

OTROS PERSONAJES RELACIONADOS DE ALGÚN MODO CON LA GUERRA DE TROYA Y LA ODISEA

Agamenón

Hijo de Atreo y de Aérope, nieta del rey cretense Minos, Agamenón es el ilustre rey de Argos y de Micenas. La maldición que pesa sobre su familia, así como su papel como jefe de las tropas griegas durante la guerra de Troya, sellarán un destino donde la estrecha imbricación de tragedia y gloria adquieren tientes ejemplares.

Expulsa a su tío Tiestes del trono de Micenas con la ayuda de Tindáreo, rey de Esparta, con cuya hija Clitemnestra se había casado después de haber matado a su primer marido, Tántalo, hijo del rey Tiestes, así como al hijo de ambos. De esta unión maldita, inaugurada con un doble asesinato y a la que Clitemnestra se somete a disgusto, nacerán dos hijas, Ifigenia y Electra, y más tarde un hijo, Orestes.

Después del rapto de Helena, hermana de Clitemnestra y esposa de Menelao, hermano menor del monarca, Agamenón es elegido jefe supremo de la expedición griega contra Troya. Convertido en “rey de Reyes” y aureolado de una majestad triunfante, deberá afrontar una terrible decisión personal: ordenar el sacrificio de su hija Ifigenia, designada por el adivino Calcante como víctima propiciatoria para aplacar la ira de la diosa Artemisa. Esta, irritada contra Agamenón, había enviado una prolongada calma chicha que mantenía a la flota aquea inmovilizada en la rada de Áulide. Viendo que era el único medio para que la expedición pudiese continuar su camino hacia Troya, Agamenón termina por acceder al sacrificio, hecho que no hará sino acrecentar el rencor de Clitemnestra contra su marido.

Al cabo de nueve años de escaramuzas ante los muros de la sitiada Troya, la hostilidad latente entre Aquiles y Agamenón se pone violentamente de manifiesto en una disputa que enfrentará a ambos héroes por la posesión de la cautiva Briseida, Agamenón, que en el curso de la expedición contra una ciudad vecina se había apoderado de Briseida, hija de un sacerdote de Apolo, fue obligado a devolver a su cautiva para poner fin a la peste que el dios, irritado por la actuación del monarca, había enviado sobre las filas griegas. Despechado, Agamenón reclamó como desagravio a Briseida, la cautiva favorita de Aquiles. Este último, furioso, se negó a combatir en lo sucesivo. Después de protagonizar varias proezas en el campo de batalla, Agamenón, herido, se vio obligado a reconciliarse con Aquiles y le devolvió a Briseida.

A su regreso de Troya, Agamenón es asesinado por Egisto, hijo incestuoso de Tiestes, que durante la ausencia del monarca se había convertido en amante de Clitemnestra y dueño de Micenas. De las diversas versiones del asesinato, la que mayor fortuna ha tenido es aquella que nos presenta al rey saliendo de su baño y cayendo bajo la espada del asesino, incapaz de defenderse al tener trabados los brazos por la camisa que su esposa Clitemnestra le había ofrecido después de coser sus mangas. Clitemnestra no sólo fue cómplice de este asesinato, sino que también habría participado en él, además de matar por celos a Casandra, hija de Príamo, que Agamenón obtuvo como botín de guerra y había convertido en su concubina.

Ariadna

Hija de Minos, rey de Creta, y de Pasífae, es hermana de Fedra; su nombre significa “la de gran pureza”. Su leyenda está probablemente relacionada, en sus orígenes, con el culto de una diosa cretense, próxima a Afrodita, cuya presencia en Cnosos y Delos y en Argos ha podido ser documentada. Más tarde, el mito en torno a Ariadna se organiza en torno a tres representaciones simbólicas de la mujer enamorada: iniciadora heroica, amante abandonada, esposa divina.

Ariadna concibió una pasión inmediata hacia Teseo, príncipe ateniense que había llegado a Creta para combatir al Minotauro, hermanastro de la princesa. Le ayudó a salir del Laberinto proporcionándole un ovillo de hilo que le había dado Dédalo, que Teseo fue desenrollando a medida que se internaba en el Laberinto y que luego le permitiría encontrar la salida. Ariadna, como Medea con Jasón, traicionó a su padre por su amante y huyó con él para escapar de la cólera de Minos. Teseo, sin embargo, la abandonó dormida en la isla de Naxos, según unas versiones por el carácter infiel del héroe y según otras por orden de los dioses. Al despertar, mientras el navío de su amante se alejaba, apareció Dioniso en su carro tirado por panteras y seguido de su cortejo. Fascinado por la belleza de la joven, Dioniso la convenció para que se casara con él y la condujo al Olimpo, donde le ofreció una diadema de oro, obra de Hefesto; esta diadema se convertiría más adelante en una constelación.

Atridas

Célebre dinastía heroica de la mitología griega, la familia de los Atridas debe su nombre a uno de sus miembros, Atreo. Es el prototipo de familia “con esqueletos en el armario”, golpeada por una fatal maldición que se convertirá en fuente inagotable de inspiración para el universo literario de la tragedia.

La maldición la inaugura el iniciador de la dinastía, el presuntuoso Tántalo, con una cena monstruosa ofrecida a los Inmortales donde ya figuran los “ingredientes” que caracterizarán la extraña historia de sus descendientes, que se aman, se matan, se despedazan y se devoran en familia. En efecto, Tántalo, rey de Asia Menor, fue invitado a la mesa de los dioses, donde consumió néctar y ambrosía, alimentos divinos que conferían la inmortalidad y que Tántalo decidió robar para ofrecérselos a los hombres. Su “ingratitude” iba unida a una rara soberbia: invitó a su vez a los dioses a que compartieran su mesa y, para poner a prueba su omnisciencia, les sirvió una cena impía cuyo “plato fuerte” consistía en su propio hijo Pélope guisado. Este orgullo insolente, impregnado de una terrible desmesura, el estigma fatal de la hbris, le costaría a Tántalo su famoso suplicio en el Tártaro, condenado a padecer por toda la eternidad un hambre y una sed que nunca podría saciar.

Pélope, resucitado y reconstruido por los horrorizados dioses, pasó a ser copero de los Olímpicos antes de convertirse en rey en la Élide. La astucia y la traición, tanto como su propio valor y la protección de los dioses, le permitirán eliminar al tirano Enómao y casarse con la hija de este, Hipodamía, apoderándose así del trono.

Entre los numerosos hijos de Pélope se encuentran Piteo, suegro de Egeo, que se encargó de la educación de Teseo, lo que le convierte por tanto en el antepasado y modelo perfecto de la monarquía ateniense; Crisipo, que al suscitar la pasión de Layo será la causa de las desgracias de la otra gran familia maldita de la mitología griega, la dinastía tebana de los Labdácidas, y sobre todo los gemelos Atreo y Tiestes, que serán los protagonistas de la tragedia que se desate en Micenas por la sucesión al trono de este reino, objeto de luchas sangrientas que renacerán incesantemente entre sus descendientes.

Micenas, en efecto, cuyo trono había quedado vacío al morir Euristeo, decidió, aconsejada por el oráculo, entregar el poder a un hijo de Pélope. Hacía algún tiempo que los gemelos se habían refugiado en esta ciudad fabulosa, “rica en oro”: ¿cuál de ellos sería su rey? Atreo, el mayor, era el poseedor legítimo de un vellocino de oro, considerado emblema monárquico, y se había casado con Aérope, nieta de Minos, el fundador de la monarquía cretense. Sin embargo, el hermano menor, Tiestes, no sólo había robado el vellocino a su hermano, sino que además se había convertido en amante de su mujer, Aérope. El pueblo eligió primero a Tiestes, pero el propio Zeus decidió obrar un prodigio para favorecer la candidatura de Atreo, haciendo que el Sol y los astros dieran marcha atrás en su carrera y se ocultaran por el este. Tiestes abdicó y partió al exilio, y Atreo ocupó el trono. Su legitimidad, sin embargo, quedó muy pronto en entredicho y no tardó en dar pruebas de una desmesura comparable a la de su antepasado Tántalo. Con la tentadora promesa de compartir el poder, Atreo hizo venir a Micenas a su hermano y le ofreció un banquete de conciliación en el que fueron desfilando, guisados y bien condimentados, todos los hijos de Tiestes, que Atreo había asesinado sacrílegamente cuando intentaban buscar refugio junto al altar del propio Zeus. Tiestes no descubrió el “secreto” de la cocina de su hermano hasta que le mostraron las cabezas cortadas de sus hijos. Horrorizado, huyó de Micenas después de cubrir a Atreo de maldiciones.

Con el ciego deseo de tener un hijo que le vengara, y siguiendo el pérfido consejo del oráculo, Tiestes, disfrazado, violó a su propia hija Pelopia durante una ceremonia sagrada en la que esta oficiaba como sacerdotisa; de esta unión incestuosa nacerá Egisto. Pelopia, encinta, regresó a Micenas. Atreo la tomó por esposa y adoptó al niño. Una vez más la sucesión al trono de Micenas se anunciaba conflictiva: ¿quién sería el heredero, Agamenón, primogénito de Atreo y de su primera mujer, Aérope, o Egisto, hijo adoptivo nacido de su segunda esposa, descendiente de su hermano menor y fruto de un incesto?

Atreo encargó a Agamenón y a su hermano menor Menelao que encontraran a Tiestes y lo trajesen a Micenas. Tiestes, cargado de cadenas, es encarcelado y condenado a muerte, y Atreo designa a su hijo adoptivo Egisto para que ejecute la sentencia. Pero en el momento de la ejecución el padre reconoce a su hijo gracias a la espada que este ya levantaba para darle muerte, la misma espada que Pelopia consiguió arrebatarse a su desconocido agresor en el momento de la violación. Egisto mata a Atreo y restaura a Tiestes en el trono de Micenas.

Pero contra el nuevo rey, representante de la rama secundaria de la familia, antropófago, incestuoso, asesino de su hermano, se alzaría Agamenón, primogénito de la rama principal, hijo legítimo y con un historial limpio de crímenes. Con el apoyo del rey de Esparta Tindáreo, con cuya hija Clitemnestra se había unido en matrimonio, reconquistó el poder y exilió definitivamente de Micenas a su tío Tiestes. Pero Agamenón, henchido de orgullo por haberse convertido en rey de reyes y jefe de la expedición contra Troya, se perdió a su vez en la desmesura e inmoló a su hija Ifigenia para conseguir vientos favorables para la expedición, granjeándose de este modo el odio inextinguible de su esposa Clitemnestra. Nada más partir Agamenón, Clitemnestra abrió su lecho a Egisto. Micenas pertenecía por fin a su amante, el vástago incestuoso de la rama menor de los Atridas, que se convertirá en el asesino de Agamenón, como también lo fue de Atreo: poco después de su regreso victorioso, Agamenón muere degollado por Egisto.

Orestes, el hijo de Agamenón, que había sido educado en el extranjero, regresa ya adulto a Micenas y con ayuda de su hermana Electra da muerte al usurpador Egisto y a Clitemnestra, su propia

madre, que había sido cómplice del asesinato de Agamenón. Este crimen desata la furia de las diosas de la venganza, las erinias, que enloquecen a Orestes y le hacen huir de Micenas. Pero el orden de los Olímpicos terminará imponiéndose. Orestes es purificado ritualmente y luego juzgado. Su absolución implica, simbólica y ejemplarmente, el fin de la maldición que pesaba sobre la familia, y establece la supremacía de una filiación masculina y legítima para la transmisión del poder, reservado exclusivamente, en lo sucesivo, a la rama principal de la dinastía.

Áyax

La mitología grecorromana menciona a dos héroes con este nombre: “Áyax Oileo” o “pequeño Ayante”, hijo de Oileo, y otro, hijo de Telamón, conocido como el “gran Ayante”.

Áyax Oileo, originario de la Lócride, figura entre los pretendientes de Helena y ocupa un destacado lugar en los combates que se desarrollan ante los muros de Troya, donde aparece frecuentemente luchando al lado de su homónimo. De pequeña estatura, rápido y muy hábil con la jabalina, es también arrogante, vanidoso e impío: comete una grave falta contra Atenea que le valdrá el rencor inflexible de la diosa. En efecto, una vez tomada Troya, viola a la profetisa Casandra en el templo de Atenea y a los pies de la estatua de la diosa, donde la joven había intentado refugiarse. Atenea, furiosa por el sacrilegio cometido, envía una tempestad que destruye el navío de Áyax cuando regresaba a su patria. Salvado por Poseidón, todavía se atreve a jactarse de su suerte, muriendo ahogado –o alcanzado por un rayo- por orden de la hija de Zeus. La impiedad de Áyax pesará largo tiempo sobre sus compatriotas: después de su muerte, los habitantes de la Lócride estuvieron obligados a entregar cada año a dos de sus hijas para el servicio del templo de Atenea en Troya.

Áyax, rey de Salamina, es hijo de Telamón, a su vez hijo de Éaco y hermano de Peleo. El “gran Ayante” es el héroe más valeroso de la armada griega después de Aquiles. Su apostura física iguala a su bravura; piadoso y dueño de sí mismo, es la antítesis de su homónimo, el “pequeño Ayante”, hijo de Oileo. Áyax, sobre quien había recaído por sorteo la responsabilidad de enfrentarse a Héctor, consigue derribar al campeón troyano de una pedrada, pero el combate se interrumpe antes de que pueda darle muerte. El “gran Ayante”, auténtico baluarte de los griegos, protege frecuentemente la retaguardia de su ejército en los momentos más difíciles y será él quien rescate el cadáver de su ilustre primo Aquiles, muerto por Paris. Desde la muerte de Aquiles, Áyax tratará a Neoptólemo, el hijo de Aquiles, como suyo propio y combatirá a su lado.

El reparto de las armas de Aquiles, que tras una serie de deliberaciones serán entregadas a Ulises, provocará el despecho de Áyax quien, ansiando vengarse de la ingratitud de sus compatriotas y preso de una crisis de locura inducida por la diosa Atenea, arremeterá contra un rebaño de ovejas, al que prácticamente extermina, creyendo que se trataba del ejército griego. Vuelto en sí, abrumado por la vergüenza y los remordimientos, Áyax se suicida arrojándose sobre la espada que había tomado a Héctor. La posteridad literaria guardará de él la imagen del héroe valeroso derrotado por la locura.

Bestiario

El animal, real o fantástico, ocupa un importante espacio en la mitología junto a dioses y héroes. A todos nos resultan familiares las figuras del perro Cerbero, el caballo Pegaso o de la loba Capitolina romana, y las artes figurativas han proporcionado innumerables representaciones de ellos. No hay que olvidar el papel que durante toda la Antigüedad desempeñó el animal como víctima de sacrificios, aunque se trata en este caso de un aspecto puramente religioso.

Su lugar en la civilización grecorromana difiere sensiblemente del que ocupa en otras culturas antiguas, donde los dioses aparecen frecuentemente representados bajo una forma animal (en Egipto, por ejemplo, encontramos a Horus, el dios halcón; a Anubis, el dios chacal, etc.). En el helenismo, donde el hombre es la medida de todas las cosas, los dioses se concebirán muy pronto bajo una apariencia puramente humana. El animal ya no se asimila al dios, sino que queda reducido a un simple atributo de este, símbolo de su carácter específico (como la cierva de Artemisa) o auxiliar en el ejercicio de su poder (como el águila de Zeus devorando el hígado de Prometeo). Sólo ciertas divinidades menores pertenecen todavía parcialmente al mundo animal, ya sean terrestres como Pan, los sátiros o los silenos, o marinas como los tritones, las nereidas o las sirenas.

Es cierto que las divinidades mayores adoptan, en ocasiones, una forma animal: en la epopeya homérica, por ejemplo, vemos a Atenea transformarse en ave (buitre, golondrina...), y son sobradamente conocidos los múltiples “disfraces” que utiliza el caprichoso Zeus en sus aventuras amorosas. El señor del Olimpo se convierte en toro para raptar a Europa, en cisne para unirse a Leda, en águila para raptar a Ganímedes, en serpiente para hacer suya a Proserpina, en cuclillo posado sobre el regazo de Hera... Pero se trata siempre de metamorfosis pasajeras que no afectan a la naturaleza plenamente antropomórfica de la divinidad.

Muchos aspectos aparentemente extraños o anecdóticos de la mitología clásica se explican cuando se los relaciona con concepciones religiosas más arcaicas ligadas al simbolismo de los animales, que a su vez ha evolucionado con el transcurso de las eras (sería el caso, por ejemplo, de la serpiente o del caballo). Particularmente iluminadora en este sentido es la oposición entre divinidades ctónicas (ligadas a la Tierra), herencia de los cultos a la madre Tierra practicados por los pueblos agricultores del Mediterráneo prehelénico, y las divinidades uranias (celestes) de los pastores indoeuropeos llegados más tarde.

La serpiente es el animal que simboliza por excelencia el poder de las fuerzas telúricas. Portador de los poderes benéficos de la Tierra, es un animal sagrado, garante de la fecundidad, compañero de Deméter; dotado de virtudes sanadoras, es el atributo de Apolo y el de Asclepio. Fiel guardián de los tesoros de los dioses, tiene a su cargo la vigilancia de las manzanas de oro de las Hespérides o el vellocino de oro de la Cólquide. Vinculada al mundo subterráneo, representa a menudo el espíritu de los difuntos, como por ejemplo en la Eneida, donde aparece como encarnación del alma de Anquises, padre del héroe. En Roma figura sobre el altar familiar, encarnando al “genio” del dueño de la casa. Pero su simbolismo es ambiguo, pudiendo estar también ligado a la muerte y a las fuerzas maléficas, siendo este el aspecto que privilegió posteriormente el inconsciente colectivo occidental. Serpiente o dragón, es el instrumento funesto de los dioses: una serpiente mata con su veneno a Eurídice; Laocoonte, sacerdote sacrílego, muere asfixiado junto a sus dos hijos por dos serpientes monstruosas enviadas por Apolo; sólo gracias a la fuerza divina el joven Heracles consigue salir victorioso de las que le envía la vengativa Hera. Muchos monstruos poseen atributos serpentinos, desde la cabellera de Medusa hasta la cola de la Quimera. El mito de Apolo dando muerte en Delfos a la serpiente Pitón e instalando en su lugar su propio oráculo es posiblemente el relato mítico que manifiesta con mayor claridad la victoria de una divinidad urania sobre una divinidad ctónica más antigua.

Los pájaros, evidentemente, poseen afinidades claras con los dioses de las alturas, y el águila, el pájaro rey, se asocia naturalmente a Zeus. Era, según se decía, el único animal que podía mirar la faz del Sol. Reyes y grandes guerreros aparecen como protegidos del águila (vida de Alejandro Magno, Rómulo, Escipión “el Africano”, Mario...), y como símbolo de la omnipotencia reaparecerá tanto a la cabeza del ejército romano como en los blasones de los imperios modernos. Otros dioses olímpicos tienen un pájaro como atributo o emblema: Afrodita la paloma, Hera el pavo real, Atenea la lechuza, símbolo de la vigilancia y la sabiduría.

En la época clásica, el caballo era percibido como un animal de carácter celeste: los corceles radiantes que arrastraban el carro del Sol; Pegaso, el caballo alado que permitió a Belerofontes triunfar sobre la terrible Quimera y sobre las amazonas. Pero otros muchos mitos muestran huellas de concepciones más antiguas en las que el animal aparece ligado a las potencias ctónicas: Hades tiene un tiro de caballos negros y, cuando se produce la disputa entre Atenea y Poseidón por la soberanía del Ática, el dios de los mares golpea la tierra con su tridente y hace brotar del suelo un fogoso semental, símbolo guerrero. Poseidón adoptará precisamente la figura de un caballo para unirse a Deméter –a su vez transformada en yegua- y engendrar al caballo Arión. Hécate, divinidad infernal, se aparece ante los hechiceros bajo el aspecto de una yegua.

El toro, símbolo de fuerza y de fecundidad, recibía en la Creta micénica un culto que se sitúa en los orígenes de la leyenda del Minotauro. La victoria sobre el toro será una de las pruebas obligadas del héroe, como su triunfo sobre la serpiente-dragón y, en menor grado, sobre el león. La importancia simbólica del toro, sin embargo, irá decreciendo con el tiempo.

Otros muchos animales figuran en los mitos: el perro (Cerbero), el jabalí (de Erimanto o de Calidón), el carnero, el chivo, el buey o la ternera. Muchos de ellos son seres fantásticos, híbridos diversos como los centauros, la Quimera, los grifos consagrados a Apolo, con cabeza y alas de águila y cuerpo de león. Más fabulosa si cabe es el ave Fénix, único ejemplar de su especie, que después de una larga vida se inmola a sí misma sobre una pira ardiente y renace de sus cenizas, motivo que recuperará el arte paleocristiano como símbolo de resurrección o de la regeneración conferida a través del bautismo.

Como ha podido verse, la función de los distintos animales que aparecen en los mitos es unas veces negativa y otras positiva. Negativa, porque encarnan la brutalidad y las fuerzas del caos dominadas por los dioses y los héroes, o bien porque funcionan como instrumentos de la venganza divina. Positiva, porque son dóciles servidores, simples vehículos de los dioses, como los cisnes de Afrodita, o intérpretes de la voluntad divina durante las prácticas adivinatorias. En ocasiones aparecen como guías del héroe, señalándole el emplazamiento prescrito para fundar una ciudad o proporcionándole los medios para cumplir su misión (las palomas de Venus conducen a Eneas hasta la rama de oro). Su función nutricia es sobradamente conocida: la cabra de Amaltea amamantó al pequeño Zeus, una osa alimentó a Paris y una loba cuidó de los gemelos Rómulo y Remo (menos conocida es la cierva que amamantó a Télefo, hijo de Apolo). En cuanto al mundo marino, señalaremos la función tutelar del delfín, favorito de Apolo, que

salvó la vida del músico Arión, episodio que se convertirá posteriormente en modelo de otras muchas y conmovedoras historias.

Calcante

Adivino oficial del ejército griego durante la guerra de Troya; originario de Micenas, era nieto del dios Apolo, de quien recibió el don de predecir el futuro. Sus profecías jalonan tanto la preparación como el desarrollo de la campaña. Al parecer, el mismo Agamenón había acudido en persona a solicitar su ayuda para la expedición que capitaneaba como “rey de reyes”.

Cuando Aquiles apenas tenía nueve años, Calcante anunció que Troya no podría ser tomada sin su presencia ni la de Filoctetes. En Áulide, gracias a los presagios de un sacrificio, el adivino predijo que la ciudad caería en el transcurso del décimo año de la guerra. Fue precisamente Calcante quien exigió a Agamenón el sacrificio de su hija Ifigenia para apaciguar la ira de la diosa Artemisa, que retenía inmovilizada a la flota griega en el puerto de Áulide.

Cuando ya corría el décimo año de combates ante los muros de Troya, Calcante desveló que la cólera de Apolo solo se apaciguaría cuando Agamenón devolviera a la cautiva Briseida a su padre, sacerdote del dios protector de los troyanos. Su predicción será el origen de la violenta disputa que enfrentará a Aquiles y Agamenón por posesión de Briseida, cautiva del primero. Algunas versiones, por último, atribuyen a Calcante el ardid que permitirá a los aqueos tomar Troya: el caballo de madera en cuyo interior se camuflará un contingente de guerreros griegos. Después de la caída de la ciudad, Calcante predijo que el retorno de los vencedores sería azaroso y se negó a embarcarse con ellos. El adivino consiguió llegar por sus propios medios a Colofón, ciudad de Asia Menor, donde encontró a Mopso, nieto de Tiresias y también adivino. Un oráculo, sin embargo, había predicho a Calcante que moriría el día en que su camino se cruzara con el de otro adivino más hábil que él. Los dos hombres compitieron entre sí, venciendo Mopso. Calcante, hundido por la derrota, murió poco después de tristeza, o puede que incluso se suicidara. Sus compañeros lo enterraron cerca de Colofón.

Calipso

Esta ninfa, a menudo considerada hija de Helio y de Perséis y hermana por tanto de Circe, vivía en la isla de Ogiqia, en el Mediterráneo occidental. Su morada era una inmensa gruta adornada de suntuosos jardines y poblada de ninfas hilanderas que la amenizaban con sus cantos. Ulises desembarcó en su isla después de un naufragio y Calipso le acogió amorosa y le retuvo a su lado durante diez años. Zeus, accediendo a las súplicas de Atenea, que veía languidecer a su protegido en la isla de la ninfa, perdida ya su esperanza de regresar a Ítaca, envió finalmente a Hermes para que ordenase a la ninfa que le dejara partir. Calipso tuvo que resignarse a perder a su amante y ayudó a organizar la partida del héroe.

Casandra

Hija de Príamo, rey de Troya, y de su esposa Hécuba, es la hermana gemela de Héleno, dotado como ella de poderes adivinatorios. Perseguida por Apolo, que se había enamorado de ella, Casandra había prometido entregarse a él a cambio de que el dios la iniciara en las artes adivinatorias. Sin embargo, una vez instruida en esta ciencia, Casandra se negó a ser suya y el dios se vengó retirándole no el don de la profecía, sino el de la persuasión: todas sus predicciones serán ciertas, pero nadie la creerá.

Mientras que Casandra entra en trance y emite sus oráculos desde las simas de un delirio que hace que todos la tomen por loca, su hermano Héleno interpreta el porvenir a partir de signos externos, como el vuelo de los pájaros. Será Héleno quien prediga que Troya caerá en manos de Neoptólemo gracias a las armas de Filoctetes, además de anunciar a Eneas la fundación de Roma.

Las profecías de Casandra jalonan el trágico destino de Troya sin por ello alterarlo: reconoce a Paris, que había sido abandonado de niño y luego consiguió entrar secretamente en la ciudad, y predice las nefastas consecuencias de su viaje a Esparta, donde encontrará a Helena; anuncia la destrucción de Troya cuando su hermano regresa de Esparta con la esposa de Menelao; será junto a Laocoonte, el sacerdote de Apolo, la única que prevenga a los troyanos contra el misterioso caballo de madera que los griegos habían abandonado en la llanura. Todo es en vano: los oídos de sus compatriotas permanecerán sordos a sus advertencias.

Al producirse el saqueo de Troya, Casandra es violada por Áyax Oileo en el templo de Atenea, donde había intentado refugiarse. Es entregada como parte del botín de guerra a Agamenón, que la convierte en su concubina. A su regreso a Micenas, el jefe de la expedición griega muere víctima del complot urdido por su esposa Clitemnestra. Esta, ayudada por su amante Egisto, mata también a Casandra, a quien consideraba una peligrosa rival.

Circe

Esta hechicera, hija de Helio y de Perse, a su vez hija de Océano, desempeña un importante papel en la leyenda de los Argonautas y en las aventuras de Ulises. Era hermana de Eetes y de Pasífae y tenía su morada en la isla de Eea, que posiblemente habría que identificar con una península italiana. Sirviéndose de sus filtros, transformaba en animales a todos aquellos que hollaban sus dominios. Tal fue la suerte que corrieron los compañeros de Ulises, que fueron convertidos en cerdos cuando desembarcaron en su isla para explorarla. Sólo Ulises, gracias a las advertencias de Euríloco, se libró del hechizo. Utilizando el *moly*, una planta mágica que había recibido de manos de Hermes, consiguió resistirse a los maleficios de Circe y la conminó para que devolviese a sus compañeros su forma original. La hechicera, sin embargo, sedujo al héroe y lo retuvo a su lado durante un año. Circe, finalmente, accedió a dejarlo partir y le proporcionó los medios necesarios para evitar las trampas de las sirenas, de Escila y Caribdis, enviándole por último a que consultara al adivino Tiresias.

Clitemnestra

Hija de Leda y Tindáreo, rey de Esparta, y hermana de Helena y de los Dioscuros, Cástor y Pólux. La leyenda decía que Clitemnestra era la hermana gemela de Helena, pero mientras que esta sería en realidad hija de Zeus, que se había unido a Leda bajo la apariencia de un cisne, Clitemnestra sería hija del mortal Tindáreo.

Se casó primero con Tántalo, hijo del rey de Micenas Tiestes, pero Agamenón, sobrino de este, mató a su esposo y a su hijo recién nacido. Clitemnestra se mostró reacia a aceptar como marido al asesino, a quien sus hermanos habían perseguido hasta Esparta, donde Agamenón se había refugiado junto al rey Tindáreo. De su unión maldita con Agamenón, que se había convertido en el nuevo rey de Micenas, nacerán tres hijos: Ifigenia, Electra y Orestes.

Cuando la flota griega, de camino a Troya, quedó inmovilizada en Áulide por la ausencia de vientos, Agamenón, jefe de la expedición, que debía traer de vuelta a Helena, esposa de su hermano Menelao, atrajo a su esposa y a su hija mayor a una trampa. Con el pretexto de casar a Ifigenia con Aquiles, preparó en secreto el sacrificio de su hija, condición que la diosa Artemisa había impuesto para aplacar su ira y conceder los vientos necesarios para la partida de la expedición. Consumado el sacrificio, Clitemnestra fue enviada de vuelta a Micenas, donde empezó a alimentar proyectos de venganza contra su esposo.

Durante la guerra de Troya, Clitemnestra se mantuvo en principio fiel a su esposo ausente, pero terminó dejándose seducir por Egisto, hijo incestuoso de Tiestes y primo de Agamenón, a quien hizo su amante, convirtiéndole en el nuevo amo de Micenas. Egisto maquinó el asesinato del “rey de reyes” cuando este regresó victorioso de la campaña de Troya. Según las diversas versiones de la leyenda, Clitemnestra pasa de ser simple testigo del asesinato perpetrado por su amante a convertirse en su cómplice, llegando incluso a herir a su marido cuando este, al salir del baño, se hallaba indefenso. Por celos matará también a Casandra, hija de Príamo, que Agamenón había tomado como parte del botín de guerra. Siete años más tarde, Clitemnestra muere a manos de su propio hijo, Orestes, que impulsado por su hermana Electra vengaba así la muerte de su padre.

Dárdano

Hijo de Zeus y de Electra, hija a su vez de Atlas, se casó con una hija del rey frigio Teucro, antepasado de la familia real de Troya. Se atribuía a Dárdano la construcción de esta ciudad, de ahí que los poetas utilizaran el nombre “Dardania” para designar tanto a la Tróade como a la ciudad de Troya, al igual que el término “dardanio” se empleará como sinónimo de troyano (uso especialmente frecuente en Virgilio).

Una versión del mito, muy extendida en Italia, sitúa el nacimiento de Dárdano en Etruria, región de la que habría emigrado posteriormente para instalarse en Frigia. Esta tradición convierte por tanto la región central de Italia en la cuna del pueblo troyano. De este modo, el héroe Eneas, al instalarse en las orillas del Tíber con los supervivientes de la guerra de Troya, habría hecho el camino inverso al de su antepasado Dárdano: el exilio aparente de los troyanos expulsados de su patria habría sido en realidad un retorno a los orígenes.

Dédalo

Ingeniero griego que pertenece al tipo de héroes cuya sutileza, inventiva y habilidad manual abren vías a la humanidad y sirven de referencia a las creaciones humanas. En la mitología griega es el inventor por antonomasia. Fue el primero en representar la figura de los dioses al inventar la escultura, y las obras que surgían de sus manos parecían dotadas de vida. Creó también varias herramientas indispensables para el trabajo de arquitectos y carpinteros: la plomada, la barrena, la cola. Uno de sus aprendices, sin embargo, amenazaba con superar el genio de su maestro al concebir a su vez el compás y

la sierra metálica, inspirada en la mandíbula de una serpiente. Llevado por unos violentos celos, Dédalo lo arrojó al vacío desde lo alto de la Acrópolis.

Condenado al exilio por su crimen, se refugió en Creta, en la corte del rey Minos. Para complacer a la reina Pasífae, inflamada de deseo hacia el prodigioso toro que Poseidón había ofrecido al monarca, imaginó un ingenioso artefacto consistente en una vaca de madera recubierta de cuero, gracias al cual la reina, escondida en su interior, pudo por fin unirse al animal. De esta unión nació el Minotauro, monstruo de cuerpo humano y cabeza de toro. A petición de Minos, Dédalo construyó entonces el Laberinto, intrincado recinto donde quedó confinado el monstruo. Más tarde, proporcionó a la enamorada Ariadna el ovillo de hilo que permitiría a Teseo, que había acudido a Creta para enfrentarse con el Minotauro, salir victorioso de la prueba. Furioso, Minos encerró al ingenioso arquitecto y a su hijo Ícaro en el Laberinto, pero ambos consiguieron escaparse volando gracias a unas alas de cera y plumas construidas por Dédalo.

Al morir el imprudente Ícaro, ahogado ante sus ojos, Dédalo llegó hasta Sicilia y se puso al servicio del rey Cocalos. Allí edificó diversas construcciones para su nuevo señor, entre ellas una ciudadela para guardar el tesoro del monarca.

Dido

Reina de Cartago que amó a Eneas y se suicidó cuando el héroe partió de su lado. Su nombre tirio es Elisa.

Dido era, en el siglo IX a. C., una princesa de Tiro que tuvo que huir de Fenicia cuando su codicioso hermano Pigmalión asesinó a su esposo Sicarbas (Siqueo en Virgilio). Acompañada de nobles tirios llegó hasta las costas africanas y pidió a los nativos que la concediesen “cuanta tierra pudiese abarcar una piel de buey”. Estos aceptaron. La reina cortó entonces la piel en tiras finísimas y consiguió delimitar así una extensión considerable de terreno suficiente para fundar Dart Adasht (Cartago), que literalmente quiere decir “Nueva Ciudad”. Más tarde, conminada a tomar como marido al rey nativo Yarbas, prefirió suicidarse antes que violar el juramento de fidelidad que había hecho a su difunto marido. En esta versión del mito, que es la de la “casta Dido”, Eneas no interviene en modo alguno.

En la Eneida, Virgilio desplaza temporalmente este mito a la época de la guerra de Troya, es decir, tres siglos antes. Eneas, al que una tempestad había arrojado a las costas africanas, es recogido por los habitantes de Cartago. Dido lo acoge en su palacio y el héroe relata durante un banquete la caída de Troya y sus peripecias. La reina se enamora pronto del troyano por voluntad de Venus. Durante una partida de caza son sorprendidos por una tormenta y se refugian en una gruta, donde Dido se convertirá en la amante de Eneas. Pero el héroe la abandona para dirigirse hacia Italia, donde le aguarda su destino: fundar una nueva Troya. La reina, presa de la desesperación, hace levantar una inmensa pira y se inmola en sus llamas. Esta versión virgiliana, resultado de la “contaminación” de dos leyendas originariamente independientes entre sí, terminaría suplantando a la primera y alcanzaría una inmensa fortuna literaria.

Después de su muerte, Dido fue honrada como diosa y asimilada a veces a Anna Perenna.

Dioniso

Dios de la exuberancia de la naturaleza, y muy especialmente de la viña, que provoca la embriaguez, la inspiración desenfadada y el delirio místico. Se encarna en toro, cabra o serpiente, y sus símbolos vegetales son la hiedra y la viña enroscadas en torno a un báculo para formar el tirso. Su ámbito es el de la afectividad. Se le conoce también con el nombre de Baco, nombre que adoptaron los romanos. No nació dios, sino que adquirió la divinidad posteriormente.

Este semidiós, hijo de Zeus y Sémele, la hija de Harmonía y del rey tebano Cadmo, tuvo un nacimiento milagroso. Sémele, instigada por la celosa Hera, exigió a su divino amante que se mostrara ante ella en todo el esplendor de su poder. Zeus accedió y se le apareció entonces rodeado del trueno y el rayo. La joven murió fulminada, pero Zeus consiguió salvar al niño que Sémele llevaba en su vientre y lo introdujo en su propio muslo, donde terminaría la gestación. Así nació Dioniso, el resucitado, “el nacido dos veces”.

Zeus, para proteger a su hijo de la malevolencia de Hera, le ocultó bajo ropajes femeninos en la corte del rey Atamante, pero Hera lo descubrió y volvió loco al rey. Zeus encargó entonces a Hermes que escondiese al niño en la misteriosa región de Nisa donde, convertido en cabritillo, fue educado por unas ninfas, las ménades, y por el sabio Sileno, que le enseñó el arte de tocar la flauta y le hizo descubrir el vino, con el cual se embriagaría alegremente con sus compañeros.

Hera, sin embargo, logró descubrir su paradero y le infundió la locura. Dioniso se convirtió entonces en Bacchos, el “privado de razón”, y empezó a recorrer el mundo convirtiéndose para los hombres en un libertador. Acompañado de su alegre cortejo de sátiros, con Sileno, Príapo y las ménades recorrió Grecia cantando y bailando al son de los tamboriles. En Tracia castigó con la locura al rey Licurgo, que se había resistido a aceptar su culto: Licurgo, en un acceso de locura, se cortó una pierna y

mutiló a sus hijos. El semidiós embarcó más tarde para continuar su viaje, pero como el capitán pretendía venderle como esclavo, Dioniso hizo enloquecer a toda la tripulación, que saltó por la borda y fue metamorfoseada en delfines al tocar el agua.

Su viaje le condujo hasta Asia, donde Cibele le inició en sus misterios y le curó de la locura de Hera. Montado sobre un carro tirado por panteras, adornado de pámpanos y de hiedra, Dioniso llegó a la India. Allí por donde pasaba, las gentes aclamaban sus prodigios. Sin embargo, de regreso al Ática, su peregrinaje le condujo hasta una ciudad que se negó a reconocerle: Tebas. El héroe provocó la locura de las tebanas y la muerte atroz de su rey, Penteo. Antes de alcanzar el Olimpo, donde finalmente se le otorgaría el rango de dios, Dioniso descendió a los Infiernos para buscar a su madre Sêmele, que fue inmortalizada y convertida en la diosa Tione.

El culto de Dioniso adopta a menudo los rasgos de una religión mística. Roma confunde muy pronto a Dioniso o Baco con el antiguo dios latino Liber Pater. Dioniso simboliza particularmente la ambivalencia del vino, a la vez remedio y droga de temibles efectos.

Dioscuros

Los Dioscuros (en griego *Dios Kouroi*, “hijos de Zeus”) son los gemelos Cástor y Pólux, fruto de los amores de Zeus y Leda; son hermanos de Helena y Clitemnestra. Su origen y nacimiento dieron lugar a diferentes versiones. Según la más difundida, desconocida en los poemas homéricos pero muy extendida a través de los autores trágicos durante la época clásica (siglo V a.C.), Leda se habría unido la misma noche a su esposo Tindáreo, rey de Esparta, y a Zeus, que había adoptado la forma de un cisne para seducirla. Leda puso un huevo del que nacieron dos parejas de gemelos: Cástor y Pólux, por un lado, Clitemnestra y Helena por otro. Pero mientras Cástor y Clitemnestra serían hijos mortales de la pareja real, Pólux y Helena serían el fruto divino de la unión de Leda con Zeus. Los gemelos, a quienes a veces se designa con el patronímico de Tindárides (hijos de Tindáreo), son conocidos sobre todo por el apelativo prestigioso de Dioscuros, pues ambos se benefician en algunas ocasiones de la paternidad divina.

Héroes dóricos por excelencia, ambos dirigen una expedición contra el Ática para rescatar a su hermana Helena, que habría sido raptada por Teseo. A las órdenes de Jasón participan también en la expedición de los Argonautas, en el curso de la cual se distinguen como guerreros en la batalla que enfrentó a la tripulación del Argo contra las tropas del rey de los bébrices.

Su divinización prematura explica su ausencia en la guerra de Troya, cuya causa fue sin embargo su hermana Helena. En efecto, una lucha homicida contra dos primos suyos –a quienes según unas versiones disputaban sus prometidas (llamadas las Leucípides, hijas de su tío Leucipo, hermano de Tindáreo) y que según otras estuvo originada por un robo de ganado- provocó la muerte de Cástor. Pólux, herido, fue recogido por su padre Zeus y transportado al Olimpo, pero rechazó la inmortalidad mientras su hermano permaneciese en los Infiernos. El señor del Olimpo les ofreció entonces compartir un día de cada dos el reino de los dioses. En autores más recientes, Zeus colocó a ambos gemelos en la constelación de Géminis.

Estos jóvenes héroes, guerreros vigorosos, pasan por ser los protectores particulares de los marinos debido a su condición de Argonautas. Los Dioscuros eran reverenciados, tanto en Esparta como en Roma –donde se les dedicó un templo en el Foro-, como símbolos de la virtud guerrera y de la solidaridad fraterna.

Harpías

Estos genios alados eran hijas de Taumante –a su vez hijo de Ponto (el Mar) y Gea (la Tierra)- y de Electra, hija de Océano; hermana suya era Iris, la mensajera de los dioses. Pertenecen por tanto a la generación divina preolímpica, como las erinias.

Son, como las sirenas, monstruos femeninos híbridos, mitad mujer mitad aves, provistas de agudas garras. Se suelen mencionar dos: Aelo, “viento tempestuoso”, y Ocípete, “vuelo veloz”, aunque a veces se menciona una tercera, Celeno, nube tormentosa”. Su morada eran las islas Estrófades, en el mar Egeo. Temibles “raptoras” de almas y niños –de ahí su nombre-, se las representa a veces sobre las tumbas, apoderándose del espíritu del muerto y llevándose en sus garras.

La leyenda en la que desempeñan el papel más destacado es la del rey Fineo, a quien los Argonautas liberaron de la persecución de estos monstruos. En efecto, cuando Jasón y sus compañeros hicieron escala en Tracia, encontraron a su rey bajo el peso de una terrible maldición: Fineo, que era adivino, había osado penetrar ciertos secretos y Zeus, para castigar su atrevimiento, no solo le había dejado ciego sino que además había ordenado a las harpías que le acosaran sin piedad, de tal modo que cada vez que el rey intentaba alimentarse estas se lanzaban sobre sus viandas y se las arrebataban, o bien las ensuciaban con sus excrementos. Fueron los dos hijos de Bóreas, Calais y Zetes, miembros de la

expedición, quienes consiguieron expulsar definitivamente a los monstruos, librándole de la maldición. En agradecimiento, el rey reveló a los Argonautas cómo proseguir su periplo.

Por último, una tradición refiere que las harpías, unidas al dios-viento Céfiro, habrían engendrado a los dos caballos divinos de Aquiles y a los de los Dioscuros, Cástor y Pólux, reputados por ser tan rápidos como el viento.

Héctor

Primogénito de Príamo, rey de Troya, y de Hécuba, esposo de Andrómaca, es el héroe troyano por excelencia. Franco y valeroso, sereno ante la adversidad y compasivo tanto hacia su familia como hacia sus hombres, es el jefe enérgico e indiscutible de los ejércitos troyanos, al contrario que su hermano Paris, cuyos ademanes poco viriles son frecuentemente objeto de burlas.

Durante el décimo año de la guerra de Troya, Héctor se cubre de gloria y hostiga sin cesar a los héroes enemigos aprovechando la ausencia de Aquiles, que se había negado a combatir. Mata a Patroclo, pero su destino es morir bajo los golpes de Aquiles, que arrastra su cadáver atado a su carro bajo las murallas de Troya. El anciano Príamo conseguirá finalmente que Aquiles le devuelva el cuerpo de su hijo a cambio de un elevado rescate.

Hécuba

Segunda esposa de Príamo, rey de Troya, le dio una abundante descendencia que oscila, según las diferentes versiones, de diecinueve hijos según la tradición más extendida, a los cincuenta que propone el autor trágico Eurípides. Los más famosos son Héctor, Paris, Casandra, Héleno y Troilo. Esta fecundidad extraordinaria es uno de los elementos que permiten relacionar la leyenda de Troya con la ideología indoeuropea de las tres funciones (gobernar, guerrear, producir o reproducir) y ver en la guerra de Troya un antiquísimo mito humanizado y convertido en historia.

Héroes

La categoría de los héroes resulta problemática: ¿cuál es su origen y su estructura ontológica?, ¿son simples intermediarios entre los dioses y los humanos? Hesíodo, en *Los trabajos y los días*, llama “héroes o semidioses” a los hombres de la “cuarta raza”, los que vivieron entre la edad de bronce y la edad de hierro.

Píndaro, poeta griego del siglo V a.C., distingue tres categorías de seres: dioses, héroes y hombres. En el *Cratilo*, uno de los diálogos de Platón, el filósofo Sócrates relaciona el término con el amor (eros) y define a los héroes como “nacidos de los amores de un dios y una mortal o de un mortal y una diosa”: serían por tanto “semidioses”, y tal es, en la Antigüedad, el sentido más frecuente del término. Pero desde la *Ilíada* (siglo IX a.C.) hasta los autores latinos, aparecen diversas acepciones de la palabra: el héroe es unas veces un caudillo militar –y por extensión cualquier hombre que se distingue por su nacimiento, su coraje o su talento–; otras veces es un semidiós, a medio camino entre los dioses y los hombres; puede ser también una divinidad local, un jefe de tribu, de ciudad, de una agrupación (sería el caso, en Atenas, de los héroes “epónimos” que dieron su nombre a las diferentes tribus que integraban la ciudad); por último, el epíteto de héroe es concedido también a los emperadores romanos divinizados.

En general, en la mitología griega pueden distinguirse una serie de rasgos esenciales. Los héroes tienen estrechas relaciones con el combate, las artes adivinatorias, la medicina, la iniciación y los misterios (Orfeo). Fundan ciudades y su culto tiene un carácter cívico. Son los antepasados de grupos consanguíneos (Tántalo) y los representantes prototípicos de muchas actividades humanas fundamentales (Dédalo, Ícaro). Se distinguen por poseer ciertos atributos físicos que les hacen destacar (belleza, fuerza sobrehumana) y que pueden lindar con lo monstruoso: Pélope tiene una estatura gigantesca. Heracles tiene tres filas de dientes. A veces presentan ciertos rasgos físicos animales: Cécrope, primer rey mítico del Ática, es un ser mitad hombre y mitad serpiente.

Desde su nacimiento y su infancia demuestran un comportamiento excéntrico marcado por la desmesura (hibris) y la violencia que traduce su naturaleza ambivalente, por no decir aberrante: padres o parientes muertos, asesinados por envidia o por cólera, fecundaciones en masa (Heracles), violaciones, incestos (Tiestes, Edipo), diosas agredidas (Ixión intenta violar a Hera), santuarios profanados (Aquiles mata a Troilo, el hijo menor de Príamo, en el templo de Apolo; Áyax Oileo viola a Casandra en el templo de Atenea).

Los héroes son los testigos de la “fluidez de los orígenes” que presidió el principio de los tiempos. Después de la cosmogonía y el triunfo de Zeus, y tras la aparición de los hombres, cuando todavía las estructuras y las normas no estaban lo suficientemente establecidas para determinar la medida de las cosas, participaron en la elaboración de las instituciones, de las leyes, de las técnicas y las artes, fundando así el universo humano, donde las transgresiones y los excesos quedarán proscritos en lo

sucesivo. Desde ese momento, el “tiempo” del mito, de carácter mágico, abierto, inacabado y contradictorio, queda definitivamente cerrado y deja paso al tiempo de la historia.

Productos de una fecundación divina extraordinaria (como Perseo, hijo de Dánae, engendrado por Zeus bajo la apariencia de una lluvia de oro), los héroes se distinguen en ocasiones por una doble paternidad, como Heracles o Teseo. La mayoría de las veces son abandonados de niños al revelarse inquietantes profecías para la familia (Edipo, Perseo), y son amamantados por animales salvajes (Paris alimentado por una osa, Rómulo y Remo por una loba). Viajan a lejanas tierras (Ulises, Jasón), se distinguen por sus innumerables proezas, celebran matrimonios divinos (Peleo y Tetis, de cuya unión nacerá Aquiles; Cadmo y Harmonía)