del laberinto, en el que él y su hijo Ícaro habían sido arrojados para hacer una figura de una vaca para Pasífae, tan real que podía ser confundida con el rebaño. Había escapado por medio de unas alas que había hecho para sí y para su hijo. El último cayó al mar y se ahogó, mientras que su padre, llegando a Sicilia a salvo, fue recibido bajo la protección del rey Cocalos, cuya hija mató a Minos arrojando agua hirviendo en su cabeza mientras estaba tomando un baño. Minos fue enterrado allí, y en su memoria se erigió una tumba.

En las monedas de la ciudad de Festos está la figura de un joven, alado y desnudo, avanzando a grandes pasos y sosteniendo en la mano lo que parece ser una gran piedra. Esta figura ha sido identificada con la leyendas de Talos, donde es descrita como hecha de bronce, un resto de la edad de bronce o, como otros dicen, una obra de arte viviente producida por Hefestos. Había sido colocada en Creta por Zeus, para vigilar Europa, y su deber era correr alrededor de la isla tres veces al día y ver quién tomaba tierra en la costa. Cuando llegaron los argonautas, se opuso a su desembarque, pero sin éxito; porque sucedió que sabían el hecho de que aunque estaba todo hecho de bronce, todavía tenía una vena desde el cuello al talón que contenía la sangre de vida. Poas, el padre de Filoctetes, logró golpear esta vena con una flecha disparada con el famoso arco de Hércules. Talos cayó y murió. Otros decían que Medea, que acompañó a los argonautas, le venció con brujería. Había sido la práctica de Talos, cuando cogía a alguien tomando tierra en la costa, sujetar a su víctima en sus brazos, para saltar con él al fuego y aplastarlo contra su ardiente regazo, mientras se reía del dolor. Éste fue el origen de la frase «risa sardónica».

Aunque el nombramiento de Radamanto como juez en el sub-mundo se dice que se debía al sentido de justicia que había desplegado en la Tierra, no se nombra la región o país que se benefició de sus decisiones. Puede ser justo asumir que actuó con su hermano Minos en Creta. Sarpedón, el tercero de los hermanos, pasó a Licia, donde se convirtió en el fundador de una ilustre raza de héroes.

## h) ELIS Y ARGOS

Con Pélope comienza un linaje de héroes famosos en Elis y Argos por sus hazañas de violencia y por la recompensa que les aguardaba. Ya hemos visto cómo Niobe, la hermana de Pélope, fue castigada por su orgullo. También se ha descrito lo que su padre Tántalo tuvo que sufrir en el Tártaro. Tántalo había gobernado su reino de Frigia, en Asia Menor, bien, y por ello se ganó la estima de los dioses, que le invitaron a un banquete. Pero él traicionó sus secretos y, para coronar todo esto, les invitó a un banquete, en el cual, para probar su poder de saber todas las cosas que sucedían, colocó ante ellos la carne de su

## MITOLOGÍA

propio hijo Pélope. Los dioses, advirtiendo el atroz atentado, devolvieron el niño a la vida, dándole en lugar del hombro que había sido devorado, por Deméter o Tetis, un hombro de marfil. Su padre fue enviado al Tártaro.

Cuando Pélope hubo alcanzado la edad adulta bajo el cuidado de los dioses — especialmente de Poseidón, del que aprendió su habilidad para domar caballos— resolvió ganar el afecto de Hipo-damia, la hija del rey de Elis, Enomao, un hijo de Ares y propietario de caballos rápidos como el viento. La historia era que Enomao había sido informado por un oráculo de que su muerte sería causada por el marido de su hija. Confiando en la extraordinaria velocidad de sus caballos, libremente ofreció la mano de su hija a cualquier pretendiente que pudiera vencerle en un carro de carreras. Los que fallaran, quedó estipulado en el reto, perecerían a sus manos. Este destino había desanimado a muchos ardientes pretendientes anteriores a la llegada de Pélope, que, con un carro casa de Enomao y otros monumentos de su excelente reinado fueron más tarde gratamente de oro y caballos alados, que le había dado Poseidón, ganó la carrera. Se dice, sin embargo, que su éxito fue más bien debido a Hipodamia, que había concebido un gran amor por el joven y dio un efecto práctico a su pasión sobornando a un auriga de su padre, Mirtilo, para que quitara un radio de la rueda de su padre.



Meleagro



Los Dioscuros



Combate entre un Griego y una Amazona

## Lámina XXXIII.

Con la mano de Hipodamia, Pélope obtuvo el trono de Elis y tuvo, entre otros, dos hijos, llamados Atreo y Tieste. Estableció, o al menos promovió en gran medida, los juegos Olímpicos. Su tumba, la casa de enomao y otros monumentos de su excelente reinado fueron más tarde señalados en Olimpia.

Atreo y Tieste, habiendo asesinado al bello joven Crisipo, un hijo de Pélope y una ninfa, fueron obligados a abandonar Elis. Encontraron refugio en Micenas, estableciéndose en el viejo fuerte de Midea, hasta la muerte de Euristeo, cuando Atreo obtuvo el gobierno de Micenas, cuyas ruinas todavía atestiguan el poder de sus antiguos reyes. Atreo se casó con una hija de Minos, Aerope, que se permitió escuchar las propuestas de Tieste y ayudó a llevar el carnero con la lana dorada, cuya posesión se suponía que aseguraba el gobierno del país. Pero Zeus interfirió en la causa de Atreo, el hermano mayor, y, como signo de su poder, hizo que el Sol saliera por el Oeste. Tieste volvió a la casa de su hermano, pidiendo ser perdonado, y fue recibido con apariencia de buena voluntad. En vez de ser perdonado, sin embargo, se le presentó, al sentarse a la mesa, la carne de su propio hijo. Tieste huyó horrorizado y desde entonces la hambruna se adueñó del país. Al consultar a un oráculo con respecto a la hambruna, Atreo oyó que encontrara a Tieste y le trajera de vuelta. Así lo hizo

## MITOLOGÍA

y además le condenó al confinamiento en Argos, intentando al mismo tiempo persuadir a Egisto, el hijo de Tieste, de que matara a su padre. Pero los acontecimientos tomaron un rumbo diferente y Tieste prefirió ser la víctima de Atreo. A la muerte de Atreo, Agamenón sucedió en el trono de Argos, y su hermano Menelao en el de Esparta. De estos dos hermanos se hablará más al contar la guerra contra Troya.

## HERCULES

(Lámina XXX)

Aunque algunas veces considerado un dios, y honrado en la forma apuntada para los inmortales, fue principalmente el héroe de una larga serie de arduas labores, dificultades aparentemente insuperables y sufrimientos, por lo que Hércules obtuvo los numerosos honores pagados en su memoria por toda Grecia. En los gimnasios, donde los jóvenes de cada ciudad eran instruidos en los ejercicios atléticos, la estatua de Hércules era señalada como modelo de lo que debería ser un atleta perfecto; mientras que los mitos de sus luchas con este o aquel gigante eran repetidos como ejemplos de valentía y extraordinaria fuerza. Los soldados que iban a la batalla pensaban en sus fatigas y últimos triunfos. Los trabajadores oprimidos por el trabajo aliviaban sus penas recordando los laboriosos incidentes de su vida. Incluso los atenienses valoraban la recia y terca resistencia de Hércules más que la agilidad y más perfecta forma de su propio Teseo. Hasta aquí, Hércules era considerado meramente como un ejemplo de fuerza física extraordinaria y paciente trabajando hasta el final; pero en tiempos posteriores también fue considerado como un ideal de virtud y deber, y en este carácter una historia inventada por el sofista Prodicos sobre él encontró gran aprobación. La historia se titulaba «La Elección de Hércules», y le representaba en un cruce, cuando todavía era joven, con dos personajes —Placer y Deber—, uno prometiéndole todos los posibles disfrutes, el otro una vida de labor y problemas, si él la seguía. Él decidió seguir a Deber.

Según la genealogía, Hércules era hijo de Zeus y Alcmena, la esposa de Anfitrión, un descendiente de Perseo, y residente en Tebas. En el día en el que debería haber nacido, Hera, a la que se debieron todas las persecuciones, trabajos y sufrimientos de Hércules en los tiempos posteriores, obtuvo de Zeus, en presencia de los dioses reunidos, un juramento de que el muchacho que naciera en aquel día tendría dominio y poder sobre todo lo que vivía alrededor suyo. Acercándose a Argos le prestó ayuda a la esposa de Estenelos, y la ayudó a dar a luz a Euristeo, un niño muy débil de siete meses. Mientras tanto había retrasado el nacimiento de Hércules, que, en consecuencia, se convirtió en el objeto de Euristeo. Con toda esta hostilidad por parte de Hera, es curioso comparar una escena que no ocurre frecuentemente en los jarrones antiguos pintados, que representan a Hera chupando al niño Hércules. La historia era que Hermes, a las órdenes de Zeus, había llevado al recién nacido al Olimpo y lo había puesto al pecho de Hera, sin que ésta supiera de quién era el niño. De esta leche divina Hércules sacó su fuerza celestial, cuya primera promesa le fue dada poco después de su nacimiento, al estrangular a la serpiente enviada por Hera para matarle.

Pasó su juventud bajo la instrucción de los más célebres héroes de entonces, mientras el sabio Radamanto le enseñaba a ser sabio y virtuoso, y Lino, la práctica de la música. Desafortunadamente, Lino tuvo que castigarle por algún descuido, y al hacerlo contrariar tanto al niño que éste se volvió y mató a su maestro. Por esto Anfitrión se llevó a su hijo a las colinas y le dejó bajo el cuidado de los pastores, con los que, como Rómulo, o Anfión y Zetos, disfrutaba una vida salvaje de caza y expuesto al clima, mientras las extremidades le crecieron hasta un tamaño enorme, y de sus ojos chispeaba un fuego inusual. A la edad de dieciocho años mató a un enorme león que causaba estragos en el monte Citerón,

## MITOLOGÍA

destruyendo los rebaños de su padre, Anfitríon, y de Tes-pio, el rey de Tespías. Al volver a Tebas de la caza del león, y llevando su piel colgando de sus hombros como signo de éxito, se encontró con los heraldos del rey de Minas, que volvían de Orco-menes para pedir el tributo anual de cien cabezas de ganado exigido en Tebas. Hércules les cortó las orejas y la nariz a los heraldos, les ató las manos y los devolvió a su casa. Entonces estalló una guerra, en la que Anfitríon y sus dos hijos, Hércules e Mieles, hicieron maravillas por Tebas y fueron debidamente honrados por esto.

Pero la parte que tomó Hércules en esa guerra fue el último acto de su propio deseo libre; porque Hera, enojada por la rápida y creciente fama del joven héroe, persuadió a Euristeo de que ejerciera la autoridad que le había dado Zeus en su nacimiento, y llamara a Hércules para que entrara a su servicio. Hércules preguntó al oráculo de Delfos si era posible escapar a la llamada, pero obtuvo como respuesta que debía llevar a cabo doce tareas con éxito que le impondría Euristeo y que, habiéndolo hecho, sería reconocido entre el número de inmortales. Con esta respuesta en mente, se presentó ante Euristeo en Micenas y comenzó la seria labor de su vida.

## LOS DOCE TRABAJOS DE HERCULES

Puede, como se ha sugerido a menudo, que la leyenda de los trabajos de Hércules, como los de Perseo al servicio de Polideques, o de Belerofonte al del rey Ilicio, o de Sigfrido al del rey de Burgundia, intentara transmitir una ilustración del curso de las operaciones del mar. Sus primeras tareas son realizadas cerca de casa, cuya distancia aumenta con cada nueva tarea que se le impone, hasta que al fin, tras coger las manzanas de oro de las Hespérides en el lejano Oeste, desciende al mundo inferior y trae con él de vuelta al odioso perro Cerbero. En tiempos posteriores las doce labores fueron abiertamente puestas en conexión con los doce signos del Zodíaco. Sin embargo, es más probable que, originariamente, este número no tuviera más significado que el de ser el número de las doce deidades mayores del Olimpo, que fue adoptado por poetas, tales como Pisandro y Estesicoros, que fueron los primeros en hacer de estos trabajos su tema, que por su influencia se convirtió en un estereotipo en la poesía y en el arte. En Hornero, aunque se conocen los trabajos, no se hace mención de su número. En la *Ilíada* (V, 395) Hércules es el héroe cuyas flechas acertadas hirieron a Hera y a Hades. En la *Odisea* (VIII, 224) Hércules y Euritos son descritos como los más célebres tiradores de tiempos pasados, y en obras de arte antiguas es su carácter como arquero el que se representa principalmente. Pero tras el tiempo de Pisandro y Estesicoros, se introdujo un cambio. La daga se convierte en su arma favorita y en vez de un traje de lino envuelto alrededor de sus ijadas, ahora aparece llevando la piel de un león de Nemea sobre el brazo, o colgada a la espalda —la piel de su cabeza se ajustaba a su corona como un sombrero y tenía las patas anteriores anudadas bajo su barbilla.

## MITOLOGÍA

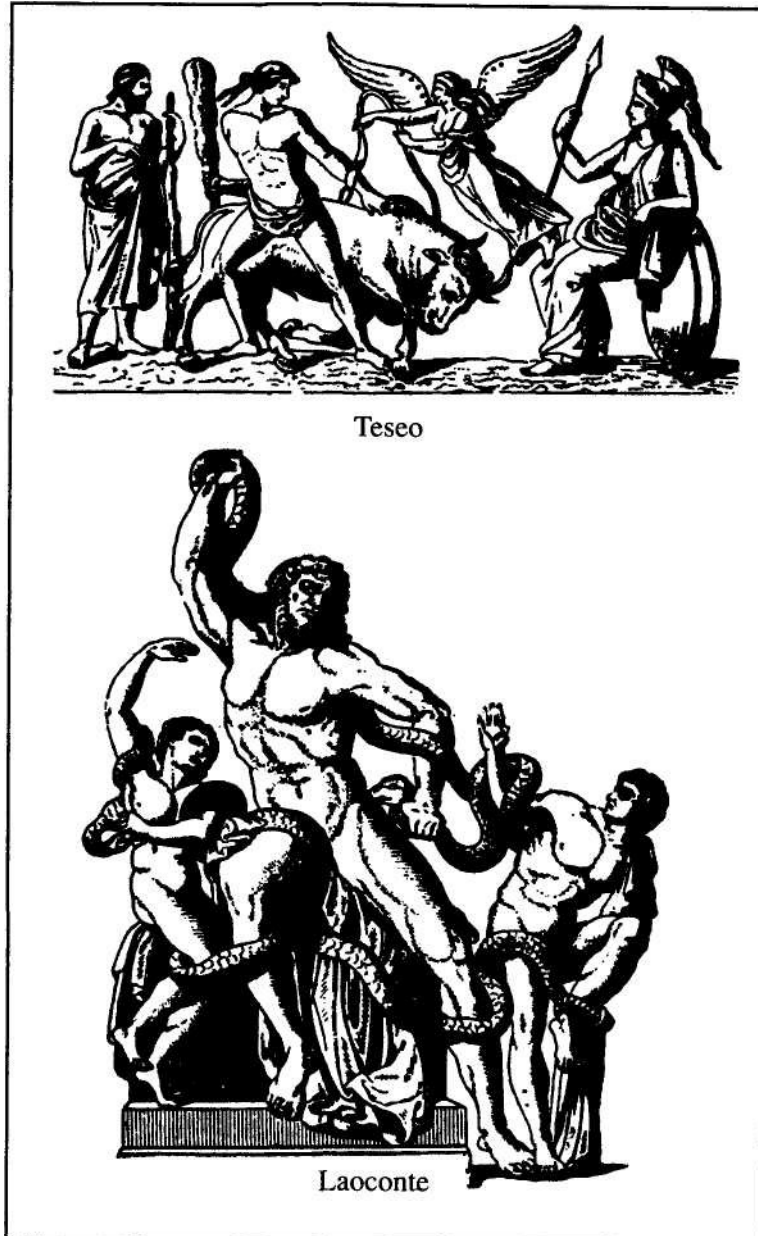


Lámina XXXIV.

1. *El león de Nemea*, hijo de Tifón y Equidna, había sido enviado por Hera para devastar la vecindad de Nemea, y los nativos con horror vieron que lo había logrado. Lo que empeoró el asunto fue que la llanura de Nemea era sagrada para Zeus. Se sabía que el león era invulnerable —a prueba incluso contra las flechas de Hércules—. Era pues necesario adoptar nuevos medios para su destrucción. Hércules entró en la cueva donde estaba su guarida, cerró la entrada tras él y, cogiendo de una vez al monstruo con sus brazos, lo estranguló. Le arrancó la piel con los dedos y, sabiendo que era impenetrable, resolvió llevarlo desde ahora en su propia defensa. A la leyenda, los poetas alejandrinos y romanos le añadieron luego la historia de Molorcos, un nativo de la región, al que Hércules encontró cuando iba de camino a la cueva, y al que dijo, cuando éste estaba a punto de matar a su única cabra para hacer un festín para su invitado, que desistiera y esperara su vuelta. Se planeó que si no volvía en treinta días Molorcos lo sacrificaría para él como si fuera un muerto. Los treinta días acababan de pasar y entonces Hércules volvió y encontró a su amigo en el acto de preparar el sacrificio. Es posible que los treinta días puedan referirse al

periodo del mayor calor del verano, cuando tienen su predominio el león y el perro.

2. *La hidra de Lerne*, también hija de Tifón y de Equidna, y enviada por Hera. Hércules la mató con su espada, ayudado en esta empresa por Iolaos y Atenea. La leyenda es descrita con mayor detalle por Apolodoro, cuya versión, aunque más tardía, parece referirse a una forma antigua de ésta por los restos de poesía y arte de gran antigüedad. La hidra era un monstruo con nueve cabeza, de las cuales ocho eran mortales y una invulnerable. Vivía en el terreno pantanoso junto a la fuente de Amimone, e incluso el olor que despedía su veneno era fatal para cualquiera que pasara cerca. Hércules llegó al lugar en un carro, ayudado por Iolaos, y logró sacar a la hidra de su agujero disparando sus flechas hacia ella. La lucha comenzó y Hércules se dio cuenta de que, por cada cabeza de la hidra que cortaba, salían dos cabezas nuevas, y para aumentar la dificultad apareció un cangrejo que le agarró por los talones. Era necesario intentar pues otra forma de ataque. Hércules ordenó a Iolaos que prendiera fuego al bosque cercano y que le trajera una rama de allí; una vez que obtuvo la rama, procedió como sigue: cuando había cortado una cabeza la quemaba, y así las fue destruyendo todas una por una, hasta que llegó a la cabeza invulnerable, a la que también la cortó y enterró bajo una enorme roca. Metió su flecha en el veneno de la hidra. Cuando se comunicó a Euristeo su éxito en la empresa, éste no quiso reconocerlo como uno de los trabajos, porque Iolaos le había prestado ayuda. La interpretación de la leyenda es que la hidra o serpiente de agua es un símbolo de los horrores de una zona pantanosa, y que su veneno, con su olor fatal, representa la miasma que desprenden tales lugares.

3. *El jabalí de Erimantea*, como el Venado de Cerineia y los Pájaros de Estinfalia, nos lleva a una escena rústica salvaje y montañosa. Su caza se desarrolló en el monte Erymanto, en el norte de Arcadia. Pero el nombre de Enmanto también se aplicaba al río que fluía por la ladera de la montaña, y no es improbable que el jabalí salvaje fuera sólo una ilustración legendaria de los estragos producidos en invierno y primavera por el descenso de este río con un abundante cauce. Las órdenes de Euristeo eran que el jabalí fuera traído vivo a Micenas; pero al ver a Hércules volviendo con él vivo sobre sus hombros, el miedo se apoderó del rey y se metió en un gran barco de bronce, en el que Hércules, como se le representa frecuentemente en las vasijas antiguas, procedió a poner el jabalí, como el lugar más seguro posible. En conexión con la captura del jabalí está la historia de una visita que Hércules hizo en su camino al centauro Folo, que vivía en una cueva en el monte Fole. El héroe estaba hambriento y Folo le dio de comer. También tenía sed, por lo que pidió vino. Folo tenía a mano una gran vasija llena de exquisito vino, pero era propiedad común de los centauros que vivían en otras partes de la montaña. Por otra parte el vino había sido un regalo para Dionisio, y se había sido indicado expresamente que no debía ser abierto hasta que llegara su buen amigo Hércules. Folo por tanto no dudó en espitar el jarro y beber un gran trago de él. El fuerte aroma del vino, sin embargo, llegó a la nariz de los otros centauros, que entonces se dirigieron hacia la cueva de Folo en salvaje confusión, armados con ramas de pino, rocas, hachas, y antorchas, y cayeron sobre Hércules. Allí se produjo una violenta lucha, en la que Hércules, además de luchar contra un número superior, tenía también que luchar con la desventaja de una masa de agua enviada por las nubes, que eran las madres de los centauros. Por último logró herir a varios y dispersó a los otros por los bosques —la única parte melancólica del hecho fue que su amigo Folo perdió allí su vida, bajo una circunstancia que nos recuerda la muerte de otro amable centauro, Quirón, que vivía en el monte Pelión y que había criado a Aquiles—. Folo estaba inclinado sobre un centauro que había caído derribado por una flecha de Hércules y, tras sacar la flecha, se estaba preguntando cómo una cosa tan pequeña podía producir un efecto tan grande, cuando se le cayó de las manos y le golpeó fuertemente en el pie, tras lo cual su veneno le entró en el cuerpo y murió. Parece que la leyenda fue popular entre los poetas y pintores de jarrones.

4. *El venado de Cerinea*, un animal de maravillosa rapidez, con cuernos de oro y cascos de bronce, era sagrado para Artemisa, a quien había sido dedicado por Taigeta, una de las Pléyades. Tomó su nombre de la colina y distrito de caza de Cerinea, en las actuales fronteras de Arcadia y Aquea; en otros tiempos se le llamó venado de Menalia. La tarea que

## MITOLOGÍA

se le puso a Hércules fue capturar y traer de vuelta al venado vivo. La caza duró casi un año, Hércules le persiguió por colinas y llanuras, barrancos y prados, en la región Hiperbórea, y luego de vuelta a donde había empezado, entre las colinas de Arcadia. Buscó refugio en el santuario de Artemisa, pero siendo desalojado de allí fue alcanzado por Hércules en los bancales del río Ladón. Habría sido asesinado de no haber sido porque Apolo y Artemisa aparecieron en escena. El venado corriendo durante un año entero por las regiones de Hiperbóreas, y luego volviendo al mismo sitio de donde había salido, parece ser una ilusión mítica del curso de la Luna, y se puede comparar con la historia mucho más simple de la cazadora Arge —«el ser brillante» que perseguía a un venado, gritando: «¡Te cogeré aunque tu rapidez sea igual a la de Helios!»—, por cuya balandronada el dios enfadado la transformó en un ciervo. 5. *Los pájaros de Estinfalia*. El valle de Estinfalo, que se encuentra entre las montañas de tal forma que está constantemente expuesto a las inundaciones y tormentas del invierno, fue descrito de forma mítica como sujeto a los ataques de bandadas innumerables de pájaros, que tenían garras de hierro y plumas afiladas como flechas, y mostraban un gusto especial por la carne humana. Por la descripción de las figuras de algunos de ellos, que se conservaron en el santuario de Artemisa, parece que tenían una forma similar a las arpías y, como ellas, eran, hay toda razón para creerlo, símbolos de las frías y destructivas tormentas del invierno. Para librarse de ellas, Hércules primero dio la alarma tocando una campana y luego los pájaros salieron del espeso bosque donde estaban sus nidos, muchos fueron derribados por sus flechas y el resto huyeron asustados. Volaron, como parece por la historia de los argonautas, a una isla, sagrada para Ares, en el inhóspito mar Negro, donde los argonautas sufrieron severamente por las fuertes caídas de sus afiladas e hirientes plumas, viéndose sólo aliviados de este peligro haciendo un gran ruido que los asustaba. Cuando los pájaros volaban sobre el mar, sus plumas caían como una espesa tormenta de nieve, cuyos copos, deberíamos recordar, son frecuentemente comparados con plumas en las leyendas de otros pueblos. Hércules, como un héroe que representa la influencia del Sol, fue muy propiamente llamado por los creadores de mitos para destruir seres de este tipo, más especialmente porque en las vecinas regiones de Feneos había sido considerado durante mucho tiempo como un héroe benéfico. La afirmación de que alarmó a los pájaros tocando una campana puede haberse sugerido por ser ésta una práctica común para sacar a los pájaros de sus nidos. Al mismo tiempo también puede referirse a una costumbre que es común en tiempos más recientes — la de tocar las campanas durante tormentas fuertes, que procede de la creencia de que tal proceder protegía contra todos los espíritus del aire.

6. *Los establos de Augías*. Augías, el rico príncipe de Elis, y su hija Agamede, la hechicera que conocía el poder de todas las hierbas del mundo, eran conocidos para el autor de la *iliada* (XI, 701, 739). Vivían en Efiro, un nombre que aparece en conexión con la adoración de los poderes celestiales, mientras que Augías mismo significa «un ser que despidе luz». De sus ojos salía luz, y se decía que era un hijo de Helios. Su hija Agamede es obviamente de carácter idéntico a Circe, Medea y Megamede, las cuales eran representadas todas ellas porque embrujaban los poderes ocultos de la Luna. Otra característica de la historia, que confirma la opinión de que se pretendía que Augías de alguna forma ilustrara el fenómeno de la luz del Sol, es su posesión de rebaños de corderos y vacas, en un número fabuloso, como lo son las nubes aborregadas, e incluyendo doce toros, blancos como cisnes y consagrados a Helios —uno de ellos se llamaba Faetón, y era descrito como brillante igual que una estrella—. La corte de Augías estaba junto a los bancales del río Alfeo, y la tarea asignada a Hércules era limpiar sus innumerables establos sólo y en un día. Para llevar esto a cabo, el héroe hizo una apertura en el muro en la parte por donde llegaba el río, que, penetrando por la abertura, barrió con él, al fluir por los establos, el estiércol acumulado. Augías había prometido recompensar a Hércules con una décima parte de sus rebaños, pero no quiso cumplir su acuerdo al oír que la tarea había sido impuesta por Euristeo. Este rechazo condujo más tarde a una guerra entre Hércules y Elis.

7. *El toro de Creta* había sido presentado por Poseidón a Minos y colocado por él entre los rebaños de ganado consagrados al Sol. Cómo se volvió salvaje y cómo Pasifae, la esposa de Minos, concibiendo pasión por él, le siguió por la isla, se ha contado en relación



## MITOLOGÍA

con las leyendas de Creta. La tarea impuesta a Hércules fue la de traer este toro a Micenas. La primera dificultad fue capturarlo y dominarlo, un acto en el que normalmente aparece en los jarrones pintados. Lo segundo fue traerlo por el mar hasta Micenas, lo cual hizo sentándose en su lomo como si fuera un cisne, como hizo Europa con Zeus, en la forma de un toro. En cuanto a la suerte del toro, se dice que Euristeo lo sacrificó para Hera, y que de nuevo escapó, vagó locamente por el Peloponeso y fue finalmente capturado por Teseo.

8. *Los caballos de Diómedes*, rey de Tracia y famoso por haber sido hijo de Ares, el dios de la guerra y la personificación de la tormenta. Como la gente a la que regía, Diómedes era fiero en la guerra. Habitaba en las vecindades de Abdera, donde en tiempos posteriores se descubrieron los restos de su ciudadela. Era el propietario de ciertos caballos que se alimentaban de carne humana, que por esto se volvieron furiosos y tan poderosos que tuvieron que ser atados con cadenas de hierro. La carne humana de la que se alimentaban era generalmente la de personas que habían naufragado en aquella costa inhóspita. A Hércules se le ordenó que trajera aquellos caballos a Micenas. A Abdera fue por mar, y al llegar venció a los guardias y se llevó a los caballos a la costa, cuando fue sorprendido por una multitud de subditos de Diómedes. Se produjo una terrible lucha, en la que el rey cayó en manos de Hércules y fue entregado él mismo como comida para los caballos. En el transcurso del combate, Abderos, un bello joven por el que Hércules sentía gran afecto, cayó, y en su honor el héroe levantó un montículo e instituyó juegos, que la gente de Abdera luego celebró anualmente. Cuando los caballos habían sido llevados a Micenas y presentados a Euristeo, se dice que escaparon hacia las colinas de Arcadia, donde fueron devorados por bestias salvajes —probablemente por los lobos de Zeus Liceo—. Su significado alegórico es claramente el de las tormentosa y olas, y de aquí que la leyenda fuera situada en Tracia, un país que aparece frecuentemente en relación con otras personificaciones de la tormenta, tales como Ares, Licurgo y Bóreas.

9. *El cinturón de Hipólita*, la reina de las amazonas, había sido un regalo de Ares y era el símbolo del poder de una tormenta que avanza de cabeza. La tarea impuesta a Hércules fue la de coger este cinturón de Admeta, la hija de Euristeo, de la que aprendimos en otra parte que era una sacerdotisa de Argive Hera. Hércules mató a la amazona y volvió con el cinturón. De esta aventura parece haber surgido la leyenda de una guerra llevada a cabo por Hércules contra las amazonas.

10. *El ganado de Gerión* o Gerineo, que era un hijo de Crisaor y la ninfa Calirroe. En una persona tenía tres cuerpos, tres cabezas, tres pares de piernas y seis brazos. Era de tamaño gigante, fuertemente armado, poderoso y provisto de alas. El gran punto de su carácter era que era el dueño de enormes rebaños de ganado. Considerando que la posesión de rebaños de ganado era también una característica prominente del carácter de Apolo y Helios, en cuyo caso el ganado representaba los días del año, y considerando además que la residencia local de Gerión, aunque asignado a varias localidades, está también asignado a un lugar de alguna forma conectado con la adoración de Helios, se puede deducir que Gerión era también una ilustración de algunos de los fenómenos del cielo, y de estos fenómenos el de las tormentas de viento es el que más se corresponde con su apariencia personal y vehemencia. Gerión mantiene su ganado por la noche en una cueva oscura en el remoto Oeste, en la que penetra Hércules, y lo lleva hacia el Este, a la región de la luz de la mañana. La expedición tenía tres etapas: primero el viaje a Ercia, donde vivía Gerión, y que, a juzgar por el significado de su nombre, parece estar conectado con el rojo resplandor de la puesta del Sol; en segundo lugar, la lucha con Gerión, y en tercer lugar, la vuelta a Micenas con el ganado. Ercia era una isla situada en el lejano Oeste, más allá de los pilares de Hércules, y para llegar allí el héroe empleó un barco, obtenido, según algunos, de Nereo, mientras otros creían que había obligado a Helios a prestarle para la ocasión el barco en el que estaba acostumbrado a navegar cada noche por el mundo de Oeste a Este. En el pasaje Hércules se alarmó, o de alguna forma fue molestado, por una tormenta, que sólo se calmó cuando sacó su arco en el océano. Al llegar a la isla, se colocó en el monte Abas, pero fue observado por un perro de dos cabezas de Gerión, que le atacó. Mató al perro y luego fue atacado por el pastor Eurition, que también cayó a sus manos. Luego Menoitios, que estaba allí vigilando el ganado de Helios, lo juntó al

## MITOLOGÍA

ganado de Gerión, que estaba pastando en un prado junto al río. Estaba llevándose los, cuando Gerión mismo, con toda su fuerza y fiereza, apareció en escena. El combate terminó con una lanza fatal de Hércules. Embarcando al ganado en la nave del Sol, y llevándolo a tierra sano y salvo, Hércules comenzó su viaje a casa a pie, por Iberia, Galia, por los Alpes y por Italia, con muchas aventuras, de las que salió victorioso. En Roma tuvo lugar el incidente con el ladrón Caco, que los romanos incorporaron entre sus leyendas nacionales, aunque los elementos fueran obviamente de origen griego. En los campos Flegreos, cerca de Cumas, luchó contra los gigantes. En las montañas entre Regio y Locri, su descanso se vio interrumpido por el ruido de los grillos, a los cuales por sus súplicas los dioses sacaron de esta región para siempre. Del sur de Italia uno de estos toros escapó por el mar a Sicilia y, como era necesario seguirlo, Hércules, agarrándose por los cuernos a otro toro, cruzó con su rebaño hasta esa isla, por donde parece que anduvo errante, encontrando gigantes como Erice, experimentando la amabilidad de las ninfas de Himera y Egesta, con cuyas lluvias cálidas fue refrescado, dejando reminiscencias de su visita por todas partes. De allí pasó a las costas del Adriático, alrededor de Iliria y Epiro hacia Ambracia, donde un tábano, enviado por Hera, hizo que su ganado se dispersara y corriera a las montañas. Con el resto llegó al Helesponto y de allí se dirigió a Micenas, donde Euristeo los sacrificó a la diosa Hera.

11. *Las manzanas de las Hespérides*. Según la última historia, la última labor impuesta a Hércules fue la de procurar tres de las manzanas de oro que crecían en el jardín de las Hespérides, y por eso en obras de arte que le representan como *invictus*, el invencible, aparece sosteniendo una manzana en la mano. Como en el caso del ganado de Gerión, aquí también el principal interés de la leyenda reside en las aventuras del camino. En cuanto a la localidad en la que se encontraba este maravilloso jardín, había una diferencia de opinión: algunos, aparentemente bajo la influencia de las tradiciones fenicias, creían que estaban en el remoto Oeste, mientras que Esquilo y otros concebían que Atlas y las Hespérides se encontraban en las regiones del norte de las Hiperbóreas. De la combinación de ambas creencias en tiempos posteriores, las aventuras del héroe en sus viajes aquí y allá tuvieron gran proyección. Hércules mismo, no sabiendo qué dirección tomar, se dice que primero pasó por Mace-donia hacia el Roñe, donde encontró ciertas ninfas que le avisaron de que Nereo, el dios del mar, sabía el secreto y podía ser forzado a revelarlo. A pesar de las muchas transformaciones de Nereo, Hércules le obligó a decirle el camino. Luego se encaminó a Libia, donde encontró a Anteo, un gigante de enorme fuerza, cuyo hábito era matar a todos los viajeros que se cruzaban la baldía tierra donde él vivía. Era un hijo de Poseidón y la Tierra, habiendo heredado de su madre una fuerza que le hacía invencible ante los que no podían levantarlo del suelo, lo cual consiguió Hércules. La escena de la lucha entre los dos fue un tema favorito entre los artistas antiguos, y a él se encomendaban en gran medida los jóvenes griegos cuando practicaban en la palestra. Cuando había vencido a Anteo, Hércules se tumbó a descansar y en poco tiempo se vio cubierto de una hueste de criaturas llamadas pigmeos, que surgieron de la tierra baldía. Él los envolvió en su piel de león y los mató. De Libia fue a Egipto, donde fue atrapado por las órdenes de Busilis y llevado, como sucedía con todos los extranjeros, para ser sacrificado. Rompió sus cadenas y en su lugar ofreció a Busirisa su hijo y su escolta. De Egipto fue a la India, y luego volvió en dirección Norte a las montañas del Cáucaso, donde liberó a Prometeo, que a cambio de ese acto de amabilidad le dijo el camino a seguir por Escitia a la región de las Hiperbóreas, donde vivían Atlas y las Hespérides. Parte del plan fue que Atlas cogiera las tres manzanas para él, y para que pudiera llevar esto a cabo era necesario que Hércules tomara la carga del mundo sobre sus hombros. Atlas volvió con las manzanas e ingenuamente propuso que él mismo las llevaría a Euristeo. Parece que Hércules apreció la propuesta, pero primero deseaba encontrar una almohada para aliviar su cabeza del peso. Atlas no entendió la broma y con gusto tomó el mundo de nuevo sobre sus hombros. Hércules, por supuesto, no volvió. Otra versión dice que Hércules mismo entró en el jardín, mató al dragón que vigilaba el árbol y se llevó las manzanas, volviendo con ellas a Euristeo.

12. *Cerbero*, el perro de tres cabezas de Hades, que guardaba la entrada del mundo inferior, era el símbolo de la eterna oscuridad de Hades. La tarea de sacarlo al mundo superior fue considerada en la poesía épica antigua como las más difícil de las tareas de

## MITOLOGÍA

Hércules. Se suponía que entró por el mundo superior por una sima cerca de Tenaro y volvió por el mismo sitio. Las sombras de los muertos huyeron aterradas cuando lo contemplaron. Cerca de las puertas encontró a sus amigos Teseo y Peiritoo sentados en una roca, a la que estaban pegados como si hubieran nacido de ella, y con grandes problemas. Liberó a Teseo, pero la tierra tembló cuando intentó hacer lo mismo con Peiritoo. Para dar vida a las sombras de sus amigos a los que había liberado, obtuvo sangre de una de las vacas de Hades, a la que mató tras una lucha feroz con Menoites, el pastor. Al final llegó hasta Plutón, que estuvo de acuerdo en que cogiera a Cerbero si lo podía hacer sin la ayuda de armas de ningún tipo. Consiguió hacerlo y, llevando al odioso perro a Euristeo, completó sus doce tareas.

Las labores de Hércules fueron un tema favorito entre los antiguos decoradores de jarrones y escultores, y de los últimos especialmente los de tiempos tardíos que trabajaban para patrones romanos, que en tal alta estima tenían a los héroes griegos. La forma en la que cada uno de los trabajos fue representada varía poco, y de esto se puede asumir que el tipo de cada uno se había establecido originariamente por artistas griegos de celebridad, de cuyos modelos habría sido presunción apartarse. Como ejemplo de cómo estos trabajos se representaban colectivamente, podríamos citar un sarcófago de mármol del Museo Británico, que data probablemente del siglo ni d.C. Sin preocuparnos en seguir el orden cronológico normalmente aceptado, el escultor ha elegido disponer los grupos según sus ideas del efecto artístico, o quizá según sus ideas de importancia. En el extremo izquierdo del frente encontramos a Hércules arrastrando a Cerbero desde el Hades, cuya boca está representada como la entrada rocosa de una cueva. Entre las rocas está una figura diminuta desnuda, que puede tomarse como una de las sombras de los muertos, que, como se decía, huyeron aterrorizadas cuando contemplaron al héroe. Junto a este grupo hay otro de Hércules quitando el cinturón de la amazona Hipólita, que yace muerta a sus pies. Luego está la escena en el jardín de las Hespérides, después la doma de los caballos de Diómedes y, finalmente, el estrangulamiento del león de Nemea. En un extremo del sarcófago aparece matando a la hidra de Lerne y en el otro capturando al venado de Cerinea. En estos últimos tres grupos se le representa sin barba y con la figura de un joven, mientras en las otras su forma se ha hecho colosal y sus rasgos marcados por el trabajo. En la tapa están esculpidos a tamaño más pequeño, los cinco trabajos restantes, de los cuales el primero, empezando por la izquierda, es la conducción del jabalí de Erimantea; junto a éste encontramos a Hércules trabajando duramente con un hacha, haciendo una apertura, según parece, en la pared de los establos de Augías; la tercera escena lo representa disparando a los pájaros de Estinfalia; en la cuarta lucha con el gigante de tres cuerpos, Gerión. Estas cinco labores están encerradas en la escena de la izquierda donde Hércules, como un niño, estrangula a la serpiente enviada por Hera, y a la derecha por un grifo que lo representa sentado tras sus trabajos y recibiendo una copa de vino de la diosa Victoria, mientras Atenea está junto a él.

## HÉRCULES COMO UN HÉROE NACIONAL

Además de las doce labores impuestas por Euristeo, y aparentemente tras el final de sus servidumbre a ese monarca, Hércules llevó a cabo muchas otras hazañas maravillosas que hicieron que su nombre se rodeara de gloria. De éstas ya se ha mencionado que él luchó y venció al gigante Anteo, que vivió en Cirene, en la costa norte de África, y mató a todos cuantos se cruzaban en su camino, y que en Egipto mato a Busiris, cuya práctica había sido sacrificar a todos los extranjeros que entraran en sus dominios. Luego le encontramos entre los montes del Cáucaso, donde, habiendo disparado al pájaro que comía el hígado de Prometeo, liberó al titán. Salvó a Alcestes, la esposa de Admeto, rey de Tesalia, bajo las siguientes circunstancias: Admeto, estando enfermo, había hecho que se hiciera un pregunta al oráculo sobre el asunto de su enfermedad, y como respuesta le dijo que moriría a menos que encontrara a alguien que voluntariamente quisiera dar su vida por él. Por esto su esposa, Alcestes, se ofreció ella misma y habría sido llevada al Hades, de no

## MITOLOGÍA

haber sido por Hércules, que cogió al dios de la muerte en sus fuertes brazos y le sostuvo hasta que prometió que le permitiría permanecer con su marido.

Él acompañó a la expedición de los argonautas en la búsqueda del vellocino de oro y tomó parte en la primera guerra contra Troya, junto con Telamón, el padre de Ajax, Peleo, el padre de Aquiles y Oicles, el padre de Anfiarao. La causa de esta guerra fue una ruptura de un trato por parte de Laomedón, el rey de Troya, que, en consideración a Hércules por haber rescatado a su hija Hesione de las fauces del monstruo marino, le había prometido a éste su mano. Laomedón fue sitiado en su ciudadela, finalmente fue hecho prisionero y muerto junto con sus hijos —todos excepto Podarques, cuya vida fue perdonada por las súplicas de Hesione—. Telamón fue premiado con la mano de Hesione. Podarques asumió el nombre de Priamo y, tras la retirada de Hércules y su expedición, estableció una nueva dinastía en Troya. De vuelta a casa Hércules y sus compañeros fueron obligados a refugiarse de una tormenta en Cos, pero los habitantes no les ofrecieron su hospitalidad. Por esta razón destruyeron la ciudad.

En una expedición contra Pilos, Hércules tuvo éxito, con la ayuda de Atenea, en vencer a Periclimenos, un ser extraño, que tenía el poder de asumir cualquier forma que le placía. Luego se dirigió a Lacedemonia, para ayudar a su amigo Tíndaro, el buen regidor de ese Estado, contra la familia de Hipocóntides, por quien había sido expulsado, llevando a cabo esto también con éxito, aunque conllevó la pérdida, entre otros de sus compañeros, de los hijos de Cefeo, rey de Tegea. Tíndaro fue restituido a su puesto.

Si fue a la conclusión de las labores impuesta a él por Euristeo, o en algún otro periodo de su vida, se dice que Hércules volvió una vez a Tebas, exhausto por un trabajo, y que cayó en una grave enfermedad, a la que siguió un periodo de locura, en el curso de la cual cometió muchos actos desafortunados, entre otros intentar llevarse el sagrado trípode del santuario de Apolo en Delfos. Más tarde, informado por el oráculo en Delfos de que los crímenes que había cometido en su locura podían ser expiados con un periodo de tres años de servidumbre, ofreció sus servicios a Onfale, reina de Lidia, y allí, como en todas partes, se distinguió principalmente por la ayuda que prestó al oprimido y por el valor de sus hechos.

## LA MUERTE Y DEIFICACIÓN DE HÉRCULES

Hércules, parece, había pretendido a Yola, una hija de Eurito, rey de Ecalia, pero le había sido rechazada su mano, a pesar de haber cumplido todas las condiciones que le había impuesto su padre. Yendo a otra parte, se convirtió en pretendiente de Deyanira, una hija de Éneo, rey de Caledonia, que ofreció a su hija en matrimonio al hombre que venciera al dios del río Aqueloo en una lucha. Habiendo probado que era más que un rival para el dios del río, Hércules obtuvo a Deyanira en matrimonio y luego procedió a castigar al padre de Yola por el engaño. Habiendo tomado el fuerte de Ecalia, dio muerte al rey y a sus hijos, con excepción de Yola, a quien él se llevó; pero en vez de volver directamente a casa, siguió con ella a un promontorio en Eubea, intentando ofrecer un sacrificio a Zeus. Oyendo esto, Deyanira, celosa del resurgimiento del antiguo amor de su marido por Yola, cogió el vestido blanco con el que normalmente se ofrecían los sacrificios, lo empapó con algunas preparaciones que le había dado el centauro Neso, como un encanto para atraer de nuevo el amor de su marido, y se lo envió por su hijo Licas a Hércules. Ella no sabía que la preparación contenía el veneno más mortal. Hércules apenas se había puesto el vestido, cuando se vio sorprendido por un violento dolor, cuando el veneno iba entrando en su sistema. La muerte parecía inevitable. Hizo que se amontonara una pila de leña en el monte Eta, prendió fuego y, tras entregar el arco que nunca fallaba y las flechas a su amigo Filoctetes, subió a la pira y fue consumido en sus llamas. Su espíritu, se dijo, pasó a una nube y fue conducido por Iris y Hermes al Olimpo, donde, tras reconciliarse con Hera, se casó con la diosa Hebe y disfrutó de inmortalidad y la estima de todos los dioses. Deyanira,

mientras tanto habiendo oído la calamidad que había causado, se suicidó.

Mientras los antiguos poetas familiarizaban al pueblo con las hazañas de Hércules, los artistas encontraron en ellas una variedad sin fin de temas, como las colecciones de esculturas y jarras pintadas todavía lo testifican. En las escuelas fue presentado como un cuerpo de virtud heroica y por todas partes se le rendían honores.

## TESEO

### (Lámina XXXIV)

El amigo, y en muchos aspectos contrario de Hércules, era Teseo, un hijo de Egeo, rey de Ática, y Etra, una hija de Piteo, rey de Trecenas. Mientras su madre era descendiente de Pélope, su padre era del linaje de Erecteo. Teseo, educado por su abuelo, Piteo, cuya sabiduría y virtud eran conocidas, pronto dio promesa de gran fuerza y habilidad en los ejercicios atléticos, tal como eran entonces prescritos para los jóvenes y, más aún, se convirtió en un experto en tocar la lira. Su padre, Egeo, al dejar a su madre, Etra, en Trecenas, había escondido su espada y sandalias bajo una gran roca, y le dijo que cuando el muchacho fuera capaz de mover la roca, podría unirse a él en Atenas, trayendo la espada y sandalias como regalo. Cuando, con sólo dieciséis años, Teseo llevó a cabo la tarea, de inmediato partió hacia Atenas, donde Medea, que estaba entonces viviendo con Egeo, intentó causarle la muerte, pero su plan falló y ésta huyó.

De camino a Atenas Teseo fue el héroe de varias hazañas que se parecían más o menos a las hazañas que Hércules llevó a cabo en su juventud. Mató a Perifates, cuya costumbre había sido aplastar con un golpe de su espada a todos los viajeros de la región sin caminos entre Trecenas y Epidaurio. En el istmo de Corinto, Teseo se encontró y adelantó a Sinis, un ladrón que era el terror de la vecindad. Fue para conmemorar esta hazaña, según se dijo, por lo que Teseo estableció los juegos ístmicos. En Cromión mató al jabalí salvaje que estaba devastando el país a su alrededor. Arrojó a Escirón desde una alta colina al mar — una muerte a la que ese ladrón había condenado a muchos desafortunados viajeros—. En Eleusis mató al poderoso Cerción y luego a Damastes (normalmente llamado Procrustes), cuya forma de matar a sus víctimas era colocarlas en una cama que era siempre demasiado larga o demasiado corta: si era demasiado corta, cortaba parte del cuerpo de la víctima para que se ajustara a la medida de la cama; si era demasiado larga, estiraba a su víctima hasta la longitud requerida.

Al llegar a Atenas, Teseo fue purificado de toda esta sangre vertida por los agradecidos habitantes. Sucedió que, a causa del largo vestido jonio que llevaba, y su pelo largo, que le daba la apariencia a de una chica, algunos se burlaban de él por pasearse solo en público. Para demostrar que estaba muy lejos de ser tan afeminado como parecía, desenganchó una carreta de carga que estaba por allí y la arrojó por el aire, ante la sorpresa de todos.

Su siguiente hazaña fue contra la familia de gigantes, en total cincuenta, llamada Palantides, hijos de su tío Palas, que estaba empeñado en librarse de Teseo, con la esperanza de suceder en el gobierno de Atenas a la muerte de su tío Egeo. Su extraordinaria fuerza le permitió vencerles. Luego se acercó a Maratón, donde, como ya hemos dichos, un toro furioso estaba destrozando las llanuras. Lo capturó y lo llevó a Atenas, donde lo sacrificó a la diosa Atenea, que le había prestado su ayuda en la empresa (ver lámina XXXIV).

Pero la aventura en la que ganó la mayor gloria fue cuando mató al Minotauro, un monstruo del que hemos dado una descripción en conexión con las leyendas de Creta,

## MITOLOGÍA

donde también hemos explicado por qué Atenas fue obligada a enviar un tributo de hombres jóvenes y doncellas como víctimas para el Minotauro. Teseo se ofreció como víctima, y a su tiempo llegó con los otros a Creta.

Antes de que tuviera lugar el sacrificio, sin embargo, se había ganado el favor de Ariadna, la hija de Minos, y había obtenido de ella un trozo de hilo, agarrándose al cual podría encontrar el camino de vuelta del laberinto en el que vivía el Minotauro. Las complejidades de su paso habrían sido de otra forma una fuente de peligro contra el que su gran fuerza no le habría servido de nada. En un jarrón muy antiguo del Museo Británico hay una pintura en la que está representada Ariadna sosteniendo un extremo del hilo, mientras Teseo en el interior del laberinto está matando al monstruo. Habiendo con este acto liberado a Atenas para siempre de este cruel tributo, Teseo y sus compañeros se pusieron en viaje de vuelta a casa, acompañados también por Ariadna. Pero en la isla de Naxos él la abandonó, temiendo llevar a casa a una extraña por esposa. Su dolor al despertar y ver el barco lejos que se llevaba a su amor fue intenso, y se ha conmemorado frecuentemente por poetas y artistas. Fue encontrada lamentándose por el joven dios del vino Dionisio, por cuya influencia recobró su alegría.

Mientras tanto la llegada del barco se esperaba con ansiedad en Atenas. Para que las buenas noticias se pudieran conocer más deprisa, Teseo había prometido, al partir, que colocaría una bandera blanca cuando viera Ática, si había tenido éxito. Con su alegría, sin embargo, había olvidado su promesa y navegó hacia el puerto con los colores negros con los que había partido. Al ver esto, su padre, Egeo, sintió un profundo dolor por la supuesta pérdida de su hijo y puso fin a su vida.

Entre otras aventuras en las que Teseo tomó parte estaba la expedición de los argonautas y la de Hércules contra las amazonas. Se contaba que en la última expedición se había llevado a Hipólita, cuyo cinturón Hércules había sido ordenado por Euristeo que obtuviera. Por llevarse a la reina, un gran cuerpo de amazonas invadió Ática, pero el ataque fue repelido por Teseo.

Su cálida amistad por el príncipe de Tesalia Peiritoo dio a Teseo dos oportunidades de mostrar sus cualidades heroicas: la primera fue el matrimonio de su amigo, al cual, como hemos contado previamente, el centauro presente en el banquete, poniéndose excitado por el vino, levantó un tumulto y se habría llevado a la novia, de no haber sido por la resistencia de Teseo. La segunda ocasión fue cuando Peiritoo, habiendo concebido una pasión por Perséfone, audazmente resolvió llevársela del mundo inferior, y fue ayudado por Teseo. El intento falló, sin embargo, y ambos fueron mantenidos en cadenas en el submundo hasta que Hércules les liberó.

Tras la muerte de su padre, Teseo le sucedió en el gobierno de Atenas, vivió en esplendor, gobernó con prudencia e introdujo instituciones de una clase muy liberal entre su pueblo. Unió varios pueblos de Ática antes independientes y hostiles en un solo Estado, con Atenas como cabeza. Enriqueció y dio un nuevo impulso al gran festival de los Panateneas, que habían sido establecidos por Erecteo. En la isla de Délos fundó un festival anual acompañado de juegos, cuyo premio era una corona de hojas de palmera sagrada. En Atenas se decía que tanto el festival de Pianepsia, en honor de Apolo, como el de Oscoforias, en honor de Dionisio, habían sido fundados por él. Encontró su muerte, se decía, a manos de Lycomedes, a cuya corte se había retirado con ocasión de un tumulto en Atenas. Su esposa era Fedra, una hija de Minos, de Creta; según otra historia, Antíope.

La memoria de sus hazañas fue conservada en un bello templo erigido para tal propósito en Atenas y llamado Teseión.

## LA CAZA DEL JABALÍ DE CALIDÓN

A la cabeza de esta expedición estaba Meleagro, un hijo de Éneo, el rey de Calidón, y su esposa Altea; Deyanira, la esposa de Hércules, era hija de la misma pareja. En el nacimiento de Meleagro parece que las Parcas se aparecieron a Altea, y entonces Átropos le dijo que su niño viviría tanto como una rama a la que señaló en el fuego y que aún quedaba sin consumir. Altea en ese momento la retiró de las llamas, la escondió con cuidado y así aseguró la invulnerabilidad de su hijo. Al llegar a la edad adulta participó en la expedición de los argonautas, y se dice que destacó por muchos actos de valentía; pero la empresa con la que más se asocia su fama es la caza exitosa del jabalí feroz, que devastaba las tierras del país alrededor de Calidón, desafiando las lanzas y sabuesos de los cazadores comunes.

Meleagro envió mensajeros a Grecia para invitar a todos sus más valientes héroes a Calidón para unirse a la cacería. Allí llegó Idas y Linceo de Mesena, Castor y Polideuques (Pólux) de Lace-demonia, Teseo de Atenas, Admeto de Feres, Anceos y Atlante de Arcadia, Jasón de Yolcos, Peleo de Tesalia y muchos otros héroes bien provistos. Tras disfrutar durante nueve días, como era normal, de la hospitalidad de Meleagro, se prepararon en grupos de diez para la caza, que, con unos pocos accidentes, concluyó con la muerte del jabalí por la lanza de Meleagro, en quien, por tanto, recayó el trofeo de la cabeza y la piel del monstruo.

En la lámina XXXIII se le representa de pie junto a un altar bajo la sombra de un laurel, sosteniendo dos espadas en la mano. Su perro le está mirando. La cabeza del jabalí está en el altar.

Como, sin embargo, Atlante había sido el primero en herir al jabalí, Meleagro hizo de esto un pretexto para ofrecerle a él la piel. Pero en su camino de vuelta a Arcadia se encontró con los hermanos de Altea, la madre de Meleagro, que le arrebataron el trofeo por la fuerza, porque consideraban que tenían un derecho superior a esa parte del botín. Por esta causa se inició una pelea entre Meleagro y sus tíos; lucharon y al final los tíos resultaron muertos. Para vengar su muerte, Altea arrojó la rama, que hasta entonces había guardado cuidadosamente, al fuego, y por tanto su valiente hijo fue sorprendido con horribles dolores y murió. La pena por la precipitación de su acto condujo a su madre a quitarse la vida.

## LA EXPEDICIÓN DE LOS ARGONAUTAS

Para entender el objeto de esta expedición, será necesario volver un poco a la genealogía de la persona a la que iba dirigida. Esa persona era Jasón, un hijo de Esón, el buen rey de Yolcos en Tesalia, y su esposa Alcimedea. El padre de Esón era Eolo (hijo de Helena y nieto de Deucalión), a cuya muerte sucedió en el trono, pero fue expulsado de éste por Pelias, su hermanastro, a cuyas manos él y todos sus parientes sufrieron una cruel persecución. El muchacho Jasón se vio libre de daño por algunos amigos de su padre, que lo colocaron bajo el cuidado e instrucción del centauro Queirón. A la edad de veinte años un oráculo le dijo que se presentara ante Pelias y le pidiera el trono de su padre. Pelias también había sabido por el oráculo que un descendiente de Eolo le destronaría y, más aún, que el descendiente en cuestión se le aparecía la primera vez con una sola sandalia en los

## MITOLOGÍA

pies. Pelias, el usurpador, estaba así pues ansioso buscando el acercamiento de una persona con esta pinta. Sucedió que el río Enipeo estaba crecido cuando Jasón llegó hasta él, de camino a poner su queja contra Pelias. Pero Hera la diosa patrona de Yolcos, tomando la forma de una anciana, le llevó al otro lado, sin ninguna pérdida más que la de una sandalia. A su llegada a Yolcos, Pelias le reconoció como el legítimo heredero al que se había referido el oráculo, pero, al mismo tiempo, no quería abdicar en su favor. Prefería que Jasón hiciera primero algo en forma de una acción heroica, y, como una aventura apropiada de esa clase, le propuso que consiguiera el vellocino de oro de Cólquida. Jasón estuvo de acuerdo con esto y comenzó a construir el *Argos*, el mayor barco que nunca hubiera zarpado de Grecia. La diosa Atenea le ayudó con su habilidad y consejo en el trabajo, como también lo hizo Hera. Cuando el barco estuvo listo, Jasón envió mensajeros para invitar a los principales héroes de Grecia a unirse con él en la empresa. Entre los muchos que aceptaron su invitación estaban Hércules, Castor y Pólux, Meleagro, Orfeo, Peleo, Neleo, Admeto, Teseo, su amigo Peiritoo y los dos hijos de Bóreas, Calais y Zetes.

Volviendo ahora a la historia del vellocino de oro, cuyo encuentro era el objeto de tan poderosa expedición, debemos volver a Eolo, a quien hemos mencionado antes como abuelo de Jasón e hijo de Helena. Este Eolo tenía, además de Esón, otro hijo, Atamás, que se había casado con Nefele y tenía dos hijos, Frixo y Helia. A la muerte de su esposa, Atamás se casó una segunda vez con Ino, una hija de Cadmo, de la que tuvo dos hijos, Learco y Meliquertes. A la segunda esposa no le gustaban sus dos hijastros e hizo varios intentos para acabar con sus vidas. Para salvarlos de más peligros, se decía que la sombra de su madre se apareció ante Frixo, trayendo al mismo tiempo un gran vellocino de oro, en el que propuso que Frixo y Helia escaparan por el mar. Actuaron según su consejo, y Frixo llegó a salvo a la orilla opuesta, pero Helia cayó del lomo del carnero al mar y se ahogó. En consecuencia se dio el nombre de Helesponto al estrecho que tenían que cruzar. Frixo, habiendo alcanzado la otra orilla, se acercó hasta Cólquida, en la más lejana costa del mar Negro, y allí sacrificó un carnero a Zeus, en honor de su seguridad. Colgó el vellocino de oro en el templo de Ares.

Antes de partir para Voleos, Jasón ofreció un sacrificio a Zeus, pidiendo al dios un signo de su favor o de lo contrario, si tenía que ser así. Zeus respondió con truenos y relámpagos, lo cual fue tomado como un presagio favorable. La expedición se dirigió primero a Lemnos, donde los héroes fueron recibidos con amabilidad, permanecieron un largo tiempo, y se convirtieron en los padres de una nueva raza de héroes. Las mujeres de la isla habían, parecía, por instigación de Afrodita, asesinado a sus maridos. Una de las mujeres de Lemnos, Hipsipile, le dio a Jasón un hijo, al que llamó Euneo. Dejando Lemnos y su vida festiva, los argonautas continuaron su viaje hasta Cizico, donde tomaron tierra durante un corto periodo de tiempo, y partía de nuevo, cuando Hércules, habiendo roto su remo, abandonó el barco, acompañado por Hilas, para hacer un nuevo remo de madera. Pero unas ninfas, admirando la belleza del joven Hilas, se lo llevaron, y como Hércules no quería dejar el país sin él, la expedición se vio forzada a continuar sin la ayuda y compañía del gran héroe. Su siguiente desembarco fue en la vecindad de la moderna Escútari, donde el rey, Amicos, era famoso como boxeador y por su crueldad con todos los extranjeros que entraban en su territorio. Viendo a los argonautas desembarcar con el propósito de obtener agua fresca, él les envió, como era su costumbre, un reto para pelearse con él boxeando, lo cual Pólux aceptó y demostró la habilidad por la que ganó su fama sobre el presumido Amicos. Continuando su viaje, pasaron por la peligrosa entrada al mar Negro seguros, debiendo su escapada del peligro al consejo de Fineo, el rey anciano y ciego de la región, a quien habían encontrado sufriendo de gran inquietud porque las arpías siempre se llevaban su comida o se la contaminaban, en el momento en que se sentaba a comer. Este castigo, así como su ceguera, le había sido enviado por los dioses a causa de su crueldad con su esposa (una hija de Bóreas) y sus hijos. Las arpías fueron expulsadas efectivamente por los dos hijos de Bóreas, que acompañaban a los argonautas, y fue a cambio de esta amabilidad por la que Fineo les comunicó un plan para que pudieran pasar seguros por las Simpleyades, dos grandes colinas que se movían en su base y que aplastaban todo aquello que se aventuraba a pasar entre ellas. Su plan fue: primero hacer volar una paloma entre



## MITOLOGÍA

ellas y luego, en el momento en que las colinas, se cerraron sobre la paloma y se empezaron a retirar hacia los lados, remar para hacer pasar el Argos rápidamente por el pasaje. Así se hizo, y antes de que las colinas pudieran cerrarse sobre ella, el barco, todo excepto el timón, estaba libre del peligro. Desde ese momento los Simpleyades se unieron en una sola roca.

Tras muchas otras aventuras la expedición al final llegó a Cólquida, donde encontraron a Etes, un famoso hijo de Helios y Per-seis, reinando como rey. Rechazó entregar el vellocino de oro, excepto al hombre que realizara a su satisfacción ciertas empresas que él propuso. La primera fue enganchar un arado a sus toros inmanejables, que echaban fuego por la nariz y que tenían cascos de bronce, y arar con ellos los campos de Ares. Una vez hecho eso, el campo tenía que ser sembrado con los dientes de un dragón, de los que surgirían hombres armados en los surcos. El héroe que tuviera éxito en esta tarea podía alcanzar, si podía, el vellocino de oro, que estaba colgado de un roble en un bosquecillo consagrado a Ares, el cual permanentemente era vigilado por un dragón monstruoso. Medea, la hija de Etes, habiendo concebido una pasión por Jasón, le preparó para esta peligrosa tarea con una mezcla encantada que le hacía a prueba de cualquier fuego o espada. La diosa Atenea también le ayudó, y así su éxito fue completo.

Los argonautas emprendieron su viaje de regreso a casa, y Jasón se llevó a Medea con él. Etes, al echar en falta a su hija, comenzó la persecución. Viendo que los estaba alcanzando, Medea, para desviar su curso, despedazó a su hermano pequeño, Absirto, al que ella se había llevado consigo, y arrojó los pedazos al mar. El retraso causado a Etes al detenerse para recoger los miembros del niño, permitieron que Medea y Jasón escaparan. De acuerdo con otra versión, Absirto se había hecho ya un hombre y encontró su muerte en un encuentro con Jasón, en cuya persecución había sido enviado por su padre.

Tras pasar muchos otros peligros, Jasón al final alcanzó Yol-eos y, presentando el vellocino de oro a Pelias, reclamó el trono, como se había acordado. Pero Pelias rechazó abdicar. Jasón por tanto lo mató y asumió el gobierno de Yolcos, junto con el de Corinto, donde Etes, el padre de Medea, había, como hemos dicho, gobernado antes de ir a Cólquida.

Diez años de paz siguieron al ascenso de Jasón al trono. El origen de los problemas que cayeron sobre la casa real desde ese momento fue una unión formada por Jasón con la bella Creusa (o Glauce, como otros la llamaban), a quien hizo su esposa en Corinto. Medea, picada por los celos, recurrió a la brujería que había aprendido en Cólquida y, habiendo empapado un vestido y una costosa corona en veneno, la envió a su rival, y por esos medios le causó la muerte. No contenta con eso, prendió fuego al palacio de Creón, el padre de Creusa, y además, encontrando a Jasón encolerizado por lo que había hecho, dio muerte a los niños que ella misma había tenido y huyó a Atenas, donde, como hemos visto, vivió durante mucho tiempo con Egeo. De allí también tuvo que escapar, a consecuencia de un intento de quitar la vida a Teseo. Volvió a Cólquida, según algunos, en un carro tirado por dragones alados.

Jasón, se decía, deprimido por sus problemas, partió hacia el santuario del istmo de Corinto, donde el Argos había sido consagrado en el bosque de Poseidón. Al acercarse al barco, parte de la proa cedió, cayó sobre él y le causó la muerte. Otra versión de la historia dice que él mismo se quitó la vida.

## LA RAZA DE HÉROES MAS JÓVENES Y LAS GUERRAS CONTRA TEBAS Y TROYA

Los héroes de la edad posterior fueron considerados como hijos o nietos de esos a los que acabamos de describir, siendo los grandes acontecimientos del periodo en el que vivieron las dos guerras contra Tebas y Troya. Ya hemos observado que las descripciones de estas guerras, aunque aparentemente tenían cierto fundamento en hechos históricos, son míticas en su forma y entrelazadas con incidentes de un carácter enteramente mitológico. Estos dos acontecimientos, más que ninguna de las otras aventuras de héroes, formaron los temas favoritos de la poesía nacional de Grecia, siendo los incidentes de cada uno, en todo o en parte, trabajados en una serie de poemas épicos y tragedias, de las cuales, con dos excepciones, sólo quedan fragmentos en nuestros tiempos. Estas excepciones son la *iliada* y la *Odisea*, él más antiguo, se cree, y al mismo tiempo el más célebre de los poemas épicos sobre el tema de la guerra contra Troya, siendo su reputado autor Hornero. La principal épica sobre la expedición de los siete héroes contra Tebas se tituló *Tebais*, siendo su autor desconocido. Contaremos los dos acontecimientos en la conexión en la que han llegado hasta nosotros.

### LOS SIETE HÉROES QUE FUERON CONTRA TEBAS: SUS DESCENDIENTES, LOS EPÍGONOS

Ya hemos aludido a la serie de severos acontecimientos por los que Edipo, tras matar a su padre, Layo, ascendió al trono de Tebas y se casó con su propia madre, Yocasta. Se recordará que de esta unión nacieron cuatro hijos, dos de ellos niños, Etéocles y Polinice, y dos niñas, Antígona e Ismena, y que, cuando la criminalidad del matrimonio salió a la luz, Yocasta se suicidó, mientras Edipo, tras sacarse los ojos, fue voluntariamente al exilio, acompañado sólo de su buena hija Antígona, que decidió compartir toda su adversidad.

Los hijos quedaron en Tebas y pronto se pelearon por la sucesión del trono, pero al final estuvieron de acuerdo en reinar años alternos; a Etéocles, el mayor de los dos, le correspondió el primer periodo de oficio. Una vez había acabado su año, no sólo declinó retirarse en favor de su hermano, sino que llegó al extremo de expulsarle de la ciudad.

Polinice, tramando venganza, acudió a Adraste, rey de Sición, y allí fue recibido con hospitalidad, encontrando también bajo el mismo techo otro aspirante al trono, Tideo de Argos. Los dos jóvenes se hicieron amigos y se comprometieron a apoyarse para recuperar su soberanía. Adraste les dio a sus dos hijas en matrimonio y, habiéndose así aliado con su causa, preparó una poderosa armada para recuperar el trono, primero Polinice el de Tebas, y luego, Tideo el de Argos.

Mientras tanto los dos jóvenes visitaron muchas partes de Grecia, con el objeto de

## MITOLOGÍA

conseguir compañeros de armas, y muchos valientes héroes acudieron a sus llamadas, tales como, por ejemplo, Capaneo, un hijo de Hipónos, de Argos; Etéocles, hijo de Ifis, y Partenopeos, un hijo de Atalanta y Melanion (o de Ares), de Arcadia. Estos tres, junto con Polinice, Tideo y Adraste, y finalmente el noble profeta Anfiarao, hijo de Oicles (o de Apolo), constituyeron los famosos siete héroes contra Tebas. Sin embargo, Anfiarao tomó parte en la expedición con mucha reticencia; porque era un hombre de profunda piedad y un adivino que sabía que los otros líderes del asunto habían sido todos más o menos culpables de actos criminales. Él previó que el asunto, impío como lo era —ya que Polinice, aunque había sufrido injusticia, no tenía derecho para invadir su ciudad natal con un ejército—, tendría un desastroso resultado para todos ellos. Sus advertencias, sin embargo, no fueron escuchadas, y él mismo, ya que se pensaba que mucho dependía de su presencia, se vio forzado a tomar parte en la aventura con el siguiente plan:

Anfiarao y Adraste, estando en gran discrepancia de opiniones sobre el proyecto de la expedición, al final acordaron confiar la decisión del asunto a Erifila (la esposa de Anfiarao), a la que convencieron con los caros regalos que Polinice le dio en secreto para que fuera contra su marido, aunque había sido informada por él de que Adraste sólo, de todos los siete, volvería de su expedición. Al subir a su carro para salir hacia la batalla, Anfiarao se dio la vuelta y lanzó una maldición sobre su esposa, que su hijo, Alcmeón, más tarde cumplió matando a su madre para vengar la muerte de su padre.

El ejército estaba ahora listo para marchar bajo sus siete líderes. Debemos, sin embargo, antes de seguir sus posteriores aventuras, volver por un momento a Edipo. Tras andar errante triste y miserable para acá y para allá en Grecia, al final, bajo la guía de su leal hija, Antígona, llegó a Ática, donde, se había predicho, iba a encontrar un fin pacífico a todos sus juramentos. Ninguno de sus hijos se había preocupado por el desafortunado hombre, hasta que un oráculo anunció que la victoria en la batalla que se acercaba estaría del lado de quien trajera Edipo a Tebas y lo tuviera en su campo. Por tanto los dos se fueron en su busca, Polinice fue en persona a rogar su bendición en el asalto sobre su ciudad natal. Edipo maldijo toda la empresa. Etéocles, como rey reinante, despachó a su tío, Creón, un hermano de su madre, a Ática, con órdenes de traer a Edipo de vuelta, por la fuerza si era necesario. Pero cuando Creón intentó hacerlo, Teseo intervino y expulsó a sus seguidores de su tierra. Edipo, después de haber lanzado una maldición sobre sus desleales hijos, que cada uno perecería a manos del otro, murió en el sagrado bosque de Euménides en Colonos, cerca de Atenas, y fue enterrado por Teseo en medio de una gran pompa y ceremonia. Antígona volvió con gran dolor a Tebas.

Por el mismo tiempo la expedición de los siete partió. Al llegar a Nemea encontraron todos los riachuelos secos —una sentencia enviada sobre ellos por Dionisio, se decía, la deidad tutelar de Tebas—. Sufriendo mucha sed y buscando agua, los héroes encontraron a Hipsipile (ver argonautas), que, por su amor a Jasón, había sido enviada por otras mujeres de Lemnos a Nemea y allí vendida como esclava al rey, Licurgo, siendo su deber atender a su hijo pequeño, Ofeltes. Ellos le rogaron que los llevara a un pozo, lo cual hizo; pero antes de ir con ellos, había, en contra del aviso del oráculo, dejado al niño en el suelo en el bosque. Al volver del pozo, encontraron al niño muerto entre los anillos de una serpiente. Tideo y Capaneo habrían matado al reptil de inmediato de no haber sido porque Anfiarao anunció que era una criatura milagrosa enviada por Zeus como un mal presagio. Por esto rebautizaron al niño con el nombre de Arquemoros, que significa el «alba del misterio». Los héroes calmaron a los enfadados padres llevando a cabo espléndidos obsequios para el niño, siendo las competiciones atléticas y ceremonias de esa ocasión considerados como la primera celebración de los juegos de Nemea. Hipsipile fue llevada de vuelta a casa por su hijo, Euneo, que había ido en su busca.

A pesar de este mal presagio, el ejército de los siete avanzó sobre Tebas, y tras varias aventuras de poca importancia llegaron ante sus murallas. Allí eligieron un campo y, como intento preliminar de arreglar el asunto de forma amistosa, enviaron a Tideo a Tebas con órdenes de requerir que se cediera el gobierno a Polinice, según los términos originales del acuerdo entre los hermanos.

## MITOLOGÍA

Tideo fue, sin embargo, recibido con hostilidad, y habría perecido en la emboscada tendida contra él por Etéocles, contrario al uso universal de guerra, de no haber sido por su extraordinaria fuerza. De los cincuenta hombres que le rodearon, sólo perdonó a uno para que llevara a Etéocles las noticias del suceso.

La disputa debía ahora decidirse por la fuerza de las armas. Tebas fue rodeada y cada uno de los siete héroes tomaron sus posiciones delante de cada una de sus siete puertas. De forma similar Etéocles distribuyó sus fuerzas bajo siete generales dentro de cada puerta, reservando para él mismo la defensa de la puerta que su hermano tenía que atacar. Cuando la batalla comenzó, en ambos lados se llevaron a cabo hazañas de extraordinaria fuerza; pero los dioses estaban contra los asaltantes, habiendo los tebanos ganado el buen deseo divino en un grado especial por el sacrificio que el hijo de Creón, Menequeo, voluntariamente hizo de sí mismo con la idea de salvar su ciudad natal, como anunció el oráculo a través del profeta Teiresias. Cuando el último y fatal día del sitio llegó, Anfiarao avisó a sus compañeros de armas de lo que les aguardaba, y de la muerte de sus líderes excepto de Adrasto. Confiándole a él pequeños recuerdos para sus amigos, se lanzaron a la batalla con todo el valor de la desesperación.

El asunto pronto comenzó a verse con gravedad fuera de las murallas de Tebas. El fiero Capaneo, que había presumido de que tomaría la ciudad a pesar de Zeus y de todos los portentos divinos, había alcanzado el parapeto de las murallas en su escalera de asalto, cuando un rayo de Zeus lo alcanzó y lo derribó al suelo. Una partida general de tebanos siguió a este hecho y el ejército de Argi-ve cayó ante ellos por todas partes, y sus líderes fueron asesinados. Etéocles y Polinice se atravesaron el cuerpo uno a otro en un combate cuerpo a cuerpo. La tierra, golpeada por un rayo en el lugar donde estaba Anfiarao, se abrió y se lo tragó, y desde entonces continuó existiendo como un espíritu con el don de la profecía. Sólo Adrasto escapó, y eso fue gracias al caballo alado Anón.

Creón, el tío de los hijos caídos de Edipo, heredó el trono de Tebas y, como su primer deber, enterró a Etéocles con gran ceremonia —un rito que se negó al cuerpo de Polinice, amenazando con la muerte a cualquiera que lo pudiera llevar a cabo—. El amable corazón de Antígona no pudo sufrir esta sentencia, que hacía que el alma de su hermano anduviera errante para siempre sin descanso en el mundo inferior; por lo que, desafiando la rigurosa orden de Creón, enterró el cuerpo en secreto, como ella pensaba; pero un vigilante había observado el acto y por ello fue condenada a ser enterrada viva, no siendo de ninguna utilidad para mitigar este juicio el hecho de estar prometida a su hijo, Hemón, y la lágrimas y ruegos de este último. Antígona fue alojada en una cámara subterránea, en la que, para evitar los dolores del hambre, se colgó. Hemón, no queriendo sobreviviría puso fin a su existencia, y la crueldad inhumana de Creón fue castigada con la desolación de su casa, por lo que la familia de Edipo se extinguió. Treinta años habían pasado desde la expedición de los siete y sus hijos quisieron vengar la muerte de sus padres con un segundo ataque a Tebas. Ésta fue la llamada guerra de los Epígonos (es decir, «retoños» o hijos), que comenzó con el consentimiento de los dioses y terminó con la destrucción de Tebas, que durante mucho tiempo permaneció como un mero espacio llamado «La Baja Tebas».

## LA GUERRA DE TROYA

## LA CAUSA DE LA GUERRA

Contemporáneo con la conquista de Tebas por los epígonos que hemos contado antes, encontramos en el trono de Troya, o Ilión, un rey llamado Príamo, cuya principal distinción

## MITOLOGÍA

consistía en que era el padre de una noble raza de hijos. Su esposa era Hécabe (o Hécuba). Cuando se acercó el tiempo del nacimiento de otro de sus hijos, su hija Casandra, sobre la que Apolo había otorgado el don de la profecía, anunció que el hijo crecería para ser la ruina de su país. Para prevenir tal calamidad, el niño fue en su nacimiento expuesto en el monte Ida, donde fue encontrado y educado por pastores, en cuya sociedad y ocupaciones Paris, o Alexandro, pasó la primera parte de su vida.

En un bello día, mientras atendía los rebaños, tres diosas vinieron ante él —Hera, Atenea, y Afrodita— ordenándole que decidiera cuál de ellas era la más hermosa. Cuando Zeus se retiró, como ya hemos visto, de su propuesto matrimonio con Tetis, por la profecía comunicada por Temis, que el fruto de tal unión sería un hijo que sobrepasaría en poder a su padre, se acordó entregar a la diosa del mar en matrimonio a Peleo, un joven príncipe de Tesalia, cuya piedad le había hecho ganarse a los dioses. «Los dioses vinieron a su banquete de matrimonio», como lo hicieron a la de Cadmio y Harmonía, todos menos Eris, la diosa de la lucha. Enfadada por no haber sido invitada, decidió estropear la cordialidad de la compañía y para este fin arrojó entre ellos una manzana de oro, en la que estaba escrito: «A la más bella». En este momento las tres diosas mencionadas reclamaron cada una el premio, y Zeus las remitió a París, el pastor del monte Ida, para que tomara una decisión. No queriendo al principio cargar sobre sí tanta responsabilidad, convencieron al fin a París para que decidiera, al prometerle Hera el trono de Asia; fama inmortal como héroe, Atenea, y la más adorable esposa en la Tierra, Afrodita. Asignó el premio a la última diosa mencionada y al hacer esto se ganó sobre él y su país natal la más amarga enemistad de las otras dos.

Mientras tanto sucedió que se ofreció un sacrificio en Troya, para el que hacían falta bueyes. Dos de los hijos del rey, Héctor y Heleno, fueron enviados al rebaño en el monte Ida, para seleccionar a los animales adecuados. Su elección incluía uno que era un favorito de Paris, que valientemente se negó a entregar, y lo siguió hasta la ciudad, intentando pedir su devolución al rey. Pero en el camino tuvo lugar una pelea, y Paris habría perecido a manos de su hermano, de no haber sido por la oportuna aparición de Casandra, que le reveló la historia de su nacimiento. Entonces hubo alegría en el palacio del rey a la vuelta del hijo perdido, crecido como estaba, y que era bello, bien parecido y valiente. La profecía desfavorable se olvidó.

El repentino cambio de vida de pastor a príncipe rodeado de los placeres de la corte y la ciudad, hizo que Paris se olvidara de la visita de la diosa y de la promesa que le había hecho de la más bella esposa en la Tierra. Pero Afrodita quería cumplir la promesa, y para este fin le ordenó que construyera barcos para navegar a Helas y seguir a Esparta, donde, en la persona de Helena encontraría a la esposa en cuestión. París obedeció y fue acompañado en el viaje por Eneas, un hijo de Anquises y la diosa Afrodita.

Al llegar a Amidas, encontró y fue cordialmente recibido por los Dioscuros, Castor y Polideuques (Pólux), los hermanos de Helena. A la misma familia (de la que Zeus y Leda eran padres) pertenecían Clitemnestra, la esposa de Agamenón, que, como su hermano Castor, era mortal, mientras que los otros dos, Helena y Pólux, eran inmortales. De la cercana relación de los dos hermanos hay un bonito ejemplo que vamos a relatar, aunque en el tiempo no tuvo lugar hasta algo más tarde. Estando presente, según la invitación, en las nupcias de Linceo e Idas con Febe e Hileria, las hijas de Leucipo, se enamoraron de las novias e intentaron llevárselas. Se produjo una pelea, en la que Castor, tras matar a Linceo, cayó a manos de Idas, al que Pólux mató después para vengar la muerte de su hermano. Pólux luego rogó a Zeus que devolviera a su hermano la vida, proponiendo como compensación que ambos vivirían en días alternativos. Zeus le concedió esta petición. En tiempos posteriores los hermanos mellizos fueron considerados como seres divinos y se suponía que cabalgaban en caballos blancos por el cielo, con lanzas brillantes, y cada uno con una estrella sobre su frente. En las tormentas, cuando un marinero veía una bola de fuego en el aire, se aseguraba que los Dioscuros estaban cerca para ayudarlo.

Tras pasar algún tiempo con los Dioscuros, París, acompañado de Eneas, partió hacia

## MITOLOGÍA

Esparta, donde fue recibido por el rey, Menelao, y su esposa, Helena, con el mismo espíritu de amable hospitalidad que los hermanos del último habían mostrado en Amidas. De Menelao ya hemos mencionado su descendencia de Arreo. La historia de su matrimonio y sus consecuencias son las siguientes:

Tales, parecía, habían sido la alucinante belleza y gracia de Helena, que incluso cuando era una joven había cautivado los ojos de los hombres; entre otros, los de Teseo, que la raptó. Los Dioscuros, sin embargo, pronto la encontraron y la trajeron de vuelta, cogiendo con ellos como prisionera a Etra, la madre de Teseo, y presentándola como una sirvienta a Helena. Cuando Helena se hizo mujer, tantos y tan insistentes eran los nobles aspirantes a su mano que Tíndaro, su padre adoptivo, se alarmó con la perspectiva de provocar la hostilidad de tantos, al elegir a uno de ellos. Decidió, pues, que fuera ella la que decidiera. Pero primero los llamó a todos para que hicieran un juramento, no sólo que estarían satisfechos con su elección, sino que ayudarían a su marido entonces y después ante cualquier dificultad que se le presentara. Ella eligió a Menelao, el hermano de Agamenón, el marido de su hermana, y se celebró el matrimonio con gran pompa. Tíndaro, sin embargo, había omitido ofrecer un sacrificio a Afrodita, que, para castigarle, hizo que el corazón del padre adoptivo fuera accesible al amor desenfrenado.

París, como se ha dicho, fue amablemente recibido por Menelao y libremente le ofreció su hospitalidad y la de su esposa, Helena, con la que pronto entabló una amistad que profundizó con el tiempo, y por la influencia de costosos regalos de vasijas asiáticas que le dio. Menelao mientras tanto, no sospechando nada, se preparó para hacer una visita a Idomeneo de Creta, dejando a su esposa bajo el cuidado de su invitado. Con su esposo lejos, a una buena distancia, Helena fue convencida fácilmente de fugarse con París a Troya, para convertirse en su esposa, y allí vivir rodeada de lujo y esplendor oriental. Al llegar a la costa al abrigo de la noche, embarcaron y, tras resistir una tormenta enviada por Hera, la diosa del matrimonio, llegaron a Troya a salvo y se casaron con gran pompa y magnificencia.

A Menelao, en la corte de Idomeneo en Creta, Iris, el mensajero divino, llevó las noticias de la desgracia que había caído sobre su casa. Volviendo de inmediato, y tras haber consultado a su poderoso hermano, Agamenón, prosiguió a Pilos, para buscar el consejo del anciano Néstor, cuya reputación de prudencia y sabiduría se había extendido por toda Grecia a causa de sus servicios en muchas guerras en el transcurso de dos generaciones anteriores, tal era su avanzada edad. Su consejo en esa ocasión fue que, de no ser una combinación de todos los ejércitos de Grecia, nada sería suficiente para castigar el crimen que se había cometido y recobrar la posesión de Helena.

Actuando según su consejo, Menelao y Agamenón visitaron a todos los príncipes y héroes de la Tierra, para obtener promesas de su ayuda. Los que habían sido pretendientes de Helena habían sido obligados por un juramento a ayudar a Menelao cuando fuera preciso y estaban ahora dispuestos a cumplir su palabra. Pronto otros ofrecieron también sus servicios, resentidos por la vileza del acto de París. Sólo en dos casos se experimentó alguna dificultad, pero fueron casos muy importantes, como se probó. El primero fue el de Ulises, hijo de Lertes, el rey de la isla de Ítaca. Su bella y leal esposa, Penélope, le había dado un hijo, Telémaco, y disfrutando de una perfecta vida doméstica no quería cambiarla por tomar parte en una guerra, cuyo asunto parecía muy dudoso. Pero en vez de dar una respuesta descortés, fingió locura, se puso un gorro de pescador, enganchó un caballo y un buey juntos y comenzó a arar. Pero Palamedes, dándose cuenta del engaño, colocó al niño Telémaco delante del arado. Al salvar al niño Ulises reveló la sobriedad de sus sentidos y fue obligado a unirse a la expedición. El otro caso fue el de Aquiles, el hijo de Peleo y Tetis, una ninfa del mar.

Los dioses habían ofrecido a Tetis la elección, en nombre de su hijo, de una vida más larga pasada en la oscuridad y el retiro o de unos pocos años de brillante fama marcial, y eligió la vida de oscuridad; con esa idea le envió, vestido como una muchacha, a la corte de Licomedes, en la isla de Esquiro. Allí fue educado entre las hijas del rey y se ganó el amor

## MITOLOGÍA

de una de ellas, Deidamia, que le dio un hijo, Neoptolemo, que luego tomó parte en la guerra contra Troya. Mientras tanto se supo que era de la mayor importancia para la expedición troyana descubrir el escondite del joven hijo de Tetis y conseguir sus servicios. Para tal propósito Ulises fue enviado con el traje y carácter de un comerciante de Esquiro. Bajo el pretexto de ofrecer sus baratijas y vasijas para vender a la hija del rey, obtuvo la admisión al palacio y descubrió a Aquiles, disfrazado como estaba. Ulises ordenó que se presentara ante el joven una magnífica armadura y que se tocara una llamada a filas con un cuerno militar. El plan tuvo éxito —un impulso para alcanzar gloria militar se apoderó de Aquiles, que desde entonces ofreció sus servicios a la expedición proyectada—. Peleo envió a Patroclo, el hijo de Menecio, para que fuera compañero de su hijo.

El puerto de Aulis era donde varios contingentes de barcos y soldados se habían dado cita, y cuando todos habían llegado —más de 1.000 barcos, cada uno con al menos 150 hombres— se vio allí un espectáculo que nunca se había visto antes en Grecia. Agamenón, el príncipe de Grecia más poderoso, fue elegido como dirigente de la expedición.

Mientras la flota estaba en Aulis, había una serpiente observando, enrollada en un plátano en el que había un nido de un gorrión con nueve crías. La serpiente devoró a los más jóvenes, pero al dirigirse a la madre se convirtió al momento en una piedra. Calchas, el sumo sacerdote, fue llamado para adivinar lo que podría significar este suceso. Éste respondió: «Nueve años debemos luchar alrededor de Ilión, y al décimo tomar la ciudad.» Desde entonces la flota navegó, cruzó el Egeo y tomó tierra por error en Misia, que los griegos se prepararon para devastar. Sin embargo, encontraron una fuerte oposición por parte del rey del país, Telefo, un hijo de Hércules. En la lucha Patroclo mostró su valentía, luchando lado a lado con Aquiles. Recibió una herida, que Aquiles —gracias a su anterior entrenamiento con el centauro Queirón y los conocimientos de medicina que allí obtuvo— fue capaz de curar. Telefo también recibió una herida de la lanza de Aquiles en la pelea y, observando que no se curaba, consultó a un oráculo sobre ello. La respuesta del oráculo fue que sólo la curaría quien la había causado. Mientras tanto otro oráculo fue comunicado a los griegos, que les anunció que Telefo les conduciría a Troya. Cómo sucedió lo veremos a continuación.

La flota griega había vuelto de nuevo al puerto de Aulis. Mientras estaba allí, Agamenón había tenido la suerte de ver a un bello venado, consagrado a Artemisa. Su pasión por la caza le llevó a perseguir al venado y matarlo, mientras que con el orgullo de su éxito se atrevió a presumir de que podría superar a la diosa de la caza misma. Ésta fue la causa de una serie de infortunios que luego cayeron sobre él. La diosa herida primero originó una calma que mantuvo a la flota amarrada semana tras semana. A pesar de la invención de Palamedes, el juego de las damas y otros medios de entretenimiento, la prolongada inactividad comenzó a hacer mella en la tropa y a crear serio descontento. Finalmente, Calchas, habiendo recibido la orden de que descubriera lo que querían los dioses, explicó que Artemisa quería, de parte de Agamenón, el sacrificio de su hija Ifigenia. Sus sentimientos paternos tuvieron que ceder a su sentido del deber como jefe de la expedición. Envío un mensaje a su esposa, Clitemnestra, para que viniera a Aulis con Ifigenia —para casarla, le dijo, con Aquiles—. Vinieron, pero fue como víctima, no como esposa, la forma en que Agamenón condujo a su hija al altar de Artemisa. La diosa, satisfecha por su intención, de repente apareció en escena, dio una cabra para el sacrificio, se llevó a Ifigenia en una nube a Tauro y la puso allí al servicio de su templo. Clitemnestra no pudo perdonar a su esposo por el engaño que había contenido. Cómo se vengó lo explicaremos más adelante.

A consecuencia del oráculo sobre la herida que había recibido de la lanza de Aquiles, Telefo se dirigió a Aulis, donde estaba la flota griega y, presentándose disfrazado ante Agamenón, cogió a su hijo Orestes, a quien Clitemnestra había traído consigo, y amenazó con matar al niño si se le negaba la curación. Ulises intervino y, raspando el óxido de la lanza de Aquiles, se la aplicó a la herida y lo curó. Luego Telefo ofreció sus servicios para conducir la expedición a Troya, y así, satisfecho el oráculo, los griegos pusieron rumbo a Troya por segunda vez. Tomando tierra en Lemnos para ofrecer un sacrificio en un altar

levantado allí por Hércules a Filoctetes, que había heredado el arco y las flechas de Hércules, a éste le mordió una serpiente en el pie, sufriendo una agonía que le hacía gritar continuamente. Incapaces de curar la herida, y no queriendo soportar sus gritos, los griegos se fueron sin él y continuaron su viaje, alcanzando al fin la costa troyana.

## LOS PRIMEROS AÑOS DE LA GUERRA

Los troyanos habían recibido noticias de los preparativos hostiles de los griegos, por lo que se prepararon por su parte para ir en busca del enemigo, juntando alrededor de la ciudad de Troya todas las fuerzas que pudieron obtener de vecinos y aliados. Su héroe más sobresaliente, a quien eligieron para que los guiara en la batalla, fue Héctor, el hijo mayor del rey. El primer encuentro de las dos fuerzas ocurrió cuando los griegos estaban desembarcando en la costa, con el resultado de que los troyanos se retiraron al interior de sus murallas, pero no sin causar considerables pérdidas entre el enemigo. El primer intento de los griegos para tomar la ciudad por asalto falló por completo y, viendo que los troyanos no entregarían Helena a su marido, el dirigente griego no vio otro medio de obligarles que sitiándola. Por tanto se construyó un campamento bien fortificado alrededor de los barcos, que habían sido amarrados en la orilla, y con aquel lugar como punto de retorno, el ejército griego comenzó a devastar el territorio y las ciudades de la vecindad. Las fuerzas troyanas, reconociendo la superioridad de los asediadores, no buscaron batalla y, exceptuando los incidentes en los que Aquiles y Héctor lucharon en un combate cuerpo a cuerpo, o cuando Troilo, el hijo menor de Mamo, fue capturado y asesinado por Aquiles, nada digno de mención ocurrió allí.

En el curso de las incursiones hechas por los griegos en la vecindad, sucedió que, habiendo tomado la ciudad de Pedasos y puestos a dividir el botín, Agamenón obtuvo como cautiva a Cri-seida, una hija de Crises, el sacerdote de Apolo en la isla de Crise, mientras que la parte de Aquiles incluía a Briseida, una doncella tan bella como la hija del sacerdote, ofreciendo un fuerte rescate por ella, pero fue recibida con desprecio y desaire. Como recurso —una llamada al dios a cuyo servicio estaba— Crises imploró la ayuda de Apolo, que, siendo por otras razones también hostil a los griegos, les visitó con una plaga que les causó una gran cantidad de muertos. Agamenón reunió al ejército y preguntó al sumo sacerdote, Calchas, cómo podrían calmar al dios enfadado. Calchas, sintiéndose seguro por la protección de Aquiles, valientemente declaró que la ira de Apolo había sido causada por la injusta detención de Criseida, una hija de uno de sus sacerdotes. Por esto, Agamenón, que había sentido rencor hacia Calchas desde el sacrificio de Ifigenia, regañó al sacerdote en términos de reproche, acusándole también en el caso presente de estar aliado con Aquiles —un cargo que había ofendido a éste con fuerza, de no haberse interpuesto Atenea—. Agamenón sintió su dignidad como rey y jefe del ejército insultada por la amenaza de Aquiles, y pidió como satisfacción por esto la persona de la bella Briseida, aparentemente para ocupar el lugar de Criseida, a quien se había visto obligado a entregar. Aquiles, habiendo sido avisado por Atenea de que se mantuviera tranquilo, confesó su imposibilidad de oponerse a la demanda, y desde ese momento retiró con él a todos sus hombres del campo de batalla.

Tetis, que había rogado a Zeus que tomara medidas para obligar a Agamenón a que expiara este insulto a su hijo, obtuvo un decreto divino que decía que mientras Aquiles se mantuviera a distancia de los griegos éstos serían vencidos en cada encuentro contra los troyanos. Envalentonados al conocer el paso tomado por Aquiles, los troyanos salieron de sus murallas y, tras numerosas batallas, escaramuzas y encuentros personales, siempre



## MITOLOGÍA

saldados con serias pérdidas del enemigo, expulsaron a los priego? de vuelta al refugio de su campo fortificado junto a /s barcos. Al fin, rebajados y humillados por los desastres, Agamenón envió una embajada a Aquiles, ofreciendo devolver a Briseida, y además concenderle la mano de su hija, con siete ciudades como dote. Pero la ira de Aquiles no se ablandaría y aún la necesidad de sus paisanos empeoró.

El fin parecía estar cerca cuando Héctor, a la cabeza de los troyanos, había derribado las murallas del campamento y había prendido fuego a varios de los barcos. Viendo esto, Patroclo rogó a Aquiles que le prestara su armadura y que le permitiera llevar a los mirmidones a la lucha. Una vez concedido el ruego, Patroclo y sus hombres se lanzaron rápido al fragor de la batalla, y su repentina aparición sorprendió al ejército troyano, aterrorizándole y haciéndole retroceder. No contento con este cambio de la batalla, Patroclo, ignorando el consejo de Aquiles, persiguió al enemigo hasta que Héctor, dándose la vuelta, se enfrentó con él en una lucha cuerpo a cuerpo, cuyo resultado fue la muerte del héroe griego. Héctor le quitó la armadura de Aquiles, que era la que llevaba puesta, pero dejó el cuerpo para que los griegos se hicieran cargo de él. La pena de Aquiles por la pérdida de su amigo fue tan violenta como había sido su ira contra Agamenón. Pidió venganza a Héctor y, con el objetivo de obtenerla, cedió a una reconciliación que todos los sufrimientos de sus paisanos no habían podido hasta entonces hacerle aceptar. Con la armadura más brillante y superior que nunca se había visto antes, forjada por el dios Hefestos y traída por Tetis en la hora de la necesidad de su hijo, salió a la lucha, buscando a Héctor en las filas troyanas, que por todas partes se echaba atrás como una oveja en frente de un lobo. El héroe troyano se adelantó para alcanzar a su adversario, pero no sin tristes presentimientos. Se despidió de su leal esposa, Andrómaca, y de su hijo, Astianax. Pero incluso el fuerte sentido del deber hacia su país, que le había ayudado en la escena doméstica, le abandonó totalmente cuando el héroe griego se acercó a él con el intrépido porte del mismo dios de la guerra. Héctor huyó, pero Aquiles, avanzando a paso más rápido, le cortó la huida, y así le imbuyó el coraje de la desesperación. El combate no duró mucho y la victoria de Aquiles fue fácil de conseguir.

Satisfecho por la muerte de Héctor, Aquiles procedió a ultrajar su cuerpo sin vida atándolo a su carro de guerra. Tras arrastrarlo tres veces alrededor de las murallas de Troya delante de su gente, volvió con él al campo griego y allí le arrojó entre el polvo y la suciedad. Desagradados por tal exceso de pasión, los dioses se encargaron del cuerpo de Héctor y lo salvaron de la corrupción, mientras que Zeus ablandó el corazón de Aquiles y le preparó para que llevara a cabo un acto de generosidad, que consistía en borrar la memoria de su anterior crueldad. Por un lado, Tetis fue empleada para persuadir a su hijo de que le entregara el cuerpo sin un rescate. Por otra parte, Hermes fue enviado para ordenar a Príamo que fuera sin ser visto por la noche a la tienda de Aquiles y que pidiera el cuerpo de su hijo. El anciano rey de Troya obedeció y, llegando a la tienda del joven héroe, le rogó, por su propio padre, que le dejara coger el cuerpo sin vida, para rendirle los acostumbrados ritos de entierro. Aquiles se vio conmovido por la gentileza de sus súplicas, levantó al anciano, que estaba postrado de rodillas, compartió con él la hospitalidad de su tienda y, por la mañana, habiéndole entregado el cuerpo, le envió de vuelta bajo una escolta segura. En el alto de las hostilidades que tuvo lugar entonces, los griegos enterraron el cuerpo de Patroclo con gran ceremonia.

## LA MUERTE DE AQUILES

La pérdida de Héctor había descorazonado a los troyanos, que sin un socorro fresco no podrían hacer frente al enemigo de nuevo. Tales socorros, sin embargo, consistían en un ejército de amazonas, bajo la dirección de la bella Penthesilea, que llegó al tiempo que se lamentaba la pérdida de Héctor en un campo y de Patroclos en el otro. Cuando las hostilidades comenzaron de nuevo, la valiente Penthesilea, ansiosa de medir su fuerza con la

## MITOLOGÍA

de Aquiles y de vengar la muerte de Héctor, condujo al ejército tro-yano a la batalla. Los líderes de los griegos eran Aquiles y Ajax, el hijo de Telamón. Mientras que este último héroe estaba ocupado en repeler las filas troyanas, Aquiles y Penthesilea se encontraron en combate cuerpo a cuerpo. Él le habría perdonado la vida fácilmente, pero no lo hizo, hasta que, obligado por defensa propia, golpeó con todas sus fuerzas. Entonces ella cayó mortalmente herida, y cuando cayó, recordando la suerte del cuerpo de Héctor, imploró a Aquiles que la librara de esta desgracia. No había necesidad de esto, porque él, para salvarla si aún era posible y, si no, para aliviar sus últimos momentos, la levantó en sus brazos y allí la sostuvo hasta que murió. Los tróyanos y las amazonas hicieron un ataque combinado para rescatar el cuerpo de su líder, pero Aquiles les hizo una señal para que se detuvieran y, alabando su valor, juventud y belleza, se la entregó espontáneamente —un amable acto que conmovió a los amigos y enemigos por igual—. Entre los griegos, sin embargo, había un tal Tersites, malicioso y deforme de mente así como de cuerpo, que no sólo se atrevió a imputar un motivo escandaloso a Aquiles, sino que, acercándose a la vencida amazona, le golpeó con la lanza en su ojo sin luz. Un repentino golpe de Aquiles le dejó sin vida en el suelo.

Todos los que vieron este castigo infringido lo aprobaron, excepto Diómedes, el hijo de Tideo, un pariente de sangre de Tersites, que dio un paso adelante y pidió a Aquiles la usual reparación, que consistía en una suma de dinero. Sintiendo profundamente dolido con sus paisanos, y especialmente con Agamenón, que no tomó incondicionalmente parte en el asunto, Aquiles abandonó por segunda vez la causa de los griegos y tomó un barco a Lesbos. Se envió tras de él a Ulises, que, con palabras suaves y pronunciadas con inteligencia, logró traerle de vuelta al campamento.

Lo que consiguió la vuelta tan urgente de Aquiles en aquel momento fue la llegada de un nuevo aliado de los troyanos, Menón, un hijo de Eos (Aurora) y Títonos, que además de ser el hijo de una diosa, como Aquiles, pareció además ser una adecuada pareja para él, en cuanto que él también llevaba una armadura diseñada por Hefestos. Cuando los dos héroes se encontraron y lucharon fieramente, Zeus recibió en el Olimpo una visita simultánea de sus respectivas madres, Tetis y Eos, ambas implorándole que perdonara a sus hijos. Él respondió que el tema debía guiarse por el deseo de Fate, Moira, y para descubrirlo tomó la manzana de oro que pesa la vida y la muerte, colocando en un platillo el destino de Aquiles y en otro el de Menón, viendo al último hundirse, lo que indicaba muerte. Eos huyó de prisa al campo de batalla, pero encontró a su hijo muerto. Se llevó su cuerpo y lo enterró en su tierra natal, en el lejano Este.

Aquiles no disfrutó mucho tiempo de su triunfo porque, animado por el éxito, condujo a los griegos contra Troya, y la habría tomado, por mucho que las Parcas hubieran decretado lo contrario, de no haber sido porque Apolo dio un vuelo certero a una flecha tirada por París. Por esa flecha, de una procedencia indigna, como se podía juzgar, cayó Aquiles. Ajax, el valiente héroe, y Ulises, inteligente y valiente, cogieron su cuerpo y, luchando todo el camino, se lo llevaron de vuelta al campo, donde se celebró su entierro con toda la pompa y ceremonial, mientras las musas cantaban baladas de luto y los héroes que lo habían conocido personalmente tomaban parte, como era costumbre en tales casos, en las competiciones atléticas. La armadura que había llevado en la lucha fue ofrecida por Tetis a quien más se la mereciera. Se seleccionaron dos peticiones, cada una a favor de los dos héroes que habían rescatado el cuerpo. La recompensa recayó en Ulises. Ajax, apenado por lo que él juzgó indiferencia, se hundió en un estado de locura, durante la cual intencionadamente cayó sobre su espada y murió.

Se obtuvo un cese de las hostilidades a la muerte de Aquiles y Ajax, los más sobresalientes de los héroes griegos. Habiendo expirado este periodo de paz, y habiéndose reasumido las condiciones anteriores de la guerra, el primer acontecimiento de importancia que ocurrió fue la captura de Heleno, un hijo de Príamo, que, como su hermana, Casandra, estaba dotado con el don de la profecía. Ulises, que había hecho la captura, obligó a Heleno a desvelar las medidas por las que se decretaría que el sitio se habría terminado. La respuesta fue que para tomar la ciudad de Troya y así terminar con el cerco; tres cosas

## MITOLOGÍA

eran necesarias: 1. La ayuda del hijo de Aquiles, Neoptolemo. 2. El arco y flechas de Hércules. 3. La posesión del Paladio (una imagen de la diosa Palas-Atenea), que fue cuidadosamente conservada en la ciudadela de Troya. Para satisfacer la primera condición no hubo ninguna dificultad. Ulises, siempre dispuesto a estar al servicio del dios común, se dirigió a Esquiro, donde encontró a Neoptolemo hecho un hombre y sediento por renombre marcial. El regalo de la espléndida armadura que su padre, Aquiles, había ganado y que Ulises ahora magnánimamente le cedió, disparó la ambición del joven y le condujo fácilmente a Troya, donde se distinguió en un combate con Euripilo (hijo de Telefo), que se había unido a las filas troyanas.

Un asunto más serio fue el cumplimiento de la segunda condición, viendo que el arco y las flechas de Hércules estaban entonces en posesión de Folotectes, a quien, como ya hemos dicho, los griegos abandonaron en Lemnos, porque no querían soportar los gritos de éste causados por la herida de su pie. Se sabía que albergaba sentimientos de rencor contra los griegos. A pesar de ello, Ulises, acompañado por Diómedes (o, como dicen otros, por Neoptolemo), fue a Lemnos, y con éxito engañó a Filoctetes para que le siguiera a Troya, donde Maceón, un hijo de Asclepio, le curó la herida, y se llevó a cabo la reconciliación entre él y Agamenón. El primero sobre el que se probaron sus flechas fue París, tras cuya muerte Helena se casó con su hermano, Deifobo. Los troyanos estaban ahora completamente encerrados en la ciudad, sin que nadie se atreviera a enfrentarse a las flechas de Filoctetes.

Quedaba aún por cumplir una tercera condición —la toma del Paladio—. Ulises, victorioso de las otras dos, e impávido por la gran dificultad de la nueva aventura, propuso colarse solo al otro lado de las murallas de Troya con el disfraz de un mendigo y averiguar el lugar en el que se encontraba el Paladio. Así lo hizo, permaneciendo sin ser reconocido excepto por Helena, que, habiendo sentido desde la muerte de París un anhelo por Menelao, demostró ser un valioso aliado. Ulises, mientras tanto, volvió al campo griego para obtener ayuda de Diómedes. Los dos se dirigieron de vuelta a Troya, se apoderaron del Paladio y, llevándose con seguridad, cumplieron la última condición.

La siguiente dificultad era el plan de ataque que se iba a adoptar. Ulises propuso, a sugerencia de la diosa Atenea, que Egeo, un famoso escultor, hiciera un gran caballo de madera, lo suficientemente grande como para albergar en su interior a un gran número de los más valientes griegos, y que una vez preparado el caballo, y los héroes ocultos en él sin que se les pudiera ver, todo el ejército griego embarcaría y zarparía, como si volvieron a casa. El plan de Ulises fue aprobado, y grande fue la alegría de los troyanos cuando vieron a la flota zarpar. La gente, que apenas podía creer lo que veía, corrió al campo abandonado, para asegurarse. Allí no encontraron ningún resto, más que un gran caballo de madera, sobre cuyo uso se suscitaban varias opiniones; algunos pensaron que era un arma de guerra, y pidieron su inmediata destrucción. Pero la opinión más compartida era que debía ser un objeto de veneración religiosa y, de ser así, debía ser llevado al interior de la ciudad. Entre los que no pensaban así estaba Lao-coonte, un sacerdote de Apolo, que había llegado a la escena, acompañado por sus dos hijos menores, para ofrecer un servicio al dios a cuyo servicio estaba. Laocoonte avisó a sus compatriotas que no aceptaran en ningún caso este regalo de los griegos, y llegó a clavar su lanza en la panza del caballo, que se oyó chocar contra la armas de los soldados que había en el interior, y los allí presentes estaban totalmente convencidos de la justicia de la opinión del sacerdote. Pero los dioses lo habían querido de otra forma y para volver la opinión de la gente contra Laocoonte enviaron un juicio sobre él en forma de dos enormes serpientes, que, mientras él y sus dos hijos estaban ofreciendo un sacrificio en el altar junto a la orilla, salieron del mar y, arrojando sus anillos alrededor de los dos muchachos y alrededor del padre, que llegó en su ayuda, les causaron la muerte con gran agonía. La escena está representada en un grupo de mármol ahora en el Vaticano, del que está tomada la figura de la lámina XXXIV. La misteriosa suerte de Laocoonte se consideró enseguida un castigo por la violencia que él había demostrado contra el caballo sagrado. Pero para llevar a cabo eficazmente la estratagema del caballo, Ulises había dejado en la costa a su amigo Sinón, con las manos atadas y presentando todo el aspecto de una víctima que había escapado del sacrificio, como

## MITOLOGÍA

confesaba ser. El buen rey Príamo se sintió conmovido por la piadosa historia que Sinón le contó, ordenó que se cortaran sus cadenas y preguntó el propósito del caballo. Sinón contestó que era un objeto sagrado y que sería, si era llevado a la ciudad, una garantía de la protección de los dioses, como lo había sido antes el Paladio. Las puertas de la ciudad eran demasiado pequeñas, por lo que parte de la muralla se derribó, y el caballo avanzó triunfante hacia la ciudadela. Hecho esto, los troyanos, creyendo que los griegos habían abandonado el sitio desesperados, dieron paso a una festividad y regocijo general, que duró hasta la noche.

Cuando la ciudad se había quedado completamente en calma, y los habitantes, exhaustos por la excitación inusitada, estaban profundamente dormidos, Sinón se acercó al caballo y abrió una puerta secreta que había a un lado. Los héroes entonces salieron e hicieron una señal de fuego dirigida a la flota, que permanecía oculta en la vecina isla de Tenedos, y que ahora avanzaba despacio hacia la orilla. Las tropas desembarcaron y avanzaron silenciosamente hacia la ciudad, y luego siguió una espantosa mortandad, pues los sorprendidos habitantes caían en gran número ante los bien armados griegos. Finalmente, se prendió fuego a la ciudad por las cuatro esquinas y fue totalmente destruida. Príamo cayó a manos de Neoptolemo. La misma suerte cayó sobre el hijo de Héctor —no por nada de lo que él hubiera hecho, sino para que no pudiera crecer para vengar la muerte de su padre—. De los pocos troyanos que escaparon estaba Eneas, su padre Anquises y su hijo Ascanio. Llevando a su anciano padre sobre los hombros, Eneas huyó al monte Ida y de allí a Italia, donde se convirtió en fundador de una nueva raza.

Menelao se reconcilió con su ahora arrepentida esposa, Helena, y se la llevó de vuelta con él. Las mujeres troyanas de rango y belleza fueron distribuidas entre los héroes griegos como cautivas de guerra: Neoptolemo obtuvo a Andrómaca, la viuda de Héctor, y Agamenón se llevó a la hija de Príamo, Casandra. El extenso botín de los palacios del rey había sido dividido y se hicieron preparativos para el regreso a casa. Mientras que algunos —como, por ejemplo, Néstor, Idomeneo, Diómedes, Filoctetes y Neoptolemo— tuvieron viajes favorables y alcanzaron sus respectivas casas a salvo, otros, como Menelao, fueron conducidos aquí y allá por tormentas, que retrasaron su travesía durante años. Pero los héroes a cuya vuelta se concedieron los mayores influjos fueron Agamenón y Ulises.

Agamenón, volviendo tras una ausencia de diez años, encontró que su esposa, Clitemnestra, había en ese tiempo aceptado como marido a Egisto, un hijo de Tieste, y por tanto de un linaje maldito. Estos dos se propusieron llevar a cabo la muerte de Agamenón; éste, aunque advertido de sus designios por Casandra, cuyo poder profético la permitía prever el asunto, se prestó fácilmente a su propósito, aceptando inocentemente como verdadera la expresión de alegría de su esposa. Entró en el baño caliente que había preparado para él, pero al salir se encontró a sí mismo enredado en una pieza de tela que su esposa le arrojó sobre la cabeza. En esta condición e indefenso, fue asesinado por ella y Egisto; Casandra y muchos de sus seguidores perecieron con él. Su hijo menor, Orestes, con la ayuda de su hermana Electra, huyó a Focis, donde fue recibido con hospitalidad, y allí permaneció varios años, durante los cuales Egisto gobernó sobre Argos en el trono de Agamenón.

Unos pocos años después del asesinato de Agamenón un oráculo de Apolo le fue comunicado a Orestes, ordenándole que vengara aquel horrible hecho y prometiéndole la ayuda del dios. Sin ser reconocido llegó a Micenas, acompañado de su leal amigo Pilades, y allí se reveló a su hermana Electra, mientras que a su madre confesó ser un mensajero que había venido al conocer la muerte de su hijo Orestes. Viendo que tanto ella como Egisto se alegraron de la noticia, montó en cólera y la asesinó, mientras que su padre cayó a manos de Pilades.

Derramar la sangre de una madre era considerado como el peor de los crímenes en la Tierra, y aunque Orestes había llevado a cabo el hecho para vengar la muerte de su padre, y por instigación de Apolo, no fue suficiente para exculparle y no satisfizo a las malignas Erinias (Furias), que le persiguieron de país en país, no dejando paz a su palpitante

## MITOLOGÍA

corazón. Al llegar, en el transcurso de sus andanzas, a Delfos, Orestes se quejó ante Apolo de sus sufrimientos y el dios le dijo que podría esperar un alivio si podía alcanzar la antigua estatua de la diosa Artemisa de Tauro. La dificultad de la tarea consistía en que la costumbre de Tauro Artemisa era asegurar la inmolación de todos los extranjeros que se acercaban a su templo. Afortunadamente para Orestes, como sucedió, su hermana Ingenia tenía el oficio de sacerdotisa allí, habiendo sido llevada, como ya hemos visto, por la diosa en el momento en el que iba a ser sacrificada por su padre Agamenón. Al llegar al templo, Orestes, que estaba acompañado de Pilades, fue cogido, y habría sido sacrificado a manos de su propia hermana, de no haber sido porque un anciano reveló su relación. Él le contó todo lo que había pasado y cómo Apolo había ordenado que se llevara la estatua de la diosa. Con la ayuda de Ifigenia obtuvo posesión de la imagen y en su compañía volvió con ella a Grecia.

La tarea impuesta por Apolo fue cumplida, pero aún las implacables Furias continuaron persiguiendo al infeliz joven. Apolo entonces le aconsejó que continuara hasta Atenas y que allí pidiera un juicio en el Areópago, una corte designada para oír casos de asesinato, especialmente el asesinato de un pariente. (Ver *Erinias*.) La diosa Atenea apeló justicia en su nombre. Apolo le defendió en el juicio. Las Erinias asistieron como querellantes. Cuando se hubieron escuchado los cargos, y los dioses tenían que votar, resultó que estaban divididos a favor y en contra en número igual. El derecho de dar el voto de calidad fue reservado en esta ocasión a Atenea que, adelantándose, cogió una piedra blanca de votar y, colocándola entre los votos favorables a Orestes, declaró su legal absolución. Las Erinias se confesaron calmadas, desistieron de la persecución y desde ese momento disfrutaron del título de Euménides. (Ver *Erinias*.) Así absuelto, y purificado de las manchas del crimen, Orestes ascendió al trono de su padre Agamenón, en Micenas; se casó con Hermione, la hija de Helena y Menelao, y a la hora de su muerte le sucedió en el dominio de Esparta también.

Volviendo ahora a Ulises, le encontramos, mucho después de que los otros héroes hubieran vuelto a sus casas, todavía zarandeado por las tormentas, pasando grandes peligros, encontrando seres extraños y finalmente teniendo éxito en muchas desesperadas aventuras. Había abandonado Troya con una flota bien compuesta, ricamente cargada con un botín, y tras varias aventuras de menos importancia, en las que, sin embargo, perdió un número de hombres, alcanzó el país de los cíclopes —enormes gigantes de un solo ojo—. En una cueva que era la morada de uno de ellos, de nombre Polifemo, un hijo del dios del mar Poseidón, Ulises y sus compañeros de viaje tomaron refugio, mientras que dejaron sus barcos anclados junto a una isla vecina. Polifemo, que estaba ausente a la hora de su llegada, volvió con sus ovejas a la cueva. La primera cosa que hizo al entrar fue cerrar la entrada con una gran piedra, que no podrían haber movido ni cien hombres. La siguiente cosa fue, habiendo descubierto a los extraños, comerse dos de ellos para la cena, tras lo cual se quedó profundamente dormido. A la mañana siguiente, tras haber sacado a su ganado, volvió a colocar la piedra a la entrada de la cueva, para evitar que sus víctimas escaparan y la consiguiente pérdida de varias cenas. La historia del primer día se repitió durante los dos días siguientes, y a Ulises entonces se le ocurrió un plan de huida. Una vez que el gigante había tomado su acostumbrada cena, Ulises le ofreció vino, que tuvo el efecto de hacerle desear beber más. Su copa se llenaba constantemente, y Polifemo al fin se cayó indefenso, por el sueño y la borrachera. Viendo esto, Ulises, con la ayuda de sus compañeros, cogió una gran vara y, habiendo calentado al rojo vivo el extremo, lo introdujeron en el ojo del gigante y se lo quemaron. Polifemo se levantó furioso y, tras buscar a tientas en vano a sus ágiles enemigos, se dirigió a la entrada de la cueva, removió la piedra y se sentó en su lugar, determinado a no dejar escapar a nadie. Pero Ulises y sus compañeros se agarraron a la panza de una de las mayores ovejas dentro de la cueva, sabiendo que el gigante les dejaría salir sin impedimento. Y así fue; porque, tocando las ovejas cuando iban pasando se sentía bastante satisfecho. Ulises una vez fuera de la cueva y con lo que quedaba de su tripulación a salvo en el barco, gritó burlescamente al cíclope, diciéndole también su nombre. Polifemo entonces imploró a su padre, el dios Poseidón, que castigara a Ulises por lo que acababa de hacer. Fue en respuesta a sus rezos por lo que Ulises fue conducido de aquí a allí, detenido aquí y allí, y al fin, tras vagar durante diez

## MITOLOGÍA

años, y perder a todos sus hombres, llegó a casa con una pinta miserable.

De las aventuras que cayeron sobre él tras dejar el país del cíclope, las más importantes fueron las siguientes: Tras salir de Eolo, el rey de los vientos, y sufrir los infortunios ya relatados (ver *Eolo*), alcanzó la morada de la hechicera Circe (una hermana de Medea, se decía), cuyo primer acto fue transformar a sus compañeros en cerdos. Para Ulises sus encantos no tenían efecto. Él la obligó a devolver a sus hombres su forma humana. Cambiando su aspecto, Circe ahora mostraba un sentimiento cordial hacia Ulises, entreteniéndole a él y a sus compañeros de forma muy hospitalaria durante un periodo de un año, a cuyo fin ella le aconsejó que hiciera un viaje al mundo inferior, para preguntar a la sombra del profeta Teiresias la suerte que le esperaba. Actuando según su consejo, Ulises penetró a la región de Hades, vio y conversó con las sombras de algunos de sus anteriores compañeros en el sitio de Troya y luego volvió a Circe, que le dio buen consejo con respecto a su futuro viaje. En su viaje a casa pasó las Sirenas a salvo (ver *Sirenas*), pasó Escila el monstruo marino, con la pérdida de seis hombres, y luego, a pesar de las advertencias de Teiresias y Circe, tomó tierra en la isla de Trinacria, donde sus compañeros saquearon los rebaños sagrados del dios del Sol. Como castigo por esto fueron conducidos por una terrible tormenta a la costa de la isla que pertenecía a la ninfa Calipso, que le recibió con amabilidad, y por amor le retuvo como prisionero durante siete años.

Despreciando su amor y su oferta de inmortalidad, Ulises se sentó desconsolado junto a la orilla, pensando en su casa de Ítaca y deseando verla antes de morir. Los dioses, apiadándose de él, convencieron a Calipso para que le dejara irse. Se hizo una balsa y se hizo a la mar; pero Poseidón, todavía no calmado por el mal hecho a su hijo Polifemo, levantó una tormenta que destruyó la pequeña embarcación, y habría hecho a Ulises perecer de no haber sido por la ayuda a tiempo de la ninfa del mar Leucotea. Nadando hasta tierra, se encontró en la isla de Corfú, y fue descubierto en la costa junto a la hija del rey, Nausicaa, y entretenido hospitalariamente por el rey, Alcinoos, a quien relató sus aventuras. Tras recibir muchos y costosos regalos, fue conducido a casa a Ítaca en un barco bien tripulado. Allí encontró a su esposa, Penélope, todavía fiel a él, a pesar del incesante cortejo de todos los príncipes de las islas vecinas en el curso de la larga ausencia de su marido.

Su hijo, Telémaco, que era un niño cuando lo había dejado, era ahora un hombre y, acabando de llegar de un viaje en busca de noticias sobre su padre perdido, estaba en la casa de un pastor cuando llegó Ulises y oyó la historia de cómo los pretendientes de Penélope estaban vejándola y consumiendo las posesiones de su marido. Ulises y su hijo aparecieron entre ellos disfrazados, suscitaron una pelea y, con la ayuda de Atenea, los mataron a todos. Luego tuvo lugar el conmovedor encuentro con su esposa. Tras apagar una insurrección levantada por los amigos de los pretendientes muertos, Ulises pasó el resto de su vida reinando pacíficamente sobre su reino de la isla de Ítaca.

## RÓMULO Y REMO

Los romanos no tenían héroes en el sentido que damos a esa palabra de un estudio de las leyendas griegas. Rómulo y Remo, es cierto, tienen un carácter legendario, que se puede comparar en algunos aspectos con el de varios héroes griegos. Eran los hijos de un dios (Marte) y una virgen vestal. Fueron expuestos a la muerte a la hora de su nacimiento, fueron amamantados por una loba y fueron cuidados y educados entre los pastores. Al llegar a la edad adulta, volvieron para reclamar su herencia y fundaron la ciudad de Roma; Rómulo le dio este nombre por el suyo. Instituyeron los festivales Palilia y Lupercalia, el último para conmemorar que habían sido alimentados por una loba. Establecieron el

## MITOLOGÍA

sacerdocio de los Hermanos Arval. Remo, menos afortunado en sus aventuras, fue asesinado. Su hermano Rómulo fue al fin llevado en cuerpo al cielo en presencia de la gente, en el curso de una tormenta de truenos y rayos. Una simple cabana en la colina palatina aún se conservaba con veneración como el santuario de Rómulo. Pero la demanda de la verdad histórica, o su aspecto, era demasiado fuerte en Roma como para permitir un embellecimiento poético de la historia, tal como se habría experimentado en Grecia.

## HORACIO COCLES

Las antiguas baladas romanas cantaban al valiente Horacio, que había luchado tan bien en las viejas guerras levantadas por la familia real exiliada y sus partidarios. Una estatua de oro de él estaba en el mercado, y junto a ella se ofrecía un sacrificio en su memoria. Tales honores eran los mismos que se señalaban para los héroes griegos. Pero la historia de las hazañas de Horacio requería, sin embargo, el verdadero carácter legendario, y fue probablemente aceptada por la gente con más orgullo que sentimientos piadosos.

LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA Y LA ANTIGUA MITOLOGÍA  
ALEMANA

A diferencia de sus parientes arios —los griegos— los teutones no eran un pueblo literario. Sus cuentos míticos no quedaron registrados en los libros, sino en la memoria. Y la cristiandad, representada por los predicadores y por Carlomagno mismo, hizo lo que pudo por destruir la raíz y las ramas del paganismo teutónico. De ahí que de los mitos de los dioses y héroes de esas grandes naciones que, en tiempos precristianos, habitaron los territorios ahora incluidos bajo el nombre general de Alemania, no se haya dado ningún recuento sistemático y completo hasta los tiempos modernos.

Los antiguos germanos eran de la misma raza que la gente de Noruega, Suecia y Dinamarca. Su lengua era esencialmente la misma. Tenían las mismas costumbres sociales y domésticas, y la misma religión. Además, durante el tiempo en el que la cristiandad se estaba extendiendo por Alemania y Escandinavia, estaba teniendo lugar el éxodo de los escandinavos que terminó en la colonización de Islandia, o Tierra del Hielo, como también fue llamada por sus descubridores a mediados del siglo IX. Allí, «al borde», como dice el doctor Dasent, «del círculo polar», los vikingos establecieron sus pequeños territorios independientes o repúblicas; separados de los sacerdotes cristianos, y desdeñando a los reyes continentales que estaban imitando las costumbres de los nuevos tiempos, los escandinavos de Islandia conservaron, durante cinco siglos más, la fe pura de sus antepasados.

## MITOLOGÍA

Finalmente, parece haber habido menos antagonismo, menos fricción, entre las dos rivales religiones —odinismo y cristianismo— en Islandia que en ningún otro país. Sus sacerdotes cristianos parecían haber sentido la lealtad de los niños hacia su antigua fe, que estaba entonces desapareciendo. De ahí, en cierta medida, la completa y sistemática forma en la que los islandeses fueron capaces de dejar un recuerdo permanente de su mitología. Fue un sacerdote cristiano —Sigmund Sigfusson— quien, a mediados del siglo XI, compuso la compilación de poemas míticos conocidos como la antigua *Edda*. Al siglo siguiente pertenece la *Edda* moderna, que es simplemente una versión en prosa de esas partes de la primera obra que cuentan la creación del mundo y del hombre, y la generación, aventuras, funciones y último destino de los dioses. Como cosmogonía y teogonía esta *Edda* o, como podría parafrasearse la palabra, *Cuentos de la abuela*, es tan completa incluso como su prototipo griego, la *Teogonía* de Hesíodo. Y como registro y expresión de la vida espiritual de esos teutones, que también fueron los progenitores de la raza inglesa, es, o seguramente debería serlo, incomparablemente más interesante.

## LA CREACIÓN

En el *Edda* en prosa, Ginkí, el sabio rey, viaja en busca de conocimiento a la región del pueblo Asa, los dioses escandinavos, cada uno de los cuales facilita al visitante algo de información. La cosmogónica historia así recompuesta se corresponde cercanamente en los puntos principales con lo que contenía el poema de Hesíodo; mientras sus detalles especiales, tono y color son la expresión de condiciones climáticas especiales. Donde ahora está la Tierra no había al principio, dice el *Edda*, ni arena, ni mar, ni hierba, sino sólo un espacio vacío (Ginnungagap), en cuya zona norte se extendía la región de la neblina, el hielo y la nieve (Niflheim), y en su lado sur la región del calor y la luz del Sol (Muspelheim). Los aires cálidos de la tierra del Sol hicieron que se derritiera el hielo y que cayera sobre Ginnunga-gap, y de la materia así acumulada surgió el gigante Ymir, antecesor de Reimthursen, Rime o Frost —gigantes—. Ymir es alimentado con la leche de la vaca Audhumbla, cuyo nombre, como puede observarse en el *Zendavesta*, significa «vaca» y también madre-tierra. La vaca vivía de chupar los bloques de hielo y de tanto chupar se produjo Bori, que se parece al creador del mundo y que es el padre de Bor, que era el padre de Odín. Los hermanos de Odín eran Wili y We, y justo como en Hesíodo las deidades Zeus, Poseidón y Hades suplantaron a Cronos, así los hijos de Bori derrocaron y sucedieron a la primitiva dinastía de Ymir y los gigantes del hielo. También la muerte de Ymir se describe de una forma similar a la de Cronos. Su carne se convierte en la tierra; su sangre, en el mar; su calavera, en los cielos, mientras que su cerebro flota en forma de nubes. Los cielos están sujetos por cuatro enanos —Austri (Este), Westri (Oeste), Nordri (Norte) y Sudri (Sur)— y las estrellas que hay en él son las chispas de la tierra de fuego de Muspelheim. El nuevo mundo así creado fue llamado Midgard, como si se hubiera colocado a mitad de camino entre las tierras del hielo y las del fuego. Para proteger a éste y a sus habitantes de los gigantes, que vivían en Jótunheim, su hermano Odinand lo rodeó con una valla hecha con las cejas de Ymir. Se decía que incluso los habitantes habían sido producidos a partir de dos piezas de madera que los hermanos encontraron flotando en el mar y que se convirtieron en un hombre, a quien llamaron Ash, y una mujer, a quien llamaron Embla.

De este mundo intermedio, o Midgard, salió el Olimpo escandinavo, o Asgard, donde habitaba el pueblo Asa —Odín y los doce Aesir—. Contenía dos mansiones: Gladsheim para los dioses y Vingolf para las diosas. También estaba Walhalla, donde Odín colocó a la mitad de los héroes muertos en batalla, mientras que la otra mitad fue recibida por Freija, la esposa de Odín. Además de las ya mencionadas estaban, como dice el *Edda*, otras residencias, tales como Elfheim, donde vivían los elfos; Breidablick, donde moraba el brillante y bello Baldur, que se veía de lejos; Himinbiorg, o la torre del cielo del dios del trueno Thor, y Valaskialf, desde donde Odín podía ver a todos los dioses y hombres. Los



## MITOLOGÍA

dioses también se reunían en consejo diario bajo las ramas del árbol Yggdrasil, una de cuyas ramas crecía en Asgard, la segunda en Niflheim y la tercera en el reino de Hela, o Muerte, y su camino hacia allí se extendía sobre el brillante puente de Asa, o Bifraust, o Arco Iris, que se decía que lo quemaba todo, para mantener alejados a los gigantes del hielo de Jóttunheim. Finalmente, el

## MUNDO INFERIOR

Estaba gobernado por la diosa Hel, a la que estaban consignados todos los que no habían muerto en batalla. Estaba tan lejos que Sleipnir, el rápido caballo de Odín, tardaba nueve noches en alcanzarlo. El río Giól —el Estigia escandinavo— rodeaba este mundo inferior por cada lado. Nastrand era el nombre del peor punto en el infierno escandinavo. Sus tejados y puertas estaban entrelazados con siseantes serpientes, expulsando veneno, que los perjuros y asesinos estaban obligados a vadear por la vía del castigo.

## LOS AESIR

Tenían sus tronos en Gladsheim y eran doce en total. Se llamaban: Thor, Baldr, Freyr, Tyr, Bragi, Hódr, Heimdall, Vithar, Vali, Ullr, Ve y Forseti. Así, con Odín, el «Todopoderoso», cuyo trono estaba por encima de los otros doce, los grandes dioses del Panteón escandinavo eran trece en total.

MITOLOGÍA



Lámina XXXV.



Frigg

Lámina XXXVI.

## ODIN

(Lámina XXXV)

El origen físico de la idea de Odín es evidente, primero, por el significado de su nombre y, segundo, por los varios atributos asignados a él. La palabra Odín es simplemente otra forma de Woden, o Wuotan, que Griram conecta con el latín *vadere*. Es así el soplo de vida o el aire del cielo, y como tal corresponde al Hindú Brahmán = Atman (alemán, Athem), o la vida y energía siempre presente. Su equivalente griego es, por supuesto, Zeus, del que se habla también como Todopoderoso. El nombre Zeus deriva de una raíz que significa «brillar», y así el rey del griego Asgard fue originariamente «el éter resplandeciente». Era natural que Odín, como personificación del cielo azul, gobernara las nubes de la lluvia y la

## MITOLOGÍA

luz del Sol; de ahí que Odín, como el causante de la lluvia, se corresponda con Zeus Ombrios (el lluvioso Zeus), mientras que como dios de la luz es meramente el Febo o Apolo escandinavo, que con su lanza —los rayos del Sol— dispersa la oscuridad. Como dios del cielo, y dios del aire en movimiento, fue invocado como protector de los marineros. En este aspecto se corresponde o es equivalente a Thor. Pero este intercambio de funciones es tan distinto de la mitología escandinava como de la griega. Finalmente Zeus y Odín se parecen uno a otro por su paso de seres puramente físicos a seres espirituales. Odín, el omnipresente éter, se convierte en el omnipresente y sabio espíritu, el padre de todo. Y como Zeus es el padre de las Musas, así Odín es el padre de Saga, la diosa de la poesía. Los dos cuervos que estaban apoyados en los hombros de Odín, y cada mañana le traían noticias de lo que estaba pasando en el mundo, se llamaban Hunin y Munin: Pensamiento y Memoria. Memoria, o Mnemosina, era la madre de las Musas griegas. Hay rastros de la adoración a Odín incluso en los tiempos actuales. En una de las islas Orkney hay una piedra de Odín, en cuyo agujero la gente supersticiosa pone las manos, testificando su más solemne juramento. Se dice que el nombre de la isla de Heligoland derivó de Odín, que también se llamaba Helgi (*der Heilige*), o el Santo. «El carro de David (La osa Mayor)» como ahora lo llamamos, se llamó también Carro de Odín, y la «Vía Láctea» también se conoció como Vía de Odín. A diferencia de Zeus —el todopoderoso griego— Odín fue también un dios de la guerra. De aquí que, como ya hemos observado, recibiera en Walhala la mitad de los héroes asesinados en la batalla.

Las dos diosas *Frigg* y *Freija*, que en momentos diferentes se consideraron esposas de Odín, parecen ser simplemente una un desarrollo de la otra. De todas las diosas Frigg fue la mejor y más querida para Odín. Se sentaba en el trono junto a él y vigilaba el mundo. Lo sabía todo y ejercía un control sobre la cara entera de la naturaleza. En la lámina XXXVI se la representa sentada con la rueca de oro que utilizaba para hilar junto a ella. Le ayuda su doncella Full o Fulla. Freija era también una diosa que presidía la sonriente naturaleza, enviando sol, lluvia y cosecha. Era además una diosa a cuyo cargo pasaban los muertos. Como ya se ha dicho, la mitad de los héroes que caían en la batalla pertenecían a ella. Está representada en la lámina XXXV, conduciendo un carro tirado por dos gatos.

En la lámina XXXV Odín está representado sentado en su trono y acompañado por los cuervos Hunin y Munin, y los dos perros.

## THOR

## (Lámina XXXVIII)

También llamado Donar, simplemente significaba el Tronador —*der Donnerer*—, y moraba en la bóveda celestial. Como se decía que era el hijo de Odín, o del cielo, es evidente que, como en el caso del Todopoderoso, tenía un origen puramente físico. Como el dios del trueno y el rayo Thor se parece a Zeus, y como los truenos de Zeus eran forjados por el dios herrero Hefestos, que moraba por debajo del suelo, así el martillo de Odín fue forjado por los Dwarves (*zwerge*), o elfos negros, que moraban dentro de la tierra. A Thor se le representa conduciendo por las nubes en un carro tirado por dos cabras. Entre los paganos escandinavos, el martillo de Thor gozaba de tanto respeto como la cruz de Cristo entre los cristianos. Lo tallaban en las piedras de sus tumbas y también lo forjaban en madera, o hierro, para colgarlo en sus templos. Thor, bajo el símbolo del martillo, era invocado como la deidad que hace fructíferos los matrimonios. Era también el dios de la tierra y del fuego.

Como dios del cielo, Thor es idéntico a Odín de forma muy parecida a como es Vishnu

## MITOLOGÍA

con Indra. Mientras que la otra gente de Asa cabalgaba a su lugar de reunión, Thor iba a pie: el dios caminante, como lo es Vishnu, que atraviesa el cielo de tres pasos. Thor es quizá idéntico al dios gaélico Taranis, cuyo nombre tiene un sonido parecido a la palabra trueno en la lengua celta escocesa. Thor también se identificó con el dios eslavo Perkunes, o Perune, cuyo nombre, según una bien conocida ley de evolución fonética, se piensa que está relacionado con la palabra trueno en griego: Keraunos.

En la lámina XXXVIII se representa a Thor conduciendo su carro tirado por dos cabras, con su martillo levantado para golpear.



Freija

Lámina XXXVII.

## MITOLOGÍA



Thor

Lámina XXXVIII.

## BALDR

Significa el dios brillante. Su hijo Brono significa la luz del día, en la teogonía anglosajona. Su casa se llama Breidablick —el lejano o el que brilla mucho—, y el nombre evidentemente conlleva una idea similar a la sugerida por palabras griegas tales como Eurifasa, Eurinome y Eurídice. La historia de Baldr —el más adorable y conmovedor, no sólo en la mitología escandinava, sino en cualquier otra— no deja duda alguna en cuanto a su origen físico y significado. La alegría del mundo en presencia de Baldr significa sólo la alegría inspirada por la luz del Sol. El solemne juramento hecho por todos los seres vivos de no herir al dios brillante, y su consternación a la hora de su muerte, sólo significan la penumbra de los climas del Norte durante los meses de invierno, cuando, en términos de la lengua concreta de la raza primitiva, Baldr, o el Sol, estaba muerto.

El mito dice que el muérdago era el único que no había jurado no herir a Baldr, que Loki descubrió el hecho y luego dirigió a Hódr —el dios ciego de los meses invernales— para dispararle una de sus varas. El muérdago es otra forma del espino que Odín utilizó para dormir a la doncella de la primavera, Brynhild, del espino del persa Isfeudyar, o de colmillo

## MITOLOGÍA

del jabalí que mata al brillante y primaveral Adonis. Loki, se decía, huyó de la ira de los dioses, se convirtió en un salmón, fue luego cogido por ellos en una red y bien atado hasta el ocaso de los dioses —o, en terminología cristiana, hasta el día juicio—. El desafortunado Hódr fue asesinado por el hijo de Odín, Bali, cuya casa estaba entre los sauces y la hierba seca.

## FREYR

**(Lámina XXXIX)**

También se le llama Fro. Las funciones que se le adjudicaron son otro ejemplo de ese intercambio o solapamiento al que nos hemos referido anteriormente, y que parece explicarse por la hipótesis de que grupos enteros de seres mitológicos son en realidad epítetos personificados en una misma cosa. Así Freyr, como la causa de lo fructífero, es meramente el cielo iluminado por el Sol y que contiene el aire que respiramos al igual que Odín. Como Odín, es el patrono de los viajeros del mar. No sólo se repite Freyr, por así decirlo, en Odín, sino también —si no en el dios mismo, entonces en su sirviente, Skirnir— en los héroes de la saga volsunga y nibelunga, Sigurd, Sigmund y Gunnar. Y como Sigurd sólo podía ganarse a la doncella Brynhild montando por el fuego encendido que rodeaba y protegía su morada, así, por la misma hazaña, Skirnir debe ganar a Gerda para su dueño. En tiempos posteriores, cuando la antigua religión había cedido ante el cristianismo, y sus mitos se explicaban por el método euhemérista, se afirmó que Freyr había sido sólo un rey sueco, cuyos dolientes subditos enterraron su cuerpo en una tumba magnífica, a la que, durante tres años enteros, continuaron llevando regalos, como si Freyr estuviera aún vivo.

Este Euhemerismo es, sin embargo, inconsistente con la mayoría de todas las fuentes de autoridad, las *Eddas*. En los *Edda* de Dasent, Freyr aparece descrito como el dios de la lluvia, el brillo del sol y los frutos —como Odín, de hecho, pero con otra forma—. Su esposa era Greðr, cuya belleza —cuando la vio dejando la casa de su padre y esparciendo un brillo por el aire y por el mar— cautivó al dios, que no descansó hasta que la consiguió.

En la lámina XXXIX está representado Frey montando un jabalí salvaje por el aire, a una velocidad mayor que la de un caballo. Algunas veces iba también montado en un carro. Para cruzar el mar también usaba un barco.

## TYR

También llamado Ziu y Saxnot. Nuestra palabra Martes es un recuerdo de su nombre. Una vez más, este dios parece ser un ejemplo de la personificación de un epíteto. Ziu es idéntico a la raíz sánscrita *Dyus*, a la griega *Zeus* y la latina *Deus* —que significan «brillo»—. Tyr, por tanto, es otro dios brillante. Es predominantemente el dios de la guerra y de los deportes atléticos. «Está bien que los luchadores le llamen.» Tyr tenía sólo una mano, la otra se la había arrancado el lobo Fenris, cuando el dios la había metido en la boca del monstruo como prenda de seguridad, cuando el lobo se dejó atar en la red que le sujetaría

hasta el día del juicio.

## BRAGI

Es el dios de la poesía y la elocuencia. «Es famoso por la sabiduría y es el mejor en los trabalenguas y discursos astutos.» Una especie de duplicado de este dios era su esposa Iduna, que moraba en el mundo inferior. Se habla de ella en términos que recuerdan la descripción hindú de Ushas —Eos— o de la diosa Daure, porque como Ushas —el Amanecer— hace al mundo joven cada nueva mañana, así se dice que Iduna conservaba en una caja las manzanas de oro que comían los dioses y que les hacían rejuvenecer.

## HEIMDALL

Era el guardián del puente Bifrost, que conducía al mundo inferior. El sonido del cuerno de Heimdall se oye por el mundo y será la señal de la gran batalla entre los dioses en el día de su final, u ocaso. El nombre de su caballo, Gulltopr (Goldropf, o yegua de oro), le conecta con los dioses del Sol y los caballos del Sol de la mitología clásica. Heimdall era un guardián tan astuto que podía incluso oír la hierba crecer en la tierra y la lana crecer en el lomo de las ovejas.

Vithar era el siguiente en fuerza a Thor. Como el «ocaso», o *Götterdämmerung*, Vithar destruirá al lobo Fenris, el devorador de los dioses, colocando un pie sobre la mandíbula inferior del monstruo y empujando hacia arriba la superior —así separándolas por la mitad—. Ulle es el dios de la caza, un arquero hábil y un rápido corredor con zancos. Como Bragi e Iduna, Mimir es la deidad de la sabiduría y el conocimiento. Moraba junto al fresno Yggdrasil, bajo cuyas raíces brotaba el pozo de la sabiduría, el pozo de Mimir, de cuyas aguas bebía él su ración diaria.

Loki moraba en la tierra de los muertos. Era el hijo del gigante Farbanti, cuyo deber era pasar en la barca a los muertos por las aguas del mundo inferior. Loki tenía tres hijos tan crueles y odiosos como él mismo, que siempre estaban llenos de maldad. Uno era el enorme lobo Fenris (lámina XL), que, en el último día, se acercará a la escena de la batalla, arañando la tierra con su mandíbula inferior y el cielo con el hocico. El segundo era la serpiente Midgard, la serpiente que Odín arrojó al mar, donde el monstruo creció hasta alcanzar tal longitud que abrazó el mundo entero con sus vueltas. El tercero era la diosa Hel, que era medio blanca y medio azul, y que vivía delicadamente en el cerebro y médula de los hombres.

Hel es, de hecho, esa terrible diosa hindú Kali, que, en los días modernos, ha degenerado en Doorga, que tiene un carácter bastante conmovedor e interesante. Loki estaba en la base de todo el mal que había sucedido en la sociedad de los dioses. El carácter de este dios, y su cercana relación con un personaje que figura visiblemente en la teología moderna, están bastante bien indicados en el siguiente proverbio, con sus equivalentes en alemán y español: Loki er or bøndum —der Teufel ist frei gelassen— (el demonio está suelto).



MITOLOGÍA



Freyr

Lámina XXXIX.



El lobo Fenris

De los casi incontables seres que figuran en la mitología escandinava no podemos decir más que un poco. Como los grandes dioses, parecen ser representantes de los poderes del bien y del mal de la naturaleza. Entre ellos están los Elfos (Alfen, Elfen), que viven en Altheimr (Elf-home). Su rey es el Erlkónig (Elfen Kónig). En las horas nocturnas vienen en bandadas a bailar en la hierba y dejan, según la creencia popular, sus huellas en forma de anillos encantados. Los enanos (Zwerge), cuyo padre se llama Ivaldr, moraban en el interior de las colinas. A ellos pertenecen las piedras preciosas y los metales, que trabajan con gran habilidad, como lo demuestran sus obras. Como guardianes de tesoros escondidos, eran favorecidos por los buscadores de los mismos con una cabra negra y un gallo negro. Al eco los islandeses lo llaman Dvergmaal-Zwergsprache, o voz del enano. Los seres malignos que robaban la luz cada noche, y el verano cada año, eran llamados gigantes. Entre éstos estaban los Reifriesen (Hrimthursen), que traían el invierno. El gigante Hrungrnir tenía la cabeza y el corazón de piedra, y una gigante, madre de Gmir, tenía novecientas cabezas. Otra gigante era Thiassi, que mató a Thor y arrojó sus ojos al cielo, donde brillaron desde entonces como estrellas. En el extremo norte estaba el gigante Hresvelgr, que con el movimiento de sus alas causaba el viento y la tempestad, y en este aspecto se parece al pájaro gigante de la obra budista *Naganan-da*, que levanta las olas del mar con el aleteo de sus alas. En el extremo sur estaba Surtr, cuya espada ardiente guardaba las fronteras de Muspelheim. Junto a éstos estaban los Trollweiber (*troll arvis*), fantasmas de la tierra de los muertos, que en las noches oscuras cabalgaban a la tierra en un lobo con bridas de serpientes. Los tres Nornen eran los Hades escandinavos. Las valquirias eran bellas doncellas que se paseaban por los campos de batalla, despertaban a los héroes muertos con un beso y dirigían sus almas para que lucharan y bebieran cerveza como antiguamente en la feliz Valhalla.

## EL CUENTO DE LOS VOLSUNGOS Y LOS NIBELUNGOS

*La saga Volsunga y la Nibelungalia se diferencian en muy poco, aparte del nombre. Una es la forma escandinava y la otra la forma alemana de un mismo mito de la naturaleza, o épica. Según los teóricos del mito solar, esta épica sirve al propósito común de todas las naciones arias: en India se conocía bajo los nombres de Ramayana y Mahabharata; en Grecia como la iliada y la Odisea; en nuestras tierras más al norte, como el Cuento de los Volsungos y de los Nibelungos, y en Inglaterra, como el Cuento del rey Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda. Por muchas objeciones que se puedan poner contra la explicación de estas historias como «mitos solares», es bastante indiscutible que los muchos incidentes en todos ellos coinciden exactamente. No es demasiado afirmar que para apreciar completamente el espíritu de estas grandes épicas del mundo, el investigador debe poseer algún conocimiento de los otros coordinados con él. Pero no sólo los numerosos incidentes de las épicas del Norte coinciden con los de la Iliada y la Odisea, sino que incluso contienen episodios que corresponden en todo excepto en el nombre con los argumentos de tragedias griegas. Gudrum, por ejemplo, es la Medea escandinava. Ahora procederemos a dar un ligero resumen de la Saga Volsunga.*

Volsung era el hijo de Rerir, el hijo de Sigi, el hijo de Odín. Volsung estuvo durante siete años en el vientre de su madre, y se decía que o el joven besaba a su madre o moriría. Volsung tenía una hija llamada Signy, que estaba casada con Siggeir, rey de Gothland. Durante la celebración de un matrimonio en la casa volsunga, y mientras el pueblo estaba sentado alrededor del fuego, entonces entró un anciano envuelto en una capa, que clavó una espada en un tronco de madera hasta la empuñadura, prediciendo grandes cosas del héroe que fuera capaz de sacarla de allí, e inmediatamente desapareció.

## MITOLOGÍA

El anciano era Odín y la espada era la espada Gram, que tenía su igual en la espada de Chrysaor, en la Durandal de Rolando y en la Excalibur del rey Arturo. Y lo mismo que sólo Teseo podía levantar la enorme piedra y nadie más que Ulises podía disparar su propio arco, así entre los héroes reunidos sólo Sigmund, el hijo de Volsung, pudo sacar a Gram.

Volsung fue después asesinado en la tierra de Siggeir; después Sigmund vengó la muerte de su padre, matando a los hijos de su cuñado Siggeir. Después de esto, volvió a su propia tierra y se casó con Borghild, de la que tuvo dos hijos, Helgi y Hamund. Pero Sigmund no fue más constante en sus amores que otros héroes de los que leemos en la literatura clásica. Se enamoró de Hjordis, de la que estaba enamorado el hijo del rey Hunding. Entre los dos héroes se produjo una lucha, en la que apareció el hombre de un solo ojo con una capa azul, y un escrito en la mano; entonces Sigmund fue asesinado. El agonizante Sigmund confortó a su esposa Hjordis y le confió su espada Gram, deseando que la guardara para el hijo que había de nacer. «Y ahora», dijo él, «estoy muy cansado a causa de mis heridas y voy a ver a nuestros parientes que se han ido antes que yo.» Así Hjordis se sentó junto a él hasta que murió al amanecer.

Hjordis después se casó con Hialprek, rey de Dinamarca, un personaje que se corresponde con el Layos griego y con Acrisio. En la corte de Hialprek nació Sigurd, el hijo de Hjordis y Sigmund —el héroe favorito de la mitología escandinava—. Sigurd aprendió todas las artes y ciencias de Regin, el astuto herrero, que era también hermano del otro asesinado por Odín, y de la serpiente —o gusano— Fafnir, que guardaba los tesoros de oro que, según la teoría solar, significa el alegre y revivificante brillo del Sol, siendo Fafnir mismo el poder maligno, la nube o la oscuridad que roba la luz. Regin deseaba asegurar el tesoro para él mismo y forjó una espada para que Sigurd matara a la serpiente con ella. Pero se deshizo en pedazos al primer golpe y Sigurd, despreciando la obra de Regin, recogió los fragmentos de su espada paterna Gram y los juntó. Gram resistió todas las pruebas. Sigurd la clavó, justo hasta la empuñadura, en el yunque de Regin y, tras esto, dividió en dos un tronco de madera, que estaba en la superficie de la corriente, que así cedió ante el filo que permaneció intacto. Sigurd mató a Fafnir y obtuvo el tesoro; después mató a Regin, que quería poseer todo el tesoro diciendo que el arma forjada por él había conseguido realmente la victoria. Después de eso Sigurd fue a liberar a la Valquiria Brynhild, según el mito solar la Doncella de la Primavera, a la cual espera con ansiedad la fría tierra. Brynhild sigue sumida en el sueño al que había sido empujada por el espino de Odín —es decir, por el espino, o frío, o helada del invierno.

Sigurd, como sus parientes míticos en las historias escandinavas y griegas, era desleal en sus amores. Se enamoró de Gudrun, la hermana de Gunnar, y eso, también, a pesar de las escenas de amor y discursos de éste con Brynhild, por cuya belleza la *Saga Volsunga* no está quizá igualada por ninguna otra historia épica. Brynhild había jurado casarse sólo con el hombre que pudiera atravesar cabalgando el fuego que rodeaba su morada. Gunnar no pudo hacerlo, pero Sigurd lo hizo en la forma de Gunnar, tras lo cual Brynhild aceptó casarse con él. Pero Gudrun, en su triunfo, reveló el secreto, y lo mismo que Oenone procuró la muerte del desleal París, y Deyanira la del inconstante Hércules, así Brynhild urdió la muerte de Sigurd. Brynhild también, como otra Deyanira, muere de pena en la pira funeraria de su marido. Luego, Gudrun, también apenada por Sigurd, deja su casa; pero se casa con Atli, rey de Hunland. Parece que este Atli debe ser otro nombre de los poderes de la oscuridad, porque invitó a los hermanos de su esposa a su corte, para que pudiera coger el tesoro de oro, «el brillo del sol», que habían recibido de Sigurd. Estos tesoros los habían enterrado los hermanos en el río Rhin y habían luego continuado su camino hasta Hunland, aunque sabían bien que estaban destinados a volver. La escena en la que los hermanos son asesinados por el traidor Atli no es superada por ninguna historia de lucha en poder y terror, excepto, quizá, por la de Mahabharata, que describe la lucha final en el campo de batalla de Hastmapur. Luego sigue la venganza de Gudrun por la muerte de sus hermanos; al igual, como ya hemos dicho, que la Medea escandinava, mató a sus propios hijos y a los de Atli.

Pero no podemos seguir hasta el final estas tragedias, en las que los diferentes

## MITOLOGÍA

parientes murieron unos a manos de otros, en obediencia a ese severo e inevitable destino que en estos cuentos parece estar personificado en la figura de Odín, y se asoma tan terriblemente en el fondo de los dramas de Sófocles y Esquilo.

En conclusión, recomendaríamos al investigador que leyera la traducción de la *Saga Volsunga*, recientemente publicada por los señores Morris y Magnusson, como también la traducción del doctor Dasent de la *Prosa Edda*. Los que saben alemán pueden también consultar *Die Götter der deutschen und Nordischen Völker*, de Wilhelm Mannhardt, publicado en Berlín en 1860. Para una exposición exhaustiva de la teoría del «mito solar» parecido a los temas relacionados en el presente resumen, y de los mitos arios en general, recomendamos al estudioso la obra del Rev. George W. Cox *La mitología de las naciones arias*.

## LA MITOLOGÍA Y RELIGIÓN DE LOS HINDÚES

EN sánscrito los mitos comunes a las naciones arias se presentan, quizá, en la forma más simple. De aquí el valor especial de los mitos hindúes en un estudio de mitología comparada. Pero sería un error suponer que los mitos de los griegos, latinos, eslovenios, escandinavos, antiguos germanos y celtas derivaran de los hindúes. Porque los mitos, como las lenguas, de todas estas diferentes razas, de las hindúes incluidas, derivan de una fuente común. Griego, sánscrito, latín, etc. no son más que modificaciones de una lengua aria primitiva que hablaban los primeros «arios» antes de que se separaran de su lugar originario en el centro de Asia, para formar nuevas nacionalidades en India, Grecia, Norte de Europa, Europa central, etc. La lengua sánscrita no es pues la madre, sino la hermana mayor de la griega y otras lenguas relacionadas, y la mitología sánscrita o hindú es, de igual forma, sólo la hermana mayor de las otras mitologías arias. Es por razón del descubrimiento de este origen común de las lenguas por lo que los eruditos han podido tratar la mitología de forma científica. Por ejemplo, muchos nombres ininteligibles en griego se explican por el significado de sus equivalentes sánscritos. Así, el nombre del principal dios griego, Zeus, no tiene significado en sí mismo. Pero el dios del cielo griego Zeus evidentemente se corresponde con el dios del cielo hindú Dyaus, y esta palabra deriva de una raíz *dyu*, que significa «brillar». Zeus, pues, el *theos* griego y el *deus* latino, significaba originariamente «el éter brillante». De forma similar otros nombres griegos se explican por sus equivalentes o palabras afines en sánscrito. Así el nombre de la esposa de Zeus, Hera, deriva de una raíz sánscrita *svar*, que originariamente significaba el brillante cielo: la diosa misma fue primeramente el brillante aire. Atenea se refiere a nombres sánscritos que significan la luz del amanecer, y Erinis procede del sánscrito *Saranyn*. En el Panteón hindú hay dos grandes clases de dioses: el Védico y el Brahmánico. Los dioses védicos pertenecen a los tiempos más antiguos, aparecen obviamente como poderes elementales y son tal como hubieran sido alabados por un pueblo simple, no instruido, y agrícola. La religión brahmánica fue, en gran parte al menos, un desarrollo refinado de la anterior, y fue gradualmente desplazando la forma más simple de adoración del vedismo en una época tan antigua como quince siglos o más antes del nacimiento de Cristo. Cinco o seis siglos antes del último acontecimiento, el dissent, bajo el nombre y forma de budismo, se convirtió en la principal religión de la India; pero en unos diez siglos el brahmanismo recobró su antigua posición. El budismo ahora no tiene más que unos pocos seguidores en la India. Sus principales devotos están en Burmah, Siam, Japón, Tíbet, Nepal, China y Mongolia, y sus

seguidores, en el momento actual, quizá superan en número a los de todas las otras religiones juntas.

## LOS DIOS VÉDICOS DYAUS

Era, como ya hemos indicado, el dios del cielo brillante y su nombre estaba conectado con el de Zeus por la raíz *dyu*. Como tal, Dyaus era el dios de la lluvia hindú, es decir, principalmente el cielo del que caía la lluvia. Es evidente que el nombre del dios y el nombre del cielo eran intercambiables, por expresiones clásicas tales como «Zeus llueve» (es decir, el cielo llueve), que significaba una atmósfera húmeda. En tales expresiones no hay apenas ninguna sugerencia mitológica, y el significado del nombre Dyaus, como el de los nombres de Ouranos y Kronos en griego, siempre permanecieron demasiado transparentes para que se convirtieran en el núcleo de un mito. El epíteto *Dyaus pitar* es simplemente *Zeus pater* — Zeus padre—, o, como se escribe en latín, Júpiter. Otro de sus nombres, *Janita*, es el término sánscrito para indicar *genitor*, un título que se aplica a Zeus en calidad de padre o productor. Dyaus finalmente dio lugar a su hijo Irfdffa.

## VARUNA

Es también un dios del cielo: de acuerdo con otra versión, un dios del agua. El nombre deriva de *Var*, cubrir o abovedar, y Varuna significa la bóveda del cielo. Aquí, entonces, parece que encontramos una pista del significado del griego Ouranos, de quien ya sabemos que era un dios del cielo: Ouranos significa el cubridor, pero, como hemos observado arriba, el nombre habría quedado ininteligible de no haber sido por su referencia al nombre sánscrito. El mito de Varuna es un ejemplo maravilloso de la disposición y terminación con la que el genio hindú espiritualizó sus impresiones de los sentidos. Del concepto de aire (o aliento), el Varuna de mil ojos (o estrellado) que vigilaba todas las cosas y todos los hombres, los arios indios pasaron a la concepción más pesada de Varuna como un dios que todo lo ve, cuyos espías, o ángeles, veían todo lo que sucedía. Algunos de los más bellos pasajes de los himnos védicos son esos en los que se hace referencia al Varuna que todo lo ve, como en los siguientes versos —el segundo de los cuales es tan notorio por su conmovedora belleza— de la *Rigveda*, de Mullen

«No me dejes todavía, oh Varuna, entrar en la casa de arcilla: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

»Si voy solo temblando como una nube conducida por el viento: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

»Por la falta de fuerza, tú, dios fuerte y brillante, he ido yo a la orilla equivocada: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

»La sed llegó al orador, aunque estaba en medio de las aguas: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

«Cuando nosotros, oh Varuna, cometamos una ofensa ante la hueste celestial, cuando rompamos tu ley sin pensar: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!»

Esta transición completa de lo físico a lo espiritual, esta parte abstracta o contemplativa de la mente hindú, está curiosamente citada en el nombre de Aditi. Originariamente significaba el espacio ilimitado del cielo más allá del lejano Este, de donde salían los dioses de la luz. Luego Aditi se convirtió en un nombre para la madre en cuyo regazo crecían los dioses; finalmente, parece un nombre que se aplicó a lo Incomprensible e Infinito y Absoluto de los metafísicos.

## INDRA

## (Lámina XLI)

La conexión, o identidad, entre Zeus y Dyaus parece ser principalmente filológica. Hay un mayor parecido entre Indra y Zeus que entre Zeus y Dyaus. Indra, como el lanzador de truenos y como «enviador de la nube», coincide con Zeus y Thor.

El mito de Indra —el dios védico favorito— es un ejemplo más de esa transición del significado físico al espiritual al que nos hemos referido; aunque Indra no es de ninguna forma un ser tan espiritual como Varuna. Es también un buen ejemplo del hecho de que, como lo expresan los mitólogos comparativos, cuanto más atrás rastreamos los mitos, más «atmosféricos» se vuelven los dioses. Primero, de la simplemente física Indra. Su nombre deriva de *indu*, caída de savia. Es pues el dios de la lluvia. El nombre *parjanya* significa el que trae lluvia. Indra estalla la nube con su rayo y libera las aguas aprisionadas. Su origen puramente físico es además indicado por la expresión mítica de que las nubes se movían en Indra como los vientos en Dyaus —una expresión que implica que Indra era uno de los nombres del cielo—. También las historias que se cuentan de él se corresponden estrechamente con algunos de los nombres en la mitología clásica. Como Hermes y Hércules, estaba dotado de fuerza precoz; como Her-mes, va en busca del ganado, las nubes que los poderes malignos han alejado, y como Hermes, es ayudado por las brisas —aunque en la mitología hindú es más bien por las *tormentas*—, los *Maruts*, o los aplastadores. Su barba de rayo es la barba roja de Thor. En una tierra con las condiciones climáticas de la India, y entre los pueblos agrícolas, era sólo natural que el dios cuyas lluvias fertilizantes traían el maíz y el vino a la madurez fuera considerado como el más grandes de todos.

«Él, que desde que nació es el primero de las deidades, que ha hecho honor a los dioses con sus hazañas y por cuyo poder se alarman los cielos y la tierra, que es conocido por la grandeza de su fuerza: él, hombres, es Indra.

»Él, que fijó la tierra móvil, que tranquilizó a las indignadas montañas; que esparció el espacioso firmamento, que consolidó los cielos: él, hombres, es Indra.

»Él, que, habiendo destruido Abi, liberó los siete ríos, que recobró las vacas detenidas por Bale, que generó fuego en las nubes, que es invencible en la batalla: él, hombres, es Indra.

»Él, bajo cuyo control están los caballos y el ganado, y los pueblos y los carros; que dio a luz al sol y al amanecer, y que es el líder de las aguas: él, hombres, es Indra.

»Él, ante quien el cielo y la tierra se arrodillan; él, ante cuyo poder las montañas se aterran; él, que es el bebedor del zumo Soma, el duro de cuerpo, el adamante armado, el forjador del rayo: él, hombres, es Indra.

«¡Déjanos rodearte con alabanzas gratas como los maridos son abrazados por sus esposas!»

El primer verso en el anterior himno del *Rigveda* quizá se refiere a Indra como un dios del Sol y a la rapidez con la que, en climas tropicales, el Sol recién nacido crece en cuanto a poder calorífico. El Abi, o serpiente, del tercer verso, es igual que la Echidna griega, o la Vritra hindú, y se multiplica en los Rakhsha-sas —o poderes de la oscuridad— contra los que el dios del cielo Indra libra una guerra mortal. Se hace referencia a él en el mismo mito de casi la misma forma que se aplicaría al creador y sostenedor del mundo. Pero así es casi cada deidad hindú. La supremacía absoluta se atribuía a cada uno de los dioses cuando le tocaba el turno de ser alabado o propiciado.

### SURYA

Corresponde al griego Helios. Es decir, no era tanto el dios de la luz como el dios especial que moraba en el cuerpo del Sol. La misma distinción existe entre Poseidón y Nereo: uno era el dios de todas las aguas, e incluso un visitante del Olimpo; el otro, un morador del mar. Surya es descrito como el marido del amanecer y también como su hijo.

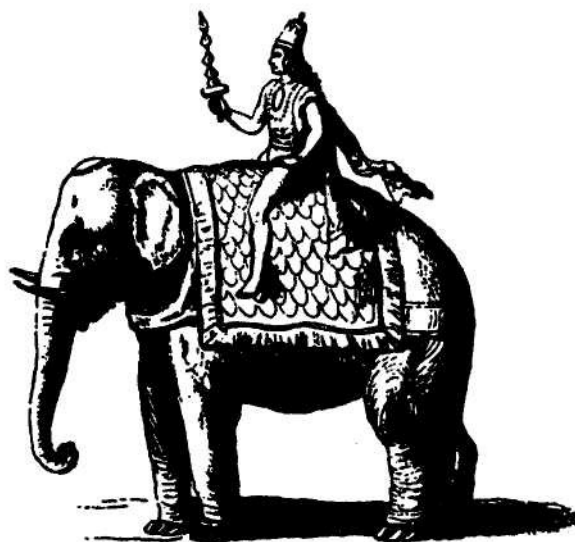
### SAVITAR

Es otra personificación del Sol. Su nombre significa el «Inspirador» y deriva de la raíz *sa*, conducir o estimular.

MITOLOGÍA



Trinidad Hindú



Indra

Lámina XLI.



## MITOLOGÍA



Vishnu



Brahma con Saraswati

Lámina XLII.

Como dios del Sol se le llama el del ojo de oro, el de la lengua del oro y el de la mano de oro, y si suponemos que con el tiempo esos epítetos — bastante apropiados en un sentido puramente físico— perdieron el sentido puramente físico, de forma que Savitar pasó a significar una persona real que significaba una mano hecha de oro real, es evidente que los sacerdotes y otros deben haber hecho uso de su ingenuidad al intentar explicar el hecho. Así los comentaristas hindúes dicen que Savitar se cortó la mano en un sacrificio y que los sacerdotes en su lugar le dieron una de oro. Savitar así se corresponde con el dios teutónico Tyr, cuya mano fue cortada por el lobo Fenris. Como otros dioses de las mitologías hindú y escandinava, Savitar es considerado como todopoderoso. Que Savitar es un dios del Sol queda claro por el siguiente pasaje del *Rigveda*:

«Brillando se levanta del regazo del amanecer, alabado por cantantes; él, él, mi dios Savitar, dio un paso adelante, que nunca pierde el mismo lugar.

»Da un paso adelante, el esplendor del cielo, el que ve ancho, el que brilla lejos, el que anda errante brillando; seguro que aliviados por el Sol los hombres realizan sus tareas y hacen su trabajo.

## MITOLOGÍA

»¡Que el Savitar del ojo dorado suba hacia aquí!

»¡Que el de la mano de oro, el que otorga la luz, el buen guardián, el que levanta el ánimo, y el afluente Savitri esté presente en el sacrificio!»

El segundo pasaje parece identificar a Savitar con Odín, que fue también «el errante» —*Wegtam*— y que tenía un solo ojo, como Savitar una sola mano.

## SOMA

En algunos aspectos el mito de Soma es el más curioso de todos. Soma, como el zumo intoxicante de la planta soma, corresponde a la mezcla de miel y sangre de Qoasir, que, en la mitología escandinava, imparte vida prolongada a los dioses. En el *Rigveda* el soma se describe de forma similar; como también el proceso por el que se convierte en un líquido intoxicante. Pero en los mismos himnos Soma también es descrito como un dios todopoderoso. Es él quien da fuerza a Indra y le permite conquistar a su enemigo Vritra, la serpiente de la oscuridad. Es además, como Vishnu, Indra y Varuna, el apoyo del cielo y la tierra, y de los dioses y hombres; así parece como si el mito del dios Soma no fuera más que un ejemplo del estado fetichista de la historia de la clase humana durante el cual los hombres atribuían vida consciente y energía a lo que les beneficiaba o hería. Los siguientes pasajes de la *Rigveda* son mencionados para mostrar en qué términos Soma era mencionado como un dios y como una mera planta:

«Donde hay luz eterna, en el mundo donde está colocado el Sol, en ese inmortal e imperecedero mundo, colócame, oh Soma...»

»¡Donde la vida es libre, en el tercer cielo de los cielos, donde los mundos son radiantes, allí hazme inmortal!»

Y también:

«En el filtro, que es el apoyo del mundo, pura soma, son purificados por los dioses. Los Usijas primero ser reunieron allí. En ti están contenidos todos los mundos.»

»¡EI soma fluyó en la vasija para Indra, para Vishnu; que se convierta en miel para Vayu!»

## AGNI

El dios del fuego, y su nombre está evidentemente conectado con el latín *ignis*. Se corresponde con el griego Hefestos. De este dios Wheeler, en su introducción a la historia de la India, escribe así: «La presencia del fuego excita en el hombre, en un primitivo estado de la existencia, sentimientos de reverencia. Sus poderes suben al rango de deidad cuyas operaciones se dejan sentir y ver. Quema y consume. Despide la oscuridad y con él se alejan, no sólo los horrores imaginarios con los que la mente asocia la oscuridad, sino también los horrores reales, como bestias de presa... Se identifica con la luz del Sol y de la Luna; con la luz que viene del cielo y destruye los árboles más pesados, y hace caer al

## MITOLOGÍA

hombre fuerte; con la deidad que cubre el campo con grano y madura la cosecha; con el mensajero divino que lame el sacrificio y se lo lleva a los dioses.»

Como otro ejemplo curioso de la clase de fetichismo al que nos hemos referido, hay una descripción védica de Agni como ser generado por el frote de dos palos, tras lo cual brota de la madera como un rápido pretendiente. De nuevo, cuando excitado por el viento se precipita entre los árboles como un toro, y consume el bosque como una raya destruye a sus enemigos. Tales sentimientos por supuesto prueban el origen puramente físico del dios Agni, y apenas es necesario observar que, como Indra, Varuna, Soma, Vishnu, etc., es un dios todopoderoso y apoyo del universo.

## VAYU

Es el dios de los vientos, o del aire. Aliados con él están los Maruts, los dioses de la tormenta, o «aplastadoras», cuyo nombre deriva de una raíz que significa machacar, y que está obviamente conectada con nombres tales como Marte y Ares. La misma raíz aparece en Miólnir, un epíteto de Thor, concebido como el dios machacador. Los maruts son los equivalentes hindúes de los ogros escandinavos, los fieros seres de la tormenta que cambian el mar en espuma y que, en los cuentos escandinavos, están representados como seres armados con palos de hierro, que con cada golpe hacen que la tierra salga volando unas cuantas yardas por el aire. El significado original del nombre está claro por los pasajes védicos que describen a los maruts rugiendo en los bosques y rasgando las nubes con la lluvia.

De todas las personificaciones de la mitología hindú, con mucho la más pura, la más conmovedora y bella, es

## USHAS

Cuyo nombre es el mismo que el griego Eos —o el Amanecer—. El nombre Ushas deriva de la raíz mí, quemar. Es también la misma que la sánscrita Ahorna, o Dahana, y las griegas Atenea y Dafne. El lenguaje que se usaba para hablar del Ushas físico era especialmente susceptible de fácil transformación en un significado puramente espiritual. La luz del amanecer es bella para todos los hombres, bárbaros o civilizados, y no requería ningún gran esfuerzo de imaginación poética representar a Ushas como una mujer joven despertando a sus hijos y dándoles nueva fuerza para los trabajos del nuevo día. Sucede que la palabra que en sánscrito significa «despertar» también significa «saber» y así, como la griega Atenea, Ushas se convirtió en una diosa de la sabiduría. Los siguientes pasajes muestran cómo era considerada Ushas por los adoradores védicos.

«Ushas, hija del cielo, concédenos riquezas; difusora de luz, concédenos abundante comida; bella diosa, concédenos abundante ganado.

»Esta propicia Ushas ha enjaezado sus vehículos desde lejos, sobre la salida del Sol, y viene gloriosa sobre los hombres con cien carros.

## MITOLOGÍA

»Es la primera de todo el mundo que despierta, tambaleándose por la oscuridad transitoria; la poderosa, la que da la luz, desde arriba contempla todas las cosas; siempre joven, siempre reviviente, es la primera en ser invocada.»

Si tuviéramos espacio para la discusión de un tema tan interesante, sería fácil mostrar la forma tan natural en la que la lengua en la que los dioses védicos eran descritos últimamente sugirieron una concepción monoteísta. Mientras tanto nos contentamos con el siguiente himno monoteísta:

«En el principio allí se levantó la fuente de la luz de oro. Era el único dios de todo eso; estableció esta tierra y este cielo: ¿Quién es el dios a quien ofreceremos nuestro sacrificio?

»É1, que da la luz, que da fuerza; cuyas bendiciones desean todos los dioses brillantes; cuya sombra es inmortalidad; cuya sombra es la muerte: ¿Quién es el dios al que ofreceremos nuestro sacrificio?

»É1, que a través de su poder es el único rey de todo lo que respira y está despierto en el mundo. Él, que lo gobierna todo, hombres y bestias: ¿Quién es el dios al que ofreceremos nuestro sacrificio?

»É1, cuyo poder está en estas montañas nevadas, cuyo poder proclama el cielo, con el río distante. Él, cuyas regiones son como si tuviera dos brazos: ¿Quién es el dios al que ofreceremos nuestro sacrificio?

»É1, a través de quien el cielo es brillante y la tierra firme. Él, a través de quien se estableció el cielo —ay, el más alto cielo—; él, que midió la luz en el aire: ¿Quién es el dios al que ofreceremos nuestro sacrificio?

»É1, al que el cielo y la tierra, firmes por su deseo, miran hacia arriba, temblando interiormente; él, sobre quien el Sol naciente brilla: ¿Quién es el dios al que ofreceremos nuestro sacrificio?

\* \* \*

»Que no nos destruya él, el creador de la Tierra; o él, el legítimo, que creó el cielo; él, que también creó las aguas brillantes y poderosas: ¿Quién es el dios al que ofreceremos nuestro sacrificio?»

## LOS DIOSES BRAHMANICOS

De la última religión hindú las deidades principales son Brahma, Vishnu y Siva — formando la Trinidad Hindú, o Trimurrti—. Estos dioses, sin embargo, no son considerados como dioses separados, independientes, sino solamente como tres manifestaciones o revelaciones o fases del espíritu o energía del ser supremo incomprensible Brahma. Que la trinidad es una formación comparativamente tardía parece claro por el hecho de que era desconocida para el comentador Yaska. La trinidad Yaska está compuesta de tres dioses védicos: Agni, Vayu y Surya. Agni, de la Trinidad Brahmánica, parece reconocerse también en la Mahabharata, que representa a Brahma, Vishnu e Indra como los hijos de Mahadeva, o Siva. Quizá, sin embargo, la razón de esto se encuentre en los celos mutuos de las dos grandes sectas, Vaishnavas y Saivas, en los que se vino a dividir la religión hindú. Para Brahma como el autoexistente, del que no hay imagen, no existían ni templos ni altares. Porque significando, entre otras cosas, impersonalidad, el nombre Brahma es de género neutro y la esencia divina se describe como la que ilumina todo, encanta todo, de donde procede todo, ese del que viven cuando nacen y al que todo debe volver.

MITOLOGÍA  
BRAHMA**(Lámina XLII)**

Es ese miembro de la tríada cuyo nombre es más familiar a los ingleses, y más familiar aún para los hindúes mismos. Las imágenes de éste se encuentran en los templos de otros dioses, pero no tiene templos ni altares propios. La razón de esto es que Brahma, como energía creativa, es inactivo y permanecerá así hasta el fin de la edad presente del mundo —del *Kali Yuga*, que es sólo una pequeña porción de cuyos 432.000 años ya han pasado.

Parece, sin embargo, que se hizo un intento de representar incluso el espíritu divino de Brahma, porque el dios Narayana significa el espíritu que se mueve en la aguas. Narayana está representado como un gracioso joven que está tumbado sobre un sofá de serpiente que flota sobre el agua, y con el dedo del pie en la boca.

Brahma está representado como un dios de cuatro cabezas, que lleva en una mano una copia de los *Vedas*, en otra una cuchara para derramar el agua lustral contenida en un jarrón que sostiene en una tercera mano, mientras que en la cuarta mano sostiene un rosario. El rosario era usado por los hindúes como ayuda en la contemplación, dejando caer una cuenta en la silenciosa pronunciación de cada nombre del dios, mientras que el devoto pronunciaba el atributo significado por el nombre.

Brahma, como cada dios, tenía su *saetí*, o esposa, o equivalente femenina, y su *vahan*, o vehículo, en el que cabalgaba. La *sacti* de Brahma es Saraswati, la diosa de la poesía, sabiduría, elocuencia y bellas artes. Su *vahan* era el ganso —*hanasa*, en latín, *gans*.

## VISHNU

**(Lámina XLII)**

Es la personificación del poder conservador del espíritu divino. Los Vaishnavas alegan que Vishnu es el dios supremo, porque no hay distinción en el sentido del aniquilamiento, sino cambio o conservación. Pero por supuesto el argumento cortaría los tres caminos, porque también se podría decir que la creación, conservación y destrucción son en el fondo una y la misma cosa: un hecho que así apunta a la unidad de Dios. De las dos sectas hindúes la Vaishnavas es quizá la más numerosa. Vishnu está representado como un ser de color azul; su *vahan* es Garuda, el ser medio hombre alado, medio pájaro, rey de los pájaros, y su *sacti*, o esposa, es la diosa Lakshmi. Se dice que tiene cuatro manos: con una sostiene un *chank*, o concha; con la segunda un *chakra*, o aro; con la tercera un palo, y con la cuarta un loto. La lámina XLII representa a Vishnu tumbada dormida en Ananta, la serpiente de la eternidad. Al final del *Kali Yuga*, Vishnu descansará en esa posición; de su ombligo saldrá el tallo de un loto, en cuya cima —sobre la superficie de las aguas, que en ese tiempo cubrirán el mundo— Brahma aparecerá para crear la Tierra de nuevo.

## MITOLOGÍA



Kamadeva



Siva

Lámina XLIII.

## SIVA

**(Lámina XLIII)**

Es el destructor, la tercera fase de la energía de Brahma. Está representado como de color blanco. Su *sacti* es Bhavani o Pracriti, la terrible Doorga o Kali, y su *vahan*, un toro blanco. Algunas veces Siva está representado con un tridente en una mano y en la otra una cuerda o *pasha*, con la que él, o su esposa Kali, estrangulan a los malhechores. Su gargantilla está hecha de calaveras humanas, sus pendientes son serpientes, tiene las ijadas envueltas en piel de tigre y de su cabeza sale el sagrado río Ganga.

Entre las deidades menores se puede mencionar a Kuvera, el dios de lo merecedor; Lakshmi era la diosa de la salud; Kamadeva, el dios del amor, que está representado (ver lámina XLII) como montando en una paloma, armado con una flecha de flores y un arco

## MITOLOGÍA

cuya cuerda está hecha de abejas, y en tercer lugar, Ganesa, el hijo de Siva y Prithivi, que es considerado como el más sabio de todos los dioses, es especialmente el dios de la prudencia y la política, siendo invocado al comienzo de las obras literarias hindúes.

## ENCARNACIONES DE VISHNU

La palabra Avatar significa, en su sentido evidente, Descenso —del mundo de los dioses al mundo de los hombres—. Estos descendientes, o encarnaciones, de Vishnu han tenido siempre un propósito benéfico. Su primer avatar se llamó Matsya, de donde, durante el reinado del rey Satyavrate, Vishnu se apareció en forma de un pez. Porque el mundo había sido inundado de agua por su maldad, y sus habitantes, excepto el rey y siete sabios, con sus familias, que, junto con parejas de todas las especies animales, entraron en un arca preparada para ellos, y a los que cuidó el Pez, que llevaba los cables atados a su cuerno. En el segundo, o avatar Kurma, Vishnu se apareció en la forma de una tortuga, con el monte Mandara a la espalda, mientras los dioses rastreaban el mar en busca de ambrosía divina. En el Varaha, o tercer avatar, Vishnu apareció como un jabalí para salvar la tierra cuando se había inundado una segunda vez. El jabalí entró en el mar y sacó a la tierra del agua con sus colmillos. En la cuarta apareció Narasingha, el hombre león, para liberar al mundo de un monarca al que, por sus austeridades, los dioses habían concedido un dominio universal. Bajo esta forma Vishnu desgarró al rey en pedazos. Después apareció primero como un enano; luego como Rama, el héroe de los Ramayana, que de otra forma era un ser benefactor. Su encarnación principal apareció en Krishna, el dios más amado por los hindúes. De Buda, el fundador de la religión budista, también se dijo que era una encarnación de Vishnu. Nueve de estos avatares ya se han mencionado. El décimo, o Kalki Avatara, aparecerá armado con una cimitarra y montado en un caballo blanco, y será entonces cuando termine la edad presente, tras lo cual dormirá en las aguas, producirá a Brahma y así inaugurará un nuevo mundo.

## LA MITOLOGÍA Y RELIGIÓN DE EGIPTO

LOS mitos egipcios sin duda tuvieron su origen y se desarrollaron de forma similar a los mitos de todas las otras naciones que conocemos. Sin embargo, una indicación de las varias etapas de ese desarrollo, y un entendimiento de ese sistema como un todo, y cono nosotros lo conocemos, es mucho más difícil en el caso de los egipcios que en el de los griegos, escandinavos, germanos o la mitología hindú. La razón es evidente. La religión egipcia parece haber alcanzado su estado abstracto o metafísico mucho antes que las otras religiones a las que nos hemos referido, y como sus recuerdos pertenecen todos a esa etapa, no hay medio de permitir al investigador hacer un puente para cubrir la distancia entre sus formaciones más tempranas y las más tardías.

En verdad, parece como si precisamente existiera la misma diferencia entre el genio egipcio y el griego que entre el genio griego y el de los hindúes. El temperamento de los griegos era abierto, alegre, sensual; el de las otras dos razas era autorepresivo, pensativo y místico. La predisposición o inclinación mental de éstos no era tanto hacia lo que era artísticamente o lógicamente presentable, como hacia lo elusivo, espíritu misterioso de lo

## MITOLOGÍA

que imaginaban que todas las cosas visibles y tangibles no eran más que un mero velo. Los griegos eran artísticamente sensuales; el hindú era místicamente religioso. La diferencia entre ellos se puede decir que se parecía a la que existía entre forma y color. El contraste en predisposición intelectual entre los egipcios y sus adversarios, los griegos, queda suficientemente indicado en lo que Herodoto dice del desprecio egipcio por las afirmaciones hechas por los griegos de descender de los dioses. Los sacerdotes de Egipto sólo podían reírse de lo absurdo de la creencia según la cual se decía que un dios era el decimosexto antepasado de Heca-teo. Nuestros dioses, decían ellos, nunca vivieron en la Tierra. Sin embargo, parece como si una comparación de éste con otros sistemas mostrara que la mitología de Egipto fuera, en gran medida al menos, explicable por las doctrinas generales implicadas en el título «Mito Solar». Incluso esa misma disposición con la que los griegos identificaban a los dioses egipcios con los suyos propios permite, si no probar, sí afirmar que había un parecido entre los dos Panteones que estaban, por decirlo de alguna forma, poblados de la misma manera. De nuevo, las funciones y características de los dioses egipcios se intercambian con las de los dioses griegos o escandinavos. Sus nombres tienen en ambos casos significados físicos similares. En ambos casos también el nacimiento y genealogía de los dioses parece ser una mera expresión de secuencias físicas, visibles. Encontramos en ambos casos la misma confusión, o identidad, entre la madre de un dios y su hermana, y lo que parece ser el mismo conflicto entre los poderes de la naturaleza que dan y roban la luz. La antigua religión germana tiene, quizá, un carácter más espiritual que la de Egipto. Sin embargo, no hay duda de que la idea de competición entre los poderes puramente espirituales Ormuzd y Ahriman fue originariamente sólo la idea de competición entre la luz del Sol, Indra, y las nubes de la oscuridad, Vritra. Esto parece una fuerte prueba indirecta de que Osiris y Tifo son los mismos que Indra y Vritra. La idea de derrocamiento dinástico y sucesión comunes a las religiones arias, presentadas con una grandeza tan extraña y conmovedora en la mitología escandinava, es, como todo, muy escasamente definida en la religión de Egipto. Sin embargo, parece sobreentenderse en tales frases como «las divinidades osirias» y «tres órdenes de dioses». Finalmente, parece que muchas de las deidades egipcias son sólo atributos personificados de la misma cosa y la misma persona.

Los siete grandes dioses de Egipto eran Neph, Amun, Pthah, Khem, Sati, Maut y Bubastis.

## NEPH

Es también llamado Num, Nu, Nef, Cnoupis y Cenubis. Nef significa espíritu o aliento, cuyo sentido completo se mantiene en árabe. Es «el espíritu de Dios que se mueve en la superficie de las aguas». Por tanto, en este sentido físico especial Neph se corresponde con el Woden Teutónico, o Wuotan, y también con Brah-ma y Zeus. Se le representa con una cabeza de carnero con cuernos curvados. Su esposa, o en términos hindúes *sacti*, se llamaba Auka.

## PTHAH

Es sólo Neph bajo un nuevo nombre; o, para expresarlo de otra forma, representa una energía especial de ese dios. Es el creador, o la vida universal en acción. Jamblico le llama el demiurgo, o artesano del mundo, y los griegos le consideraban como el equivalente de su propio dios artesano, Hefestos o Vulcano. Como creador, se pensaba que era el padre y soberano de los dioses. Era alabado principalmente en Menfis. Aparece como una figura



## MITOLOGÍA

masculina con la forma de una momia; también como el dios pigmeo.

## KHEM

Como el dios anterior, es sólo una energía especial o actividad de la vida universal. Es un atributo personificado, o epíteto. Es el dios de la generación y reproducción, y fue identificado con Pan por los griegos, que llamaron a su ciudad principal —Chemmis, en el Tebais— por el nombre de Panopolis. Pero Khem no sólo se mezcla con el dios Num o Neph, también usurpa las funciones de, o es el mismo que, el dios del jardín, Ranno. No era más que natural que el dios de la reproducción fuera también el dios del jardín. Este dios del jardín, Ranno, estaba representado con la forma de un áspid, cuya figura se encuentra en las prensas de vino y en las herramientas del jardín y agrícolas. Deberíamos observar aquí que Príapo, el equivalente clásico del procreador Khem, era la deidad tutelar de los jardines.

## AMUN

Era el dios principal del Alto Egipto. Por el significado del nombre —«escondido»— parece que Amun era una deidad de un alto carácter espiritual. Como en los ejemplos anteriores, se le identifica o conecta con otros varios dioses, es decir se le llama Amun-ra (Ra era el dios del Sol) y Amun-num (Num, el aliento vivo o espíritu). Su diosa compañera era Mut o Maut, y las dos deidades, con su hijo Khuns, formaban la trinidad del Alto Egipto.

## SATI

Los griegos imaginaban que era la misma que Hera. Como tal, sería la reina de los cielos; pero se hizo una distinción entre ella y

## NEITH

De la que se decía que era la diosa del cielo superior (o éter), mientras que Sati era la diosa del cielo inferior (o aire). Si Neith era una deidad del cielo, y si era también la madre del dios del Sol, los hechos son otro ejemplo del mismo proceso de la mitología egipcia a través del cual los griegos poblaron su Olimpo y los escandinavos su Asgard. Pero, además, las funciones atribuidas a Neith parecen mostrar que la idea de su diosa se desarrolló mucho de la misma forma que la de la griega Atenea. Como Atenea en griego y Ahan en sánscrito significaban originariamente la luz del amanecer, y finalmente, la luz intelectual y moral, así encontramos que Neith también vino a ser una deidad de la sabiduría. Esta diosa fue alabada especialmente en Sais, en el delta del Nilo.

## MAUT

## MITOLOGÍA

A quien ya nos hemos referido como la segunda persona de la trinidad tebana, significaba la Madre —madre Naturaleza—, y así se correspondía con la Deméter griega.

## BUBASTIS

Era principalmente alabada en la ciudad de Bubastis en el Bajo Egipto. Se decía que era la hija de la gran diosa Isis. Se la representa con la cabeza de un gato, el animal especialmente consagrado a ella.

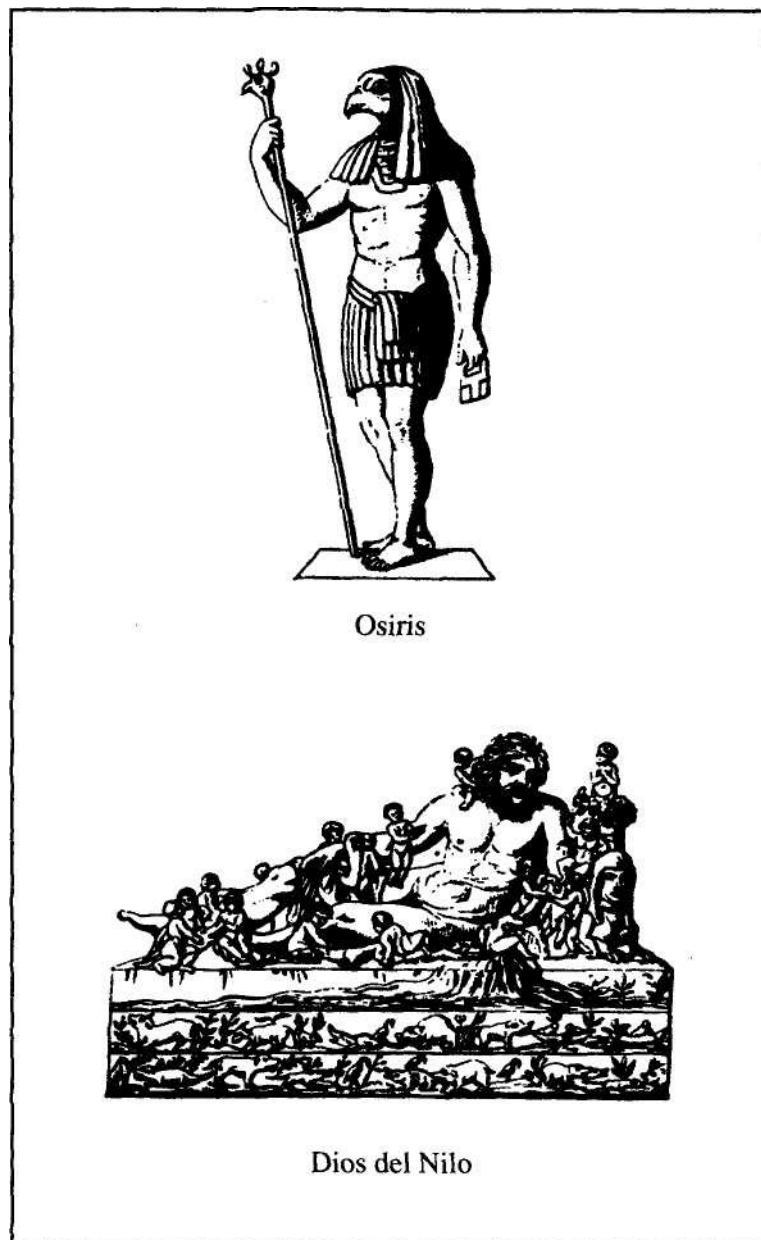


Lámina XLIV.

## MITOLOGÍA

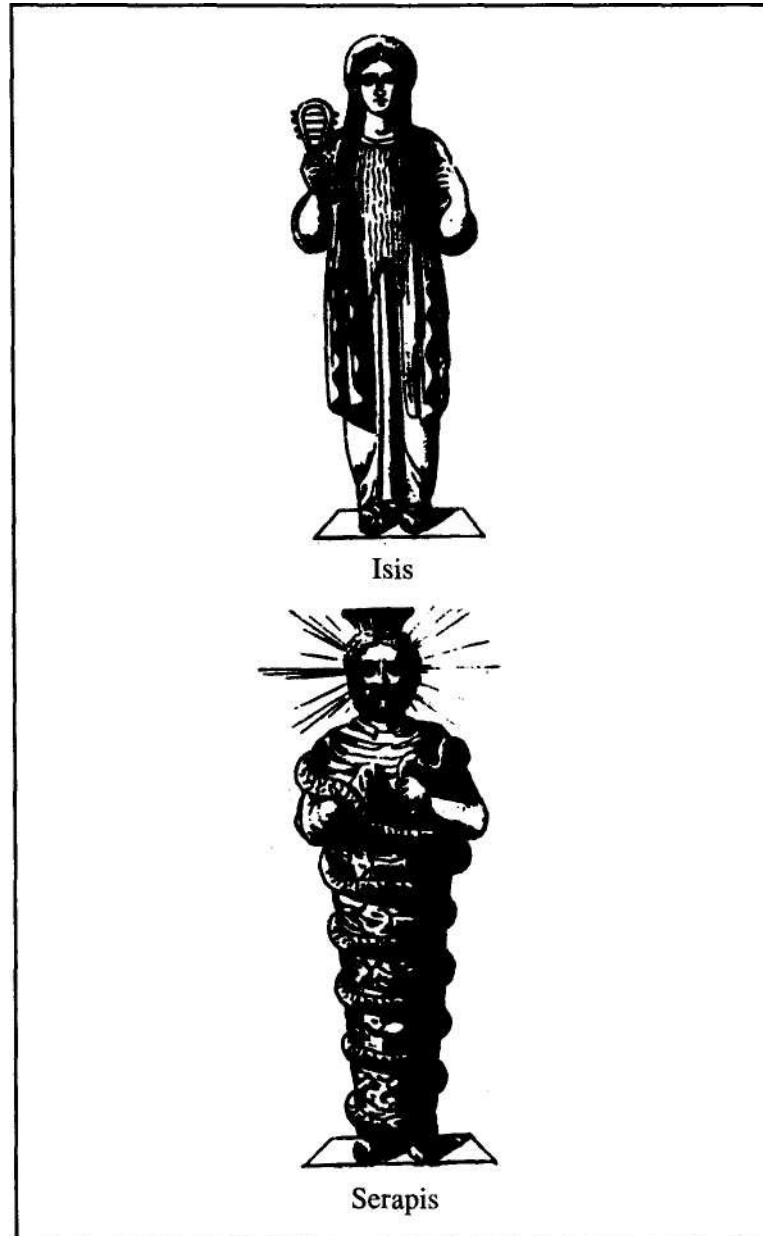


Lámina XLV.

## RA

Es la primera de la segunda clase de deidades. Los griegos la identificaron con su propio dios del Sol, Helios, y llamaron Heliópolis a la ciudad en la que fue principalmente venerada. Se la representa con una cabeza de halcón, sobre la que hay un disco solar. Su origen puramente físico parece probarse por los mitos de que Neith, o el aire superior, era su madre, y que se casó con Mu (Deméter): esto significa simplemente la interacción de la tierra y la luz del sol para producir la vegetación. Ra tenía tres hijos: Athor, Mu y Mat. Athor era identificado con Afrodita, que era originariamente la diosa de la luz; mientras que Mu significa la luz física, y Mat la luz moral. Precisamente en la historia de Neith, y en la de Athehe, Ahana, Ushas y Eos sucede la misma transición en significado. La amplia prevalencia de la adoración de este dios muestra la importancia que tenía, una importancia naturalmente conectada al dios del Sol entre todas las naciones dadas al elemento de la adoración. De Ra, con el prefijo Pi, derivó el nombre de Phrah, o, según aparece en el

## MITOLOGÍA

Antiguo Testamento, Pharaoh. Cada Pharaoh recibía así el título de dios del Sol. Todo esto sugiere que el sabaísmo, o la adoración al fuego, se practicaba originariamente en Egipto. Ra es también idéntico a Baal, un nombre que significa «señor» y que se aplicó al sol. Baalbek significa «ciudad del Sol», y fue llamado así por los griegos —Heliópolis.

## SEB

Se dice que era el hijo de Ra. Es una clase de Cronos egipcio, que se representa en los jeroglíficos como el padre de los dioses. Aquí de nuevo tenemos un intercambio de funciones; porque se ha visto que Neph, Pthah, etc. se han descrito de forma similar. También, como otros dioses dentro y fuera de la mitología griega, Seb se casa con su propia hermana, Nutpe. Estos dos estaban a la cabeza de «las divinidades osirias» —Osiris, Isis, Seth, Nephthys. Nupte o Nepte se han identificado con Rea. Se supone que coincide con Lucina, y que preside los nacimientos y el cuidado de los hijos. Como era la madre de Isis y de Osiris, se la llamó la madre de los dioses.

## OSIRIS

(Lámina XLIV)

La gran deidad de los egipcios ha sido identificada por algunos con el Sol, o la luz del Sol, o los poderes vivificantes de la naturaleza. Según esta idea, el sueño o muerte de Osiris significa el sueño de la doncella de la primavera Brynhild, o el aprisionamiento de Perséfone en el oscuro reino de Hades. Su lucha con Seb (llamado Tifo por los griegos) parece ciertamente ser otro ejemplo de la credibilidad, al menos, de este concepto. De cualquier forma, Osiris, restaurada a la vida, se convirtió en el juez del mundo inferior. Allí escucha el cuento de Thoth sobre el carácter de las almas sin cuerpo, que son introducidas ante el juez por Horus (el hijo de Osiris), después de que sus buenas y mala acciones hubieran sido pesadas por Anubis en la escala de la verdad.

Estos juicios del mundo inferior eran atendidos por cuarenta oficiales, llamados asesores de los muertos, que son así descritos por Sir Gardner Wilkinson: «Estos asesores eran similares a los escaños de jueces que asistían a los tribunales ordinarios de los egipcios, y cuyo cargo de presidente, o archijuez, correspondía a Osiris. Los asesores eran representados en forma humana con cabezas diferentes. El primero tenía la cabeza de un halcón, el segundo de un hombre, el tercero de una liebre, el cuarto de un hipopótamo, el quinto de un hombre, el sexto de un halcón, el séptimo de un zorro, el octavo de un hombre, el noveno de un carnero, el décimo de una serpiente y los otros según su carácter peculiar... Se supone que representaban los cuarenta y dos crímenes de los que un hombre virtuoso se esperaba que estuviera limpio cuando se le juzgara en un estado futuro; o más bien los espíritus acusadores, cada uno de los cuales examinaba si el fallecido era culpable del peculiar mal que era su responsabilidad vengar.»

La adoración de Osiris era universal por todo Egipto, donde se le consideraba agradecidamente como el gran ejemplo de autosacrificio, como el manifestante del dios, como el revelador de la verdad y como lleno de bondad y verdad. Como Osiris era la personificación del bien físico y moral, así su hermano Seb (Tyfo) era la personificación de todo mal. De la analogía entre estos dos por un lado, y las antiguas deidades persas del bien y del mal, ya hemos hablado.

## MITOLOGÍA

Otra explicación del mito de Osiris ha sido dada: Osiris era el dios del Nilo (lámina XLIV). El río, en sus inundaciones periódicas, se decía que se había casado con la tierra (Isis, Rea) y que en su retirada había sido asesinado por el gigante de la Esterilidad (Seb, o Tifón), que estaba celoso, quizá, de la maravillosa fecundidad del matrimonio entre la Tierra y el gran río.

## APIS

Era el gran dios-bestia de Egipto. Este toro sagrado era conocido como Apis en Menfis, y como Mnevis, o Onuphis, en Heliópolis. Su adoración estaba tan en boga y popular, porque se le consideraba como un avatar o encarnación de la deidad favorita Osiris, cuya alma transmigraría al cuerpo de un toro. El toro sagrado podía vivir durante más de veinticinco años, al final de lo cual se le llevaba al Nilo y se le ahogaba en uno de los pozos sagrados. Su muerte iba seguida de lamentos nacionales, que, sin embargo, daban lugar a acción de gracias nacional tan pronto como un nuevo Avatar, o toro sagrado, se descubría por las siguientes marcas: una piel negra, una mancha blanca triangular en la frente, una mancha como una media luna en la parte derecha y un nudo como un escarabajo debajo de la lengua. La siguiente cita de Elian, como se da en Wilkinson, narra las ceremonias que seguían al redescubrimiento de Osiris:

«Tan pronto como circula el informe de que el dios egipcio se ha manifestado, algunos de los escribas sagrados, bien versados en las marcas místicas, que las conocen por tradición, se acercan al lugar donde la vaca divina ha depositado su ternero, y allí, siguiendo a la antigua ordenanza de Hermes, lo alimentan con leche durante cuatro meses, en una casa de cara al Sol saliente. Cuando este periodo ha pasado los escribas y profetas sagrados vuelven a la morada de Apis, a la hora de la Luna nueva, y colocándolo en un barco preparado para tal propósito, lo llevan a Menfis, donde tiene una morada conveniente y grata, con agradables campos y mucho espacio para hacer ejercicio. Se le procuran compañeras femeninas de su propia especie, las más bellas que se puedan encontrar, que se mantienen en apartamentos a los que él puede acceder cuando le plazca. Bebe de un pozo, o fuente de agua clara, porque se piensa que no está bien darle agua del Nilo, que se considera que engorda demasiado... El hombre de cuyo rebaño ha salido la bestia divina es el más feliz de los mortales, y es mirado con admiración por el resto de la gente.» Cambises, se decía, encontró un grupo de aldeanos celebrando la aparición de un nuevo toro sagrado y, pensando que se estaban alegrando por su reciente derrota en Etiopía, el rey de los reyes de inmediato cogió el toro por el cuerpo y azotó a los sacerdotes. Se consideraba un buen presagio que el toro comiera la comida que se le ofrecía. Los hombres también ponían sus orejas junto a las orejas de Apis, luego ponían sus manos sobre sus propios oídos para impedir que el secreto se escapara, que ellos luego interpretaban según la naturaleza de las primeras palabras que oían por casualidad.

## SERAPIS

(Lámina XLV)

Era otro nombre de Osiris, aunque los griegos decían que su adoración no fue conocida en Egipto hasta el tiempo de Ptolomeo Philadelpho, cuando fue introducido desde Sinope, bajo el nombre de Serapis. Serapis era conocido como el juez del mundo inferior.

## ISIS

**(Lámina XLV)**

Era la esposa de Osiris, también una equivalente suya; porque, como él era el juez de los muertos, así es descrita ella como la que trae la muerte. Se la identifica con Ceres y Perséfone, y, de esta forma, el dolor de Isis por su marido puede considerarse como una versión egipcia del mito que representa Deméter lamentándose por la pérdida de su hija. Apuleyo la hace declarar: «Soy la naturaleza, la madre de todos los dioses, señora de todos los elementos, el comienzo de los tiempos, soberana de los dioses, reina de los manes y la primera de los seres celestiales.» Pero como la madre de todo es intercambiable con Mat y Nutpe (ver págs. 354 y 355). Y luego Apuleyo continúa: «Mi divinidad, uniforme en sí misma, es venerada bajo numerosas formas, varios ritos y diferentes nombres... pero los etíopes iluminados por el Sol, y los egipcios renombrados por el antiguo señor, me adoran con adecuadas ceremonias y me llaman por mi nombre real, "Reina Isis".» Plutarco considera a Isis como la Tierra, la parte femenina de la naturaleza, mientras que Diodoro dice que los egipcios, considerando que la Tierra era la madre de todas las cosas vivas, llamaban Madre, justo como los griegos llamaban a la tierra Deméter.

## ANUBIS

Con Hor, o Horas, y Har-pi-chruti, o Harpócrates, estaban los hijos de Osiris e Isis. El primero era un dios con cabeza de chacal y, según otro mito, era el hijo de Osiris y Neftis, una hermana de Isis, que, temiendo celos de Isis, ocultó al niño junto a la orilla del mar. El oficio de Anubis era inspeccionar el paso de las almas de su morada en el mundo invisible. Como tal, se correspondía con el griego Hermes Psicopompos. Anubis tutelada sobre las tumbas, y es frecuentemente presentada en las esculturas de pie sobre unas andas en las que había un cuerpo depositado. Horas era un dios con cabeza de halcón. Como el vengador de su padre Osiris, que fue asesinado por Tifón, fue identificado por los griegos como Apolo. También se corresponde en cierta medida con el dios del Sol Ra, y fue adorado por los egipcios como representante del poder vivificante del Sol. Harpócrates parece ser solamente otra versión de Horas —es una personificación del Sol—. Se le representa como un niño sentado en una flor de loto, con su dedo en los labios. Con esta figura se le tomó por el dios del silencio. Quizá al colocar una representación del él delante de cada uno de sus templos, los sabios egipcios querían simbolizar el hecho de que la adoración debía llevarse a cabo en silencio.

## THOTH

Era el dios de las letras, el secretario del mundo inferior y el guardián de los registros del gran juez Osiris. Se le representa con la cabeza de un íbice, y con una tablilla, pluma y rama de palmera. Tan grande era el respeto en el que se tenía al gran ibis —a cuenta, sin duda, de su utilidad para destruir reptiles venenosos— que cualquiera culpable de matarlo

era castigado con la muerte.

### ANOUKE

Era el tercer miembro de la trinidad del Norte de Etiopía, los otros dos miembros eran Sati y Neph.

### LA ESFINGE

A diferencia de su representante griego —que era un monstruo cruel nacido de los poderes malignos de Tifón y Ecidna—, era un ser benéfico que personificaba a la tierra que da frutos y, como el Sol y los poderes del cielo que hemos mencionado arriba, era una deidad de sabiduría y conocimiento. Su figura —cuerpo de león, con cabeza y pecho de mujer— estaba colocada delante de cada templo. El egipcio Cerbero, o perro guardián del infierno, debe haber sido un animal más prohibitivo y de apariencia más extraña que su hermano griego. Tenía el tronco y la patas de un hipopótamo y la cabeza de un cocodrilo.