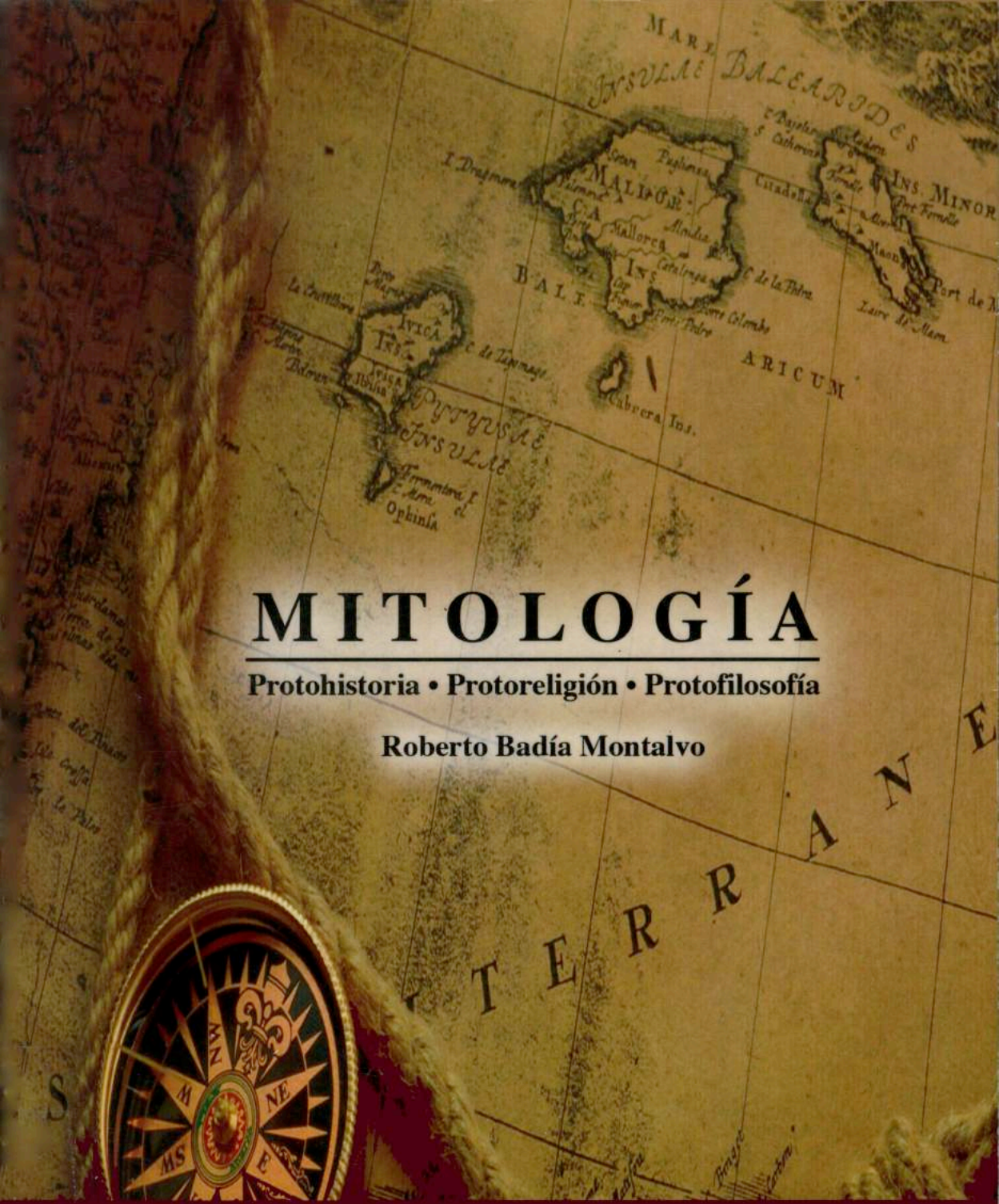


MITOLOGÍA

Protohistoria • Protoreligión • Protofilosofía

Roberto Badía Montalvo

Universidad Tecnológica de El Salvador
Colección Ciencias Sociales

Mitología

Protohistoria, protoreligión, protofilosofía

Roberto Badía Montalvo

Marzo 2016

231.13
B136m Badía Montalvo, Roberto, 1937-
Mitología : protohistoria, protereligión, protofilosofía / Roberto
sv Badía Montalvo. --1ª ed. -- San Salvador, El Salv. : Universidad
Tecnológica de El Salvador, 2016.
vi, 666 p. : il. ; 23 cm.

ISBN : 978-99961-48-57-6

1. Mitología egipcia. 2. Mitología griega. 3. Mitología
mesoamericana. 4. Historia antigua. 5. Civilización antigua.
I. Título

BINA/Jmh

Universidad Tecnológica de El Salvador
Colección Ciencias Sociales

Mitología:
Protohistoria, protoreligión, protofilosofía.
Roberto Badía Montalvo

Diseño de portada y maquetación
Guillermo Antonio Contreras

PRIMERA EDICIÓN
Marzo, 2016

Impreso en El Salvador
Por Tecnoimpresos, S.A. de C.V.
19 Av. Norte, No. 125, San Salvador, El Salvador
Tel.:(503) 2275-8861 • gcomercial@utec.edu.sv

DEDICATORIA:

a

Quimeta Gomis Aragay

Caminando el Camino

Con NANE y Gianni en el recuerdo.

Comité Editorial
Dr. Roberto Badía Montalvo
Lic. Robert Badía Gomis
Lic. Walter Badía Gomis
Lic. Roxana Velásquez
Lic. Oscar Cáceres

Edición Documento
Sofía Montserrat Badía Miranda
Mónica Badía Miranda
Andrea Badía Miranda

Publicación Personalizada

Mitología
Índice de Contenido

Nº	Tema	Página
	PRESENTACION	1
I	MITOLOGIA: ASPECTOS CONCEPTUALES DE REFERENCIA	13
1.1	**Mitos**	13
	Mitos, Leyendas, Fábulas y Cuentos	
1.2	**Mitología**	25
	Mitología Comparada. Mitos Universales. Gran Diluvio	
	Mitología, Antropología y Cultura. Relativismo, Etnocentrismo y Dinámica Cultural	
	Mitología y Religión. Espíritus.Deimon. Totem. Demiurgo. Deidades Primigenias	
	Mitología, Historia y Civilización. Prehistoria / Historia. Primeras Civilizaciones	
1.3	**La Cosmogonia. Origen del Universo**	49
	Teorías Científicas. Teorías Religiosas. Teorías Mitológicas	
1.4	**La Teogonia. Origen de los Dioses**	62
	Fuerzas de la Naturaleza. La Gran Madre. Matriarcado y Patriarcado Divino	
1.5	**La Antropogonia: Origen del Hombre**	65
II	MITOLOGIA MESOPOTAMICA	70
2.1	La Vida en Mesopotamia. Los Pueblos Mesopotámicos	73
	Hititas. Amorreos. Kassetas. Sumerios. Babilónicos. Acadios	
2.2	La Mitología Mesopotámica. El Significado de los Números	77
	2.2.1 Mitología Sumeria	80
	2.2.2 Mitología Babilónica	82
	2.2.3 Mitología Acadia	83
2.3	Principales Mitos Mesopotámicos	86
	Mito de la Creación	86
	Mito del Diluvio Universal: Atrahasis / Ut-Napishtim	88
	Mito de Gilgamesh	89
	Mito de Anzú	90
	Mitos Hititas: Ullikummi / Illuyanka	91

III MITOLOGIA EGIPCIA 95

3.1 El Antiguo Egipto. El Nilo y El Desierto 95

Historia. Períodos Arcaico, Antiguo, Medio, Nuevo, Tardío, Helenista, Románico

Faraones. Menes, Meryneith, Dyeser, Sneferu, Keops, Kefrén, Micerino, Pepy II, Mentuhotep II, Sesostris IIII, Amenemath III, Ahmose I, Tutmosis I, Hatshepsut, Tutmosis III, Amenhotep III, Akenatón/Nefertitis, Tutankamón, Ramsés II, Alejandro Magno, Cleopatra VII

La Vida del Pueblo Egipcio. Agricultura, Religión. Pirámides. Alimentación, Educación, Familia, Clases Sociales, Principales Ciudades

3.2 La Mitología Egipcia 121

Politeismo, Fetichismo, Totemismo, Zoomorfismo, Vida post mortem

3.3 La Cosmogonia de la Mitología Egipcia 124

Bases de la Cosmogonia Egipcia. Origen del Universo 124
La Eneada de Heliópolis 133
La Ogóada de Hermópolis 136
La Triada de Menfis 137
La Triada de Tebas 139
La Triada Elefantina 140
Resumen de las Cosmogonias 141

3.4 La Teogonia de la Mitología Egipcia 141

Dioses Primigenios: NUN Demiurgo RA MAAT 142
Dioses Creadores: Shu Tefnut Geb Nut 147
Dioses Superiores: Osiris Isis Seth Neftis Horus Thoth Anubis Hathor Serket Sekmet Bastet Hapi 150
Otros Dioses 159

3.5 Los Animales de la Mitología Egipcia 160

3.6 Los Principales Mitos Egipcios 163

El Mito de la Creación 163
Mitos relacionados con RA 165
Mitos relacionados con MAAT 166
La Sala de la Justicia. La Verdad contra la Falsedad

Mitos relacionados con Osiris e Isis. La Muerte y el Juicio de Osiris 168
Mitos relacionados con Horus 169
Horus y Seth. El Ojo de Horus: Udyat
Mitos relacionados con Hathor. La destrucción de la Humanidad 171

IV MITOLOGIA GRIEGA 175

4.1 LA ANTIGUA GRECIA 175

El Entorno Geográfico. Grecia Continental, Meridional, Insular, Colonial.
Principales Montañas 176
El Entorno Histórico. Épocas: Oscura, Arcaica, Clásica y Helenista.
Los Pueblos Griegos: Cretenses, Pelasgos, Micénicos. Aqueos.
Dorios. Jonios. Eolios. Arcadios 181
El Entorno Político de la Antigua Grecia.
Las "Polis Ciudades-Estado". Atenas, Corinto, Esparta, Tebas, Micenas,
Formas de Gobierno: Timarquia, Autarquía, Plutocracia, Oligarquía,
Aristocracia 198
El Entorno Cultural: Cultura Mesopotámica. Sumeria. Egipcia. Helénica 216
El Entorno Jurídico de la Antigua Grecia
El Orden Social: Ciudadanos y No Ciudadanos. Metecos y Esclavos
La Administración de la Justicia: Areópago, Asamblea, Consejo 500 218
El Entorno Religioso de la Antigua Grecia
La Religión del Pueblo
Los Ritos: Plegarias. Sacrificios. Ofrendas. Oráculos. Adivinos.
Los Movimientos Religiosos. Orfismo, Dionisíacos. Eleusianos 220
El Entorno Familiar de la Antigua Grecia.
La Familia, La Mujer. El Hombre. El Matrimonio. La Vivienda. El
Vestuario. La Alimentación. Los Juegos Deportivos 226
El Entorno Mitológico Griego.
Los Espíritus Daimon. Poros y Penia / Deimos y Fobos. Ate. Dike
Hybris. Fatalidad / Justicia / Desmesura
Las Divinidades del Panteón Griego. La Teogonia de Hesíodo
Divinidades Especiales: Dioses del Mar: Nereo, Proteo, Glauco, Forcis.
El Significado de los Números en la Mitología Griega
Historias Mitológicas Semejantes: Andrómeda y Perseo.
Hesíone y Heracles. Fedra e Hipólito. Astidamia y Peleo.
Estenebea y Belerofonte 234

4.2 LA COSMOGONIA, TEOGONIA Y ANTROPOGONIA 247

La Cosmogonia de la Mitología Griega. Orfismo. Hesíodo. Platón 247
Origen del Universo. Demiurgo. Elementos Primigenios: Caos, Gea,
Erebo, Nicte, Eter, Hemera, Eros.
Evolución del Universo: Elementos de la Naturaleza:

Gea, Urano, Tártaro, Ponto, Montañas.
Ordenamiento del Universo
Seres Primigenios, Naturaleza, Deidades Antropomorfas
El Universo Mitológico Griego. Cielo. Tierra. Esquema Imaginario del 255
Inframundo: Palacio de Hades, El Asdófelo, Campos Eliseos, Tártaro

La Teogonia de la Mitología Griega 259
Primera Generación de Dioses: Gea y Urano: Titanes. Cíclopes.
Hecantóquiros. Gigantes.
Segunda Generación de Dioses: Crono y Rhea: Zeus. Poseidón.
Hades. Hera. Demeter. Hestia.
Tercera Generación de Dioses: Zeus y Hera. Titanomaquia.
Tifonomaquia. Gigantomaquia.
Los Olímpicos: Zeus, Poseidón, Hades, Apolo, Hermes, Ares,
Hefesto, Dioniso, Hera, Demeter, Hestia, Atenea, Afrodita y Artemisa.
La Antropogonia de la Mitología Griega 274
Pelasgo. Eurínome. Prometeo y Pandora. Deucalión y Pirra.
Razas y Edades

4.3 LAS DIVINIDADES DEL OLIMPO GRIEGO 277

El Panteón de Divinidades 277
El Palacio de los Dioses del Olimpo 282
Los 14 Dioses Superiores. Los Dioses Olímpicos 285
Zeus 286
Poseidón 292
Hades 293
Apolo 295
Ares 297
Hefesto 299
Dioniso 300
Hermes 302
Hera 305
Atenea 306
Afrodita 308
Artemisa 309
Demeter 311
Hestia 312

El Fin de los Dioses Olímpicos 313

Dioses Inferiores 315

Asclepio. Eride y Harmonia. Eros. Hebe.
Helio. Himeneo. Ilitia. Iris
Némesis. Pan. Perséfone. Príapo.
Selene. Sileno. Tánato. Keres.
Temis / Dike. Hécate. Eos. Yasion.

Pluto. Momo. Hímero. Aidos
Museo. Astreo. Niké. Curetes.
Eolo. Anemoi / Vientos. Forcis. Ceto
Taumante. Nereo. Anfitrite. Aqueloo
Adrastea. Néfele. Nérites. Tritón

Semidioses ó Héroes: 328

Heracles. Prometeo. Perseo. Preto/Prétides. Teseo.
Jasón. Atlas. Héctor. Helena. Paris.
Menelao. Agamenón. . Clitemnestra. Aquiles. Ayantes/Ayax
Odiseo. Penélope. Hipólito. Belerofonte. Pólux/Cástor
Leto. Europa. Peleo. Penteo
Pigmalión/ Galatea. Dédalo/Icaro. Faetón. Tántalo.
Pélope Circe. Hipnos. Oráculos. Eurínome.
Argos. Tique. Psique. Sísifo. Aedo
Museo. "I o". Dioscuros. Eneas

Agrupaciones Míticas 382

Ninfas. Musas. Moiras. Horas. Carites. Górgonas.
Erinias. Grayas. Harpías. Sátiros

4.4 EL MUNDO DE LOS DIOSES DEL OLIMPO 389

4.4.1 Principales Animales Mitológicos 390

A. Caballos 391

Pegaso. Arión. Unicornio. Centauros. Janto y Balio.
Flegonte. Aeton. Pirois. Eoo. Fallas
Flogeo. Hárpago. Yeguas de Diómedes

B. Dragones y Serpientes 394

Basilisco. Ladón. Pitón

C. Aves 394

Fénix. Pájaros Estinfalo. Aguila Ethón

D. Perros 395

Cerbero. Ortro

E. Toros 396

Toro Blanc de Creta. Minotauro

F. Otros Animales Mitológicos 397

Sirenas. León de Nemea. Carnero Crisomallo. Empusa
Licaón. Jabali de Arimanto. Cierva de Cerina.

4.4.2 Principales Monstruos Mitológicos 399

Equidna. Tifón. Esfinge. Grifos
Hidra de Lerna Quimera. Caribdis. Escila

4.5 PRINCIPALES MITOS GRIEGOS 402

4.5.1 Mitos relacionados con la Creación: 402

Mito Pelasgo. Mito Órfico.
Mito de la Sucesión. Mito de la Castración de Urano.
Mito de las Edades y las Razas. Mito de Deucalión y Pirra.
Mito de Prometeo y Pandora.

4.5.2 Mitos relacionados con los Héroes: 415

El Juicio de París. La manzana de la discordia. 415
La Guerra de Troya. La Ilíada. La Odisea 416
Los 12 Trabajos de Heracles 425
Perseo y la Medusa 427
Mitos de La Cólquida. Jasón. Argonautas. Vellocino. Medea. Pelias. 429
Mitos de Tebas. Cadmo. Sémele. Edipo. Esfinge. 431
Mitos de Creta. Teseo. Minos. El Minotauro. Ariadna. Fedra. 437
Mitos de Micenas. Agamenón. Clitemnestra. Electra. Orestes. 441

4.5.3 Mitos relacionados con el Amor 443

Zeus e "Io" (Sacerdotisa de Hera) 443
Zeus y Europa, (padres de Minos, Radamantis y Sarpedón) 443
Zeus y Danae, (padres de Perseo) 444
Zeus y Leto, (padres de Apolo y Artemisa) 444
Zeus y Alcmena, (padres de Heracles) 444
Afrodita, Mirra, Adonis (nacido de un árbol) 445
Apolo y Dafne, (transformada en árbol de laurel) 446
Apolo y Jacinto (amante de Apolo) 446
Narciso y Eco, (enamorado de si mismo) 446
Orfeo y Eurídice, (canto al amor) 447
Filemón y Baucis, (el amor generoso. La hospitalidad) 448
Selene y Endimión (el sueño de amor) 449
Céfalo y Procris (los celos) 450
Aquiles y Pentesilea (el amor en la guerra) 450
Hilas y las Ninfas (el amor no buscado) 450
Píramo y Tisbe (el amor prohibido) 451

Pan y Syrinx (el amor frustado) 451
Hermafrodito. (el amor de doble sexo) 451
Faón. (el amor rechazado) 452
Alcestis y Admeto (el amor ante todo) 452
Fílide y Atamante (el amor doloroso) 453
Leandro y Hero (amor trágico) 453

4.5.4 Mitos relacionados con el Castigo 454

Prometeo / Pandora (ladrón del fuego. La mujer como castigo) 454
Sísifo (engaño a Tánato. La astucia) 455
Licaón (engaño a Zeus) 456
Tántalo (ladrón del néctar del Olimpo) 456
Artemisa y Acteón (el ciervo muerto por sus perros) 457
Dedalo e Icaro (desobedencia) 457
Faetón (desobedencia) 457
Dionisos y Penteo (ofensas al dios) 458
Apolo y Marsias (desafío a los dioses) 458
Tereo y Filomela (la venganza) 458
Ixión (padre de los Centauros) 459
Niobe (la burla de los dioses) 460
Aracne (castigo a la Vanidad) 460

4.5.5 Mitos relacionados con Mujeres 461

Andrómaca. Andromeda. Atalanta. Ariadna
Casandra. Clitemnestra. Creusa/Glauca. Despoina
Deyanira. Electra. Europa. Fedra
Hécuba. Helena. Hesíone. Hipodamía
Hipólita. Ifigenia. Medea. Náusicaa
Penélope. Safo

4.5.6 Otros Mitos 475

Las Rebeliones contra Zeus. Los Gigantes. Tifón 475
Los Siete contra Tebas. Los Epígones 476
Meleagro y Atalanta El Jabalí de Calidonia 477
El Rey Midas. El oro 478
Las Sibilas. Profetistas 479
Fineo La Visión Interna. Profecías 479
Cleobis y Bitón La Muerte como regalo 480
El Anillo de Gigs La Invisibilidad 480
Los Hombres Sembrados: Los Espartos 480
Cadmo y Harmonia El Collar de la Fatalidad 481
Escila y Caribdis Entre dos peligros. 482
Los Hombres Espíritus..... Dáctilos. Cabiros. Telquines 482
Lapitas y Centauros Piritoo 483
Poros y Penia.Daimon. Oportunidad y Pobreza 483

Niso y Escila El cabello de oro 484
Cornucopia. Cuerno de la Abundancia 484
Orión La Constelación 485
Melampo y Fílaco El Buen Hermano 485
Danao – Danaides – Egipto Las 50 hijas y los 50 hijos 486
Eaco El Justo. Origen Mirmidones 487
Atamante Tres mujeres. Frixo. Vellocino 487
Ión El origen de los Jonios 488
Los Adivinos: Tiresias, Calcante, Fineo, Casandra 488
Diómedes Las yeguas salvajes 490
Ganímedes El copero de los dioses 490
Zagreo El segundo Dioniso 490
Foroneo Uso del Fuego 491
Lamia La roba niños 491
Erígone La venganza 492
Caria Origen Cariátides 492

4.6 Glosario de Principales Términos Mitológicos Griegos 492

V MITOLOGIA ROMANA 539

5.1 La Antigua Roma 539

La Fundación de Roma 539
La Monarquía Romana 541
La República Romana 542
El Imperio Romano 545
La Vida del Pueblo Romano: La familia. Clases Sociales. Ejército.
Censo Justicia. Cultura. Mujer 548

5.2 La Mitología Romana 550

Cosmogonia de la Mitología Romana. Origen del Universo 551
Teogonia de la Mitología Romana 552
Divinidades de la Mitología Romana:
Jano. Quirino. Lares. Pénates. OPS. Consus. Pomona. Vertumno Fides.
Spes. Honos. Virtus 553
Héroes y Dioses Romanos
Eneas. Rómulo. Remo 557

5.3 Los Principales Mitos Romanos 561

Rapto de Sabinas. 561
Las Sibilas. 561
Jano y Carna. 562
La Gran Madre 562
Eneas y Dido. 563

VI MITOLOGIA ESCANDINAVA 567

Los Pueblos Vikingos 567
La Cosmogonia de la Mitología Escandinava 569
La Teogonia de la Mitología Escandinava 575
La Antropogonia de la Mitología Escandinava 575
Los Principales Dioses de la Mitología Escandinava 576
Los Principales Mitos Escandinavos:
Creación. Ragnarok. Trolls. Kraken. Aguamiel. Manzanas Inmortales 582

VII MITOLOGIA MESOAMERICANA 589

7.1 Mitología Azteca 590

7.2 Mitología Maya 594

Profecías Mayas. Historias Populares Mayas 603

VIII MITOLOGIA ANDINA 619

Mitología Aymara-Quechua-Inca

IX OTRAS MITOLOGIAS: 629

9.1 Mitología Celta 629

9.2 Mitología China 638

9.3 Mitología Japonesa 642

9.4 Mitología Hindú 651

X EL MUNDO DE LAS HADAS Y LOS DUENDES 661

Seres Elementales: Hadas. Duendes. Elfos. Gnomos 661

PRESENTACIÓN

Esta publicación pretende compartir inquietudes en temas relacionados con la autopista de la vida a través del carril de la cultura. Por esta autopista suelen circular distintos viajeros: los que viajan a la esperanza como Odiseo de regreso a Itaca; los viajes sin retorno como los de Dante guiado por el recuerdo imperecedero de su amada Beatriz; los viajes a ninguna parte como los del mundo de Kafka; los viajes de la ilusión como los de Alicia en su país de las maravillas, y/o, los de la fantasía e imaginación del Colegio "Howgartz" de Rowling y su mago Harry Potter.

- La **Mitología,** creemos que es una de las asignaturas pendientes en la gestión del conocimiento. La Mitología es importante tanto por su relación histórica (fundación de las "ciudades estado"), como por su concepción política (sistemas de gobierno), su concepción filosófica (origen del cosmos) y su concepción religiosa (origen del Hombre), así como por su relación con los patrones culturales de una sociedad. La mitología puede ser considerada como la "cultura primigenia, pre filosófica, pre histórica y pre religiosa".

  Qué ser humano mirando al firmamento no ha imaginado el Olimpo y sus deidades. Quién no ha disfrutado con las historias de Zeus cuando se transforma en un manso toro para que la hermosa Europa se suba sobre él y de esta manera la pudiera raptar. Quien no se ha quedado sorprendido al leer como los Gigantes de la mitología griega acumulaban montañas y montañas para poder alcanzar el Olimpo (semejanza con la Torre de Babel de la Sagrada Biblia); Quien no ha quedado sorprendido con la magnitud de las pirámides egipcias como lugar del "más allá".

  En otro sentido, a quien no le agrada escuchar, leer, o ver un relato de los grandes Héroes: Marduk, Horus, Heracles, Perseo, Teseo, Aquiles, Jasón, Odiseo, Eneas, Rómulo, etc. ¿Estas narraciones son diferentes de las modernas hazañas de Tarzán, Batman, Superman ó Spiderman? Cuando Heracles domina al León de Nemea y al Toro de la isla de Creta, es diferente de Tarzán? Cuando Ícaro se lanzó a volar en búsqueda de nuevas realidades, ¿es diferente de Superman? El héroe griego Aquiles solo tenía un punto vulnerable: su talón /y/ Superman solo sucumbía por efecto de la kriptonita. La "superwo-

man" tiene mucha similitud con Artemisa, y, cuando el mexicano "Chapulín Colorado" toma las pastillas para reducir su tamaño no se diferencia mucho de las transformaciones de Zeus en sus aventuras amorosas.

Pero la observación mitológica, también la encontramos referida a la hermosa fantasía que ha rodeado nuestros mejores años a través del "Reino de las Hadas, Gnomos y Duendes" como "seres elementales", protectores de la naturaleza, con quienes hemos compartido ilusiones y pesadillas.

El análisis de las distintas mitologías de las civilizaciones antiguas pone en evidencia **hechos comunes** que con algunos matices, se observan en casi todas las cosmogonias.

Dentro de estas similitudes se mencionan principalmente las relacionadas con la **Creación del Universo**, en que se aprecia que en la mayoría de cosmogonías se parte de un inicio en que solo existía la NADA representada por el CAOS como desorden primigenio. De este caos inicial emerge por auto creación un ser superior que bajo el influjo del impulso creador (Demiurgo) da origen a los dioses creadores, las divinidades, los seres humanos, los animales y todas las cosas que existen en el mundo.

La **segunda similitud** la observamos en relación con la estructura del mundo, encontrando que en la gran mayoría de mitologías existen espacios o planos identificados como *Cielo* (Anu mesopotámico, Nut egipcio, Urano griego, Asgard escandinavo, Hanapacha aymara); *Tierra* (Enlil, Geb, Gea, Midgard, Pachamama), e *Inframundo* (Irkalla sumerio, Duat egipcio, Tártaro griego, Hel escandinavo, Yomi japonés, Ukupacha andino).

La **tercera similitud** está referida al hecho que el elemento primigenio que da **origen al cosmos es el Agua y en su entorno, el "huevo cósmico",** tal es el caso de la mitología mesopotámica con Nammu (Océano Primordial), Nun de la mitología egipcia (Océano Primigenio) y el mito Pelasgo con la diosa Eurinome bailando sobre las aguas de la mitología griega.

Una **cuarta similitud** la encontramos en el castigo divino por el mal comportamiento de los hombres, lo cual se expresa a través de grandes desastres como son el caso del **Diluvio Universal**.

- La primera mitología conocida, la *Mesopotámica* (Sumeria, Bablionia y Acadia), nos ofrece en el año 3500 aC, la primera versión del diluvio como un castigo del dios Enlil a los hombres por su desobediencia y sus desórdenes

que determinan el envío del diluvio salvando solamente a Atrahasis (Ut-Na-Pisihtum) y su familia. Este mito sumerio, es casi igual al mito del *diluvio griego*_del año 1200 aC, (castigo del dios Zeus por la desobediencia de los hombres), salvando únicamente a Deucalión y Pirra. Esta misma versión, tiene gran similitud con la descrita en la *Biblia* Cristiana, con el Diluvio de Noé, y en la *mitología andina* cuando Viracocha castiga a los primeros hombres con un diluvio del cual solamente sobreviven un hombre y una mujer. Referencias al diluvio universal también las encontramos en la *Mitología China* (Nugua y Fuxi) y en la *Mitología Hindú* (Vishnú y su avatar Matsya).

La **quinta importante similitud** de las mitologías de las civilizaciones antiguas, tiene relación con la **Creación del Hombre**, siendo un común denominador la formación a partir de un Dios modelador:

- La creación del primer hombre por Marduk (*Mitología Sumeria*) guarda semejanza con la *Mitología Griega* en la creación del hombre (a partir de arcilla) por Prometeo, y, con mitologías como la *China* (el emperador de jade crea al hombre a partir del barro y Nugua lo crea a partir de figuras de arcilla del río amarillo), o la mitología de los *Indios Cherokee* que crean al hombre a partir del barro que ponen al horno surgiendo los hombres negros, blancos y rojizos según el grado de exposición al fuego. La creación del hombre también tiene similitudes con la que encontramos en Libros Sagrados *(Biblia y Popol Vuh).*

La **sexta similitud** tiene relación con la fuerte creencia del poder del **Destino** sobre todas las cosas. En efecto, en la *mitología griega aparecen las Moiras* como personificaciones de la vida del ser humano (Cloto la hilandera, Láquesis mide el hilo de la vida de cada ser humano y Átropos corta el hilo de la vida). En la mitología *romana este rol pertenece a las Parcas* y en la mitología *escandinava aparecen las Nornas (Urd el pasado, Verdandi el presente y Skuld el futuro).*

Una séptima similitud la encontramos en la **base de la inmortalidad** de los dioses que viene proporcionada por la relación sanguínea de los dioses padres y por algunos alimentos que le proporcionan la inmortalidad como son en la *Mitología Griega*, el nectar, la ambrosía y las manzanas de oro del jardín de las Hespérides; las manzanas inmortales de la *Mitología Escandinava* y en la *Mitología Hindú* aparece el Soma y la Amrita como elementos de la inmortalidad.

En algunas mitologías hemos conocido el importante *significado de los Números* que llegan a tener un mensaje mítico. En Mesopotamia son especiales los números seis y siete; en Grecia es generalmente el número tres el que se encuentra más frecuentemente y en la mitología japonesa este rol lo encontramos en el

número ocho. En otro sentido, se observa que *el sol* en algunas mitologías es el dador de vida (Shamash mesopotámico; RA egipcio, Inti quechua aymara, etc).

Así como se observan similitudes en las distintas mitologías, también existen importantes ***diferencias*** en relación con el pensamiento religioso y filosófico de las distintas culturas, mencionando las siguientes:

La **Primera Mitología**, es la que corresponde al espacio **Mesopotámico** (Sumeria, Acadia, Babilonia, Asiria, Caldea) es una mitología politeísta y antropomorfa. El hecho diferencial de esta mitología se caracteriza por la importante concentración de divinidades locales en base a las diferentes culturas de los diferentes pueblos que la configuraban.

La ***Mitología Egipcia*** es la segunda en orden cronológico siendo observada en el Antiguo Egipto (3100 aC) y caracterizaba por ser:

- profundamente politeísta con múltiples divinidades con funciones específicas y a veces duplicadas entre los diversos dioses;

- marcado antropo zoomorfismo, en que se observa que la gran mayoría de dioses poseen figuras humanas generalmente con cabeza de animal, además de la importante adoración cuasi divina a ciertos animales: escarabajo, cobra, halcón, ibis, león;

  Dentro de este aspecto, la historia de Fénix es altamente ejemplar por su hermosura. Esa bella ave que vive 500 años, cuando se siente morir prepara su propia hoguera en donde el mismo se incinera. De esta incineración, surge un nuevo y reluciente Ave Fénix que lo primero que hace es ofrecer tributo a las cenizas de su ascendiente.

- predominio de divinidades locales apreciándose al menos cinco cosmogonías según los lugares de adoración como: Heliópolis (actual barrio de El Cairo); Hermópolis (Ciudad "8" Jnum); Menfis; Tebas (actual Luxor) y la cosmogonía de la Isla Elefantina.

- esencia "dualista" expresada a través de los opuestos: Bien y Mal, Femenino y Masculino, Dioses y Humanos; Caos (NUN) y Orden Cósmico (MAAT);

- la organización del cosmos a partir del SOL que se identifica con el dios primigenio RA.

A este respecto, recordamos la bella imagen del dios "Ra" que al amanecer ilumina el día con el nombre de "Kephera"; cuando se eleva sobre el horizonte llega al mediodía a su máximo esplendor se denomina "Ra", y cuando se oculta cansado al atardecer se denomina "Atón".

- El Cuerpo Físico (tangible) especialmente compuesto por el "IB" que era el corazón como reservorio de los sentimientos, de los pensamientos, la memoria y del intelecto y la gran trascendencia del Cuerpo Espiritual (intangible), estructurado especialmente por medio del SAHU (espíritu), del KA (la fuerza vital) y el BA (el alma).

- El gran poder de la Palabra, la Idea y la Enunciación, ya que el dios primigenio RA cuando quiere crear solo tiene que pronunciar la palabra para originar el objeto de su creación. Cuando RA pronuncia la palabra aire, se forma el dios SHU que representa el aire y el viento y cuando pronuncia la palabra Humedad se forma la diosa Tefnut.

- La vida después de la muerte. El Faraón en vida era un ser humano que al morir se convertiría en una divinidad de donde surgía la necesidad de disponer de una adecuada morada (tumba, mastaba o pirámide) que le asegurase la eternidad.

La **Mitología Griega,** la mejor estructurada de las mitologías conocidas, presenta las siguientes características esenciales:

- Politeismo marcado con una clara división del trabajo divino, con funciones específicas para cada divinidad, aún cuando se concentra en Zeus todo el poder y todas las funciones;

- Carácter Antropomorfo;

- Divinidades adoradas a nivel nacional con escasas diferencias locales;

- Los *Dioses* Griegos fueron en sus inicios personificaciones de las fuerzas de la naturaleza (Gea la tierra, Urano el cielo, Ponto el mar). Posteriormente fueron evolucionando hasta adquirir cualidades humanas (Zeus el poder; Afrodita y Apolo representan la belleza; Atenea la sabiduría; Hestia la castidad; Hefesto el ingenio, etc). Tras esta humanización, los dioses experimentaron sentimientos (amor, celos, ira, odio) y experiencias humanas (matrimonios, guerras). Sin embargo, a pesar de esta humanización, los dioses eran inmortales e invisibles con facultades de transformarse y dominar el medio que compartían.

- El poder de la transformación es muy evidente en Zeus que para conquistar a diosas y mortales utiliza la metamorfosis como su principal aliado en sus hazañas amorosas. Zeus se transforma en un "cuco" para amar a la diosa Hera; en un toro para conquistar a Europa y engendrar a Minos; en un cisne para conseguir a Leda y concebir a Helena y Pólux; en una lluvia de oro para amar a Dánae y concebir a Perseo; en una hormiga para seducir a Euromedusa y concebir a Mirmidón; en codorniz para conquistar a Leto para engendrar a Apolo y Artemisa; en serpiente para unirse a Perséfone para engendrar a Zagreo. Así mismo, Zeus se transforma en un ser humano (Anfitrión, el esposo de Alcmena) para concebir con Alcmena al gran héroe Heracles.

- El Olimpo bajo el mandato de Zeus se consolidó después de varias sangrientas guerras (contra los titanes, los gigantes y contra el monstruo Tifón) de las cuales salieron vencedores los dioses olímpicos con quienes se ordenó tanto el mundo cósmico como el mundo terrenal.

La **Mitología Romana** fue una adaptación y adecuación de la mitología griega en la cual los dioses griegos fueron adoptados con nombres romanos específicos. De esta manera Zeus paso a ser Júpiter, Poseidón se convirtió en Neptuno, Hades fue Plutón, Hera fue Cibeles, Afrodita se convirtió en Venus, Ares fue Quirino, Atenea fue Minerva, etc. La mitología romana presenta como dioses propios a JANO, el dios de las dos caras y de las puertas (las puertas de sus templos estaban abiertas solamente en momentos de guerras y conflictos). Además de Jano, los romanos tenían una serie de dioses "menores" entre los que destacaban los "Lares y los Penates que eran divinidades protectores de la sociedad en general y de las familias en particular.

La **Mitología Escandinava**, gira alrededor de un disco plano situado en las ramas del árbol del mundo: "Yggdrasil", en el que habitan varias criaturas: un dragón, un águila, un halcón y una ardilla. En este entorno, cohabitan los dioses, los gigantes "trolles", los elfos, los enanos y las valquirias hermosas y guerreras. Este árbol sagrado atraviesa y conecta 3 espacios donde existen los nueve mundos. El nivel superior lo constituye el Asgard que es la morada de los dioses. El nivel medio está dedicado al Midgard donde moran los seres humanos, y el nivel inferior es la morada de los muertos, el Nilfheim/Hel.

La mitología escandinava tiene una particularidad que radica en que las fuerzas del mal (caos, representado por el lobo Fenrir) vencen a las fuerzas del bien (orden, representado por el dios Odin), aunque los dioses sobrevivientes iniciarán el nuevo ciclo del mundo.

La **Mitología Celta** presenta a los "Druidas" que transmiten la tradición girando alrededor de la magia, los árboles sagrados y diferentes héroes como Arturo y Merlin.

En la **Mitología China** el mito y la realidad se fusionan y los dioses se convierten en mortales, y algunos héroes mortales forman parte del panteón mítico. El concepto más importante - - *la inmortalidad* - - implicó que muchos héroes de la vida real ó jefes dinásticos fueran promovidos a la categoría de inmortales cuando fallecían.

La mitología China describe la creación del mundo a través de la existencia de una divinidad primordial llamada *Pan Gú* que se originó del Yin y el Yang que constituyen las dos fuerzas vitales del universo, complementarias y dependientes. Yang representa la luz, el sol, lo masculino, el calor, la actividad, la sequedad. Yin representa la sombra, la oscuridad, lo femenino, la pasividad, el frío, la humedad y lo blando. *Pan Gu se originó en la oscuridad de la Nada donde solo estaba el CAOS de donde se originó un enorme huevo primordial*, que cobró vida y creció durante diez y ocho mil años hasta que el huevo se rompió. La luz y las partes ligeras del huevo ascendieron y formaron los Cielos, mientras que las partes opacas y pesadas se hundieron y formaron la Tierra. Pan Gú se levantó y para evitar que el cielo y la tierra se volvieran a unir, fue separando el cielo y la tierra más de tres metros cada día.

La **Mitología Japonesa**, en relación con el origen del universo, refiere que las divinidades primigenias primero crearon las islas del archipiélago japonés. Seguidamente dieron origen a las nubes y el cielo para luego ordenar y solidificar la Tierra que era una masa sin forma. La Tierra era joven y no estaba completamente formada, era un cuerpo blando, de junco y sin forma que parecía una gran masa de aceite flotante que navegaba en continuo movimiento a la deriva como una medusa. Entonces aparecieron tres dioses invisibles llamados *Takamagahara* que corresponden a la elevada llanura del Cielo. Estos tres dioses surgieron en forma individual y ocultaron sus cuerpos.

Las divinidades primordiales se reunieron para definir el destino de la Tierra. Decidieron que la pareja más joven de divinidades, llamados *Izanagi (el Augusto Varón) e Izanami (la Augusta Mujer)* fueran los encargados de arreglar, consolidar y solidificar la Tierra movediza. Para ello, recibieron una lanza incrustada de piedras preciosas (Lanza Celestial). Izanagi y su esposa Izanami descendieron del cielo y se posaron en el Puente Flotante del Cielo (el Arco Iris) y desde allí con su lanza celestial agitaron muchas veces el mar y con las olas y gotas flotantes que se solidificaron, formaron la primera tierra sólida, la Isla de Onogoro, adonde la

pareja de dioses llegaron y construyeron un altar, una Columna Celestial para unir el cielo y la tierra y un palacio denominado la *Sala de Ocho Brazos*. Los dioses decidieron procrear.

La **Mitología Hindú** gira en torno a un principio dual: la creación y la destrucción. El pensamiento filosófico religioso se centra en la idea que el ORDEN surge del CAOS y el Universo vuelve a disolverse en el Caos siguiendo una pauta cíclica, como elementos importantes del concepto de *Re encarnación*.

En el comienzo de la creación, el Demiurgo tuvo la idea de crear el universo y se hizo triple. Para crear el universo el Espíritu Supremo generó a su derecha a Brahma, para conservarlo generó a su izquierda a Vishnú y para disolver el universo hizo surgir de su propio centro a Shiva. *Vishnú* era el dios de la conservación del universo. Cada vez que el mundo se trastorna, Vishnú encarna en forma de *Avatar* que como ser divino tiene la misión de mantener el orden cósmico y enseñar las vías de desarrollo de la humanidad. Vishnú disponía de diez principales avatares - - uno de ellos (el noveno) era Gautama, "el iluminado" Buda - - , avatares que eran las formas terrenales que adoptaba Vishnú cuando visitaba la tierra.

Para terminar este recorrido, veamos como la **Mitología Maya** explica la creación del Hombre:

- "Entonces los dioses se juntaron otra vez y trataron acerca de la creación de nuevas gentes, las cuales serían de carne, hueso e inteligencia. Se dieron prisa porque todo debería estar concluido antes de que amaneciera. Bendijeron la comida. Después dijeron oraciones cuya resonancia fue esparciéndose sobre la faz de lo creado. No hubo ser visible que no recibiera su influjo. A tiempo que sucedía esto faltaba poco para que el sol, la luna y las estrellas aparecieran en el cielo. Los nuevos hombres dieron señales de que poseían sabiduría, la cual con solo querer, la comunicaron a plantas, a los árboles, a las piedras. Estos seres fueron *Balam Quitzé, Balam Acab, Mahucutah, e Iquí Balam*".

- Para los Mayas los procesos cósmicos son cíclicos y nunca cambian. Lo que cambia es la conciencia del hombre. *El ciclo actual (quinto sol) terminaría el sábado 22 de diciembre de 2012,* debiendo en ese momento la humanidad escoger entre desaparecer como especie pensante, ó, evolucionar hacia la integración armónica con el universo en una "nueva Era de Luz".

- Como se observa, a veces es muy difícil determinar donde comienza o termina la mitología en relación con la historia, religión y cultura.

En esta publicación hacemos referencia a 11 mitologías, de las cuales 7 corresponden a la época preferentemente Pre Cristiana (Mesopotamia, Egipto, China, Japón, Hindú, Grecia y Roma), y las otras 4 mitologías corresponden preferentemente a la época Post Cristiana (Escandinava, Celta, Meso Americana y Andina).

Para la preparación de estos temas, hemos recopilado, estudiado y analizado bibliografía especializada que la podemos diferenciar en dos grupos. El primer y más importante grupo de autores consultados son aquellos que de alguna forma vivieron y/o crearon los escenarios mitológicos. Es decir, los escritores de los Pueblos Antiguos que constituyen los "*mitólogos primigenios*". Nos referimos principalmente a Hesíodo, Homero, Pausanias, Esquilo, Sófocles, Herodoto, en parte el filósofo Platón, a los italianos Ovidio y Virgilio, y al egipcio Manetón. El segundo grupo de autores consultados son los "*mitólogos modernos*" que analizaron y escribieron sobre los escritos de los "mitólogos primigenios", mencionando principalmente a Malinowski, Levi Strauss, Joseph Campbell, Max Muller, Eliade Mircea, J. Humbert, Robert Graves, G.S Kirk, Robert A. Armour, L. González González, J. Sutherland, Diane Canwell, y otros autores que se mencionan a pié de página. Además hemos tenido la oportunidad de conocer la vida del pueblo griego a través de lecturas específicas como las de Jean Pierre Vernant (El Hombre Griego), Françoise Ruzé y Marie Claire Amouretti (El Mundo Griego Antiguo), Louis Gernet (Antropología de la Grecia Antigua), David Bellingham (Los Griegos), Roy Willis (Mitología del Mundo) y Sarah Bartlett (la Biblia de la Mitología). En otro sentido, Henrietta McCall nos orientó en la Mitología de Mesopotamia y Nelly Naumann en las historias cosmogónicas japonesas. Wikipedia nos ha ayudado en aspectos puntuales. A todos, nuestro agradecimiento por permitirnos disfrutar con la lectura de sus obras y aprender con sus pensamientos.

Este análisis bibliográfico lo hemos complementado con vivencias propias producto de visitas a los lugares mitológicos e históricos más emblemáticos, como *Anatolia* y su sorprendente e impresionante *Cappadocia* (entorno de la civilización del Tigris y del Éufrates, escenario de la cristiandad y de la filosofía mística de los "derviches semazen"); además de Troya, Lesbos y los escenarios míticos de la *Antigua Grecia* mencionando: la impresionante Acrópolis de Atenas (la ciudad alta) con sus Propileos, el Ágora, el templo de Atenea Niké, el Odeón de Herodes Atica, el majestuoso Partenón en honor a la diosa Atenea, el Electrion con sus cariátides, el teatro de Dionisos y el templo de Hefesto. Así mismo nos sorprendimos en Epidauro con el magnífico teatro y el santuario de Asclepio; en Micenas, apreciamos la Acrópolis donde vivía el rey Agamenón y las tumbas reales de la familia de los reyes Atreos; en Olympia conocimos el majestuoso templo de Zeus y los templos de las diosas Hera y Rhea, así como el pedestal de la llama olímpica y el primer estadio olímpico, para terminar en Delfos con sus impresionantes ro-

cas - - que separan la mágica fuente Castalia - - que servían de escenario místico para el oráculo.

Nuestra pretensión se orienta a compartir información sobre temas generalmente marginales para la mayoría de ciudadanos más preocupados con los problemas del día a día. En cualquier caso, esta lectura creemos que puede servir como un oasis mental ante la continua inestabilidad de nuestro actua y "moderno entorno", aderezado por la lluvia de desagradables noticias referidas a las "crisis", a los señores de la guerra y a los que gestionan la injusticia financiera, política, social y jurídica reinante, con sus "efectos colaterales" que configuran la "pesadilla perfecta".

Para terminar, transcribimos un párrafo de un gran historiador por considerarlo muy pertinente en el horizonte actual de la mayoría de nuestras sociedades:

> "...Los hijos despreciarán a sus padres apenas se hagan viejos. Ningún reconocimiento habrá para el que cumpla su palabra ni para el justo ni el honrado, sino que tendrán más consideración al malhechor y al hombre violento. La justicia estará en la fuerza de las manos y no existirá pudor; el malvado tratará de perjudicar al ser humano más virtuoso con retorcidos discursos. La envidia murmuradora, gustosa del mal y repugnante, acompañará a todos los humanos miserables...". ([1]). Esta visión fue escrita por Hesíodo en el año 700 antes de Cristo.

- Al sentirnos muy impresionados por la cultura helena, hacemos nuestra la frase de Anatole France cuando decía: "*...Se ahora lo que debo a los griegos, a quienes yo quisiera deber aún más, pues de ellos nos viene cuanto fundamentalmente conocemos del universo y del hombre*".

Roberto Badía Montalvo
Alella (Barcelona, Catalunya)
Febrero de 2014.

1 Hesiodo. Trabajos y Días. Mito de las Edades.

CAPÍTULO 1

MITOLOGÍA Y MITOS

Aspectos Conceptuales de Referencia

I. MITOLOGIA. ASPECTOS CONCEPTUALES

La Mitología es el estudio de las narraciones tradicionales -- inicialmente originadas en épocas previas a la escritura -- , que utilizaban la expresión oral para transmitir costumbres y hechos supuestamente reales (generalmente distorsionados y a veces inventados) que formaban parte de la vida cotidiana de los pueblos y traducían las creencias, sentimientos y pensamientos predoninantes. Estas narraciones pasaron a denominarse Mitos. En este sentido, la Mitología estudia los Mitos.

1.1 MITOS

Definir un Mito es una tarea compleja dado que dicha terminología se halla inmersa en una serie de valores y/o prejuicios que pueden dificultar una objetiva comprensión. En términos generales los mitos hacen referencia a como se crearon los elementos de la naturaleza (cielo, tierra, mares, etc), de dondé provienen los vientos o como nacen los propios dioses. Nos trasladan a un tiempo sagrado distinto del nuestro y nos proporcionan elementos que nos permiten identificar el pensamiento predominante de una sociedad en un determinado tiempo y espacio.

Los mitos son relatos basados en la tradición -- genaralmente oral ya que eran narraciones conocidas antes del descubrimiento de la escritura --, creados para explicar el universo, el origen del mundo, los fenómenos de la naturaleza y cualquier cosa para la que no existía una explicación. El Mito es una forma de conocimiento "ametódico" que se transmite de generación en generación; con una fuente que reside en el pasado; que generalmente no es comprobable; que puede o no basarse en hechos reales; que ejerce una fuerte influencia psicológica y moral sobre los seres humanos y que es una realidad cultural.

> En efecto, el mito no es comprobable sin la participación de la confianza: "el nacimiento de Atenea que fue gestada en la cabeza de Zeus, siendo Hefesto quién le abrió la cabeza para que la diosa pudiera salir"; etc.

Los mitos intentan explicar las causas y efectos de la vida en distintas instancias: en un sentido, presentan interpretaciones sobre los fenómenos extra naturales originando las deidades primigenias hasta llegar a los dioses creadores. En segundo lugar, proporcionan interpretaciones a los hechos comunes de la vida referidas a las pasiones, sentimientos y valores de los seres humanos (héroes y/o semidioses).

Los Mitos estaban en el centro de la vida de las antiguas civilizaciones ya que eran parte de su historia ([2]). Los mitos se utilizaban para explicar fenómenos naturales o costumbres propias. Era un fuerte orgullo conocer la ascendencia propia hasta un héroe mitológico ó un dios. Era la base de su culturización ([3]). En Grecia la mayor difusión mitológica fue entre los siglos "ix a v aC". Pero eEn el siglo v "aC" el destino de los mitos se volvió incierto con el devenir de la razón filosófica.

Mientras los poetas y dramaturgos estaban elaborando mitos, los filósofos estaban empezando a criticarlos ([4]). Jenófanes, Platón y Aristóteles fueron muy críticos con los mitos, rechazando dichos relatos tradicionales de robos y adulterios divinos (Pitágoras llegó a expresar: ¡¡ quemen a Homero ¡¡). Los mitos eran considerados por estos filósofos como narraciones inverosímiles, sin evidencias lógicas de su realidad. Platón refería que el mito era una ficción ilusoria de la realidad. Las críticas de algunos filósofos se sustentaban en que los mitos se referían a narraciones que apelaban a la imaginación. En cambio la filosofía, refería narraciones que apelaban a la razón y la lógica. No obstante estas diferencias, uno de los más grandes filósofos "el maestro de los que saben" (Platón) hacía uso de los mitos, siendo especialmente famosos los mitos de la Caverna y del Demiurgo descrito en su diálogo Timeo, referente a la creación del universo ([5]).

Sin embargo, a pesar de estas críticas, los mitos "históricos" se mantuvieron vivos y siguieron influyendo en la poesía constituyendo el tema principal de la literatura, la música y la escultura ([6]). Los mitos suelen referirse al relato de un pueblo sobre su creación, el comienzo de su mundo, y los hechos extraordinarios que afectaron a sus antepasados. Los mitos ofrecen esperanza y emoción, además de enseñan lecciones que la sociedad quiere transmitir.

---

2 Johnson, Claudia Durst. Understanding the Odyssey. Greenwood Press, 2003..

3 Hanson, D; Heath, J. Who Killed Homer ? Simon / Schuster, 1998.

4 Miles, Geofrey; Classical Mythology in English Literature. Routledge, 1999.

5 Platón: Mito de la Caverna. Mito del Carro Alado. Platón: Mito del Demiurgo.

6 Hay que recordar que la educación de la juventud griega se basaba en dos grandes áreas del aprendizaje: las artes, principalmente la poesía y la música (enriquecimiento del espíritu), y , el gimnasio (fortalecimiento del cuerpo).

- Dentro de la evolución histórica del pensamiento de la sociedad de la Antigua Grecia, se ha expresado que la mitología cedió paso a la filosofía, y que la filosofía cedió paso a la ciencia.

Modernamente se retomó el interés sobre la cultura de la Antigua Grecia y la cultura Egipcia. En efecto, en Alemania hubo un creciente interés por Homero y la mitología. Posteriormente, Malinowski enfatizó las formas en que los mitos cumplían funciones sociales comunes afirmando que *"los mitos son una manera de describir ciertos tipos de comportamiento humano. Los actos rituales y las creencias deben interpretarse como afirmaciones simbólicas sobre el orden social"*. Claude Levi Strauss y otros pensadores han comparado las relaciones formales en mitos de todo el mundo ([7]). Sigmund Freud presentó una visión del mito como expresión de ideas que representaban conflictos reprimidos en el subconsciente como sucede en el "complejo de Edipo y/o complejo de Electra". Por su parte Carl Jung - - dentro de la misma corriente psicoanalítica - - consideraba que los mitos son símbolos básicos que expresan arquetipos de un subconsciente universal.

Interpretaciones sobre Mitos

A continuación mencionamos algunas reflexiones de reconocidos estudiosos de las Ciencias Sociales en relación con los mitos. Dentro de dichas opiniones, encontramos una diversidad de criterios: a veces favorables, generalmente de antropólogos, y, en ocasiones muy críticas (filósofos). Es significativo el hecho que desde tiempos muy remotos (antes de Cristo), hasta la fecha, la Mitología sigue manteniendo interés de parte de los investigadores sociales.

Historiadores Griegos:

> Herodoto de Halicarnaso (484 – 425 "aC") considerado el "padre de la historia"; Hecateo de Mileto (550-476 "aC"), y Evémore de Messina (siglo IV "aC") entre otros, criticaban los mitos por que esconden verdaderos acontecimientos históricos, que han sido embellecidos por los poetas. Los dioses no son más que una "divinización" de aquellos hombres que habían tenido el poder total (reyes, emperadores).

Filósofos:

Tanto *Platón* (v "aC"), como otros filósofos, sostenían que los mitos eran narraciones absurdas que carecían de evidencias lógicas. Referían que los mitos eran

7 Enciclopedia Británica, 2002.

una mala interpretación de la realidad. Sin embargo, Platón fue autor de varios mitos (Caverna, Carro Alado, Metales, Demiurgo). Platón describe nuestra situación respecto al conocimiento: al igual que los prisioneros de la caverna que solo ven las sombras de los objetos, nosotros vivimos en la ignorancia cuando nuestras preocupaciones se refieren al mundo que se ofrece a los sentidos. Platón, aún cuando era crítico con los mitos, hacía uso de ellos y demostraba su creencia en los dioses. En su obra "diálogos" ([8]) dice por boca de Aristófanes lo siguiente:

- Al comienzo hubo tres clases de hombres: los dos sexos que existen hoy y un tercer sexo compuesto de ambos. Este último fue destruido y solo queda el nombre: *Andrógino*. El sexo masculino está producido por el sol, el femenino por la tierra y el andrógino por la luna. Estos hombres querían subir al cielo y combatir contra los dioses. Zeus para castigar la insolencia de dichos hombres los separó en dos para disminuir sus fuerzas. Al dividirse, cada "mitad" trató de encontrar a su otra "mitad" pero al no poderse reproducir se irían extinguiendo. Cuando ya casi no existían hombres, Zeus se llenó de compasión y colocó delante de cada "mitad" de hombre, los órganos de reproducción que antes se encontraban en la parte posterior de los humanos y así pudo realizarse la unión del varón con la hembra.

- En el diálogo Fedón (inmortalidad del alma), Platón defiende la actitud de Sócrates que habiendo sido inculpado, en su razonamiento para beber la cicuta y no escaparse de la prisión, dice: "si retardo el momento de beber la cicuta, me pongo en ridículo ante mí mismo manifestándome tan enamorado de la vida y queriendo economizarla cuando ya no tengo más. Sócrates dice: *Critón, debemos un gallo a Asclepio; no te olvides de pagar esa deuda"* ([9]).

Pitágoras de Samos (582-507 "aC") protestaba contra la imagen de los dioses de la mitología. Creía en la existencia de un único dios, que no tenía figura humana ni pensaba como los humanos, A su vez, Pitágoras creía en la inmortalidad de las almas.

Augusto Compte: ([10])

Según este filósofo, el mito representa una inmadurez racional, que sería superada en un tránsito al "logos" como razón filosófica proveedora de verdades. En

8 Platón. Diálogo "El Banquete o del Amor". Edit. Longseller. Argentina 2001.

9 Platón. Diálogos. Fedón ó la Inmortalidad del Alma. Edit. Longseller. Argentina 2001.

10 Augusto Compte (1798 - 1857). Filósofo francés creador de la Filosofía Positiva (1830) que sustentaba que la "razón y la ciencia" eran las únicas guías de la humanidad capaces de instaurar el orden social sin apelar a oscurantismos teológicos o metafísicos.

consecuencia este razonamiento "positivista", interpreta al mito como un "pensamiento prefilosófico".

Otros Pensadores

Max Muller [11]

Este filólogo alemán en 1856 desarrolló el concepto de Mitología Comparada que fue apoyado por otros estudiosos como Scott Littleton [12], Joseph Campbell, etc. Dicha Mitología analiza el rol de los mitos en diferentes civilizaciones observando similitudes entre los mitos de distintas culturas.

James George Frazer [13]

Este antropólogo británico, conjuntamente con otros investigadores (Jane Harrison, A. Cook, F. Cornford), contribuyeron al desarrollo de la Mitología Comparada. Para ellos, los Mitos narran la representación de los ciclos de la vida o de la naturaleza. Los mitos y los ritos son correlativos: uno deriva del otro.

Joseph Campbell [14]:

Este estudioso (USA, 1904-1987), consideraba metafóricamente la mitología como "la canción del universo y la música de los astros". El mito busca tanto el significado de la vida, como, el conocimiento de la experiencia de estar vivo. El mito es un instrumento fundamental para interpretar la realidad, enriquecer la experiencia vital y comprender los oscuros y atemorizantes abismos de la existencia, como semilla de todas las religiones que en su diversidad, expresan distintas metáforas con un mismo prurito de explicar lo inexplicable.

Un mito es un relato tradicional de acontecimientos prodigiosos protagonizados por seres sobrenaturales y extraordinarios como dioses, semidioses, héroes o monstruos. Los mitos forman parte del sistema religioso de una cultura la cual los considera historias verdaderas. Su función es otorgar un respaldo narrativo a las creencias fundamentales de la comunidad. Según Campbell, se pueden apreciar dos clases de mitologías: la mitología que describe la naturaleza individual dentro

11 Max Muller, filólogo alemán (1823-1900) desarrolló la conceptualización de la Mitología Comparada, 1856.

12 C. Scott Littleton, Antropólogo Californiano (USA). The New Comparative Mythology. 1982.

13 James Geroge Frazer. Antropólogo Británico (Escocia. 1854-1941). Apoyó con sus estudios, la Mitología Comparada con sus obras "La Rama Dorada", "Totemismo" etc.

14 Joseph Campbell / Bill Moyers. The Power of Myth. New York, 1988.

de la naturaleza del mundo; y, la mitología que se puede considerar como "sociológica", relacionando al ser humano como parte de una sociedad y de un grupo social.

Campbell ([15]) refiere que: "*los mitos son sueños públicos y los sueños son mitos privados*". Los mitos son elementos claves para el desarrollo espiritual de la vida humana. La mitología es la canción de la imaginación inspirada por la energía del cuerpo.

Eliade Mircea ([16])

Mircea Eliade (Bucarest, 1907-1986, historiador de religiones) enunció algunas características esenciales de los mitos ([17]):

(i) Narran la historia de los actos de seres sobrenaturales
(ii) Son historias sagradas opuestas a lo profano,
(iii) Su verdad se refiere siempre a una "creación", es decir, explica como algo ha venido a la existencia (el cosmos, una isla, una estrella, una especie animal).
(iv) El mito se constituye en paradigma o justificación de toda acción humana.
(v) El mito se vive.

Así mismo, Eliade considera que todos los mitos reproducen la era de la creación, la época anterior a la historia, en la que las cosas se fueron desarrollando y ordenando. El hecho que los mitos traten de temas profundos como los orígenes sagrados o sobrenaturales de las cosas es lo que les confiere un áurea especial.

Para este autor, el mito es una historia sagrada que narra un acontecimiento sucedido durante un tiempo primigenio en el que el mundo no tenía aún la forma que actualmente conocemos. En otro sentido, Mircea sostiene que un mito puede explicar eventos relacionados con acontecimientos inherentes a la naturaleza. Un ejemplo de ello se encuentra en el mito griego del rapto de Perséfone ([18]).

15 Joseph Campbell. The Power of Myth. Anchor Books. New York, 1988. The Masks of God. Arkana, 1991.

16 Eliade Mircea. Historia de las Creencias y las Ideas Religiosas.

17 Eliade Mircea. Historia de las Creencias y las Ideas Religiosas.

18 Perséfone era hija de Zeus y Demeter, joven y hermosa doncella de quien se enamoró Hades (hijo de los Titanes Cronos y Rhea). Hades habitaba el inframundo como Señor de los infiernos. Hades raptó a Perséfone causando la ira de Demeter y Zeus, habiendo acordado que Perséfone pasaría la mitad del tiempo en el inframundo y la otra mitad en el Olimpo. Cada ascenso y/o descenso al Olimpo determinaba el origen de las cuatro estaciones climáticas.

Claude Levi Strauss ([19])

Este famoso antropólogo francés, sostiene que el mito es uno de los temas de mayor importancia para el estructuralismo ([20]). Los mitos han sido y son estudiados desde diversas perspectivas que incluyen el folklore, la linguística, la filología, filosofía, psicología, etc, lo cual nos hace concluir que no es válida una definición única del mito. Levi Strauss refiere que al mito lo caracterizan principalmente tres atributos básicos:

- El mito trata de dar respuesta a una pregunta existencial referente a la creación del universo, a la muerte y al nacimiento.
- El mito está constituido por contrarios irreconciliables: creación / destrucción; vida / muerte; dioses / hombres.
- El mito proporciona la reconciliación de esos polos opuestos, a fin de conjurar nuestra angustia.

Levi sostiene que los creadores de mitos procuran resolver contradicciones estableciendo una relación entre aspectos opuestos de la vida (juventud y vejez, masculino y femenino, humano y animal, etc). En ese sentido, el mito plantea preguntas y proporciona respuestas.

Bronislaw Malinowski (cita de Roy Willis[21]), refiere que los habitantes de las islas Trobriand en Melanesia mantienen un orden social que corresponde con la estratificación de la sociedad (cuatro clanes). Refieren que los antepasados de los cuatro clanes fueron unos animales que salieron de un agujero de la tierra en el inicio de los tiempos. Dichas bestias fueron apareciendo siguiendo un orden establecido, que coincide con el orden social de los cuatro clanes.

G.S Kirk relaciona al mito con el cuento popular tradicional con algunos matices, como el carácter "aristocrático" del mito griego, en contra del carácter "democrático" del cuento popular. Kirk diferencia seis categorías de mitos griegos con el siguiente esquema: La primera categoría se refiere a mitos cosmogónicos de la creación del universo. La segunda hace referencia a los mitos divinos ó teogónicos. La tercera categoría de mitos cuenta la historia de los hombres. La cuarta categoría se refiere a las hazañas de los héroes. La quinta categoría se refiere a los valientes guerreros, y la sexta categoría está referida a las acciones de la historia.

19 Claude Levi Strauss. Antropología Estructural. 1973

20 La epistemología estructuralista se sustenta en una concepción de la naturaleza humana y del origen de la cultura, que interrelaciona niveles de estructuras socio culturales.

21 Roy Willis. Mitología del Mundo. Blume, Barcelona 2011.

G. S. Kirk ([22]) concluye que "*los mitos son por un lado excelentes relatos, y por otra parte, son portadores de mensajes importantes sobre la vida en general y sobre la vida social en particular*". Los Mitos dice Kirk son parte de la vida.

Louis Gernet ([23]) presenta una revisión sociológica y antropológica de la vida en la Antigua Grecia.

Sarah Bartlett ([24]) nos ofrece el concepto de Mito como "un elemento central de los sistemas de creencias y religiones, ya que aporta sentido y propósito a la vida humana, además de permitir a las personas comprender el mundo que les rodea". Por lo general, dice Bartlett, los filósofos intentaban alcanzar la verdad a través del razonamiento, del "*logo*", mientras que los poetas, historiadores y artistas, lo hacían a través del "*mito*".

Los mitos, agrega Bartlett, son historias que aluden a nuestra relación interna con lo divino o desconocido. Representan reflejos de nuestros deseos, aspiraciones y miedos, tanto individuales como colectivos, y , al igual que los espejos, nos recuerdan quiénes somos y lo poco que los seres humanos hemos cambiado desde la antigüedad. Los mitos surgieron mucho antes de la escritura y constituyen la base de la mayoría de las religiones, filosofías, literaturas y artes del mundo.

Montes Ruiz en su interesante obra referida a la simbología Aymara y Quechua ([25]) dice que los Mitos son "sueños colectivos que revelan vivencias pasadas del pueblo que los sueña. De esta manera, el mito plasma simbólicamente la cosmovisión de una sociedad y proporciona respuestas globales a las preguntas que se plantean frente a la propia existencia y a la propia muerte. Al trasmitir de generación en generación las creencias, ideales, valores y actitudes compartidas por un pueblo, preservan su identidad étnica, su cohesión social y legitiman el orden establecido".

Robert Graves ([26]) menciona que "el mito es un legado encantador de la inteligencia griega que la iglesia trató de desvalorizar para destacar la importancia espiritual de la Biblia". La literatura inglesa de los siglos xvi al xix no puede conocerse correctamente sino a la luz de la mitología griega, dice el reconocido mitógrafo británico.

---

22 G.S. Kirk. La Naturaleza de los Mitos Griegos. Editorial Labor, Barcelona 1992.

23 Louis Gernet. Antropología de la Grecia Antigua. Editorial Taurus. Madrid, 1984.

24 Sarah Bartlett. The Mytology Bible. London, 2009.

25 Fernando Montes Ruiz. La Máscara de Piedra. Editorial Quipus. La Paz, Bolivia. 1986.

26 Robert Graves. Los Mitos Griegos I. Alianza Editorial. Madrid, 2011. Páginas 15 y 16.

Los mitos son tentativas imaginativas de resolver los misterios de la vida y del universo, y que como tales, podían compararse en una etapa anterior del desarrollo humano con las teorías científicas modernas ([27]).

Los mitos ([28]) son instrumentos para explicar la actitud humana ante el amor, la justicia, el aprendizaje y otras manifestaciones universales.

Los mitos han cumplido importantes funciones a lo largo de la historia de la humanidad ([29]). El poeta francés (1898) George Dumezil, menciona: *"el país que no tenga leyendas está condenado a morir de frío. El pueblo que carezca de mitos, está muerto"*. Una de las funciones principales de los mitos consiste en expresar la ideología de una sociedad; mantener ante su conciencia los valores que reconoce, los ideales que persigue de generación en generación, y, conocer e identificar la estructura (los elementos, vínculos, y tensiones que la constituyen). Los mitos permiten justificar las reglas y prácticas tradicionales sin las cuales, todo lo que le pertenece, se dispersaría. En ese sentido, los mitos son la base que sustenta la identidad de una comunidad.

Badía Serra ([30]) menciona que pueden considerarse narraciones tradicionales como mitos: las leyendas (el Poema del Mio Cid, Quetzalcoatl; Pocahontas); las tradiciones (peregrinaciones, posadas); las supersticiones, la magia; los cuentos.

Las historias más frecuentes de los mitos, eran generalmente de varios tipos:

(a) Los mitos relacionados con la *creación del universo* como:

(i) El Mito Pelasgo
(ii) El Mito Orfico
(iii) El Mito de la Sucesión
(iv) El Mito de la Castración de Urano
(v) El Mito de las Edades y las Razas
(vi) El Mito de Deucalión y Pirra
(vii) El Mito de Prometeo y Pandora
(viii) El Mito del Demiurgo
(ix) El Mito de la Eneada de Heliópolis

27 Roy Willis. Mitología del Mundo. Blume. 1ª edición en castellano. Barcelona, 2011.

28 Robert A. Armour. Dioses y Mitos del Antiguo Egipto. Editorial Alianza. Madrid, 2006.

29 Beatriz Carreño. Cita Página Webb. 2009.

30 Eduardo Badía Serra. Filósofo Salvadoreño.

(b) los mitos relacionados con hazañas heroicas como:
  (i) Los Trabajos de Heracles
  (ii) La Guerra de Troya. La Odisea
  (iii) Perseo y la Medusa
  (iv) Jasón, los Argonautas y el Vellocino de Oro.
  (v) Teseo y el Minotauro.

(c) los mitos relacionados con el amor que incluían el rapto, la seducción y la violación de parte de un dios con una diosa y/o con una mujer mortal, resultando en una descendencia de un semi dios ó héroe - - en pocos casos se observa que una diosa (Afrodita) se relaciona con un mortal (Anquises) procreando a Eneas - -. Dentro de estos mitos mencionamos principalmente las relaciones de Zeus, Afrodita, Apolo, Orfeo, Narciso, etc:

(d) los mitos de "castigo" principalmente los referidos a: Prometeo; Sísifo, Tántalo, Ixión, etc.

(e) los mitos referidos a las mujeres.

MITOS, LEYENDAS, FABULAS y CUENTOS

Los mitos, leyendas, fábulas y cuentos son géneros literarios que corresponden a narraciones tradicionales relativas a una determinada cultura y momento dado. Estas narraciones presentan características propias con diferencias y semejanzas entre sí.

De estos cuatro géneros literarios, se puede diferenciar dos grupos: el primero estaría representado por los mitos y las leyendas, que describen hechos históricos reales, ampliados o distorsionados con episodios imaginativos o ficticios. Sus personajes suelen ser dioses, semidioses, héroes o reyes, y un segundo grupo constituido por las fábulas y los cuentos, que describen hechos básicamente imaginativos, aún cuando los escenarios puedan tener algunas semejanzas con el entorno real del momento. Sus personajes son "gente del pueblo" y/o animales.

- El "*mito*" es una narración, que representa un importante "*patrón cultural*" a través de tradiciones transmitidas de persona a persona, que contribuyen a configurar la historia y las religiones de las sociedades. Los mitos fueron - - en su inicio - -, narraciones orales hasta que la utilización de la escritura permitió a los poetas (Homero, Hesíodo, Ovidio, etc) describirlas por medio de la poesía. Los mitos son relatos de hechos históricos hablados, contados o cantados. Los mitos se refieren a temas trascendentales como el origen del

universo, la estructura de las divinidades, la fundación de ciudades y/o las hazañas de los dioses, semidioses ó héroes.

- La "*Leyenda*" es un género literario que se sustenta en un hecho_histórico acompañado de episodios imaginativos. Se puede decir que la leyenda es un relato folclórico con bases históricas. Las leyendas son narraciones de acontecimientos reales que se acompañan de elementos irreales o distorsionados. Narran un evento con parte real y parte fantasía. Se transmite de generación en generación. La leyenda está relacionada con un elemento preciso y real (tiempo y lugar), aunque se rodea de elementos ficticios.

  Las leyendas están relacionadas con una persona (héroe), una comunidad, ó un acontecimiento. Leyendas importantes las encontramos en culturas muy diferentes como "el rey Arturo" y "Robin Hood" de la cultura británica; Sant Jordi i el Drac de la cultura catalana; el "Cid Campeador" de la cultura castellana, ó , el mundo de "Moshimón" de la cultura guatemalteca, etc.

- La "*Fábula*" es un género literario con carácter narrativo y *didáctico*. Suelen ser composiciones literarias breves en las cuales los personajes suelen ser *animales*, que presentan características humanas como el habla. Estas narraciones concluyen con una moraleja de carácter instructivo.

  Las características esenciales de las fábulas son: su finalidad didáctica y moralizante; su carácter alegórico pleno de fantasía; su carácter dramático, y su entorno agrario en el que sus principales personajes - - los animales - -, hablan sobre temas que son situaciones comunes entre los humanos.

  Las Fábulas se sustentan en una doble estructura. Desde el título se observa una oposición entre dos personajes de posiciones diferencias por su alta posición social y/o de poder, y, por su posición favorable o desfavorable.

  Probablemente la primera fábula conocida la encontramos en Hesíodo (Trabajos y Días, 750 "aC"): "El Halcón y el Ruiseñor" en la cual se advierte a los reyes que tengan en cuenta la justicia ratificada por Zeus que hace prósperos a quienes la cumplen y destruye a los injustos.

  Ejemplos ilustrativos son las fábulas que predominaron en Grecia son las escritas por Esopo en el siglo vi "aC" ([31]) como la zorra y las uvas, la zorra y el cuervo, el caballo y el león, etc. Esopo era originario de Frigia, siendo esclavo,

31 Esopo. Fábulas Completas. Edimat. Madrid 2010.

con una imagen física desagradable. En sus fábulas se suelen tratar temas - - en boca de los animales - -, que traducen las injusticias del mundo real de los hombres, la rebelión del pueblo frente a los gobernantes y poderosos. Cada uno de los animales de sus fábulas es símbolo de un determinado carácter de los hombres (el poder está representado por el león o el águila; la traición por la serpiente; la maldad por el lobo; la debilidad por el ratón; la astucia por la zorra y la vanidad por la mona).

Ramón Llull en "El Libro de las Bestias", nos ofrece una importante reflexión (con estructura de fábula), sobre la política de la época de Baleares y Cataluña en 1250, escenificada magistralmente por animales.

- El *"Cuento"* es una narración breve, de carácter ficticio con un argumento muy sencillo referido a personajes humanos y/o animales preferentemente de comunidades agrícolas y rurales. Los personajes de los cuentos eran hombres y mujeres de la vida cotidiana en comparación con los dioses y reyes de los mitos. (El "caganè y el "tiò" de la cultura catalana; las hazañas de la "siguanaba, el zipitío ó el tio conejo" de la cultura centroamericana).

Esta diferenciación de los cuatro géneros literarios mencionados no siempre se observa con dicha delimitación conceptual. G.S. Kirk ha descrito las similitudes existentes entre Mitos y Cuentos, de tal forma que el mencionado autor identifica a los Mitos como "Cuentos Tradicionales Clásicos ó Griegos". Kirk dice *"los mitos son cuentos y los cuentos son la forma principal de expresión y de comunicación de las sociedades tradicionales"*.

Kirk hace una importante distinción entre Mito y Cuento popular con la siguiente ilustración: *"los cuentos populares se refieren esencialmente a la vida, a los problemas y a las aspiraciones de la "gente del pueblo". Los Mitos griegos hablan de héroes, personajes superiores alejados por su nacimiento de la gente corriente del pueblo. En consecuencia, tienen carácter aristocrático"*.

Roy Willis ([32]) refiere que los mitos y los cuentos populares son modalidades de narración que tienen en común pertenecer a productos comunales, en el sentido de que no existen autores identificables. Sin embargo, dice Willis, las dos narraciones presentan aspectos diferenciados, por ejemplo: el mito suele estar presente en "sociedades igualitarias" con escasa estratificación social y muy relacionadas con la caza y la recolección. El mito suele tratar problemas o inquietudes referidas a temas cósmicos y del origen de los dioses. El cuento popular, según Willis, es observado en sociedades basadas en la agricultura, con un grado de complejidad

32 Roy Willis. Mitología del Mundo. Editorial Blume. Barcelona, 2011.

intermedio entre las sociedades de cazadores y las sociedades divididas en clases. Los temas tratados en los cuentos populares tienen relación con problemas sociales (siempre aborda un mensaje social).

Willis concreta diciendo que los cuentos populares son mitos domesticados, historias construidas con elementos míticos que persiguen un doble objetivo: entretener y extraer moralejas sobre la condición humana. Las cuatro categorías literarias: mito, leyenda, fábula y cuento, se encuentran frecuentemente entremezcladas.

1.2 MITOLOGÍA

La Mitología es el estudio de los mitos como relatos cohesionados que forman parte de una determinada religión o cultura de una sociedad en un momento dado.

La Mitología ([33]) trata de la vida y hazañas de los dioses, semidioses, reyes y héroes de la antiguedad pagana ([34]). Sus narraciones en parte son verdades históricas y en parte son ficción. Algunas coinciden con narraciones de los Libros Sagrados de distintas religiones. El diluvio de Deucalión recuerda el diluvio de Noé. En los Gigantes que escalan al cielo de la mitología griega, fácil es reconocer a los hijos de los hombres levantando la Torre de Babel descrita en la Biblia.

La mitología de influencia "occidental" - - al parecer - - tuvo su origen en un amplio "espacio población" identificado como "Oriente Próximo" en la costa oriental del Mar Mediterráneo. Se sitúa en Mesopotamia, en la Anatolia (actual Turquía - Irak – Irán), Egipto y Fenicia (actual ubicación de Siria, Líbano, Israel y Palestina), hacia aproximadamente el año 3500 "aC". Sin embargo, fueron los griegos quienes elevaron la mitología a su mayor esplendor y la embellecieron con ingeniosas concepciones producto de su tradición cultural. A sus ojos los pastores se tornaron sátiros ([35]) y faunos ([36]), las pastoras eran ninfas ([37]) y los jinetes eran centauros. Los héroes eran apreciados como semidioses ya que sus hazañas estaban protegidas por un dios.

33 Humbert, Juan. Mitología Griega y Romana. Barcelona, 1984

34 Se entiende como "pagano" las personas que desconocían y en consecuencia no practicaban la religión cristiana

35 Los sátiros eran criaturas mitad hombre y mitad carnero, alegres, pícaros, con priapismo permanente, perseguían a las ninfas. Forman el cortejo de los dioses Dionisio y/o Pan.

36 Los faunos eran criaturas mitad cabra y mitad hombre. Eran guías del bosque que apoyaban la agricultura.

37 Las ninfas eran espíritus femeninos de la naturaleza. Formaban el cortejo de Artemisa. Eran hijas de Zeus.

La mitología aclara la vida con historias a veces poco creibles: dioses que luchan entre sí o contra los hombres. Los dioses aparecen como seres divinos con pasiones humanas. Estas narraciones traducen la dualidad de la conducta humana en la que los dioses intervenían muchas veces con sentimientos que se representaban por los celos, el amor, adulterio, hurtos, venganza y el valor que siempre era representado por la acción bélica. A pesar de la dualidad de la conducta humana, las narraciones nos ponen de manifiesto la gran fuerza del Destino ([38]), al cual los oráculos alimentaban con sus infalibles profecías.

La mitología ofrece descripciones de índole moral en las que bajo el velo de la alegoría se ocultan preceptos y reglas de conducta, como por ejemplo:

- Las Furias y/o Erinias, hijas de la sangre derramada por URANO sobre GEA representan personificaciones femeninas de la venganza y del castigo humano.

- El águila que roe las entrañas de Prometeo traza la imagen de la venganza y castigo.

- La historia de Narciso ridiculiza la vanidad y el exagerado amor a sí mismo.

- Las trágicas muertes de Ícaro (hijo de Dédalo que le enseñó a volar con alas de cera, con la condición que no volara muy alto porque el calor del sol derretiría la cera de sus alas. Ícaro no hizo caso y voló muy alto favoreciendo que la cera se derritiera y cayó al mar), y de Faetón ([39]) son lecciones apropiadas para los hijos "desobedientes".

- Los compañeros de Odiseo convertidos en viles puercos por los brebajes de Circe son una imagen del embrutecimiento a que conduce el libertinaje.

- La bella historia de Penélope es un mensaje de fidelidad y perseverancia.

- La Caja de Pandora por su parte, castiga la curiosidad y la imprudencia.

38 Destino (Moros) era hijo de Nix y de Erebo. Era uno de los dioses oscuros junto con sus hermanos Tánatos (muerte), Hipnos (sueño), Oniros (tribu de los sueños). Era el único poder al que tenían que someterse todos los dioses olímpicos incluso Zeus. sus ministros eran las Moiras o Parcas que eran la personificación femenina del destino.

39 Phaethon era hijo de Helios (dios sol). Quiso conducir el carro del sol por un día a lo que su padre accedió. Cuando conducía el carruaje perdió el control de los caballos blancos. Primero giró demasiado alto de forma que la tierra se enfrió; luego, descendió muy abajo y la vegetación se secó y ardió, convirtiendo parte de África en un desierto, quemando la piel de los Etiopes hasta volverla completamente negra. Zeus intervino golpeando el carruaje desbocado con un rayo para pararlo. Faetón cayó en el río Eridano (Po) se ahogó y se convirtió en cisne.

La Mitología en su inicio se sustentó en la tradición oral, hasta que los grandes poetas universales (Homero, Hesíodo, Ovidio) la inmortalizaron con sus maravillosos testimonios. Hesíodo en su Teogonía fue esencial al aportar conocimientos sobre el "origen de los dioses" de la mitología griega.

La Mitología como estudio de los Mitos pretende explicar: el origen del mundo; los fenómenos naturales; el sentido de la vida; las normas que regulan la sociedad, y las causas de las cosas ([40]).

40 Badía, Eduardo. Estudio de la Filosofía y los Valores. El Concepto del Hombre. San Salvador, Febrero de 2006.

MITOLOGIA COMPARADA

La Mitología Comparada fue inicialmente desarrollada por el filólogo alemán Max Müller (1856). Se refiere al estudio comparativo de los mitos procedentes de culturas diferentes, como un intento de identificar temas y características comunes. Ha sido de gran utilidad para analizar el desarrollo de las culturas, sus religiones y la búsqueda de orígenes comunes a los mitos.

La Mitología Comparada ha sido definida (Littleton) como la comparación sistemática de mitos observados en una amplia variedad de culturas. Los estudiosos tratan de identificar similitudes y por su medio, reconstruir una especie de "proto mitología".

James George Frazer ([41]) - - antropólogo británico - - , conjuntamente con otros investigadores (Jane Harrison, A. Cook), contribuyeron al desarrollo de la Mitología Comparada. Para ellos, los Mitos narran la representación de los ciclos de la vida. Los mitos y los ritos son correlativos ya que uno deriva del otro.

Joseph Campbell ([42]) incursionó en la mitología comparada. El mito busca tanto el significado de la vida, como el conocimiento de la experiencia de estar vivo. El mito es un instrumento fundamental para interpretar la realidad, enriquecer la experiencia vital y comprender los oscuros y atemorizantes abismos de la existencia, como semilla de todas las religiones que en su diversidad, expresan distintas metáforas con un mismo prurito de explicar lo inexplicable.

Los enfoques comparativistas de la mitología (frecuentes en los siglos xviii y xix), sustentaban que todos los mitos habían evolucionado a partir de un único mito o de un tema mítico. El análisis de las distintas mitologías, pone en evidencia la existencia de temas comunes que suelen ser compartidos a nivel universal. Dentro de estos temas universales se menciona el origen del universo y la creación del hombre. Generalmente en el principio, existe un estado de caos, al cual sucede la aparición de deidades primigenias (fuerzas naturales), hasta configurar el panteón de divinidades. Posteriormente se crea al ser humano que por transgresiones a lo establecido, es castigado con la aparición de cataclismos (diluvios) que destruyen la especie humana para dar lugar a otra nueva raza.

41 James Geroge Frazer. Escocia. 1854-1941. Apoyó con sus estudios: la Mitología Comparada con sus obras "La Rama Dorada", "Totemismo" etc.

42 Joseph Campbell / Bill Moyers. The Power of Myth. New York, 1988.

- Específicamente, la Mitología Comparada se refiere al estudio comparativo de los mitos procedentes de culturas diferentes, como un intento de identificar temas y características comunes. Su conocimiento ha sido de gran utilidad para analizar el desarrollo de las culturas, sus religiones y la búsqueda de orígenes comunes a los mitos.

En la casi totalidad de mitologías se observan hechos comunes como son que en el principio existía un estado de caos, al cual sucedió la aparición de deidades primigenias (el demiurgo y/o fuerzas naturales), hasta la aparición de los dioses creadores para luego configurar el panteón de divinidades. Posteriormente se creó al ser humano que por transgresiones a lo establecido fue castigado con la aparición de cataclismos (generalmente diluvios) que destruyeron la especie humana para dar lugar a otra nueva raza.

Otro hecho muy común se observa en relación con la estructura del mundo, encontrando que en la gran mayoría de mitologías existen espacios o planos identificados como Cielo, Tierra e Inframundo como se presenta a continuación:

Mitología	Cielo	Tierra	Inframundo
Mesopotámica	ANU	ENLIL	IRKALLA
Egipcia	NUT	GEB	DUAT
Griega	URANO	GEA	TARTARO
Escandinava	ASGARD	MIDGARD	HEL
Azteca	ILHUICATL	TLALTICPAC	MICTLAN
Aymara/Quechua	HANAPACHA	KAYPACHA/PACHAMAMA	UKUPACHA

A continuación presentamos lo que podríamos llamar "Mitos Universales" que ponen en evidencia la existencia de temas comunes en las distintas mitologías.

MITOS UNIVERSALES

En el Principio solo había el Caos, de donde por impulsos creadores (demiurgo) o por la intervención de las fuerzas de la naturaleza se originaron los dioses primigenios. En todos los casos siempre estuvo presente en la mente humana, el temor a lo desconocido y la fuerza del destino para explicar lo inexplicable. Los dioses primigenios dieron origen a los dioses creadores, a los héroes y a los hombres. En este sentido, presentamos una comparación de mitos de distintas culturas referentes a tres temas universales: (i) el origen del universo; (ii) la creación de los hombres, y (iii) las catástrofes destructoras como los diluvios.

Mitos Universales sobre el ORIGEN DEL UNIVERSO.

En distintas culturas, prevalece el hecho que en el principio del mundo, toda la naturaleza era una masa informe generalmente identificada como Caos. Los elementos yacían en confusión. El sol no esparcía luz; La Tierra no estaba suspendida en el espacio; el Mar carecía de riberas; El Frío y el Calor, la Sequía y la Humedad, se confundían y chocaban continuamente hasta que un dios separó el cielo y la tierra, la tierra de las aguas y el aire más puro del aire denso, comenzando a crear el Universo y los dioses velaron por su conservación ([43]).

Mitos Universales sobre el ORIGEN DEL HOMBRE.

Según los libros sagrados (Torá, Biblia, Corán), el origen del hombre parte de un dios creador, formándolo de arcilla (Adán). En el caso del Popol Vuh, el hombre es creado por tres dioses (Tepeu, Gucumatz y Hurakan), y fue configurado en principio a partir del barro pero luego a partir del maíz. Estos primeros hombres fueron Balam Quitzé, Balam Acab, Mahucutah e Iqui Balam.

En la **Mitología Mesopotámica**, el dios Marduk dividió los dioses en dos grupos: los del cielo y los dioses del infierno y creó la ciudad de Babilonia como su residencia divina. Luego Marduk, con la sangre del monstruo gigante Kingú creó a los Hombres para que ayudaran a los dioses en sus más pesadas tareas. (según otra versión los hombres fueron creados a partir de la sangre de Marduk). Marduk le dice al dios de la sabiduría "Ea":

Voy a juntar sangre y también huesos,
Voy a crear el primer hombre, su nombre será Hombre.

En la **Mitología Egipcia** (eneada de Heliópolis) se dice que de las lágrimas del dios solar RA se originó toda la humanidad.

En la **Mitología Griega** se mencionan cuatro mitos referidos a la creación del Hombre: (i) la diosa Eurínome hizo brotar de la tierra de Arcadia al primer hombre llamado Pelasgo; (ii) Hesíodo refiere que el primer hombre fue creado por Prometeo y la primera mujer fue creada por Hefesto por orden de Zeus (Pandora), ambos creados de arcilla; (iii) el mito de las edades y las razas (Hesíodo) revela que los hombres tuvieron igual origen que los dioses (edad dorada), y (iv) el mito de los "autóctonos" según el cual el hombre surgió de la tierra como uno de sus mejores frutos.

43 Humbert, J. Mitología Griega y Romana. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1985.

Según la **Mitología Escandinava**, del vacío primordial surge *Ymir* un gigante andrógino (formado de arcilla) que procrea a los gigantes del hielo (de donde se originan los seres humanos) y a la vaca cósmica (de donde se originan los dioses).

Mitos Universales sobre el DILUVIO.

Al parecer el primer relato de un gran diluvio se encuentra en los textos escritos en tablillas de arcilla del año 3500 "a C" en Mesopotamia conocidos como el mito de "Atrahasis o de Ut-napishtim". Los dioses decidieron destruir la humanidad advirtiendo a Ut-napishtim" que construya un barco con animales y semillas. Cuando llega el diluvio, solo se salvan "Ut-napishtim" y sus acompañantes.

En la mitología griega, se describe el Mito de Deucalión y Pirra del gran Diluvio (Zeus quiso destruir la raza de hombres de hierro) del que solo se salvan Deucalion (hijo de Prometeo) y Pirra (Hija de Epimeteo). Por indicación de Prometeo, Deucalión y Pirra construyeron un arca. Una vez terminado el diluvio, Deucalión y Pirra buscaron otros seres humanos que no encontraron. Preguntaron al oráculo de Delfos que les dijo que arrojaran tras de si los huesos de su madre. Ellos entendieron que se refería a la Madre Tierra cuyos huesos deberían ser las piedras. De las piedras que lanzó Deucalión surgieron los Hombres, y de las piedras que lanzó Pirra surgieron las Mujeres.

MITOLOGIA, ANTROPOLOGIA y CULTURA

El enfoque de este trabajo sobre Mitología está determinado por un abordaje que se identifica con la antropología cultural.

La Antropología es la ciencia que trata del estudio del Hombre desde diversos aspectos, tanto biológicos como sociales. Kelly ([44]) diferencia la antropología en las siguientes especialidades:

(a) **Antropología Física** sustentada en base a la herencia biológica. Estudia al Hombre desde su origen con especial atención al estudio de las diferencias físicas entre las principales razas humanas.

(b) **Antropología Cultural** sustentada en base a la herencia social que comprende a su vez: (i) la rama Lingüística para el estudio del lenguaje humano tanto

44 Isabel Kelly. La Antropología, la Cultura y la Salud Pública. Universidad Los Andes, Venezuela 1970.

de los pueblos antiguos como de los actuales. Se interesa por el origen, evolución y papel que ha desempeñado el lenguaje en las sociedades humanas; (ii) la Arqueología que trata de reconstruir la historia cultural en base al estudio de restos materiales de las culturas antiguas. Su estudio se basa en períodos de tiempo muy amplios y como no cuenta con documentos escritos tiene que valerse de observaciones de cavernas, herramientas diversas, esculturas, ruinas, esqueletos, pinturas, etc. (iii) la Etnología ([45]) comienza donde termina la arqueología. Estudia los pueblos que habitan la tierra utilizando la escritura para explicar los diferentes modos de vida, identificando semejanzas y diferencias entre las distintas culturas para deducir principios válidos para los grupos humanos.

(c) **Antropología Aplicada** ([46]) que comprende la utilización formal de conocimientos de las ciencias sociales acerca de la historia, cultura y sociedad con el fin de entender ciertas regularidades en los procesos culturales y lograr dirigir ciertos cambios en los patrones culturales de una sociedad.

Para nuestro propósito el enfoque que presentamos se sustenta en la **Antropología Cultural**, en el sentido de describir y analizar las culturas de los diferentes pueblos. Uno de sus principales temas, es el análisis de las relaciones entre los rasgos universales de la naturaleza humana y la forma en que se plasman en las distintas culturas.

Los trabajos de Malinowski ([47]), supusieron una importante modificación en la investigación antropológica. Este investigador abordó el estudio directo de los pueblos mediante el trabajo de campo, sosteniendo que los materiales recopilados por misioneros, introducían desviaciones y sesgos para el estudio al interpretar de manera incorrecta el sentido de muchas prácticas de la vida cotidiana de los pueblos analizados. La metodología desarrollada por Malinowski en sus investigaciones sobre los nativos de las islas Trobriand en Nueva Guinea, implicaba el traslado del investigador al habitat de la cultura investigada y la inmersión en sus propios hábitos, en la llamada *"observación participante"*, que se convirtió en el método estándar de la disciplina.

La Antropología tiene aplicación desde el estudio del origen del hombre, el análisis de las diferentes razas humanas, el conocimiento de las costumbres de ciertos núcleos de población, hasta en la administración de empresas en las relaciones

45 George Foster. OPS/OMS. Publicación Científica Nº 359. Washington D.C. 1978.

46 Armando Piovesan. Antropolgía. Faculdade Saude Pública. Universidade de Sao Paulo. 1966.

47 Malinowski. Crimen y Castigo en las sociedades primitivas. Ariel, Barcelona, 1969.

entre patrono y empleado. La aplicación de la antropología al proceso salud es relativamente reciente, y su utilización ha repercutido favorablemente en las acciones de salud.

- Al respecto ([48]), se menciona que el INCAP (Instituto de Nutrición de Centroamérica y Panamá) en 1949, inició varios estudios experimentales sobre nutrición en cinco localidades indígenas en Guatemala. Los estudios consistían en la administración de alimentos proteínicos a los niños de dichas comunidades, a quienes se les sometía a exámenes médicos periódicos, determinando su peso y altura, y tomando muestras de sangre para conocer su nivel de hemoglobina y hematócrito. En tres de las cinco localidades, la población reaccionó desfavorablemente al programa no encontrándose causas aparentes para tal efecto. Se contrató un antropólogo quien auxiliado por un colaborador indígena pudo constatar y comprobar ciertas creencias y actitudes de la población y llegar a ciertas conclusiones: el recibir alimentos gratuitos era considerado como un insulto ya que significaba que los padres no podían mantener a sus hijos; los niños estaban siendo engordados para ser enviados a Estados Unidos, donde serían comidos (a similitud de ciertos animales: pavos, cerdos, etc); el examen de sangre y peso se verificaban para comprobar el estado del niño.

Cultura

Generalmente cuando se habla de cultura, se tiene la concepción como punto de partida, de aspectos sustentados en base a formas de erudicción o refinamiento del "hombre moderno". Para muchos, la palabra Cultura sirve para designar a quienes se educaron, estudiaron, aprendieron muchas cosas, y que además, se comportan de una manera muy refinada. A veces se habla de música culta, en oposición a música popular, lo que hace pensar que lo culto es algo superior. Los historiadores en cambio, utilizan dicho término, para identificar el desarrollo especial alcanzado por ciertos pueblos en diversos campos como el artístico o intelectual.

- Desde el punto de vista antropológico, cultura es el conjunto de conocimientos, creencias, artes, leyes, ideas, oficios, formas de vida, y todo cuanto el ser humano ha heredado de sus antepasados.

En consecuencia, el concepto de cultura es mucho más amplio, enmarcándolo dentro de todas las manifestaciones de la vida de un pueblo, o más específica-

48 A. Piovesán. Curso de Antropología. Faculdade de Saude Pública, Universidade de Sao Paulo Brasil, 1967.

mente, como los **modos o formas de actuar, sentir, y pensar de un pueblo**. Esta concepción, incluye no solo el concepto popular, sino también, las creencias, el arte, la moral, lengua, religión y otras capacidades adquiridas por el hombre como miembro de una sociedad.

La Cultura es una manifestación grupal de las necesidades, intereses y valores de una sociedad. Por su medio, las personas se identifican con su grupo, permitiéndoles mantenerse adheridos a él. De ellos se deduce el papel fundamental de la cultura en la sociedad: identidad y cohesión.

- La cultura en ningún momento es algo rígido u homogéneo en una sociedad. En este sentido, se puede afirmar que todos los pueblos tienen cultura por más simple que nos pueda parecer. No se justifica que se establezcan escalas jerárquicas de una cultura con otras, no existiendo en consecuencia, culturas superiores a otras. Asimismo puede afirmarse que no existen dos culturas iguales, ya que cada cultura es única en cada época. De igual forma se puede afirmar que la cultura no es transmitida por la herencia, sino que se adquiere por medio de un proceso de continuo aprendizaje, a través del cual influye el comportamiento emocional, la percepción sensorial, la memoria, y los instintos.

En otro sentido, se distingue una "**sub cultura**" distinguiendo como tal, aquellos modos especiales de comportamiento característicos de segmentos de sociedades más complejas, y en general, urbanizadas. Estas diferencias de comportamientos en general son determinadas por la edad, nivel económico, clase social, origen étnico y creencias religiosas. Cuando estos diferentes comportamientos dentro de una sociedad toman la actitud de enfrentamiento o rebelión contra la cultura existente o hegemónica, se habla de "**contra cultura"**, como podría ser el caso de movimientos sociales como los "indignados", y/o las denominadas "tribus urbanas" como "pandillas, maras, skins", etc. que en general corresponde a la insatisfacción de la población ante las estructuras institucionales de la sociedad.

La **Aculturación** es el proceso mediante el cual una persona se identifica con una cultura extraña a la propia, llegando incluso a adoptar los valores y costumbres de la cultura ajena como se puede observar en la población migrante. El individuo pierde elementos importantes de su cultura original, sin llegar a identificarse plenamente con los valores de la cultura ajena.

Características de la Cultura

Se pueden identificar las siguientes:

(i) la cultura es universal entre los hombres (todos los seres humanos poseen cultura);
(ii) existen ciertos elementos culturales que son universales (lenguaje, vestuario, vivienda, religión, organización sociopolítica, etc);
(iii) la cultura es acumulativa (se transmite de una generación a otra);
(iv) no existen culturas superiores ni inferiores (hay culturas sencillas y complejas en dependencia de los elementos culturales que las configuran);
(v) la cultura es dinámica, específica para cada época y sujeta a cambios;
(vi) la cultura es adquirida.
(vii) la cultura es información, se aprende y se transmite; pero también es creación.
(viii) la cultura es un factor de humanización
(ix) las culturas son símbolos compartidos que proporcionan sentido a nuestra vida y a la forma de interpretar la realidad.

Estructura de la Cultura

La cultura es un sistema indivisible. No obstante, para fines de estudio es admisible que se divida en ciertas partes para facilitar una mejor interpretación.

La estructura formal de la cultura, se identifica en términos de: trazo, complejo, patrones, y áreas; tratándose de una progresión lógica en la que el elemento "trazo" es el de menor unidad, y que al combinarse entre si, origina los "complejos culturales"; complejos que se encuentran orientados según determinadas normas que constituyen los "patrones culturales", que se desarrollan en una determinada región, configurando las "áreas culturales".

- El **Trazo Cultural,** es el mínimo elemento identificable de la cultura. Puede ser una mesa, una silla, el acto de estrechar las manos como saludo, etc. El **Complejo Cultural**, es un conjunto de trazos relacionados entre sí. Si tenemos una mesa y varias sillas a su alrededor, tenemos un complejo cultural, representado por los trazos culturales: "mesa-silla", y por el acto de sentarse alrededor de una mesa para ingerir alimentos, según la costumbre de una determinada sociedad. Una vez constituidos los complejos culturales, éstos varían según los caminos o rutas de las costumbres, ideas, creencias, o actitudes de un grupo o parte de un grupo de una sociedad. Estos caminos seguidos en base a las creencias e ideas, son los **Patrones Culturales** de una sociedad, y representan

un consenso general de las costumbres de una época pudiendo modificarse con los cambios culturales de las comunidades. A pesar que los patrones culturales constituyen normas de acción, no siempre son seguidos o respetados rígidamente. Por ejemplo, según el patrón cultural de la cultura euroamericana, el hombre solía levantar el sombrero ante la presencia de una señora que conoce en señal de respeto. Esta acción, puede ser desarrollada de distintas maneras: puede consistir en toda una reverencia (Maurice Chevalier); puede levantar levemente el sombrero (Gary Grant); puede tocar simplemente el ala del mismo (Gary Cooper); pudiendo también no llevar sombrero y hacer caso omiso de dicha norma según la variación individual de un procedimiento cultural común.

La introducción brusca de un nuevo Patrón Cultural, puede entrar en conflicto con los ya existentes en determinada cultura, pudiendo ser aceptados o rechazados. Un ejemplo de los patrones aceptados es el siguiente: Hasta hace treinta años, el uso de pantalones como prenda de vestir, era un patrón cultural característico del sexo masculino en la mayoría de sociedades, y a su vez, venía representando un ejemplo de patrón cultural estático. En determinado momento, este patrón se modifica y desaparece como característica exclusiva de vestuario masculino, representando la generalización de los modos de vida de todos o la mayoría de miembros de una sociedad.

- A veces sucede que los Patrones Culturales son rechazados, siendo un ejemplo de estos, el citado por Foster ([49]) cuando refiere que: "un hacendado de café en El Salvador, tratando de mejorar las costumbres de sus trabajadores y dándose cuenta que no poseían letrinas donde defecar en condiciones higiénicas, mandó a construir una serie de ellas, de acuerdo a las normas utilizadas en las ciudades. Quedó sorprendido cuando se dió cuenta de que sus empleados no las utilizaban. Después de algún tiempo de investigación de los motivos del rechazo, alguien le dijo: pero "Patrón", ¿que no se da cuenta que a nosotros nos gusta evacuar de cuclillas? El hacendado mandó a quitar los asientos de las letrinas y les colocó una tapa perforada en la tierra.

Para terminar lo referente a "patrones culturales", haremos mención a otra cita: Tinoco ([50]), refiriéndose a la cultura del pueblo esquimal, dice: "señores, que los esquimales nos ofrezcan larvas como su mejor comida; así como también cobijo y sus mujeres a nuestra disposición, es lógico; que las rechacemos, no está bien: esto sería interpretado por ellos como una ofensa grave. Que nosotros ofrezcamos nuestras mujeres, es ilógico, puesto que las consideramos joyas preciosas y tememos que se nos arruinen andando de mano en mano».

49 Foster, G. As culturas tradicionais e o impacto da tecnología. Fondo de Cultura, Sao Paulo, 1962

50 Tinoco, Aldo. Antropología Cultural. Universidade Río Grande del Norte, Brasil, 1966.

Relativismo Cultural

Es uno de los conceptos más importantes en Antropología - - sustentado en la corriente filosófica del relativismo en el sentido que no existen principios universales compartidos por todas las culturas humanas - -, a través del cual se verifica que no existe ningún criterio absoluto de valor o de moral. Esto no quiere significar que los valores y la moral no existen en cada sociedad, pero sí, que cada sociedad tiene sus propios valores y su propio código de ética. En otras palabras, cuando se habla de Relativismo Cultural, se tiene en cuenta que no hay términos absolutos en el comportamiento humano, en las creencias, costumbres, valores, y principios. Lo bello y lo feo; lo bueno y lo malo; lo justo y lo injusto, y otros conceptos equivalentes, son relativos a cada cultura y dentro de cada cultura, a determinado período histórico. Así los conceptos de belleza de nuestra sociedad actual, difieren notablemente del criterio de belleza de hace 20 años. Lo que es conceptuado por moral en una sociedad, puede no serlo en otra.

El relativismo cultural presenta similitudes con las doctrinas filosóficas de los "sofistas" griegos especialmente Protágoras, que sostenían que la verdad y la moral eran materias opinables manteniendo una actitud escéptica. ([51]).

El Relativismo Cultural, al destacar los diferentes modos de vida, trata de reafirmar los valores de cada cultura y de preconizar el mutuo respeto. En base a esta posición, no se justifica el uso de términos despectivos. Dentro de cada cultura no existen individuos incultos, sino que lo que existe es un desconocimiento de ciertas normas de cultura.

El Relativismo Cultural se basa en el principio que afirma que todas las culturas son esencialmente iguales en valor, y que los rasgos característicos de cada uno tienen que ser explicados dentro del sistema en el que aparecen. Según este principio, toda pauta cultural es tan digna de respeto como las demás.

Etnocentrismo Cultural

Es un sentimiento universal existente en todas las culturas, por medio del cual los pueblos consideran que sus modos de vida son superiores y más razonables que los de otro pueblo. Es el resultado de la solidaridad de cada individuo con el grupo al cual pertenece, combinado con un antagonismo con los grupos de fuera. Todos

51 Los Sofistas eran filósofos que dudaban que se pudiera alcanzar la verdad a través de la razón (opuestos a Sócrates y Platón). Argumentaban en base a sofismos (razonamientos falsos) y cobraban por la instrucción que proporcionaban.

los individuos, practican el etnocentrismo, puesto que es un sentimiento que nos hace felices y nos da cierta sensación de superioridad. A veces el etnocentrismo, tiene un efecto desfavorable cuando asume la forma de preconcepto racial.

El Etnocentrismo Cultural se basa en la creencia de que nuestras pautas de conducta son siempre naturales, buenas o importantes, y que los extraños, por el hecho de actuar de manera diferente, viven según patrones salvajes, repugnantes o irracionales.

Ejemplo de etnocentrismo lo encontramos en la referencia de los Indios Cherokee: Este pueblo asegura que el Creador hizo al hombre a partir de una masa. Primeramente hizo tres figuras y las colocó en el horno para terminarlas. Su impaciencia era tan grande que rápidamente retiró una figura que lamentablemente estaba a media cocción, y que en consecuencia se veía pálida, de color desagradable, y de ella descendió el "hombre blanco". La segunda figura salió bien, pues tenía más tiempo de estar en el horno, y era como él pensaba, agradándole tanto en todos sus aspectos: de ella descendió el Indio Cherokee. Tanto se quedó contemplando la hermosa figura, que se olvidó de la tercera del horno, que por supuesto salió carbonizada, descendiendo de ella el "hombre negro".

Dinámica Cultural

Ninguna cultura es estática, todas se modifican con el tiempo. La cultura es un sistema cuyas partes se mantienen en equilibrio, teniendo cierto grado de integración y desintegración, sujeto a cambios culturales. Las sociedades se suelen clasificar en dinámicas y estáticas. Las dinámicas experimentan cambios rápidos y numerosos, y las estáticas presentan pocos y lentos cambios.

Linton ([52]) destaca la mayor importancia dentro de la dinámica cultural, de ciertos factores entre los cuales menciona la difusión cultural y los inventos. Por **invento** se entiende la creación de un nuevo elemento dentro de una determinada cultura. Una vez inventado, el elemento debe ser difundido para que sea aceptado por la sociedad. Esta aceptación depende de la comunicación, la necesidad, el deseo, la utilidad del nuevo invento, o el prestigio del introductor. Como ejemplo de los cambios culturales, Linton menciona la cita "cien por ciento americano", que trata sobre la vida cotidiana del ciudadano norteamericano de la época cuando dice: "a pesar del orgullo norteamericano por las cosas norteamericanas, algunas insidiosas ideas extranjeras ya se infiltraron en su civilización.

52 Linton, R. Estudio del Hombre. Fondo de Cultura Económica. México, 1967.

- Al amanecer, el norteamericano se encuentra vestido con "pijama", vestuario originado en la India, y extendido en una "cama" hecha según modelo concebido primitivamente en Persia. Al despertarse mira el "reloj" invento de la Europa medieval, y se levanta rápido para ir al "baño". Allí se sienta delante de una gran institución americana, más luego se recuerda que el "vidrio" fue inventado por los antiguos egipcios, el empleo de ladrillos de "cerámica" en el suelo y paredes comenzó en Oriente, y la "porcelana" en China. La "bañera y el inodoro", son copias de modelos romanos. Contribución puramente norteamericana, es apenas el "radiador" de vapor hacia el cual este patriota coloca rápidamente, y sin querer, la parte posterior del cuerpo.

  En el baño, el norteamericano se "afeita", rito instituido en el antiguo Egipto, se lava y se seca, con una "toalla" turca. De regreso al cuarto, la víctima inconsciente de usos que no son norteamericanos, se viste de "ropa" cuyas formas proceden de los antiguos nómadas de las estepas asiáticas, utilizando "botones" cuyos prototipos aparecieron en Europa al fin de la Edad de Piedra. Se coloca en los pies, un "revestimiento de cuero" preparado por un proceso inventado en el antiguo Egipto. Por último se ata al cuello, una "tira de tela" de colores que es un vestigio de los chales que llevaban en los hombros los Croatas del siglo XVII. Después de ello se mira en un "espejo", que es una vieja invención mediterránea, y se prepara para tomar su desayuno.

  La comida es presentada en "recipientes de loza", originaria de China. El "tenedor" es una invención medieval de Italia, y la "cuchara" es copia del modelo romano. Si el patriota adopta el llamado "breakfast", toma "café" que proviene de una planta de Abisinia; se acompaña de una "naranja" aclimatada en la región mediterránea; para posteriormente tomar "cereales" procedentes de Oriente; continuando con "waffles" de Escandinavia; con mucha "manteca" que primitivamente fue un cosmético en el Oriente. Después se coloca en la cabeza un pedazo de "fieltro", inventado por los nómadas de Asia; y sale rápidamente para alcanzar el "tren" que es de invención inglesa. Si amenaza lluvia, llevará un "paraguas" inventado en la India. Una vez en el tren, aspirará el humo de un "cigarro" procesado en el Caribe. Lee las noticias del día en "letras" inventadas por un proceso alemán sobre un material inventado en China. Al mismo tiempo que pasa la vista sobre las más recientes noticias, medita sobre las horribles consecuencias para las instituciones norteamericanas por la aceptación de ideas extranjeras, y se dispone a dar "gracias a un Dios" Hebreo, en un "idioma" Indo-Europeo, por ser "cien por ciento" (sistema decimal inventado por los Griegos), americano (de Américo Vespucio, geógrafo Italiano)".

MITOLOGIA Y RELIGION ([53])

El estudio de las religiones - - como un elemento común a todas las culturas - -, lo presentamos como un elemento de la "fenomenología religiosa", sin hacer juicios de valor, defensa ó crítica de ninguna religión, ya que se limita a describir y explicar el hecho religioso desde diversos puntos de vista: antropológico, sociológico, literario, etc.

La *Religión* comprende un sistema de creencias sustentadas en la FE, que constituyen actos explícitos por medio de los cuales el individuo cree demostrar su reconocimiento de la existencia de una o varias deidades o fuerzas que tienen poder sobre su destino. Representa el sentimiento o expresión de una persona, de amor o miedo hacia un poder sobrehumano y todopoderoso. Cada religión puede poseer diversos mitos que se han desarrollado a partir de las escrituras religiosas, sin referencia a la veracidad de los principios ó de las versiones de la historia. La creencia de la religión como algo verdadero compete a la Fe. El Ser Humano ha hecho uso de las religiones para encontrar sentido a su existencia y para dar trascendencia y explicación el mundo, al universo y todo lo imaginable.

Durkheim ([54]) refiere que una Religión es un "sistema solidario de creencias y de prácticas relativas a las cosas sagradas. Toda sociedad posee todo lo necesario para suscitar en sus miembros la sensación de lo divino, simplemente a través del poder que ella ejerce sobre ellos".

- Rudolf Otto, teólogo alemán, ([55]) en su obra "La Idea de lo Santo o Sagrado", indica como esencia de la conciencia religiosa, el temor reverencial ante aquello que siendo desconocido (mysterium), al mismo tiempo sobrecoge (tremendum) y atrae casi irresistiblemente (fascinans).

La mayoría de las religiones intentan ofrecer respuestas a preguntas relacionadas con la creación del universo, el propósito de la vida, la naturaleza humana, la diferenciación entre el bien y el mal, la existencia después de la muerte. Como hecho cultural, la religión engloba distintos elementos como tradiciones, valores culturales, escrituras, historias, mitos, ritos y liturgias.

Cada religión tiene mitos que se han desarrollado alrededor de sus escrituras religiosas. En este sentido, podría hablarse de mitología judía, mitología cristiana

53 En este tema, este "escribidor" reconoce sus limitaciones que le impiden disponer de una interpretación propia. En consecuencia representa respetuosamente para todas las religiones, aproximaciones referenciales sustentadas en el ámbito de la antropología cultural.

54 E. Durkheim. Las formas elementales de la vida religiosa. 1912.

55 Otto, Rudolf. Lo Numinoso. 2009. Colección "Escrituras y Procesos".

o mitología islámica, para referirse a los elementos míticos que existen en estas religiones. Los conocimientos sobre el Origen del Hombre; el mito del Diluvio de Deucalión ([56]) de la mitología griega es semejante a la descripción del Diluvio de Noé del Antiguo Testamento que a su vez, es una adaptación del Mito del Diluvio de la Mitología Sumeria (Mito de Atrahasis ó de Ut-Na Pishtim), constituyendo entre otros, ejemplos ilustrativos de las estrechas relaciones entre mitología y religión. La mitología aparece de manera prominente en la mayoría de las religiones y de igual modo, la mayoría de las mitologías están relacionadas con al menos una religión.

- Así como Augusto Compte decía que la mitología era un pensamiento "pre filosófico"; en referencia a la religión, la mitología podría considerarse un "pensamiento pre religioso", con mitos que en ocasiones anteceden a los ritos religiosos y a veces los acompañan, pero que siempre forman parte de las distintas posturas religiosas.

En este sentido, es conveniente recordar que las tres religiones monoteístas de mayor difusión (Judaismo, Cristianismo e Islamismo) tienen como máximo, un poco más de dos mil años de existencia, mientras que el "hombre primitivo racional" (homo sapiens sapiens: cromagnón-neanderthal), vivió con sus necesidades, instintos, temores e inquietudes, hace aproximadamente cuarenta o cien mil años, durante los cuales tuvo que buscar respuestas en mitos que progresivamente se fueron convirtiendo en las bases que sustentan las diferentes posturas religiosas.

- El "Hombre Primitivo", especialmente a través del Homo Sapiens y específicamente del Hombre de Nenaderthal / Cromagnón (hace aproximadamente cien mil años), venía de sufrir un importante cambio de la posición cuadrúpeda a la bípeda encontrándose que tenía que hallar respuesta a sus necesidades primarias (alimentación, seguridad individual y procreación), para lo cual fue objeto de cambios progresivos que afectaron tanto a su estructura corporal como a su intelecto y su comportamiento (adaptación y selección natural) ([57]).

  En este proceso gradual de cambios fueron apareciendo los "Instintos", especialmente los llamados *instintos sociales* que hacían referencia a la conservación de la especie (amor sexual y maternal); el temor y el terror (luchas entre seres de la misma especie y con animales); el placer y la felicidad; los recuerdos (memoria, imaginación, ideas, raciocinio), y la conciencia acompañada del arrepentimiento y del remordimiento.

56 Deucalión (final de la edad de oro de la mitología griega. Hijo de Prometeo)

57 Charles Darwin. El Origen del Hombre. Edimat Libros, 2009. Madrid.

La presencia de estos instintos sociales, indujo al ser humano a buscar explicaciones especialmente en los fenómenos naturales de su entorno. De esta manera, el ser humano llegó a asociar la presencia o ausencia de hechos que tenían efecto en su vida (lluvia ó sequía, falta de alimentos, cambios de clima, nacimientos, lesiones, enfermedad y muerte) con los objetos naturales que eran visibles en su entorno (montaña, tierra, árbol, río, piedra, etc). En esta línea de pensamiento se tuvo la creencia que dichos objetos de la naturaleza, estaban animados por "espíritus invisibles" que los atacaban o protegían según los casos.

Esta primera creencia de algo sobrenatural que no era conocido por su invisibilidad, se fue convirtiendo en una segunda creencia basada en la existencia de "espíritus visibles" que dieron paso al fetichismo y al totemismo, ante los cuales (fetiche y tótem) el Ser Humano comenzó a sentir el instinto de la devoción. Posteriormente una tercera creencia los llevó a preguntarse sobre su propia existencia, dando origen a la identificación de "seres creadores invisibles", que posteriormente evolucionaron a la visión de la existencia de "seres creadores visibles antropo y zoomorfos"

> En efecto, en la mitología griega, antes de la aparición de los dioses existían los "deimons" que eran espíritus invisibles que representaban el poder sobre todas las cosas. Traducían la respuesta de los hombres ante la presencia del miedo a lo desconocido. Hubo cuatro Daimons especiales: Poros (la oportunidad); Penia (la pobreza); Deimos (terror) y Fobos (pánico).

La práctica de la religión ("postura religiosa"), se ha organizado de diferentes maneras. El hombre primitivo depositaba en el "curandero, brujo o chamán", el conocimiento religioso. La figura del "sacerdote" constituye una mediación entre las personas y las divinidades. Las religiones han sido parte integrante de la vida del Ser Humano hasta el punto que si analizamos la cultura de un pueblo, no se puede dejar de mencionar su postura religiosa (ritos y prácticas), a través de las cuales el hombre dispone de la posibilidad de comunicarse con "su Dios".

Mitología y Religión

H O M B R E

NECESIDADES
Generan Cambios Físicos y Mentales
desarrollando
INSTINTOS SOCIALES
para el
Bienestar General

MIEDO Y TERROR
Generan Creencias

CREENCIAS

Espíritus Invisibles	Daimon
Espíritus Visibles	Fetichismo y Totemismo
Seres Creadores Invisibles	Deidades Primigenias Demiurgo
Seres Creadores Visibles	Naturaleza Tierra. Cielo. Montaña. Mar
Seres Creadores Antropomorfos	Divinidades

MITOLOGIA, HISTORIA y CIVILIZACION

La Mitología aporta importantes elementos para conocer el desarrollo histórico de las civilizaciones. Todas las mitologías (en especial la Mitología Griega) - - la más evolucionada, ampliamente estudiada y la mejor estructurada - -, explican una fase del desarrollo del universo, de los dioses y del ser humano dentro de la cultura del momento. Como se sustentaría la configuración de los grandes Imperios (egipcio, griego, romano, etc), la fundación de las grandes ciudades (Atenas, Roma, Menfis, etc); las Grandes Guerras (Troya, Peloponeso, Termópilas, Tebas, etc); los nombres de las Constelaciones sin el aporte mitológico ?

La Prehistoria y la Historia

La Prehistoria en Europa se refiere a la vida de los seres humanos sin escritura. Comprende las distintas épocas que se originan en la Edad de Piedra durante el paleolítico inferior ([58]), con la aparición del "Homo Habilis" aproximadamente hace 2.000 millones de años y termina con la aparición de la escritura, hace aproximadamente 3.500 años.

La Historia se inicia con la aparición de los registros escritos. En la mayor parte de sociedades, la historia comienza con la presencia de textos coherentes y no solo con la presencia de inscripciones aisladas.

La Escritura. Los primeros escritos (sin identificarse como escritura) se observan en la cultura "Vinca" con la aparición de marcas y símbolos sencillos que algunos denominan la "proto escritura" hace aproximadamente 5 mil años ([59]).

La aparición de la escritura se origina en la civilización Mesopotámica (3500 "aC") con la escritura cuneiforme. Posteriormente se fueron encontrando escrituras más evolucionadas como la Egipcia (3100 "aC") con la escritura jeroglífica, y la escritura ideográfica China (2000 "aC").

En el Antiguo Egipto (3100 "aC") se comenzó a utilizar la escritura jeroglífica que se caracterizaba por el uso de signos y símbolos fácilmente reconocibles a través de los "ideogramas" que era la representación de objetos, personas, animales tal como se veían. Posteriormente los egipcios evolucionaron su escritura hacia la forma "hierática" de tipo religiosa, y luego la escritura "demótica", hasta asimilar la escritura y alfabeto griego.

---

58 La Edad de Piedra transcurre por tres grandes períodos denominados Paleolítico el de mayor duración, Mesolítico y Neolítico con sus tres fases relacionadas con la aparición de los metales (cobre, bronce, hierro).

59 Cultura Vinca originada en el sur este de Europa (márgenes del río Danubio) entre el 6000 y 4000 aC.

La escritura basada en el alfabeto griego ([60]) se encuentra en Creta (cultura Minoica: 1900 "aC"), que junto con la cultura Micénica (1500 "aC") son las culturas pre helénicas que constituye el marco de referencia para la interpretación de la Mitología Griega. La tradición oral de las costumbres y mitos, cedió su importancia al aparecer los grandes poetas y escritores, especialmente Hesíodo, Homero y Herodoto, que en los siglos viii "aC" difundieron historias que respondían a preguntas sobre el origen del hombre.

- La narración de tradiciones populares durante la edad de piedra, se hizo oralmente a través de historias mitológicas contadas por los "Aedos", "Escribas", "Juglares", por lo que se puede confirmar que la Mitología es la protohistoria.

Aun cuando no se puede trazar una línea absoluta - - sería un abordaje muy simple para una situación muy compleja - -, si puede discernirse una cronología mitológica - - tomando como referencia la mitología griega - - pudiendo identificar cuatro grandes períodos:

Los Mitos de Origen ó Edad de los Dioses (nacimiento de los dioses, mitos sobre los orígenes del mundo, los dioses y los seres humanos). Es la denominada Edad de Oro. No existían leyes escritas ni tribunales de justicia. Había abundancia, paz e igualdad. La tierra producía toda clase de frutos sin necesidad de ser cultivada. La naturaleza sonreía con una eterna primavera. Esta época corresponde al reinado de Cronos (Seres Mitológicos / Dioses Elementales ó Primigenios).

- Los relatos más confiables de este período se encuentran en las obras de Hesíodo (Teogonía).

- La Edad de Plata se caracteriza por que los Dioses y Hombres se mezclaban libremente. El año fue dividido en estaciones. Fue preciso cultivar la tierra y regarla con el sudor del trabajo. Corresponde al reinado de Zeus (Dioses Olímpicos).

  Los relatos de este período corresponden predominantemente a Hesíodo (Trabajos y Días) y Homero (Ilíada).

- La Edad de los Héroes donde la actividad divina era más limitada. Corresponde a la Edad de Bronce. Los hombres buscaban las guerras, codiciaron el lucro, prevaleció la traición y la violencia. Se introdujo la discordia. Corresponde a la preponderancia de los Héroes cuyo mejor ejemplo lo encontramos en la Guerra de Troya.

60 El alfabeto griego es una adaptación del alfabeto fenicio, presentando 24 letras y empezando a escribirse de izquierda a derecha. De él, derivan otros alfabetos como el romano y otras lenguas occidentales.

Los relatos de este período se encuentran preferentemente en Homero (Ilíada y Odisea), Hesíodo (Teogonia), Virgilio (la Eneida) y Ovidio (la Metamorfosis)

- Edad de Hierro, que fue considerada por Hesíodo el peor período. Corresponde a la preponderancia de los Hombres. La presencia del mal.

- Los relatos de este período se encuentran preferentemente en Homero (Odisea); Apolonio de Rodas (Argonautas).

Las Civilizaciones

Civilización es el nombre de un fenómeno que sucede a nuestro alrededor: la naturaleza y la estructura de nuestra propia forma de sociedad ([61]). La palabra "civilización" deriva del latín "civis" que tiene connotación y referencia con la "vida ciudadana".

En consecuencia, cuando hablamos de "civilización", en la mayoría de casos se hace referencia al grado de desarrollo de la sociedad humana, determinando la forma de vida urbana (incluyendo su cultura, religión, la organización del poder, la disponibilidad de "obras públicas" y otros atributos).

La evolución cultural de la sociedad humana transita - - según el antropólogo norteamericano Morgan ([62]) - - por tres "períodos étnicos" identificados como Salvajismo, Barbarie y Civilización.

- El "Hombre de la *Sociedad Salvaje*" comparte su forma de vida con los animales, teniendo como morada los bosques y árboles, con una alimentación de subsistencia y con la utilización de sencillas herramientas útiles para su tipo de vida, como el arco y las lanzas para la caza de animales. (sociedad de "bandas de hombres").

- El "Hombre de la *Sociedad Bárbara*" se inicia con la invención de la alfarería que permite la fabricación de adobe para sus primeras viviendas, el inicio la agricultura con la siembra de sus primeros alimentos, la domesticación de animales y el comienzo de la palabra articulada (gritos). Sociedad Tribal (tribus de hombres).

61 Ruth Whitehouse y John Wilkins. Los Orígenes de las Civilizaciones. Editorial Folio. Barcelona, 2007.

62 Lewis Henry Morgan. La Sociedad Primitiva.

- El "Hombre de la *Sociedad Civilizada*" se inicia con la invención de la escritura, del alfabeto fonético y el continuo desarrollo de las características específicas de una sociedad civilizada. (sociedad estatal).

Cada Civilización corresponde a una entidad cultural que puede agrupar a varias naciones o pueblos con las siguientes características y/o atributos:
(a) Asentamientos urbanos duraderos: Ciudades. Sedentarismo.
(b) Escritura definida
(c) Organización del Poder
(d) Presencia de Obras Públicas. Templos Monumentales.
(e) Organización Social. División del trabajo.
(f) Comercio Interno y externo (excedentes)
(g) Desarrollo de las artes y las ciencias. Posturas y creencias religiosas.

Clyde Kluckhohn y Gordon Childe citados por Cotterell ([63]) agregan otros factores al concepto de civilización como son principalemnte la cantidad (5 mil) de habitantes en una ciudad y la producción de alimentos.

Primeras Civilizaciones

La primera civilización conocida floreció al parecer, en *Mesopotamia*, la tierra entre los ríos Tigris y Éufrates (Anatolia, actual Cappadocia e Irak), estando concentrada en grandes ciudades: URUK (la primera ciudad del mundo), ERIDU, UR, NINIVE, BABILONIA, con un predominio de Templos y Palacios monumentales como centros religiosos, administrativos y económicos. Fue una civilización fluvial nacida en la Anatolia central y estructurada alrededor de los ríos Tigris y Éufrates.

En su inicio (4000 a 3500 años "aC"), en la parte central de la Anatolia se asentaron varios grupos humanos indoeuropeos, especialmente los Hititas, Luvitas, Palaicos, Kassetas y Hurritas ([64]). Posterioremente aparecieron otros pueblos como los Sumerios, los Acadios (semitas), Babilónicos, los Asirios y los Amorreos (fenicios, israelitas y arameos). En esta civilización (que duró aproximadamente tres mil años) prevaleció la escritura cuneiforme.

La segunda civilización fue la *Egipcia* que perduró por tres mil años hasta su absorción por el Imperio Romano y luego por el Islam. Fue también, una civilización "fluvial" basada y sustentada en el rio Nilo. La escritura fue realizada con jeroglíficos y pictogramas.

63 Arthur Cotterell. Historia de las Civilizaciones Antiguas. Egipto y Oriente Próximo. Romanyá/Valls. Barcelona 2000.

64 Fatih Cimok. Los Hititas. Ed. A Turizm Yoyinlari Istambul, 2010.

Después de estas dos primeras civilizaciones florecieron en orden cronológico, la civilización del *Valle del Indo* (Pakistan y Nor oeste de India) que también tuvo contexto fluvial (río Indo); la civilización *China* alrededor del rio Amarillo; las civilizaciones *Pre Helénicas* (Minoica y Micénica cuna de la escritura Lineal "B"); la civilización *Griega* con el alfabeto griego; la civilización *Romana* y las civilizaciones del continente americano (Meso América y Andina).

Cronología Principales Civilizaciones

Civilización	Escenario	Fecha Referencia
Mesopotámica	Tigris/Eufrates. Anatolia, Irak. Sumeria. Babilonia. Asiria	3.500 aC
Egipcia	Antiguo Egipto. Valle del Río Nilo. Nubia	3.100 aC
Indo	Pakistan. Nor Oeste India. Valle del Río Indo	2.500 aC
China	Norte de China. Río Amarillo	2.200 aC
Minoica	Creta. Palacios Cnosos	2.000 aC
Micénica	Micenas. Peloponeso	1.800 aC
Griega	Antigua Grecia. Anatolia.	900 aC
Romana	Antigua Roma	600 aC
Olmecas	México	600 aC
Nazca	Perú	300 aC
Teotihuacán	México	100 DC
Maya	México Yucatán, Guatemala Petén, Honduras Copán	200 DC
Tihuanaco	Bolivia. Lago Titicaca	500 DC
Incas	Perú. Cuzco. Machu Pichu. Sacsahuamán	1.100 DC
Aztecas	México. Tenochtitlán. Texcoco.	1.200 DC

Elaboración propia según datos de: Whitehouse / Wilkins. Los Orígenes de las Civilizaciones.

Mitología	Escenario	Fecha Referencia
Mesopotamia	Anatolia, Sumeria. Acadia. Irak	3500 "aC"
Egipcia	Antiguo Egipcio	3100 aC / 395 DC
China	China / Corea / Japón	2000 "aC" / ...
Védica / Indú	Indostán. India, Pakistán, Sri Lanka, Bangladesh.	2000 "aC" / ...
Griega	Antigua Grecia	1200 aC / 126 DC
Romana	Antigua Roma	753 aC / 395 DC
Escandinava	Pueblos Vikingos. Nórdicos	800 DC / 1100 DC
Irlanda/Britania/Galia	Pueblos Célticos	400 DC / 600 DC
Maya / Azteca	México, Centro América	300 DC / 1500 DC
Andina / Aymara / Inca	Perú, Bolivia, Ecuador	400 DC / 1500 DC

1.3 COSMOGONIA. ORIGEN DEL UNIVERSO.

El Universo es el conjunto de todo lo que sucede ([65]). El Universo es un sistema que contiene energía y materia adscrita al "espacio tiempo" y que se rige principalmente por principios causales. Se estima que el Universo tiene aproximadamente quince mil millones de años. Para analizar - - en una forma aproximada - - el origen del universo identificamos tres tipos de teorías: las científicas, las religiosas y las mitológicas.

Origen del Universo. TEORIAS CIENTIFICAS ([66])

Existen varias teorías relacionadas con la formación del Universo, siendo entre los científicos la más generalizada la del "*Big Bang*" ([67]). El Big Bang es la teoría más aceptada por la física, que recibe el nombre de Teoría del Modelo Estándar o Teoría del Universo Inflacionario. La teoría expresa que el Universo estaba concentrado en un solo punto, en una especie de huevo cósmico de incalculable densidad. Por causas desconocidas, explotó y dió origen a la expansión del "espacio tiempo" a toda la materia que existe. El Universo sufrió un rápido período de inflación cósmica, se expandió y se convirtió en estable. Durante la gran explosión, la temperatura fue la más alta que jamás existió, pero que a medida que el universo se expandió y el tiempo pasó, fue bajando y dio lugar a la formación de la materia.

Fred Hoyle ([68]), formuló el Modelo del Universo Estacionario, sosteniendo que el Universo nunca tuvo un origen, sino que siempre existió como se le conoce. La expansión expresada por Hubble ([69]) sostenía que la permanente creación de protones y electrones pasan a formar hidrógeno que posteriormente se agrupan en estrellas y galaxias. Hubble demostró la expansión del Universo midiendo el desplazamiento al "rojo del espectro de Sirio" de galaxias distantes.

La Teoría del Big Bang ó de la Gran Explosión, supone que hace entre 13 y 15 mil millones de años, toda la materia del Universo estaba concentrada en una zona extraordinariamente pequeña del espacio, y explotó. La materia salió impulsada con gran energía en todas direcciones. Los choques hicieron que la materia se

65 Edgar Castro Bathen. Presidente Asociación Guatemalteca de Astronomía. BIG BANG.

66 En este tema, nos limitamos a transcribir las dctrinas e hipótesis más aceptadas

67 Big Bang. Término definido por el astrónomo ingles Fred Hoyle (1950)

68 Fred Hoyle (1915-2001). Astrónomo y matemático británico. Creador de la Teoría del Estado Estacionario.

69 Edwin Hubble (1889-1953). Astrónomo de USA. Demostró la Expansión del Universo.

agrupara más en algunos lugares del espacio, formándose las primeras estrellas y galaxias. Desde entonces el Universo continúa en constante movimiento y evolución ([70]).

Existen otras teorías como las denominadas "Big Crunch" o Gran Implosión ([71]), y "Big Rip" también conocida como Teoría del Gran Desgarramiento que hace referencia al último destino del Universo.

Origen del Universo. Teorías RELIGIOSAS

La mayoría de las religiones intentan dar respuestas a aspectos relacionados con el origen del Universo, el origen del Hombre, la diferenciación entre Bien y Mal, la existencia después de la muerte (cielo, infierno, purgatorio, reencarnación, nirvana o espiritualidad, etc). Dichas respuestas están en concordancia con las diferentes posturas religiosas. En este sentido - - sin pretender irrumpir en la historia de las religiones - -, las "posturas religiosas" se pueden sintetizar esquemáticamente en "Teistas y No Teistas" ([72])

Teistas: Creen en la existencia de uno o más dioses.

Los Monoteístas sostienen la existencia de un solo Dios creador del Universo. Se mencionan entre ellas, el Cristianismo, Islamismo, Judaísmo. (creencias reveladas).

Los Politeístas creen en la existencia de varios dioses dentro de una jerarquía establecida (Panteón): Hinduismo y civilizaciones antiguas (Mesopotámica, Egipcia, Griega, Romana, Celta, Escandinava, Maya, etc).

No Teistas:

Creen que el Universo responde a leyes trascendentes a las que debe someterse la persona para su salvación, sin que exista necesariamente un ser creador, ni que para seguir dichas leyes sea necesario adorar a ningún dios: Budismo.

70 La teoría sobre el Origen del Universo se basa en observaciones rigurosas (Einstein, Hubble, Hoyle, etc) y es al parecer, matemáticamente correcta desde un instante después de la explosión, pero, no parece tener una explicación para el momento "cero" del origen del Universo.

71 Alan Guth. (1889-1953) Astrónomo de USA. Teoría Inflacionaria del Universo. Supone que una fuerza única se dividió produciéndose el Universo.

72 Además de Teistas y No Teistas, existen los "Ateos" que no creen en la existencia de Dios; los "Agnósticos" que se consideran escépticos en materia religiosa y desconocen la existencia de dios, considerando las religiones como parte esencial de la cultura y de la historia humana. Los Panteistas creen que toda la realidad tiene naturaleza divina identificando a Dios con la propia naturaleza.

Origen del Universo. La Sagrada BIBLIA.

Al principio creó Dios los cielos y la tierra. La *tierra estaba confusa y vacía*, y las tinieblas cubrían el abismo, pero el espíritu de Dios se cernía sobre las aguas. *Dijo Dios*: "haya luz"; y hubo luz. Y vio Dios ser buena la luz, y la separó de las tinieblas; y a la **luz llamó día, y a las tinieblas noche**, y hubo tarde y mañana, *día primero*.

Dijo luego Dios: "haya firmamento en medio de las aguas, que separe unas de otras"; y así fue. Hizo Dios el firmamento, separando aguas de aguas, las que estaban debajo del firmamento de las que estaban sobre el firmamento. Y vio Dios ser bueno. Llamó Dios al **firmamento cielo**, y hubo tarde y mañana, *día segundo*.

Dijo luego Dios: "Júntense en un lugar las aguas de debajo de los cielos, y aparezca lo seco". Así se hizo; y se juntaron las aguas de debajo de los cielos en sus lugares y apareció lo seco; y **a lo seco llamó Dios tierra, y a la reunión de las aguas, mares**. Y vio Dios ser bueno. Dijo luego "Haga brotar la tierra hierba verde, hierba con semilla, y árboles frutales, según su especie, y con su simiente, sobre la tierra". Y asi fue. Y produjo la tierra hierba verde, hierba con semilla, y árboles de fruto con semilla cada uno. Vio Dios ser bueno; y hubo tarde y mañana, *día tercero*.

Dijo luego Dios: "Haya en el firmamento de los cielos lumbreras para separar el día de la noche; y servir de señales a estaciones, días y años; y luzcan en el firmamento de los cielos, para alumbrar la tierra". Y así fue. Hizo Dios los dos grandes luminares, el mayor para presidir al día **(sol),** y el menor para presidir a la noche **(luna**), y las estrellas; y los puso en el firmamento de los cielos para alumbrar la tierra y presidir el día y la noche, y separar la luz de las tinieblas. Y vio Dios ser bueno, y hubo tarde y mañana, día cuarto.

Dijo luego Dios: "**Hiervan de animales las aguas y vuelen sobre la tierra aves bajo el firmamento de los cielos".** Y así fue. Y creó Dios los grandes monstruos del agua y todos los animales que bullen en ella, según su especie, y todas las aves aladas, según su especie. Y vio Dios ser bueno, y los bendijo, diciendo "Procread y multiplicaos y henchid las aguas del mar, y multiplíquense sobre la tierra las aves". Y hubo tarde y mañana, día quinto.

Dijo luego Dios: "Brote la tierra seres animados según su especie, ganados, reptiles y bestias". Y así fue. Y vio Dios ser bueno. **Díjose entonces Dios "Hagamos al Hombre** a nuestra imagen y a nuestra semejanza, para que domine sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo, sobre los ganados y sobre todas las bestias de la tierra y sobre cuantos animales se mueven sobre ella". Día Sexto.

- Este es el origen de los cielos y la tierra cuando fueron creados.

Origen del Universo. TEORIAS MITOLOGICAS

En las distintas Mitologías, prevalece el hecho que en el principio del mundo, toda la naturaleza era una masa informe generalmente identificada como *Caos-Nada*. Los elementos yacían en confusión. El sol no esparcía luz; La Tierra no estaba suspendida en el espacio; el Mar carecía de riberas; El Frío y el Calor, la Sequía y la Humedad, se confundían y chocaban continuamente hasta que un dios separó el cielo y la tierra, la tierra de las aguas y el aire más puro del aire más denso, comenzando a crear y ordenar el Universo y los dioses velaron por su conservación ([73]). Este origen del universo, con diversos matices se encuentra tanto en las mitologías más reconocidas como en textos sagrados de varias religiones (Biblia, Popol Vuh).

A continuación, presentamos una comparación de mitos de distintas culturas referentes al origen del universo.

Origen del Universo

El universo, según la mayoría de libros sagrados (Torá, Biblia, Coran) se origina por un Dios Creador a partir del "Caos / Nada". El Popol Vuh (libro sagrado de los Mayas) también cita al caos como punto de partida pero en ese caso existen tres dioses creadores (Tepeu, Gucumatz y Hurakán).

En la **Mitología MESOPOTAMICA**, el origen del Cosmos es a partir del elemento Agua como Océano Primordial (Nammu), elemento que surge del Caos y que es común a otras mitologías (Egipcia, Griega).

Según los babilónicos, el dios héroe Marduk mató al monstruo Kingú y a la diosa Tiamat a quien le cortó el cuerpo en dos mitades, con uno de los cuales hizo la bóveda del cielo y con la otra mitad hizo el soporte de la tierra, creando los elementos celestes acuosos (las nubes, la lluvia, el viento y los ríos Tigris y Éufrates).

En la **Mitología EGIPCIA**, la historia de la creación del Universo es descrita ampliamente en la Eneada de Heliópolis cuando se dice que el primero de los creadores surgió del caos y de la oscuridad en un comienzo en que solo existían "las aguas primordiales" denominadas NUN (océano primordial), de cuyas aguas emergió - - bajo el impulso del Demiurgo - -, RA /ATON (el dios solar).

La **Cosmogonia de la Mitología GRIEGA**, comprende una serie de mitos que detallan como se origina, evoluciona y ordena el universo. En el mundo griego pre-

73 Humbert, J. Mitología Griega y Romana.

valecieron principalmente tres tipos de cosmogonías (Orfica, Hesíodo y Platón), siendo la más aceptada y mejor estructurada, la descrita por Hesíodo.

(a) Cosmogonia Órfica

Los "órficos" afirman que el Universo se originó a partir de un "huevo primordial: el huevo de plata" con la participación de Eros. Los Órficos también hacen referencia a que THESIS (posteriormente identificada con METIS) fue la diosa primordial de la Creación identificándola con la naturaleza, siendo la madre de Cronos, Poros y Penia.

(b) Cosmogonia de Hesíodo ([74])

Es la más conocida y mejor estructurada. El Universo se ordena a partir de la "Nada", con un desorden inicial (Caos) hasta alcanzar un orden absoluto; desde la fuerza bruta hasta la justicia. Este proceso (de menos a más) se consigue al final cuando Zeus logra poner orden en el Universo a través de la justicia. Este ordenamiento tiene tres dimensiones: es cosmogónico al explicar el origen del Universo; es teogónico al explicar el origen de los dioses, y es antropogónico al explicar el origen del hombre y de la mujer (mitos Pelasgo, Prometeo, Deucalión y Pirra).

Hesíodo menciona tres mitos referidos al origen del universo: (i) a partir del Caos en que surgen los elementos primigenios de la naturaleza (tierra, érebo, noche, eros, etc); (ii) a partir del "huevo universal" en que la diosa Eurínome engendra (con la participación de la serpiente Ofión) y fecunda un huevo que da origen a todas las cosas (mito Pelasgo), y (iii) el "huevo de plata" del Orfismo, con la participación de Eros.

Hesíodo (siglo viii "aC") proporciona el relato más antiguo de Mitología Griega y en especial, del origen del Universo y del Hombre ([75]).

- En el principio del mundo la naturaleza era una masa informe. Los elementos estaban en confusión: el Sol no esparcía su luz; la Tierra no estaba suspendida en el espacio; el Mar carecía de riberas. El frío y el calor, la sequía y la humedad, los cuerpos pesados y los ligeros se confundían y chocaban continuamente.

- Para poner fin a tan prolongado desorden, se separó la tierra del cielo, la tierra de las aguas y el aire más puro del aire más denso. *Una voluntad om-*

74 Descrita en la obra "Teogonia" (700 a de C).

75 Hesiodo. Teogonia. Trabajos y Dias. Editorial Gredos. RBA Libros. Barcelona, 2008.

nipotente plasmó el globo; formó las fuentes, los lagos y los ríos; ordenó a los campos que se dilataran, a los árboles que se llenaran de hojas; a las montañas que levantaran sus cimas, y que entre unas y otras se abrieran los valles; los astros brillaron en el firmamento, los peces surcaron las aguas, los cuadrúpedos habitaron la tierra, y los pájaros volaron por los aires. Así fue creado el universo y los dioses velaron por su conservación.

En este universo de la mitología griega, a partir del Caos surgen los primeros Entes Primordiales o Primigenios como: Gea (tierra), Érebo (tinieblas), Nicte (noche), Eter (aire puro o luz), Hemera (día), y Eros (amor). Estos "seres primigenios" fueron los que dieron lugar a la creación de los dioses que intervienen en el orden de las cosas y de la vida humana. Los primeros seres mitológicos (Primigenios ó Primordiales), fueron personificaciones de las fuerzas de la naturaleza.

Dice Hesíodo:

*"El Principio". Antes que ninguna cosa existió el "**CAOS**". Con el Caos, la tierra estaba desierta y vacía. Las tinieblas reposaban sobre la superficie del abismo.*
*El Universo se formó espontáneamente (por sí solo). Del Caos, surgió **GEA** (**Tierra**) la del amplio pecho que desde la Nada se dio vida a sí misma, convirtiéndose en morada perenne y segura para los inmortales que habitan las cumbres del nevado Olimpo.*

*Luego surgió **EROS** (dios del amor universal y una de las fuerzas primordiales de la naturaleza). El más hermoso entre los inmortales dioses, que cuida a todas las deidades y a los hombres. Gracias a Eros, los seres se unen y crean vida asegurando la reproducción de las especies.*

*Del Caos, nacería **NICTE** (Nix, la negra noche) y su hermano **EREBO** (tinieblas). De la unión de los dos hermanos (Nicte y Erebo) nacieron dos hijos: **ETER** (Aire ó Luz) y **HEMERA** ó Dies (Día). Hemera era el equivalente femenino de su hermano Eter. Hemera (diosa del día), salía del tártaro cuando Nix entraba, y, cuando Nix salía del tártaro, Hemera entraba en él".*

(c) *Cosmogonia de Platón*

Platón (427 "aC" / 347 "aC") en uno de sus diálogos (Timeo [76]) describe la creación del mundo y del hombre, analizando las relaciones entre el macrocosmos (universo) y el microcosmos (hombre) y el paso desde un cosmos desordenado y caótico a un cosmos ordenado como imagen del mundo ideal.

76 Platón. TIMEO. Alianza Editorial. Reimpresión 2011. Madrid, España.

En su obra Timeo, Platón introduce el concepto de un "*ente creador*" que denomina "**Demiurgo**". El Demiurgo es el impulso creador y generador de todas las cosas. El demiurgo crea en tiempos diferentes, dos Imágenes: La primera es una imagen Bella y Buena; la segunda imagen está referida a la creación de la Eternidad.

En un Primer Momento se crea el Universo:

> Una vez creada la primera imagen (belleza y bondad), el Demiurgo utiliza la razón y la inteligencia dando origen a objetos visibles (cuerpos) y objetos invisibles (almas). Con estas primeras creaciones, el Demiurgo juntó la inteligencia con el alma, y el alma con el cuerpo y construyó el Universo, de forma esférica con superficie externa lisa, y con movimientos en seis direcciones (arriba y abajo, derecha e izquierda, adelante y atrás).

En un Segundo Momento se crea el Tiempo:

> Luego, con la creación de la segunda imagen (Eternidad), el Demiurgo creó el Tiempo con todos sus movimientos originándose el Día, la Noche, el Mes, el Año. Luego creó los cuatro elementos del Universo (fuego, tierra, aire y agua).

En un Tercer Momento se crean las Divinidades:

> Una vez creada la segunda imagen (Eternidad y Tiempo), el Demiurgo creó cuatro especies divinas: las que viven en el cielo creadas con fuego; las que viven en el aire (sol, luna, astros como el lucero de la mañana y planetas y estrellas); las que viven en el agua, y las especies que viven en la tierra.
>
> Una vez que estaba originado el Universo, el demiurgo creó los dioses (Gea y Urano; Cronos y Rhea, Zeus y Hera, etc), a quienes explicó las normas de la vida feliz y buena diciéndoles que tenían que engendrar tres especies mortales para que el Universo fuera completo con todas las especies de seres vivientes.

En un Cuarto Momento se crean las Especies Mortales:

> Para la creación de las tres especies mortales, se utilizaron restos de las almas divinas, que se encontraban en un grado de pureza inferior. Los restos de las almas divinas se mezclaron y se sembraron en los órganos del Tiempo (unos en la tierra, otros en la luna) y se originaron las tres especies mortales: los varones, las mujeres y los animales. Luego, para la creación de las almas mortales, se introdujeron las necesidades y los sentimientos (de violencia, de amor, de placer, de miedo, de ira).

Creado el Universo y todas sus cosas, el Demiurgo permaneció en su reposo habitual ([77]).

En la **Cosmogonia de la Mitología ROMANA,** el origen del mundo lo encontramos hermosamente descrito en la Metamorfosis de Ovidio ([78]) quien refiere la creación e historia del mundo.

Antes del mar, de la tierra y del cielo, la naturaleza ofrecía un aspecto al que se llamó CAOS: una masa tosca y desordenada, que era un peso inerte, desordenado y amontonado. Aunque había tierra, mar y aire; inestable era la tierra; innavegable era el mar; y sin luz estaba el aire. Nada conservaba su forma, cada elemento se oponía a los otros (lo frío luchaba con lo caliente, lo húmedo luchaba con lo seco, lo blando con lo duro, y lo pesado con lo ligero). Esta disputa, un dios o más bien la naturaleza, la solucionó al separar las tierras del cielo, las aguas de las tierras, y el límpido cielo del cielo del aire espeso. Después de separar los elementos, se sacaron de la masa oscura y se depositaron en sitios separados en paz armoniosa. El cielo brilló y se colocó en lo más alto de la bóveda. Cerca del cielo se colocó el aire. La tierra arrastró los elementos pesados y quedó atrapada por su propia gravedad, y, el agua que rodea la tierra, ocupó la parte final y abarcó el disco sólido.

La **Cosmogonia ESCANDINAVA** (Voluspá) refiere el origen del universo a consecuencia del Caos ó Vacío. En el origen, estaba el *vacío*. Nada había, Ni arena ni mar ni frías olas. Ni tierra ni cielo en las alturas. No había hierba.

Este vacío primordial sirvió de base para el contacto de los opuestos representados por los hielos del Nilfheim y el fuego de Muspellsheim. Del Nilfheim surge *Ymir* (un gigante hermafrodita que procreó a los gigantes del hielo, a los seres humanos y a todos los elementos de la naturaleza: océanos, lagos, montañas, nubes, etc), y también surge la Vaca Sagrada *Audhumala* de quien se originaron los dioses primigenios.

La Cosmogonia AZTECA refiere que el dios creador de todo fue *Ometecuhlti* que junto a su esposa *Omecihuatl*, creó toda la vida sobre la tierra ([79]).

Esta pareja cósmica, dio origen a los *cuatro dioses* que posteriormente crearían cada uno a los soles y más tarde tuvo otras 1.600 divinidades. Los cuatro dio-

77 Platón. TIMEO. 29 b / 42 a.

78 Publio OVIDIO Nason. Sulmana, Italia. (43 a de C / 17 d de C). La Metamorfosis. Libro Primero.

79 Wikipedia. El Origen del mundo en la cultura Azteca, Cervantes virtual. 2009.Encarta Enciclopedia, Mitología Azteca.

ses representaban a fuerzas naturales: tierra, fuego, viento y agua. Mientras esas fuerzas se mantuvieran en equilibrio, el mundo estaría en órden y podía existir la era de un sol. Si se producía un desequilibrio cósmico, el sol junto con la tierra y los seres humanos de esa "era" perecerían.

Los cuatro dioses creadores, eran los cuatro tezcatlipocas. El Tezcatlipoc rojo también llamado *Xipe Totec* (el dios desollado) que correspondía al punto cardinal del este. El Tezcatlipoc Azul o *Huitzilopochtli* asociado con el punto cardinal del sur. El Tezcatlipoc Blanco o *Quetzalcoatl* que correspondía al oeste, y el Tezcatlipoc Negro que correspondía al norte (señor del cielo nocturno). A estos cuatro dioses creadores se añadía *Tlaloc* (señor de la lluvia) y su esposa, la diosa del agua Chalchiutlicue.
La Cosmogonia MAYA refiere que la creación del mundo se realiza a partir de la "Nada" por la voluntad del panteón de divinidades. *Tepeu y Gucumatz* (Quetzoalcoatl de los aztecas) son referidos como los *dioses creadores y formadores*. También existió otro dios creador llamado *Hurakán* (el corazón del cielo y dios de la tormenta).

En el principio todo estaba en suspenso, en calma, en silencio, inmóvil y vacía la extensión del cielo. No había hombres, ni animales, ni piedras, ni cuevas, ni barrancas, ni bosques, ni tierra. Solo había inmovilidad y silencio en la oscuridad de la noche. Solo existía el cielo en toda su extensión y el mar en calma.

Solo el creador y formador Tepeu y Gucumatz (los progenitores), estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules. Llegó aquí entonces la palabra. Tepeu y Gucumatz en la oscuridad de la noche, hablaron entre sí y se pusieron de acuerdo en que al amanecer debía aparecer el Hombre. Entonces, los progenitores dispusieron el nacimiento de la vida, la creación de los árboles y la creación del hombre. Se dispuso así en las tinieblas y en la noche por el "Corazón del Cielo" que se llama *Hurakán.*

> Primero formaron la Tierra, con las montañas y valles. Luego hicieron los animales pequeños, los guardianes de los bosques, los genios de la montaña (venados, serpientes, pájaros, leones, tigres). Estos nuevos seres, guardianes de todos los bosques, no hablaban y no podían mencionar los nombres del Creador ni del Formador. Entonces *decidieron la creación del Hombre.*

La Cosmogonia INCA refiere que el lugar de los orígenes míticos ([80]) se encontraba en el sureste de Cuzco en las proximidades del lago Titicaca. En dicho lugar, *Vira-*

80 Roy Willis. Mitología del Mundo. Edit. Blume. Barcelona, 2011.

cocha creó un mundo de oscuridad habitado por una raza de gigantes a los que había esculpido en piedra. Estos primeros seres desobedecieron a su creador y fueron convertidos nuevamente en piedras en Tiahuanaco y en Pucara. Además fueron sumergidos por una inundación *(diluvio)* provocada por el dios. De ese cataclismo solo sobrevivieron un hombre y una mujer que fueron transportados a la morada de Viracocha en Tiahuanaco.

Para crear la luz, Viracocha ordenó al sol, a la luna y a las estrellas que salieran de la isla que existía en el lago Titicaca y ascendieran al cielo. Luego Viracocha habló a los Incas y a su jefe *Manco Capac* y les profetizó que serían señores y conquistadores de muchas naciones. Manco Capac salió de la cueva de Pacarictambo y condujo a sus hermanos y hermanas hasta la tierra.

La Cosmogonia AYMARA QUECHUA refiere que la visión del mundo está configurada por una unidad indisoluble representada por la palabra "pacha" que significa tiempo y espacio ([81]). Bajo esta concepción, la humanidad ha vivido cinco grandes "eras o edades" de mil años cada una. El paso de una época (era ó edad) a la siguiente, estaba determinada por la presencia de un cataclismo cósmico. (concepción similar a la civilización Maya). Cada una de las "eras o edades" había estado iluminada por un Sol que se moría cada mil años como consecuencia de grandes cataclismos. Al morirse el sol, terminaba la "era" y se reiniciaba otro ciclo y el recuento de los años.

Para explicar la creación del mundo, se refiere que EL SOL (Dios Inti), hacedor de todas las cosas, creó al dios *Pachacámac* y luego creó al mundo y a un hombre y una mujer para que lo habitasen.

La **Cosmogonia China** describe la creación del mundo a través de la existencia de una divinidad primordial llamada *Pan Gú*. Pan Gu se originó del Yang y el Yin que constituyen las dos fuerzas vitales del universo, complementarias y dependientes ([82]).

Pan Gu se originó en la oscuridad de la Nada donde solo estaba el CAOS de donde se originó un enorme huevo primordial, que cobró vida y creció durante diez y ocho mil años hasta que el huevo se rompió. La luz y las partes ligeras del huevo ascendieron y formaron los Cielos, mientras que las partes opacas y pesadas se hundieron y formaron la Tierra. Pan Gu se levantó, y para evitar que el cielo y la tierra se volvieran a unir, fue separando el cielo y la tierra más de tres metros cada día. Al cabo de otros diez y ocho mil años, el Cielo y la Tierra se solidificaron y Pan Gu se acostó a descansar.

---

81 Fernando Ruiz Montes. La Máscara de Piedra. La Paz, Bolivia. 1986.

82 Roy Willis. Mitología del Mundo. Ed. Blume. Barcelona 2011.

Pan Gu murió, y su aliento se transformó en Viento y Nubes, su voz en Trueno, su ojo izquierdo en el Sol, su ojo derecho en la Luna y el cabello en las Estrellas. Las demás partes de su cuerpo se convirtieron en los elementos de la naturaleza como las Montañas, los Ríos, los Caminos, los Árboles, las Plantas, los Metales y las Rocas. Del sudor de Pan Gu se originó la Lluvia y el rocío.

La **Cosmogonia Japonesa** en relación con el origen del universo, refiere que las divinidades primigenias o primordiales primero crearon las islas del archipiélago japonés. Seguidamente dieron origen a las nubes y el cielo para luego ordenar y solidificar la Tierra. En el principio, la Tierra era joven y no estaba completamente formada, era un cuerpo blando, de junco y sin forma que parecía una gran masa de aceite flotante que navegaba en continuo movimiento a la deriva como una medusa. Entonces aparecieron tres dioses invisibles llamados *Takamagahara* que corresponde a la elevada llanura del Cielo. Esos tres dioses eran: (i) Amanominakanushi (Señor del Centro del Cielo), (ii) Takamimusubi (el engendrador) y (iii) Kamimusubi (la divina energía). Estas tres divinidades surgieron en forma individual y ocultaron sus cuerpos.

Después de crearse las divinidades celestiales especiales, fueron creadas siete parejas de generaciones de divinidades ([83]). Las divinidades primordiales celestiales especiales se reunieron para definir el destino de la Tierra que era una masa sin forma y deambulante. Decidieron que la séptima pareja ([84]) - - la más joven de las siete divinidades - -, llamados *Izanagi (el Augusto Varón) e Izanami (la Augusta Mujer)* fueran los encargados de arreglar, consolidar y solidificar la Tierra movediza. Para ello, recibieron una lanza incrustada de piedras preciosas (Lanza Celestial).

Izanagi y su esposa Izanami descienden del cielo y se posan en el Puente Flotante del Cielo (el Arco Iris) y desde allí con su lanza celestial agitaron muchas veces el mar y con las olas y gotas flotantes que se solidificaron, formaron la primera tierra sólida, la Isla de Onogoro, adonde la pareja de dioses llegaron y construyeron un altar, una Columna Celestial para unir el cielo y la tierra y un palacio denominado la *Sala de Ocho Brazos*. Los dioses decidieron procrear.

Izanagi le preguntó a Izanami como estaba formado su cuerpo. Ella contestó que su cuerpo se hace y se hace, pero hay un lugar que no acaba de hacerse, le faltaba una parte. Izanagi dijo que a él le sobraba una parte. Mi cuerpo dijo Izanagi, se hace y se hace, pero hay un lugar que se hace en exceso. Que te parece dijo Izanagi, que metiera la parte de mi cuerpo que se hace en exceso en el lugar de

83 Nelly Naumann. Antiguos Mitos Japoneses. Editorial Herder. Barcelona, 1999.

84 Cada pareja de dioses representa una generación de divinidades.

tu cuerpo que no acaba de hacerse. Será bueno respondió Izanami. Entonces dijo Izanagi: "tu y yo daremos una vuelta a esa augusta columna celestial y nos encontraremos y nos uniremos conyugalmente". Juraron hacerlo. La pareja divina inventó un ritual matrimonial que consistía en que ambos rodeaban la columna celestial, Izanagi por la izquierda e Izanami por la derecha y al encontrarse se hablaron: "¡ Oh ¡ que buen muchacho dijo Izanami, ¡ Oh ¡ que buena muchacha respondió Izanagi" y tuvieron relaciones sexuales. Al cabo de un tiempo, Izanami dio a luz, pero su hijo fue el deforme *Iruko "el niño sanguijuela"* que lo pusieron en una barca de junco y lo abandonaron en el mar. A continuación engendraron la isla *Awa* que no fue considerada como legítima.

La pareja divina llegó a la conclusión que algo se había hecho mal y consultaron a los dioses celestiales especiales. Mediante la Gran Adivinación, los dioses celestiales especiales dijeron: la procreación no ha sido buena porque la mujer habló primero antes que el hombre. Cambiaron de forma y cuando se encontraron alrededor de la columna celestial fue Izanagi quien habló primero e Izanami escuchó. A partir de entonces, Izanami tuvo muchos hijos dioses, constituyéndose en los "padres primigenios" ([85]).

En ese momento, el Universo estaba configurado por una masa espesa y sin forma, que se encontraba en silencio ([86]). Los dioses (Izanagi e Izanami) para cumplir el mandato de los dioses celestiales especiales y con el propósito de ordenar y solidificar la Tierra, siguieron procreando dioses originando una serie de islas (Awaji, Iyo, Oki, Tsukushi, Iki, Tsushima, Sado y Oho formando el *Gran País de las Ocho Islas*) configurando el Archipiélago Japonés. En ese momento se comenzó a sentir sonidos que indicaban el movimiento de las partículas, dando origen a la Luz, las Nubes, el Cielo llamado Takamaghara, el mar, los vientos, las montañas y los árboles. Luego se solidificó la tierra. Concluido el parto de los países. Los padres primigenios, Izanagi e Izanami siguieron engendrando deidades, hasta un total de 31. Luego engendraron a Ogetsu (el dios de la alimentación).

La **Mitología Hindúe** refiere que en el comienzo de la creación, el Demiurgo tuvo la idea de crear el universo y se hizo triple. Para crear el universo el Espíritu Supremo generó a su derecha a Brahma, para conservarlo generó a su izquierda a Vishnú y para disolver el universo hizo surgir de su propio centro a Shiva ([87]).

Brahma era el dios creador del universo y Señor del Tiempo (controla la rueda del tiempo). Brahma ve y oye todo, porque él es todo. Durante la creación, primero

85 Nelly Naumann. Antiguos Mitos Japoneses. Editorial Herder, Barcelona, 1999. Página 37.

86 Mitología Japonesa. Cedillo, Andrés. César Cruz. Sebastián Changoluisa. Jonathan Unapucha. Luis Valencia. 2012.

87 Sarah Bartlett. La Biblia de la Mitología. Gaia Ediciones 2009.

creó un Río que brotó de su cadera y que se convirtió en su consorte Sarasvati y juntos desarrollaron todo lo que existe en el universo.

Vishnú era el dios de la conservación del universo. Cada vez que el mundo se trastorna, Vishnú acude en forma de Avatar que como ser divino tiene la misión de mantener el orden cósmico y enseñar las vías de desarrollo de la humanidad.

Shiva era el dios destructor y juez piadoso. Destruía y unificaba. Como dios de los opuestos,

Resumen de Cosmogonias

Cosmogonia	Principio	Origen
Mesopotámica	Caos	Agua. Océano Primordial (Nammu)
Egipcia	Caos Oscuridad	Agua. Océano Primordial (Nun) Demiurgo. Ceador: RA / ATON
Griega	Caos Desorden Nada	Hesiodo. Mito Pelasgo: Huevo Universal. Agua: Eurinome / Ofión Entes Primigenios: Tierra, Aire, Noche, Día, etc Orfismo: Huevo de Plata Platón: Demiurgo: Ente Creador: Universo, Imagen. Tiempo. Dioses. Humanos.
Romana	Caos Desorden	Ovidio: Metamorfosis Dios Creador. Elementos de la Naturaleza.
Escandinava	Caos Vacio Nada	Opuestos: Hielo y Fuego Ymir: elementos naturaleza, gigantes y humanos. Audhumala: dioses primigenios (Odin, Vili, Ve).
Azteca	Caos	Dios Primigenio y Creador: Ometecuhlti Dioses Creadores: Xipetotec, Huitzilopochtli, Quetzalcoatl, Tlaloc.
Maya	Nada Caos Vacio	Dioses Creadores: Tepeu, Gucumatz, Hurakán.
Inca	Caos	Lago Titicaca. Dios Primigenio: Viracocha Dios Creador: Manco Capac.
Quechua / Aymara	Caos	Lago Titicaca. Dios Primigenio: Inti (Sol) Dios Creador: Viracocha. Pachacámac.
China	Caos Oscuridad	Huevo Primordial- Mito Pan Gú
India	Caos	Demiurgo. Triple Universo. Creación (Brahma). Conservación (Vishnú). Destrucción (Shiva).

1.4 LA TEOGONIA. ORIGEN DE LOS DIOSES

Las creencias en los dioses representa un instinto social determinado en gran parte por el terror a lo desconocido ¡¡ el miedo creó a los dioses ¡¡ . El Hombre primitivo tuvo que inventar explicaciones al momento en que vivía, sobre los fenómenos que le rodeaban, atribuyendo los fenómenos naturales a la presencia tanto en animales y vegetales como minerales, y/o a espíritus representados a través de agentes invisibles.

Charles Darwin (El Origen del Hombre) expresa: "la creencia en espíritus invisibles constituye el punto inicial de la creencia en uno o más dioses, pasando por varias etapas referidas al fetichismo, totemismo, politeísmo y monoteísmo".

Lo sagrado tenía relación con la presencia de elementos sobrenaturales en lugares especiales (bosques, grutas, montañas, etc); en fenómenos naturales misteriosos y temibles (rayos, tormentas, inundaciones, etc), y/o en momentos cruciales de la existencia (nacimiento, muerte).

Estos *Espíritus invisibles* que se encontraban en los elementos de la naturaleza, se identificaron como divinidades primitivas que fueron denominados por los griegos como **DEIMON**. El Deimon era un espíritu divino que representa el Genio del Poder. El Deimon a veces representaba la fuerza de la naturaleza y a veces representaban espíritus de la condición humana que en ocasiones actuaban favorablemente y a veces actuaban perjudicialmente.

El Deimon, como espíritu invisible, constituía el poder precursor de los dioses y a veces podía confundirse con fetiches y/o tótems. En la mitología griega, se refiere que los sátiros eran tribus que formaban parte del cortejo del dios Dionisos que tenían como tótem la cabra. Los centauros por su parte, eran tribus que tenían al caballo como tótem.

El Hombre, elige a uno de los poderes ó Deimones que existen en su imaginación y se dirige a él para satisfacer sus necesidades. En ese sentido, un Dios es un Deimon que ha adquirido la importancia a través del culto y de ritos específicos.

Una vez creado el Universo - - desde el punto de vista mitológico - - hubo que proceder a su ordenación para lo cual se crearon diversas clases de dioses (Panteón Divino) que en su inicio había estado constituido por los elementos primigenios o primordiales, para luego pasar a representar a las fuerzas de la naturaleza y que posteriormente fueron evolucionando hasta adquirir cualidades antropomorfas.

Dentro de este ordenamiento "cosmo / teogónico", se identifican tres etapas que comprenden: (i) los Primeros Seres Mitológicos, Primigenios ó Primordiales (Demiurgo, Deimon que originan el universo); (ii) las divinidades representativas de las fuerzas de la naturaleza (Tierra, Montañas, Océano, etc, que contribuyen a la evolución del universo); y (iii) las generaciones de dioses antropomorfos (que se responsabilizan del ordenamiento del universo).

Diosa Madre. Matriarcado Divino

Robert Graves ([88]) refiere que en la Europa Neolítica existía un sistema homogéneo de ideas y creencias en el cual prevalecían las diosas sobre los dioses, dando origen con la ***"Diosa Madre" al Matriarcado Divino ó Poder Matriarcal***. La Diosa Madre, Gran Diosa, era considerada inmortal, inmutable y omnipotente. El poder de la Diosa Madre radicaba en el culto a la luna que en sus tres fases (nueva, llena y menguante) traducían y se correspondían con la edad de la mujer (doncella, joven y bella, vieja y fea) y con las tres estaciones conocidas (primavera, verano e invierno).

El poder de la Gran Diosa radicaba en la fertilidad y en la transmsión de la herencia que era siempre matrilineal (la Diosa escogía su sucesor entre la familia materna). Dado que la procreación primigenia fue inicialmente por auto procreación femenina a partir de la diosa madre (Tierra), se consideraba que las mujeres quedaban embarazadas por la acción del agua de los ríos y especialmente de los vientos (Mito de Eurínome), con lo cual el papel del hombre era secundario y complementario a la fertilización de las tierras, sin tener acción directa en la procreación.

La "Mujer, Reina y Diosa" seleccionaba a sus amantes dentro de sus asistentes que habían desarrollado importantes hazañas. Estos "hombres-reyes" eran sacrificados al cabo de un año y su sangre era derramada en la tierra como rito de fertilidad.

La Diosa Madre la encontramos en la gran mayoría de mitologías mencionando la siguientes:

> Mitología Mesopotámica: MAMMI, la gran madre. NIN-HURSAG ó ARARU. Diosa primigenia protectora de los partos y creadora de la raza humana. KI (tierra).

88 Robeet Graves. Los Mitos Griegos I. Alianza Editorial. Madrid, 2011. Página 19.

Mitología Egipcia: ISIS, la fuerza fecundadora de la naturaleza. Diosa de la maternidad.

Mitología Griega: GEA, DEMETER, AFRODITA

Mitología Romana: CIBELES la Magna Dea.

Mitología Escandinava: FREIJA

Mitología Andina: PACHAMAMA (Tierra)

Patriarcado Divino

Un mito hittita relacionó por primera vez la relación entre el coito y el parto, lo cual comenzó a cambiar el rol del hombre - - en relación con la procreación - - dentro de la sociedad primitiva. Este hecho trajo como consecuencia que el "hombre rey" ya no fuera sacrificado al año, sino que se comenzaron a realizar ofrendas de animales para lograr la fertilización de la tierra.

Este mito Hittita (citado por Graves [89]) fue complementado en la Grecia Antígua, cuando en los años 1400/1300 aC los Aqueos invadieron Hélade. Un rey Aqueo se sublevó y se negó a morir sacrificado al terminar su período, perseverando como rey aún cuando continuaba estando bajo la tuela de la "reina diosa".

Cuando llegaron los Dorios a Hélade, el Poder Matriarcal había sido convertido en Poder Patriarcal habiéndose consolidado la sucesión masculina prevaleciendo el culto al Sol sobre el culto de la Luna.

El Acuerdo de los Dioses Olímpicos

El sistema familiar de los dioses olímpicos representó una reconciliación entre las posturas religiosas prehelénicas y helénicas. La familia divina olímpica se constituyó con doce dioses (seis masculinos: Zeus, Poseidón, Hades, Apolo, Hermes y Hefesto; y seis femeninas: Hera, Demeter, Hestia, Atenea, Afrodita, y Artemisa) encabezados por la pareja Zeus/Hera que compartían el poder.

Luego, después de una discusión divina, Hera quedó subordinada a Zeus (Afrodita votó a favor de Zeus) y las diosas quedaron en minoría cuando Hesta se dedicó al Fuego Sagrado siendo reemplazada por Dionisos, y Demeter fue sustituida por Ares.

89 Robert Graves. Los Mitos Griegos I. Alianza Editorial. Madrid, 2011. Página 20.

1.5 LA ANTROPOGONIA. ORIGEN DEL HOMBRE

En forma sintética enunciamos los principales hechos históricos en relación con el origen del Hombre.

(a) El *Universo* se formó hace aproximadamente 15 mil Ma (millones de años)

(b) La *Tierra* se formó hace aproximadamente 4 mil seiscientos Ma (millones de años).

(c) La Vida animal aparece en la tierra hace aproximadamente 3 mil Ma (millones de años): Organismos simples (uni y pluricelulares: bacterias, protozoos, algas); Peces; Anfibios; Reptiles (cocodrilos, dinosaurios); Aves; Mamíferos.

(d) Los *Primates*, monos con cinco dedos en las manos y piés, para sobrevivir aprendieron a subir a los árboles, aparecieron hace 40 Ma (40 millones de años).

(e) Los *Simios* (primates No Humanos) aparecieron hace aproximadamente 10 Ma (10 millones de años). Gorila, Chimpancé, Orangután y Bonobo.

(f) Los *Hominidos* (familia de monos que inician la evolución hacia el Ser Humano) aparecieron hace 6 Ma (6 millones de años), Eran bípedos y tenían postura vertical. Podían correr en tierra llana. El primer Homínido fue el Australopihitecus que poseía un cerebro con un volumen de 400 centímeros cúbicos. Se alimentaba de hojas y frutas. Desaparecieron como consecuencia del cambio climático (enfriamiento de la tierra).

(g) El género *HOMO* desciende de primates homínidos. Vivieron hace aproximadamente 2.4 Ma (2.4 millones de años). Se diferencia de los Homínidos especialmente por su mayor tamaño cerebral.

Se identifican hasta cinco especies de Homo:

- Homo Habilis (habilidoso). Vivió hace aproximaente 1.9 Ma (1.9 millones de años). Su cerebro tenía un volumen de alrededor de 700 cm3. Se alimentaba de hojas, frutas y animales. Fabricó utiensilios simples de piedra para la caza de animales. Se le encontró en Africa.

- Homo Erectus vivió hace aproximadamente 1.8 Ma (1.8 millones de años). Su cerebro era de alrededor de 800 cm3. Se le encontró en Java y Pekin. Dominó el fuego.

- Homo Egaster con caracteristicas similares al Erectus. Se le encontró en Africa y Asia.

- Homo Sapiens. Vivió en Europa, Asia y Africa. Se distinguen dos tipos:

- Homo Sapiens Neanderthal (Alemania) vivió hace aproximadamente entre 30 y 200 mil años.

- Homo Sapiens Cromagnón (Francia) vivió hace aproximadamente 40 mil años.

- Homo Sapiens Sapiens (Hombre Moderno) aparece hace aproximadamente 40 mil años, coexistiendo con el Homo Sapiens. Su cerebro tenía un volumen de 1.400 cm3. Domesticó animales, construyó viviendas y organizó la vida social.

Dato Histórico	Edad Referencia Años	Hechos
Creación UNIVERSO	15,000.Ma Quince Mil Millones	Big Bang
Creación Planeta **TIERRA**	4,600.Ma Cuatro Mil 600 Millones	Big Bang
Vida Animal en la Tierra	3,000 Ma Tres Mil Millones	Organismos simples uni y pluricelulares (bacterias, protozoos.algas)
Primates y Simios	40 Ma 40 millones	Simios:Orangután, Chimpancé, Gorila y Bonobo.
Homínidos: Australopithecus	6 Ma Seis Millones Años	Africa Cerebro: 400 cm3
HOMO	2.4 Ma 2.4 Millones Años	Homo Habilis: África Hace 1.9 Ma. Cerebro: 700 cm3. Homo Erectus. Africa. Java y Pekin. Hace 1.8 Ma. Cerebro: 800 cm3. Homo Sapiens Neanderthal Europa (Alemania), Asia y Africa. Hace entre 30 y 200 Mil años. Homo Sapines Cromagnón Europa (Francia), Asia y Africa. Hace 40 Mil años. **Homo Sapiens Sapiens**: Aparece hace 40 Mil años. Cerebro: 1.400 cm3.
Aparición ESCRITURA	3.500 Tres Mil Quinientos Años	Mesopotamia / Sumeria.

Origen del Ser Humano

Según los libros sagrados (Torá, Biblia, Corán), el origen del hombre parte de un dios creador, formándolo de arcilla (Adán).

En la gran mayoría de Mitologías, la creación del Hombre se debe a un Dios Creador que da origen a la especie humana a partir de sí mismo (secreciones y parte de su cuerpo) y/o a partir de la construcción de figuras a partir de arcilla a las cuales se les insuflaba la vida. En casi todos los casos, el Hombre fue creado para realizar tareas secundarias que se consideraban impropias de los dioses.

En la **Mitología Mesopotámica,** el Ser Humano - - según los sumerios - - fue creado como una respuesta ante el acúmulo de trabajo de los dioses, es decir, fue creado para que sirviera a las divinidades. El Hombre fue creado de la sangre de un dios con el fin de tener ayuda para la realización de las tareas más pesadas como trabajar la tierra y encauzar las aguas de los ríos.

Según los babilónicos, el dios héroe Marduk mató al monstruo Kingú y con la sangre del monstruo creo a los Hombres para que ayudaran a los dioses en sus más pesadas y penosas tareas (según otra versión los hombres fueron creados a partir de la sangre del mismo Marduk).

En la **Mitología Egipcia** (Eneada de Heliópolis) se dice que de las lágrimas del dios solar RA ATON se originó toda la humanidad

En la **Mitología Griega** se mencionan principalmente cuatro mitos referidos a la creación del Hombre: (i) la diosa Eurínome hizo brotar de la tierra de Arcadia al primer hombre llamado Pelasgo; (ii) Hesíodo refiere que el primer hombre fue creado por Prometeo (hijo del Titan Jápeto) y la primera mujer fue creada por Hefesto por orden de Zeus (Pandora), ambos creados de arcilla; (iii) el mito de las edades y las razas (Hesíodo) revela que los hombres tuvieron igual origen que los dioses (edad dorada), y (iv) el mito de los "autóctonos" refiere que el hombre surgió de la tierra como uno de sus mejores frutos.

La **Mitología Romana** ([90]) descrita por Ovidio en su "Metamorfosis" presenta la creación del Hombre como una adaptación de la mitología griega. Dice:

Cuando el dios, quien quiera que fuera, ordenó la masa y la dividió en varias partes. Primero la tierra.. Después los mares que se inflaron de vientos y rodearon

90 Ovidio.Metamorfosis. Austral. Madrid 2011. Página 74.

las costas de la tierra. Se agregaron lagos y ríos. Se expandieron los campos, se hundieron los valles, los bosques se cubrieron de hojas y se elevaron los montes pedregosos. Los Astros que habían estado oprimidos por la oscuridad, empezaron a hervir por todo el firmamento; y para que ninguna región estuviera sin sus seres vivos, los astros y las figuras de los dioses ocuparon el suelo celeste; las aguas tocaron a los brillantes peces para vivir allí; la tierra recibió a las fieras, y el aire acogió a las aves.

Pero todavía faltaba un animal más noble, más capacitado por su intelecto y que pudiera dominar a los demás animales. Así nació el Hombre, fabricado con simiente divina porque la Tierra recién formada y recién separada del alto éter, aún conservaba en su interior algunas semillas del cielo con quien había estado unida. Estas semillas fueron mezcladas con agua lluvia por Prometeo, el hijo de Japeto, que plasmó una figura a imagen y semejanza de los dioses. Mientras los demás animales miraban al suelo, al Hombre le dio un rostro levantado ordenándole que mirara al cielo y a las estrellas.

Según la **Mitología Escandinava**, el vacío primordial sirve de base para el contacto de los opuestos representados por los hielos del Nilfheimr y el fuego de Muspellsheimr de los que surge *Ymir* un gigante andrógino (formado de arcilla) que procrea a los gigantes del hielo (de donde se originan los seres humanos) y a la vaca cósmica (de donde se originan los dioses).

En la **Mitología Maya** (Popol Vuh), el hombre fue creado por tres dioses (Tepeu, Gucumatz y Hurakan), y fue configurado en principio a partir del barro pero luego a partir del maíz. Estos primeros hombres mayas fueron Balam Quitzé, Balam Acab, Mahucutah e Iqui Balam

En la Mitología China se menciona que Nugua y Fuxi eran dioses creadores (esposos) con cabeza humana y cola de serpientes entrelazadas.

Después de la creación del universo, cobró vida *Nugua* que tuvo la percepción de que al mundo le faltaba algo y se sentía sola. Un día vió en un estanque de agua el reflejo de su imagen y con un puñado de barro modeló una diminuta copia de sí misma. Colocó la imagen sobre el suelo y de pronto dicha imagen cobró vida y se puso a gritar y bailar alegremente, creándose el Primer Ser Humano. Encantada con su obra, *Nugua tomó más barro y fabricó más imágenes que se convirtieron en seres humanos* que se dispersaron por toda la tierra, pero Nugua seguía escuchando sus voces por lo que nunca se sintió sola.

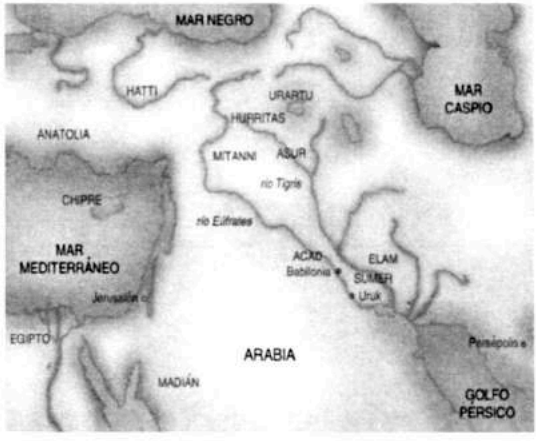
CAPÍTULO II

MITOLOGÍA MESOPOTÁMICA

II. MITOLOGIA MESOPOTAMICA

Mesopotamia - - tierra entre dos ríos - - es la región del Oriente Próximo ([91]) ubicada entre los ríos Tigris y Eufrates, que comprende principalmente los espacios territoriales correspondientes a Anatolia (Cappadocia), Irak, Siria y parte de Irán).

En su inicio, el territorio Mesopotámico se dividía en dos grandes espacios: Asiria al norte y Babilonia al sur. La parte alta de la Mesopotamia era de predominio Acadio y la parte baja era de predominio Sumerio.



Mapa de Mesopotamia

El Imperio Mesopotámico se originó aproximadamente en el año 5 ó 4 mil antes de Cristo (en fase del período neolítico) aun cuando su verdadero apogeo se sitúa en el año 3500 aC. El Imperio Mesopotámico surgió como una conjunción de dos imperios propios: Asiria y Babilonia y se constituyó en base al predominio babilónico, especialmente del Pueblo Sumerio y del Pueblo Semita de Acadia. El Imperio Mesopotámico duró hasta el año 539 aC cuando Ciro conquistó y dominó Mesopotamia bajo el Imperio Persa ([92]).

La Cappadocia (parte central de la Anatolia) formaba parte de la "ruta de la seda" que constituía la base del comercio entre el este y oeste, además era el principal camino para la expansión del cristianismo especialmente con los viajes de San Pablo cuando Cappadocia era una provincia romana.

---

91 "Oriente Próximo, Oriente Cercano, Oriente Medio" son denomnaciones que se otorgan a una región del Oriente más próxima al Mar Mediterráneo, comprendiendo una serie de actuales países como: Arabia Saudí,Barheim, Emiratos Arabes Unidos, Irak, Israel, territorios Palestinos, Jordania, Kuwait, Líbano, Omar, Catar, Siria, Turquía, Yemen y Egipto. En otro sentido, se conoce como "Lejano Oriente" la zona geográfica convencional ubicada al este del continente asiático compuesta por países de diversas culturas como China, Japón, las dos Coreas, Vienam, Tailandia, Indonesia, Filipinas, Malasia, etc.

92 Jean Claude Margueron. Los Mesopotámicos. Madrid, 1996.

La Mesopotamia ocupaba un amplio territorio cuya principal región correspondía a la Anatolia (actual Turquía), en cuya parte central se encuentra la Cappadocia que originalmente era un espacio llano con una cuenca lacustre mjuy importante (entre ellos el lago salado) que lo convertía en un territorio muy fértil y muy apropiado para la vida sedentaria (en vez de nómada), agrícola y ganadera (cuenca de Konya). Se ha dicho ([93]) que Cappadocia (tierra de hermosos caballos) era un mar interior rodeado de bosques y llanuras que no sobrepasaban los 500 metros de altitud, con una gran cordillera (Taurus) y una importante cadena de volcanes (Erciyes, Dagi, Göllü, Melendiz, etc). Estos volcanes entraron progresivamente en erupción y produjeron una enorme cantidad de ceniza y lava volcánica que elevó la tierra de Cappadocia hasta 200 metros dando lugar a formaciones increíblemente extrañas a la imagen terrena (vista de chimeneas de todas las variedades).



Cappadocia. Valle de las Chimeneas. www.huescalamagia.es



Cappadocia. Valle Chimeneas. 2012.

93 Cappadocia. Jeoffrey Lamec. Silk Road Publicatons. Istambul 2010.



Cappadocia. Ciudades Subterráneas.



Cappadocia. Urgup. Iglesia Rupestre Cristiana. 2012

2.1 LA VIDA EN MESOPOTAMIA

El pueblo mesopotámico vivió mayoritariamente en ciudades por motivos defensivos, La tierra de ser muy fértil pasó a ser bastante árida como producto de las erupciones volcánicas, siendo poco productiva por la aridez debido a factores climáticos (lava volcánica, sequedad y escasa lluvia). Esta situación concedió gran importancia a las actividades de irrigación y a la conservación de canales de riego que proporcionaban fertilidad a una amplia franja de tierra alrededor de los canales.

En ese sentido el cultivo agrario estaba preferentemente dedicado a los cereales (la cebada era muy importante por su utilización como alimento y para la producción de cerveza). Se disponía de cabras, ovejas, patos y ganado vacuno.

La vida y cultura mesopotámica estuvo muy relacionada con la historia bíblica del Antiguo testamento debido al predominio de los pueblos semitas que introdujeron los ritos y creencias de su cultura religiosa.

Los habitantes de la época se distinguían en dos principales grupos: los que vivían de la organización y funcionamiento de los templos y palacios, y , los que vivían del trabajo que generaba el primer grupo. Dentro del segundo grupo de población habían *campesinos* dedicados a las actividades agropecuarias y que en momentos ejercían el nomadismo estacional; los *artesanos* tenían oficios variados, ocupaciones laborales generalmente heredadas de los padres mencionando las actividades de confección de ropa, la curtiembre de pieles, la alfarería artesanal y rudimentaria, la carpintería, la panadería, los joyeros y los cerveceros. Los *comerciantes* disponían de una consideración especial.

Según McCall ([94]) había cantidad importante de *Esclavos* que pertenecían a los Templos y Palacios, y otros, que pertenecían a individuos. Hammurabi en su código reguló la organización de la vida de los esclavos (1750 aC).

De los seres humanos que no pertenecían a la clase sacerdotal o a la realeza, los *Escribas* eran los de mayor rango e importancia. Los Escribas en general eran hijos de Escribas. Eran educados en escuelas especiales junto a los templos. Su entrenamiento era largo y repetitivo por el complejo del sistema cuneiforme y sus aproximadamente quinientos signos lo que requería inteligencia y paciencia. Los Escribas utilizaban para sus escrituras, las Tablillas (al principio de madera y posteriormente de arcilla cocida) que tenían forma rectangular o cuadrada. El escriba utilizaba un estilete hecho de junco y a veces de marfil. Después de escribir la tablilla se dejaba secar al sol y en ocasiones (los textos más importantes) se co-

94 Henrietta McCall. Mitos Mesopotámicos. Akal. Madrid, 1999.

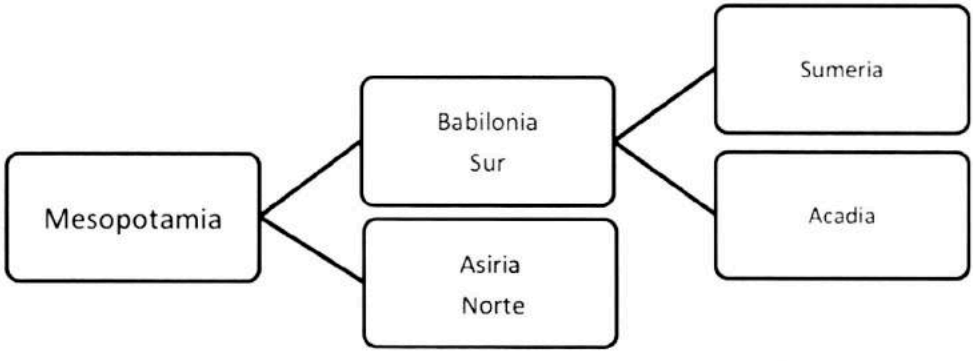
cían lo que le daba gran durabilidad en el tiempo. Las tablillas una vez escritas se almacenaban en estanterías de madera (hubo ciudades como Babilonia y Nínive que fueron famosas por los registros de tablillas y por las grandes bibliotecas que disponían).

La mayor parte de tablillas servían como registro patrimonial donde se decribían los bienes de una familia. Otras tablillas se dedicaron a la enumeración de "listas de la realeza", y otras, posiblemente las menos, a la literatura. McCall en su obra "Mitos Mesopotámicos" refiere por ejemplo que el Mito de Gilgamesh (el más extenso) se encontró en doce tablillas que en su conjunto tenían un total de tres mil líneas. El "Mito de la Creación" estaba escrito en siete tablillas y mil líneas, y el "Mito de Atrahasis" se escribió en tres tablillas con 1.254 líneas.

Los Pueblos Mesopotámicos

El Imperio Mesopotámico se desarrolló a partir de dos principales culturas y dominaciones: Los Pueblos Asirios ubicados al norte de la región, y los Pueblos Babilónicos ubicados al sur que a su vez comprendían los Sumerios en la parte baja y posteriormente los Acadios que cuparon la parte alta de Babilonia. Asiria constituyó un imperio propio hasta que Hammurabi (rey de babilonia en 1760 aC) conquisto e incorporó Asiria al Imperio de Babilonia.

Esquema de Referencia



Dichas dominaciones principales (Asirios y Babilonios) fueron interrumpidas por frecuentes y constantes invasiones que intercalaron el poder del imperio con tribus Semitas ([95]) como los Hititas, Amorreos, Gutis, Kassetas hasta la llegada de los Persas.

95 Los Semitas eran tribus nómadas decendientes de SEM (hijo de NOE) que hablaban lenguas semíticas: árabes, arameos, judíos y etíopes que emigraron de Arabia a Mesopotamia y Delta del Nilo.

- Los Hititas eran tribus de origen indoeuropeo que se instalaron en el centro de Anatolia aproximadamente en el año 2.000-2.500 aC teniendo como capital la ciudad de Hattusa. Los Hititas eran considerados en su época, la tercera potencia del mundo conocido después de Babilonia y Egipto. Las fronteras de este reino - - ubicado en Anatolia central - - se extendían desde el mar Egeo hasta el otro lado del río Éufrates, y , desde las montañas del Ponto hasta el mar Mediterráneo ([96]). Los Hititas hablaban una lengua "no indoeuropea". Conquistaron muchos territorios gracias a la utilización del carro ligero de combate tirado por caballos.

  Los lugares hititas están muy relacionados con el Antiguo Testamento ya que según Cimok (página 125 del libro "Los Hititas"), Abraham compró la cueva de Macpelah al hitita Ephron para el entierro de Sarah. En otra referencia dice que David envió al hitita Urías a lo más peligroso de la batalla, siendo muerto el hitita. Abraham se casó con Betsabé (la viuda del hitita Urías) con quien procreó a Salomón.

- Los Amorreos eran un pueblo Semita, nómadas del desierto que llegaron a la Mesopotamia aproximadamente en el año 2.500 aC.

- Los Kassetas eran tribus nómadas procedentes del Asia Central que se establecieron en el delta del Tigris y del Eufrates aproximamente en el año 2.600 aC.

Además, en Anatolia, vivían otras tribus indoeuropeas como los *Lubitas* ubicados en el oeste de Anatolia, los *Palaicos* , y los *Hurritas* localizados al este del Éufrates.

Los Sumerios

Constituyeron en el año 3500 aC la primera civilización mesopotámica y del mundo conocido, creando los primeros asentamientos urbanos en la "Baja Mesopotamia" en forma de un conjunto de "ciudades-estado" como Uruk, Lagash, Kish, Uma, Ur y Eridu.

Inventaron la Escritura (tablillas de arcilla con sígnos de forma piramidal o de cuña, denominados "símbolos cuneiformes") que servían principalmente para el registro de bienes que los Escribas realizaban para contabilizar las ovejas, cabras, los cereales, la cebada. Inventaron la Rueda y desarrollaron una extensa red de canales de irrigación que constituia la base del florecimiento agropecuario en un territorio con un clima negativo para la agricultura por la escaséz de lluvias.

96 Fatih Cimok. Los Hititas. A Turizm Yayinlari. Istambul 2010.

El gobierno de las ciudades estaba representado por un rey absoluto que se hacía llamar "Vicario del Dios Protector de la Ciudad". Dentro de las ciudades, la de mayor florecimiento fue Uruk que fue amurallada para su defensa de las invasiones continuas. La cultura y forma de vida sumeria fue extendida a otras ciudades que se fueron - también - amurallando.

Los Acadios

Las tribus semitas eran un conjunto de pueblos y culturas ubicadas en un amplio territorio del Próximo y Medio Oriente y el norte de la península arábiga donde desarrollaron importantes asentamientos. Los Semitas eran pueblos nómadas citados en varias ocasiones en el Antiguo Testamento, como descendientes de Sem (hijo de Noe). El término "Semita" hace referencia a los pueblos de lengua semita incluyendo habitantes de Aram, Asiria, Babilonia, Canaán y Fenicia, En la actualidad, según Llorens ([97]), las ppoblaciones que tienen lenguas semitas son los árabes y los judíos. El concepto de Semita, no es de raza, sino de lengua y cultura. Las principales lenguas semitas son: el Arameo, el Babilónico, el Árabe, el Fenicio, el Hebreo y el Sudarábigo.

Los Semitas (árabes, hebreos, arameos, acadios sirios) tentados por la prosperidad sumeria comenzaron a invadir Mesopotamia de manera que en el año 2500 aC conquistaron y dominaron Mesopotamia. El pueblo semita que alcanzó mayor relevancia fue los Acadios. Los Amorreos (fenicios, israelitas y arameos) se instalaron en el norte de Mesopotamia.

El rey Acadio Sargeón fundó una nueva capital: Agadé y conquistó el resto de ciudades sumerias. En el año 2200 aC se produjeron nuevas invasiones de tribus nómadas (Gutis y Amorreos) que terminan con la dominación Acadia destruyendo Agadé y volviendo a renacer Uruk y Ur.

En el año 2100 aC el rey de Uruk, Utu-Hegal, se sublevó y expulsó a los Gutis de las tierras mesopotámicas volviendo la ciudad de Ur a tener la preponderancia perdida. Su descendiene, el rey Ur Hammum unificó los reinados de sumeria y acadia bajo dominio sumerio. En el año 2003 aC los amorreos vencieron al rey sumerio y la cultura acadia vuelve a ser la dominante. Babilonia se convierte en la ciudad predominante y heredera de la cultura del imperio sumerio.

En 1792 aC, el rey babilónico Hammurabi se auto proclamó Rey de Acadia y Sumeria dominó toda la región mesopotámica. Es un período de gran florecimiento.

97 G. Llorens. Pueblos Semitas y su Lengua. Mundo Arábigo Islámico.

Se conquistaron las "ciudades estado" Mari, Ur, Uruk, Larsa e Isin y se anexó a Asiria. Se mejoraron los canales de riego convirtiéndolos en rutas comerciales nacionales e internacionales con lo que se favoreció el intercambio de bienes y de ideas. Hammurabi estableció el famoso Código de Leyes de amplia protección ciudadana.

En 1750 aC se produjo la muerte de Hammurabi y su hijo sucesor (Samsu Iluna) fu atacado continuamente por nómadas " Kassetas" que conquistaron Babilonia en el año 1600 aC. En el año 1250 aC los Asirios dominaron el país y fundaron sus principales ciudades: Assur y Nínive. Los Asirios fueron derrotados por los Caldeos (tribu semita) en el siglo vii aC con Nabucodonosor el grande que extendió sus dominios hasta Siria y la costa Mediterránea.

En el año 539 aC en Rey Ciro de Persia ocupó Babilonia y estableció su poder en toda Mesopotamia.

2.2 LA MITOLOGIA MESOPOTAMICA

La Mitología de Mesopotamia está referida a un espacio geográfico que incluye diferentes culturas de pueblos distintos como los Asirios, Babilonios, Sumerios, Acadios, Hititas y Kassetas que convivieron por aproximadamente tres mil años, antes de la conformación del Imperio Persa. Su mitología se basaba en una religión politeísta y antropomorfa. La Mitología Mesopotámica refleja la vida de los pueblos que la configuraban, que vivían bajo el acecho constante de las adversidades producidas por las constantes invasiones - - muchas de ellas catastróficas - - que determinaba la contínua lucha por la supervivencia, conscientes de la precariedad de la vida humana. En esas condiciones, el pensamiento mitológico / religioso fue mostrando una mentalidad orientada casi siempre al desastre, que determinaba la existencia de una voluntad constante por someter a esa condición y dominar el supuesto propio destino.

Desde el punto de vista de las deidades, primero existieron los dioses sumerios que fueron adoptados por los Acadios y luego por los Asirios, Arameos y Caldeos ([98]). En la mitología sumeria aunque se observan mitos universales (gran diluvio), en general los mitos tienen más carácter local donde se relaciona el poder divino con los problemas y situaciones específicas de las "ciudades estados". La Mitología Acadia - - posterior a la Sumeria - - supo adaptar y adoptar los mitos sumerios difundiéndolos fuera de su ámbito geográfico. Los acadios mantuvieron los dioses sumerios pero los fueron sometiendo a una mayor abstracción y los instalaron en

98 Francesc Cardona. Mitología y Leyendas Asiáticas. Barcelona, 1998.

un único panteón menos confuso que el panteón sumerio y con tendencia centralizadora en torno a Marduk.

En consecuencia, la Mitología Mesopotámica no era homogénea y en cierto punto era confusa por no existir un panteón de divinidades bien estructurado como el que se observa en otras culturas mitológicas como la Helénica. Existían muchas deidades en dependencia de creencias locales de los diferentes pueblos (cada ciudad tenía un dios protector), aunque predominaba la mitología Sumeria y la Acadia (un poco mejor esclarecida).

Francesc Cardona en su obra Mitología y Leyendas Asiáticas, refiere que la diversidad cultural de los pueblos mesopotámicos junto con el largo tiempo de su civilización determinó confusiones en cuanto a los distintos dioses, que modificaban su posición jerárquica en relación con el tiempo y lugar. *Marduk, Enlil y Anu* fueron dioses que ocuparon en distintos momentos - - según las distintas ciudades - - la cima del panteón mitológico. En este sentido, la mitología se convirtió en un elemento político de importancia para el mantenimiento del poder.

Sin embargo, aun que predominaban los criterios locales, existían mitos y creencias generales para toda la civilización Mesopotámica como es el famoso Mito del Diluvio Universal, similar a otros mitos como los que se observan tanto en la mitología griega (Mito de Deucalión y Pirra) como en libros sagrados (Biblia, Noé).

- Los mitos mesopotámicos son los primeros mitos conocidos de las sociedades civilizadas.

Tanto en la mitología Sumeria como en la Acadia, el origen del Cosmos es a partir del elemento Agua como Océano Primordial, principio que surge del Caos y que es común a otras mitologías (Egipcia, Griega con el mito Pelasgo y la diosa Eurínome). La mitología mesopotámica refleja como es lógico, el pensamiento del momento de dicha civilización, caracterizada por el constante esfuerzo por combatir el miedo y por la supervivencia del ser humano.

En la Mitología Mesopotámica en sus distintas vertientes (sumeria y acadia) se observan características que en otras mitologías posteriores se observarán, mencionando: (i) la presencia omnipresente del destino, (ii) las fuerzas de la naturaleza y de lo desconocido; (iii) su impacto en el desarrollo de hechos históricos, (iv) la existencia de seres monstruosos, (v) el castigo a la desobedencia de las normas establecidas, (vi) el respeto a los dioses y sus respectivos cultos, (vii) la existencia de héroes míticos caracterizados por el valor, el honor, la hospitalidad, la belleza, la amistad y un origen casi común determinado por un extraordinario nacimiento, de padre o madre divina/o, (viii) la presencia de animales alados (toro y león).

La religión desempeñaba un importante papel en la vida cotidiana. La gente se vinculaba a un dios particular al que le ofrecían plegarias y sacrificios por su protección. Los mesopotámicos no hacían promesas para una vida futura y la muerte se aceptaba con mucha resignación y en general, como algo inevitable. La gente hacía figurillas para conmemorar a sus muertos. Los enterramientos, excepto las muertes reales, se realizaba en la casa del muerto que era enterrado en el suelo con sus pertenencias favoritas (no habían cementerios públicos).

Dentro de las creencias mesopotámicas, el mundo estaba constituido or el Cielo (ANU), La Tierra (ENLIL) y el inframundo (Irkalla o Kigal).

El significado de los Números en la Mitología Mesopotámica

En el caso de la mitología mesopotámica, se observa una interesante relación con escenarios bíblicos del Antiguo Testamento y con un marcado *acento en ciertos números: el seis y el siete*. Al respecto, H. McCall [99] refiere que los sacerdotes en una especie de "texto dialogado" explicaban en sus "Cartas al Dios" los hechos sucedidos y concluían con obligaciones como las actuales homilías religiosas.

En relación con la creación del Hombre se dice:

- En un determinado momento, los dioses tenían que hacer ellos mismos trabajos penosos como cavar y limpiar canales, cultivar la tierra, etc, por lo que convocaron una reunión con Enlil a quien expusieron sus problemas. Enlil decidió crear *siete hombres y siete mujeres* de los cuales se originaría una gran población.

Respecto al diluvio cuando la barca se retiene en el Monte Nimush:

- Al primer y segundo día el Monte Nimush retuvo la barca y no la dejó avanzar.
  Al tercer y cuarto día el Mone Nimush retuvo la barca y no la dejó avanzar.
  Al quinto y sexto día el Mone Nimush retuvo la barca y no la dejó avanzar
  Al llegar el séptimo día...

En el Mito de Gilgamesh, McCalla refiere:

- Gilgamesh encuentra a Ut-Napishtim quien le narra la historia del Gran Diluvio. Gulgamesh le pide que lo vuelva inmortal a lo cual Ut-Napishtim le pone una prueba: tiene que pasar sin dormir durante *seis días y siete noches* (el tiempo que duró el diluvio).

99 Henrietta McCall. Mitos Mesopotámicos. Ediciones AKAL. Madrid, 1999.

Gilgamesh cae en un profundo sueño que dura seis días y seis noches. Al séptimo día se despierta...

Los sueños suelen venir de tres en tres y los vientos de siete en siete.

En el Mito de Nergal (Erra el dios de las plagas y las guerras) y Ereshkigal (la reina del Infierno), McCall refiere:

Hay siete puertas para entrar al trono de la reina y ambos dioses se van a la cama a amarse por siete días consecutivos.

En el Mito de Adapa, el sabio sacerdote, McCall refiere:

Adapa regaña al viento del sur y le rompe las alas para que no pueda volar durante siete días.

En la Mitología de Mesopotamia no se observa la existencia de autores específicos que describieran y difundieran dichas narraciones, como se observó posteriormente en Egipto (Manetón) y muy especialmente en Grecia con Hesíodo, Homero, Herodoto; o Virgilio y Ovidio en Roma.

Se creía que los Mitos eran enunciados por los dioses o por sabios por invocación divina. Con excepción de la epopeya de Gilgamesh y la de Erra que al parecer tienen autores definidos (Si-lequi-unnini para la epopeya de Gilgamesh y Kabti-ilani-marduk para el mito de Erra), el resto de narraciones eran anónimas y probablemente difundidas por medio de poetas y músicos que a través de las ciudades iban contando sus versiones al igual que los Aedos griegos o los Juglares.

- A continuación mencionaremos los aspectos principales de las mitologías más importantes de Mesopotamia, la Sumeria más confusa, la Babilónica y la Acadia más esclarecedora.

2.2.1 Mitología SUMERIA

Los Mitos Sumerios ([100]) pueden clasificarse según su contenido en: Mitos Cosmogónicos que se refieren al origen de las cosas; Mitos de Organización que explican como se estructura el Cosmos; Mitos de contacto divino y humano que explican las relaciones entre dioses y hombres; Mitos de Héroes, y Mitos de Ultratumba. En la **Cosmogonia Sumeria** de la NADA se origina el OCEANO PRIMORDIAL repre-

100 F. Lara Peinado. Mitos Sumerios y Acadios. Madrid, 1984.

sentado por la diosa **Nammu** de donde se originan por auto procreación, el CIELO denominado **Anu** y la TIERRA denominada **Enlil**. A continuación se originan una serie de dioses como **Enki** y **Ninmah** que crearon al Hombre, a la vida animal y vegetal, así como la luz y la oscuridad.

El Ser Humano fue creado como una respuesta ante el acúmulo de trabajo de los dioses, es decir, fue creado para que sirviera a las divinidades. El Hombre fue creado de la sangre de un dios con el fin de tener ayuda para la realización de las tareas más pesadas como trabajar la tierra y encauzar las aguas de los ríos.

La **teogonía sumeria** es poco ordenada, apareciendo con claridad la separación de los dioses celestiales de los dioses terrenales.

Los dioses sumerios más identificados son:

ANU era el dios supremo, dios del **cielo**. Casado con Antum. Su principal culto estuvo en Uruk. En ocasiones se le describe como el padre de Ishtar. Su atributo era la tiara con cuernos (emblema del máximo poder). Solía disponer de un ejército (las estrellas) para destruir las fuerzas del mal. Era un Dios Celeste y en pocas ocasiones se ocupaba de problemas de los humanos.

INANNA era la diosa del **amor**, de la atracción sexual y de la guerra (Afrodita de la mitología griega). Los Acadios la identificaban como **Ishtar**.

ENLIL Tierra. Era hijo de Nammu a quien reemplazó como rey de los dioses. Dios de los Vientos y dueño de la Tablilla de los Destinos de los dioses y de los hombres. Casado con Muliltu. Su principal culto estaba en Nippur. Fue sustituido por Marduk como rey de dioses. Fue el dios que decidió la eliminación de la raza humana - - por su mal comportamiento - - a través del Gran Diluvio.

ENKIDU sumerio compañero del rey Gilgamesh. Fue formado de arcilla por Aruru. Murió por una enfermedad como castigo divino por haber matado al gigante Humbaba que era el protector de los bosques de Cedros.

SHAMHAT vivió seis días y siete noches con Enkidu para convertirlo.

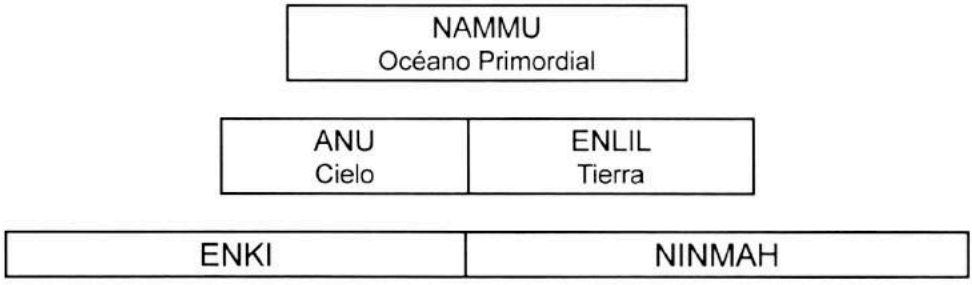
ENKI identificado por los Acadios como **EA**. Señor de las **aguas primordiales** bajo la tierra (agua dulce). Señor del conocimiento mágico e instructor de artes y oficios. Casado con Damkina. Su principal culto estaba en la ciudad de Eridu. Enki se apiadó de los hombres que iban a perecer a causa del diluvio y avisó a Ut- Napishtim para que construyera una barca y pudiera sobrevivir el Gran Diluvio.

UTU era el dios Sol, juez de la tierra y de los cielos (Shamash de los acadios). Portaba el símbolo del disco solar. Su principal culto estaba en la ciudad de Larsa.

ANNUNAKI eran los antiguos dioses sumerios de la fertilidad y de los infiernos.

IGIGI eran los dioses celestes comandados por Enil.

Cosmogonia Sumeria



2.2.2 Mitología BABILONICA

La Cosmogonia Babilónica fue adoptada casi totalmente de la Cosmogonia Sumeria, con matices y adaptaciones a la cultura Amorrea Semita que era la sustentación de los babilónicos (cada babilónico tenía un dios personal, una especie de su ángel de la guarda).

Los babilónicos tenían la concepción de un Panteón con divinidades antropomorfas, con enormes poderes y poseedores de la inmortalidad. Cada uno de los dioses - - a pesar de ser invisibles a los humanos - - reinaba sobre una parte específica del cosmos (dioses del cielo, tierra, mar, aire) y/o de los cuerpos astrales (sol, luna y planetas).

El principal dios del panteón babilónico era Marduk cuyas hazañas están descritas en el poema *Enuma Elish* (Mito de la Creación) que narra la victoria de Marduk sobre la desafiante diosa del caos (Tiamat) y a sus monstruos seguidores.

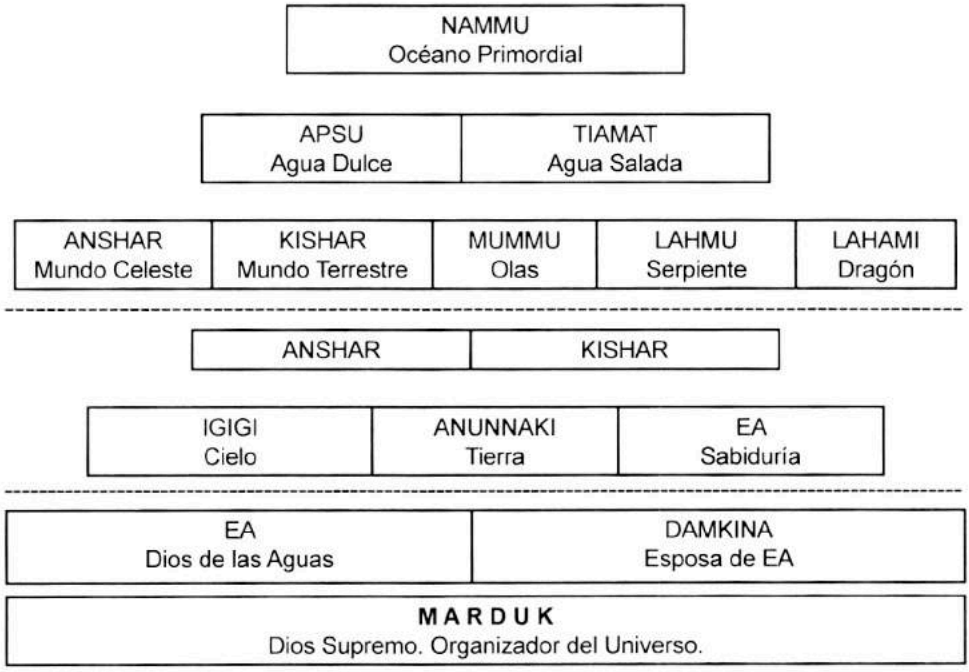
Otros importantes dioses de origen babilónico - - integrados en el panteón sumerio y acadio - - fueron EA el dios de la sabiduría y de los hechizos; SIN el dios Luna; SHAMASH el dios Sol y de la Justicia; ADAD, el dios de las tormentas, vientos e inundaciones y NABU el hijo de Marduk y dios de los Escribas.

2.2.3 Mitología ACADIA

En la **Cosmogonia Acadia**, de la NADA se origina el OCEANO PRIMORDIAL representado por la diosa **NAMMU** (igual que en la mitología sumeria), de donde se originan por auto procreación dos divinidades acuosas identificadas como **APSU** (agua dulce) y **TIAMAT** (agua salada). De la unión de Apsu y Tiamat surgen otras divinidades como *MUMMU* (tumulto de las olas), *LAHMU* (el monstruo serpiente), *LAHAMI (el monstruo dragón)*, *ANSHAR* (el mundo celeste) y *KISHAR* (el mundo terrestre).

A partir de Anshar y de Kishar surgen los otros dioses principalmente *IGIGI* (cielo); *ANUNNAKI* (tierra); *EA* el dios de la sabiduría que con *DAMKINA* engendran a *MARDUK* con cualidades que superarán a todos los otros dioses.

Cosmogonia Acadia



EA se apoderó de la morada de Apsu. La esposa de Apsu, Tiamat (agua salada) reunió a los monstruos encabezados por Kingú para derrotar a EA. EA se apoyó en su hijo Marduk a quien le concedió todos los poderes. Se produjo una lucha feroz entre Marduk y los monstruos, saliendo vencedor Marduk.

Marduk mató a Kingú y a la diosa Tiamat a quien le cortó el cuerpo en dos mitades, con uno de los cuales hizo la bóveda del cielo y con la otra mitad hizo el soporte de la tierra, creando los elementos celestes acuosos (las nubes, la lluvia, el viento y los ríos Tigris y Éufrates). A continuación, Marduk dividió los dioses en dos grupos: los del cielo y los dioses del infierno y creó la ciudad de Babilonia como la residencia divina de Marduk. Luego **Marduk, con la sangre de Kingú creo a los Hombres para que ayudaran a los dioses** en sus más pesadas y penosas tareas. (según otra versión los hombres fueron creados a partir de la sangre del mismo Marduk).

La **Teogonia Acadia** es más ordenada que la sumeria comprendiendo los siguientes principales dioses:

ISHTAR era la diosa del **amor**, de la atracción sexual y de la guerra. Similar a Innana de la mitología sumeria. Ishtar era la divinidad femenina de mayor importancia en el panteón tanto sumerio como acadio. Se le consideraba como esposa de Ashur a quien acompañaba en las campañas militares. Se le representaba en un carro tirado por siete leones (su animal sagrado) llevando un arco en la mano. Se le rendía culto en Agadé, Kish y en Uruk.

EA era el dios de la **sabiduría** y del agua dulce (similar a Enki de los sumerios). Poseía los conocimientos mágicos siendo también el señor de la tierra (KI). Fue instructor de los hombres en las artes y los oficios. Su esposa era Damkina y su centro de culto era Eridu.

ATRAHASIS fue un rey Acadio que reinó en 1646-1628 aC y que fue conocido como Ut- Napishtim en babilonia estando relacionado con el Gran Diluvio.

MARDUK era hijo de EA y Damkina. Fue engendrado en el Apsu y era superior a todos los dioses. **Jefe del panteón divino**. Representaba (al igual que Enki) la acción fecundante de las aguas. Se le consideraba como el organizador del universo, constructor de la morada de los dioses. Maestro de la vida. El Gran Curandero, sustituyendo a EA en todos los encantamientos mágicos. Es el poseedor de las Tablillas del Destino y el que rige el destino de los hombres. Su esposa era Sarpanit

NABU era hijo de Marduk. Dios de la sabiduría y patrón de los Escribas.

SIN era el dios de la Luna. Hijo de Enlil. Tenía su principal culto en Ur. Gobernaba el paso de los meses. Se le representaba como un anciano de larga barba color lápiz lázuli cubierto con un turbante. Se le emparejaba con Nigal (la gran señora). Se le rendía culto en Ur y en Harrán. Junto con sus hijos Shamash e Ishtar forma una triada astral babilónica.

SHAMASH era el **dios Sol**. Juez de la tierra y de los cielos. Llevaba el símbolo del disco solar. Su principal culto estaba en la ciudad de Larsa. Era el dios UTU de los sumerios. Lo veía todo y sus rayos eran la red que atrapaba a los que hacían el mal. Cada mañana, los "hombres escorpión" abrían las pesadas puertas de la montaña del este para que Shamash saliera a realizar su recorrido diario dirigiéndose por la tarde hacia la montaña del oeste donde se abría una puerta para que pudiera pasar el dios y descender a las profundidades de la tierra. Era un dios adivino. Su esposa era Aia y sus hijos eran Kettu la Justicia y Mesharú el Derecho.

ADAD era **el dios del Tiempo**. Controlaba las lluvias. Su símbolo era el rayo. Su animal el toro.

DUMUZI era amante de Ishtar. Dios pastoril protector de la fertilidad estacional. Era el señor de los bosques, de la vegetación y de la vid.

ERESHKIGAL era la **Reina de los Infiernos Reina del Irkalla o Kigal**. Señora de la Gran Tierra. Diosa de las plagas y enfermedades. Se le consideraba como hermana de Ishtar. Engendró a Namtar que era su visir y mensajero. Tomó como esposo a Nergal.

ERRA también conocido como Nergal era el dios de las plagas y de las guerras.

NINURTA era un dios guerrero y patrón de la caza. Héroe de la epopeya de Anzú.

NIN-HURSAG era la **Gran Madre**, conocida como Araru.

TIAMAT era la diosa babilónica del mar. Representa el principio femenino del mar y del agua salada que en unión con Apsu (agua dulce) originaron otros dioses algunos con carácterísticas monstruosas (Lahmu, Lahamu).

APSU era el **dios de las aguas primordiales**, aguas dulces bajo la tierra.

ADAPA era un mortal de ascendencia divina creado por EA para que reinara en la ciudad santa de Eridu. Rompió las alas del viento del sur por siete días.

ANZU era una divinidad demoníaca identificado con el **pájaro de la tormenta**. Era hijo de ANU y fue uno de los que sobrevivieron el diluvio. Se convirtió en el sirviente de ENLIL a quien le robó - - cuando el dios se estaba bañando - - las tablillas del Destino.

ARARU ó Ninhusg ó KI (tierra) nació de ANU y NAMMU. Era la diosa de la fertilidad. La Gran Señora.

GERRA era el dios del fuego

2.3 PRINCIPALES MITOS MESOPOTAMICOS

Los mitos sumerios son explicaciones sencillas que tratan cuestiones teológicas, religiosas, políticas y reflejan ilusiones y aspiraciones populares. La característica general de los mitos sumerios es la de situar al personaje en su entorno normal pero sometido a las fuerzas de la naturaleza que pesan sobre su destino que está marcado por los dioses.

MITO de LA CREACION

Es un mito que trata sobre acontecimientos cosmológicos que se representa como una especie de libro sagrado que solía difundirse durante la celebración de la festividad del año nuevo en Babilonia.

Comienza con el principio de los tiempos:

Cuando los cielos aún no tenían nombre
Ni de la tierra se pronunciaba el nombre...
Solo había dos dioses:
Apsu, el dios de las aguas primordiales que están bajo tierra, y
Tiamat, que es la personificación del mar.

Apsu y Tiamat engendraron dos generaciones de dioses que se volvieron extremadamente ruidosos y cuyo ruido se volvió insoportable. McCall ([101]) refiere:

Los dioses de esa generación se juntaban
Y molestaban a Tiamat, y su clamor se intensificaba.
Y excitaron la barriga de Tiamat,
Ellos se enojaban al jugar dentro de Andurruna,
Apsu no podía sofocar su alboroto. ([102]).

Apsu se enfrentó a Tiamat que se volvía indulgente con su descendencia ruidosa, y en voz alta dijo:

101 Henrietta McCall. Mitos Mesopotámicos. Akal. Madrid, 1999.

102 La Andurruna era el nombre de la morada del dios.

Sus costumbres se han vuelto muy penosas para mí,
De día no puedo descansar, de noche no puedo dormir.
Voy a acabar con sus costumbres y los dispersaré.
¡ que reine la paz para que podamos dormir ¡

Estando dormido Apsu, interviene EA, el dios que todo lo sabe, y mata a Apsu. EA asume el trono, la corona y el manto de luz, y muy satisfecho, se retira a sus habitaciones privadas. EA con su esposa Damkina crean a **Marduk,** excesivo en todo.

Los dioses convencen a Tiamat para vengar la muerte de su esposo Apsu. Tiamat acepta y crea una tropa de monstruos (una serpiente cornuda, un dragón, un perro rabioso, un demonio, un hombre escorpión, un hombre pez y un hombre toro). Al mando de ese ejército coloca a Kingú, el monstruo principal a quien se le hace entrega de la Tablilla de los Destinos. Tiamat con sus monstruos se enfrenta y vence a EA que reclama a los dioses pidiendo su intervención.

Marduk se ofrece para matar a Tiamat y a sus demonios con la condición que se convierta en el dios supremo. Anshar, el dios primigenio del cielo, convoca una reunión de dioses y nombran a Marduk como su defensor.

Marduk se prepara para la gran batalla y se sube al carro de la tormenta tirado por sus cuatro caballos que tienen veneno en sus dientes, llamados "asesino, sin piedad, corredor y volador" y va en búsqueda de Tiamat. Marduk alcanza al monstruo Kingu y lo mata, haciendo luego lo mismo con Tiamat.

Partió en dos mitades a Tiamat haciendo con cada mitad el cielo y la tierra. Luego Marduk comenzó a organizar el resto del universo, nombrando los meses del año, preparando residencias para los grandes dioses, hizo surgir la luna creciente. De la saliva de Tiamat hizo las nubes, el viento y la lluvia y, de sus ojos, abrió el Éufrates y el Tigris.

Los dioses se alegran y acogen con gratitud a Marduk a quien consideran su salvador. Anu, Enlil y Ea le ofrecen regalos y le otorgan la realeza.

Luego Marduk le dice a Ea:

Voy a juntar sangre y también huesos,
Voy a crear el primer hombre, su nombre será Hombre.

Entonces Marduk divide a los dioses entre los del cielo, la tierra y los infiernos. Los dioses proclaman a Marduk como rey de dioses.

MITO del DILUVIO UNIVERSAL

En un determinado momento, los dioses tenían que hacer ellos mismos trabajos penosos como cavar y limpiar canales, cultivar la tierra, etc, por lo que convocaron una reunión con Enlil a quien expusieron sus problemas. Enlil decidió crear *siete hombres y siete mujeres* de los cuales se originaría una gran población, que llegó a ser tan numerosa que producían muchos desórdenes, peleas entre ellos, falta de respeto a los dioses y mucho ruido que impedía el descanso de Enlil. Enlil estaba muy enfadado y para castigar a los humanos envió una peste, pero el ruido persistía, después envió una sequía y luego una hambruna, pero los hombres continuaban viviendo en forma desenfrenada y anárquica, olvidándose de hacer las tareas que les estaban encomendadas ([103]).

Enlil al ver que todas sus acciones habían fracasado decidió enviar el **gran diluvio**. Al conocer la intención de Enlil, aparece Enki (el sinónimo del acadio EA) y advierte a un hombre llamado *Atrahasis ó Ut-Na-Pishtim* de lo que va a ocurrir, de la duración del diluvio (*siete días*) y le ordena que construya una barca de 120 codos de alto. Una vez construida la barca, Atrahasis coloca en el barco sus riquezas, a su familia, a sus animales domésticos y a los animales salvajes.

El diluvio terminó y Atrahasis soltó unas aves (paloma, golondrina y cuervo) y cuando el comportamiento de las aves - - especialmente el cuervo que fue el único que no regresó a la embarcación - - le indicó que había tierra, desembarcó y realizó una gran ofrenda a los dioses. Enlil decidió que los hombres debían seguir viviendo pero frenando su reproducción.

McCall en su obra "Mitos Mesopotámicos" refiere lo que Ut-Na-Pishtim le cuenta a Gilgamesh en relación con la construcción de la barca del gran diluvio:

> "La cargué con todo lo que había. La cargué con toda la plata. La cargué con todo el oro. La cargué con toda la simiente de los seres vivos. Embarqué a todos mis parientes. Embarqué ganado de la estepa, bestias salvajes y todo tipo de artesanos".

Luego, dice, llegó el terrible diluvio y:

> "Durante *seis días y siete noches* sopló el viento, las inundaciones y la tempestad asolaron el país. Al séptimo día, la tempestad, el diluvio y la embestida que habían luchado como una mujer pariendo fueron desvaneciéndose. El mar se calmó, el viento se tranquilizó, el diluvio retrocedió.

103 F. Lara Peinado. Mitos Sumerios y Acadios. Madrid, 1984.

Observé el clima: reinaba el silencio, porque toda la humanidad había vuelto al barro. La llanura inundada estaba plana como un techo. Abrí un tragaluz y la luz cayó sobre mis mejillas. Me doblé, luego me senté. Lloré".

El MITO de GILGAMESH

El mito (escrirto en Acadio) en doce tablillas que comprenden un total aproximado de tres mil líneas fue encontrado en la ciudad de Nínive en las ruinas del Templo de Nabu.

Gilgamesh era el más conocido héroe - - grande en sabiduría y conocimientos - - de la mitología de Mesopotamia. Gilgamesh era un joven gobernante de Uruk que reinó alrededor del 2.600 "aC" por un período aproximado de 110 años y que construyó la famosa muralla de la ciudad. Era - - al parecer - - hijo de Ninsun (la diosa de las vacas) y del rey Lugalbanda.

- La epopeya de Gilgamesh refiere que el gran héroe sabía lo que había pasado antes del gran diluvio y que con la inquietud de hombre sabio realizó un largo viaje (acompañado por Enkidu, el hombre primitivo creado por la gran diosa Aruru) en búsqueda de la inmortalidad. Gilgamesh se encontró con la tabernera divina *la diosa Siduri* quien le orientó en como llegar a la morada de Ut Napishtim. En ese viaje, tuvo que superar muchas adversidades (atravesar las "aguas mortíferas" hasta encontrar a Ut Napishtim (el superviviente del gran diluvio) quien le explicó los misterios de la muerte y le puso pruebas para conseguir la inmortalidad que el héroe no puede superar. Gilgamesh regresa a Uruk dándose cuenta que la inmortalidad no es para él y dedica sus esfuerzos a la construcción de la gran muralla de Uruk.

Gilgamesh, en base a su poder y de su gran belleza, abusaba de las doncellas de Uruk y forzaba a los hombres a trabajar en la construcción de la gran muralla y en el templo. Los habitantes de la ciudad se quejaron ante *Araru* (la madre de los dioses) quien creó un hombre primitivo (Enkidu) para que fuera rival de Gilgamesh. Enkidu se comportaba como un animal impidiendo a los cazadores cazar a sus animales.

Gilgamesh envió a un cazador acompañado de una mujer (Shamhat) para seducir a Enkidu quien durante *seis días y siete* noches se unió con la mujer, cambiando el comportamiento de Enkidu que ya no puede vivir con los animales y Shamhat lo convence para ir a Uruk a encontrase con Gilgamesh.

Gilgamesh se encontró con Enkidu y viendo que ambos eran muy fuertes se hacen amigos viviendo en Uruk. Una noche, Gilgamesh tuvo un sueño en el cual aparecía en compañía de Enkidu combatiendo contra Humbaba que era el gigante del bosque de los cedros. Ambos van al bosque a enfrentarse con el gigante que cuando los ve, los desprecia por ser tan pequeños. Gilgamesh con la ayuda de los dioses derrota al gigante a quien decapita llevando su cabeza hasta Nippur.

De vuelta a Uruk, la diosa Ishtar se enamora de Gilgamesh, pero éste la rechaza, causando la ira de la diosa que acude a su padre Anu quejándose del desprecio de Gilgamesh. En venganza, Anu envía el Toro Celeste que comenzó a matar a los habitantes de Uruk hasta que Gilgamesh con la ayuda de Enkidu mató al toro.

Los dioses se reunieron sorprendidos por las hazañas de los dos héroes y deciden que uno de ellos tiene que morir. Enkidu se enfermó y después de doce días falleció y Gilgamesh hace una gran estatua en honor a su amigo y compañero.

Gilgamesh muy atormentado por la muerte de Enkidu, decide visitar al único hombre que sobrevivió al diluvio y que conoce el secreto de la vida eterna, el inmortal *Atrahasis ó Ut-Na-Pisthim*. En su búsqueda, Gilgamesh tiene que pasar una larga y dificultosa travesía por las "aguas mortíferas", evitando a leones que lo acechan y protegiéndose de los "hombres escorpión" que cuidan la entrada a la montaña de Mashu. Después de pasar por la puerta de la montaña, Gilgamesh se encontró con la tabernera divina, la diosa de la cerveza *Siduri* quien le indicó el camino que le conducirá a la morada de Ut- Napishtim. Siduri le aconseja que busque al barquero Ur-Shanabi para que lo conduzca sin riesgos a través de las aguas mortíferas (Ur-Shanabi le dice a Gilgamesh que de ninguna manera permita que sus manos entren en contacto con las aguas mortíferas, indicándole que se apoye en unas pértigas que le sirvan de ayuda).

Gilgamesh encuentra a Ut-Napishtim quien le narra la historia del Gran Diluvio. Gulgamesh le pide que lo vuelva inmortal a lo cual Ut-Napishtim le pone una prueba: tiene que pasar si dormir durante *seis días y siete noches* (el tiempo que duró el diluvio). Gilgamesh fracasa ya que pronto se quedó dormido. Al no poder superar la prueba, Gilgamesh decidió abandonar la búsqueda de la inmortalidad y regresó a Uruk donde se dedica a la construcción de su gran sueño: la muralla de Uruk.

El MITO de ANZU

Anzu - - hijo de ANU - - poseía forma de Ave. Las características de Anzu crean recelo entre los dioses que solicitan a Enlill que lo adopte como su servidor con el fin de tenerlo controlado. Enlil aceptó que Anzu fuera su guardia personal.

Enlil (el poseedor de la Tablilla del Destino) solía bañarse en las aguas sagradas bajo la custodia de Anzu. En una ocasión, el pérfido Anzu le robó la Tablilla del Destino y se escondió con los atributos divinos que otorgaba la Tablilla. ANU se enfadó y exige la ejecución de Anzu pero no encuentra a nadie que quiera atreverse con Anzu que posee la Tablilla del Destino que rige a los dioses y a los hombres. Los dioses se desesperan.

EA el "Señor de la Inteligencia" con la ayuda de la Gran Madre, dan origen a Ninurta "el de anchos pechos" para que ejecute a Anzu. Ninurta acompañado de los *siete vientos* funestos se prepara para una terrible guerra. Ninurta se enfrenta a Anzu pero las flechas que lanza son desviadas por la Tablilla del Destino en manos de Anzu. Ninurta pide consejo a EA quien le indicó que le tiene que cortar (utilizando los vientos) las alas a Anzu. De esta forma Ninurta logra matar al malvado pájaro con una flecha que le atravesó el corazón a Anzu.

Ninurta recuperó la Tablilla y le comunicó a los dioses las buenas noticias recibiendo todos los honores divinos.

MITOS HITITAS. Ullikummi

Según Fatih Cimok (Los Hititas) este es un mito Hitita/Hurrita que refiere una idea muy similar a la de la castración de Urano de la mitología griega.

> ANU el dios del cielo, destrona a su padre ALALU. El hijo de Anu, llamado KUMARBI hace lo mismo y destrona a su padre a quien de un mordisco le arranca su falo, tragándose los genitales de su padre quedando embarazado y engendrando a TESUP repitiendo el mismo modelo de su padre con su abuelo.
>
> Kumarbi entra en lucha con su hijo Tesup, y para vencerlo duerme con una roca enorme engendrando a un hijo que llamó Ullikummi, que rápidamente se convirtió en una fuerte columna de diorita que crecía desde el mar como una torre (crecía cada día medio metro). Tesup se sintió derrotado y pidió ayuda al dios de la sabiduría EA que moraba en las profundidades del océano. EA llamó a los dioses primigenios para obtener el cuchillo de cobre con el que había separado el cielo de la tierra. Con dicho cuchillo cortó los pies de Ulliummi e invitó a los dioses a seguir cortando parte del cuerpo de Ullikummi que fue asesinado.

En este mito, ANU representa a Urano (cielo). KUMARBI representa a Cronos y TESUP representa a Zeus.

MITOS HITITAS. Illuyanka

Este mito trata un tema muy generalizado en otras mitologías y refiere la lucha entre el bien (representado por un dios ó héroe) y el mal (representado por una serpiente dragón).

> Tesup, el dios de la tormenta fue derrotado por la serpiente Illuyanka. Tesup pidió ayuda a otros dioses para derrotar a la serpiente dragón. La diosa "Inaras" organizó una gran fiesta e invitó a un hombre llamado " Hupasiyas" para que le ayudara. El dragón Illuyanka llegó a la fiesta y comió y bebió de todo hasta emborracharse. En ese momento, salió Hupasiyas y ató al dragón con una cuerda y llamó a los otros dioses que mataron al dragón.

El mito del monstruo Illuyanka tiene similitudes con otros mitos griegos como el de Tifón y la serpiente dragón Pitón.

CAPÍTULO III

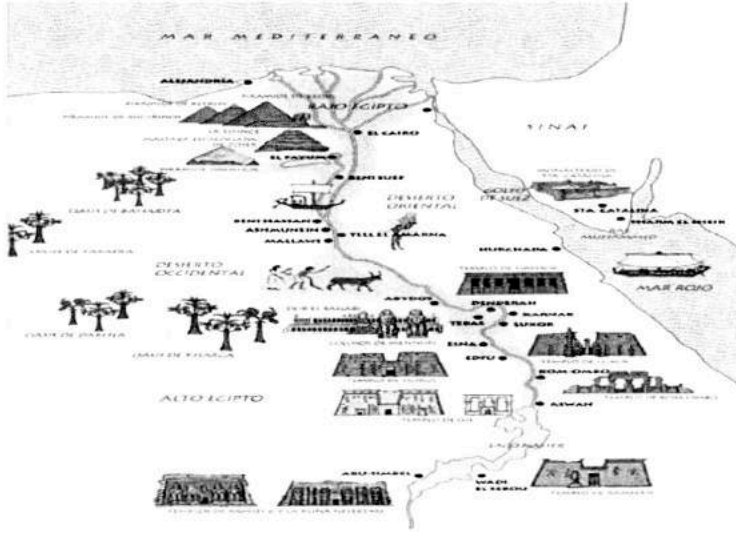
MITOLOGÍA EGIPCIA

III. MITOLOGIA EGIPCIA

- La Mitología Egipcia forma parte del grupo de mitologías que corresponden a la época Pre Cristiana.

3.1 EL ANTIGUO EGIPTO

El Antiguo Egipto fue una civilización que se desarrolló durante aproximadamente tres mil años desde el año 3100 aC hasta el año 31 aC (cuando Roma conquistó Egipto). Su religión politeista y antropo zoomorfa terminó con la llegada del Cristianismo en la época de Justiniano (año 535) cuando fue prohibido el culto a la diosa Isis. Su asentamiento tuvo lugar a lo largo del cauce medio y bajo del río Nilo formando un país en el que el desierto era el 70% de su territorio cruzado por un río que conformaba un extenso valle lleno de vida, por lo que Herodoto llegó a exclamar: " ¡¡ Egipto es un regalo del Nilo ¡¡" Desde el punto de vista geográfico Egipto se configura a través de dos importantes elementos de las fuerzas de la naturaleza: el Río y el Desierto.



Mapa Antiguo Egipto.

Los primeros pobladores de Egipto ([104]) fueron resultado de migraciones de tribus nómadas que procedían del norte especialmente de Asia (crearon el Bajo Egipto), y del sur especialmente de Africa (crearon el Alto Agipto)

Las riquezas de Egipto se sustentaban en dos grandes actividades: las agropecuarias y la extracción de minerales de las minas generalmente ubicadas en las proximidades del desierto (oro, cobre, malaquita, hierro, alabastro, granito, piedras semipreciosas como amatista, granate, lapislazul, jaspe, galena, etc.).

La economía egipcia tenía tres ámbitos de control. A nivel nacional correspondía al Faraón que delegaba en la figura del "Visir" la recaudación de los impuestos (pagados en materias primas y/o alimentos). Además del Visir existían los "Escribas" que registraban la producción de las cosechas y la existencia de víveres almacenados. La otra instancia era la Provincial (Nomo) cuya responsabilidad era del Nomarca. El tercer ámbito de la economía era la Local con economías basadas en el "trueque" cambiando cereales por otros bienes.

El Nilo

El Nilo es el segundo río más largo del mundo - - después del Amazonas - - con aproximadamente 6.700 kilómetros de longitud. Nace del deshielo de las montañas "de la luna" en Etiopía, que originan los grandes lagos (Tanganica, Victoria, Eduardo, Tana) y atraviesa varios países (Burundi, Etiopía, Sudan, Nubia). En Jartun se unen los "dos ríos" el Nilo Blanco (que nace en Ruanda) y el Nilo Azul (que procede de Etiopía). En su recorrido, el Nilo configura seis cataratas. La de Assuan que transcurre por territorio egipcio; la Gran Catarata (en Nubia) que está sumergida en el lago Nasser; la tercera catarata ubicada entre Tombos y Hanek; la cuarta catarata ubicada en Dar el-Manasir (inundada por la presa Merowe); y la sexta catarata cerca de Wagraviyah.

- El Nilo egipcio presenta dos partes bien diferenciadas: el Valle y el Delta. El Valle se identifica como el Alto Egipto extendiéndose desde el Valle del Gran Rift ([105]), con una longitud de aproximadamente 1200 kms de largo por 60 kms de ancho produciendo la inundación de tierras en 11.000 kms2. Estas inundaciones y la configuración del Valle fue la clave para el desarrollo de la civilización egipcia ya que sus inundaciones anuales permitían el depósito de un limo que convertían al valle en una tierra de gran fertilidad a lo largo del río, con lo cual se favorecía los asentamientos humanos en forma de aldeas,

104 Luis González González. Todo lo que debe saber sobre el Antiguo Egipto. Nowtilus 2011. Madrid.

105 El Valle del RIFT es una fractura geológica de aproximadamente cinco mil kms cuya placa comprende desde el Mar Rojo hasta Mozambique.

con una práctica agrícola en forma menos laboriosa que los pueblos vecinos. El valle del Nilo termina cerca de El Cairo donde se divide en dos grandes ramales que configuran el DELTA del Nilo que termina en el Mediterráneo (Roseta ó Rashid y Damieta ó Dumyat).

La vida de los egipcios giraba en torno al comportamiento del Nilo, ya que sus inundaciones (entre julio y septiembre producto del deshielo de las montañas nevadas de África centro oriental) generaban vida, aunque a veces también la quitaban. Los egipcios fueron expertos en desarrollar sistemas de irrigación de aguas, y a su vez, realizaron obras de protección cuando la inundación sobrepasaba los límites acostumbrados, creando embalses y diques. En octubre (después de la inundación) comenzaba la época de la siembra para recoger las cosechas entre febrero y mayo cuando el río se encontraba en su más bajo nivel. Las principales cosechas eran de trigo, cebada, lentejas, guisantes, cebollas, rábanos, lechugas, pepinos, miel, dátiles, higos, granadas, y muchas hierbas aromáticas y medicinales. El rio proporcionaba pescado y en el valle se disponía de aves de corral, gallinas, patos, ovejas, cerdos, vacas, camellos y asnos.

El Nilo además de ser una inagotable producción de alimentos era un importante medio de comunicación entre las distantes ciudades del Alto y Bajo Egipto. Las comunicaciones fluviales se hacían utilizando distintos tipos de embarcaciones y para las comunicaciones terrestres se utilizaban los asnos.

- Por todo ello, el Nilo fue considerado una deidad llamada HAPI.

La civilización egipcia asentada - - entre el Río y el Desierto - - en uno de los más ricos y fértiles valles, fue muy similar a la civilización desarrollada anteriormente en Mesopotamia en el valle del Tigris y Éufrates (Anatolia-Irak-Irán). En sus riberas se fueron configurando los primeros asentamientos humanos que formaron las primeras Aldeas precursoras de las primeras Ciudades. Estos primeros asentamientos fueron muy importantes en la evolución del Hombre que pasó de ser nómada cazador a sedentario recolector.

El Desierto

El Desierto del Sahara es el desierto cálido más grande del mundo (9 millones de km2). Está localizado en el norte de África diferenciándose en dos zonas: la mediterránea al norte y la subsahariana al sur. Limita al este con el mar Rojo, al oeste con el Atlántico, al sur con Nubia y al norte con el Mediterráneo. El desierto se extiende por varios países, uno de ellos, Egipto.

En Egipto, el desierto ocupa aproximadamente el 70% de su territorio y sus elementos más sobresalientes son una serie de altiplanicies rocosas y depresiones de arena interrumpidas por fértiles oasis. El desierto egipcio se puede diferenciar en tres zonas todas ubicadas en el Alto Egipto: Desierto Oriental que corresponde a una franja entre el Mar Rojo y el Nilo; Desierto Occidental que se ubica entre el Nilo y Libia, y el Desierto de Nubia en los límites fronterizos entre Egipto, y Nubia (Sudán) en el sur.

El desierto para los antiguos egipcios llevaba consigo la fuerza destructora del caos poniendo en riesgo el orden establecido en el Valle. Era el reino de Seth, el dios rojo por el color de la arena del desierto. Sin embargo, el desierto se convertía en un elemento de la naturaleza protector de la sociedad egipcia, ya que proporcionaba seguridad a sus habitantes ya que era muy difícil de atravesar para eventuales ejércitos invasores.

LA HISTORIA DE EGIPTO

El período "pre dinástico" o "pre histórico" de Egipto se sitúa entre los años 5500 y 3200 aC, época en la que Egipto estaba dividido en dos reinos conocidos como Alto Egipto (al sur) desde la primera catarata hasta la región del Lago Moeris (El Fayum actual), y Bajo Egipto (al norte) que comprendía una franja en forma de delta que configuraba la desembocadura del río ([106]). La frontera entre ambos se localizaba en la actual zona de El Cairo al sur del delta del Nilo. Las riberas del río estaban formadas por un conglomerado de marismas que eran grandes focos de insectos transmisores de enfermedades, con la abundante presencia de anofelinos que eran los vectores que transmitían el paludismo.

En esta época (pre histórica, pre faraónica y pre dinástica) predominaban las culturas "tasiense"y "merimde" (años 4500 a 4000 aC), que conocían la piedra, la cerámica, la agricultura y la ganadería. Posteriormente aparecieron las culturas "badariense" y la "náquada" alrededor del año 3800 aC. Se consideraba que la población era semi salvaje, cruel y con rituales que contemplaban prácticas de canibalismo.

La organización de la vida en Egipto dependía de una élite socio política y económica que logró consenso social basándose en creencias religiosas estructuradas a través de la figura semi divina del *Faraón*, perteneciente a una sucesión de múltiples dinastías no siempre del mismo linaje. El sumo sacerdote historiador **Mane-**

106 Ancient Egypt. Cultura y Mitología. Jonathan Sutherland / Diane Canwel.

tón ([107]) escribió en griego (año 280 "aC") una historia de Egipto que dividió a los faraones en grupos de gobernantes de origen común (aproximadamente treinta y tres dinastías con un estimado de cuatrocientos reyes en tres mil años). En la época pre dinástica (también llamada Dinastía "0") apareció el **Rey Escorpión** que inició un cambio hacia una vida con mayor sentido humano. Se aprendieron las técnicas de la agricultura y se inició el aprendizaje de una escritura pre jeroglífica, suspendiéndose las prácticas del canibalismo.

Las primeras comunidades - - denominadas *Nomos* y Nomarcas a sus jefes - - se asentaron en el delta del río habiéndose establecido dos reinos: (i) el reino del Junco con un tallo de junco como símbolo y una cobra como tótem tenía su capital en Buto, y (ii) el reino de la Abeja que tenía un buitre como tótem tenía como capital la ciudad de Bursiris.

La historia del Antiguo Egipcio se caracteriza por:

(a) Un proceso contínuo de conflictos relativos a la unificación de los dos reinos (Alto y Bajo Egipto) iniciado por el rey Menes y sometido a frecuentes etapas de separación-unión.

(b) El desarrollo de la más grande civilización del mundo conocido que existió por 3.100 a 3.300 años antes de Cristo y que proporcionó los elementos culturales que sirvieron de sustrato a otras civilizaciones como la Helénica.

(c) Los avances principales de la civilización egipcia fueron de varias dimensiones. Avances en la escritura, en las artes, en la literatura, en las ciencias, astronomía, prácticas agropecuarias (irrigación, embalses), creencias religiosas, grandes construcciones (pirámides, palacios, obeliscos) y en la conquista de otros territorios que llegaron a configurar un verdadero imperio.

(d) La historia del Antiguo Egipto al principio pone en evidencia un país conquistador de otros territorios (Siria, Nubia, Etiopía), pero durante el Período Nuevo (1550 aC) y Tardío (650 aC), Egipto comenzó a ser invadido (Hicsos, Hititas, Persas) y al final, fue incorporado como parte de Grecia y Roma, para llegar al año 642 DC en que fue absorbido por el Islam.

Esquemáticamente se pueden identificar en términos generales, siete (7) períodos históricos ([108]) - - que se agregan al llamado período pre dinástico - - identifi-

107 Manetón. Aegyptiaka. Historia de Egipto. Alianza Editorial. Madrid, 2003.

108 En algunos textos se hace referencia a más períodos incluyendo períodos intermedios.

cados como: Período Arcaico; Período del Imperio Antiguo; Período del Imperio Medio; Período del Imperio Nuevo; Período del Imperio Tardío; Período Helenístico, y Período Romano. A través de estos períodos se fueron sucediendo distintos gobiernos comandados por los Faraones agrupados en dinastías ([109]).

Hacemos la observación que en la distinta bibliografía consultada - - citada a pié de página correspondiente - - no existe uniformidad en relación con el número de dinastías y mucho más evidente en el número de reyes faraones. Esto es debido a varios factores. En primer lugar, la fuente más referida es la del historiador Manetón que a veces presenta ausencias y/o contradicciones (sin poder verificar la información por no existir otras fuentes bibliográficas). En segundo lugar hay períodos en los cuales el gobierno de Egipto fue doble - - especialmente cuando Egipto sufrió invasiones - - observando reyes extranjeros (Hicsos, Hititas, Persas) asentados en una región y reyes egipcios que estaban asentados en otra región.

En consecuencia, la referencia a dinastías y lista de reyes faraones representa una buena aproximación a la realidad histórica conocida.

PERIODO ARCAICO: Años 3100 a 2700 aC. (400 años)

- Este período de la historia del Antiguo Egipto - - de 400 años de duración - - comprende dos dinastías (I y II) y aproximadamente 16 reyes faraones.

La historia de Egipto como Estado unificado se sitúa aproximadamente en el año 3100 aC (justo a finales de la pre historia egipcia), cuando su primer faraón **Menes** procedente del Alto Egipto (también identificado como Narmer [110]), unificó ambos reinos. Asimov ([111]) refiere que Menes había nacido en la ciudad de Tinis situada en el Alto Egipto (entre la primera catarata y el delta del Nilo) y queriendo granjearse las simpatías de la población del Bajo Egipto, fundó una ciudad cerca del delta con la intención de aproximar posiciones entre la gente de los dos Egiptos. Esta ciudad fue llamada **Menfis** y estaba localizada a unos 20 kms al sur del extremo del delta y fue durante la mayoría de tiempo del Período Arcaico, la sede del gobierno de la realeza ([112]).

El imperio de Egipto se extendía desde el delta del Nilo hasta la primera catarata de Asuán. En este período existieron dos dinastías de reyes / faraones (Dinastías "I y II"), habiéndose sucedido en el poder aproximadamente 16 reyes.

---

109 Ancient Egypt. Cultura y Mitología. Jonathan Sutherland / Diane Canwell.

110 Isaac Asimov. Historia Universal. Los Egipcios. Alianza Editorial, Madrid 2011.

111 Isaac Asimov. Los Egipcios. Alianza Editorial. Madrid, 2011.

112 El nombre egipcio de Menfis era Jikuptáh (casa de Ptah). Los griegos la bautizaron como Aigyptos.

Dinastía I. 3100 aC / 2830 aC

Esta dinastía es la más importante del Período Arcaico - - 270 años de duración - - comprendiendo 9 reyes. Se inicia con **Menes / Namer** - - el primer rey - - , que unificó los dos reinos (Alto y Bajo Egipto), fundó la ciudad de Menfis como la primera capital del país y promovió la escritura en papiros utilizando ideogramas (jeroglíficos). Creó un Gobierno para controlar los dos reinos y difundió el respeto a los muertos y el culto a la vida después de la muerte.

La religión se basaba en la preponderancia de dos cultos referidos al Sol identificado en **RA** y adorado principalmente en Heliópolis y el culto a los animales como base de su religión antropo zoomorfa. (hay un episodio de la mitología griega referida a la lucha entre el monstruo Tifón y los dioses olímpicos, que narra como los dioses olímpicos - -excepto Zeus y Atenea - - huyeron a Egipto transformados en animales). Así mismo, la religión egipcia sustentaba la noción del ciclo de vida, muerte y renacimiento, para lo cual el ser humano tenía que buscar la protección de los dioses, especialmente de **Osiris** y practicar una serie de rituales, himnos y cantos que tenían como finalidad, garantizar la supervivencia del alma después de la muerte. Así se difundió el Libro de los Muertos que presentaba una recopilación de plegarias y fórmulas que se requerían para que el Alma pudiera atravesar sana y salva la gran sala del Juicio de los Muertos (Juicio de Osiris).

Otro aspecto relacionado con sus prácticas religiosas consistía en la protección del cadáver que para su mejor conservación tenía que ser embalsamado para convertirse en momia. Una vez el cadáver se había conservado, se procedía a su enterramiento asegurándose que se le acompañara de todas sus pertenencias para la próxima vida. Para ello se construyeron las primeras tumbas subterráneas, llamadas ***Mastabas***, que eran construidas de ladrillo. Era norma general, que al lado de la ciudad, se construyera un lugar de enterramiento, que en el caso de las dos dinastías del período Arcaico, la ciudad fue Menfis y el lugar de enterramiento - - de reyes y nobles - - fue Saqqara y Abidos.

En este período arcaico aparece la **primera mujer reina y diosa**, conocida como ***Merit Neith***.

Dinastía II. 2830 aC / 2700 aC.

La dinastía "ii" de 130 años de duración comprende 7 reyes faraones. Durante esta dinastía se observó una evolución progresiva de la sociedad. Se perfeccionan las mastabas como una transición hacia la aparición de las pirámides. Sobresalen en esta segunda dinastía el rey faraón **Hotepsejemuy** (2828 aC) con quien se

afianza el poder económico y religioso con un Estado centralizado. Se fomentó el desarrollo cultural y las artes (aparecen artesanos joyeros que trabajan con oro, plata, turquesa, lápizlasuli, etc).

Los reyes faraones de estas dos dinastías nacieron en Tinis (ciudad del Alto Egipto) y se les identificaba como los Tinitas.

PERIODO DEL IMPERIO ANTIGUO: Años 2700 a 2100 aC (600 años)

- Este período de la historia del Antiguo Egipto - - de 600 años de duración - - comprende nueve dinastías (iii a xi) y aproximadamente 40 reyes faraones. Presenta épocas de gran prosperidad que se acompañaron al final del período, de épocas de declive de la Nación Egipcia.

En este período sobresalen especialmente dos dinastías: la Dinastía "iv" (la edad de oro con la construcción de las grandes pirámides de Giza) y la Dinastía Nº "vi" que significó una época oscura de la historia del Antiguo Egipto.

- La Dinastía "iv" - - aproximadamente en el año 2614 aC - - fue el inicio de las grandes construcciones (pirámides), con la aparición del gran arquitecto y científico **Imhotep** y los reyes faraones **Sneferu**, **Jufu (Keops)**, **Jafre (Kefrén)** y **Menkure (Micerino)**, que ampliaron y mejoraron las primeras edificaciones de tumbas (mastabas de ladrillo) realizadas en la dinastía "iii" por el faraón **Dyeser / Zosser**.

- La Dinastía "vi" corresponde al año 2340 aC cuando gobernaba el faraón Pepi I y posteriormente su hijo **Pepi II** (2272 aC). En este período se llegó a la separación de los dos egiptos, a la anarquía y guerra civil (se le consideró una Edad Oscura).

La **dinastía "iii" (2700 a 2610 aC)** comprendió 6 reyes faraones de los cuales el principal fue **Zosser ó Dyeser**. La capital del imperio unificado estaba en *Menfis* de donde procede la denominación del país ya que su principal templo "Hat Ka Ptah" (casa del espíritu de Ptah) fue denominado en idioma griego como *Aegyptos*. Durante la **dinastía "iii"** (faraón Dyeser / Zosser) se inició la construcción de Mastabas de ladrillo (Mastaba Múltiple de Zosser).

La **dinastía "iv" (2610 a 2480 aC)** comprendía 10 reyes faraones. Constituyó la época dorada de Egipto (Sneferu construyó la pirámide escalonada de piedra Dadshur) y se comenzaron a erigir las grandes pirámides en Giza (Keops, Kefren, Micerino, etc). Durante este período sobresale la transformación de las mastabas

en pirámides como lugar de la eternidad, y su brazo ejecutor fue Imhotep que además de arquitecto fue un prestigioso médico y astrónomo. Imhotep construyó para el faraón Dyser/Zosser la mastaba múltiple y la pirámide escalonada de Dyser/Zosser. Según Luis González González, Imhotep diagnosticó más de doscientas enfermedades relacionadas con los ojos, la vejiga urinaria, el recto, la piel, el pelo, la lengua, enfermedades de los dientes, cálculos biliares, etc ([113]). El faraón **Sneferu** de la dinastía "iv", fue considerado "el mayor constructor" construyendo (bajo el mando de Imhotep) la pirámide inclinada. Vinculó Nubia con Egipto y explotó los recursos naturales como el oro. **Hetepheres** fue la esposa de Sneferu y mujer reina. **Jufu ó Keops** levantó el monumento más grande del mundo conocido: La Gran Pirámide de Giza (año 2580 aC, con una enorme construcción de 245 metros de base y 135 metros de altura). Sus descendientes (Jafre y Menuke) construyeron las pirámides de Kefrén (año 2530 aC) y Micerino (año 2510 aC) alcanzando Egipto su mayor poderío.

La **dinastía "v" (2480 a 2320)** comprendió 9 reyes faraones que iniciaron el ascenso del alto clero y los gobernantes locales (Nomarcas) comenzándose el proceso de descentralización del estado egipcio.

La **dinastía "vi"** (2320 a 2200 aC) comprendió 7 reyes faraones, Se comenzó a desarrollar las clases medias en las ciudades y se inició una nueva concepción en las creencias con la aparición de los "textos de los sarcófagos". Es una época marcada por conflictos y rupturas entre los reyes (Djedkare, Unas, Teti, y Pepi I) y el clero heliopolitano. ***Osiris*** se convirtió en la divinidad más popular. Con este período se pone fin al dominio de Menfis. En esta época se sufrió una hambruna ocasionada por la falta de inundaciones del río, probablemente determinadas por cambios climáticos. Con la muerte de Pepi II, Egipto volvió a la separación de los dos reinos (2182 aC).

La **dinastía "vii" (2200 a 2190)** con 70 reyes (70 reyes en 70 días), y la **dinastía "viii" (2190 a 2170 aC)** con solo un rey, fueron momentos oscuros de la historia egipcia, con momentos anárquicos y grandes conflictos bélicos internos.

Las **Dinastía "ix" (2170 a 2150 aC)** con 19 reyes faraones, y la **dinastía "x" (2150 a 2130 aC)** con 19 reyes, se caracterizaron por el surgimiento de dos nuevas ciudades: Heracleópolis (en el Alto Egipto en las proximidades del lago Moeris) y especialmente la ciudad de **Tebas** pasando a convertirse en la capital al Alto Egipto, reemplaznado a Menfis. Los principales reyes fueron Jety I y Jety IV.

113 Luis González González. Antiguo Egipto. Nowtilus 2011. Madrid.

La **Dinastía "xi" (2130 a 2100 aC)** con 8 reyes faraones, fue la última dinastía del Período Antiguo, siendo sus principales faraones los reyes tebanos **Mentuhotep I, II, III y IV** con quienes se volvió a unificar los dos reinos después de importantes batallas internas. En esta época el poder religioso correspondió al dios **Amón** y luego, para conciliar el poderío de los sacerdotes de Heliópolis, Amón pasó a denominarse "Amón Ra".

PERIODO DEL IMPERIO MEDIO: Años 2100 a 1550 aC

- Este período de la historia del Antiguo Egipto - - de 550 años de duración - - comprende seis dinastías (xii a xvii) y aproximadamente 166 reyes faraones.

Este período se caracterizó por la reunificación del imperio bajo el reinado del faraón **Mentuhotep**. El gobierno se centró en **Tebas** (la actual Luxor) adorándose principalmente a Amón.

Es un período caracterizado al principio por un fuerte declive del Estado determinado por las hambrunas que asolaron y causaron epidemias y muertes. Los reinados de **Amenemath y Sesostris**, lograron recuperar la prosperidad económica y expansión exterior con la apertura del comercio con países vecinos de Asia, África y del Mediterráneo. Se realizaron grandes proyectos de irrigación para regular las grandes inundaciones del Nilo. Se impuso el culto al dios *Amón,* entrando en conflicto con el clero heliopolitano.

En este período, los dirigentes *Hicsos* (pueblos nómadas procedentes de Canaan, especialmente Sirios, Palestinos, y Libios) vencieron a los Faraones egipcios originando la caída del Imperio Medio. Los hicsos se establecieron en el delta del Nilo y tuvieron como capital la ciudad de Avaris.

El PERIODO MEDIO ("xii a xvii" Dinastías) se caracteriza por:

1. Se reunifica el imperio
2. La capital se ubicó en TEBAS
3. El mayor culto fue al dios AMON
4. Fue un período en que coexistieron hambrunas y prosperidad
5. En un momento dado, los Hicsos dominaron el Imperio

PERIODO DEL IMPERIO NUEVO: Años 1550 a 650 aC

- Este período de la historia del Antiguo Egipto - - de 900 años de duración - - comprende ocho dinastías (xviii a xxv) y aproximadamente 73 reyes faraones.

Como consecuencia de la dominación Hicsa, los dirigentes egipcios de Tebas declararon la independencia de los hicsos y proclamaron la salvación de Egipto. Fueron faraones guerreros (Ahmose "i", Hatshepsut, Tutmosis "iii", Tutmosis "iv" hasta Amenhotep "iv" / Akenatón, Tutankamón, Ay, y Horemheb).

En este período se logró la reunificación de Egipto con la expulsión de los hicsos y se inició una gloriosa época de gran prestigio internacional, constituyendo la expansión imperial de Egipto. Así como en las dinastías "iii" y "iv" se construyeron las más grandes pirámides, en este período, especialmente en los reinados de Tutmosis y Hatshepsut se construyeron los más grandes obeliscos hechos de una sola roca.

Hatshepsut fue reina faraón de la dinastía "xviii" siendo la mujer que más tiempo estuvo en el trono de las dos tierras (22 años). Era hija del faraón Tutmosis y de la princesa Ahmose. Esposa de su hermanastro Tutmosis "ii". A la muerte de Tutmosis "ii" ocupó el trono su hijo Tutmosis "iii" pero por su inexperiencia, correspondió a Hatshepsut ocupar el "co reinado", siendo ella la que tomaba las decisiones. Gobernó utilizando los atributos masculinos. Se presentaba como un hombre con la barba postiza, aduciendo que era hija del dios Amón. Embelleció el país y su ciudad Tebas. Construyó muchos templos con el beneplácito de sus aliados sacerdotes y aunque fue una reina pacífica se vió involucrada en seis campañas militares.

***Amenhotep "IV"* conocido como Akenaton** (1365 a 1348 aC), inició una reforma religiosa tendiente a abandonar el politeísmo para convertirse en un régimen religioso monoteísta (solo se adoraba a Atón, el dios Sol), causando gran oposición y pérdidas de posesiones en Asia lo que determinó un período de debilidad monárquica. A Akenatón se le consideró como el *"faraón hereje"*. Su esposa fue **Nefertitis** una de las reinas más fascinantes del Imperio. Nefertitis era poseedora de una legendaria belleza y siempre acompañó a su esposo en el reinado. Con el inicio del reinado de *Akenatón* se comienza una *revolución religiosa* que pretendía el fin del politeísmo lo cual condicionó una fuerte división interna que fue aprovechada por el Imperio Hitita (Anatolia / Mesopotamia) para apoderarse de una parte de Egipto. Akenatón falleció en el año 1208 aC.

Tutankhamon (1347 a 1338 aC) el *faraón niño*, al parecer hijo de Amenhotep "IV", fue nombrado rey a los diez años. Restauró los antiguos cultos devolviendo la realidad religiosa con el culto a Amón y los otros dioses tradicionales que se habían marginado por la revolución religiosa - - monoteísmo - - propuesta por Amenhotep.

Seguidamente llegaron al poder las castas militares (Dinastía "xix" entre los años 1305 y 1194 aC) que especialmente con ***Ramsés "II"*** desarrollaron un fuerte poderío militar para hacer frente a invasiones de los "pueblos del mar" originarios de los mares mediterráneo y egeo, de la Anatolia, además de los libios. Se cree que el profeta **Moisés** vivió durante este reinado.

Ramsés "II" fue el faraón que más años gobernó (66 años de 1279 a 1213 aC), correspondiendo la época de mayor esplendor de Egipto. Ramsés "II" era hijo del faraón Seti y vivió en la ciudad construida por él, llamada "Pi Ramsés". Se le veneraba como hijo del dios RA. Tuvo varias esposas y muchos hijos. En la batalla de Qadesh (ciudad Siria) Ramsés "II" venció a los Hititas y Libios liberando a Egipto (1274 aC).

A partir de la dinastía "xxi" (1069 a 945 aC) se inicia el dominio Saita (tenía su capital en Sais) y se instauran dos dinastías de origen libio que se repartieron Egipto: una desde Tanis (la bíblica Zoan) en el Bajo Egipto, y la otra dinastía en Tebas cuyos reyes tomaron el título de *Sumos*.

El PERIODO NUEVO ("xviii a xxv" Dinastías) se caracteriza por:

1. La expulsión de los Hicsos y se vuelve a unificar el país
2. La revolución religiosa de Akenatón (solo se adora al Sol)
3. La restauración del culto a los dioses por Tutankamón
4. El surgimiento de las castas militares (Ramsés "II")
5. La expansión imperial de Egipto.
6. La construcción de grandes obeliscos.

PERIODO DEL IMPERIO TARDIO: Años 650 a 330 aC

- Este período de la historia del Antiguo Egipto - - de 320 años de duración - - comprende seis dinastías (xxvi a xxxii) y aproximadamente 27 reyes faraones.

En este período coexistieron dinastías con gobernantes persas y gobernantes egipcios. Sus principales reyes fueron Necao "I", Psameticos, Cambises, Artajer-

jes, Amirteo. Acoris, Neferites y Darío "III". Egipto al final se convirtió en una satrapía ([114]) comandada por los funcionarios persas (Egipto pasó a ser parte del Imperio Persa). La **dominación persa** duró poco tiempo.

PERIODO HELENISTICO: Años 330 a 30 aC

- Este período de la historia del Antiguo Egipto - - de 300 años de duración - - comprende dos dinastías (Griega Macedónica xxxiii y la Ptolemaica xxxiv) y aproximadamente 49 reyes faraones.

A la muerte de Filipo, su hijo Alejandro Magno ocupó el trono de Macedonia y venció a los persas y luego se dirigió a conquistar Egipto.

El período helenista se inicia con la conquista de Egipto por parte de Grecia (Alejandro Magno) y la llegada al poder de la dinastía ptolemaica de origen macedonio.

La dinastía Ptolemaica fue fundada por Ptolomeo (general del ejército de Alejandro Magno). Esta dinastía gobernó desde la muerte de Alejandro Magno hasta el año 30 aC. La capital fue trasladada a *Alejandría* y su último monarca fue **Cleopatra "VII"**. Los faraones de esta dinastía tuvieron dos orígenes: Ptolomeos y Cleopatras (se cree que hubo 12 reyes de origen Ptolomeo, y 37 faraones de origen Cleopatra).

PERIODO ROMANICO: Años 30 aC a 640 DC

Después del asesinato de Julio César (año 44 aC), la reina Cleopatra "VII" se unió a Marco Antonio (uno de los tres emperadores que aspiraban a gobernar el imperio romano), pero con el triunfo de César Octavio comenzó el declive del Imperio Egipcio.

La dinastía macedónica fue derrotada por el Imperio Romano (batalla de Actium en el año 31 aC). En el año 30 aC el emperador romano César Octavio conquistó Alejandría liquidando definitivamente la independencia política de Egipto convirtiéndola en una provincia del imperio romano. En ese mismo año murió Cleopatra "VII" la última reina de Egipto de la dinastía Ptolemaica

Egipto pasó a formar parte del Imperio Romano de Oriente y su idioma fue el griego. Los egipcios pasaron a ser ciudadanos romanos. Posteriormente, Egipto pasó a formar parte del Imperio Bizantino. En el año 642 DC *el Islam conquistó Egipto* terminando con el mandato románico.

114 Satrapia. Nombre de los gobernadores de las provincias Persas.

Reseña de Dinastías y Reyes / Faraones

Periodo	Fechas Referencia aC	Dinastías	Reyes Principales	Hechos relevantes
Pre Dinástico	5000 / 3150	Culturas Bada-riense y Nàgada	Horus- Escorpión	Dos reinos: Alto y Bajo Egipto. 3200 aC.
Arcaico	3100 / 2700	2 I / II	16 Reyes **Menes / Narmer** Mery neith Hotepsejemuy	**Unificación de los dos Egiptos.** Humanización de la sociedad Ciudades: Menfis (gobierno) y Heliópolis Cementerio Real: Saqqara Entierros: embalsamamiento y momificación Mastabas de ladrillo. Culto Principal: Sol. Dios RA. Fomento cultural y artístico.
Imperio **Antiguo**	2700 / 2100	9 III / XI **Dinastía IV** Sneferu: Edad Oro. **Dinastía VI:** Pepi I y II. **Dinastía XI:** Mentuhotep reunificación	40 Reyes Dyeser/Zosser **Sneferu** Arquitecto: **Imhotep** **Jufu** (Keops) **Jafre** (Kefren) **Menkure** (Micerino) **Pepi I y Pepi II** **Mentuhotep II** (2132 aC)	**Edad de Oro. 2500 aC** Uso Papiro en escritura. Grandes expediciones comerciales (Líbano, Sur del Nilo, Arabia) Pirámides Escalonada / Inclinada de Sneferu **Grandes Pirámides** Keops/Kefrén/ Micerino Expansiones Militares Ciudades: Menfis (gobierno), Heliópolis, Heraclópolis, y Tebas. Culto Principal: AMON, AMON RA. Horus. Ptah. **Edad Oscura. Decadencia. 2182 aC.** Pepi II. Desintegración y Anarquía. División del Imperio. **Reunificación del Imperio**:
Imperio **Medio**	2100 / 1550	7 XII / XVII **Dinast. XII** **Dinast XIII y XIV** **Dinast. XV y XVI**	166 Reyes **Amenemhat I** **Sesostris I** 1971aC Amenemhat III Hicsos / Amorreos	**Nueva Edad de Oro 2100 aC** Expans. Internac.: Líbano, Arabia, Siria, Nubia, Etiopía. Auge literatura, artes y ciencias. Gobierno en Tebas. Separación 2 reinos **Edad Oscura** **Dominio Extranjero**. Hicsos.1720 aC.

Reseña de Dinastías y Reyes / Faraones (2)

Período	Fechas Referencia. aC	Dinastías	Reyes Principales	Hechos relevantes
Imperio **Nuevo**	1550 / 650	8 XVIII / XXV	73 Reyes **Ahmose I** Tutmosis I, III y IV **Hatshepsut** **Amenhotep IV (Akenatón)** **Nefertitis** **Tutankamón** **Ramsés** Sesonquis Sabacón	Reyes guerreros. Expulsan a Hicsos Reunificaron Egipto Expansión Imperial Egipto. Gran Prestigio. Tebas Culto a Amón Guerras con Hititas (Anatolia) Revolución religiosa (Akenaton) Construciones de Obeliscos Dominio Saita. Separación reinos
Imperio **Tardío**	650 / 330	6 XXVI / XXXII	27 Reyes Psamético II Ahmose II Necao II Dario III	Dominación Persa Farones Egipcios y Persas Egipto parte del Imperio Persa.
Helenístico	330 / 30	2 XXXIII / XXXIV	49 Reyes Macedonios: **Alejandro Magno** Ptolomeos **Cleopatra VII**	Grecia conquista Egipto Egipto fue una Provincia Griega. Capital: Alejandría.
Romano	30 / 640 DC		Marco Antonio Cleopatra César Octavio	Roma (César Octavio) conquista Egipto Fin del Imperio Egipto Egipto fue una provincia romana.

Cuadro elaborado en base a referencias de: (i) Robert A. Arrmour. Dioses y Mitos del Antiguo Egipto. Editorial Alianza. 2006; (ii) David. P. Silverman. El Mundo de los Faraones. Ediciones Folio. Barcelona, 2006; y (iii) Isaac Asimov : Los Egipcios. Alianza Ed. Madrid, 2011.

- En el año 642 "DC" Egipto pasó a formar parte del Islam.

LOS FARAONES

Para la sociedad egipcia era fundamental el concepto de reinado y el estatu del gobernante - - Rey / Faraón - - que era considerado un ser mortal y una divinidad a la vez. El Faraón debía nombrar el sucesor al trono. Faraón es la denominación hebrea / bíblica de los reyes del Antiguo Egipto. El primero fue Narmer denominado Menes y el último fue Cleopatra "VII" de ascendencia helénica.

Los faraones eran considerados en vida como seres "casi divinos" (En vida eran seres humanos y al moríar se convertían en dioses). En las primeras dinastías fueron identificados con el dios Horus y como hijos del dios RA. Al morir los faraones se fusionaban con la divinidad Osiris y adquirían la inmortalidad. El Faraón era el encargado del orden en la tierra.

El Faraón era un monarca absoluto que controlaba todas las funciones del Estado, desde la recaudación de impuestos hasta la administración de la justicia y el mando de los ejércitos. El faraón era el vínculo entre el mundo de los dioses y el de los mlortales, siendo la figura central del Estado con un poder divino ([115]).

Dentro del poder omnímodo del Faraón se distinguían tres principales funciones: como gobernante en la tierra controlaba toda la acción del Estado incluida la justicia; como figura religiosa era el líder teológico del pensamiento filosófico religioso del país, y como defensor de los intereses del país, era el comandante de todos los ejércitos y supervisor de las operaciones militares.

El Faraón era el monarca todo poderoso y el eje central de la sociedad política, militar y religiosa de Egipto. Se estimaba en 400 el número de faraones, la gran mayoría del sexo masculino aún cuando las monarcas mujeres (Hatshepset esposa de Tutmosis "II", Nefertitis esposa de Akenatón y Cleopatra "VII" de la época romana unida a Marco Antonio) también se denominaron faraones ([116]).

Muchos faraones se consideraban como re encarnaciones del dios halcón Horus, hijo de Osiris, por lo que al morir, en su entierro se debían seguir los ritos fúnebres que Horus proporcionó a su padre Osiris. El Faraón era un "dios rey" cuyas acciones tenían efectos inmediatos en la trayectoria del río Nilo. Su derecho a reinar no podía ser impugnado por que era un ser de ascendencia divina.

---

115 David P. Silverman. El Mundo de los Faraones.

116 Manetón fue un historiador egipcio de expresión griega del siglo iii aC. Publicó una Historia de Egipto y una Lista de Reyes, que presenta una organización por dinastías, pero con ausencia de reyes en algunas de ellas. Hubo al parecer otra Lista de reyes en Saqqara, pero con discrepancias entre el número de reyes. Una estimación aproximada era entre 300 y 350 reyes.

Los faraones eran muy aficionados a los animales, soliendo tener jirafas, elefantes, rinocerontes, avestruces y osos que traían de las expediciones que realizaban. Solían tener parques con ciervos, pájaros, babuinos y otros animales. Ramsés " ii " tenía un león como mascota.

Los Símbolos del Faraón

La figura del Faraón se representaba por varios símbolos dentro de los que sobresalían principalmente dos: la corona y el cetro.

La *Corona* (símbolo de autoridad y de suerte) se diferenciaba según se refería al Alto o Bajo Egipto y posteriormente con la unificación del Imperio, se identificó con la "doble corona" símbolo de los dos imperios. Hubo varias coronas de distintos colores según los momentos (la corona blanca del Alto Egipto; la corona roja del Bajo Egipto; la doble corona de las dos tierras; la corona azul de la guerra y la corona de plumas).

El *Cetro* - - bastón corto - - más común estaba representado por una vara de cobre con bandas de oro, pero también había otros cetros tallados como cañas o báculo con el puño en forma de cabeza de perro. Simbolizaba el poder del monarca tanto en la tierra como en el cielo. Un tercer símbolo que era muy frecuente era el Ankh que era el símbolo de la vida.

También los faraones utilizaban la *Barba postiza* - - cuidadosamente trenzada - - como una identificación con el dios Osiris, además de símbolos referentes a animales como la cobra femenina (ureo) en la frente que representaba el "ojo de Ra", el buitre, el halcón, la cola de león, etc.

A continuación presentamos una lista de los principales faraones (en sentido cronológico) que fueron piezas importantes para el desarrollo y mantenimiento del imperio y civilización egipcia.

Menes fue el primer faraón de la Dinastía "I" del Período Arcaico (3100 aC), que fue un rey importante por haber logrado la unificación de los dos reinos (Alto y Bajo Egipto). Originario de Tinis (Alto Egipto) fundó la ciudad de Menfis que fue la capital del gobierno. Promovió el respeto a los muertos y el culto a la vida después de la muerte. Desarrolló la ciudad de los muertos (cementerio real) en Saqqara y mantuvo el culto al Sol en la figura del dios RA.

Mery Neith de la Dinastía "I" fue posiblemente la primera reina faraón.

Nynecher de la Dinastía "II" (2785 aC) decidió que las mujeres podían ejercer el poder real.

Dyeser / Zosser de la dinastía "III" (2700 a 2610 aC) se inició la construcción de Mastabas de ladrillo (Mastaba Múltiple de Zosser).

Sneferu fue un faraón de la dinastía "IV" (2610 a 2480 aC) que gobernó durante la "edad de oro". Durtante su reinado (con la ayuda de Imhotep, el gran arquitecto) construyó la pirámide escalonada de piedra Dadshur. Vinculó Nubia con Egipto y explotó los recursos naturales como el oro. *Hetepheres* fue la esposa de Sneferu y mujer reina.

Jufu ó Keops levantó el monumento más grande del mundo conocido: La Gran Pirámide de Giza (año 2580 aC, con una enorme construcción de 245 metos de base y 135 metros de altura).

Jafre ó Kefrén construyó la pirámide de Kefrén (año 2530 aC)

Menkure ó Micerino construyó la pirámide de Micerino en Giza (año 2510 aC).

Pepy "II" fue un faraón de la dinastía "VI" (año 2254 aC) que gobernó en una época caracterizada como la "edad oscura" en la cual se separaron los dos reinos (alto y bajo Egipto) y se inició una etapa de decadencia que se acompañó de guerras civiles y anarquía.

Mentuhotep "II" fue un faraón de la dinastía "XI" (año 2061 aC) que reunificó los dos reinos. La capital del gobierno se trasladó a Tebas y el culto religioso se comparte entre RA y AMON.

Sesostris "III" fue un faraón de la dinastía "XII" del Imperio Medio (año 1878 aC) que inició la expansión comercial a Nubia.

Amenemath "III" fue un faraón de la dinastía "XII" (año 1852 aC) que amplió la expansión internacional de Egipto (Líbano, Arabia, Siria, Etiopía).

Ahmose "I" fue un faraón de la dinastía "XVIII" (año 1552 aC) que liberó Egipto de los conquistadores Hicsos e inició la reunificación del país.

Tutmosis "I" fue un faraón de la dinastía "XVIII" (año 1504) que construyó su tumba en un lugar secreto que posteriormente se identificó con el "Valle de los Reyes" enfrente de Tebas en la actual Luxor. En este valle a orillas del Nilo se en-

cuentran las tumbas de la mayoría de faraones del Imperio Nuevo. Tutmosis "I" comenzó las obras del Templo de Amón en Karnak.

Hatshepsut era la esposa de Tutmosis "II" que murió al poco tiempo dejando el trono a su hijo Tutmosis "III" que por ser muy joven, *Hatshepsut se convirtió en Reina y Faraona.* Gobernó durante 22 años, utilizando formas masculinas incluyendo la barba postiza. Fue un reinado pacífico. Embelleció su ciudad (Tebas) y construyó muchos templos y grandes obeliscos labrados de una sola piedra en forma de aguja (base ancha y punta estrecha). Uno de sus oberliscos alcanzó 29 metros de altura con un peso estimado en 400 toneladas. Hatshepsut murió en el año 1469 aC sucediéndole Tutmosis III.

Tutmosis "III" fue un faraón de la dinastía "XVIII" (año 1489 aC) que amplió Egipto iniciando la expansión Imperial del país conquistando Siria y Mitani siendo llamado "Tutmosis el Grande". En época de este faraón la población de Egipto se calculaba en 5 millones de habitantes.

Amenhotep "III" fue un faraón de la dinastía "XVIII" (año 1401 aC) que consolidó el Imperio en su máximo esplendor.

Amenhotep "IV" conocido como Akenatón (hijo de la reina Tiy y de Amenhotep "III") fue un faraón de la dinastía "XVIII" que inició una *revolución religiosa*, pasando del culto politeísta tradicional al monoteísmo con la adoración del SOL por medio del dios ATON que debería ser el único dios. Fundó la ciudad Aketatón siendo identificado como el *"faraón hereje"*. Fue época de conflictos internos y decadencia internacional. Casado con la bella reina de ascendencia asiática (Mitani) llamada **Nefertitis**. Akenatón dejó descendencia en sus seis hijas pero ningún varón.

Tutankamón (segundo yerno de Akenatón) fue un faraón de la dinastía "XVIII" (año 1347 aC) que abandonó el culto monoteísta, restauró los dioses y el culto a Amón y volvió a Tebas la capital del Imperio. Fue faraón a los 10 ó 12 años y murió cuando no había cumplido 20 *(faraón niño)*. A tutankamón le sucedió el faraón "Ay" y luego apareció el faraón Horemheb con quien se recuperaron definitivamente las viejas creencias politeístas. La tumba de Tutankamón permaneció oculta hasta 1922 cuando una expedición dirigida por Lord Carnarvón y Howard Carter la descubrieron. Según Asimov (Los Egipcios, Alianza editorial) Lord Carnarvón murió a los diez meses dando lugar a la "maldición de Tutankamón".

Ramsés "II" fue un faraón de la dinastía "XVIII" (año 1289 aC) que venció a los Hititas, trasladó la capital a la ciudad "Pi Ramsés" y desarrolló una gran actividad

constructora en Egipto y Nubia. Se cree que el profeta Moisés vivió durante este reinado. Ramsés II fue el faraón que más años gobernó (71 años) correpondiendo a la época de mayor esplendor de Egipto. Se le veneraba como hijo del dios RA. Durante su reinado Tebas y Karnak alcanzaron el máximo esplendor. Ramsés II murió en el año 1223 aC habiéndole sucedido su hijo Merenptah (según Asimov, en esta época sucedió la *guerra de Troya* [117]). Después de Merenptah reinó Ramsés "III" que murió en 1158 aC y luego sucedieron otros reyes llamados "ramésidas" de poca relevancia.

Los "ramésidas" gobernaron por espacio de ochenta años durante los cuales, el verdadero poder se transfirió a la casta sacerdotal disminuyendo progresivamente el poder de los faraones. En este momento el poderío de Egipto estaba en su menor nivel. Esta debilidad fue motivo de frecuentes invasiones de otros pueblos especialmente los Libios, Nubios, Asirios, Persas y finalmente los Macedonios (Alejandro).

Alejandro Magno fue un rey macedonio que corresponde al Período Helenístico de la historia del Antiguo Egipto. Forma parte de la dinastía "XXXIII" (año 332 aC) que reinó en Egipto que pasó a ser una colonia griega. Trasladó la capital a la ciudad de Alejandría

Cleopatra "VII" fue una reina de la dinastía ptolemaica (XXXIV) que corresponde al período helenístico de la historia que representó el fin del Imperio del Antiguo Egipto al producirse el dominio de Roma en que Egipto pasó a ser una provincia romana.

LA VIDA DEL PUEBLO EGIPCIO

La vida del pueblo egipcio giraba alrededor del Nilo. Las inundaciones anuales del río dejaban un limo que convertía la tierra en un fértil valle que producía más de una cosecha agrícola al año. El cuidado del río era considerado como una actividad respetada y sagrada.

La Agricultura

La economía egipcia se basaba en la agricultura que permitía el cultivo de muchas clases de cereales (trigo, cebada, lino, verduras, uvas, dátiles, higos, etc). La agricultura se centraba en el ciclo del río que presentaba tres estaciones - - inundación, siembra y cosecha - - que se constituían entre junio y septiembre después de

117 Isaac Asimov. Los Egipcios. Alianza Editorial. Madrid, 2011. Pág. 141

lo cual quedaba una tierra muy fértil. La ganadería principal consistía en la crianza de ovejas, cabras, patos y bovinos.

Con los excedentes de sus productos agrícolas hacían intercambio de otros bienes como la plata, madera fina de cedro, incienso, etc. Durante la mayor parte de su existencia Egipto fue el país más rico del mundo conocido.

La Administración del País

Egipto estaba dividido en provincias (sepats / nomos [118]) con "ciudades estado" autónomas. Egipto comprendía 42 nomos, 20 en el Bajo Egipto y 22 en el Alto Egipto. Cada "nomo" estaba gobernado por un Nomarca como gobernador provincial.

El sostenimiento del Estado se realizaba a través de diversos impuestos, que al no existir moneda, se pagaban en especies ya sea con trabajo o con mercancías. El responsable de la recaudación de los impuestos era el Visir (Tyaty).

El Estado requería una persona de cada casa para realizar trabajos públicos durante algún tiempo (limpieza de canales, irrigación de las tierras del valle, construyendo templos o tumbas, etc). Las familias ricas podían contratar sustitutos para cumplir con las obligaciones.

El Lenguaje y la Escritura

La lengua del Antiguo Egipto pertenecía a lenguas de origen afro asiáticas, estando muy próxima a las lenguas de los grupos Bereber, Semítico y Beja.

En el período del Imperio Antiguo la escritura la observamos en los textos escritos en jeroglíficos en las paredes de las pirámides y/o en las tumbas de la aristocracia (ideogramas con imágenes que representaban símbolos escritos en tablillas de arcilla y/o madera). Posteriormente floreció la escritura llamada Hierática de uso predominantemente religioso escrita en papiros, y luego la escritura Demótica de uso más popular (año 600 aC), escrita generalmente en papiros.

Durante los años de dominación helénica se utilizó la lengua griega, con una modificación de su alfabeto utilizándose el alfabeto "copto" que después pasaría a ser la lengua propia de la Iglesia Copta.

118 Los Nomos eran divisiones territoriales de Egipto. Sus jefes eran conocidos como Nomarcas.

Los Jeroglíficos

Los jeroglíficos eran imágenes estilizadas de objetos que representaban una palabra, un sonido o una sílaba. Cada jeroglífico podía representar un sonido vocal o ideograma donde la idea de una cosa era simbolizada. Una versión abreviada de jeroglíficos fue utilizada y conocida como escritura "hierática" que permitía hacer uso de una escritura más rápida sobre el papiro (era utilizada por los sacerdotes y por la literatura).

La Religión y Cultura

La *religión egipcia* se configura a través de la asimilación de una serie de creencias que por una parte tenían dependencia con dos elementos propios representados por la figura del Faraón y el rol del Nilo, y por otra parte, por la adaptación de creencias foráneas producto de los distintos dominios extranjeros sobre el territorio egipcio, especialmente a través de las migraciones (nubios, libios, griegos, macedonios, hititas anatolios, romanos, árabes).

La religión era - - como la gran mayoría de religiones de su época - - de culto politeísta y de naturaleza antropo zoomorfa. El templo era un lugar sagrado en donde solamente se admitía a sacerdotes y sacerdotisas.

La religión egipcia se mantuvo inalterable a lo largo de tres mil años de existencia del Antiguo Egipto. Esta inalterabilidad religiosa solamente tuvo una excepción que duró aproximadamente dos décadas y que fue condicionada por la "revolución religiosa" realizada por el faraón Akenatón (Dinastía xviii). Akenatón - - y su esposa Nefertitis - - sentían una gran devoción por el Sol (suprimió el culto a los dioses y ordenó la veneración única al Sol). Es decir, transformó el politeísmo reinante en un monoteísmo que los sacerdotes y el pueblo no aceptaron. De hecho, su sucesor, el faraón niño Tutankamón suprimió el monoteísmo y volvió al politeísmo religioso.

La *cultura egipcia* prevaleció en forma independiente y específica por 3000 años y se apoyó en la utilización de una escritura que pasó por varias fases (ideogramas, jeroglíficos, pictogramas, hierática y demótica) hasta utilizar la escritura griega y su alfabeto con algunas modificaciones. La presencia de símbolos de animales tanto en la vida religiosa como cultural, formaba parte de la influencia africana que impregnó la vida cotidiana.

Tanto la vida cultural como religiosa de los egipcios se basaba en una fuerte creencia en la vida después de la muerte, para lo cual se preparaban para cuando

llegase el momento final, con el cumplimiento de una serie de normas bien establecidas (Libro de los Muertos).

Los templos de culto religioso eran de piedra rodeados por murallas. Los palacios reales eran muy grandes para alojar a la primera familia del Faraón y a las segundas esposas, concubinas y sus respectivos hijos. Así mismo tenían habitaciones para la numerosa servidumbre que se encargaba del cuidado del palacio, del Faraón y sus familias. Los palacios estaban protegidos por fuertes y grandes muros.

La *Filosofía* en Egipto era considerada una filosofía de índole moral ([119]). La moral egipcia prohibía blasfemar, engañar, robar, matar a traición, excitar disturbios, tratar a personas con crueldad (incluso a esclavos). También se prohibía la embriaguez, la pereza, la curiosidad indiscreta, la envidia, el maltrato, procurar el aborto, hablar mal del rey o de los padres, etc. Estas prohibiciones se acompañaban de preceptos referidos a como hacer el bien.

Los egipcios admitían la inmortalidad del alma y el juicio divino después de la muerte, con las recompensas o penas correspondientes a las acciones realizadas durante la vida. Cuando el cuerpo se descompone o muere, el alma pasa sucesivamente a otros cuerpos por medio de nuevos nacimientos o encarnaciones. Este concepto fue adoptado posteriormente por los griegos.

Los Egipcios evidenciaban un profundo culto a los muertos. *Se creía que después de morir, el alma viviría feliz solo si se le daba un tratamiento especial al cadáver para preservarlo de la corrupción.* De esta manera perfeccionaron el proceso de conversión llamado "embalsamamiento" por medio del cual convertían el cadáver en momia y lo colocaban en un sarcófago adonde se ponían los objetos necesarios para la siguiente vida. Se embalsamaban los animales de su compañía (gatos, aves, etc) y se mencionaban en un papiro las virtudes del muerto. Era frecuente acompañar a la momia con unas pequeñas estátuas de madera (ushebtis) que creían que se convertirían en personas de verdad que trabajarían para el difunto.

La momificación consistía en la consevación del cuerpo sin corrupción para la vida eterna. Para ello, primero le extraían los órganos internos que colocaban en cuatro vasijas llamadas *"vasos canoptos"* para los intestinos, el estómago, el hígado y los pulmones). Estas vasijas eran cubiertan con tapas que representaban a los cuatro hijos de Horus. Seguidamente el cuerpo se rellenaba y cubría con Natrón (especie de sal mineral) durante 70 días hasta que quedaba compompletamente seco. Luego el cuerpo seco se impregnaba con resinas y plantas aromáticas y medicinales y se le cubría con apretados vendajes de lino.

119 José Carlos Correa. Filosofía y Ciencia en el Antiguo Egipto. 2009.

La sepultura de la momia tenía tres ataúdes: el exterior (sarcófago) y los dos interiores que eran de madera noble incrustados de piedras preciosas. Al cadáver se le ponía en la cabeza una máscara de oro.

Las Pirámides

Las pirámides eran las tumbas de los faraones que estaban destinadas a contener la esencia del rey por toda la eternidad. Su construcción obedecía a la creencia que el faraón se reencarnaba por su condición de divinidad. En las paredes de las pirámides se encontraban los jeroglíficos que contenían las normas para la vida después de la muerte (Libro de los Muertos).

En un principio, los monarcas y la nobleza eran enterrados en tumbas construidas con ladrillo de barro que disponían de almacenes donde se colocaban las ofrendas del muerto (las Mastabas).

Durante la tercera dinastía, los faraones comenzaron a utilizar piedra siendo la primera tumba de esta forma diseñada por el "gran arquitecto" Imhotep para enterrar al rey Djoser / Zosser. Esta tumba, ubicada en Saqqara, fue la primera pirámide escalonada - - como una gran escalera para ascender al cielo - - monumental con un enorme complejo de edificios de piedra rodeado de patios. La pirámide comprendía seis pisos hechos con piedra caliza y por debajo de ella, había una profunda fosa que daba acceso a los pasadizos y habitaciones.

Otras pirámides escalonadas de esta época fueron las construidas para el rey Sekhemkhet y la de Zawiyet.

Las pirámides mayores fueron construidas durante la cuarta dinastía (2650 a 2400 aC), mencionando la de Khufu (Keops / Cheops) conocida como la "Gran Pirámide" con una altura de aproximadamente 150 metros situada al oeste de Giza. A la entrada de la gran pirámide se encuentra la estatua de la "Gran Esfinge". En Giza se encuentra la segunda gran pirámide: Chephren (Jefré) que era de menor altura que la de Cheops. La tercera pirámide es la de Menkaure (Mycerinus) más pequeña que las anteriores con una altura de 60 metros.
Las Ciencias

La ciencia en Egipto gozó de gran prestigio (los hombres sabios de Grecia fueron a Egipto a aprender los conocimientos egipcios). Sobresalieron en matemáticas, astronomía, geometría, arquitectura, química, higiene personal y comunitaria, medicina (clasificaban las enfermedades según las causas manifiestas y las causas desconocidas).

La Vivienda

La mayoría de los egipcios vivían en casas hechas de ladrillos de barro mezclados con paja o hierba seca y cubierta con yeso. Las casas más grandes se construían en torno a un patio interior. Las puertas eran de madera con un marco de piedra y barras en el interior para seguridad de la vivienda. Una casa típica solía tener 3 ó 4 habitaciones, con un patio y lugares para la cocina, despensa de alimentos y espacios en las paredes para las imágenes del culto religioso. Las casas más grandes solían tener habitaciones para huéspedes, baños con asientos de piedra caliza, jardines y huertos. El suelo de la vivienda era de tierra o de piedra ([120]).

El Vestuario

Los egipcios solían utilizar vestidos hechos de lino y algodón. Los sacerdotes solían utilizar pieles de animales con adornos de plumas. Se solían utilizar muchos adornos con perlas y joyas como reflejo de su estatus social. Los ornamentos eran fabricados a base de piedras, huesos, marfil, oro, plata, bronce o cobre, siendo los más frecuentes los collares, aros en las orejas y diversos amuletos. Solían utilizar sandalias con la punta para arriba.

La Alimentación

La alimentación básica se lograba a base de pescado seco, vegetales, cereales y en pocas ocasiones, carne generalmente de aves, ovejas, o cabras. Los alimentos se condimentaban con cebolla, aceite, ajos, hierbas y especies. El pan era indispensable en la dieta. La bebida preferente era la cerveza que consideraban como un regalo de Osiris. Bebían además, agua, leche y vino.

Las Clases Sociales

La sociedad egipcia estaba muy estratificada con muchas clases sociales (mucho más que en Grecia o Roma). Los monarcas faraones ocupaban una posición máxima que nadie podía alcanzar. Inmediatamente por debajo de los faraones se encontraba la nobleza que era vital ya que ayudaba a mantener la estabilidad y cohesión del país. Dado el carácter de "dios viviente" del Faraón, la nobleza se encargaba del trabajo ordinario como liderar el ejército, organizar los proyectos de construcciones y ocuparse de los problemas de la población.

Después de estas dos clases superiores aparecen una serie de clases muy diferenciadas y compuestas por: (i) los administradores; (ii) los escribas (de gran poder por registrar la información de los datos principales); (iii) los soldados; (iv) los ofi-

120 Ancient Egypt. Sutherland y Canwell.

cios (artesanos); (v) los campesinos, y por último, (vi) los esclavos. Existía una gran desigualdad entre las diversas clases. Los administradores reales recibían su poder y riqueza directamente del monarca. Los administradores cedían sus trabajos directamente a sus hijos. La transición de un grupo social a otro era sumamente difícil. La descendencia de una persona era inmediatamente aceptada en la clase social a la que pertenecía el padre.

Además de estas clases sociales habían otros grupos muy especiales que ocupaban un lugar prominente dentro de la sociedad: los sacerdotes a la orden del Faraón como sumo sacerdote; los militares que formaban parte de la administración real y la clase llamada "intelligensia" que eran personas que sabían leer, escribir y hacer cálculos aritméticos, soliendo ejercer profesiones (escribas, medicos, arquitectos, etc) que solían poseer un gran estatu socio económico. En el otro extremo de la sociedad estaban los "excluidos" que comprendía a los mendigos, fugitivos o inadaptados.

La Familia

La familia egipcia era una familia amplia compuesta por los padres y los hijos además de otros parientes que compartían el hogar (tíos, primos), incluyendo las esclavas. La esposa del jefe de familia estaba a cargo del hogar y del trabajo doméstico ayudada por las hijas o por las esclavas. Aún cuando la relación marital era monogámica, no era rara la poligamia (dependiendo de los recursos del hombre). Los hijos de la esposa principal tenían preferencia sobre la descendencia de las concubinas, heredando también la profesión y posición social del padre. Las mujeres y los niños eran considerados como bienes activos.

Las mujeres normalmente se casaban alrededor de los trece años y los hombres unos años más tarde (el hombre tenía que poseer bienes para casarse). Era bastante frecuente el matrimonio entre familiares. Los contratos matrimoniales se elaboraban antes de la boda como una protección a la mujer para evitar el abandono de la mujer. Los contratos incluían la dote y cualquier propiedad proporcionada por la mujer que debería ser devuelta en caso que el matrimonio se rompiera. El divorcio estaba permitido y la mujer podía volverse a casar siempre que tuviese el consentimiento de un hijo del anterior matrimonio. La presión a las mujeres por tener hijos varones era muy grande.

La Educación

Los niños hasta los seis años se educaban en la casa por la madre que les enseñaba los primeros elementos religiosos y morales. Disponían de un silabario. A

los seis años comenzaba la enseñanza elemental que se realizaba en las "Casas de Instrucción" a cargo de sacerdotes que enseñaban los "seis dones de Tohth" (escritura, religión, astronomía, música, lenguaje e higiene). Los niños solían ir descalzos y con la cabeza rapada. El segundo nivel de la enseñanza se impartía en las "Escuelas de los Escribas" cuya enseñanza incluía además de los seis dones, la enseñanza de tres tipos de escritura: hierática (religiosa), demótica (popular) y la jeroglífica. En ambos niveles se enseñaba cálculo, geometría, natación y gimnasia.

Principales Ciudades Capitales del Imperio

A lo largo de su historia, el Antiguo Egipto fue cambiando las capitales importantes, siendo **Menfis** (Bajo Egipto) la primera capital del Imperio y la de mayor duración de su poderío político y religioso. Su necrópolis fue Saqqara. Posteriormente (Imperio Medio) surgió la ciudad de **Tebas** (actual Luxor) como centro político religioso en el Alto Egipto. Luego surgieron como importantes capitales, **Ittauy** y **Avaris** (1786-1633 aC, como consecuencia de las guerras contra los Hicsos). Akenatón (1364-1347 aC) fundó la capital llamada **Aketatón**. Durante el reinado de Setos la capital emigró hacia el norte fundándose en el Delta una nueva capital llamada **Pi Ramses**. Luego se fundaron otras importantes capitales todas ubicadas en el Norte como **Tanis** (1039-991 aC), **Sais** ubicada en el Delta, y luego la última gran capital fundada por Alejandro Magno: **Alejandría**.

3.2 LA MITOLOGIA EGIPCIA

La mitología egipcia no dispuso de poetas que contaran y transmitieran las narraciones tradicionales de su pueblo, ni se dispuso de la existencia de un único texto que explique la cultura religiosa, ni narraciones históricas que sustentaran la mitología. Tampoco existen obras que describieran la creación del Universo o la estructura del panteón divino como se observa en la mitología griega con las obras de Hesíodo (Teogonia) y Homero (Ilíada y Odisea).

Las fuentes de la mitología egipcia corresponden a interpretaciones realizadas de los escritos (generalmente jeroglíficos) encontrados en las pirámides, sarcófagos y papiros que acompañaban las tumbas de los faraones. Ha sido de gran importancia los hallazgos de los papiros religiosos que configuraron dos grandes obras: Los Textos de las Pirámides ([121]) y el Libro de los Muertos ([122]).

121 El Texto de las Pirámides era una recopilación de conjuros, encantamientos y súplicas grabados en las cámaras sepulcrales de las pirámides con el propósito de ayudar al Faraón en la Duat y asegurar su resurrección y la vida eterna.

122 El Libro de los Muertos es un texto funerario que contiene una serie de sortilegios mágicos para que los muertos pudieran superar el Juicio de Osiris y viajar a la otra vida.

La mitología egipcia perduró durante mucho tiempo (tres mil años) y sus documentos datan del año 2350 aC, observados en los relieves de Saqqara cuyas historias perduraron varios siglos después de la época cristiana ([123]). La mitología egipcia comprende las creencias sustentadas en la vida del Antiguo Egipcio desde la época pre dinástica hasta la imposición del cristianismo cuando las prácticas politeístas fueron prohibidas por Justiniano (Emperador del Imperio Romano de Oriente) en el año 535 DC.

Durante la época pre dinástica, los egipcios divinizaron los fenómenos naturales que les desconcertaban y les causaban temor, asociando estas divinidades a ciertas características de animales, representando a las deidades con figuras humanas con cabezas de animales (el halcón en el dios Horus, la cabeza de leona de Tefnut, la cabeza de chacal en Anubis, etc). Con la unificación de los dos reinos (alto y bajo Egipto) cada provincia (Nomo) mantuvo sus deidades protectoras (en Heliópolis se adoraba a "RA"; en Tebas a "Amón", en Menfis a Ptah).

La mitología egipcia es una de las más interesante y a la vez misteriosa por la especificidad de sus ritos y cultos (el gran culto a la muerte, el embalsamamiento, las pirámides, los faraones, la iconografía, las características antropo zoomorfas de los dioses) y representan claros hechos diferenciales con respecto a otras mitologías (Grecia, Roma).

La religión y filosofía egipcia es una de la más antiguas, siendo de una enorme complejidad. La religión evolucionó de un totemismo, politeísmo, animismo, hasta llegar a la adoración del sol. Gran parte de lo que se conoce de las divinidades egipcias ha sido descifrado a partir de las imágenes divinas que cubrían los muros de los templos y de las pinturas sagradas y reliquias enterradas en las tumbas de los faraones. Existen escasas narraciones sobre la historia de los dioses. Los grandes mitos egipcios se han reconstruido e interpretados a partir de textos religiosos fragmentarios, decoraciones en ataúdes y otros elementos funerarios ([124]). Por esta razón suelen existir diversas historias y representaciones de los dioses, todas las cuales son relativamente correctas dependiendo del entorno geográfico y cronológico.

- Las principales características de la mitología egipcia son: politeismo; fetichismo y totemismo; zoomorfismo; vida después de la muerte; múltiples deidades locales; concepto de la dualidad y el poder del Nilo.

123 Robert A. Armour.- Gods and Myths of Ancient Egypt.- 2001. The American University in Cairo Press.

124 George Hart. Mitos Egipcios. El Pasado Legendario. Akal. Madrid 2003. La Piedra de Shabaka es una importante fuente de la Creación según Ptah (Menfis).

El *politeísmo* era la base las religiones de la época. Existía un panteón donde se apreciaba una deidad superior acompañada de varios dioses con funciones específicas.

El *fetichismo* de los egipcios consideraba al "**objeto fetiche**" como el hogar de los espíritus deambulantes que se habían instalado en dichos objetos. En efecto, Spence ([125]) refiere que se consideraban fetiches, a los objetos (grandes o pequeños), naturales o artificiales que a criterio de la gente poseían conciencia, voluntad y cualidades sobrenaturales. Estos "objetos fetiches" se convertían en amuletos que solían llevar los egipcios (vivos o muertos) para su protección ya que tipificaban a las divinidades (el Disco Solar, el Ojo de Horus, el Ankh, la Corona).

El *totemismo* fue - - como el fetichismo - - frecuente en la cultura egipcia. Se consideraba al "tótem" como la relación mística del individuo o de la tribu en relación con las **fuerzas de la naturaleza** o con los espíritus que les rodeaban. El Totem es un elemento protector que en la mayoría de casos estaba identificado con animales, árboles, ríos y/o montañas. El totemismo primigenio de los egipcios tuvo posteriormente su representación en la religión (antropo zomorfismo de los dioses) ya que los animales fueron objeto de veneración y de protección (los egipcios cuando entraban en combate, en sus estandartes llevaban animales totémicos). Los dioses RA y Horus se les representaba por la cabeza del halcón; Sorbek está representado por el cocodrilo; Bast se le identifica con el gato, etc.

El *zoomorfismo* prevalente en casi todas las divinidades. Los dioses presentaban características humanas con símbolos de animales, como Geb (tierra) que llevaba en su cabeza una corona blanca y a veces un ganso; Shu (el aire) que llevaba en su cabeza una pluma de avestruz, Isis con los "cuernos de Hathor" sobre su cabeza, etc.

La *vida después de la muerte* constituía para los egipcios, la razón de ser de la existencia humana en la tierra. Según su comportamiento terrenal, el alma continuará (ó no) su existencia. El "juicio de Osiris" era el tribunal donde se juzgaba a los muertos.

Las *deidades locales* como característica propia de la mitología egipcia. Se conocen al menos, cinco panteones divinos: la eneada de Heliópolis, la ogoada de Hermópolis, la triada de Menfis, la triada de Tebas y la triada Elefantina.

La *dualidad* representa un principio sustantivo de la mitología y religión: lo mortal y lo divino del faraón, lo femenino y masculino; el bien (RA y Osiris), y el mal (Apofis y Seth); el orden (Maat) y el desorden (Caos), la luz y la noche, etc.

125 Lewis Spence. Egipto. Edimat Libros. Madrid 2011.

El *poder del Nilo* representa tanto una dualidad (bueno y malo) como un totemismo (lo sagrado y venerado). El agua constituye incluso la esencia del origen del Universo egipcio. El Nilo es bueno por las cosechas que genera, pero puede ser malo por las vidas que se cobra con las inundaciones y/o a través de los animales que de allí surgen. El Nilo representaba tanto lo masculino por su fuerza arrolladora, como lo femenino por la fertilidad de las tierras después de la inundación. El Nilo fue identificado con el dios HAPI.

3.3 LA COSMOGONIA DE LA MITOLOGIA EGIPCIA

No existe una descripción única sobre la cosmogonía egipcia a nivel nacional ya que las creencias locales presentaban diferencias entre sí, con algunas similitudes básicamente relacionadas con la figura del sol, la vida después de la muerte, la divinidad del río Nilo y la condición divina de los faraones. En efecto, se aprecia la existencia de cinco cosmogonías específicas referidas al origen del Universo y de los dioses: la Eneada de Heliópolis; la Ogóada de Hermópolis; la Triada de Menfis; la Triada de Tebas, y la Triada Elefantina.

BASES de la COSMOGONIA EGIPCIA

El pensamiento de los egipcios estaba sustentado en los patrones de cultura y en las creencias religiosas de las distintas localidades del Imperio, poniendo en evidencia el Imaginario Egipcio que incluye los siguientes principios:

El Principio de la Vida después de la Muerte. La doctrina del "más allá".

El pensamiento egipcio consideraba que la casa de los vivos era hospedería temporal, mientras que el sepulcro era la morada eterna: culto a los muertos.

Para asegurar la vida después de la muerte, los sacerdotes egipcios elaboraron un conjunto de normas y plegarias que había que seguir después del fallecimiento para garantizar la vida en el "más allá". Estas normas constituyeron el "Libro de los Muertos" que comprende una serie de 190 fórmulas para los difuntos, las cuales eran depositadas junto al cadáver, o grabadas en los muros de la tumba para facilitar su viaje por la "Duat".

El Libro de los Muertos ([126]) contenía las palabras adecuadas a utilizar en su juicio: "las palabras justas", describiendo las creencias de los dioses, y el sentir de los faraones muertos mientras se van convirtiendo en momias. Presenta un conjunto de medidas o normas a seguir para contrarrestar los temores a los gusanos, a la podredumbre y descomposición que entraña cada muerte.

El Libro de los Muertos consta de 168 capítulos el primero de los cuales se refiere a las medidas y plegarias que hay que realizar para: "la salida del alma a la plena luz del día que da comienzo a la Resurrección del Espíritu, su Entrada y sus Viajes por las Regiones del Más Allá". El último capítulo se refiere a: "Construir una morada en el Mundo Inferior para mostrarse con rasgos de un Ser Humano"

EL Principio de la Inmortalidad del Alma

Todo ser viviente, sea dios, hombre o animal, posee un elemento que lo anima y que es inmortal (el alma). De aquí la costumbre de embalsamar y momificar a los muertos, conservando la imagen del difunto para que el alma presente al lado del cadáver se consuele y tenga morada visible.

El Principio de la Dualidad

Los habitantes del Antiguo Egipcio tenían una cosmovisión centrada en un profundo sentido de la "dualidad" que tenía su expresión en casi todos los aspectos de la vida, configurando una "oposición de contrarios", que en el plano físico correspondía a Egipto como representación del bien y del mundo ordenado, y en el plano externo correspondía al Caos ([127]). Esta "dualidad" se expresaba en relación con:

- **El Cuerpo Físico y el Cuerpo Espiritual**

  El Ser Humano estaba compuesto por elementos tangibles y elementos no tangibles ([128]):

  El *Elemento Tangible* está representado por el Cuerpo Físico como un conjunto de elementos corporales denominados "Dyet ó Jat cuando el cuerpo estaba momificado". El cuerpo era el soporte físico de los demás elementos por lo que debía ser momificado para asegurar su incorruptibilidad y de esa

126 El Libro de los Muertos. Biblioteca Breve. Editorial Edimat. 2011.

127 Juan Jesús Rueda Calle. Maat y Logos. Mayo 2009.

128 E. A. Budge. El Libro Egipcio de los Muertos. Héctor Morel. Editorial Kier, 1994.

manera garantizar que continuará existiendo incluso después de su fallecimiento físico.

El cuerpo, liberado de las partes fácilmente corruptibles, para ser preservado tenía que ser limpiado con Natrón (desinfectante y desecador de cadáveres utilizado en el proceso de momificación), para luego ser rellenado con especies y plantas aromáticas, envuelto en vendas de lino y protegido por amuletos y textos religiosos, aguardando en su tumba la visita de su "BA" para preservarlo hasta que sucediera la resurrección.

Los Elementos No Tangibles comprendían distintos componentes que configuraban el *Cuerpo Espiritual* incluyendo a:

SAHU, era el *Espíritu* como elemento que poseía un alto grado de conocimiento, poder y gloria, volviéndose duradero e incorruptible, pudiéndose asociar al Alma y conversar con ella, para poder ascender al cielo y morar con el Sahu de los justos y los dioses.

IB , representaba el *Corazón* que era considerado como el componente del ser humano donde residían los sentimientos, las emociones, la conciencia, la memoria, la inteligencia y los pensamientos, lo que le convertía en uno de los componentes más importantes del Cuerpo Espiritual. Era el componente que se utilizaba como contrapeso al símbolo de Maat (pluma de avestruz), para definir el destino de cada difunto en la balanza del "juicio de Osiris" en el proceso denominado "psicostasis". En algunas momias, se solía colocar en la zona del corazón, un escarabajo (Jepri) como símbolo de la resurrección con la inscripción "no hablarás contra el corazón durante el juicio de Osiris".

KA es la *Vida*, la *Fuerza Vital* como principio universal que diferenciaba a una persona viva de otra muerta. La muerte ocurría cuando el KA abandonaba el cuerpo físico. Se creía que KA fue creado por Jnum en su alfarería para ser depositado en los hijos en el momento de su concepción. El KA se sostenía por medio de alimentos y bebidas, por lo que a los muertos se les presentaban ofrendas alimenticias. El KA podía perdurar en el cuerpo del difunto si se conservaba bien momificado.

El KA de los dioses y faraones estaba indisolublemente unido a su cuerpo, mientras que los demás habitantes obtenían su KA por mediación del faraón.

BA es el *Alma*, la *Fuerza Anímica* como componente de la parte espiritual del ser humano. Era la parte más trascendente que permanecería con el cuerpo

después de la muerte del individuo. BA es la parte de la persona que vivirá después de la muerte del cuerpo y volará desde la tumba para unirse al KA en la vida futura.

BA abandonaba el cuerpo en el momento de la muerte del individuo y ascendía al reino celestial, pero cada noche debía acudir al sepulcro para volver alojarse en el cuerpo del difunto. Iba y venía del mundo de los dioses a la tumba. El BA y el KA eran componentes indisociables, que se necesitaban uno a otro. Para facilitar el regreso de BA a la tumba, se solían esculpir estatuas del difunto y "falsas puertas" para que el BA reconociera el soporte material que le debía sustentar.

El Alma (BA) se consideraba que poseía los aributos y forma de un pájaro ([129]) por su habilidad de cruzar el aire, por lo inexplicable de su cualidad de volar y por el misterio de su canto

REN es el *Nombre* que la persona recibe al nacer. El REN viviría mientras el nombre fuese pronunciado, lo que explica los esfuerzos para protegerlo, escribiéndolo profusamente en papiros y monumentos.

SHEUT es la *Sombra* de la persona que estaba siempre presente. Una persona no podía existir sin una sombra, ni la sombra sin la persona por lo que se creía que la sombra contenía algo de la persona que representa.

AJ es la *Luz* (*Fuerza Espiritual Sobrenatural*) como concepto funerario relacionado con las estrellas, la resurrección y la inmortalidad. En principio solamente los dioses y faraones poseían AJ, aunque las personas podían obtener AJ mediante el buen trabajo y el respeto a los dioses.

SEJEM era la *Fuerza y Voluntad Divina* que podía obtenerse a través de la iniciación y el arduo trabajo (confería a quien lo obtenía el poder de los dioses en este mundo)..

- **Lo Masculino y Femenino**.

Una deidad podía estar representada con una contraparte contraria a su sexo. El Río Nilo se consideraba como una deidad masculina por su fuerza arrolladora, y también como una deidad femenina por que nutría los campos para las buenas cosechas. Así mismo, habían dioses opuestos como Sekmet (guerra) y Bastet (felicidad).

129 Lewis Spence. Egipto. Edimat. Madrid 2011.

- **El Poder Mágico del Ojo**

  El Ojo tenía una representación simbólica muy importante por su efecto protector que mantenía. Está especialmente relacionado con RA (se consideraba que RA tenía el "ojo divino", a veces representado por la diosa Hathor) y con HORUS, constituyendo una dualidad por los poderes de cada ojo. El Ojo derecho de RA y de Horus correspondía a los poderes del Sol (visión diurna), y el Ojo izquierdo correspondía a los poderes de la Luna (visión nocturna).

- **La Relación Dual entre el Bien y el Mal**

  Esta relación da sentido a la oposición de contrarios y se manifiesta a través de los dioses benefactores (RA, MAAT, ATON), en constante lucha con las fuerzas del mal (Caos, Apofis).

El Principio del Caos y el Orden

En el principio, en el universo solo existía materia desordenada, informe y caótica. En este universo aparece el NUN (Océano primigenio) que representa el principio de todas las cosas. Es un océano inerte, sin límites, rodeado de la mayor obscuridad. De esta situación inicial, surge el DEMIURGO generando a RA (Dios Sol) que es la fuerza impulsora de la vida.

En este momento de la creación primordial, surgen tres conceptos relacionados con: la Percepción, la Anunciación y el Orden Cósmico, que complementan el valor de la "palabra".

El Demiurgo comienza a hablar y comenta a Nun el desorden existente, originando la palabra y el diálogo. El Demiurgo es un genio ordenador, observa y se mueve, siendo el principio de la creación con el origen de los dioses creadores, iniciándose con Aton que como dios sol pasó a denominarse "Aton Ra".

Una vez originada la palabra, se identificaban tres elementos para convertir la idea en realidad. Para ello se crea la **Percepción** como un proceso a través del cual se forma una Idea en la mente. Una vez definida la Idea es necesario expresarla lo cual se obtiene por medio del segundo elemento llamado **Anunciación**. Pero como los elementos del universo se encuentran en un completo desorden, es necesario realizar el ordenamiento del cosmos para lo cual se define el tercer elemento denominado **Maat** ([130]).

130 En el inicio, MAAT es un concepto, un Principio de Ordenamiento Cósmico. Posteriormente se identifica con la diosa MAAT, como diosa del orden, de la verdad y de la justicia.

Este proceso de ordenamiento inicial, Ra - - como demiurgo - - lo realiza contando con la ayuda de la Diosa MAAT que hace realidad el orden cósmico, representando la verdad, la armonía y la justicia (realidades, conceptos y valores positivos opuestos al Caos lleno de valores negativos).

MAAT es la fuerza reguladora del equilibrio de la existencia, que determina que el Sol (RA) aparezca todas las mañanas. Maat es el conjunto de fuerzas positivas que mantienen el orden, haciendo frente al desorden que existía en el principio con su opuesto caos. **Maat es el orden, Caos es el desorden.**

Esta lucha constante entre orden y desorden, entre bien y mal, se libera cada día cuando las fuerzas del mal, representadas por la serpiente Apofis, intentan destruir a Maat continuamente, especialmente atacando la barca de RA en su viaje a través del cielo y del inframundo (duat)

El Principio de Estructuración del Universo

El mundo egipcio se dividía en tres regiones: cielo, tierra y el inframundo.

El **Cielo**, morada de los dioses, cuya diosa celeste **Nut** "la grande que parió a los dioses" era representada como una mujer con el cuerpo arqueado cubriendo la tierra.

Dentro del espacio Cielo, los egipcios distinguían el **AARU** que era la campiña donde reinaba Osiris y a su vez, era la morada de RA. (una especie del Olimpo de los dioses griegos)

La **Tierra**, morada de los hombres, la Casa de **Geb** el dios creador, representado por un hombre tumbado bajo Nut.

El **inframundo** ó **Duat**, reino de los muertos, donde reinaba **Horus**. Era un espacio recorrido en su barca por "Ra" durante la noche, por donde transitaban los espíritus de los difuntos sorteando los peligros del "más allá".

El Principio de la organización del mundo a través del Sol

El dios sol fue la principal divinidad en la mayoría de las épocas de las civilizaciones antiguas. El mundo se organizaba (Roy Willis. Mitología del Mundo) en base al ciclo diario del sol a través del cosmos, un cosmos identificado con Egipto.

Todos los días al amanecer, nacía el dios sol, llegaba a la madurez al medio día, a la vejez por la tarde y al caer la noche entraba en el inframundo (duat). Cada día, mes y cada año el sol renovaba la creación del mundo y esta constante renovación llevaba implícita una continua amenaza (fuerzas del mal y del caos representadas por la serpiente Apofis), de cuya contradicción se contribuía a mantener el orden y equilibrio de las cosas por la acción de MAAT.

El dios sol, todos los días viajaba en una barca acompañado de muchos dioses que lo protegían y servían. Los eternos adversarios del dios sol, encabezados por la gigantesca serpiente "Apep / Apofis", trataban de impedir que el dios sol transitara por el cielo y el inframundo.

En el principio, el dios sol se identificó con RA y posteriormente los dioses creadores denominados "solares" se apropiaron de dicho rol, motivo por el cual los distintos dioses se agregaban el apelativo de "RA", (Aton-Ra; Amon-Ra, etc).

El Principio del Poder de la Palabra

En el mundo egipcio, la palabra tiene gran importancia ya que está relacionada con el inicio del orden cósmico a través del Demiurgo que inicia el diálogo con el océano primordial (Nun). Este hecho inicial, es transmitido y adoptado por los dioses creadores, especialmente por Aton-Ra, cuando comenzó a poblar el mundo y al pronunciar la palabra "aire", surgió SHU, y al decir la palabra humedad se creó a TEFNUT. Caso igual lo observamos en Osiris que guardaba en secreto su nombre y que al pronunciarlo se hacía realidad.

EL ORIGEN DEL UNIVERSO

En todas las cosmogonías del Antiguo Egipcio, se menciona que al principio solo existía un oscuro abismo acuoso llamado **NUN** (Océano Primordial) en cuyas aguas primigenias se encontraba el Espíritu del Creador (**Demiurgo**), pero no había un lugar en que pudiera cobrar vida ([131]). La gran serpiente *Apep* o *Apofis* representaba las fuerzas destructoras del **Caos**.

El **Nun** como océano inerte, sin límites, estaba rodeado de absoluta oscuridad (que no es la noche) pues aún no se había creado ésta. El Nun era para los sacerdotes egipcios "lo que no existía, la nada" ([132]). El Nun era el principio común de todas las cosmogonías, la primera sustancia abstracta, el elemento caótico que

131 Mitología del Mundo. Roy Willis. Editorial Blume, Barcelona 2011.

132 Rosa Thode. El panteón egipcio. Wikipedia.

contiene el potencial de la vida. De este mar sin límites, donde todo era oscuridad (antes de que existiera vida) emergió una gran y resplandeciente **Flor de Loto** que proporcionó tanto luz como fragancia.

Del **Nun** surge espontáneamente *la vida*, por intermediación del **Demiurgo** ([133]) **(identificado en RA)** como fuerza divina impulsora del universo, como genio ordenador que encuentra una masa caótica, desordenada, indeterminada y sin forma. RA genera la vida, la palabra, la idea, la expresión y el orden cósmico. En ese momento, el Demiurgo comenta al Nun lo que sucede, dando origen a la palabra y al diálogo. El Demiurgo se mueve y es el principio de la Creación (el Demiurgo y el Nun no forman parte de la creación).El primer objeto que emerge de las aguas del Nun es **Geb (Tierra)** que proporcionó soporte a la primera deidad (**Aton)** que adopta varias formas: ave ó garza que posaba sobre el montículo de la tierra primordial, y loto que al abrirse deja al descubierto a un "dios niño".

La primera deidad (Aton) estaba dotada de varias potencias divinas: HU (la palabra); SIA (la percepción), y HEKA (la magia). La primera deidad, valiéndose de estas potencias *transformó el Caos en Orden* (personificado por la diosa **MAAT** hija del dios sol) ([134]). La primera deidad (Aton) tomó conciencia de su soledad y creó a dioses y hombres a su imagen y semejanza, y , creó un mundo para que lo poblaran. Los dioses se originaron a partir del sudor del dios Sol " **Aton-RA** " y los seres humanos nacieron de sus lágrimas (por lo general el poder creativo se vincula con el dios Sol). **RA** era el gran dios anónimo, el Dios del Sol y del origen de la vida. Se le representa como un hombre con cabeza de halcón. Ra derrotó a la maléfica serpiente Apofis siendo el dios oficial de los faraones hasta la veneración de Osiris.

133 Según Platón (Timeo), el Demiurgo es el creador del mundo y autor del universo. Al principio solo existía materia informe, caos; Ideas; el Demiurgo, y el Espacio. El Demiurgo copia en la materia las ideas y aparecen los objetos que conforman nuestra realidad.

134 MAAT significa orden cósmico, verdad, justicia, armonía.

Origen del Cosmos

Con respecto a la creación del Universo, los egipcios consideraban que la creación surge de la relación de fuerzas contradictorias que se encuentran en continua lucha, y cuya interpretación depende de posturas religiosas comunes y diferenciadas en dependencia de las creencias locales.

En ese sentido, los egipcios disponían al menos, de cinco doctrinas para explicar el origen del mundo. Estas doctrinas se identifican como cosmogonias: heliopolitana, hermopolitana, menfitana, tebana y elefantina.

A pesar de las diferencias locales entre las cinco cosmogonías, existen elementos comunes que persisten entre ellas que es lo que da fortaleza al pensamiento religioso de los egipcios. Dentro de estos elementos comunes mencionamos:

(a) El origen: Las Aguas Primordiales. El Océano "NUN". Representa lo que no existe, la Nada, El Caos, la Oscuridad.

(b) El espíritu y fuerza creadora del cosmos: el "DEMIURGO".

(c) El dios cósmico primigenio, el SOL, llamado "RA ATON" "PTAH" "AMON" "TOTH" y/o "JNUM" (dependiendo de las cosmogonías).

(d) La Colina Primordial, la Flor de Loto que proporciona luz y aroma y MAAT que proporciona equilibrio, justicia y orden.

(e) Los dioses Creadores: SHU (aire) y TEFNUT (humedad). GEB (tierra) y NUT (cielo).

Los dioses creadores fueron engendrados por RA mencionándose dos formas diferentes según las distintas cosmogonías: (i) a partir de la palabra (Cuando RA pronuncia la palabra "aire" se origina el dios SHU (que significa aire). Cuando pronuncia la palabra húmedo se origina la Diosa Tefnut, etc) y (ii) por las secreciones de RA que escupe su Semen formando a los dioses Shu y Tefnut.

Por su parte, los dioses Shu y Tefnut se unen y dan origen a GEB (tierra) y NUT (Cielo) entre los cuales se interpone Shu para dar espacio donde puedan vivir los seres humanos y los animales.

(e) Los dioses Superiores: OSIRIS. ISIS. SETH. NEFTITIS. HORUS se originan a partir de la unión de Geb y Nut.

Los dioses cósmicos primigenios son cinco y tienen relación con las cinco cosmogonías locales. Todos estos dioses representan al SOL y cambian de nombre según las creencias locales:

- En Heliópolis (ciudad sol) se veneraba como dios sol a RA-ATON (Eneada Heliopolitana).
- En Menfis se veneraba como dios sol a PTAH (Triada de Menfis)
- En Tebas se veneraba como dios sol a AMON (Triada de Tebas)
- En Hermópolis se veneraba como dios sol a TOTH (Ogdoada de Hermópolis)
- En Elefantina se veneraba como dios sol a JUNUM (Triada Elefantina)

LA ENEADA DE HELIOPOLIS ([135])

En la ciudad de Heliópolis surge la cosmogonía basada en los **nueve dioses** que se originan a partir del Océano Primordial y Caótico.

Heliópolis fue la Ciudad del Sol - - debido a su vinculación con el "dios sol: RA"- - ubicada al sur del delta del Nilo (actual barrio de la Ciudad del Cairo [136]). Heliópolis fue la antigua ciudad sagrada llamada ANNU, siendo la capital religiosa de los egipcios en donde los sacerdotes construyeron un gran templo a RA, un Centro de Educación y una gran Biblioteca ([137]) que fue visitada por numerosos pensadores de la época, mencionando entre ellos a los filósofos griegos Platón, Pitágoras, Tales, Solón, e incluso el historiador egipcio Manetón. Según Robert A. Armour, la ciudad de ON (ANNU / actual Heliópolis / Ciudad del Cairo), fue muy importante en relación con el nacimiento de Cristo, ya que al parecer en dicha ciudad, la Virgen María descansó con su hijo recién nacido durante la huida de la Sagrada Familia. (Dioses y Mitos del Antiguo Egipto. Página 21).

El sistema teológico de Heliópolis se desarrolló durante la tercera y cuarta dinastía (2780-2300 aC), siendo el pensamiento religioso que predominó en Egipto hasta la llegada de la triada de Menfis durante la quinta dinastía, momento en que ambas mitologías se unieron prevaleciendo los dioses de Menfis.

La Cosmogonia de la Familia de Dioses conocida como Eneada de Heliópolis, se estructura a través de tres principios de la creación del universo:

135 Eneada: Son agrupaciones divinas que constituyen una familia de nueve dioses unidas bajo un nexo creador del mundo.

136 El nombre de Heliópolis corresponde a la ciudad sagrada denominada ANNU, conocida en la Biblia como ON.

137 Robert A. Armour.- Gods and Myths of Ancient Egypt. The American University in Cairo Press. 2001.

- El Principio Creador. La *Vida Cósmica*. Dioses: Ra / Atón, MAAT, Shu y Tefnut.
- La Ordenación del Cosmos. *Vida de la Naturaleza*. Dioses: Geb y Nut.
- La Ordenación Política. *Vida del Hombre*. Dioses: Osiris, Isis, Seth, y Neftis.

La Eneada de Heliópolis se centra en **RA** como el principio a partir del cual, los demás dioses se desarrollan. La Eneada era una familia constituida por un conjunto de nueve dioses a los que se rendía culto en la ciudad de Heliópolis. Estos dioses eran: **RA**, Shu, Tefnut, Geb, Nut, **Osiris**, Isis, Seth, y Neftis.

En algunos textos, a los nueve dioses de la Eneada se agrega un décimo dios que corresponde a Horus (por la importancia de este dios en relación con los dioses de esta familia), que según Robert A. Armour, se distinguían dos dioses Horus (Horus el "joven" hijo de Osiris y de Isis, y Horus el "mayor" hijo de Geb y Nut).

Eneada de Heliópolis

PRINCIPIO	VIDA	DIOSES
Creación	Cósmica	Ra Atón / Maat /Shu / Tefnut
Ordenación Cosmos	Naturaleza	Geb (tierra) / Nut (cielo)
Ordenación Terrenal	Ser Humano	Osiris / Isis / Seth / Neftis

La Creación según la Eneada de Heliópolis

La historia de la Creación sustentada por la Eneada de Heliópolis, considera esta cosmogonía, que "cuando el mundo aún no existía, todo estaba fundido en un océano caótico de aguas primordiales llamado **NUN**. De las aguas emergió **RA ATON** (el que se creó a sí mismo; el Gran Él y ELLA). Ra hace emerger una colina (la colina primordial) que es la primera materia sólida donde crea y coloca toda su obra. Hasta ese momento RA había vivido en las aguas primordiales donde se desarrolló en la oscuridad. RA concibió la idea de la creación del universo y deseó su propia existencia física creando el principio masculino y femenino como bases de la creación y de la generación.

Al tener presencia física, RA se masturbó, abrazando su propia sombra y tomando su falo entre las manos hasta llegar al orgasmo derramando la semilla en su propia boca, formando así a sus propios hijos a quienes luego escupió naciendo así los gemelos **SHU (dios del aire)** y **TEFNUT (diosa de la humedad)**. Con este acto se origina la existencia de la luz. (versión del Texto de las Pirámides).

En la oscuridad de las aguas primordiales RA se proporcionó un "OJO" que envió a buscar a sus dos hijos Shu y Tefnut, proporcionándose un segundo "ojo". Cuando el primer "ojo" regresó, se enfadó al ver que RA tenía un segundo "ojo". RA tuvo que calmarlo dándole más poder al primer "ojo" (el derecho) que al segundo (el ojo izquierdo). Al primer "ojo" lo asignó al sol convirtiéndolo en una cobra con el cuerpo alzado para protegerse de sus enemigos, y al segundo "ojo" lo asignó a la luna. Del sudor de RA emergieron los demás dioses. Los dioses y faraones que veneraban a RA usualmente se ponían después de su propio nombre el nombre de Ra. (Aton-Ra, Amón-Ra, etc).

> Después de crearse a sí mismo y a sus dos hijos, RA lloró, y de las lágrimas que derramó *nacieron los seres humanos*.

SHU y **TEFNUT** se unieron como marido y mujer naciendo **GEB (el dios de la Tierra) y NUT (la diosa del Cielo)**. Estos dos dioses estaban unidos antes de nacer y SHU tuvo que interponerse entre ambos alzando a Nut (cielo) a una región sobre Geb (tierra) de manera que tanto el cielo (Nut) como el aire (Shu) estaban suspendidos sobre Geb (tierra). De esta manera se encuentra a Nut arqueada sobre Geb y Shu entre ambos, permitiendo la aparición del espacio necesario para el mundo que conocemos con todos los seres vivos, incluido los seres humanos que nacen de las lágrimas de RA.

Ra maldijo a Geb y Nut ordenando que no nacieran hijos en ningún mes del año, por lo que Osiris, Isis, Seth y Neftis crecen dentro de Geb, e incluso Isis dio a luz a Horus en su vientre. El dios **THOTH** intercedió por ellos y robó a la luna los cinco días epagómenos (añadidos al año regular) para que los cinco dioses pudiesen nacer. Así el primer día nació **OSIRIS** (rey del más allá); el segundo día nació **SETH** (el desierto); el tercer día nació **ISIS** (trono de Egipto); el cuarto día nació **NEFTIS** (la noche, la muerte), y luego nace **HORUS** hijo de Isis (rey de Egipto).

En esta cosmogonía no aparecen dioses locales. Los dioses creadores: RA (posteriormente llamado Atón-RA), Shu, Tefnut, Geb y Nut no poseían templos, ni fiestas en contraposición de los otros dioses (Osiris, Isis, Seth y Neftis) que si los tenían.

- Según esta cosmogonía, al inicio de todo, existía un estado uniforme como un vasto **Caos** líquido en el que se encontraban las *semillas de la vida*, entre ellas ***RA*** con su deseo de crear el mundo. Luego, de las olas surgió un islote donde RA pudo apoyarse y así pudo comenzar la obra. RA subió a la colina (Heliópolis) y de su saliva surgieron *Shu* que personificaba al viento y el aire, y *Tefnut* que personificaba la humedad. Shu y Tefnut engendraron al dios *Geb* la Tierra, y a la diosa *Nut* el cielo. De Geb y Nut nacieron cuatro de los más famosos dioses, siendo dos pares de gemelos (*Osiris / Isis) y (Seth / Neftis)*.

En el Papiro Bremmer Rhind, cita de Hart ([138]) se mencionan los aspectos más sobresalientes de la Creación:

"Todas las manifestaciones empezaron tras haber empezado YO a existir. No existía ni la tierra ni el cielo. Creé de mi mismo todas las cosas. Mi puño fue mi esposa. Copulé con mi mano. Estornudé a Shu y escupí a Tefnut. Después Shu y Tefnut dieron lugar a Geb y Nut. De Geb y Nut nació Osiris, Isis, Seth y Nefititis y de ellos se generó la población del mundo".

Eneada de Heliópolis

RA El que existe por sí mismo. *Dios creador*			
Shu Tefnut El Viento y el Aire La Humedad			
GEB NUT Tierra Cielo			
Osiris Rey de Infiernos	Isis Trono de Egipto	Seth Caos	Neftitis Espejo de Isis
Horus (rey de Egipto).			

LA OGDOADA DE HERMOPOLIS ([139])

Hermópolis Magna era una ciudad del alto Egipto capital del Nomo XV, conocida como "JEMNU, la ciudad 8" y bautizada posteriormente como hermópolis en honor a la semejanza del dios THOTH - - el mensajero de los dioses - - con el dios griego Hermes. La ciudad de Thoth como también se denominaba, estaba ubicada a 300 kms al sur de El Cairo cerca de El Ashmunein. En Hermópolis aparecieron cuatro mitos sobre la creación del Universo:

138 George Hart. Mitos Egipcios. Akal. Madrid 2003.

139 Ogdóada. Grupo de dioses creadores: Padres y Madres que crearon la Luz.

- Se decía que el mundo se había originado a partir de un huevo del tamaño del cosmos. Este huevo fue puesto por la *"Oca Celestial"* que rompió con su cacareo el silencio del mundo.

- El segundo mito decía que el huevo cósmico fue puesto por un *"Ibis"* como pájaro que representa a Thot, dios de la luna y de la sabiduría.

- El tercer mito es una variante de los anteriores, aduciendo que la creación del mundo la inicia el *"loto primigenio"* en cuyo cáliz estaba sentado el niño Ra.

- El cuarto mito decía que el loto al abrirse descubrió al *escarabajo* símbolo del Sol. El escarabajo se transformó en un niño que lloraba, cuyas lágrimas formaron a los hombres.

Según esta cosmogonia, el panteón divino estaba conformado por cuatro parejas de dioses y diosas, que personifican el mito del Caos previo al momento de la creación del universo. Estas cuatro parejas (cuatro masculinos y cuatro femeninos) actuaban todos a la vez constituyendo una unidad, eran: Num y Naumet / Huk y Hauket / Kuk y Kautet / y / Amon y Amaunet.

Num y Naumet, personificaban el agua primordial o Caos.
Huk y Hauket, personificaban el infinito espacio. La eternidad
Kuk y Kautet, personificaban la oscuridad, las tinieblas.
Amon y Amaunet, personificaban los poderes ocultos, lo desconocido.

Las ocho divinidades son las almas del dios Thoth, que actuaba como Demiurgo siendo el artífice real de la creación. Los dioses masculinos tenían aspecto de rana y las diosas tenían figura de serpiente, por que las ranas y serpientes eran los primeros animales que se dejan ver cuando las aguas del rio Nilo se retiran luego de la inundación.

Estas divinidades fueron el origen de la Luz, y al surgir, la isla emergió del Caos donde había un huevo depositado por los dioses ranas y diosas serpientes. Del huevo surgió **el Sol (Ra).**

LA TRIADA DE MENFIS

La Ciudad de Menfis estaba ubicada aproximadamente a 25 kms al suroeste de El Cairo (cerca de Saqqara) habiendo sido capital de Egipto y una de las ciudades más poderosas de su mundo. Menfis fue una ciudad construida por los reyes de la dinastía "i" que representó (año 3000 aC) la unión de los dos Egiptos (Alto y Bajo).

Su nombre original era Hikaptah que significa "Casa del Ka ó Espíritu de Ptah". Fue una ciudad para "los vivos" ya que los muertos eran llevados a una ciudad construida en Saqqara donde se construyeron las primeras pirámides.

- Menfis fue identificada como la Ciudad de los Reyes por ser el lugar donde Isis y Neftitis llevaron a Osiris después de que Seth hubiese lanzado al río los trozos de su cuerpo.

La teogonía de Menfis floreció aproximadamente entre la dinastía "v y vi" coincidiendo con la pérdida de influencia de la cosmogonia de Heliópolis. El sistema religioso de Menfis estaba encabezado por el dios **PTAH** que representaba el principio creador primigenio (padre de los dioses).

Este panteón está compuesto por tres dioses que eran venerados en la ciudad de Menfis. Los dioses eran: Ptah, Sekhmet y Nefertum.

Ptah era la personificación del *sol naciente* y su nombre significa "el Abridor" por que abría las puertas del día. Era el dios creador que había creado a todos los dioses, hombres y animales, siendo el modelador de la tierra y del océano; hizo la tierra y la bóveda celeste. *Era el padre de todas las cosas*. Creó el mundo usando su corazón. Dio la existencia a dioses y hombres gracias a los pensamientos de su corazón y a las palabras de su boca. Ptah disponía de un taller donde construyó nueve barcas donde vivían las almas de los muertos.

A Ptah se le representa como un hombre calvo, con barba y con una prenda de vestir ajustada como las envolturas de las momias (Robert A. Armour). De la espalda cuelga una flor llamada *Menat* que es el símbolo de la alegría. Sostiene un *Cetro* con tres símbolos: una gran *pértiga* (fortaleza), el *Ankh* (la vida) y el pilar *djet* (la estabilidad). Se le llamaba " Señor de Maat, rey de las dos tierras",

Sekhmet era hermana y esposa de Ptah con quien tuvo un hijo: Nefer-Tem. Se le llamaba "la Gran Dama, la única poderosa". Era la diosa del *poder distributivo de los rayos solares*, desprendiendo rayos contra los enemigos de los dioses.

Sekhmet era una diosa de la guerra y acompañaba a su esposo en las batallas, siendo sus armas las flechas, sus veloces dardos y el ardor de su propio cuerpo que derivaba del calor del sol. En algunos textos antiguos se le representa como el "Ojo de Ra" (ojo vengativo, fiero y maligno).

Estaba representada por una *mujer con cabeza de leona* y sobre su cabeza llevaba un disco solar con una cobra. Vestía frecuentemente de color rojo.

Nefertum era el *señor de los perfumes*. Su nombre significa "con una flor de loto", ya que se creía que el niño había salido de una flor de loto que había emergido de las aguas. Tenía un apacible carácter.

En algunos textos antiguos se considera que Ptah y Sekhmet fueron los padres del faraón Imhotep (tercera dinastía, 2686 aC). Esta cosmogonía está descrita en la Piedra de Shabaka.

- El dios creador de esta cosmogonía era **PTAH**

LA TRIADA DE TEBAS

La ciudad de Tebas (actual Luxor), originalmente conocida como *Waset*, estaba ubicada a 700 kms al sur de Menfis en el Alto Egipto. Fue una ciudad muy importante durante las primeras dinastías del Imperio Medio (2133-1786 aC). Esta cosmogonía estaba compuesta por tres dioses - - venerados en la ciudad de Tebas - - que giraba en torno al dios Amón, su esposa Mut y su hijo Jonsu.

Amón fue identificado como el dios sol que creó el mundo y la vida por medio del verbo, y por medio del intelecto organizó un futuro de manera perfecta. Era el dios de lo "escondido, de lo que no se puede ver".

Se le representaba en forma de hombre de color azul, barba y con dos plumas en la cabeza (una roja y la otra azul). A veces se le representaba con cabeza de carnero. También se le unió a RA dando lugar al culto "Amón Ra" representado como un hombre con cabeza de león.

El culto a AMON-RA fue uno de los de mayor duración y de mayor ámbito en la cosmogonía egipcia, ya que fue considerado dios creador en Hermópolis, Tebas y otras localidades. Como dios solar fue una transformación del dios primigenio RA de quién toma su nombre. Su culto fue ligeramente interrumpido por un breve período por la implantación del culto al dios ATON impuesto por el faraón Amenoteph "IV" también conocido como AKHENATON.

Mut fue la segunda esposa de "Amón-Ra" y la madre del mundo. Se le representaba con la figura de una mujer con una doble corona (alto y bajo Egipto) sobre su cabeza como distintivo de maternidad. En su mano sostiene un Cetro de papiro y un Ankh. Fue asociada con el buitre.

Jonsu era un dios protector de los enfermos (espantaba los malos espíritus). Viajaba por el cielo subido en una barca. Era el encargado de llevar alimentos a los dioses y de ayudar a los faraones en sus cacerías. Fue asociado con Thoth (como dios mensajero) y por ello se le identifica como dios lunar (como Thoth) Se le representaba con la figura de un hombre con cabeza de halcón llevando en su cabeza un disco lunar y una luna creciente.

- El dios creador de esta cosmogonía es **AMON-RA**

LA TRIADA ELEFANTINA

Elefantina es el nombre de una pequeña isla del Nilo próxima a la primera catarata frente a la moderna ciudad de Assuán. Pertenecía al Nomo "I" del Alto Egipcio.

Esta triada estaba compuesta por dioses venerados en la ciudad de Elefantina: Jnum, Satet y Anuket. Se considera como la cosmogonía más antigua, originada en tiempos predinásticos.

Jnum era considerado un dios creador habiendo originado el huevo fundamental que dio vida al mundo. También se le consideraba como un dios de la fertilidad y custodio de las aguas del Nilo. Su nombre significa "el que modela", siendo en su origen un dios del agua como principio de vida. Se le representaba con figura de hombre con cabeza de carnero, llevando la corona blanca del alto Egipto con un cayado y un Ankh. Como modelador, se creía que era el dios alfarero que modelaba un huevo de donde surgía el sol y de allí modelaba los seres humanos dotándoles del "Ka" ó sea, el espíritu vital. Se pensaba que como maestro alfarero modelaba a los niños con arcilla y luego los implantaba como una simiente en el vientre de la madre.

Jnum era una combinación de los poderes de RA el sol, SHU el aire, GEB la tierra, OSIRIS el mundo subterráneo.

Satet era la esposa de Jnum y madre de Anuket. Era la diosa del amor y de las inundaciones. Se le representaba con la figura de una mujer con una corona blanca y dos cuernos. Llevaba en las manos un cetro.

Anuket era la diosa del agua, de las cataratas y de la lujuria o placeres desenfrenados. Se le representaba con la figura de una mujer con una corona cilíndrica de plumas sobre la cabeza

- El dios creador de esta cosmogonía es **JNUM-RA**

Resumen Cosmogonias

Cosmogonia	Panteón Dioses	Referencia	Dios Creador	Dioses Principales
Heliópolis Ciudad del Sol Bajo Egipto	Eneada: 9 / 10 dioses	III / IV dinastía 2780 – 2300 aC Ciudad de ON ó ANNU	RA ATON	Shu Tefnut Geb Nut Osiris Isis Seth Neftis Horus
Hermópolis Ciudad "8" Medio Egipto	Ogdoada 8 dioses	Ciudad JNUM	TOTH	Num Naumet Huk Hauket Kuk Kautet Amón Amaunet
Menfis Antigua Capital de Egipto	Triada 3 dioses	V dinastia Ciudad Hikaptah	PTAH RA	Sekhmet Nefertum
Tebas Alto Egipto	Triada 3 dioses	2133-1780 aC Ciudad Waset (actual Luxor)	AMON RA	Mut Jonsu
Elefantina Isla	Triada 3 dioses	Isla Elefantina	JNUM RA	Satet Anuket

3.4 LA TEOGONIA DE LA MITOLOGIA EGIPCIA

Los egipcios tenían centenares de dioses, algunos con veneración local y otros de ámbito nacional. Esta multiplicidad de deidades era debido a la historia de Egipto en que para unificar el país hubo que absorber numerosos cultos locales, muchos de ellos nacidos de la adoración de primitivos tótems. Asimismo, esta multiplicidad de dioses estaba determinado por las creencias propias de las "dos tierras: Alto y Bajo Egipto" que identificaban a un país fértil rodeado por el Nilo y una zona desértica. Algunos dioses adoptaban la forma de animales como vacas, toros, leones, monos, cocodrilos, etc, ó de fuerzas naturales cósmicas como el Sol, la Luna, las Estrellas, el Cielo. Algunos de estos cultos se combinaron entre sí tratando de formar familias de dioses.

La postura religiosa de los sacerdotes egipcios trató de unificar el panteón con dioses de ámbito nacional con dioses locales. Dentro de estos se mencionan: **Ra Atón** (dios sol de Heliópolis); **Ptah** (dios sol de Menfis); **Amón** (dios sol de Tebas que se convirtió en el más poderoso de todos los dioses de Egipto). **Toth** (dios sol de Hermópolis); **Jnum** (dios sol de Elefantina); **Hathor** (la diosa vaca protectora de las mujeres)

Las divinidades solían tener particularidades propias para los habitantes de Heliópolis, Hermópolis, Tebas, Menfis o Elefantina. No obstante esta diferenciación local, existían principios básicos comunes a las diferentes cosmogonías con ligeros matices en relación con la creación del universo y de las divinidades primigenias, que en alguna forma permitían una cierta estructura del Panteón Egipcio, aunque no tan bien definida como la del Panteón Griego.

Para nuestro propósito, estructuramos las deidades egipcias en cuatro categorías: Dioses Primigenios; Dioses Creadores; Dioses Superiores, y Otros Dioses.

DIOSES PRIMIGENIOS

Los dioses primigenios fueron los responsables de la creación y ordenación del universo en contraposición al desorden existente (caos), proporcionando el equilibrio y la armonía necesaria para luchar por el bien (Ra Atón, Osiris) en contra del mal (Apofis, Seth). Como dioses primigenios consideraremos a Nun, el Demiurgo, RA y MAAT.

Nun Océano Primordial

En el principio, solamente existía materia informe como un profundo abismo acuoso que era el Caos o desorden inicial, llamado **Nun.**

El Nun (el "Océano Primordial") - - es el principio común de las cosas - - , era una sustancia acuosa, abstracta, inerte, sin límites, rodeado de una absoluta oscuridad. Considerado como una divinidad primigenia, a veces se le representaba con forma humana con cabeza de rana coronado con dos altas plumas. Era "lo que no existía".

Demiurgo

El Demiurgo surge del Nun como espíritu impulsor de la creación, como genio creador y ordenador del universo que al darse cuenta del desorden inicial, inventó la palabra, la idea, y la expresión. El Demiurgo comienza a hablar con el Nun para iniciar la creación (crea la palabra). El Demiurgo origina el SOL llamado RA, que con el principio del equilibrio cósmico representado por MAAT comienzan a ordenar y darle equilibrio y armonía a los elementos del universo.

R A. Dios Primigenio Creador. Dios Sol

El Gran Dios RA cuya autoridad y poder era ilimitado tenía dos vertientes. Por una parte era el *Dios Creador del Universo* - - bajo el estímulo del Demiurgo - - que dio origen a la palabra (para dialogar con NUN) y creó a los dioses, a los hombres y a todas las cosas que existen. Por otra parte, era el *principal Dios Solar* que lucha por preservar el Bien contra las fuerzas del Mal y que coexiste con otros dioses y con seres humanos.

RA era el dios Sol. Emerge del NUN creándose a sí mismo mediante sus secreciones humanas como sudor o saliva y a través de su conciencia. Representa la energía, el origen de la vida y la fuerza del Sol ([140]). RA disponía de un amplio culto en todo Egipto especialmente en Heliópolis, siendo su esencia asimilada por otras divinidades que pasaron a adoptar el nombre RA (Atón-RA, Amón-RA, etc). Ra fue venerado durante miles de años como dios benefactor.

Ra al encontrarse solo en el océano primordial (Nun), se apoyó en una colina y desde allí se originaron a partir del sudor del dios, todos los dioses y, a partir de sus lágrimas se originaron los seres humanos.

El dios RA representa una totalidad masculina y femenina. Según el mito, como RA se encontraba solo en la tierra primordial, tomó su falo en la mano y produjo semen que lo colocó en su boca y escupió a la primera pareja divina: Shu (dios del aire) y Tefnut (diosa de la humedad) ([141]).

Ra tenía el poder de hacer lo que quisiera, incluso cambiar de forma. Lo que él nombraba, con su palabra se hacía realidad. Era tan importante el poder del nombre, que guardaba en buen secreto su propio nombre para que nadie pudiera utilizarlo.

---

140 Rosa Thode. El Panteón Egipcio. Egiptología.Org.

141 Mitología del Mundo. Roy Willis. Editorial Blume, Barceloa 2011.

- Con este poder, Ra se dispuso crear el Sol diciendo: al amanecer me llamo *Kephera ó Jepri* - - escarabajo que empuja una bola de estiércol en forma comparable al sol - - simbolizando la regeneración y transformación; Al medio día me llamo *RA ó Herakhty* (horizonte) y se le representa como una figura humana con cabeza de halcón y sobre ella un disco solar; Al atardecer me llamo *Aton* (de forma humana con doble corona). Posteriormente quiso regalar a Egipto el río y nombró a *Hapi* con lo cual el Nilo comenzó a fluir por todo el territorio.

Ra durante el día cruzaba el cielo (Nut) saliendo por el Este con su barca solar (mandyet) y ocultándose por el Oeste durante la noche. Cruzaba el inframundo (Duat) con su otra barca (mesketet). Cada noche, cuando cruzaba el duat, RA se acompañaba en su viaje diario por dioses poderosos y justos - - entre los que siempre estaban Shu, Maat, Thoth y Horus - - que lo protegían en su lucha contra las fuerzas del mal. Durante la noche, las fuerzas del mal identificadas como "Sebau" eran un grupo de demonios encabezados por la serpiente Apofis que atacaba con niebla, eclipses, y otros fenómenos dirigidos a mantener la oscuridad para hacer naufragar la barca de RA. RA se defendía enviando dardos, rayos y escorpiones que atacaban a la serpiente. De esa lucha de cada noche, RA salía vencedor y Apofis quedaba herida aunque siempre se restablecía para la lucha de la noche siguiente. De las heridas de Apofis, el cielo se teñía de un resplandor rosado que era la señal de la victoria de RA sobre los poderes de la oscuridad.

Con el pasar de los años RA se fue cansando de su rutina diaria de atravesar el cielo y la Duat (inframundo) por lo que hablando con NUN, éste le dijo que debería tener ayuda para su trabajo pidiendo a NUT (cielo) que lo apoyara, pero las obligaciones de RA seguían siendo las mismas, por lo cual NUN le dijo a RA que trajera a MAAT y la besara para obtener una vida renovada y llena de vitalidad. Así mismo se eligió a Thoth como ayudante de RA.

La diosa ISIS (hija de Geb y Nut) sabía del enorme poder de RA y también se daba cuenta de que la fortaleza del Gran Dios iba disminuyendo por lo cual quiso saber el elemento principal que otorgaba el enorme poder a RA. Este elemento estaba en el nombre secreto de RA que ISIS trató de averiguar y que fue motivo de un mito especial.

- **RA** es representado con la figura de un *hombre con cabeza de halcón* y sobre su cabeza lleva el disco solar rodeado por una cobra. Lleva un cayado en una mano y un Ankh ([142]) en la otra mano.

142 El ANKH es el símbolo de la vida. Se utilizaba en los rituales de purificación del agua.

- En algunas localidades y/o momentos, RA fue denominado ATON-RA que era el nombre de RA cuando se encontraba al atardecer de su viaje por el cielo y por la duat (inframundo).

Shu y Tefnut quisieron explorar el oscuro océano (Nun) y se perdieron, pero RA envió en su búsqueda a su ojo divino, la diosa hija del sol (Maat) ([143]). La diosa regresó con Shu y Tefnut, provocando la salida de lágrimas de RA. **De dichas lágrimas se originaron los primeros seres humanos**. Según otras versiones, Shu se origina a partir de la pronunciación de la palabra aire que se hace realidad como viento, y Tefnut nace de la pronunciación de la palabra húmedo.

En el Libro de los Muertos (cita de Robert A. Armour. Dioses y Mitos. Página 29) se describe parte del Himno a RA:

> Tu asciendes, resplandeces y eres coronado Rey de los Dioses,
> Tu eres el señor del Cielo,
> Tu eres el señor de la Tierra;
> Tu eres el creador de aquello que habita en las alturas y de aquello que habita en las profundidades.
> Tu eres el único que llegó a existir en los comienzos,
> Tu creaste la tierra, tu modelaste al Hombre,
> Tu formaste las aguas abismales del cielo,
> Tu diste forma a Hapi. Tu creaste las aguas abismales,
> Tu concediste la vida a todo lo que existe

A RA se le consideraba como "El Perfecto", o "El que existe por sí mismo". En otras localidades de Egipto se le identificó con otros nombres que corresponden a la misma deidad (dios sol) mencionando:

- *Amón-Ra*, es la divinidad del sol venerada en Hermópolis y en Tebas (Ogdóada de Hermópolis), considerándolo como el dios de la fertilidad del Alto Egipcio, conservando su mismo origen con algunos matices (se origina del Nun fertilizando el "huevo cósmico" de donde surgió la vida). Su nombre significa "lo que está escondido". Se le representa de varias formas: un hombre con barba con cabeza de rana o de serpiente, que lleva en su cabeza dos plumas largas, con una túnica, pulseras y un collar.

- *Junum* es la divinidad del sol venerada en la Isla Elefantina (Triada Elefantina), encarnando el poder vivificador de las inundaciones del Nilo. Se le represen-

143 Se considera probablemente a MAAT la hija de RA .

taba con la figura humana con cabeza de carnero. Modelaba a los dioses, hombres y animales con barro en su alfarería.

- *Ptah* es la divinidad del sol venerada en Menfis (Triada de Menfis). Era el dios de las artes y daba forma a los dioses con metales preciosos.

MAAT El Orden Cósmico

MAAT es la diosa que representa el Orden, la Armonía, el Equilibrio, la Verdad y la Justicia. Maat ascendió con RA de las aguas primordiales en el momento de la creación. Maat era una diosa etérea y abstracta que representa cualidades divinas y humanas que son necesarias para poder llevar una vida satisfactoria y para poder acceder al "más allá".

Maat era el principio del equilibrio universal que es necesario conservar. Esta creencia constituye un elemento clave de la cultura egipcia que otorga sentido a su carácter dualista. Ra, el dios sol, descendía cada noche al duat, y tras recorrerlo aparecía de nuevo en el cielo al amanecer del día siguiente. Para conservar ese ciclo diario y que el mundo no se detuviera, RA debía enfrentarse con éxito a Apofis la serpiente como símbolo del mal. Para simbolizar el triunfo de RA sobre Apofis (el Bien sobre el Mal), los egipcios representaban el principio del MAAT encarnado en una diosa que ayuda a RA en su lucha ([144]).

Maat era la fuerza benefactora de la que se nutrían los dioses. Los sacerdotes presentaban diariamente ofrendas y rituales de magia con el fin de garantizar su preponderancia, pues de ello dependía la conservación del orden armonioso y justo del mundo. Maat estaba estrechamente ligada a la figura del faraón en los aspectos morales y religiosos. Cuando había bonanza significaba que el faraón había hecho bien las cosas. Cuando había crisis significaba la derrota de Maat por las fuerzas malignas por culpa del faraón.

Maat era la clave del proceder ético de los humanos mientras vivían, así como de la actitud divina en el juicio de las almas después de la muerte. En el mundo subterráneo, Maat desempeñó un importante papel ya que siempre estaba presente en el Juicio de Osiris para garantizar la imparcialidad del juicio.

- A Maat se le representa como una *mujer llevando sobre su cabeza una pluma de avestruz* y a veces como una mujer alada. En una mano lleva un Cetro y en la otra suele llevar el Ankh (símbolo de Vida).

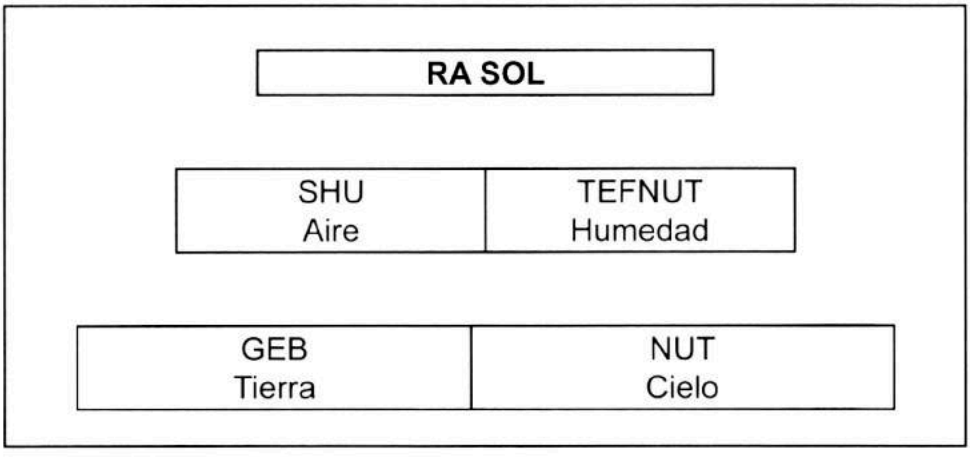
144 Ildefonso Robledo Casanova. El hombre y el orden del mundo en el Antiguo Egipto. Historia 16. Abril 2004.

DIOSES CREADORES

Los principales Dioses Creadores son considerados "dioses solares" ya que sus acciones y fundamentos giran alrededor del dios sol (RA) como ente primigenio creador de la vida. Eran cuatro los dioses creadores: Shu, Tefnut, Geb y Nut.

Shu con Tefnut engendraron a GEB (tierra) y Nut (cielo). Geb y Nut engendran a Osiris, Isis, Seth y Neftis.

Dioses Creadores



S H U . Aire. Luz. Viento.

Shu era el dios del Aire, de la Luz y del Viento del Norte (del mediterráneo). Señor del espacio entre Nut y Geb. Era hijo de RA. Esposo de su hermana gemela Tefnut. Padre de Geb y de Nut. Fue el primer elemento masculino de la primera pareja creada por RA.

Shu era el dios responsable de los fenómenos atmosféricos no violentos como los rayos solares que llegan de RA. Su principal función consiste en mantener separados a Tierra (Geb) y Cielo (Nut) para evitar el caos del universo. Shu fue enviado por RA a separar a sus hijos (Geb y Nut) para que quedara espacio entre tierra y cielo donde pudieran vivir los seres humanos y los animales.

SHU era el capitán de la tripulación de la barca de RA, el más fuerte y el más vigoroso del grupo divino que acompañaba a RA.

En los textos de los sarcófagos (cita de Robert A. Armour. Dioses y Mitos. Página 35) SHU se describe a sí mismo como:

> Yo soy SHU, al que RA creó el día que él mismo emergió.
> El no me concibió en un vientre ni me formó en un huevo.
> No fui concebido por ninguna forma de concepción.
> Mi padre RA me escupió con la saliva de su boca, a mí y a mi hermana.
> Yo soy SHU, Padre de los Dioses, el que estaba cuando RA envió a su único Ojo a buscarnos a mi y a mi hermana Tefnut.
> Yo soy el que convierte la oscuridad en luz.

SHU dispone del primer "ojo de RA" que corresponde al control de la visión de lo que pasaba en las horas diurnas. Por ello se le asocia con el sol.

- A SHU se le representaba como un *hombre con una pluma de avestruz* en la cabeza y un cetro. A veces sosteniendo el mundo en sus manos.

TEFNUT. Humedad

Tefnut era la diosa de la Humedad. Nace de la saliva de RA. Esposa de su hermano gemelo Shu. Madre de Geb y de Nut. Fue el primer elemento femenino de la pareja de dioses creados por RA.

Tefnut dispone del segundo "ojo de RA" que corresponde al control de la visión de lo que pasaba en las horas nocturnas. Por ello se asocia con la luna.

Por diferencias con el "ojo solar de Shu", Tefnut abandonó Heliópolis habiendo vivido en el desierto de Nubia adoptando la forma de una leona furiosa que aterrorizaba a la gente. Shu y Thoth fueron en su búsqueda y la convencieron para regresar a Egipto volviendo a tener el carácter apacible.

Se le representa como una mujer con cabeza de leona y con el disco lunar y solar sobre su cabeza.

G E B (Tierra)

GEB era un dios creador (hijo de Shu y Tefnut). Geb era hermano y esposo de Nut. Sus hijos fueron: Osiris, Isis, Neftitis, Seth y Horus.

La creación de GEB se realiza en un momento en que RA se encontraba muy aburrido y se dijo a sí mismo: "si la tierra estuviera viva podría consolar mi corazón".

Así se creó la tierra para hacer más interesante la vida de RA y que tuviera un lugar donde descansar cuando estuviese cansado.

GEB es el Príncipe de los Dioses. Es el principio de la vida sobre la tierra. Con su esposa NUT produjo el huevo que dio origen al mundo.
Al ser el dios de la tierra, era responsable de su superficie haciendo que los árboles y plantas establecieran sus raíces en el suelo. Bajo la tierra GEB era responsable de los cuerpos que se enterraban en las tumbas.

Gran parte de la fama de GEB se debe a los hijos que concibió con NUT, porque sus descendientes se convirtieron en la siguiente generación de poderosos dioses (Osiris, Isis, Seth, Neftitys, y Horus). Durante el conflicto entre su hijo Seth y su nieto Horus, GEB decidió que el Alto Egipto le pertenecía a Seth y el Bajo Egipto a Horus.

Se le representa como un *hombre de piel verde, coronado con una oca en la cabeza.*

N U T (Cielo)

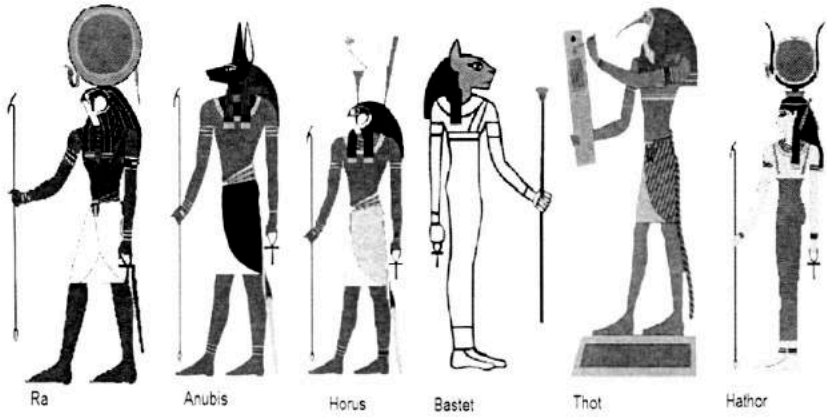
NUT era la Diosa del Cielo. Hija de Shu y Tefnut. Esposa de su hermano Geb. Madre de Osiris, Isis, Neftitis y Seth. Personifica el Cielo y las estrellas (sus hijos).

NUT vivía en una higuera y sus ramas eran el refugio de las almas cansadas. Protegía a los muertos. Tenía la capacidad de darles alimentos y de hacerlos reencarnar.

Se creía que NUT cada mañana devoraba a sus hijos (las estrellas) para que volvieran a aparecer con el inicio de la noche.

Se le representaba como una mujer desnuda, bella y atractiva, con su cuerpo arqueado formando la bóveda celeste llena de estrellas.

Dioses Egipcios



DIOSES SUPERIORES

Los principales dioses superiores son doce que constituyen el "ciclo osiriano" de la teogonía egipcia: los cuatro hijos de Geb y Nut (Osiris, Isis, Seth y Neftitis); a los que agregamos a Horus (hijo de Isis), Thoth (hijo de RA), Anubis (hijo de Neftis). Hathor (hija de RA), Serket (hija de RA), Sekhmet (hija de RA), Bast (hija de Atón-RA) y Hapi (el Nilo creado por RA).

Los gemelos (Osiris e Isis) se enamoraron en el vientre materno de Nut, y el otro par de gemelos (Seth y Neftitis) se odiaron desde antes de nacer.

GEB Tierra	NUT Cielo		
Osiris	**Isis**	**Seth**	**Neftitis**
Horus	Thoth	Anubis	Hathor
Serket	Sekhmet	Bast	Hapi



OSIRIS. Dios de la Agricultura. Dios de la Resurrección.

Osiris era hijo primigenio de Geb y de Nut (tierra y cielo). Era hermano y esposo de Isis. Osiris fue el primer Rey y fundador de la Nación Egipcia.

- A Osiris se le representa con figura humana de color verde, con ropajes momiformes de color blanco, con cabeza de toro ó de ave, con barba, con los brazos cruzados, con el cetro y un látigo entre las manos y la corona sobre su cabeza. Aparece junto al pilar "djet".

Vivió al principio en la tierra reinando como Faraón Divino. En su reinado fue considerado como un sabio legislador que enseñó a trabajar la tierra, instituyó el culto a los dioses e inventó los instrumentos musicales para las ceremonias religiosas. Enseñó los cultos de adoración a los dioses. Su gobierno estuvo siempre amenazado por las fuerzas del mal en las que militaba su hermano Seth, que desde su nacimiento estuvo en contra de Osiris.

Osiris reinaba en el Antiguo Egipto con paz, armonía y sabiduría. El Nilo fertilizaba las tierras y las cosechas eran abundantes, disfrutando de una época de felicidad. Osiris salió de viaje para conocer otras civilizaciones dejando el reinado en manos de su esposa Isis, Seth, su envidioso hermano, se sintió ofendido puesto que creía que era él quien iba a ocupar el trono. Cuando regresó Osiris, Seth quiso vengarse y preparó una supuesta fiesta de bienvenida llevando un hermoso cofre con el cual desafiaba a los invitados diciendo que lo regalaría a quien entrase perfectamente en el cofre. Muchos invitados intentaron pero no lograron entrar en el cofre (estaba hecho con las medidas exactas de Osiris). Cuando Osiris intentó

entrar, lo hizo con gran facilidad y en ese momento, Seth lo cerró herméticamente y lo lanzó al Nilo.

Isis con amor y confianza, empezó a buscarlo por todo Egipto para recuperar el cuerpo de su esposo, hasta que encontró el cofre con el cuerpo de Osiris. En un descuido, Seth robó el cuerpo y lo cortó en catorce trozos que esparció por todo Egipto. Su esposa Isis recuperó todos los miembros de su cuerpo excepto el viril que había sido ingerido por el pez oxirrinco. Con la ayuda de Neftitis y de Anubis, lo embalsamó y posteriormente Isis con su poderosa magia y con la ayuda de Thoth logró insuflarle vida temporal al cadáver momificado de Osiris con lo cual, Isis pudo quedar embarazada de su único hijo, Horus, quien vengó la muerte de su padre Osiris desterrando a Seth al desierto.

- Con la resurrección de Osiris se establece el triunfo del bien sobre el mal.

Osiris poseía la capacidad de morir y resucitar, asegurando la inmortalidad de él y sus descendientes. A Osiris se le considera como un símbolo del Nilo, que crece y decrece todos los años, así como de la luz solar que desaparece cada tarde y vuelve con el alba.

Osiris es responsable de juzgar a los muertos en la Duat, donde está acompañado de 42 dioses jueces (uno por cada provincia ó Nomo) que dictaminaban lo que acaecería al difunto (Mito del Juicio de Osiris).

Como dios del mundo subterráneo, Osiris era el encargado de recibir los informes de los demás dioses sobre las almas de las personas a medida que avanzaban por los peligros del mundo inferior hasta alcanzar el juicio final (que él presidía como Juicio de Osiris) que iba a determinar el destino del alma del difunto. Normalmente era ayudado por Anubis, Horus, Thoth, Isis y Neftitys.

Osiris se mantuvo vivo durante muchos siglos durante los cuales, los ritos y creencias se cambiaban. Originalmente era un dios agrícola y posteriormente se le considera un dios de los muertos. Su mayor culto estaba en Abidos.

I S I S. La Reina y Madre de los Dioses. La Gran Maga.

ISIS era hija de Geb y de Nut. Hermana y esposa de Osiris. Con Osiris había engendrado a Horus. Fue admirada por su amor a su esposo y a su hijo (esposa y madre ejemplar).

A la muerte de su esposo Osiris a mano de Seth, Isis realizó una larga búsqueda del cadáver de Osiris habiéndolo rescatado y con su magia logró resucitarlo el

tiempo suficiente para quedar embarazada. Isis se ocultó en las marismas del Nilo para evitar que Seth matara a su hijo Horus que se crió protegido por varias deidades entre ellas Serket, la diosa escorpión protectora de la magia. Horus se mantuvo oculto hasta que tuvo edad para vengarse de Seth por la muerte de su padre Osiris.

- A Isis se le representaba con figura humana, llevando en su cabeza un trono con el disco solar y con los cuernos de Hathor. Provista del cayado, llevando un Ankh y un amuleto conocido como el "nudo mágico de Isis" ó "tat".

S E T H. Dios de la Maldad

Seth era hijo de Geb y de Nut (hermano de Osiris, de Isis y de Neftitis). Casado con Neftitis. Amigo de los muertos. Era un espíritu del mal cuya naturaleza violenta se presentó antes de nacer. Según algunas versiones, Seth era el padre de Anubis.

Seth era una deidad de la fuerza bruta, de lo tumultuoso, señor de lo que "no es bueno", de las tinieblas, de la sequía y del desierto (el desierto era entendido como un lugar de muerte). Se asocia a Seth con Apofis como los principales demonios del mal que tratan de derrocar al bien (la barca de RA cuando pasa por la Duat), utilizando como armas, todos los fenómenos naturales que intentan ocultar el sol (nubes, lluvia, niebla, oscuridad).

Geb otorgó a Osiris la tierra fértil de Egipto y a Seth le entregó el desierto. Por ese motivo, Seth inició una lucha contra su hermano Osiris que representaba la lucha entre el bien y el mal, entre la tierra fértil y el desierto. Logró asesinar a Osiris a quien despedazó en catorce trozos.

Horus (hijo de Osiris y de Isis) se enfrentó a Seth para vengar la muerte de su padre y para mantener la herencia de Osiris. Fue una larga lucha entre los partidarios de Seth, y los partidarios de Horus. La lucha la ganó Horus y terminó con el destierro de Seth en el desierto.

- A Seth se le representa con la figura de un ser humano con cabeza de animal no identificado y una amplia peluca. De color rojo por el desierto. Sus animales preferidos eran el cerdo, el asno, el cocodrilo, la serpiente y el pez. Se le compara con Tifón (el monstruo de la mitología griega).

N E F T I T I S. Señora de la Casa

Nephtytis era la "señora del castillo" o del Cielo. Hija de Geb y Nut; hermana de Osiris, Isis y de Seth (su esposo). Madre de Anubis (con Osiris ó Seth como padre). La mayor parte de las acciones que Nefitytis realizó estaban relacionadas con su hermana Isis. Ayudó a Isis a buscar el cadáver de Osiris y a embalsamarlo (diosa funeraria y mágica).

Al principio de la creación del mundo, Neftitis en compañía de su esposo Seth sembraba caos y destrucción (al contrario de sus hermanos Osiris e Isis que civilizaban el mundo e inculcaban la paz). Habitaba en las regiones hostiles como el desierto.

Nefitytis tenía la responsabilidad de proteger los órganos del muerto y junto a Isis protegía los "vasos canopos" que eran los recipientes donde se guardaban los órganos del difunto.

- A Nefitytis se le representaba como una mujer arrodillada en adoración del disco solar, junto al féretro de su hermano Osiris ayudándole a renacer de la muerte.

H O R U S. Dios Sol Hombre Halcón

Horus era hijo de Osiris y de Isis (en algunas versiones se menciona como hijo de GEB y NUT determinando la diferenciación de los "dos Horus: el Joven hijo de Isis y Osiris y ligado a la cosmogonía heliopolitana con la adoración de RA, y Horus el Mayor hijo de Geb y Nut"). Forma el último miembro de la triada osírica. Tuvo tres hijos (Amset, Duamutef y Jbensenuf)

- Yo soy Horus, el halcón que está sobre la mansión de aquel cuyo nombre está oculto. Mi vuelo elevado ha alcanzado el horizonte. Yo he sobrepasado a los dioses del cielo. Yo he hecho mi posición más prominente que la de los primigenios. Mi lugar está alejado de Seth, el enemigo de mi padre Osiris. Yo soy Horus nacido de Isis cuya protección comenzó dentro del huevo. " Texto de los Sarcófagos ".

Horus es un dios solar por lo que se responsabiliza de la defensa de la barca de RA en su lucha contra la serpiente Apep (Apofis). Protege a Osiris en el inframundo (duat) y durante el juicio de Osiris es el mediador entre el difunto y Osiris.

La doctrina egipcia refería que el símbolo mitológico más representativo era el "**Ojo**". En el comienzo de la creación, RA el gran dios primigenio y creador tenía

primeramente un "Ojo" en el lado derecho que representaba la visión diruna (el sol y que correspondía a Shu). Posteriormente RA para calmar a su hija Tefnut, se creó el segundo "ojo" que era el del lado izquierdo y que representaba a la luna (visión nocturna). Posteriormente los "ojos de RA" pasaron a Horus

Horus se enfrentó a Seth y en las distintas luchas ambos dioses sufrieron pérdidas vitales. Horus perdió su ojo izquierdo (la luna), que gracias a Thoth (dios lunar) el ojo de Horus fue sustituido por el **Udyat** para que Horus recuperara la visión. Este ojo (Udyat) era especial y estaba dotado de cualidades mágicas.

- El Udyat era un símbolo de estabilidad cósmico estatal, encarnaba el orden y el estado perfecto. El Udyat (Ojo de Horus) fue utilizado por primera vez como amuleto mágico cuando Horus lo empleó para devolver la vida a Osiris.

- Como talismán, el Udyat potenciaba la vista, protegía las enfermedades oculares, protegía a los difuntos, simbolizaba la salud, la prosperidad, la indestructibilidad del cuerpo y la capacidad de renacer.

El faraón era la manifestación de Horus en la tierra, aunque al morir se convertía en Osiris y pasaba a formar parte del dios creador RA. Horus fue el salvador de Egipto restaurando la vitalidad del rey y renovando la tierra. Fue el dominador de las luchas constantes entre las fuerzas del Bien y las fuerzas del Mal.

- A Horus se le representa con figura de hombre con cabeza de halcón, con la doble corona (alto y bajo Egipto), con un disco solar con alas de halcón desplegadas

T H O T H . Dios Lunar de la Sabiduría

Thoth (también conocido como Dyehuty) era hijo de Ra de quien era su asistente. Ra concedió a Thoth la luna.

- Yo soy Tohth, el hijo mayor de RA, que Atón ha modelado y creado por Khepri. Yo descendí a la tierra con los secretos del "que pertenece al horizonte".

Thoth era el dios de la sabiduría, de la escritura, la música y símbolo de la luna. Dios Lunar, medidor del tiempo, estableció el primer calendario, creó los cinco días epagómenos para que pudieran nacer Osiris y sus hermanos. Era el escribano sagrado (secretario de los dioses), documenta los hechos en la "Sala de las dos verdades". Es el registrador y juez. En el panteón asiste a la "psicostasis" que era el pesaje de las almas en una balanza regulada por Maat. Su principal culto se encontraba en Hermópolis.

Fue el inventor de la aritmética, la astronomía, la escritura y fue patrón de los escribas, de las artes y las ciencias, especialmente de la medicina. Era conocedor de las formulas mágicas a las cuales no se podían resistir los dioses. Fue muy venerado en Hermópolis ([145]). Thoth era un gran mediador en los conflictos de las deidades (apoyó a Horus frente a Seth); ayudó a Isis en la resurrección de Osiris y colaboró con Osiris en el duat para los juicios de los muertos.

En relación con el mundo inferior, Thoth tenía asignada la función de transportar al muerto a través del tortuoso camino y al llegar a la duat, se convertía en defensor del rey muerto. Thoth tenía también la función de ser el mensajero de los dioses. Fue considerado como el autor del Libro de los Muertos, o al menos de una parte de dicho libro identificado como el Libro de Thoth:

- Thoth escribió el libro con sus propias manos y en él estaba contenido toda la magia del mundo. Si lees la primera página podrás encontrar al cielo, la tierra, el abismo, las montañas y el mar. Si lees la segunda página, aunque estés muerto, podrás regresar a la tierra con la apariencia que tuviste.

- Se le representa con una figura humana con cabeza de Ibys, con una pluma y la tablilla de escriba celestial. A veces aparece junto a un babuino.

A N U B I S. Dios de la Duat (el Inframundo).

Anubis era el "dios-chacal", guardián de las Necrópolis. Hijo de Neftitis con Osiris. Seth quiso asesinarlo pero Neftis lo entregó a Isis para su crianza y cuidado. Ayudó al embalsamiento del cadáver de Osiris.

Anubis estaba relacionado con la muerte y con la resurrección. También vigilaba junto a Horus, la balanza en la que se pesaban los corazones de los difuntos durante el Juicio de Osiris. Era el responsable de guiar el espíritu de los muertos al otro mundo (la duat). Similar a la función de Hermes en la mitología griega.

A la muerte de Osiris, RA pidió a Anubis que ayudara a Isis en la recomposición del cuerpo desmembrado. Anubis y Horus, con la magia de Thoth y de Isis fueron capaces de envolver el cuerpo con los ropajes de la momificación y restaurar su aspecto original.

- Se le representa con figura humana con cabeza de chacal o cánido de color negro, por el color de la putrefacción de los cuerpos

145 Wikipedia. Thoth & oldid.

H A T H O R. Diosa Madre y Nutricia. Diosa del Amor

Hathor era una diosa del amor, de la alegría, de la belleza y de las artes musicales (se le compara con Afrodita de la mitología griega). Era considerada como hija del dios sol RA y de NUT. Esposa de Horus (su nombre significa "el templo o morada de Horus). A veces se le identifica con el "ojo de RA".

Alimenta y da vida al árbol celestial. Acoge y protege a los difuntos.

Se le representa con figura de mujer con cabeza de vaca con un disco solar como peinado.

S E R K E T. Diosa protectora de la Magia

Serket era hija de RA (símbolo del calor del sol y del amor conyugal) y a veces fue representada como esposa de Horus.

Era una diosa benéfica que protegía el sarcófago del faraón. Protegía de las picaduras de escorpiones y de serpientes, motivo por el cual se le llamaba "la que posibilita la respiración del recién nacido" y/o la "que posibilita la respiración del difunto".

A Serket se le representa con figura humana con un escorpión en su cabeza

S E K M E T. Diosa de la Guerra

Sekhmet / Sejmet "la más poderosa", "la terrible" , la "Gran Dama" era el símbolo de la fuerza y del poder. Era hija del dios sol RA. Casada con Ptah con quien tuvo un hijo: Nefertum. Era lo opuesto a Bastet.

- Yo soy el fiero calor del fuego entre Osiris y su enemigo. Yo mantengo alejado de él a sus enemigos, alejo a sus enemigos de su casa.

Personifica las cualidades maléficas de los rayos solares. Su ira era terrible, otorgaba a sus adoradores el dominio sobre sus enemigos y el vigor y energía para vencer la debilidad y la enfermedad. En algunos casos fue relacionada con la diosa Bastet, siendo Sekhmet la forma encolerizada de Bastet, que se transformaba en gata cuando se apaciguaba como leona. En textos antiguos se identificaba con el "ojo de RA" por que representaba al dios cuando actuaba contra sus enemigos, siendo vengativo y fiero, el tradicional "ojo maligno".

- Se le representa como una mujer con cabeza de leona, con melena coronada con el disco solar, con Uracus (la serpiente protectora), vestida de rojo y llevando una flor de loto o papiro.

B A S T E T. Diosa del Hogar y Felicidad

Bast ó Bastet era la deidad protectora del hogar simbolizando la alegría de vivir a través de la armonía y felicidad. Era lo opuesto a Sekhmet. Personifica los beneficios de los cálidos rayos del sol. Encarnaba los aspectos pacíficos de diosas peligrosas como Sekhmet. Era el Ojo de Atón lo cual le asociaba a la luna. Protegía los nacimientos y a las embarazadas de las enfermedades y los malos espíritus.

- Se le representa como una mujer con cabeza de gato que siempre lleva un sistro (instrumento musical) debido a que le agradaba que los humanos bailaran y tocaran música en su honor.

H A P I. El Dios Nilo

Hapi es el nombre del dios asociado al río Nilo que poseía realidad física y mitológica. Era un generador de riqueza a través de sus inundaciones y del limo que fertilizaba sus riberas. Fue una deidad venerada especialmente en Elefantina y con muchos templos alrededor del río. Era una deidad con poderes tanto masculinos como femeninos. Como dios del Norte del Nilo está coronado con plantas de papiros y como dios del Sur del Nilo está coronado con plantas de loto ([146]).

Se le representaba como un hombre desnudo, de piel verde o azul, barbudo, con barriga y con pechos caídos de mujer. Lleva en su cabeza una planta de loto, con dos vasos que simbolizaban a los dos Nilos (blanco y azul).

146 Rosa Thode. Hapi. Egiptología.org.

OTRAS DIVINIDADES

Principales Dioses Egipcios

NOMBRE	ATRIBUTO
Amón	Dios Solar. Variante Tebana de RA. El Oculto. Representa a los vientos.
Anubis	Dios de los Muertos. Preside las momificaciones y necrópolis
Apofis	Dios del Mal. Serpiente enemiga de RA. Representa la parte oscura de la noche..
Atón	Nombre de RA al atardecer.
Bastet	Diosa felina del placer, de la felicidad, música, alegría. Patrona del Hogar
Bes	Dios de la música y la alegría. Protector de los partos y de la Fecundidad.
Cnum	Dios de las fuentes del Nilo
GEB	Dios de la Tierra. Hijo de Shu y Tefnut. Esposo de Nut.
Hapi	Dios del Nilo. Dios de la fertilidad
Hathor	Diosa Madre. Diosa de la Alegría, fiestas, del Amor. Diosa Vaca. Esposa de Horus
Horus el Mayor	Quinto hijo de Geb y Nut. Timonel de la barca de RA.
HORUS el Joven	Dios sol con cabeza de halcón. Hijo de Osiris e Isis. Señor del Cielo. Protector de Egipto.
ISIS	Diosa Madre. Hija de Geb y Nut. Esposa de su hermano Osiris. Diosa de la Magia
Jepri	Nombre de RA al amanecer. Hombre y Escarabajo. Simboliza la resurrección.
Jnum	Dios alfarero. Creador de los hombres a partir de arcilla.
Jonsu	Dios Lunar. Asociado con Thoth como mensajero de los dioses.
Maat	Diosa de la verdad, orden, justicia, equilibrio político y social.
Mut	Gran Madre. Esposa de Amón. Diosa protectora identificada con Maat
Nefitys	Hija de Geb hy N ut. Hermana de Osiris, Isis, Seth. Esposa de Seth. Opuesto de Isis
NUN	Dios Primigenio. Representa el Océano primordial.
NUT	Madre de los Dioses. Representa el Cielo. Esposa de Geb.Hija de Shu y Tefnut
OSIRIS	Dios de la Resurrección y la Muerte. Esposo de Isis. Dios de la Fertilidad y la Cerveza.
PTAH	Dios Creador de Menfis. Patrón de los Artesanos. Señor de la Verdad
R A	Principal Dios Creador del Universo. Principal Dios Solar.
Sekhmet	Diosa de la Guerra. Cabeza de leona. Esposa y hermana de Ptah.
Serketh	Diosa Escorpión. Guardiana de los Vasos Canopos.
SETH	Dios del Mal y la Violencia. Enemigo de su hermano Osiris. Hijo de Geb y Nut
SHU	Dios del Aire y del Viento. Hijo de RA. Ocupa el espacio entre Nut y Geb
Sobek	Dios cocodrilo del Alto Egipto
Tefnut	Diosa de la Humedad. Hija de RA. Hermana de SHU
Thoth	Dios Sabiduría, Medicina y Ciencias. Dios Lunar. Mensajero de RA

Además de los dioses descritos existieron otros como:

Dios	Atributos
Amon/ Amaunet	Personifica lo Oculto. (Ogóada)
Huk / Hauket	Personifica el Espacio Infinito (Ogóada)
Kuk/ Kautet	Personifica la Oscuridad (Ogóada)
Num / Naumet	Personifica el Agua (Ogdóada)
Satet	Personifica el Amor y la Inundación (Elefantina)
Anuket	Personfica el Agua, las cataratas y la lujuria (Elefantina)
Mut	Segunda esposa de Amon. Madre del Mundo (Tebas)
Nefertum	Emerge de una flor de Loto. Perfumes. (Menfis)
Taueret	Hija de Ra. Madre de Osiris y de Isis. Figura embarazada. Cabeza de hipopótamo. Cola de cocodrilo
Onuris/Inheret	Dios extranjero de la Caza. Reinaba en el desierto
Upuat	Dios Funerario del Duat. Abre los caminos.

3.5 LOS ANIMALES EN LA MITOLOGIA EGIPCIA

El culto a los animales constituye uno de los aspectos más específicos y diferenciados de la mitología egipcia. Se les reverenciaba por la creencia de que los animales eran seres intermediarios con lo sobre natural, ya que los consideraban como deidades que se transformaban cuando estaban en la tierra. Se creía que cuando los gigantes perseguían a los dioses griegos, éstos se refugiaron en Egipto y se transformaron en figuras de animales.

En el Antiguo Egipto, una deidad intangible era una concepción imposible, ya que consideraban que un dios por su misma condición divina debía manifestarse y funcionar dentro de un cuerpo real, ya fuera de hombre como los faraones, de animal o mezcla de ambos. En consecuencia, los animales se convirtieron en símbolos de los dioses y en la encarnación de sus atributos divinos y animales ([147]).

En la cultura egipcia algunos animales recibían un culto especial. En vida se les alimentaba y cuidaba y al morir eran embalsamados con honores. Era una religión fuertemente antropo zoomorfa. En efecto, el león, como el halcón, fue identificado con Ra y con Horus; la serpiente con Apofis; el gato con Bastet, el chacal con Onubis, etc.

A continuación presentamos los principales animales venerados en la mitología egipcia.

147 Carlos Cummings. Los Animales en la Mitología Egipcia. Nov. 2009.

APIS

El toro de Menfis era un toro negro con marcas blancas en su frente y sobre su lomo. Fue concebido cuando un rayo de luz cayó sobre una vaca. Se le consideró hijo del Sol y más tarde como la reencarnación de Osiris. Cuando moría lo embalsamaban y enterraban con honores y los sacerdotes buscaban un nuevo Apis. Cuando encontraban el nuevo becerro, lo festejaban y lo subían a una barca que recorría el Nilo hasta llegar a Menfis alimentándolo por cuarenta días y luego lo soltaban en el bosque.

JEPRI

Jepri el escarabajo arrastraba una bola de excremento del cual surgía la simiente de la cual nacía su cría. El escarabajo era símbolo del sol al amanecer. Daba vida y energía para todas las cosas.

BINEBDED

El cordero de Mendés. Los egipcios creían que el alma de Osiris se había corporizado en el cordero de Mendés y lo llamaban "alma de Ra". Era el dios de la fertilidad.

El ASNO

Si bien los asnos eran muy respetados por la ayuda a los campesinos, el asno que veneraban como deidad tenía pelaje rojizo. Estaba consagrado al dios Seth que fue el malvado asesino de Osiris.

EL COCODRILO

Simboliza las aguas del Nilo. Por surgir de las aguas representaba al dios Sobek. Al cocodrilo se le otorgaban atributos benévolos y malignos. Era amigo y enemigo de Osiris. Una versión cuenta que un cocodrilo llevó en su lomo a Osiris hasta tierra firme para salvarlo. Otra versión narra que Isis colocó a Horus en una pequeña arca hecha de juncos de papiros para protegerlo de los ataques de los cocodrilos.

Esta dualidad hace que en algunas regiones se le veneraba y en otras se le mataba. Sobek era benévolo con los muertos convirtiéndose en el guía por el duat.

EL HIPOPOTAMO

Era una deidad con atributos diferentes según fuera macho o hembra. El hipopótamo hembra era benévolo porque se le asociaba con la diosa Tauret protectora

de la maternidad. El hipopótamo macho era maligno por su agresividad con los navegantes y la destrucción de los cultivos.

EL HALCON

Simboliza la unión entre las fuerzas celestiales y las terrenales. A RA y a Horus se le representaba a menudo con un halcón.

EL LEON

Se le considera como el señor del desierto. Se le asocia con el sol por su fuerza desvastadora. Se le identificaba con los dioses solares (RA y Horus). Se le ubicaba en el delta y era alimentado por los sacerdotes que cantaban cuando los leones comían. Ramsés "II" se acompaña en las batallas de un león (totemismo).

EL MONO

Era el patrono de los Escribas por que se le asociaba a Thoth. Lo consideraban adorador del sol porque anunciaba cada mañana con sus aullidos.

EL PERRO

Era un animal doméstico, que aparecía despejando el camino del Faraón y a veces como amo de los cementerios. Se les tenía con gran honra.

EL GATO

Era considerado un protector de la familia. Creían que los gatos corporizaban a la diosa Bastet representando la serenidad femenina. Se les alimentaba con pan, pescado y leche. Si alguien mataba a un gato se le condenaba a la pena de muerte. Los gatos eran embalsamados en un cementerio dedicado a ellos.

LA RANA

Era el símbolo de los constantes cambios de la vida. A veces se le identificaba como patrona de los nacimientos.

EL FENIX

Era el más importante de las aves sagradas. Era una especie de garza con cresta de plumas doradas sobre su cabeza. Simbolizaba al dios Sol bajo los nombres de

Ra y Osiris. Era un ave fabulosa que se parece al pavo por su tamaño, con ojos rutilantes como estrellas. Cuando su muerte está próxima se construye un nido con maderas impregnadas de resina y gomas aromáticas. Se expone a los rayos del sol y se tiende en el nido esperando su muerte. Del tuétano de sus huesos nace un gusano que engendra otro Fénix joven y radiante, cuyo primer cuidado es tributar a su padre los honores de la sepultura. Este pájaro se deja ver cada cinco siglos especialmente en Heliópolis. Simboliza la castidad y resurrección.

EL BUITRE

Símbolo de benevolencia y protección. Al extender sus alas protegía los cambios del difunto faraón en el otro mundo.

EL IBIS

Es como el mono, patrono de los Escribas. Es un ave parecida a una cigüeña con cabeza negra. Tenía gran veneración por los servicios que prestaba combatiendo las orugas y langostas. Estaba asociado con Toth y la luna.

LOS PECES

Tienen atributos benéficos aliados del sol y maléficos aliados del caos.

LAS SERPIENTES

Tenían un culto especial. Se les representaban como diosas. La cobra decoraba la corona de los faraones y simbolizaba el poder de la monarquía.

3.6 PRINCIPALES MITOS EGIPCIOS

EL MITO DE LA CREACION

Este mito fue principalmente descrito en la cosmogonía Heliopolitana aún cuando en otras cosmogonías se mantienen los hechos básicos con ligeros matices diferenciales.

- En un principio no había luz, solo existía la oscuridad y una gran extensión de agua con el nombre de **Nun**. El NUN constituía el "Océano Primigenio" donde las aguas primordiales se encontraban en completo desorden (caos), pero como eran aguas inconscientes e inanimadas eran incapaces de actuar inde-

pendientemente. De las aguas primordiales del Nun brotó un huevo grande y brillante de cuyo interior surgió **Ra** creándose a sí mismo y estableciéndose en una colina en un momento en que no existía nada.

Hasta ese momento, RA había vivido en las aguas primordiales, desarrollándose en la oscuridad y englobando tanto los principios masculinos como femeninos. En un determinado instante, RA inventó la palabra, la idea y la expresión. Habló al NUN iniciándose el diálogo. RA se lamenta de que se encuentra solo y aburrido con lo cual por la intervención del Demiurgo, concibe la idea de la creación y decide tener su propia existencia física.

Una vez se había creado físicamente, tomó su falo y abrazó su sombra logrando masturbarse y obtener el orgasmo que depositó en su propia boca y luego escupió formándose sus dos hijos gemelos: SHU (dios del aire y de los vientos) y TEFNUT (diosa de la humedad).

En la oscuridad de las aguas primordiales (NUN) para darse forma física, RA se creó un "Ojo" que envió a buscar a sus hijos Shu y Tefnut. Al quedarse sin "ojo" RA se creó el segundo "ojo" motivo por el cual, el primer "ojo" se contrarió y RA tuvo que asignar funciones diferenciadas a los dos "ojos". El "ojo" derecho fue asignado al sol (visión diurna), y al "ojo" izquierdo se le asignó la luna (visión nocturna).

Después de crearse a sí mismo y a sus dos hijos (Shu y Tefnut), RA lloró y de sus lágrimas brotaron los seres humanos. Shu y Tefnut se unieron y de ellos nacieron GEB (tierra) y NUT (cielo).

- A partir de Geb y Nut nacieron una serie de dioses y diosas que serían los protagonistas de la teogonia egipcia (Osiris, Isis, Seth, Neftys).

RA tenía el poder de hacer lo que quisiera incluso cambiar de forma. Ra tenía un verdadero nombre - - donde residía su poder - - que guardaba en secreto y que nadie lo conocía para no perder su poderío. Lo que él nombraba adquiría forma y se volvía real. Ra se dispuso crear el sol diciendo: "al amanecer me llamo Kephera ó Jepri, al mediodía me llamo Ra, y al atardecer me llamo Atón". Entonces el sol apareció por primera vez iluminando la oscuridad, se elevó sobre el horizonte y al atardecer descendió para volver a ocultarse. Luego nombró a "Shu" y los vientos se congregaron y comenzaron a soplar apareciendo el aire.

Cuando **Ra** nombró a "Tefnut" la lluvia se hizo presente. Más tarde nombró a "Geb" y se formó la tierra, y para hacerle compañía nombró a la diosa "Nut" y el firmamento se arqueó sobre la tierra apareciendo el cielo estrellado. Luego nom-

bró a Hapi y se hizo el río Nilo y asi sucesivamente Ra fue nombrando y creando todas las cosas que existen sobre la tierra. Finalmente les dio nombres a los hombres y mujeres. **Ra podía asumir la forma que quisiera y se convirtió en el primer Faraón de Egipto**.

MITOS RELACIONADOS CON "RA"

El Viaje Diario de RA

RA (el SOL) iniciaba su trabajo cotidiano saliendo del NUN cada día por el este, utilizando la barca solar "Matet" acompañándose de poderosos dioses (Shu, Horus, Thot, Maat) que le ayudaban en su travesía por el aire y por el cielo. Durante esa travesía RA tomaba los nombres de Jepri cuando iniciaba la travesía y de RA cuando se encontraba al mediodía. Al llegar el atardecer cerca del oeste, RA tomaba el nombre de Atón y utilizaba la barca lunar nocturna llamada "Semket" en cuya travesía por el mundo subterráneo (Duat), RA y su embarcación sufrían los ataques de las fuerzas del Mal (los demonios "Sebau"). Estos demonios estaban comandados por el más maligno que era la serpiente "Apopis" con quien RA y sus acompañantes se enfrentaban en terribles luchas (Bien contra el Mal) de las cuales siempre se hería a Apopis, tiñiéndose con su sangre el firmamento.

Ra gobernó Egipto por miles de años llevando prosperidad a sus habitantes. Pero Ra iba envejeciendo y los habitantes dejaron de admirarlo y se burlaban de él. Por tal motivo, Ra convocó a los dioses: Shu, Tefnut, Geb, Nut y a Nun quienes le dijeron que destruyera a los hombres para lo cual debería crear a su hija Sekhmet. **Ra** creó a Sekhmet que era una leona sanguinaria que se dedicó a perseguir y destruir a los hombres. **Ra** se apiadó de los hombres y transformó a Sekhmet en Hathor que era la diosa de la dulzura, el amor y la pasión. La humanidad fue redimida y **Ra** continuó reinando sabiendo que debía dejar el reinado a los dioses jóvenes.

El Nombre Secreto de RA

El dios **Geb se unió con Nut y tuvieron varios hijos: Osiris, Seth, Isis y Neftis.** Isis era la más sabia y conocía todos los secretos del cielo menos el nombre verdadero de **Ra,** nombre que le daba el poder (todos los dioses tenían diversos nombres por los cuales eran identificados, pero siempre se guardaban el nombre secreto que en el caso de RA era donde se conservaba el poder del dios). **RA** sabía que quien averiguara su nombre secreto podría utilizarlo para usurpar su poder sobre la tierra e incluso obtener cierta autoridad sobre él mismo.

Con el pasar de los años RA se fue encontrando cansado, envejecido y debilitado por el viaje diario a través del cielo y por las constantes batallas contra Apopis en su viaje nocturno. En una ocasión se escapó de su boca un poco de saliva que cayó sobre la tierra. Isis que se había dado cuenta, recogió la tierra con la saliva y fue modelando una cobra que contenía la propia sustancia de RA y contra cuyo veneno RA no tenía defensas.

Ra fue mordido por la serpiente que él no había creado y se estaba muriendo. Entonces Isis le pidió el nombre secreto donde radica el poder de Ra quien después de un momento le dice a Isis: Antes que mi nombre pase de mi corazón al tuyo, júrame que no se lo dirás a nadie salvo al hijo que tendrás que se llamará **Horus**. Isis juró y pidió a RA que le concediera a su hijo Horus sus ojos con lo cual el "ojo de RA" pasó a ser el "ojo de Horus". Haciendo uso de sus poderes, Isis ordenó que el veneno de la serpiente abandonara el cuerpo de Ra. El dios Ra se salvó y se fue al Cielo.

MITOS RELACIONADOS CON MAAT

La Sala de la Justicia ó Sala de Maat

MAAT (diosa de la Justicia, de la Verdad y del Orden) desempeñó un importante papel en el inframundo. Cuando se procedía a juzgar las almas de los difuntos (Juicio de Osiris), Maat siempre estaba presente ya que en los platillos de la balanza para enjuiciar al difunto en uno se ponía el corazón del difunto (el IB) y en el otro platillo la pluma de avestruz de Maat, con la presencia de la diosa para garantizar la imparcialidad del juicio.

Si se encontraba que el corazón estaba en equilibrio perfecto con la justicia y la verdad, se juzgaba que la persona había superado el primer examen y que estaba más cerca de la inmortalidad. En ese momento, el difunto pasaba a la "sala de Maat" ó sala de la justicia, en la que el difunto debía negar los cuarenta y dos pecados e identificar los nombres mágicos de las distintas partes de la puerta. Maat supervisaba estos eventos y, si el difunto completaba correctamente estas acciones, certificaba que el espíritu del difunto estaba preparado para ser llevado a la presencia de Osiris para su aceptación final.

La Verdad contra la Falsedad

Un día, la Verdad pidió prestado un valioso cuchillo a su hermano la Falsedad, que involuntariamente lo perdió. Explicó lo sucedido con el cuchillo a su hermano, proponiéndole que le entregaría otro cuchillo de igual calidad.

La Falsedad no aceptó el trato y llevó a la Verdad a un tribunal aduciendo que el la hoja del cuchillo perdido era cobre de la montaña de Él, el mango era de madera de Koptos, su funda era de la tumba del dios y el cinturón era de los rebaños de Kal. La verdad reconoció ante el tribunal que había perdido el cuchillo. El tribunal falló a favor de la Falsedad y puso como castigo que los ojos de la Verdad fueran cegados y que la Verdad permaneciera como una puerta de la Falsedad.

La Falsedad quiso eliminar por completo a la Verdad y dijo a sus sirvientes que lo abandonaran en el desierto junto a la guarida de las leonas. Los sirvientes se apiadaron de la Verdad y lo abandonaron en una colina antes del desierto. La Verdad fue encontrado por una mujer que al verlo tan hermoso pidió a sus sirvientes que lo llevaran a su casa, habiéndose enamorado y tuvieron un hijo que parecía el hijo de un dios por lo saludable, inteligente y hermoso.

Cuando el niño (hijo de la Verdad) se hizo joven, la madre le contó que su padre era el hombre ciego que estaba a la entrada de la puerta cumpliendo el veredicto del tribunal. El joven decidió vengarse y tomó un enorme buey de bella apariencia y viajó a las tierras de la Falsedad encontrando a un pastor a quien le dejó el enorme buey en custodia mientras iba a la ciudad (pagándole sus servicios por adelantado).

Apareció la Falsedad y al ver el enorme buey le dijo al pastor que lo preparara para su mesa, y que cuando el joven regresara a buscarlo, le entregara otro buey de su rebaño. Cuando el joven hijo de la Verdad se enteró, fue donde el pastor a reclamar su buey. El pastor le dijo que podía tomar otro buey pero el joven no aceptó y decidió acusar a la Falsedad en el mismo tribunal que había sentenciado a su padre (la Verdad).

El tribunal escuchó al joven pero no le creyeron diciendo que en ninguna parte existía un buey tan extraordinario como el que contaba. Entonces el joven preguntó a la Corte: ¿ Hay un cuchillo con una hoja de la montaña de Él; con el mango de madera de Koptos, la funda de la tumba del dios y el cinturón de los rebaños de Kal ? El joven acusó a la Falsedad y se presentó como hijo de la Verdad. La Falsedad negó la imputación y expresó que si la Verdad se encontraba vivo que lo cegaran en ambos ojos y lo pusieran como portero de su casa. Entonces el Joven introdujo a su padre (la Verdad) para comprobar que su testimonio era correcto.

La Falsedad fue sentenciada con un castigo más severo (cien golpes y cinco heridas abiertas, se le cegaron ambos ojos y se convirtió en portero de la casa de la Verdad).

MITOS RELACIONADOS CON OSIRIS e ISIS

La Muerte de Osiris

Durante la época de influencia helénica en Egipto, perduró preferentemente la triada "Osiris, Isis y Horus" junto a su enemigo y hermano: Seth.

Osiris (sol) e Isis (Luna) nacen de la unión de Geb con Nut. Osiris nació como un dios pero creció como un hombre. Llegó a ser Rey de Egipto en una época en que prevalecía la barbarie y el canibalismo. Osiris fue un rey grande por su bondad. Gobernó con Isis y fue asesinado por su hermano Seth.

Osiris se dedicó a mejorar la vida de los egipcios, enseñando el arte de la agricultura, dándoles leyes sabias y justas. Cuando creyó que su obra estaba terminada confió el gobierno a su esposa Isis y se dedicó a viajar a otros países: Arabia, Etiopía, India. Al regresar de sus viajes se encontró que su hermano Seth había levantado al pueblo en su contra. Seth con el gigante Tifón encerró con engaños a Osiris en un hermoso cofre (hecho con las medidas exactas de Osiris) y lo mató lanzando el cadáver al Nilo.

Isis fue en búsqueda del cadáver y lo encontró en Biblios (Fenicia) donde el cuerpo de Osiris había sido arrastrado por la corriente del Nilo habiendo sido depositado junto a un arbusto de tamarisco que creció de forma gigantesca. Isis solicitó al rey Melcander que le entregara el tronco del árbol donde estaba Osiris. El rey accedió y le honró con dignos funerales. Isis con su magia y con la ayuda de su hermana Neftitys logro calentar y dar vida al cuerpo de Osiris por el tiempo suficiente para que Osiris penetrara a Isis y fecundara a su hijo Horus.

Isis con Horus reunió a sus ejércitos y marchó contra Seth venciéndole en dos batallas. Isis reinó perfeccionando las artes e inventando las velas en los navíos.

Osiris es representado en forma de hombre robusto con cabeza en forma de halcón, con un gorro puntiagudo, con un cayado en la mano.

Isis es representada como una hermosa mujer con un globo solar en la parte superior de la cabeza y con la llave del Nilo en la mano. Aparece a veces sentada con un niño en las rodillas.

El Juicio de Osiris

Cuando ocurría la muerte de un individuo, su espíritu era guiado por Anubis al Duat donde sería sometido ante un tribunal que lo juzgaría en un juicio denominado "el Juicio de Osiris".

Anubis extraía el IB (corazón del difunto que representa la conciencia) y lo depositaba sobre uno de los dos platillos de una balanza. En el otro platillo estaba la pluma de MAAT (símbolo del orden, de la verdad y de la justicia) constituyendo un proceso llamado "psicostasis" o pesaje del alma.

El jurado estaba conformado por 42 jueces (uno por cada Nomo ó Provincia) que formulaban preguntas al difunto sobre su conducta pasada y dependiendo de las respuestas, el corazón disminuía o aumentaba de peso. Thoth actuaba en calidad de escriba, anotaba los resultados y los entregaba a Osiris.

Al final del juicio, Osiris dictaba sentencia. Si la sentencia era afirmativa a su KA (fuerza vital) y a su BA (fuerza anímica) podía ir a encontrase con la momia para conformar el AJ y vivir eternamente en el AARU (esta sentencia se daba cuando el corazón pesaba menos ó igual que la pluma).

Si el veredicto era negativo su IB era lanzado a AMMIT - - la diosa devoradora de los muertos - - (un ser con cabeza de cocodrilo, cuerpo de león, y piernas de hipopótamo). Con esta acción ocurría la segunda muerte y suponía para el difunto el final de su condición de inmortal, dejando de existir definitivamente. (esta sentencia se daba cuando el corazón pesaba más que la pluma de la justicia).

Osiris presentaba la "justificación" de la sentencia. El difunto tenía que cumplir varios requisitos para lograr un veredicto favorable y tenía que presentar oraciones ([148]).

MITOS RELACIONADOS CON HORUS

Horus y Seth

Horus era hijo de Osiris e Isis. Seth era hermano de Osiris a quien asesinó. (Seth Representaba las fuerzas del Mal).

El deseo de Horus de vengar la muerte de su padre Osiris lo llevó a mantener muchas batallas contra Seth (el asesino de su padre). Estas batallas determinadas por la venganza, luego se convierten en luchas por la posesión de territorios que Seth

148 Libro de los Muertos. Capítulo 125.

había conseguido de manera indigna por la vía del asesinato, y , en una perenne lucha entre el Bien y el Mal.

Las batallas entre Horus y Seth comenzaron según relata Robert Armour ([149]) en el año 363 del reinado de RA Herakhty y terminaron décadas más tarde. Horus (el joven) contó con el apoyo del dios Thoth que le concedió poderes mágicos para transformarse en un disco solar con grandes alas doradas con las cuales sobrevolaba las tropas enemigas buscando a Seth.

Después de una decena de batallas entre ambos, se inició un combate que duró tres días, Seth transformado en un cerdo negro logró engañar a Horus a quien arrancó el ojo izquierdo. Horus logró recuperar su ojo y se lanzó contra el dios rojo (Seth) arrancándole los testículos. Horus ató a Seth pidiendo a Isis que lo vigilara mientras el perseguía al ejército de Seth. Seth engañó a Isis y logró escaparse

Horus continuó persiguiendo a Seth hasta que lo alcanzó lanzándole un arpón a Seth que estaba transformado en un hipopótamo rojo. Seth fue desterrado y humillado en el desierto cumpliéndose la venganza de Horus.

El Ojo de Horus. Udyat

Los ojos eran el símbolo de mayor popularidad en el imaginario egipcio por su capacidad de proporcionar protección mágica, purificación ritual y perfección.

Desde la época predinástica se consideraba que el sol y la luna correspondían a los ojos del dios RA, aun cuando se presentaban diferencias en cuanto al ojo derecho que representaba los efectos del Sol, y el ojo izquierdo que representaba los efectos de la Luna. (igualmente se consideraba que el Ojo Divino, el ojo derecho, correspondía al dios RA, a veces representado por otras divinidades: Shu, Hathor e incluso por la diosa Maat).

Cuando RA estaba muriendo como consecuencia de una mordida de serpiente (que él no había creado), Isis le pide que su Ojo sea heredado por Horus (además de pedirle el nombre secreto del poder de RA). Así el Ojo de RA pasa a convertirse en el "Ojo de Horus" representa un símbolo de características mágicas, protectoras, sanadoras, purificadoras con la capacidad de renacer, como símbolo solar que encarnaba el orden, lo imperturbado y el estado perfecto. Los egipcios lo llamaban **Udyat** que significa "lo que está completo".

149 Robert A. Armour. Dioses y Mitos del Antiguo Egipto. Página 118.

El mito del "ojo de Horus" está relacionado con las batallas que tuvo Osiris con su hermano, el maléfico Seth. En una de ella, Horus hirió a Seth en los testículos y Seth hirió a Horus en el ojo izquierdo que fue sustituido por el Udyat por Thoth para que Horus pudiera recuperar la vista. Thoth entregó el ojo a Horus quien a su vez lo dio en ofrenda a su padre Osiris, dando origen al nombre Udyat que significa la "totalidad o unidad restablecida, lo completo". De esta forma, el "ojo restablecido" se convierte en símbolo de restauración y bienestar popular, asociado con el lado izquierdo (invierno y la luna).

El "ojo de Horus" también se relaciona con la diosa MAAT (orden, justicia, equilibrio y verdad), ya que representa que las amenazas al orden habían sido eliminadas, y que la justicia y la armonía gobernaban nuevamente.

El **Udyat** se convirtió en el amuleto más utilizado por los egipcios de todas las clases ya que se le atribuía un efecto protector, de forma que en los sarcófagos se pintaban los dos ojos en el lado izquierdo, así como, se solían pintar en las proas de las embarcaciones.

La forma del "ojo de Horus" representa un ojo humano que presenta similitudes con el ojo de un halcón, o incluso de un geopardo.

MITOS RELACIONADOS CON HATHOR

La Destrucción de la Humanidad

Cuando RA se encontraba avejentado y cansado, los seres humanos le perdieron el respeto al dios diciendo: Mirad a RA, es anciano, sus huesos son como plata, su carne es como oro y su pelo es como lapislázul. Por tal motivo, RA convocó a los dioses Nun, Shu, Tefnut, Geb, Nut y a su hija Hathor.

RA se dirigió a los dioses así: Miren a la gente que yo he creado, como hablan en contra mía. Digan que debería hacer con ellos, ya que en verdad no quiero quitarles la vida antes de escuchar vuestras palabras. NUN sugirió que el ojo de RA en forma de su hija preferida Hathor, se enviara a matar a todos los que estaban contra el gran Dios. Los otros dioses estuvieron de acuerdo.

Hathor fue enviada en forma de Sekhmet una feroz leona a buscar venganza. La leona mataba a todo el que encontrara disfrutando con la sangre derramada de forma tal que las aguas del Nilo se convirtieron en aguas rojas. RA pidió a Sekhmet que terminara ya su venganza, pero la leona con su poder divino no hizo caso y siguió matando gente hasta casi llegar a destruir a la humanidad.

RA mandó a traer grandes cantidades de mandrágora (fruta rojiza que causaba sueño) y con ella hicieron una cerveza de color rojo que la extendieron por todo el campo donde estaba la leona. Cuando Sekhmet siguió buscando gente para matar, solo vio en la tierra una extensa mancha rojiza que confundió con sangre y se puso a beber. Después de tanto beber se quedó dormida y soñó que su padre RA la llamaba para volver a vivir en paz.

CAPÍTULO IV

MITOLOGÍA GRIEGA

IV. MITOLOGÍA GRIEGA

4.1 HELADE: LA ANTIGUA GRECIA

Grecia antes de los Griegos, fue conocida como HELADE y sus primeros habitantes como HELENOS. Los Helenos eran descendientes de Heleno (hijo de Deucalión y Pirra) y habitaron inicialmente Tesalia al pie del Monte Olimpo. Los Helenos posteriormente pasaron a denominarse Pelasgos (principalmente en el Ática), Argivos (localizados preferentemente en Argos) y Aqueos (denominación otorgada por Homero en la Ilíada para los griegos en general).

La **Hélade** era un espacio geográfico que comprendía la "Grecia Continental" desde Macedonia hasta el Peloponeso; la "Grecia Insular de los mares Egeo y Jonio" y la Grecia de las costas del Asia Menor (Anatolia). La historia de la Hélade se inicia aproximadamente en el año 2.000 "aC" con la civilización Cicládica (islas egeas como Delos, Naxos, Thera ó Santorini, Mikonos, Milo, Siros, Sifnos, Quíos, Paros, Samos, Eubea, etc), la cual tuvo continuación con las civilizaciones Minoica (Cretenses) y Micénica (Pelasgos y Aqueos),

La "**Antigua Grecia**", corresponde a un período de la historia del pueblo heleno que se inicia aproximadamente en el año 1.200 "aC". En esta época, los Dorios invadieron Grecia y dominaron a los Pelasgos y Aqueos, constituyéndose la época denominada como "edad oscura". La Antigua Grecia termina con la conquista de Roma (batalla de Corinto, 146 "aC").

El tiempo histórico de la Antigua Grecia fue de aproximadamente dos mil años durante los cuales Grecia fundó las bases políticas y sociales que regirían la "civilización occidental". Dentro de estas bases mencionamos: (i) la configuración de las "Ciudades Estado" como una nueva forma de organización territorial que reemplazaba la concepción de Tribus; (ii) el desarrollo de nuevas formas de gobierno que reemplazaban la monarquía prevalente dando origen a la Aristocracia, Oligarquía y Democracia; (iii) la creación de la escritura basada en el alfabeto y la difusión de la cultura en todos sus aspectos; (iv) el desarrollo del comercio que se favoreció con la invención de la moneda y (v) la creación de códigos de leyes que buscaban la paz social.

La Hélade era un conjunto de "Ciudades Estados o Polis" que convivían en un continuo desequilibrio caracterizado por frecuentes conflictos en búsqueda de la hegemonía política y militar. Las "Polis" de mayor preponderancia fueron Atenas, Esparta y Tebas. Las luchas entre ellas era el común denominador que determinaba la realización de alianzas (incluso con sus enemigos externos como la de

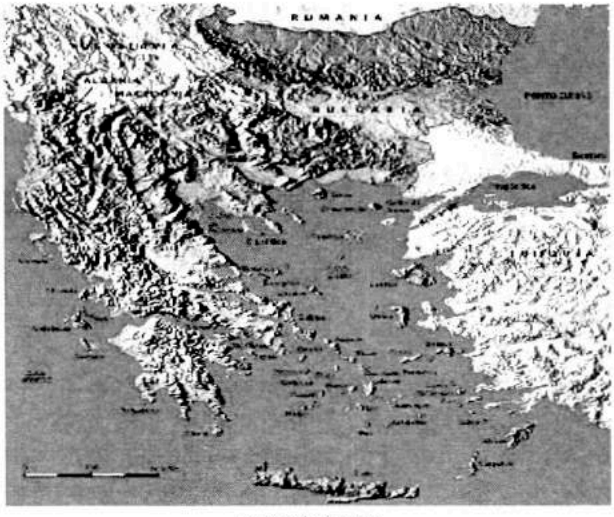
Esparta con los persas contra Atenas en la guerra del Peloponeso). A pesar de esa temporal desunión, la Hélade mantuvo cierta cohesión social por dos principales valores: la lengua común (recordemos que los griegos denominaban "bárbaros" a los pueblos que no hablaban griego) y la Religión cuyo panteón politeista, era una forma de ordenar el universo y el mundo real de la gente. Los dioses celestiales (olímpicos) fueron siempre respetados por los pueblos invasores.

EL ENTORNO GEOGRAFICO DE LA ANTIGUA GRECIA

El país Helénico ocupaba un espacio que correspondía a una península rodeada por tres mares: Mar Jónico que le separaba de Italia; Mar Egeo que le separaba del Asia Menor (Anatolia, Turquía), y Mar Mediterráneo que le separaba del "Oriente Próximo" (Siria, Irak, Persia, Egipto, etc). Su territorio estaba determinado por el mar y las montañas que ejercían influencia en las comunicaciones y en la actividad comercial.

Grecia limitaba al Norte principalmente con Albania y Bulgaria.
Al Sur limitaba con países del "Oriente Próximo" a través del Mar Mediterráneo.
Al Oeste limitaba con Italia a través del Mar Jónico.
Al Este limitaba con Asia Menor (Anatolia / Turquía) a través del Mar Egeo.

La "Grecia Antigua" comprende un entorno físico que caracteriza un país muy montañoso (el 70% del territorio continental es ocupado por montañas que sobrepasan los 2000 metros de altura).



Mapa de Grecia

Las principales montañas son:

- El Monte Olimpo ubicado entre Tesalia y Macedonia, con 2.900 metros, era la morada de los dioses olímpicos.

- El Monte Parnaso ubicado en Delfos (Acaya), donde se rendía culto al dios Apolo (2.456 metros).

- El Monte Ida ubicado en la isla de Creta donde Rhea ocultó a Zeus (2.450 metros). También fue el monte donde fue abandonado Paris.

- El Monte Citerón ubicado en el Ática estaba relacionado con las Musas y el culto al dios Dioniso. En dicho monte vivió Edipo y fueron muertos Acteón y Penteo (1.410 metros).

- El Monte Eta ubicado en Tesalia. En dicho monte murió Heracles. 2.153 metros.

- El Monte Cilene ubicado en el Peloponeso entre Arcadia y Acaya. Relacionado con el parto de Maya para el nacimiento del dios Hermes y con el nacimiento de las 7 Pléyades (hijas del titán Atlas y la Ninfa marina Pléyone). 2.374 metros.

- El Monte Taigeto ubicado en el Peloponeso. Toma el nombre de la Pléyade Taigete. Los espartanos lanzaban de la cima del monte a los recién nacidos con defectos físicos y a los delincuentes. 2.410 metros.

- El Monte Helicón ubicado en Beocia próximo al Monte Parnaso. Está relacionado con la adoración de las Musas y de Apolo. 1.748 metros.

- El Monte Pelio ubicado en Tesalia. Era la morada de los Centauros. Hermes llevó a Asclepio para que el centauro Quirón lo instruyera. En este Monte creció Aquiles (hijo de Peleo que dio nombre al Monte y de la diosa Tetis) y su amigo Patroclio.

- El Monte Otris morada de los titanes.

- El Monte Pentélico ubicado en el Ática y famoso por su mármol.

- El Monte Himeto ubicado en el Ática y famoso por su miel.

- El Monte Osa situado en Larisa (Tesalia) morada de gigantes.

Además de las montañas, se observan fértiles valles, costas muy abruptas y abundancia de islas e islotes (aproximadamente 9.000). El área menos fértil era el Ática (Atenas). En ese entorno, se podrían diferenciar 4 grandes áreas: Grecia "Continental"; Grecia "Meridional"; Grecia "Insular", y Grecia "Colonial".

Regiones de la Antigua Grecia



Mapa de la Antigua Grecia

Grecia Continental

Es un espacio comprendido entre Albania y Bulgaria por el norte; por el Mar Egeo por el este (que los separaba de Asia Menor: Turquía), por el Mar Jonio por el oeste (que le separaba de Italia), y por el sur por el Mar Mediterráneo que le separaba del "Oriente Próximo". La Grecia Continental comprendía dos grandes regiones: la Región Norte y la Región Central.

La **Región Norte** de Grecia Continental comprende las zonas identificadas como Macedonia, Epiro y especialmente Tesalia donde se encuentra el "**Monte Olimpo**". La ciudad principal era Larisa.

Dentro de la Región Norte de Grecia Continental existían dos zonas geográficas muy específicas: Beocia y Ática. Beocia al norte de Ática era una llanura muy fértil donde se ubicaban dos principales montañas (Helicón y Citerón) y una gran ciudad (**Tebas**). Fue la cuna de dos grandes poetas: Hesíodo y Píndaro.

El Ática se ubicaba al sur de Beocia y era una zona minera con dos grandes montañas (Monte Pentélico - - famosa por el mármol - -, y , el Monte Himeto famoso por su miel). Rodeada de grandes llanuras (Maratón) siendo famosa por el cultivo del olivo y de la vid. La principal ciudad era **Atenas** además del Pireo. En sus costas se localizaban islas como Salamina.

La **Región Centro** era muy montañosa. La principal montaña era el "Monte Parnaso", el principal río era el "Aqueloo" y la principal ciudad era **Delfos**.

Grecia Meridional

Corresponde a la península griega identificada como "**Peloponeso**" separada de Grecia Continental por el istmo de Corinto. Era un área geográfica muy montañosa. En Grecia Meridional se pueden distinguir 4 zonas: Elide, Arcadia, Argólide y Laconia.

Elide. En esta zona se ubicaba la ciudad de **Olimpia** (sede de los juegos olímpicos). Estaba surcada por dos ríos: Peneo y Alfeo.

Arcadia. Poblada originariamente por los **Pelasgos**. Es la única zona geográfica que no tiene salida al mar. Zona rural y muy conservadora. Resistió la hegemonía de Esparta. La vida era de tipo pastoril con ciudades importantes eran Mantinea y Tegea.

Argólide. Es una zona muy importante en la época micénica. La capital **Argos** era famosa por su artesanía de bronce. Además se mencionan otras ciudades como **Micenas** (sede de la Casa de los Atreos),Tirinto y Epidauro (sede del santuario de Asclepio).

Laconia. En la cercanía del Monte Taigeto. Su capital era **Esparta** (Lacedemonia).

Grecia Insular

Grecia poseía numerosas islas e islotes (aproximadamente 9.000) distinguiendo: Islas del Mar Jónico (Jónicas), Islas del Mar Egeo (Egeasas) y las islas del Mar Mediterráneo especialmente Creta ([150], [151]).

150 Ruzé / Amouretti. El Mundo Griego Antiguo. Akal, 1992.

151 Wikipedia. Islas Griegas. 2011.

Archipiélafo del Mar Jonico:

Corresponden a la ruta marítima entre Grecia e Italia. Las principales son: Itaca, Corfú, Paxos, Leucas, Kalamos, Kastos, Meganisi, Theaki, Cefalonia, Zacinto, Citerea, Cerigoto.

Archipiélago del Mar Egeo:

Corresponden a la ruta marítima entre Grecia y Asia Menor. Son aproximadamente 5.000 islas, siendo las principales, las Sarónicas, las Cícladas, las del Dodecaneso y las Espóradas.

Las Islas **"Sarónicas"**, ubicadas en las proximidades de Atenas, sobresaliendo Salamina (patria de Ayax el Grande) y Egina

Las Islas "**Cícladas**" (aproximadamente 200 islas e islotes), deben su nombre a la forma de círculo en torno a la isla de Delos, con gran importancia en la historia mitológica de Grecia. Dentro de estas islas se mencionan: (i) "Naxos" (lugar donde Teseo abandonó a Ariadna y donde Dioniso se enamoró de ella); (ii) "Ios" donde se encuentra la tumba de Homero; (iii) "Santorini ó Thera" famosa por su carácter volcánico que sufrió una fuerte erupción siendo una de las causas que determinó el declive de la civilización minoica; (iv) "Mikonos"; (v) "Delos" lugar del nacimiento de Apolo y Artemisa; (vi) "Paros" famosa por los yacimientos de mármol; (vii) "Milo" donde fue encontrada la estátua de Afrodita; (viii) "Siros"; (ix) "Sifnos"; (ix) "Lesbos" donde se localizaba la Escuela Poética de Safo; (x) "Alceo"; (xi) "Quios" (la posible patria de Homero); (xii) "Lemnos" donde Hefesto tenía su fragua; (xiii) "Samos" donde nació la diosa Hera; (xiv) (xv) "Eubea" la más grande de las islas cícladas (3.684 km2); (xvi) "Icaria" bautizada por Dédalo por la muerte de su hijo Icaro; (xvii) Otras islas como Andros, Imbros, Samotracia, Amorgos, Citnos, etc.

Las Islas del Dodecaneso son un archipiélago de numerosas islas e islotes, siendo doce las principales: (i) "Rodas" donde se encontraba la estatua del Coloso de Rodas en honor a Helios; (ii) "Kos"; (iii) "Kárpatos"; (iv) "Nisiros"; (v) "Tilos"; (vi) "Kálimnos"; (vii) "Symi"; (viii) "Patmos"; (ix) "Astipalea"; (x) "Kasos"; (xi) "Leros" y (xii) "Kastelorizo".

Las Islas Espóradas son principalmente cuatro: (i) "Esciro"; (ii) "Skópelos"; (iii) "Skiathos" y (iv) "Alonissos".

Islas del Mar Mediterráneo

Creta: Es la más grande las islas griegas (8.300 km2). Estaba ubicada en un punto intermedio de Europa, Asia y África. Cuna de la civilización Minoica, era un importante centro comercial. La principal ciudad era **Cnosos**. En Creta se ubicaba el "Monte Ida" donde se crió Zeus.

Grecia Colonial

Los Griegos de la época eran emigrantes que salían del país por razones demográficas, por luchas políticas y por invasiones. En ese sentido ocuparon diversos territorios como:

- Asia Menor (franja costera) como Troya, Lesbos, etc.
- Mar Negro (estrecho del Bósforo) ciudades como Bizancio, Queroneso (Crimea)
- Sicilia e Italia (ciudades como Siracusa, Torrento)
- Mediterráneo costa de Francia y parte de España.

EL ENTORNO HISTORICO DE LA ANTIGUA GRECIA

La historia de la Antigua Grecia está determinada por las diversas corrientes migratorias externas que en forma de invasiones fueron ocupando el territorio helénico. Estas invasiones procedían principalmente de Asia a través de la Anatolia y de Egipto a través del mar.

Estas sucesivas incursiones determinaron la existencia de distintas culturas en relación con la procedencia de los habitantes "invasores". De esta manera se fueron sobreponiendo culturas de diferentes pueblos como los cretenses, los pelasgos (conocidos como los "auténticos griegos"), los aqueos y los dorios. Los pelasgos asimilaron la civilización "Cretense Minoica" y establecieron la civilización "Micénica Pelasga". Los Aqueos absorbieron las civilizaciones existentes y se extendieron por todo el territorio. Los Dorios vencieron a los Aqueos, los sometieron y esclavizaron, manteniendo un fuerte aislamiento de los pueblos vencidos probablemente por motivos étnicos dadas sus diferencias raciales.

Los asentamientos humanos se fueron localizando en dependencia de la situación geográfica del país (abruptas montañas, accesibilidad limitada de algunos territo-

rios, abundancia de islas, etc), haciendo que la mayoría de los pueblos invasores buscaran el territorio más adecuado para su sistema de vida. Esto condicionó la dispersión de la población que buscaba lugares montañosos para defenderse de los invasores que iban apareciendo, formándose núcleos importantes en el Peloponeso, Argos, Tesalia y el Ática principalmente. Por ello se ha llegado a decir que Grecia nació a pesar de su geografía ([152]).

Aproximadamente en el año 3.000 "aC" en el período denominado "Edad de Bronce" ([153]), las sociedades urbanas y más desarrolladas del "Oriente Próximo" (especialmente Egipto), se lanzaron a la búsqueda de nuevas materias primas, especialmente metales, que les permitan evolucionar en su desarrollo económico. Estas nuevas materias, las encontraron primeramente en las islas Egeas "Cícladas" (la subsidiana en Milo, el mármol en Paros, el cobre en Sifnos, etc) produciéndose un importante intercambio comercial con productos agrícolas excedentes de Egipto (especialmente el trigo) y materias primas de las islas cicladas. Aproximadamente en el año 2.000 "aC" las Islas Cícladas vivieron su "época de oro" (***Civilización Cicládica***), que traspasó las "fronteras" egeas extendiéndose a todo el Mediterráneo oriental, con la importante incorporación de la Isla de Creta, en esta ruta comercial y colonizadora.

En el año 1.900 "aC" comenzó el imponente florecimiento de la Isla de Creta surgiendo grandiosos palacios en Cnosos y Festo e iniciándose la constitución de los primeros núcleos de la realeza a través de la afirmación del poder absoluto del Rey Minos. Minos se convirtió en un soberano con poderes similares a los de los Faraones de Egipto concentrando el poder político, militar y religioso, dando origen a la "***Civilización Minoica Cretense***". Esta civilización generó transformaciones en las formas de vida del pueblo cretense, que de una sociedad basada en una economía agro pastoral, se convirtió en una sociedad "thalasocrática" con predominio militar y comercial a través del mar. Creta impuso su dominio sobre las demás islas egeas (especialmente las Cícladas), e intensificó las relaciones con Oriente Próximo (especialmente con Siria y Egipto). Crecieron y se desarrollaron otras ciudades (Gurnia, Hagia Tríada, etc), en las que se construyeron grandes monumentos, palacios y carreteras. Los cretenses - - llamados "foinikes" o pieles rojas - -procedían de Egipto y del Asia.

En el año 1.600 "aC" tribus procedentes de Anatolia y de Creta llegaron a Grecia habiendo formado asentamientos humanos en Tirinto, Argos y Micenas (ciudad fundada por Perseo). Estos habitantes fueron denominados Pelasgos y posterior-

152 Indro Montanelli. Historia de los Griegos. Novoprint. Barcelona, 2010.

153 Cuando se comenzó a utilizar el bronce en vez de la piedra y del hierro.

mente fueron identificados como los "Auténticos Griegos" que dieron origen a la civilización Micénica. Los Pelasgos absorbieron la civilización Minoica de Creta y sus habitantes se mezclaron entre ellos.

La ***Civilización Micénica Pelásgica*** era también una cultura "pre helénica", posterior a la civilización minoica y que pertenece al final de la edad de bronce. Se desarrolló principalmente en la ciudad de Micenas en el Peloponeso entre los años 1.600 y 1.200 "aC". Descubrimientos arqueológicos tanto en Cnosos como en Micenas indican la existencia de una escritura llamada "lineal B" que se identificaba con una escritura denominada "griego antiguo ó proto griego". Se considera que la civilización micénica fue la auténtica civilización griega, que absorbió formas de vida y la cultura del pueblo cretense o minoico.

Posteriormente (aproximadamente año 1.400 "aC") llegaron los *Aqueos* que probablemente procedían de las tribus celtas de Europa Central que se asentaron en Tesalia y el Peloponeso, y , en el año 1.200 "aC" llegaron los *Dorios* que procedían de las tribus nórdicas del centro de Europa y que se consideraban descendientes de Heracles que regresaban a su patria. Los Dorios se asentaron preferentemente en el Peloponeso, en Esparta y Corinto.

Los **Dorios** eran un pueblo con diferencias raciales en relación con los pueblos existentes (Pelasgos y Aqueos). Eran muy guerreros y belicosos. Persiguieron tanto a Pelasgos como a Aqueos a los que consideraban como "bastardos" ya que ellos se consideraban superiores, razón por la cual no se mezclaron ni con Pelasgos ni con Aqueos.

Los Pelasgos y Aqueos tuvieron que huir a reductos en los cuales pudieran poner a salvo sus vidas y se fusionaron dando lugar a los Pueblos *Jonio y Arcadio.* Los Jonios se concentraron en el Ática, en la isla de Eubea y en la costa de Anatolia preferentemente y los Arcadios se concentraron en Arcadia, un lugar inaccesible de las montañas del Peloponeso donde se dedicaron a las actividades de pastoreo.

- En ese momento, aproximadamente el año 1.000 "aC", Grecia estaba constituida por tres pueblos. Los dominantes Dorios, los Jonios y Arcadios.

Dada la agresividad de los Dorios, los otros pueblos se vieron obligados a abandonar el campo produciéndose fuertes corrientes migratorias del área rural al incipiente área urbana. Las concentraciones de población se asentaron en colinas de cierta altitud donde juntos con la ayuda de la naturaleza podían resistir mejor el ataque de los dorios. A estas colinas les llamaron "***Acrópolis***" la "ciudad alta", que fue el primer núcleo urbanizado.

Estas *Acrópolis* fueron creciendo hasta convertirse en Ciudades que poco a poco se fueron fortificando con grandes murallas defensivas. En las ciudades vivía la población, pero ante su alto crecimiento demográfico se tuvo que añadir áreas de terreno adyacente a las ciudades, donde se podía cultivar la tierra y pastorear el ganado dando lugar a las "***Polis*** ó ***Ciudades Estado***". Las Polis constituían el núcleo fundamental formado por muchas familias con culturas comunes. De esta unión de distintas familias fue resultando la necesidad de tener un *Jefe* que les coordinara cuando tenían que defenderse de los ataques de otros pueblos, generalmente Dorios. De la conjunción de varios jefes, fue surgiendo de manera natural, uno que era más fuerte y audaz en las batallas y que estaba en condiciones de defenderlos mejor. *Surgieron los Reyes*.

Sin embargo, a pesar de que Grecia era un conjunto de "Ciudades Estados", el mantenimiento de su civilización fue debida a dos importantes factores: una *lengua común* que fue adoptada por todos los distintos pueblos por encima de sus dialectos propios y una *religión de ámbito nacional* por encima de creencias y cultos locales.

En cuanto a la religión, cada pueblo invasor (Pelasgos, Aqueos, Dorios) tenían sus propias divinidades que fueron respetadas. Cada nuevo pueblo conquistador arrasó y mato a muchos mortales pero se respetó a los inmortales dejándoles sobrevivir con sus cultos.

El Panteón Divino de los Griegos estaba constituido por Dioses Autóctonos (los de los Pelasgos) que estaban relacionados principalmente con los elementos de la naturaleza: Gea (tierra), Urano (cielo), etc. Los aristócratas conquistadores rendían culto a los dioses celestiales y la gente del pueblo rendía culto a los dioses terrenales. Zeus el dios celestial del Olimpo fue el Rey y Padre de los dioses y de los hombres.

La cronología de la historia de la Antigua Grecia ([1]) comprende esquemáticamente cuatro épocas: Oscura, Arcaica, Clásica y Helenista.

LA EPOCA OSCURA (1200-800 "aC");

La "época oscura" de la historia de la Antigua Grecia, duró aproximadamente 400 años y corresponde al dominio de los Dorios sobre los otros pueblos (pelasgos, aqueos, jonios, eolios, arcadios). Los pueblos "pelasgos y aqueos" se fusionaron

(como estrategia de supervivencia ante los Dorios), dando origen a los Jonios que se asentaron en el Ática, en Eubea y en la costa de Anatolia.

Según Gomez Espelosín ([154]) El período de la historia de la Antigua Grecia denominado "Época Oscura", coincidió con el ocaso de los reinos Micénicos (los Atreos Agamenón y Menelao) como consecuencia de la invasión y dominación Doria que determinó la desaparición de la estructura organizativa micénica. El derrumbamiento del poderío micénico fue consecuencia de las invasiones dorias ante un pueblo (micénico) que se había desgastado por las continuas guerras y el militarismo consecuente (guerra de Troya), que condicionó el abandono del área agrícola (campo), la falta de mano de obra para la extracción de metales para armas y herramientas y produjo escasés de alimentos. Todo ello produjo una sensación de inseguridad y falta de protección ante las invasiones dorias que fueron las semillas para la ocurrencia de disturbios, conflictos, conjuras internas y corrientes migratorias para salvar la vida. Gomez Espelosín hace referencia a la posibilidad de la ocurrencia de una catástrofe natural o climática como otro factor determinante en el derrumbamiento del reinado de los reyes micénicos.

La Época Oscura (400 años) fue un período de retroceso debido al fin de la civilización Micénica. Corresponde a la "edad de hierro" identificada por Hesíodo en su obra Teogonia y caracterizada por la violencia, el abandono del campo y el declive de las artes y de la cultura en general.

La Época Oscura se caracterizó principalmente por:

- Importantes corrientes migratorias internas realizadas como un mecanismo de supervivencia ante el acoso de las invasiones dorias que buscaban riquezas y tierras fértiles para sus asentamientos de extensión y dominio territorial. Los pueblos Jonios (Pelasgos y Aqueos principalmente) emigraron a la costa de Anatolia. Los Arcadios se localizaron en inaccesibles lugares montañosos del Peloponeso donde no existían grandes riquezas (se dedicaron al pastoreo).
- El dominio Dorio produjo cambios culturales en la sociedad mencionando los siguientes:

  Cambios en las costumbres funerarias, sustituyendo la inhumación por la incineración. Este cambio estaba principalmente condicionado por la dificultad

154 F. J. Gomez Espelosín. Introducción a la Grecia Antigua. Alianza Editorial. Madrid, 2009.

de mantener cementerios dado la gran movilidad de la población, que adquirió un tipo de vida "trashumante".

Mayor utilización del hierro para armas y herramientas. Este cambio estuvo determinado por la dificultad de adquirir cobre y estaño y la relativa facilidad de encontrar hierro en el subsuelo griego.

Inicio de la producción manual de cerámica

- El dominio e invasión Doria produjo un vacío de poder en la organización micénica, que determinó la ausencia de escribas (encargados de la escritura, los registros y archivos) que condicionó la pérdida del sistema de escritura, la ausencia de textos escritos y la escasés de restos materiales, con lo cual la cultura era principalmente de transmisión oral.

- Ocaso y finalización de la monarquía como forma de gobierno

Al final de la Época Oscura, el único avance que se observó fue el florecimiento del llamado **Período Geométrico** que se desarrolló principalmente en Atenas con el devenir la Cerámica Geométrica.

Atenas y el Ática por su escasés de tierras fértiles no eran atractivas para los Dorios por lo cual sufrieron pocas invasiones que les permitieron disponer de mayor estabilidad política y económica. Esta situación le favoreció a Atenas que aproximadamente en el año 900 "aC" inició una serie de contactos comerciales a lo largo de las costas mediterráneas. Los atenienses (Jonios) habían mantenido la cultura micénica, desarrollaron el torno de alfarería con lo cual pudieron mejorar la calidad de la cerámica utilizando decoraciones geométricas tanto en vasos como en jarras y ánforas.

Este período se caracterizó por la decoración de la cerámica (vasos con dibujos geométricos, líneas y rombos, con figuras de animales (cabras, caballos, ciervos) y con figuras humanas, utilizando la incrustación de metales en las vasijas y resaltando los contrastes entre claros y sombras. Este estilo geométrico de los atenienses se extendió a las regiones vecinas (Argos, Beocia y Corinto).

Hechos relevantes de la Época OSCURA: 1200 a 800 "aC"
1 Grecia estaba constituida por Tribus especialmente Dorios y Jonios
2 Grandes incursiones y saqueos de los Dorios a los otros pueblos helenos
3 Intensas migraciones del área rural a núcleos de asentamientos urbanos
4 Movimientos demográficos: Dorios al Peloponeso, Jonios al Asia Menor
5 Fuerte gasto militar por la Guerra de Troya. Menor producción alimentos
6 Ocaso de la civilización micénica y de sus reyes
7 Desaparición de la Monarquía como forma de gobierno
8 Inicio de la artesanía manual: cerámica geométrica
9 Desaparición parcial de la escritura

LA EPOCA ARCAICA (800-500 "aC");

Al final de la época Oscura (año 850 "aC") se observó un ligero resurgimiento del desarrollo cultural focalizado especialmente en Atenas, después del ocaso de la cultura micénica y la desaparición de la monarquía.

En el año 800 "aC" se aprecia la recuperación del desarrollo perdido con el derrumbamiento micénico, que se manifiesta a través de ciertos hechos trascendentales referentes principalmente con la difusión de la escritura, la configuración de la Polis, la aparición del proceso de colonización y expansión por el mediterráneo y el surgimiento de nuevas formas de gobierno.

Durante la época oscura, las invasiones Dorias sometieron y llegaron a esclavizar a los pueblos conquistados y los escribas se vieron obligados a emigrar en búsqueda de nuevas formas de vida, con lo cual se perdió el arte de escribir además de los registros y archivos.

La recuperación de la **escritura** fue un hecho esencial para el surgimiento de los grandes poetas (Homero, Hesíodo, etc), de legisladores (Dracón, Solón, Licurgo, etc) y posteriormente de los filósofos (Tales, Anaxágoras, etc). La amplia difusión de los poemas homéricos, permitió dar a conocer una misma forma de vida que comprendía una identificación del universo a habitantes que hablaban una misma lengua con diferentes dialectos, veneraban a los mismos dioses y aceptaban un código de valores expresados a través de los poemas homéricos, que marcaba una distinción entre los griegos y los pueblos bárbaros.

Para el desarrollo de la escritura fue fundamental la adopción del alfabeto fenicio como sistema de escritura, que sustituía al complejo silabario de las tablillas "lineal B" de la civilización micénica. Con la nueva escritura, la cultura tuvo una mayor difusión creando el escenario favorable para la aparición de poetas, historiadores, literatos, legisladores y pensadores.

La aparición de la **Polis** fue el hecho más trascendental de esta época, al significar un cambio profundo en la organización sociopolítica de Grecia. La Polis era una comunidad corporativa y cerrada en la cual el Ágora era el centro político y religioso de la ciudad, reemplazando al palacio del rey y al templo religioso de la época oscura.

Los Helenos mantuvieron la unidad propia que se sustentaba en la Polis y se mantenía en base a una lengua común, en el florecimiento de competiciones panhelénicas (juegos olímpicos, píticos, etc), en la institucionalización de los Santuarios y, en las reuniones de los representantes de las "Ciudades Estado", las denominadas Amfictionas (asambleas donde se trataban asuntos relacionados con el comercio, la determinación de la autoridad y temas que afectaban a territorios vecinos).

La aparición de la **Polis** constituyó la base de la organización política territorial de la Antigua Grecia, siendo determinada por el instinto de sobrevivencia de los pueblos ante el acosamiento constante de los invasores Dorios.

Esta importante e innovadora organización política constituyó el aspecto más representativo de la Época Arcaica.

El crecimiento demográfico (la población se quintuplicó) y la escasés de tierras comenzaron a producir conflictos internos en las "polis". En Esparta, la población pobre y subyugada (hilotas) labraban la tierra y los ciudadanos varones se convertían en soldados de un Estado permanentemente militarizado.

Como respuesta a estos nuevos problemas (pocas tierras para el crecimiento demográfico existente), se reiniciaron las expediciones marinas, que se habían empezado a retomar en el período geométrico en Atenas y que constituyó la base de la expansión griega por todo el mediterráneo. Con estas expansiones se favoreció el comercio de la cerámica y se favoreció la difusión de la cultura helénica por todos los pueblos que habitaban las costas mediterráneas. Estas expediciones tenían como principal finalidad conseguir nuevas tierras para poder solucionar el

incremento demográfico que la migración "campo-polis" ocasionaba, así como, lograr el intercambio de bienes que se necesitaban. Grecia comerciaba metales y artesanías (cerámica) para obtener alimentos, especialmente trigo. La exportación de cerámica generó un fuerte incremento de la fuerza de trabajo proliferando en Atenas los talleres. Además de esta finalidad primaria, estas expediciones le permitían a Grecia anexarse territorios y riquezas. Esta expansión griega y el consecuente incremento comercial se favoreció por la aparición de la moneda que sustituía las reglas de cambio que se utilizaban en base a una "medida de trigo".

La expansión griega por el mediterráneo tuvo como consecuencia un proceso de "colonización: Apoikia" de otros territorios que se conquistaban, con lo cual la Hélade comprendía Grecia y sus islas (egeas y jónicas), los territorios balcánicos, la costa de Anatolia y la cuenca del mediterráneo.

Las Polis que más participaron en las expediciones de expansión fueron las más pequeñas por el incremento de población y la escasés de tierras, mencionando entre ellas a Eubea, Corinto, Megara (cuyos habitantes fundaron Bizancio: la actual Istambul). En esas nuevas "Polis" se replicaba el modelo de "Ciudad Estado" original con su ágora, su acrópolis y sus templos para el culto de sus dioses.

La expansión griega se dirigió primeramente a Italia (Sicilia, Siracusa, Cumas, Sibaris, Crotona, etc). Posteriormente alcanzó a islas del norte del mar egeo y de los estrechos Dardanelos (Mileto, Tasos, Samotracia), llegando al norte de África (Náucrates en el delta del Nilo, Cirene en la costa de Libia), y por último a Francia (Massalia, actual Marsella) y Emporion (actual Ampurias en Catalunya).

La desaparición de la monarquía al final de la Época Oscura, dió lugar al nacimiento de la Aristocracia como nueva forma de gobierno en la cual el poder se concentraba en varias familias en vez de una. La Aristocracia estaba constituida por Ciudadanos de gran valor y prestigio en su comunidad. Al final de esta época, se dio paso al surgimiento de otra forma de gobierno, habiéndose sentado las bases de la Democracia especialmente en Atenas por la acción de Solón y especialmente de Pericles.

Hechos relevantes de la Época ARCAICA: 800 a 500 "aC"
• Reaparece la escritura y surge el arte de escribir como literatura • Aparece una nueva organización política territorial: La "Polis o Ciudad Estado". • Se realiza la expansión griega a otros territorios mediterráneos • Surgen nuevas formas de gobierno: Aristocracia y Democracia. • Aparecen Cambios Fundamentales: introducción del Alfabeto y la Moneda. • Grecia pasa de ser un conjunto de Tribus, a un conjunto de "Ciudades Estado".

De esta época se dispone de algunos textos principalmente la Historia de Herodoto, Tucídides y la Descripción de Grecia de Pausanias.

LA ÉPOCA CLÁSICA (500-323 "aC");

La época denominada "clásica" fue un momento de gran desarrollo y de grandes conflictos bélicos. Fue un período de la Antigua Grecia que estuvo marcada por la permanente confrontación entre las Polis griegas y el Imperio Aqueménida de Persia de Ciro, Darío, Jerjes y Artajerjes. Entre los años 492 y 449 "aC" Grecia se enfrentó a un poderoso enemigo especialmente en el Asia Menor: los Persas comandados por Darío "I" y su hijo Jerjes dando lugar a las "guerras médicas" ([155]) con sus famosas batallas (Maratón, Termópilas, Salamina, Platea, Micale), Los griegos vencieron siempre, excepto en las Termópilas.

En el año 495 "aC" los persas de Darío invadieron las "Poleis" griegas ubicadas en las costas del Asia Menor. En el 494 conquistaron Mileto y se dirigieron a territorios griegos enviando heraldos que pedían como forma de sumisión "la tierra y el agua". Los griegos, especialmente atenienses y espartanos respondieron violentamente lanzando a los heraldos a los pozos.

- En el año 490 "aC" los atenienses, comandados por Milcíades, vencieron a los persas de Darío y Datis en Maratón, siendo famosa la historia de Filípedes, el ateniense que corrió desde Maratón a Atenas llevando la noticia del triunfo de Atenas, después de lo cual falleció.

- En el año 480 "aC" los persas comandados por Jerjes con una flota de 1200 barcos atravesaron el estrecho de los Dardanelos e invadieron Grecia. En el

155 Las Guerras Medicas fueron conflictos bélicos entre Griegos y Medius (persas y lidios).

paso de las Termópilas se enfrentaron a Leónidas y sus 300 espartanos que a pesar de ser traicionados, presentaron una heroica resistencia que causó la muerte de todos los espartanos. Seguidamente, los persas se dirigieron a Atenas, donde destruyeron los monumentos de la Acrópolis ateniense, pero el ejército ateniense se había ubicado en Corinto en el puerto de Salamina, donde se produjo una feroz batalla en la cual los atenienses comandados por Temístocles derrotaron a los persas que huyeron a Tesalia. Un año después (479 "aC"), los persas comandados por Mardonio se enfrentaron a los griegos comandados por el espartano Pausanias en Platea, donde los persas sufrieron una nueva derrota, habiéndose refugiado en las ciudades de la costa del Asia Menor. En el mismo año 479 "aC" en Micale, los griegos vencen a los persas y reconquistan Mileto y otras ciudades del Asia Menor. El triunfo griego significó la victoria definitiva de "occidente" sobre "oriente".

Grandes Batallas Médicas

Año	Lugar	Vencedor	Vencido
490	Maratón	Grecia: Atenas. Milciades	Persas: Darío
480	Termópilas	Persia. Jerjes	Grecia: Esparta. Leonidas
479	Salamina	Grecia. Atenas. Temístocles	Persia. Mardonio
479	Platea	Grecia. Atenas/Esparta. Pausanias	Persia. Mardonio
479	Micale	Grecia. Liga Atenas Esparta.	Persia

De las guerras contra los persas, Atenas fue la ciudad más beneficiada. En el año 477 "aC" los atenienses fundaron una alianza de varias ciudades con sede en Delfos (santuario de Apolo), que denominaron "Liga de Delfos".

Atenas evolucionó hacia la democracia (Edad de Oro de Pericles), con una política abierta y expansionista (dominó las islas egeas), creando la "Liga Atico Délica" en Delos (año 477 "aC") como un símbolo de unión contra los invasores persas. En Atenas floreció la literatura, la filosofía, la historia, el teatro y se reconstruyeron monumentos especialmente en la Acrópolis ateniense.

Esparta se fue encerrando en el Peloponeso, con una política conservadora olvidándose de la hegemonía helénica. Las dos principales ciudades (Atenas y Esparta) firmaron un acuerdo de paz.

Posteriormente, en el año 431 "aC", Esparta entró en guerra contra Atenas comandada por Antíoco, habiendo vencido los espartanos (Lisandro, que contó con el apoyo persa) después de 27 años de batallas constantes (guerra del Pelopo-

neso) que sometieron a Atenas a acuerdos severos. En el año 404 "aC" Atenas perdió la hegemonía helénica.

Atenas conjuntamente con Tebas y Corinto desafiaron la hegemonía de Esparta a quien vencieron en el año 371 "aC" comandados por dos militares tebanos (Pelópidas y Epamínondas) que pusieron fin a la dominación de Esparta comenzando la dominación de Tebas que duró 9 años.

Terminado el poderío de Tebas, apareció en Macedonia Filipo "II" el cual pretendía unificar todas las ciudades griegas en un solo Estado (Hélade paso a denominarse Grecia). Para ello, Filipo "II" tuvo que vencer tanto a los atenienses como a los tebanos lo cual les llevó a un enfrentamiento en el año 338 que tuvo como resultado la victoria de los macedonios de Filipo en la batalla de Queronea. En el año 337 "aC" Filipo convocó a una reunión panhelénica durante la cual se logró un acuerdo de paz panhelénico y se eligió a Filipo "II" para liderar la guerra contra los persas. Filipo "II" murió, y en el año 336 "aC" el poder pasó a manos de su hijo Alejandro "Magno" quien convocó dos conferencias panhelénicas en Corinto, venció a los Iliros (habitantes de los Balcanes) y durante diez años venció reiteradamente a los persas. Alejandro conquistó Asia Menor, Siria, Palestina, Egipto y llegó hasta el valle del río Indo.

En el año 323 murió Alejandro y al no tener sucesor (su hijo era de corta edad) su vasto Estado fue dividido en reinos por sus generales constituyéndose un triunvirato (los Diadocos), que pronto entraron en conflictos por poseer la hegemonía del imponente imperio que comenzaba en Macedonia y terminaba en la India. Cada uno de los Diadocos se había atribuido para sí parte de los reinos del Imperio (uno gobernaba en Asia, otro en Europa y el tercero en Macedonia y Grecia)

Las Polis se encontraban en crisis y Grecia era un continuo conflicto.

LA EPOCA HELENISTA (323-146 "aC").

Este período comenzó a continuación de la muerte de Alejandro (323 "aC" y terminó cuando Grecia fue anexada por Roma (146 "aC").

Al procederse la división del Imperio Macedónico en diversos reinos comenzaron a surgir conflictos bélicos entre los Diadocos que debilitaron la hegemonía griega y especialmente la de Macedonia. En ese momento, los ejércitos de Roma encontraron un escenario favorable para la conquista de Grecia, la cual se realizó en una forma rápida. Tito Quintio Flaminio derrotó a Filipo "V" de Macedonia (año 197 "aC") y **en el año 146 "aC" se produjo la batalla de Corinto que significó**

la derrota total de Grecia. A partir de ese momento, Grecia se convirtió en una provincia romana.

Roma significó el final de la independencia política de Grecia pero aseguró la continuidad de la cultura que se mantuvo con sus mismas características hasta la llegada del Cristianismo. Los principales centros de cultura helena se expandieron a Alejandría (Egipto) y Antioquía (Anatolia). En el año 146 "aC" se inicia el período de la "Grecia Romana" que termina con el restablecimiento de la ciudad de Bizancio por el emperador Constantino "I" como capital del Imperio Romano (la Nueva Roma).

La conquista de Grecia por parte de Roma representó una especie de "colonización cultural inversa", ya que la cultura romana fue de hecho una cultura greco romana. Atenas y Esparta cedieron importancia a Constantinopla y Anatolia.

Síntesis de la Historia de la Antigua Grecia

Epoca	Fecha Referencia	Hechos Relevantes
Oscura	1200 a 800 "aC" 400 años	Grupos de Tribus: Dorios / Jonios Ocaso de los Reinos Micénicos y su cultura Desaparición de la Escritura Migraciones Rural a núcleos Urbanos Desaparición de la Monarquia Aparece la cerámica geométrica manual
Arcaica	800 a 500 "aC" 300 años	Surgen las Polis. Conjunto de Ciudades Estado Nuevas Formas Gobierno. Aristocracia/Democracia Renace la Escritura: Alfabeto Expansión Griega por el Mediterráneo. Colonias Se crea la Moneda.
Clásica	500 a 323 "aC" 177 años	Grandes Guerras contra Persas. Guerras Médicas Conflictos entre Ciudades Estado Hegemonía de Atenas: Pericles Hegemonía de Esparta: Guerra Peloponeso Hegemonía de Tebas: Epaminondas Hegemonía de Macedonia: Alejandro
Helenista	323 a 146 "aC" 177 años	Roma conquista Grecia. Batalla Corinto Grecia se convierte en Provincia Romana

LOS PUEBLOS GRIEGOS

En el territorio helénico antes de los griegos, hubo asentamientos humanos "pre históricos" que datan de los años 5.000 a 10.000 antes de Cristo como ha sido observado a través de yacimientos encontrados en Epiro, Tesalia y Argólida. En estos hallazgos arqueológicos se observaron elementos similares a los encontrados en los Balcanes y espacios Danubianos a través de los cuales se difundían las diversas culturas "indoeuropeas" de este período ([156]).

El entonces territorio heleno, constituía la puerta de entrada de "oriente" en "occidente", iniciando un flujo de intercambio de productos y materias primas que se realizaba principalmente a través de las Islas Cícladas del mar Egeo (Tinos, Mikonos, Sifnos, Delos, Sérifos, Paros, Naxos, Milo, Thera ó Santorini, etc) que llegaron a constituir, un puente entre Anatolia y Grecia que hizo florecer el desarrollo de asentamientos humanos

La Civilización "Cicládica / Egea" fue absorbida rápidamente por la Civilización "Cretense o Minoica" de donde a partir de la poderosa Creta se realizaron invasiones a la Grecia Continental.

Los Pueblos Minoicos Cretenses

Los primeros habitantes del pueblo griego fueron los Cretenses que eran descendientes de tribus procedentes de Asia y Egipto, que en la búsqueda de nuevos dominios y riquezas (extensión territorial) habían llegado a las islas del mar egeo, ya sea por la Anatolia (a través de Troya) o a través de Creta. Los cretenses eran valientes guerreros, muy conocedores del mar además de buenos artesanos. Comerciaban por todo el Mediterráneo y exportaban cerámicas, tejidos, objetos de bronce, mármol y obsidiana.

Los principales asentamientos humanos de los cretenses estuvieron en las ciudades de Cnosos, Festo, Gurnia y Haga Tríada.

La ***Civilización Minoica Cretense*** fue una cultura "pre helénica" de las edades del cobre y del bronce, que se desarrolló en la Isla de Creta entre los años 2.000 y 1.400 "aC". La civilización minoica representa la cultura precursora de la civilización griega. Su nombre (minoica) se debe a que su descubridor (Sir Arthur Evans) relacionó el palacio de Cnosos - - el más representativo de la civilización minoica - - con el palacio del Rey Minos y el mito del Minotauro.

156 Grecia Antigua. Furio Durando. Editorial Folio. Barcelona, 2005.

El declive de la civilización minoica fue al parecer determinado por la invasión de los pueblos Aqueos y por la ocurrencia de terribles desastres naturales (terremotos y maremotos). Su principal historia está relacionada con famosos personajes mitológicos como el Rey Minos, su esposa Pasifae, el mito del Minotauro, el héroe ateniense Teseo, Fedra y Ariadna (hijas de Minos) y con el arquitecto Dédalo y su hijo Ícaro, e incluso con el dios Poseidón ([157]).

Los Pueblos Micénicos o Pelasgos

En Micenas, Argos y Tirinto, tuvo lugar aproximadamente en el año 1.500 "aC" un asentamiento humano cuyos habitantes fueron denominados **Pelasgos** (los pueblos del mar) por haber llegado de Anatolia y Egipto, que fueron considerado como los "auténticos griegos". Los Pelasgos se fusionaron con los Cretenses habiéndose formado el pueblo micénico ([158]) siendo habitantes que amaban al mar y enterraban con respeto a sus muertos.

La sociedad "micénica" estaba muy centralizada con un fuerte mando a manos de los reyes Atreos. Representaba un modelo económico con grandes propiedades territoriales, una emprendedora artesanía y una fuerte actividad marinera mercantil ([159]).

La ***Civilización Micénica Pelásgica*** es también una cultura "pre helénica", posterior a la civilización minoica que pertenece al final de la edad de bronce. Se desarrolló principalmente en la ciudad de Micenas en el Peloponeso (ciudad construida por el héroe Perseo) entre los años 1500 y 1100 "a C". Se considera que la civilización micénica fue la auténtica civilización griega que absorbió formas de vida y la cultura del pueblo cretense o minoico.

El fin del pueblo Micénico Pelasgo fue al parecer debido a las invasiones de los Aqueos.

Los Pueblos Aqueos

El pueblo autóctono griego fue denominado por Homero como "Pelasgos" y posteriormente como "Aqueos". La denominación de Griegos fue otorgada por los romanos cuando conquistaron Grecia. Los Aqueos, Jonios y Eolios fueron las

---

157 Minos ofendió al dios Poseidón (cambió el toro blanco del sacrificio) y el dios en venganza, hizo que Pasifae se Enamorase de un toro, dando origen al monstruo Minotauro).

158 El nombre de "Micénicos" se debe a Heinrich Schliemann, que descubrió en Micenas las tumbas reales que consideró correspondían al rey Agamenón.

159 Grecia Antigua. Furio Durando. Grandes C ivilizaciones del Pasado. Editorial Folio. Barcelona, 2005.

primeras tribus griegas de origen indoeuropeo ([160]) que se instalaron en Grecia aproximadamente en el año 1.400 "aC".

Los Aqueos representan el origen de la población griega producto de una expansión demográfica desde la India hacia Europa. Al llegar a Grecia conquistaron pacíficamente los territorios de la civilización minoica introduciendo la doma del caballo, el carro de guerra y la espada larga de bronce.

Los Aqueos se consideraron Pelasgos descendientes de tribus Celtas del Centro de Europa que atravesando los Balcanes llegaron a asentarse en Beocia y principalmente en Tesalia y el Peloponeso.

Los Aqueos fueron grandes atletas y excelentes guerreros. Llegaron a dominar toda Grecia, conocían el uso del hierro e incineraban a sus muertos. Según Drosou-Panayiotou ([161]), los Aqueoos en el año 1.400 "aC" invadieron Creta, Rodas y Chipre, crearon puestos comerciales en Anatolia (Asia Menor) y desarrollaron relaciones diplomáticas y comerciales con Egipto, Siria y otros pueblos mediterráneos.

- La Guerra de Troya fue su principal triunfo bélico pero también constituyó el inicio de su declive que fue determinado por la invasión posterior de los pueblos Dorios.

Los principales personajes relacionados con los pueblos Aqueos tienen su origen con Zeus quien les dio a su hijo Tántalo como primer rey, de quien desciende Pélope (que dio su nombre al Peloponeso), Atreo y luego Agamenón y Menelao.

Los Pueblos Dorios

Los Dorios aparecieron a finales del siglo xii "aC" en el año 1.100 "aC". Eran una tribu muy belicosa que provocó la desintegración de la civilización Micénica, habiéndose asentado en el Peloponeso teniendo como principales ciudades a Esparta, Corinto y Olympia.

Los Dorios eran descendientes de tribus Nórdicas del Centro de Europa que llegaron a Grecia a través de la Anatolia. Eran diferentes de los Aqueos en sus aspectos

160 Con el término "Indo europeo" se designa a los pueblos primitivos que vivían entre Asia y Europa, desde las estepas rusas hasta los Balcanes. Aproximadamente en el año 6000 aC emigraron de India a Europa. Las lenguas comunes eran: Albana, Báltica, Armenia, Celta, Eslava, Germánica, Griega, Sánscrita, Itálica y dos lenguas muertas (Anatolia/Hitita, y la lengua Tocaria).

161 Niki Drosou – Panayiotou. La Grecia Antigua. Edit. Papadimas Ekdotiki. 2009.

físicos (más altos, ojos azules). Los Dorios eran grandes y belicosos guerreros que sometieron y esclavizaron a los Aqueos, Pelasgos y Cretenses (con quienes no se mezclaron manteniéndose aislados de ellos) ([162]).

Sus principales personajes mitológicos tienen relación con Heracles (hijo de Zeus y Alcmena). Los Dorios se consideraban descendientes de Heracles (Heráclides) que volvían a Grecia para recuperar la tierra de sus ascendientes. Desarrollaron la cultura espartana y con la sumisión de los aqueos impusieron el caos en el territorio griego. Fue una invasión que desestabilizó y destruyó la cultura de los estados Micénicos sustituyéndola por la cultura Doria (espartana).

La época de dominio Dorio fue considerada por Hesíodo como la Edad del Hierro, por varios motivos que condicionaron el caos con los cambios de valores de la sociedad. En dicho momento se observaba una sociedad con las siguientes características: amplia utilización del hierro; dificultades referidas a la vida cotidiana; gran inseguridad en el campo que se despobló; grandes índices de violencia (la gente llevaba armas para defenderse y para atacar) y la parálisis del desarrollo artístico y cultural.

Los Otros Pueblos: Jonios, Eolios, Arcadios

La invasión dórica produjo una sumisión - - y en cierto grado esclavización - - de los otros pueblos existentes en Grecia (Pelasgos y Aqueos), situación que no había sucedido anteriormente, ya que los Pelasgos Micénicos habían respetado y adoptado la cultura de los Cretenses Minoicos y se habían mezclado entre ellos. La llegada de los Aqueos produjo la asimilación de las culturas previas (minoica y micénica). Con los dorios no sucedió igual. Siendo una tribu Nórdica procedente del Centro de Europa, eran físicamente diferentes de los aqueos y pelasgos por lo que creyéndose una etnia superior, se mantuvieron aislados sin relacionarse con los aqueos a los cuales mantuvieron apartados.

Esta segregación de parte de los Dorios, que controlaban todo el territorio helénico excepto el Ática, produjo una reacción de los pueblos aqueos y pelasgos que se fusionaron y se concentraron en el Ática (Atenas) y en la Arcadia (inaccesible reducto montañoso del Peloponeso de características rurales y agrarias).

Los ***Jonios*** se ubicaron - - 1.050 "aC" - - en el centro de Grecia comprendiendo la península del Ática, la isla de Eubea y la ciudad de Atenas. Los ***Arcadios*** (tribu de Pelasgos) lo hicieron en Arcadia (pueblo de pastores), y los ***Eolios*** ocuparon terrenos abandonados en Beocia.

162 Indro Montanelli. Historia de los Griegos. Novoprint. Barcelona, 2010.

Principales Pueblos Griegos

Pueblo	Procedencia	Asentamiento	Fecha Referencia	Hechos	Personajes relacionados
Cretenses	Egipto Asia	Creta	1.600 aC	Civilización Minoica	Minos Pasifae Minotauro
Pelasgos	Anatolia Creta	Micenas Argos Tirinto	1.500 aC	Civilización Micénica Pueblos del Mar	Perseo
Aqueos	Pelasgos Celtas Norte Europa	Tesalia Peloponeso	1.400 aC	Guerreros. Guerra Troya	Tántalo Pélope Atreo Agamenón Menelao
Dorios	Nórdicos Centro Europa	Peloponeso Corinto	1.100 aC		Heracles

La historia de la Hélade tuvo lugar hace aproximadamente cuatro mil años y su herencia es tan significativa, que continúa siendo una referencia obligada para la cultura y paz social de nuestros actuales pueblos. Los valores helénicos siguen teniendo validez y es algo de lo cual los Griegos pueden sentirse muy orgullosos.

EL ENTORNO POLITICO DE LA ANTIGUA GRECIA

La estructura política de la Antigua Grecia presentaba aspectos importantes que modificaron las estructuras previas y determinaron las estructuras políticas subsecuentes (Imperio Romano). Estos aspectos han constituido las normas y principios fundamentales de las actuales sociedades occidentales persistiendo por más de dos mil años. Dentro de estas normas que regían la vida cotidiana de las sociedades, hacemos principal referencia a la configuración de "Ciudades-Estado", las Polis, y las distintas formas de Gobierno.

LAS "POLIS ó CIUDADES ESTADO"

Después de la desaparición de la civilización micénica los helenos comenzaron a formar pequeñas comunidades que en el siglo viii "aC" se transformaron en

ciudades que fueron conocidas como "**Ciudades-Estado" o "Polis**". El centro de la polis lo constituía el Ágora que era un espacio abierto donde los ciudadanos acudían a comerciar e intercambiar ideas ([163]).

Grecia fue la cuna de las "***Ciudades Estado"*** que eran estados constituidos por una sola ciudad con plena autonomía gubernamental y libertad política y económica. Las Polis constituyeron una unidad política, social y económica que compartían una lengua y religión común, pero presentaban lazos culturales y una identidad étnica propia que exhibían con orgullo, que a su vez, las convertía en ciudades rivales. La polis desde el punto de vista geográfico comprendía la ciudad y "su territorio" con caseríos y colinas. Eran muy variables en cuanto a su extensión. La mayoría de las Polis existentes tenían reducidas dimensiones excepto dos que sobresalieron siempre: Atenas con aproximadamente 1.600 km2 y Esparta con 8.000 km2. Algunas Polis apenas llegaban a 200 Km2.

La "**Polis**" era la concentración urbana de la población que para protegerse de los constantes ataques de las tribus dorias buscaba las colinas más altas para vivir (las acrópolis). En la medida que el número de habitantes de la Polis crecía, se hizo necesario agregar al núcleo urbano inicial, terrenos adyacentes donde se pudiera cultivar alimentos y realizar actividades de pastoreo. De esta forma, la inicial Polis se convirtió en una conjunción de "ciudad campo" pasando a denominarse "**Ciudad Estado".**

Las características de las "Ciudades Estado" eran heterogéneas, diciendo Platón en su obra "La República", que la ciudad ideal no debería ser mayor de cinco mil habitantes para facilitar su gobernabilidad y Aristóteles decía que en la "polis" todos deberían conocerse entre sí, al menos de vista. El espíritu de las *Polis* convertía a cada habitante en un ciudadano muy sensible a lo que ocurría dentro de la Polis y extremadamente indiferente a lo que sucedía fuera de la ciudad.

Las *Polis como Ciudades Estado* fueron una respuesta de salvaguarda de la vida y de los bienes ante los frecuentes ataques dorios. Fue en cualquiera de las formas, una huida del terror y una búsqueda de la libertad perdida. En esa escapada y dado el incremento demográfico en las Polis, se tuvo que buscar otros territorios donde constituir nuevas Ciudades Estado a lo largo de la geografía de la Hélade y a lo largo del Mediterráneo conocido. Estos nuevos territorios se encontraron especialmente en Anatolia, en las islas del mar egeo, en las costas del mar mediterráneo y, en Italia y Francia a través del mar jonio. Con la formación de estas

163 Las ciudades de los grandes imperios como Persia o Egipto se organizaban alrededor del palacio real y del templo sagrado. Las Polis se organizaban alrededor del ágora.

nuevas Polis se dio lugar a la configuración de *Colonias "Apoikias"* que tenían vida propia y mantenían con la Polis que las originó, solamente vínculos sentimentales. Con ello se inició el proceso de ***Colonización***.

Las "Polis" tuvieron vida porque se habían fortalecido defensivamente y por que en ese momento no existían enemigos externos que la amenazaran. En efecto, el Imperio Hitita que reinaba en Anatolia se estaba derrumbando dando origen a los reinos en formación de Persia y Lidia. Egipto estaba en decadencia. Cartago era un pequeño puerto de marineros fenicios. Rómulo y Remo no habían nacido y en general, el Occidente estaba sumido en las tinieblas de la prehistoria, cuando Grecia estaba en el Medioevo.

La "Polis" era una comunidad de ciudadanos totalmente independiente, soberana, cimentada en cultos y regida por leyes ([164]).

- Ciudad Independiente. Aún cuando los miembros de la "Ciudad Estado" tenían conciencia de pertenecer a una amplia comunidad étnica y cultural, la ciudad no admitía ningún lazo político de subordinación con respecto a otra "Ciudad Estado".

- Ciudad Soberana. La "Ciudad Estado" es un Fin en sí misma. Un absoluto que no deja a ninguno de sus miembros mucha libertad, acaparando la actividad de todos los miembros siendo esencialmente totalitaria. La libertad de expresión estaba más restringida en Esparta y mucho menos en Atenas.

- Ciudad cimentada en Cultos. El nexo que unía a los habitantes de la "Ciudad Estado", es de tipo político, social y religioso. La religión formaba cuerpo con el gobierno. Atenas era la ciudad de Atenea y los sacerdotes de la ciudad son los propios de la diosa.

- Ciudad regida por Leyes. La vida del ciudadano está regulada desde el nacimiento hasta la muerte (incluso en Atenas donde era menos rígida que en Esparta). Herodoto (cita de Flaceliere) refiere que Demarato le dice al rey persa Jerjes: "aunque los espartanos son libres, no lo son totalmente: tienen un dueño, la ley, a la que temen mucho más de lo que tus súbditos te temen".

En el concepto de teoría política de Platón ([165]), la ciudad ideal debería ser un Estado justo compuesto por ciudadanos - - el "demos" - - que deberían tener

164 Robert Flaceliere. La Vida Cotidiana en Grecia en el Siglo de Pericles. Librería Hachette. 1959.

165 Platón. Diálogos. Longseller. Buenos Aires, 2001.

funciones especiales para satisfacer las necesidades de la población. Esta "Ciudad o Estado justo" se configuraba a través de cuatro grandes clases de habitantes: los Campesinos que se ocupaban de la producción de los bienes básicos; los Artesanos y Mercaderes responsables de mantener la estructura económica; los Militares que se ocupaban de la seguridad del "demos", y los líderes gobernantes ó reyes filósofos.

Las Polis se organizaban en "*Ligas*" sobresaliendo La Liga del Peloponeso (Esparta); la Liga Delos (Atenas) y la Liga de Corinto.

Las "Ciudades Estado" más importantes fueron:

Argos es considerada la ciudad más antigua de Grecia habiendo sido fundada en el año 2000 "aC" por los Pelasgos (Ínaco/Foroneo). La monarquía fue el régimen de poder dominante. Está ubicada en la zona nor este del Peloponeso cerca de Corinto. En el siglo vii "aC" fue la ciudad más importante del Peloponeso, pero dos siglos después este poder dominante en el Peloponeso correspondió a Esparta.

Atenas, cuna de la cultura y de la democracia. Fue fundada por Cecrops. Ubicada en la región central, básicamente en la península de Ática, y constituida principalmente por pueblos Jónicos (alrededor del año 1400 "aC"). El puerto del Pireo era el poder marítimo. La vida pública se realizaba alrededor de la Acrópolis (centro político, económico y social) y en el Ágora (plaza). Era una ciudad consagrada al culto de Palas Atenea. Al inicio, el Gobierno era una monarquía dando paso a la aristocracia y posteriormente a la democracia. La Constitución de los Atenienses de Aristóteles (Ruzé y Amouretti [166]) como marco jurídico institucional, estaba regulado por nueve *arcontes* (magistrados de alto poder gubernamental), un consejo aristocrático (Areópago) y una asamblea popular del Pnix (ubicada en la colina del Pnix al lado del Areópago).

El primer rey de la ciudad fue Cécrops a quien sucedieron Pandión, Erecteo, Egeo y Teseo. El último rey de Atenas fue Codros que dio paso a la aristocracia como forma de gobierno y posteriormente la democracia (Clistenes y Pericles en el año 461 "aC"). La ciudad tomó el nombre de la diosa Atenea que resultó vencedora contra Poseidón (Atenea obsequió a la ciudad un árbol de olivo y Poseidón obsequió a la ciudad con una fuente de agua salada).

Atenas fue junto con Esparta, la "Polis" dominante en la Hélade. Ambas "Ciudades Estado" organizaron su forma de vida con modelos opuestos.

166 Françoise Ruzé; Marie Claire Amourreti: El Mundo Griego Antiguo. Ediciones Akal. Madrid, 1992.

- Atenas fue una sociedad abierta al desarrollo de la cultura (poesía, literatura, teatro, arquitectura, artesanía, música, filosofía) y con vocación cosmopolita a través de las vías marítimas hacia los mares egeo y mediterráneo. Atenas sobresalió por su legislación orientada a mantener una paz social, sobresaliendo especialmente Solón, Pericles y Clístenes que reformaron la estructura de gobierno hasta llevar a sentar las bases de la democracia (Asamblea Popular, liberación de la esclavitud por deudas, modificación del poder absoluto del Areópago compartiéndolo con el "Demos", establecimiento de la igualdad jurídica: "la *isonomía*", creación del Consejo de los 500 como instrumento de la soberanía del Demos). Estas conquistas hicieron que la sociedad ateniense pasara de la monarquía a la aristocracia y democracia. Este proceso determinó frecuentes luchas y conflictos, habiéndose presentado períodos conflictivos con la severa legislación de Dracón y con la tiranía de Pisistrato.

En Atenas sobresalen tres estructuras urbanas de importancia tanto en la historia como en la mitología: la Acrópolis, el Templo de Zeus y el Estadio Olímpico Panatinaicos.

- La **Acrópolis** (la ciudad alta ó roca sagrada) estaba rodeada por cuatro colinas: la primera conocida como de Filopapo (admirador y benefactor de Atenas) estaba dedicada a las Musas. La segunda colina, la llamada Pnix era donde se realizaban las asambleas del pueblo. La tercera colina estaba dedicada a las Ninfas, y la cuarta era la colina rocosa llamada Pagos que estaba dedicada a Ares y que fue donde se celebró el primer juzgado (juicio de Orestes por la muerte de su madre Clitemnestra y a su amante Egisto). La Acrópolis comprendía el Ágora y varios Templos.



Acrópolis de Atenas.

El Agora era la plaza pública como lugar de reunión de los ciudadanos para el desarrollo de las actividades de gobierno, comerciales, con edificios administrativos y servicios públicos, con estatuas de personajes míticos e históricos (estaban las estatuas de los diez héroes epónimos que daban nombre a las diez tribus de Ática y las estátuas preferentes de Zeus, Apolo, Ares y la biblioteca de Adriano). En el Ágora se encontraba el templo de Hefesto y el Zolo que era un edificio circular donde se encontraba la sede del gobierno. Una parte de los diputados comían y dormían en el zolo en concepto de guardianes de lo que sucedía en el Ágora (en las paredes del zolo se ponían los avisos públicos u ordenanzas). El Ágora era el lugar preferido por filósofos, escritores, artistas y pensadores para intercambiar y discutir ideas.

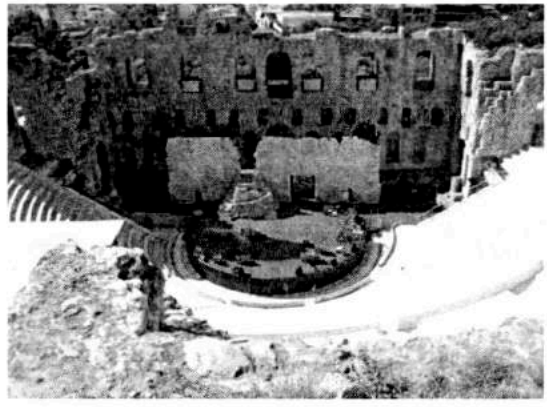
Los Propileos eran un vestíbulo que daba entrada a la Acrópolis por donde pasaban héroes, filósofos y los animales llevados para su sacrificio. Estaba construido sobre una columnata con columnas dóricas (sin base, anchas y cortas) y columnas jónicas (base más estrecha y más altas).

El Templo de Atenea Niké como parte del culto a la diosa que aparece con una estátua de Niké sin alas (la victoria).

El Teatro de Dionisos fue el primer teatro de la civilización. Tenía capacidad para 17.000 espectadores. Principalmente se narraban tragedias y comedias especialmente las relacionadas con Dionisos.

El Odeón de Herodes Ático era un teatro específico para representaciones musicales con capacidad para 5.000 espectadores.

El Odeón de Herodes Atico (2012)



El Partenón era el templo político, cultural y religioso construido por indicación de Pericles en honor a la diosa protectora y benefactora de la Ciudad: Atenea Párcenos. Era un majestuoso templo dórico que ocupaba el lugar más elevado de la roca sagrada. Contenía casi un centenar de *Metopas* (placas cuadradas situadas por encima de las columnas dóricas, con representación de frescos que recordaban las principales hazañas de los dioses, como la lucha contra los titanes, contra los gigantes, etc).

Acrópolis de Atenas. Partenón (2012)



Acrópolis de Atenas. Templo de Hefesto.2012. ([167])



167 Fotografía de Montserrat Badía Miranda.

El Templo Erectio en honor al rey Erecteo, era el lugar donde se celebraban cultos a los dioses: Atenea, Gea y a héroes griegos como Cécrops, Erecteo, Teseo. Está sostenido por seis estatuas de las Cariátides (hermosas doncellas de la ciudad de Caries). A un lado se encuentra el árbol de olivo que regaló Atenea a la ciudad, y al lado opuesto se encuentra el monumento a Poseidón.

El Templo Erectio y las Cariátides (2012)



El **Templo de Zeus de Atenas** fue en su época, el edificio más grande de Grecia con un total de 104 columnas de 17 metros de alto, al cual se accedía por la llamada Puerta de Adriano en honor al emperador benefactor.

Templo de Zeus en Atenas 2012 ([168])



168 Fotografías de Montserrat Badía Miranda

El **Estadio Olímpico Panatinaico** es el estadio donde se celebraron los primeros juegos olímpicos contemporáneos.



Bizancio, Ciudad griega capital de Tracia situada a la entrada del estrecho del Bósforo sobre una parte de la actual ciudad de Istambul. Fundada por Bizas (hijo de la Ninfa Ceróesa que era hija de " I o " y de Poseidón en el año 667 "aC" con habitantes procedentes de la ciudad griega de Megara. En el año 330 "aC" el emperador Constantino El Grande, la refundó con el nombre de Constantinopla, siendo una ciudad muy rica ya que su ubicación representaba un puente comercial entre Asia y Europa.

Corinto estaba ubicada en el istmo de Corinto que separa el Peloponeso de Grecia continental. Fue fundada por el astuto Sísifo ([169]) con el nombre de Efira, edificando su poderío por la riqueza de su comercio (asentamiento de fenicios). El tipo de gobierno era aristocrático / oligárquico y pertenecían a la etnia Doria. Era un centro de lujo y diversión para los ricos que visitaban el templo de Apolo y Afrodita. En la guerra del Peloponeso Corinto fue aliada de Esparta en contra de Atenas. Edipo nació en Tebas pero se crió en Corinto siendo heredero del rey Pólibo. En la parte alta de la ciudad, Belorofonte amaestró a Pegaso (el famoso caballo alado) y con su ayuda venció al monstruo quimera. Corinto fue también el escenario de la tragedia de Medea que sacrificó a sus dos hijos como venganza de su esposo Jasón que la había abandonado por la princesa Glauca. En el año 146 "aC" se realizó la batalla "de Corinto" entre griegos y el ejército romano que determinó el fin del imperio Griego condicionando que Grecia pasara a ser una provincia romana. Corinto fue destruida totalmente y reconstruida por Julio César dado su situación estratégica. El Apostol Pablo organizó en Corinto una de las primeras comunidades cristianas.

169 Sísifo engañó durante su vida tanto a dioses como a hombres, llegando a burlar incluso a la muerte. Zeus indicó a Hermes que lo llevara hasta el Hades donde fue condenado a arrastrar eternamente una enorme piedra hasta la cima de un monte.

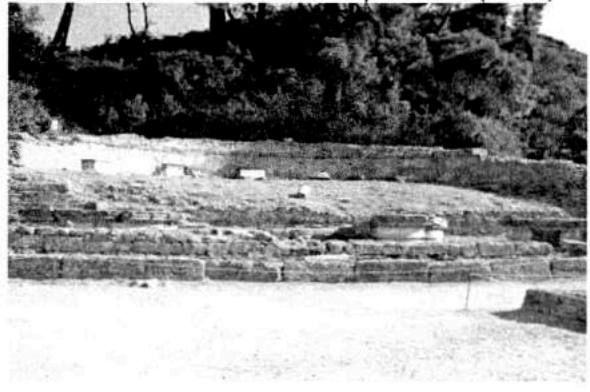
Delfos era una ciudad santuario en honor a Apolo, ubicada en la ladera del Monte Parnaso cerca del istmo de Corinto, en el lugar donde Apolo mató a la serpiente Pitón. Fue la cuna del más famoso oráculo erigido en honor al dios (conocido como el centro del universo, "ónfalo, el ombligo del mundo"). Se dice que Zeus quería saber donde estaba el centro de su mundo. Para tal efecto, soltó desde polos opuestos dos águilas que se cruzaron en Delfos. Los habitantes eran descendientes de Deucalión. Delfos fue sede de los juegos "Píticos" en honor a Apolo.

En un principio (año 1100 "aC") el santuario estaba dedicado a Gea y en el año 800 "aC" el santuario fue dedicado a Apolo. Delfos fue el santuario con el más famoso oráculo (Pitia) por donde pasaron reyes y héroes como Filipo "II", Alejandro Magno, Edipo, etc. Los oráculos se daban el día 7 de cada mes excepto en los meses del invierno porque Apolo visitaba el país de los Hiperbóreos (donde nunca se ocultaba el sol). El oráculo y el santuario estaban sobre una roca que su subterráneo poseía minerales que emitían vapores y gases que la pitonisa respiraba y le servían para entrar en trance para la emisión de su oráculo (palabras ininteligibles) que eran interpretadas por los sacerdotes que eran quienes lo comunicaban al solicitante.

El santuario está ubicado entre dos grandes rocas (marmariá y fedríades) entre las cuales se encuentra la sagrada fuente Castalia. Delfos era un centro religioso (culto a Apolo), deportivo (juegos píticos) y político (sede de las "amfitionas" que eran reuniones de los jefes de las "Ciudades-Estado" donde se abordaban diversos problemas de distinta índole.

El santuario comprendía el Ágora, la Vía Sacra, los Tesoros (ofrendas al oráculo), el muro poligonal que servía de inscripción de los esclavos liberados, el Templo de Apolo, el Teatro y el Estadio.

Delfos. Vía Sacra. Ofrendas y Tesoros (2012)



Epidauro ubicada en la región de la Argólida en el Peloponeso. Fue famosa por su teatro y por el santuario de Aesculapio. El Teatro de Epidauro era el de mejor acústica del momento (tenía tres centros acústicos) con capacidad para 14.000 espectadores. El Templo de Aesclepio fue el santuario más famoso para la curación de enfermedades. A la entrada se encontraba la estatua de Aesclepio con las dos serpientes que significaban la renovación de la vida.

Epidauro. Teatro (2012)



Epidauro. Entrada al Teatro (2012)



Esparta ó Lacedemonia, está ubicada en el Peloponeso como asentamiento principal de cuatro pueblos dorios (Pítana, Mesoa, Limna y Cinosura). Eran guerreros que sobresalían por su poder militar basado en una fuerte disciplina. Era un Estado Aristocrático y Militarizado. Los habitantes se dividían en tres clases: los "Iliotas" eran esclavos; los "periecos" eran hombres libres sin derechos políticos y

los "ciudadanos espartanos" eran hombres libres con derechos políticos. Esparta venció a Atenas en la guerra del Peloponeso. *Menelao* esposo de Helena fue rey de Esparta.

- El modelo de "Polis" de Esparta fue básicamente opuesto al de Atenas. Esparta configuró una sociedad "cerrada" dentro del Peloponeso, estructurada más como un campamento militar que como una ciudad y relegada del Helenismo. Un reducido grupo ostentaba el gobierno mandando a los "Periecos" que vivían alrededor de la ciudad sin autonomía política. En el estrato social inferior estaban los "Hilotas" que eran la gran mayoría de habitantes, los esclavos del gobierno.

Esta estructura político social tenía su representación en la "realeza doble" con dos reyes que estaban continuamente en conflicto, y, en las reformas de Licurgo que aproximadamente en el año 600 "aC" constituyeron la base que normaban la forma de vida espartana basada en una férrea disciplina y el desprecio a lo cómodo y agradable. La forma de vida espartana practicaba la selección natural, de modo que todo recién nacido era examinado por una comisión gubernamental, que al encontrar defectos en los niños, o cortos de talla, eran lanzados desde la cima del Monte Taigeto. A los demás recién nacidos se les hacía dormir al descubierto aún en invierno, de modo que solo sobrevivían los más fuertes físicamente.

Micenas, está ubicada en la región oriental del Peloponeso. Fue fundada por Perseo (hijo de Zeus y Dánae). Micenas era uno de los principales centros de la civilización griega (1600 "aC") que dominaba gran parte del sur de Grecia. El período entre 1600 y 1100 "aC" se denomina "micénico" en honor al poderío de Micenas. Los habitantes de Micenas eran "Aqueos" y constituyeron los "griegos heroicos". La vida micénica era de marcada religiosidad. *Agamenón, rey de Micenas* fue líder en la guerra de Troya. Aunque esta civilización tenía bastantes similitudes con la civilización minoica, había algunas importantes diferencias entre ellas. Los micénicos tenían mayor aspecto guerrero, sus palacios eran de mayor grandeza y sus ciudades estaban amuralladas (Tirinto, Pilos, Micenas) por su obsesión guerrera. Se observa - - por los hallazgos arqueológicos de Schliemann - - un mayor culto a los muertos.

Los primeros gobernantes de Micenas fueron *Atreo y Aérope* que formaron la dinastía Atrida. Atreo descendía de Pélope y de Hipodamia. Pélope era hijo de Tántalo y éste de Zeus. Atreo y Aérope fueron los padres de Agamenón y Menelao. Fue una dinastía que se caracterizó por las continuas traiciones y sus desenlaces violentos.

La Acrópolis de Micenas está rodeada por una enorme muralla "ciclópica" construida por los cíclopes, que tiene como entrada la "puerta de los leones" por donde se accede a las Tumbas Reales, que albergaban los cuerpos de los reyes átridos, incluso el de Agamenón. Disponía la acrópolis de un teatro y en la cima de la acrópolis se encontraba el palacio donde vivía Agamenón y su esposa Clitemnestra.

Acrópolis de Micenas. Ruinas del Palacio de Agamenón (2012)



Micenas. Muralla Ciclópea. Puerta de los Leones (2012)



Acrópolis de Micenas (2012)



Micenas. Entrada Tumba Real (2012)



Olympia ubicada en la región del Élide en el nor occidente del Peloponeso entre los ríos Alfeo y Cladeo. Fue considerada como un lugar sagrado con muchos templos, monumentos y santuarios, especialmente el monumento en honor a Zeus. Era la sede de los Juegos Olímpicos instaurados por Heracles en honor a su padre Zeus. Según otra versión, Pélope (rey de la vecina ciudad de Pisa) organizó los juegos para celebrar su victoria en una carrera de carros contra Enomao, recibiendo como trofeo por la victoria a Hipodamia, la hija de Enomao. Los juegos se celebraban cada cuatro años y a los vencedores de las competiciones se les coronaba con una corona de olivo.

En Olympia existió el mayor templo santuario en honor a Zeus, aun que en el principio sirvió para adorar a los dioses hijos de Gea y Urano, especialmente a Cronos. El Santuario de Zeus comprende varias estructuras, mencionando:

- El Gimnasio, donde se entrenaban los atletas
- La colina Cronium donde se realizaban sacrificios de animales en honor a Cronos
- La Palestra donde se preparaban los luchadores de las competiciones
- El taller de Fidias (escultor de la estátua de Zeus)
- Los recintos sagrados
- El Templo de Zeus: majestuosa estructura de marfil, oro y mármol de la isla de Paros, con una columnata de 6x13 columnas dóricas ([170]).
- El Templo de la diosa Hera donde se encontraban estatuas de los dioses Hermes y Dioniso.
- Los Tesoros del Santuario (donde se guardaban las ofrendas recibidas)
- El Templo de la diosa Rhea.
- El podio de la antorcha olímpica.
- El Estadio Olímpico de 192 metros de largo (construido en el siglo iv "aC") comprendiendo: la entrada (Pórtico), la pista de 192 metros, el hipódromo, el altar de la diosa Demeter que presidía los juegos, el lugar de los jueces llamados *Helanodikes* y el lugar de la coronación de los vencedores. Era un estadio sin gradas en medio de un bosque.

Olympia. Ruinas Templo de Zeus (2012)

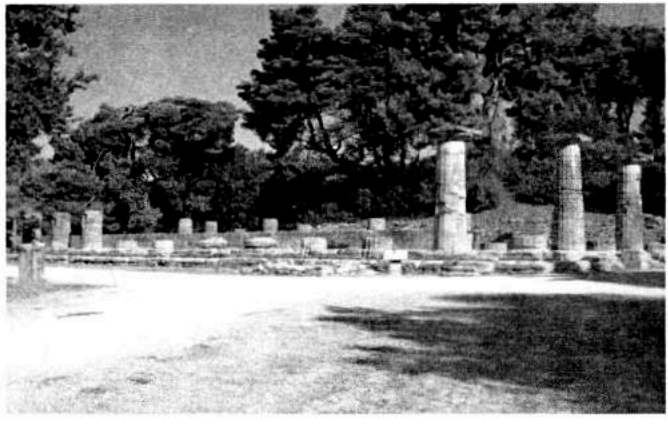


170 Las columnas dóricas no tenían base, eran muy amplias y cortas. Las columnas Jónicas, tenían base, eran más estrechas y más elevadas.

Olympia. Filipeión. Estátuas Reales (2012)



Olympia. La Palestra (entrenamiento atletas) 2012.



Los Juegos Olímpicos se celebraban del 11 al 16 de julio con competiciones de atletismo, lucha, carrera de caballos, carrera de carrozas, pentatlón, lanzamiento de disco, lanzamiento de jabalina.

En los juegos solamente podían participar los griegos libres (las mujeres no podían participar y tenían sus propios juegos). Durante la celebración de los juegos

había una "tregua sagrada" que afectaba a todos los conflictos que podían existir en ese momento.

Actualmente, la antorcha olímpica se lleva del santuario de Olympia al Estadio Olímpico Panatinaicos de Atenas y de allí se lleva al país que le corresponde la celebración de los juegos.

Tebas. Ubicada en la región de Beocia, al norte de ática y cerca de Atenas. Fue fundada por Cadmo (miembro de una colonia fenicia) con el nombre original de Cadmea. El tipo de Gobierno era oligárquico. Poseía mucha riqueza en el área agropecuaria y fue famosa por sus siete puertas. Tuvo gran hegemonía en Grecia como consecuencia de las derrotas militares de Atenas y Esparta (400 "aC") pero dicha hegemonía fue temporal (9 años). Por ella pasaron Heracles, Edipo, Andrómaca. Los líderes de la oligarquía tebana, Epaminondas y Pelópidas estaban dedicados a una política exterior con gran capacidad militar.

Troya también conocida con el nombre de **Ilion** (fundada por Dárdano / Tros), estaba ubicada en el Asia Menor (Colina de Hisarlik) cerca del estrecho de los Dardanelos ocupando una posición estratégica por su acceso al mar negro. La familia real troyana fue iniciada por la Pléyade Electra y Zeus, padres de Dárdano. Zeus raptó a uno de sus hijos (Ganímedes) y lo convirtió en el copero de los dioses. Los dioses Poseidón y Apolo construyeron las murallas de la ciudad para Laomedonte (hijo de Ilio). Laomedonte se negó a pagarles lo prometido y Poseidón envió un monstruo marino que causó estragos en los muros.

Durante el reinado de Príamo y a causa del rapto de Helena de Esparta por el príncipe troyano Paris, los griegos comandados por Agamenón invadieron Troya originando la guerra de diez años que destruyó completamente la ciudad. La mayoría de los héroes troyanos fallecieron en la guerra excepto unos pocos liderados por Eneas que lograron sobrevivir y navegar en dirección a Cartago y posteriormente a la península itálica.

La guerra de Troya fue descrita por Homero (Ilíada) que narra un episodio de la guerra que corresponde al penúltimo año de la guerra. La localización de las ruinas de la ciudad de Troya - - que en algunos momentos se llegó a poner en duda su existencia - - se encontraron gracias al investigador alemán Heinrich Schliemann, que en 1870 realizó estudios arqueológicos a través de los cuales pudo corroborar la existencia de la ciudad en la colina de Hisarlik. Schliemann, al parecer encontró un cofre de cobre con objetos de oro y plata que identificó como

el "tesoro de Príamo" ([171]). Así mismo, Las excavaciones realizadas permitieron encontrar los restos de hasta nueve ciudades interpuestas una sobre otra. Por el análisis de dichos restos ([172]) se ha llegado a aceptar que la ciudad de Troya de la guerra corresponde al estrato "vi" ó "vii" de las nueve ciudades encontradas en los distintos estratos subterráneos.

LAS FORMAS DE GOBIERNO

Las Polis representaron el elemento esencial para las estructuras y cambios políticos referidos a las formas de gobierno que se fueron sucediendo en dependencia de las distintas realidades de las "Ciudades Estado". Las Polis constituían el núcleo fundamental formado por muchas familias con culturas comunes. De esta unión de distintas familias fue resultando la necesidad de tener un *Jefe* que les coordinara cuando tenían que defenderse de los ataques de otros pueblos, generalmente Dorios. De la conjunción de varios jefes, fue surgiendo de manera natural, uno que era más fuerte y audaz en las batallas y que estaba en condiciones de defenderlos mejor. *Surgieron los Reyes*.

- La primera forma de gobierno que se conoció en la Hélade fue la Monarquía siendo el Rey Minos (hijo de Zeus y de Europa) el primer rey gobernante. El Rey Minos (casado con Pasífae) gobernó durante el florecimiento de la civilización Minoica de Creta.

Durante la Época de la historia de la Hélade, denominada "Oscura" (aproximadamente en el año 850 "aC"), se produjo el fin de la Monarquía con el derrumbamiento de los reyes micénicos: Agamenón y Menelao, dando lugar a nuevas formas de gobierno que poco a poco presentaron signos de debilitamiento y descontento generalizado. Estas formas de gobierno eran diferentes en dependencia de la "Ciudad Estado" respectiva.

El pensamiento político - - especialmente platónico (La República) - -, tomando como base la realidad diferenciada entre las ciudades y el hecho que en una misma ciudad se sucedían regímenes políticos opuestos, llegó a plantear en Platón la consideración que las "Ciudades Estado" estaban enfermas por los regímenes políticos que representaban y que se alejaban del criterio de la "Ciudad ó Estado justo".

De esta forma, Platón identificó que históricamente se habían sucedido - - especialmente en Atenas - - cinco regímenes políticos que van apareciendo uno tras otro como producto de la degeneración del precedente.

171 Indro Montanelli. Historia de los Griegos. Editorial Novoprint. Barcelona 2010.

172 F. J. Gómez Espelosín. Introducción a la Grecia Antigua. Alianza Editorial. Madrid 2008.

Esta sucesión de regímenes políticos se inicia con la **timarquía** (el poder militar) pasando luego por la **autarquía** (poder absoluto, dictatorial), la **plutocracia** (poder de los ricos), la **oligarquía** (el poder de unos pocos), la **aristocracia** (poder en los más capacitados: filósofos) hasta la **democracia** (el poder radica en los "municipios", en el pueblo "demos"), y la **tiranía.**

EL ENTORNO CULTURAL DE LA ANTIGUA GRECIA

La cultura del pueblo "Heléno / Griego", constituye la cuna cultural del mundo occidental. Su configuración fue producto de los valores que sus pueblos representaban como un proceso dinámico de cambios de patrones culturales (producto del proceso de aculturación consecuente a las invasiones y conquistas) y de la adopción de valores de culturas próximas, principalmente de la Mesopotamia y Egipto.

- Charles Darwin en 1870 decía: "las naciones occidentales de Europa que se encuentran en la cima de la civilización, no deben su superioridad a haberlo heredado directamente de los antiguos griegos, aunque sí les deben muchísimo a las obras escritas por este pueblo admirable." ([173]).

La **Mesopotamia** (año 5000 "a C"), era la zona del "oriente próximo" ubicada entre los ríos Tigris y Eufrates (Anatolia / Irak). En dicha zona, aproximadamente en el año 3500 "aC" apareció la escritura sobre arcilla en forma de dibujos (pictogramas). Los Sumerios crearon en Mesopotamia un conjunto de "Ciudades-Estado" incipientes como Uruk, Lagash, Kish, Ur, que fueron asentamientos urbanos cuyo medio económico se basaba en la producción agrícola de la tierra (crearon la rueda y el regadío).

La **cultura sumeria** de Mesopotamia fue pionera en muchas ramas del conocimiento, habiendo desarrollado la escritura cuneiforme, crearon los primeros códigos de leyes, las matemáticas, el sistema de numeración decimal y el calendario de 12 meses y 360 días como aspectos más sobresalientes.

La literatura sumeria desarrolló tres grandes temas (mitos, himnos y lamentaciones). Los mitos perfilaban la personalidad de los dioses: Enlil dios progenitor; Inanna diosa del amor y de la guerra; Enki, dios de las aguas, etc. Los himnos son narraciones de alabanzas a los dioses, reyes y/o ciudades, y las lamentaciones relatan temas catastróficos.

173 Charles Darwin. El Origen del Hombre. Acción de la selección natural sobre las naciones civilizadas.

- La cultura sumeria fue la base de la cultura helénica.

El desarrollo cultural de los pueblos griegos está determinado por la importancia de dos civilizaciones pre helénicas del final de la "edad de bronce": la Minoica y la Micénica, que inventaron sistemas de escritura que los convierte en pueblos con historia. En Creta - - **civilización minoica** (3000 a 1400 "aC") - - se utilizaron tres sistemas de escritura: ideogramas con jeroglíficos, un sistema silábico conocido como *"lineal A"*, y el llamado *"lineal B" (escrito en tablillas de arcilla) que es el proto griego.* Estos sistemas de escrituras se encontraron en tablillas y vasos de cerámica. La civilización minoica se caracterizaba por sus palacios principalmente el de "cnosos" que era el centro de la vida política religiosa (rey/sacerdote).

La **civilización micénica** (1500 a 1100 "aC") desarrolló intensamente la cerámica, se construyeron ciudadelas y se expandió la escritura en tablillas "lineal B" creada en Creta, que sirve de base para la transcripción del lenguaje griego. Se construyeron palacios monumentales (Micenas, Pilos y Tirinto). La dinastía micénica - - al contrario de la minoica - - fue de carácter guerrero, habiéndose expandido por el mediterráneo (Sicilia, Chipre, Creta). El culto a la muerte fue importante en esta civilización. Micenas fue la sede de la dinastía de los Átridas (Agamenón y Menelao).

Tanto la civilización minoica como la micénica crearon un sistema de organización de las sociedades y desaparecieron debido a grandes catástrofes que destruyeron los palacios y las viviendas tanto en Cnosos como en Micenas (1.700 "aC"). Estas catástrofes al parecer fueron debido a fuertes maremotos y/o terremotos que afectaron principalmente a Creta. Estos sismos se originaron por las erupciones del volcán de Thera (Santorini) cercano a Creta.

Grecia nunca estuvo unificada políticamente en la antigüedad (Ruzé y Amouretti [174]) pero se sentían unidos por constituir una comunidad de civilización cuyo primer cimiento era la lengua. El "bárbaro" se definía como "el que no habla griego".

Grecia floreció en múltiples facetas, sobresaliendo en el desarrollo y difusión de la mitología y cosmogonia a través de la poesía (Homero, Hesíodo, Safo); en el conocimiento filosófico (Tales, Heráclito, Pitágoras, Sócrates, Platón, Aristóteles, Protágoras, Gorgias, Diógenes que con una antorcha "buscaba un hombre" por las calles de Atenas, etc); en el desarrollo del pensamiento histórico (Herodoto, Tucídides, Jenofontes, Pausanias); en escultura (Fidias en la acrópolis y su Zeus de Olympia, Mirón con su "discóbolo", Calícrates con el Odeón de la acrópolis de

174 Françoise Ruzé y Marie Claire Amouretti. El Mundo Griego Antiguo. Edit. Akal. Madrid, 1992

Atenas, Mnesicles con los Propileos). En pintura sobresalieron Polignoto de Tasos, Paneno, Agatarco, Zeuxis de Heraclea, Parrasio; en astronomía (Tolomeo); en la política de gobierno hubo grandes legisladores (Pericles, Solón, Clístenes, Licurgo, etc); en obras literarias de tragedias (Esquilo, Sófocles, Eurípides); en las Comedias con Aristófanes; en la oratoria (Demóstenes); en las artes militares (Milcíades, Temístocles, Epaminondas, Leonidas, Lisandro, Filipo, Alejandro Magno, etc). En Medicina con Asclepio y su medicina religiosa, e Hipócrates con su medicina laica, y también, en otras ciencias con Arquímedes y su famosa "Eureka Eureka", etc.

EL ENTORNO JURIDICO DE LA ANTIGUA GRECIA

La justicia - - como elemento principal del imperio de la razón y la felicidad - -constituía el principio rector de las relaciones entre los hombres y era la condición básica para el Estado ideal: ser justo. La justicia buscaba la verdad y en consecuencia debería ser administrada por los filósofos. El poder de hacer justicia era un privilegio real que luego - - especialmente en Atenas - - se transfirió al pueblo.

El Orden Jurídico Social

La estructura jurídica social estaba constituida por dos grandes categorías de habitantes: los Ciudadanos y los No Ciudadanos. ([175]).

La **Ciudadanía** se obtenía por nacimiento y por el reconocimiento paterno (el padre debe presentar a su hijo ante sus allegados), convirtiendo este acto público en una garantía fundamental para el hijo. Las mujeres políticamente no eran ciudadanas pero eran necesarias para la transmisión de la ciudadanía. Los ciudadanos disfrutaban de todos los privilegios de la sociedad (la tierra solo puede ser propiedad de los ciudadanos, los excedentes de ingresos de la ciudad se repartían entre los ciudadanos, el ejercicio del poder deliberante en la Asamblea solo pertenecía a los ciudadanos, etc).

Dentro de los "**No Ciudadanos**" existían varios grupos: los extranjeros no tenían protección legal y solo la podían conseguir a través de amistades. Al cabo de un mes se podían inscribir como Metecos (llamados Periecos en Esparta) que eran extranjeros que se establecieron en Atenas, pagaban impuestos para ser registrados en la ciudad y dependían de tribunales especiales formados por el pueblo. No podían ser propietarios de inmuebles, pero su matrimonio, su familia y sus bienes estaban reconocidos y protegidos por la ley. Los Metecos eran personas libres,

175 Ruzé y Amouretti. El Mundo Griego Antiguo.

pero excluidos de la ciudadanía. Tenían protección igual que los ciudadanos pero no disfrutan de los derechos políticos.

Los Libertos eran esclavos que habían recuperado su libertad por buena conducta, por pagar el precio estipulado o por incorporase como soldados. Los Esclavos (Hilotas en Esparta) solían ser extranjeros que habían sido comprados y no disponían de derechos, ni libertad, ni familia, ni bienes. Todo el género de vida estaba dispuesto por el amo que tenía el derecho tanto de vida como de muerte del esclavo.

- Además de la diferenciación entre Ciudadanos y No Ciudadanos, existía una diferenciación social para los Jóvenes y para los Viejos.

Flaceliere ([176]) cita que en época de Pericles en Atenas existía aproximadamente 360.000 habitantes con la siguiente distribución: 40.000 Ciudadanos; 20.000 Metecos y 300.000 Esclavos.

La Administración de la Justicia

En la Hélade, el poder de administrar la justicia era un privilegio real (tanto Homero como Hesíodo coinciden en afirmar que eran los reyes - - portadores del cetro - - los que dictaban las sentencias. En la Atenas democrática de Pericles (siglo iv) este poder de administrar la justicia fue responsabilidad del pueblo (demos). Todo ciudadano ateniense a lo largo de su vida tenía la opción de participar en cualquiera de las instancias relacionadas con la administración de la justicia.

En Atenas el Poder Ejecutivo estaba configurado por los nueve Arcontes de los cuales sobresalían dos: el Basileo ó arconte religioso y el Strategos ó arconte militar ([177]). El poder legislativo se configuraba a través de varias instancias: el Areópago, la Ecclesia ó Asamblea Popular; el Consejo o Bulé y varios Comités denominados Pritanias. En Atenas existían muchos tribunales ([178]) siendo el ***Areópago*** el más antiguo y venerable, que durante la democracia de Pericles perdió gran parte de sus atribuciones, quedando solamente con la responsabilidad de juzgar los delitos de sangre. El Areópago era el alto tribunal conformado por los *"Eupátridas"* ó nobles "bien nacidos".

La ***Asamblea del Pueblo llamada Ecclesía*** era de donde emanaban todos los poderes: legislativo, ejecutivo y judicial. Para ser miembro de la Asamblea Popular se requería ser ciudadano de padres atenienses y ser mayor de edad (18 años).

176 Robert Flaceliere. La Vida cotidiana en Grecia en el siglo de Pericles. Edit. Hachette 1959.

177 Indro Montanelli. Historia de los Griegos. Novoprinmt. Barcelona, 2010.

178 Robert Flaceliere. La Vida cotidiana en la Grecia de Pericles. Editorial Hachette. Barcelona, 1993.

La *ecclesia* tenía como lugar de reunión el Ágora y posteriormente (debido a la multitud de sus componentes) se realizaba en la colina del Pnix.

La Asamblea del Pueblo poseía todos los poderes, pero dada la magnitud del trabajo, delegaba en la *Heliea* (en número de seis mil) la responsabilidad de juzgar la mayoría de casos.

El ***Consejo de los 500 ó Buleuta*** era presidido por los *Pritanos* que eran los presidentes del Bulé y Magistrados supremos. El Consejo (Bulé), estaba compuesto por 500 miembros mayores de 30 años llamados *buleutas* (cincuenta por tribu). El cargo de buleutas tenía una duración de un año y solamente podían ser elegidos dos veces en su vida.

- Todo ciudadano ateniense que lo deseara podía a lo largo de su vida como buleuta o prítano.

Para juzgar los casos de poca importancia (deudas, conflictos) se disponía de un tribunal llamado "los cuarenta".

Si el imputado era condenado, el acusador y acusado proponían un castigo. Luego, los miembros del jurado elegían por votación el castigo que podía ser muerte, prisión, destierro, anulación de ciudadanía, confiscación de propiedades o multas.

EL ENTORNO RELIGIOSO DE LA ANTIGUA GRECIA

La Religión del Pueblo Heleno

El pueblo heleno tenía profundamente arraigado el sentimiento de lo sagrado que comprendía el temor y/o terror reverencial que provoca el acercamiento de toda fuerza sobre natural.

La religión en la Hélade (2.000 "aC"), se desarrolló a partir de la cultura religiosa del pueblo minoico de la Isla de Creta. Se creía que todas las cosas naturales tenían espíritus y poderes mágicos que transformaban las cosas, animales y dioses con figuras humanas. La religión helena no incluía revelaciones especiales ni ningún código escrito en libros sagrados.

Los helenos ([179]) creían en la existencia de espíritus invisibles (**Daimon**) que se encontraban en todas partes (montañas, ríos, mares, árboles, etc) y que eran representaciones de las fuerzas de la naturaleza. El Daimon era el Poder que proporcionaba suerte o desgracia. El Daimon posteriormente se fue desplazando hacia el fetichismo / totemismo hasta llegar al antropomorfismo y luego, la posibilidad de identificarse con dioses cercanos y casi palpables de los que dependía la felicidad o la desgracia que continuaba en el Hades después de la muerte.

No obstante las creencias mayoritarias sobre las divinidades religiosas, hubo un reducido número de pensadores - - especialmente filósofos como Sócrates, o legisladores como Pericles - - que discrepaban de dichas creencias religiosas.

- Sócrates fue condenado a muerte (beber la cicuta) acusado de no creer en los dioses de la ciudad y de corromper a los jóvenes. Sin embargo, se narra en el diálogo de Platón (Fedón) que Sócrates antes de beber la cicuta le dice a Critón: "Critón, debemos un gallo a Asclepio. No te olvides de pagar esa deuda".

  Pericles por su parte (según Flaceliere) en su lecho de muerte por la peste, al recibir una visita de un amigo le mostró el amuleto que las mujeres le habían colocado en el cuello, diciendo que era una muestra que debería estar muy enfermo para soportar esa estupidez.

Los dioses griegos habían escogido el Monte Olimpo como su residencia donde formaban una sociedad llena de autoridad y poder, que se movían en libertad por tres ámbitos: cielo, tierra y mar. La religión griega era fuertemente politeísta y antropomorfa. No existe un profeta que haya establecido las normas a seguir. Al contrario, las narraciones fueron transmitidas por los poetas (aedos) y literatos incluyendo algunos filósofos.

Los Ritos Religiosos

La religión griega se sustentaba en una serie de ritos especialmente referidos a:

- El Culto comprendiendo plegarias y sacrificios a los dioses.

- La Plegaria como un acto de reconocimiento a los dioses.

- Los Sacrificios. eran la forma que los antiguos griegos tenían de honrar a sus dioses, e incluso a sus muertos. Estos rituales eran dirigidos por los sacerdotes y podían ser ofrendas incruentas ó cruentas; y sacrificios privados ó públicos.

179 Robert Flaceliere. La Vida cotidiana en Grecia. Bolsitemas 4. 1993.

- Los sacrificios cruentos eran de animales de piel blanca o domésticos (bueyes, cabras, etc), excepto para los dioses infernales que deberían ser animales sanos y de color negro que deberían ser purificados.

- Los sacrificios variaban según el tipo de culto: Los *Cultos Uránicos* estaban dedicados a las divinidades del cielo. La cabeza del animal se colocaba en dirección al cielo para que la sangre se orientara al cielo. Las carnes restantes eran ingeridas por los participantes. Los *Cultos Ctónicos* estaban dedicados a las divinidades subterráneas de la tierra (dioses infernales) celebrándose por encima de una fosa con el animal con la cabeza para abajo para que la sangre fluya directamente a la tierra. Las carnes restantes se quemaban por completo en holocausto.

- Las Ofrendas comprendían una serie de ritos como abluciones de purificación; plegarias; libaciones con leche, miel o vino; sacrificios de bienes aptos para el consumo y comida colectiva. Todo sucedía al aire libre en torno a un altar.

- Las Ofrendas Incruentas consistían ofertas de frutas, vegetales, miel, aceite, vino. Se llamaban libaciones a las ofrendas de líquidos. Estas ofrendas podían ser quemadas o simplemente depositadas en el altar. A los muertos se les hacía ofrendas vegetales.

- Las Ofrendas Cruentas era la forma más popular de ofrendas: el deguello e incineración de un animal doméstico. El color claro de los animales se reservaba para los dioses celestiales y los oscuros para los dioses de los muertos. El sacrificio de un toro era el mayor signo de respeto pero habitualmente se sacrificaban ovejas o cabras.

- Las Fiestas eran actos en los que se exalta el sentimiento religioso.

- Los Misterios eran cultos secretos. Ciertas familias tenían sacerdocios hereditarios dedicados a la realización de los misterios, como la sacerdotisa de Atenea en Atenas ó los misterios de Eleusis en honor a Demeter y Persefone. Estos cultos solo eran conocidos por los iniciados a quienes se les prometía felicidad tras la muerte.

Los Oráculos

Los Oráculos fueron muy importantes para la vida de los griegos ya que representaba la respuesta de una divinidad que no había que contradecir. Aún cuando

existían varios oráculos importantes (Dodona, Pafos, Epidauro, etc), el de mayor veneración fue el de Delfos, inicialmente ofrendado en honor a Gea y que Apolo había heredado de la diosa madre. La consulta al dios se realizaba a través de la *Pitia* después de haber cumplido con ciertos ritos: purificaciones, libaciones, sacrificios).

- El Oráculo de Dodona estaba ubicado en Epiro como culto a Zeus y a Dione, era el santuario más antiguo de Grecia. Los sacerdotes del oráculo dormían en el suelo y se les llamaba "Selos". Los oráculos se basaban en la interpretación del vuelo y arrullo de las palomas, acompañados de la frotación de hojas de encina y en el sonido que producían los calderos de bronce colocados alrededor del árbol.

- El Oráculo de Delfos ubicado en el santuario de Delfos en el Monte Parnaso fue el más famoso de los oráculos. Establecido en honor a Gea quien cedió los derechos a la titánide Temis y ésta a su vez al dios Apolo que construyó su santuario con ramas de laurel. El santuario de Apolo fue consultado por héroes griegos (Filipo II, Alejandro Magno, Edipo y extranjeros como Creso de Lidia, Midas de Frigia, etc). La pitonisa (Pitia) se purificaba en la fuente Castalia y entraba en el Ádito (la parte más profunda del templo). Bebía agua de la fuente, masticaba hojas de laurel y sentada en un trípode respiraba las emanaciones de vapores y gases que salían de grietas de la roca. Entraba en trance y pronunciaba palabras incomprensibles que eran interpretadas por los sacerdotes que daban las respuestas.

- El Oráculo de Pafos estaba ubicado en Pafos que era una ciudad de la isla de Chipre. El santuario oráculo estaba dedicado a la diosa Afrodita que se expresaba a través de la interpretación de la situación de las entrañas de los animales sacrificados.

- El Oráculo de Asclepio estaba ubicado en el santuario de Epidauro y estaba referido a la curación de enfermedades por Asclepio. La respuesta se daba a través de la interpretación del sueño (el solicitante debía dormir una noche en el santuario en donde se purificaba y tomaba bebidas alucinantes).

- El Oráculo de Atenas formaba parte del culto a la diosa Atenea. Las respuestas se daban en base a la interpretación de ciertos juegos (huesecillos y guijarros).

Vernant en su obra "El Hombre Griego" hace, referente a la religión de los griegos, una cita y una reflexión. La cita es de Aristóteles que cuenta que el "sabio Herá-

clito dirigiéndose a aquellos huéspedes que deseaban visitarlo pero que, una vez que entraban, se quedaban viendo que se calentaba la estufa de la cocina, les invitó a entrar sin dudarlo y les dijo: *también aquí, hay dioses.*

La reflexión de Vernant se refiere a la actitud religiosa del Hombre Griego con su proximidad a las deidades. El hogar doméstico - - en torno al cual la familia se reúne para comer - - está consagrado a una divinidad, Hestia, que protege la prosperidad y la continuidad de la vida familiar. Cada nuevo recién nacido es llevado alrededor del hogar para sancionar religiosamente su introducción al espacio doméstico.

La religión griega no se basa en ninguna revelación concedida por la divinidad a los hombres y por tanto, no tiene ningún profeta fundador, ni posee ningún libro sagrado que enuncie las verdades reveladas y constituya el principio del sistema teológico. No existía una casta sacerdotal permanente y profesional, ni existía un aparato jerárquico y sagrado para interpretar las verdades religiosas y administrar la práctica del culto. No existían dogmas de Fe cuya transgresión diera lugar a herejía o impiedad. Las relaciones entre hombres y dioses se basaban en la observancia de los cultos y ritos prescritos por la tradición. La idea de lo *Sacro* es para los griegos todo aquello que surge de las fuerzas sobrenaturales y de las voluntades divinas. Sacro es el orden de la naturaleza, la sucesión de las estaciones, la aparición de las cosechas, el día y la noche.

Lo que separa a dioses y hombres es sobre todo su fuerza. Los dioses son los más fuertes siendo figuras pluri funcionales cuyos poderes se extienden a una variedad de sectores de la vida cotidiana. Dentro de estas generalidades de las deidades, hay una excepción relativa al dios del inframundo Hades que es la única divinidad sin templo y sin cultos mistéricos.

Los Adivinos

Los adivinos desempeñaban un importante papel en la vida cotoidiana de los Helenos ya que sus profecías casi siempre se cumplían y tanto los héroes como los reyes y mortales trataban de evadirlos, no siempre con suerte.

Dentro de los adivinos de mayor importancia mencionamos a Tiresias, Calcante, Fineo y Casandra.

Los Movimientos Religiosos

El Movimiento Órfico

El movimiento órfico (según Vernant) se origina en la Grecia del siglo "vi aC" en honor a Orfeo - - legendario poeta, cantor y teólogo que descendió al infierno en búsqueda de su amada Eurídice - - como un movimiento religioso de protesta al considerar que la vida social está contaminada por una culpa de sangre.

De un asesinato originario, los titanes habían atraído por medio de una trampa al dios muchacho Dioniso, a quien asesinaron, cocinaron y comieron. Zeus con su rayo mató a los titanes y de sus cenizas surgieron los primeros hombres manchados por la primigenia teofagia. El castigo de la culpa consiste en la violencia que contamina cada acción de la vida, en el dolor, en la opresión y en la angustia que le acompañan en la espera de la muerte.

Pero existía una vía de salvación que trata de contraponer a la corporeidad contaminada, el elemento divino e inmortal que hay en nosotros que es el *Alma* que hay que liberar de la parte contaminada que es el cuerpo. Seguidamente hay que purificar el alma de la culpa que le ha hecho caer. La salvación individual es para el Orfismo, esencialmente la salvación del alma (concepto similar y básico de Platón [180]). En el diálogo Fedón se dice: *"si lo inmortal no puede morir por mucho que la muerte se acerque al alma, será totalmente imposible que el alma muera, por que el alma nunca admitirá la muerte y no morirá jamás. Cuando la muerte alcanza al hombre, muere en él lo que haya de perecedero y el resto se aleja sano e incorruptible, siendo su espacio ocupado por la muerte".*

Además del orfismo se podían mencionar otros dos movimientos representados por los "dionisíacos" y los misterios "eleusianos".

El Movimiento Dionisíaco

Los "dionisíacos" representan el pensamiento de Dionisos ([181]) del cual podríamos identificar cuatro principales aspectos: la exaltación de las almas que escapan de este mundo por medio del "éxtasis" y penetran en otro mundo con la certeza del "entusiasmo"; la muerte se traduce en la separación del cuerpo del alma. El cuerpo regresa a la tierra y el alma es recogida por el éter; su relación con el mundo de los muertos, y la búsqueda del placer.

---

180 Platón. Diálogos. Fedón ó de la Inmortalidad del Alma.

181 Louis Gernet. Antropología de la Grecia Antigua. Editorial Taurus. Madrid, 1984.

Este culto fue muy importante en el pensamiento filosófico. El rito se iniciaba con la danza de las ninfas por las "*Ménades*" que servían al dios (seguidoras de Dionisos), que eran mujeres fuera de control (literalmente "las locas") que abandonaban la ciudad y vagaban por las montañas en un éxtasis lleno de lujuria y violencia. La mejor representación del "menadismo" la encontramos en la obra de Eurípides "Las Bacantes" en la cual el "menadismo" es un castigo por haberse resistido o contrariado al dios Dionisos. Las mujeres (ménades), se lanzaban a un desenfreno (producto del alcohol y de alucinógenos), comían pequeños animales vivos, bailaban desnudas para alcanzar el éxtasis y el "entusiasmo" que significaba la "entrada de dios en la iniciada". Las mujeres que creían haber hecho el amor con dioses se consideraban afortunadas y protegidas.

El Movimiento Eleusiano

Los "eleusianos" tienen en la inmortalidad su razón fundamental (renacer de la vida tras la muerte). Fueron establecidos por Triptolomeo en Eleusis como misterios en honor al dolor de Demeter por el rapto de Perséfone. En febrero de cada año se celebraban las "pequeñas eleusianas" en honor a Perséfone, y una vez cada cinco años se celebraban las "grandes eleusianas" en honor a Demeter.

EL ENTORNO FAMILIAR DE LA ANTIGUA GRECIA

La Vida de la Familia Griega

El Hombre Griego [182] vivía en constante dependencia de las divinidades. Vernant [183] presenta la siguiente reflexión: cada una de las divinidades encarna los poderes, capacidades, virtudes y favores de los que los hombres, a lo largo de su vida pasajera no disponen sino en forma de un fugaz reflejo como en un sueño. Existe entonces una diferencia entre ambas razas, la humana y la divina. Por eso, una de las reglas fundamentales de la sabiduría griega relativa a las relaciones con los dioses, es que el hombre no puede pretender igualarse a los dioses con las siguientes consecuencias:

- En primer lugar, el hombre griego no puede esperar de los dioses que le concedan una forma cualquiera de la inmortalidad que ellos disfrutan.

182 Utilizamos la terminología Hombre con la inicial en mayúscula cuando nos referimos a los dos géneros: masculino y femenino. En sentido contrario utilizamos la palabra hombre con la inicial en minúscula cuando hacemos referencia a aspectos propios del sexo masculino.

183 Jean Pierre Vernant y Col. El Hombre Griego. Editorial Alianza. Madrid, 1993.

- La distancia entre los dioses y los hombres no excluye una forma de parentesco entre sí. Ambos habitan el mismo mundo pero en diferentes niveles y estrictamente jerarquizado.

- Los hombres están sujetos a los dioses como el siervo al amo del que depende.

- Los hombres dependen de la divinidad. Sin el consentimiento divino nada puede realizarse. Los dioses aseguran la supervivencia de los hombres.

Vernant cita lo siguiente:

- Nacer en buenas condiciones físicas permitía escapar a la eliminación ya que la existencia de una deformidad era considerada como un castigo divino. En Esparta, la decisión de dejar vivir a un recién nacido era responsabilidad de los más ancianos de la tribu a la que pertenecía el padre. En Atenas se recurría al método de exposición del recién nacido en una vasija de barro en lugares inhóspitos fuera de la ciudad donde podía morir a no ser que alguien lo recogiera.

De hecho, en Grecia y especialmente en Esparta se practicaba lo que los científicos modernos identifican como "selección metódica" en el concepto de Darwin ([184]) que en su obra "El Origen del Hombre" cita lo siguiente: "En Esparta se siguió cierta especie de selección, porque la ley disponía que todos los niños fuesen examinados a poco de haber nacido y consentía la vida a los bien formados y vigorosos, condenando a la muerte a todos los demás".

Jenofonte (cita de Darwin: El origen del Hombre) refiere que era principio admitido entre los griegos que los varones al escoger sus esposas, debían tener en cuenta la salud y vigor de sus futuros hijos.

Las Mujeres en Grecia

El sexo era un factor decisivo para determinar quién podía ser ciudadano en sentido pleno: las mujeres estaban excluidas. Jean Pierre Vernant refiere lo siguiente:

- Una ley atribuida a Solón establecía que si el padre descubría que su hija mantenía relaciones sexuales antes del matrimonio, inmediatamente dejaba de pertenecer a la familia y podía ser vendida.

184 Charles Darwin. El Origen del Hombre. (The descent of man). Edimat Libros. 2009. Clásicos de la Literatura.

- Para la mujer, el matrimonio era un contrato entre dos hombres: el padre o tutor y el futuro marido. Significaba la transferencia de la casa del padre a la casa del marido. En la víspera de la boda los esposos se purificaban y el padre de la novia ofrecía un sacrificio a Zeus, Hera, Artemisa y Afrodita. La ceremonia se iniciaba con el paseo de la novia desde la casa del padre hacia la casa del marido.

La mujer crece en su casa, en el patio y en el gineceo donde le enseñan economía doméstica para gobernar la casa (cocinar y tejer son sus únicas labores domésticas). Usa "Peplo" de lana generalmente blanca o roja. Al casarse, el padre le otorga una dote que siempre será de su pertenencia como medida de protección al divorcio.

La mujer tenía restringidos sus derechos. Carecía de derechos políticos. Su matrimonio era concertado por el cabeza de familia masculino. No heredaba posesiones. Las extranjeras y esclavas eran tomadas como concubinas. La mujer estaba siempre bajo dependencia masculina "el *Kyrios*" (padre, hermano, esposo, hijo). Si quedaba huérfana, siendo soltera o viuda, sus hijos pasaban a cargo de los varones de su familia paterna. La mujer no podía ser propietaria ni disponer de la herencia por sí misma.

- Como casos específicos relacionados con las mujeres griegas, se mencionan el de las *Hetairas* que eran mujeres con mucho mayor nivel de educación y cultura que el resto y que realizaban labores de "compañía y entretenimiento" (una especie de geisha japonesa). Fueron famosas las hetairas Aspasia de quien Pericles se enamoró y Laida la enamorada de Mirón. En otro sentido existían las *Pornai* que eran prostitutas generalmente extranjeras.

El **Matrimonio** entre un ciudadano y una hija de ciudadano, era considerado más un contrato de bienes, que una alianza de sentimientos. Se caracterizaba por la " *Engyesis*" (entrega de una prenda) que era un acuerdo entre dos personas: el pretendiente y el *Kyrios* de la novia que generalmente era su padre, o su tío o hermano si el padre hubiese fallecido. Se sustentaba en vínculos políticos, sociales y económicos.

Los atenienses se casaban preferentemente en invierno, ya que en esa época el trabajo del campo era menor. En primer lugar se realizaba un sacrificio en honor de los dioses del matrimonio: Zeus y Hera. Los novios se bañaban en aguas traídas de la fuente de Calírroe como acto de purificación ([185]). El novio llevaba a la novia

185 Calirroe era hija del Río Aqueloo que contenía aguas exentas de la maldición del matricidio. Alcmeón mató a su madre (Erifile) por lo cual era perseguido por las Erinias. Por consejo del oráculo de Delfos, Alcmeón se casó con Calirroe en el río Aqueloo.

en un carro de la casa paterna al nuevo hogar, siendo acompañados por una comitiva de amigos con antorchas cantando la canción de boda: el Hymeneio. Al entrar en la casa y alcoba se cantaba el himno nupcial: el Epitalamio.

Pausanias refiere que el matrimonio era un rito colectivo con la siguiente narración:

- "Cuando la Elida ([186]) sufría carencia de población, las mujeres pidieron a Atenea que se quedaran embarazadas en cuanto se unieran a hombres. Su ruego fue atendido por la diosa y le consagraron un templo. Hombres y Mujeres quedaron tan satisfechos de su unión que el lugar donde ésta se había consumado recibió el nombre de "Delicias" al igual que el río que corre por allí y que tomó el mismo nombre".

Los Hombres en Grecia

Los recién nacidos eran lavados con vino por las nodrizas para detectar niños enfermizos - - que presentaban convulsiones al baño con vino - -. Las nodrizas procedían a la crianza del niño. A partir de los siete años los varones eran agrupados para vivir fuera de casa y aprender obediencia, disciplina y combatividad. De esta forma se convertían en ciudadanos de pleno derecho, exentos de actividades laborales. Se les obligaba a caminar descalzos.

Los hombres vivían fuera de la casa familiar. Una vez abandonada la casa de las mujeres, el efebo (muchacho) pasaba buena parte del tiempo en el gimnasio y es allí donde se produce el primer desarrollo amoroso que suele ser entre hombres por ser los que acuden al gimnasio y con los que más se frecuentan hasta después de la vida militar.

La relación amorosa - - que puede incluir relaciones sexuales - - tiene el significado ampliamente descrito por Platón ([187]):

- "El Amor es un Dios grande digno de ser honrado por dioses y hombres. El Amor no es bello ni feo por sí mismo. Es bello si se hace con las reglas de la justicia y de la honorabilidad. Será feo si se hace contra estas reglas. Sería deseable que una ley prohibiera amar a mancebos demasiado jóvenes, a fin de evitar emplear su tiempo en algo tan incierto, porque ¿alguien sabe en qué se convertirá un día esa juventud? No es honrado conceder favores a un vicioso,

186 Elida. Comarca ubicada en el Peloponeso cuya principal ciudad era Olympia. Allí estaban los establos de ganado que Heracles en uno de sus trabajos tuvo que limpiar.

187 Platón. Diálogos. El Banquete, o del Amor. Editorial Longseller. Buenos Aires 2001.

entendiendo por "hombre vicioso" al amante que ama al cuerpo con preferencia al alma, porque su amor no durará porque ama algo que dura poco.

- El amor - - respuesta de Diotime a Sócrates - - es hijo de Poros y Penia (la oportunidad y la pobreza) engendrado el mismo día en que naciera Afrodita. El amor no tiene casa. Como su madre está en situación precaria, pero como su padre siempre persigue lo que es bueno y bello. El Amor no es mortal ni inmortal, pero durante el mismo día florece y está lleno de vida y luego se extingue. Nunca es rico ni pobre, y al mismo tiempo se encuentra entre la sabiduría y la ignorancia. Se ha dicho que amar es buscar la mitad de sí mismo. Yo sostengo que amar no es buscar ni la mitad ni el todo de sí mismo cuando ni una ni otro son buenos. La unión del hombre y la mujer es una producción y ésta es una obra divina: fecundación y generación a la cual el mortal debe su inmortalidad. El ser fecundante al acercarse lleno de amor a lo bello engendra y produce. En cambio cuando se acerca a la fealdad, se vuelve de espalda y no engendra, llevándose con dolor su germen fecundo.

La relación homosexual temporal era aceptada por la sociedad ya que no se consideraba opuesta a la relación heterosexual. Se consideraba que la relación homosexual temporal formaba parte de la formación intelectual al proporcionar al mancebo formación y protección temporal. Sin embargo, existían penas para padres, parientes y tutores que por dinero prostituían a un niño libre y también para quien compraba sus favores. Algunos dioses y/o filósofos tuvieron relaciones homosexuales (Zeus con Ganimedes; Sócrates con Alcibíades).

Hasta los 18 ó 20 años (edad militar) los jóvenes son denominados "*Efebos*" que carecían de poder político. A los 20 años ya es ciudadano de pleno derecho y el Efebo se convierte en *Aner* que significa que ya está autorizado para formar una familia.

A los sesenta años el hombre queda liberado del servicio militar y puede aspirar a ser miembro del Consejo de Ancianos (la Gerusia).

Vivienda

Las casas de la época homérica se construían con madera y/o ladrillos de adobe. Tras la puerta de entrada se encontraba una sala que daba a un patio en el cual solía haber un altar dedicado a Zeus y/o a otra divinidad venerada. Desde el patio se accedía a las otras estancias de la casa: cocina, dormitorios, almacenes, talleres, baños. El suelo era de tierra batida, se calentaban con un hogar de piedra ubicado en el suelo. Se abastecían de agua a través de pozos y cisternas de agua de

lluvia. Los muebles eran sencillos: sofá que utilizaban para dormir y comer, cómodas para guardar la ropa, taburetes y mesas redondas y pequeñas de tres patas.

Dado que la mujer no solía salir de casa, únicamente en casos específicos, dentro de la vivienda había un ambiente llamado *"gineceo"* que servía de reunión y estar de las mujeres.

Alimentos

Los griegos se alimentaban a través de un desayuno (*acratismos*) que consistía en pan de cebada humedecido con vino puro (ácratos). La comida del medio día (áriston) era frugal y rápida. La comida final (*deipnon*) era la más copiosa.

La dieta de los griegos estaba compuesta por cereales (harinas de trigo y cebada principalmente); vegetales (habas, lentejas); pescado (sardinas, atún, anchoas); mariscos (moluscos, sepia, calamar); y en menor proporción, carne de aves, cabrito y cordero. Los postres comprendían frutas, higos, uvas. El aceite de oliva era de uso habitual y el vino era su bebida usual generalmente mezclada con agua y a veces con miel o canela.

Los atenienses y espartanos en general eran considerados como sobrios y en cambio, se decía que los beocios eran grandes comelones, así como toscos y algo estúpidos.

Las comidas se solían tomar acostados en un sofá y los alimentos se tomaban con la mano ya que desconocían el tenedor.

Los Banquetes denominados *simposion* eran reuniones de amigos para celebrar fiestas de la ciudad, éxitos de atletas o para intercambio de ideas (las mujeres estaban excluidas) en las cuales se ofrecía comida y entretenimiento. Según Flaceliere ([188]), el invitado se descalzaba a la entrada de la casa y se le ofrecía a la entrada una jarra de agua para el lavado de las manos. Luego se le introducía al salón y se le daba vino para las libaciones y plegaria a los dioses. Se les ofrecía una especie de aperitivo (*propoma*) para luego pasar a la comida. El anfitrión indicaba la proporción de agua que se agregaba al vino (a veces aromatizado) que se colocaba en jarras (*crateras*) e indicaba a los criados cuantas copas debería vaciar el invitado (si no cumplía se le sancionaba). La comida se seguía de conversaciones diversas que se acompañaban de música, adivinanzas, juegos, danza. Generalmente los banquetes terminaban con los participantes muy alcoholizados.

188 Robert Flaceliere. La Vida Cotidiana en la Grecia de Pericles. Hachette, Bolsitemas 1993.

Vestuario

Las prendas de vestir eran muy simples, eran vestidos sueltos que no se ajustaban a la figura del cuerpo. Consistía en un rectángulo de tela (tal como salía del telar) que envolvía muy libremente el cuerpo y solo lo sostenía un cinturón o broche (no se utilizaban costuras) ([189]). Se confeccionaban en las propias casas a partir de una tela rectangular de lino, lana y pieles de animales, especialmente cabras. Generalmente solían utilizar sandalias de cuero.

El vestuario específico de los hombres consistía en una tela como una camisa larga que dejaba un hombro al descubierto para facilitar las labores del trabajo y que se llamaba *exómida*. Por encima de la exómida se solía utilizar una túnica especial llamada "*quitón*" que se ataba a los hombros y por encima se colocaba el manto habitual "*himatión*" que era un rectángulo de lana de una sola pieza con el que se envolvía el cuerpo sin que nada lo sujetase. El calzado no era muy frecuente, soliendo utilizar sandalias

El vestido femenino era muy similar al masculino, utilizando además, el *peplo* que era como un largo chal que le podía cubrir todo el cuerpo.

Era frecuente en las mujeres el uso de collares, pulseras, pendientes en las orejas y aros en los tobillos. Solían utilizar el abanico y la sombrilla para protegerse del clima cálido.

Educación

Según Platón ([190]) la educación de los griegos se entendía como la formación del ciudadano y se hacía por el Estado y para el Estado, aunque habían diferencias entre las ciudades especialmente marcadas en la educación entre Atenas (más liberal y/o personal) y Esparta (más rígida y estatal). Así mismo eran marcadas las diferencias entre la educación de los niños (fuera del hogar) y de las niñas (al interior del hogar). La educación pretendía hacer del Efebo un *Areté* (el hombre completo).

Aparte de las diferencias entre la educación ateniense y espartana, se puede considerar que la educación del hombre griego comprendía tres grandes etapas: (i) la educación de las artes (poesía, musica), (ii) la educación del cuerpo (gimnástica) y (iii) la educación militar.

189 Robert Flaceliere. La vida cotidiana en Grecia. Bolsitemas, 1993.

190 Platón. La República. Alianza Editorial, 2010.

La educación del niño se iniciaba aproximadamente a los 7 años y a los 18 comenzaba la instrucción militar. La educación de las artes buscaba el fortalecimiento del espíritu en provecho del alma mediante la ayuda que proporciona la formación del carácter ([191]). La poesía era simple (cuando hablaba el poeta) e imitativa (cuando hablaban los personajes) y solía comprender tres géneros: lírico, épico y dramático. A través de la poesía se buscaban virtudes como la templanza, la valentía y la generosidad.

La educación musical buscaba el ritmo y la armonía para introducirse en lo más profundo del alma y aferrase tenazmente a ella. La educación gimnástica buscaba la formación corporal para hacer buenos guerreros y evitar los excesos de la gula y la lujuria (las bebidas, la mala alimentación, la inadecuada higiene). El cuidado del cuerpo tiende también a absorber el cuidado de la enfermedad a través de la medicina.

Especial atención merecía la educación de los gobernantes (los "guardianes" de Platón) que acentuaban la educación con las matemáticas y el descubrimiento de la verdad a través de las ideas. Se consideraba que a los cincuenta años se estaba en condición de gobernar, y que esta capacidad era la función especial de los filósofos soberanos.

Los Juegos Deportivos

Los juegos surgen en el siglo viii "aC", distinguiendo dos clases: los religiosos donde los participantes ganaban una corona, y otros juegos en que se ganaba un premio. Los juegos religiosos eran de cuatro tipos:

Juegos Olímpicos:

> Los más importantes. Se celebraban cada cuatro años en Olympia como parte de las fiestas en honor a Zeus. Las competiciones duraban cinco días. Fueron abolidos por el emperador Teodosio en el año 26 "DC". A los vencedores se les coronaba con ramas de olivo. En el inicio habían tres juegos: carreras de pié, pentatlón y lucha libre. Posteriormente se agregaron carreras de carros, carreras de caballos, boxeo, etc.

Juegos Píticos:

> Seguían en importancia a los juegos olímpicos. Se realizaban en Delfos en honor a Apolo. Conmemoraban la muerte del monstruo pitón - - encargado por

191 Hay que recordar que el pensamiento de la época referia a la inmortalidad del alma que era imperecedera y había que cuidar en la vida.

orden de Hera de exterminar personas y animales que se acercaran al santuario de Delfos - -. Dicho monstruo fue muerto por Apolo siguiendo órdenes de su padre (Zeus) y tomando posesión del santuario. Se celebraban en el tercer año de cada olimpíada. A los vencedores se les coronaba con ramas de laurel (árbol de Apolo).

Juegos Ístmicos:

Estaban dedicados al dios Poseidón. Tenían lugar en el istmo de Corinto y se convocaban en el primer y tercer año de cada olimpíada. Probablemente se instituyeron para conmemorar la independencia de Grecia respecto a Filipo V de Macedonia.

Juegos Nemeos:

Tenían lugar en el segundo y cuarto año de cada olimpíada. Se situaban en el santuario de Zeus en Nemea para conmemorar la muerte del león de Nemea por Heracles.

El ENTORNO MITOLOGICO GRIEGO

La Mitología Griega es - - de las mitologías antiguas - - la más difundida, más estudiada y mejor estructurada en relación con los orígenes del cosmos, el origen de los dioses y el origen del Hombre. Las obras que describen y narran el entorno mitológico griego corresponden principalmente a tres poemas: La Ilíada y Odisea de Homero y la Teogonia de Hesíodo.

Hélade - - la tierra de los Helenos - - era el nombre primitivo de Grecia, y Heleno - - hijo de Deucalión - - era el "padre de los griegos". Hélade comprendía una amplia zona geográfica desde el Mar Mediterráneo hasta el Oriente Medio y la zona costera del Asia Menor, incluida el conjunto de islas de los mares mediterráneo, jonio y egeo.

Los Helenos eran un pueblo que convivían en la plaza pública (Ágora) administrando justicia, pensando, discutiendo y divirtiéndose. Disponían de muchos dioses como era lo usual en las distintas culturas predominantes del momento: Mesopotamia y Egipto principalmente ([192]). En términos de tiempo, la cultura helena persistió desde el año 1.200 "aC" hasta el año 146 "DC" en que Grecia fue conquistada por Roma.

192 Peter Levi. Grecia Clásica. Barcelona, 2002.

Cada Región o Ciudad poseía sus propios mitos con sus respectivos dioses aún cuando algunos mitos tenían carácter universal. En efecto, Rosen ([193]) refiere que la autoridad suprema de Zeus era universal. Los numerosos relatos de las aventuras amorosas de Zeus, son bien aceptados por los habitantes que buscan referencias de posibles ascendientes familiares con el dios supremo, como una forma de evidenciar su poder por la supuesta herencia con el dios.

Los Espíritus DEIMON

Las creencias en los dioses representa un instinto social determinado en gran parte por el terror a lo desconocido (el miedo creó a los dioses). El Hombre primitivo - - y el Hombre Heleno en particular - -, tuvo que inventar explicaciones razonables al momento en que vivía, sobre los fenómenos que le rodeaban, atribuyendo los fenómenos naturales a la presencia tanto en animales, vegetales y minerales, a espíritus representados a través de agentes invisibles.

- Como expresa Charles Darwin (El Origen del Hombre) "la creencia en espíritus invisibles constituye el punto inicial de la creencia en uno o más dioses, pasando por varias etapas referidas al fetichismo, totemismo, politeísmo y monoteísmo".

Lo sagrado para los helenos tenía relación con la presencia de elementos sobrenaturales en lugares especiales (bosques, grutas, montañas); en fenómenos naturales misteriosos y temibles (rayos, tormentas, inundaciones), y/o en momentos cruciales de la existencia (nacimiento, muerte). En consecuencia, lo sagrado se territorializaba relacionándose con los lugares "fuertes" marcados por confines precisos, que son espacios dedicados a un culto de las fuerzas sobrenaturales y que posteriormente se convierten en santuarios. Por otra parte, lo sagrado era una consecuencia de las voluntades divinas que incluían el orden de la naturaleza (la sucesión de las estaciones climatológicas, el día y la noche) y el orden de la vida social (matrimonios, nacimientos, entierros).

La relación entre los hombres y lo sagrado es garantizada por los ritos, aun que en ocasiones podían los hombres irrespetar lo sagrado produciendo contaminaciones "miasmas" que requerían de un proceso de purificación (catarsis).

Estos Espíritus invisibles representan el eslabón entre el Hombre y lo Sagrado y los Helenos los identificaron como divinidades primitivas que denominaron **DEIMON**. El Deimon era un espíritu divino que representa el Genio del Poder. A veces

193 Brenda Rosen: La Biblia de las Criaturas Míticas. 2009.

representaba la fuerza de la naturaleza y a veces representan espíritus de la condición humana que en ocasiones actuaban favorablemente y a veces actuaban perjudicialmente.

La creencia en Deimones difunde la idea que el mundo está poblado de espíritus de distinta índole, que viven en cualquier parte (montañas, selvas, piedras, árboles, ríos, mares) y que se hacen más ostensibles cuando se presentan desgracias individuales y/o comunales (cuando al Hombre las cosas siguen su curso normal, sin padecimientos, el Hombre no piensa en Deimones ni en Dioses).

Los Deimones intervenían en la vida y en la suerte de los seres humanos (felicidad y prosperidad).

El DEIMON era el Poder precursor de los Dioses.

Principales Deimones

Como ilustraciones de los Deimones en la mitología griega se mencionan:

Deimon	Significado	*Deimon*	Significado
Amekhania	Desamparo	**Geras**	Vejez
Aporia	Dificultad	**Hybris**	Desmesura
Ate	Fatalidad	**Oizis**	Tristeza. Angustia
Deimos	Terror	**Penia**	Pobreza
Dike	Justicia Humana	**Pluto**	Riqueza
Euthema	Prosperidad	**Poros**	Inicio de Cosas. Oportunidad
Filotes	Amistad. Cariño. Ternura	**Ptokhenia**	Mendicidad
Fobos	Pánico	**Tecmor**	Fin de las Cosas

Poros. La Oportunidad

Poros era el deimon que personificaba la oportunidad, la conveniencia y la utilidad. Su deimon opuesto sería Aporia (la dificultad).

Según el movimiento órfico, Poros y su hermano Tecmor nacieron de Thesis, la diosa primigenia de la creación. A Poros se le representa como personificación del Tiempo (equivalencia de Cronos). Es la primera divinidad que surge en el universo. Thesis dio a luz a Poros (inicio de las cosas) y luego a Tecmor (final de las cosas).

Según Platón, Tanto Poros como Penia nacieron de Thesis identificada como Metis.

Penia. La Pobreza

Penia era la Deimon que personificaba la pobreza y la necesidad, siendo por tanto repudiada por los seres humanos. Los Órficos decían que Penia nació de Thesis, dando a entender la antiguedad de la pobreza.

Penia era compañera de Aporia (la dificultad), de Amekhania (el desamparo) y de Ptokhenia (la mendicidad), siendo deimones opuestos a Pluto (la riqueza) y Euthenia (la prosperidad).

Ate Dike Hybris. Fatalidad / Justicia / Desmesura

En la mitología griega, **Ate** es la personificación de un concepto de la mentalidad de los pueblos helenos. Corresponde a la diosa de la Fatalidad, de la irreflexión por los errores cometidos tanto por los dioses como por los hombres. Hesíodo dice que Ate es hija de Éride (discordia) y Homero le atribuye la paternidad a Zeus.

Dike ó Dice es la diosa de la **Justicia humana**. Era una de las tres "Horas", hija de Zeus y de Temis. Es enemiga de todas las falsedades y protectora de la justicia. Recompensa la virtud.

Hybris es la personificación de la desmesura, de la insensatez, de la falta de control sobre los propios impulsos, del excesivo orgullo y de las pasiones incontroladas. Es la transgresión de las normas generalmente aceptadas. En algunas versiones se le considera como una enfermedad creada por Ate, la diosa de la fatalidad.

Las Divinidades del Panteón Griego

El Hombre por sus necesidades creó los Dioses. Esta creación de sus deidades fue consecuencia de una serie de fases que se originan con la creencia en espíritus invisibles (Deimones) que fueron desplazados por otros poderes representados por los fetiches y por los tótem que constituían expresiones en las cuales el Poder toma forma de animales, objetos o piedras. El Hombre, elige a uno de los poderes ó Deimones que existen en su imaginación y se dirige a él para satisfacer sus necesidades. En ese sentido, un Dios es un Deimon que ha adquirido la importancia a través del culto y de ritos específicos.

El politeísmo griego refuerza la omnipotencia de los dioses que son seres plurifuncionales, aun que siempre mantienen una función específica que garantiza la unidad focal y su individualidad ([194]).

194 Jean Pierre Vernant. El Hombre Griego. Alianza, 1993.

Según la genealogía de Hesíodo, con la toma del poder de Zeus se logra la separación de la tierra (gea) y del cielo (urano), de la luz y del día (hemera), de la noche (nicte) y de las tinieblas (erebo). Se pone fin a la violencia generacional de los dioses primigenios y se garantiza la sucesión de las generaciones con la participación de Eros. La supremacía de Zeus se logra después de fuertes batallas (titanomaquia, gigantomaquia, tifonomaquia) y de disensos entre los tres grandes dioses hermanos (Zeus, Poseidón y Hades). La separación de funciones (Poseidón el reinado del mar y Hades en el inframundo) consolida el poder omnímodo de Zeus.

Las divinidades masculinas del Olimpo gobernado por Zeus desempeñan papeles específicos pero muy importantes - - siempre por mandato de Zeus - - mencionando a Apolo, - - hermano de Artemisa - - que era una divinidad solar con carácter guerrero, purificador y sanador. Ligado a la música y a la poesía (conocimientos trascendentales en la educación ciudadana), conoce el futuro y se convierte en la principal divinidad filosófica. Apolo preside el gran santuario de Delfos. Dionisos el dios del vino, de la embriaguez, delirio y locura, domina la zona oscura que precede al orden de la existencia civilizada. Amante de la naturaleza, constituye vínculos entre hombres y animales. Su culto es opuesto al de Apolo, ya que Dionisos prefiere la montaña y el desorden. Hermes es el dios mensajero que posee varias funciones (protege a los viajeros, el comercio y la comunicación y comprensión entre los hombres). Era el encargado de conducir al "más allá" las almas de los difuntos. Hefesto el dios herrero dominante del fuego y extraordinario artesano. Ares el dios masculino de la guerra - - en oposición a Atenea - - que es temido en los campos de batalla por su impulso homicida incontrolable.

Dentro de las divinidades femeninas del Olimpo, aparece Hera, la esposa fiel, que garantiza la posición del matrimonio regular en el ámbito de la familia. Atenea la hija preferida de Zeus que era depositaria de la inteligencia y sabiduría, siendo además, la principal fuente de la estrategia militar. Afrodita por su parte, representa la sensualidad, el amor y el sexo, constituyendo en parte, el lado opuesto de Hera. Artemisa, la diosa cazadora protege principalmente los bosques, estando muy ligada al culto femenino protegiendo los partos y nacimientos. Demeter, está relacionada con los ciclos de la naturaleza y la fertilidad de la tierra - - semejante a Dionisos - - pero protegiendo especialmente la producción agrícola, los cereales y frutas.

La Teogonia

El poema de Hesíodo ([195]) escrito aproximadamente en el siglo viii / vii "aC" describe con especial coherencia:

195 HESIODO. Teogonia. Editorial Gredos. RBA Libros. Barcelona, 2008.

- La Cosmogonia referida al origen y ordenamiento del Cosmos y la divinización de las fuerzas y elementos de la naturaleza (Gea: tierra; Urano: cielo; Ponto: mar; Orea: montañas; Eter: aire puro; Hemera: día; Nicte: noche y el Tártaro: inframundo).

- La Teogonia comprendiendo el origen de los Dioses y de los Seres Elementales de la naturaleza, incluyendo una precisa y ordenada genealogía de las divinidades que constituyen el Panteón Divino a través de un "catálogo de dioses". El poema incluye las distintas funciones de los dioses y las normas de convivencia, especialmente las referidas al cumplimiento de la justicia divina a cargo de *Temis* y la justicia humana a cargo de *Dike* (una de las tres Horas), y, el castigo divino a cargo de *Némesis* y el castigo humano a cargo de las *Erinias*.

- La Antropogonia que está referida al origen del Hombre a través de varios mitos (edades, sucesión), siempre por voluntad de dioses creadores principalmente de Zeus, el "padre de dioses y de hombres".

La Teogonia se inicia con una invocación a las Musas:

¡ Salud hijas de Zeus ¡ Otorgadme el hechizo de vuestro canto. Celebrad la estirpe sagrada de los sempiternos Inmortales, los que nacieron de Gea y del estrellado Urano, los que nacieron de la tenebrosa Noche y los que crió el salobre Ponto. (Decid también, como nacieron los dioses, la tierra, los ríos, el ilimitado Ponto de agitadas olas y, allí arriba, los relucientes astros y el anchuroso cielo). Y los descendientes de aquellos, los dioses dadores de bienes, como se repartieron la riqueza, como se dividieron los honores, y como además, por primera vez, habitaron el muy abrupto Olimpo. Inspiradme esto, Musas que desde un principio habitáis las mansiones olímpicas, y deciden lo que de ello fue primero.

Musas en el Helicón

Comencemos nuestro canto por las Musas Heliconíadas que habitan la montaña divina del Helicón. Con sus pies delicados danzan en torno a una fuente de violáceos reflejos y al altar del muy poderoso Cronión. Después de lavar su suave piel en las aguas del Permeso, en la Fuente del Caballo o en el divino Olmeo, forman bellos y deliciosos coros en la cumbre del Helicón.

Partiendo de allí, envueltas en densa niebla, marchan al abrigo de la noche, lanzando al viento su maravillosa voz, con himnos a Zeus portador de la égida, a la augusta Hera argiva calzada con doradas sandalias, a la hija de Zeus portador de la égida, Atenea de ojos glaucos, a Febo Apolo y a la asaeteadora Artemisa, a Po-

seidón que abarca y sacude la tierra, a la venerable Temis, a Afrodita de ojos vivos, (a Hebe de áurea corona, a la bella Dione, a Eos, al alado Helios, y a la brillante Selene), a Leto, a Jápeto, a Cronos de retorcida mente, a Gea, al espacioso Océano, a la negra Noche y a la restante estirpe sagrada de sempiternos Inmortales.

Ellas precisamente enseñaron una vez a Hesíodo un bello canto mientras apacentaba sus ovejas al pié del divino Helicón.

Musas en el Olimpo

¡ Ea, Tú ¡ Comencemos con las Musas que a Zeus padre con himnos alegran su inmenso corazón, narrando al unísono el presente, pasado y futuro. Se torna resplandeciente la mansión del muy resonante Zeus padre al propagarse el delicado canto de las diosas y retumba la nevada cumbre del Olimpo y los palacios de los Inmortales.

Ellas, lanzando al viento su voz inmortal, alaban con su canto primero, desde el origen, la augusta estirpe de los dioses a los que engendró Gea y el vasto Urano, y los que de aquellos nacieron, los dioses dadores de bienes. Luego, a Zeus padre de dioses y hombres, como sobresale con mucho entre los dioses y es el de más poder. Y cuando cantan la raza de los hombres y los violentos gigantes, regocijan el corazón d Zeus las Musas Olímpicas hijas de Zeus portador de la égida.

Las alumbró en Pieria, Amancebada con el padre Crónida, Mnemósine, señora de las colinas de Eleuter como olvido de males y remedio de preocupaciones. Nueve noches se unió con ella el prudente Zeus subiendo a su lecho sagrado, lejos de los Inmortales. Y cuando ya era el momento y dieron la vuelta las estaciones, con el paso de los meses, y se cumplieron muchos días, nueve jóvenes de iguales pensamientos, interesadas solo por el canto y con un corazón exento de dolores, dio a luz aquella, cerca de la más alta cumbre del nevado Olimpo.

Allí forman alegres coros y habitan suntuosos palacios. Junto a ellas viven, entre fiestas, las Gracias e Himero. Y una deliciosa voz lanzando por su boca, cantan y celebran las normas y sabias costumbres de todos los Inmortales.

Retumbaba en la oscura tierra al son de sus cantos, y un delicioso ruido subía debajo de sus pies al tiempo que marchaban al palacio de su padre. Reina aquel sobre el cielo y es dueño del trueno y llameante rayo, desde que venció con su poder al padre Cronos. Perfectamente repartió por igual todas las cosas entre los Inmortales y fijó sus prerrogativas.

Esto cantaban las nueve Musas nacidas del poderoso Zeus: Clío, Euterpe, Talía, Melpómene, Terpsícore, Érato, Polimnia, Urania y Calíope. Esta es la más importante de todas pues ella asiste a los venerables reyes.

De las Musas y del flechador Apolo descienden los aedos y citaristas que hay sobre la tierra; y de Zeus, los reyes. ¡ Dichoso aquel de quien se prendan las Musas ¡ Dulce le brota la voz de la boca.

Divinidades Especiales

En el panteón de divinidades de la Mitología Griega se encontraban primeramente los dioses creadores y ordenadores del mundo conocido, identificados como dioses primigenios y/o primordiales de distintas generaciones. Luego aparecían los olímpicos como deidades antropomorfas y omnipresentes que gobernaban y disponían sobre todas las cosas.

Además de este catálogo de dioses, aparecía un conjunto de dioses "especiales" llamados así por la función específica que tenían asignado. De este modo se disponía de dioses celestiales (que "juzgan a los dioses") y dioses terrenales que "juzgan a los mortales" como era Temis para la Justicia Divina, y Dike o Dice para la Justicia Humana. Así mismo, Némesis era la responsable del Castigo: Divino y las Erinias del castigo Humano.

En otro sentido, dentro del catálogo de dioses especiales había deidades diferentes para actos que se presentaban en la vida de los mortales como los referidos a la Muerte distinguiendo a Keres para la muerte violenta y a Tánatos para la muerte natural; el Amor, diferenciando en amor universal para Eros el hijo de Caos y el amor individual para Eros el hijo de Afrodita.

El panteón griego disponía de **Dioses del Mar** - - en su mayoría eran dioses primigenios - - hasta el aparecimiento del olímpico Poseidón. Estos dioses del mar fueron muy importantes en el imaginario de los helenos - - por la influencia del mar en la vida griega - - siendo al parecer una adaptación del poder de los dioses creadores de la cultura mesopotámica donde Apsu representaba el agua dulce y Tiamat el agua salada.

Antes de la llegada de los disoes Olímpicos (Zeus, Poseidón, Hades, etc) existieron importantes dioses marinos primordiales mencionando a los titanes Océano y Tetis (hijos de Gea y Urano), así como a Eurínome la diosa madre del Orfismo. Luego aparecieron los dioses marinos llamados "los ancianos": Nereo, Proteo, Glauco y Forcis. Todos estos dioses "ancianos" tenían el poder de la transformación y de la

profecía, habiendo engendrado tanto a Ninfas de gran belleza como a Monstruos horrorosos.

Nereo "el anciano del mar" era hijo de los dioses primordiales Gea (tierra) y Ponto (mar). Nereo era hermano de Forcis, Ceto, Euribia y Taumante. Con la oceánide Dóride fue padre de las cincuenta *Nereidas* (ninfas del mar) con las que vive en el fondo del mar y de *Nerites* su único hijo varón que se caracterizaba por su belleza (era tanta la hermosura de Nerites que Afrodita se enamoró de él y le regaló unas alas para que lo acompañase al Olimpo pero Nerites se negó siendo castigado transformado en una concha unida a una roca). Nereo era un dios marino, profético, bondadoso y bienhechor que solía aconsejar a los marinos ya que está dotado de gran sabiduría. A Nereo se le representa como un ser barbado, con un tridente y cabalgando sobre un tritón.

Heracles lo buscó para saber la ruta que lo llevase al Jardín de las Hespérides para robar las codiciadas manzanas de oro (Nereo lo aconsejó como llegar). Cuando Helena era llevada por París a Troya, Nereo se le apareció y le profetizó las calamidades y consecuencias que se generarían con la guerra

Proteo era un dios marino con gran poder profético (don divino otorgado por Poseidón). Vivía en la isla de Faros cerca del rio Nilo donde cuidaba del rebaño de focas de Poseidón. Menelao en su viaje de regreso a Esparta, se encontró perdido en el mar y buscó el consejo de Proteo para lo cual se disfrazó de foca para acercarse al dios. Proteo le dijo a Menelao que su hemano Agamenón había muerto y que para que los vientos volvieran a ser favorables para la navegación tenía que hacer una ofrenda en honor de Agamenón.

Glauco era un dios marino hijo de Poseidón que anteriormente había sido un pescador de Beocia. Glauco alcanzó la inmortalidad por haber comido una hierba que crecía en la costa del mar donde pescaba (observó que los peces cuando los sacaba del agua y los dejaba en la hierba, los peces se volvían a meter al mar). Cuando él comió la hierba le vino un fuerte deseo de lanzarse al agua y se convirtió en el más hermoso dios marino.

Un día cuando nadaba vió a la hermosa ninfa *Escila* (hija de Forcis) de quien se enamoró pero fue rechazado. Glauco buscó consejo en la hechicera Circe quien se enamoró de Glauco y le dijo que se olvidara de Escila y que se quedara con ella. Glauco no aceptó y se retiró al fondo del mar. Circe contrariada preparó una pócima envenenada y la vertió en el agua donde Escila se bañaba. Cuando Escila tuvo contacto con el agua envenenada se sintió acosada por unos perros monstruosos y se lanzó al mar quedando convertida en una diosa maléfica que espanta y atormenta a los navegantes viviendo en una roca enfrente de Caribdis.

Forcis era un dios marino también llamado Orcos (hijo de Gea y Ponto). Fue muy conocido por su descendencia ya que engendró a monstruos terribles como las *Górgonas* (Estenio, Euríale y Medusa), las *Grayas*, *Equidna*, *Escila*.

El Significado de los Números en la Mitología Griega

Al igual que en otras mitologías, en el caso griego se observa en muchos mitos una interesante relación con el número tres que tiene singular presencia:

Las **Cárites** (Gracias) eran tres hermosas jóvenes (hijas de Zeus y Eurínome) a quienes se les representaba desnudas y cogidas por los hombros. Se les asocia con a belleza, el arte y actividades espirituales (cantan y danzan en los banquetes de los dioses). Sus nombres son Aglaye, Talía y Eufrosina.

Los **Cíclopes** eran hijos de Gea y Urano. Eran tres gigantes de gran fortaleza que tenían un solo ojo en el centro de la frente. Se llamaban Brionte, Estérope y Arges que personificaban respectivamente el trueno, el relámpago y el rayo. Urano los expulsó del cielo habiendo sido encadenados en el Tártaro de donde fueron liberados definitivamente por Zeus.

Las **Curetes** eran tres hijos de Gea: Labrando, Meliseo y Pírrico. Cuidaron y protegieron a Zeus en el momento de su nacimiento en el Monte Ida, haciendo mucho ruido para que Cronos no lo escuchara. Son conocidos también como Coribantes e identificados con los Cabiros, Dáctilos y Telquines.

Los **Dactilos** eran tres genios de la metalurgia: Acmón, Celmis y Damnameneo relacionados con los curetes.

Las **Górgonas** eran tres monstruos marinos hijas de Forcis y Ceto. Sus nombres eran: Estenio, Euríale y Medusa, siendo ésta la única mortal. Medusa tenían alas, garras afiladas, cabeza llena de serpientes y una mirada penetrante que convertía a los hombres en piedras. Fue convertida en monstruo por Atenea como castigo por haber tenido relaciones amorosas con Poseidón en el templo de la diosa.

Las **Grayas** eran las personificaciones de la vejez. Eran tres hermanas: Dino, Enio y Pefredo (hijas de los dioses marinos Forcis y Ceto). Poseían un solo ojo y un solo diente para las tres. Al nacer ya tenían el cabello de color gris. Son hermanas de las górgonas.

Las **Harpías** eran hijas de Taumante y Electra. Eran tres: Aelo (viento tempestuoso), Celeno (la oscura) y Ocípete (vuelo rápido). Se les representa como aves con

cabeza de mujer, dedicadas a raptar niños. Relacionadas con el rey Fineo a quien le robaban la comida.

Las **Horas** eran hijas de Zeus y Temis. Personificaban las tres estaciones del año y las horas del día. Eran tres: Irene (paz), Eunomía (orden) y Dike (justicia). Se les representaba de igual forma que las Cárites (tres hermosas doncellas unidas por las manos).

Las **Moiras** eran las personificaciones del destino. Eran tres: Cloto la hilandera, Láquesis la que medía y Atropos la que cortaba.

Las **Prétides** eran hijas del rey Preto y Estenebea. Eran tres: Lísipe, Ifinor y Ifianasa. Fueron castigadas por la diosa Hera que las enloqueció (se creían y comportaban como terneras que andaban por los campos).

Historias Mitológicas Semejantes

Dentro de la descripción de los principales mitos, se aprecia la existencia de temas que están presentes en narraciones diferentes, generalmente referidas a un héroe que salva a una bella joven de ser sacrificada ante un monstruo (como ofrenda para apaciguar a un dios) ó historias de venganza por un amor no correspondido. Mencionamos las siguientes:

Andrómeda y Perseo:

Andrómeda era hija de Cefeo y Casiopea (reyes de Etiopía). Su madre Casiopea se jactaba de ser más hermosa que las cincuenta nereidas, lo que causó la indignación de Poseidón quien envió como castigo una inundación y un terrible monstruo.

Cefeo consultó al oráculo quien le dijo que la única solución para apaciguar al dios, era ofrecer a Andrómeda en sacrificio al monstruo para lo cual Andrómeda fue expuesta y atada a una roca.

En ese momento pasaba Perseo que regresaba de matar a la górgona Medusa y al ver a Andrómeda se enamoró de ella. Acordó con Cefeo que si mataba al monstruo se podría casar con Andrómeda. Perseo mató al monstruo y se casó con Andrómeda habiendo vivido en Tirinto y tenido varios hijos.

Hesíone y Heracles:

Hesíone era hija de Laomedonte (rey de Troya) quien había mandado a construir la muralla de la ciudad para lo cual tuvo el apoyo de los dioses Poseidón y Apolo. Laomedonte se negó a pagar los honorarios pactados con los dioses causando la cólera de Poseidón que envió un monstruo marino a asolar Troya. El monstruo derribó parte de la muralla y estaba destruyendo todo lo que encontraba a su paso.

Laomedonte consultó al oráculo quien dijo que el dios se apaciguaría cuando le ofreciesen en sacrificio a Hesíone que sería devorada por el monstruo. Cuando Heracles regresaba de uno de sus viajes vió a Hesíone atada a una roca, le dijo a Laomedonte que mataría al monstruo a cambio de las yeguas divinas que Zeus había regalado al rey de Troya. Laomedonte aceptó y Heracles mató al monstruo pero el rey de Troya no cumplió su palabra. Heracles ofendido organizó una expedición atacando y tomando la ciudad. Laomedonte ofreció en recompensa a su hija Hesíone que pasó a ser la tercera esposa de Heracles.

Fedra e Hipólito:

Fedra era hija de Minos y Pasifae (reyes de Creta) y hermana de Ariadna. Fedra se casó con el héroe ateniense Teseo con quien tuvo dos hijos.

Hipólito era hijo del anterior matrimonio de Teseo con Antíope (o con la amazona Hipólita). Hipólito veneraba a la diosa Artemisa y había indirectamente ofendido a la diosa Afrodita. La diosa del amor castigó a Hipólito haciendo que Fedra (su madrastra) se enamorase locamente de él. Fedra, presa de la pasión buscó a Hipólito pero éste la rechazó y la hija de Minos se ahorcó, pero antes dejó escrita una carta diciendo que se quitaba la vida por que Hipólito la había seducido y quería limpiar su honor y el de su esposo Teseo.

Teseo maldijo a Hipólito y pidió a Poseidón que le produjera la muerte a su hijo. Poseidón causó un accidente asustando a los caballos del carruaje de Hipólito que quedó herido de muerte. Artemisa le contó la verdad a Teseo quien busca y encuentra aún con vida a su hijo Hipólito llegando a reconciliarse con su hijo que inmediatamente muere.

Astidamia y Peleo:

Astidamia era esposa de Acasto (rey de Yolco).

Peleo era hijo de Eaco y Endeis (reyes de Egina), hermano de Telamón y hermanastro de Foco. Eaco nombró sucesor al trono a Foco lo cual molestó a los dos hermanos (Peleo y Telamón) que deicieron matar a Foco, lo cual hizo Peleo. Eaco expulsó a su hijo Peleo quien buscó refugio en la corte de Áctor (rey de Ftia). Fue purificado por Euritión (hijo de Áctor) habiéndose casado con la hija del rey, Polimela con quien tuvo una hija. Peleo seguía siendo perseguido por el crimen de Foco, habiendo sido salvado por la diosa Tetis de haber sido devorado por un lobo (la diosa lo convirtió en una estátua). A Peleo le perseguían las desgracias y cuando participaba con su hermano Telamón en la cacería del jabalí de Calidón, accidentalmente con su jabalina mató a Euritión, el hermano de su esposa Polimela. Como consecuencia de ese accidental crimen, Peleo huyó encontrando refugio en Yolco donde fue purificado por el rey Acasto.

En Yolco, la reina Astidamia (esposa de Acasto) se enamoró y trató de seducir a Peleo que la rechazó. Como venganza, Astidamia comunicó a Polimela que su esposo Peleo la iba abandonar lo cual hizo que Polimela se ahorcara. Luego, Astidamia dijo a su esposo Acasto que Peleo había intentado violarla, Acasto no lo quiso matar personalmente para no contrariar a los dioses por ser él quien lo había purificado. Peleo se vengó de Astidamia matándola y descuartizando su cuerpo.

Posteriormente Peleo se casó con Tetis con quien engendró al héroe Aquiles.

Estenebea y Belerofonte:

Estenebea (hija del rey Yobates de Licia) estaba casada con Preto (rey de Tirinto). Estenebea se enamoró del héroe Belerofonte.

Belerofonte era hijo de Glauco (rey de Corinto) y Eurínome. Belerofonte era nieto de Sísifo. Su verdadero nombre era Hipónoo pero adoptó el nombre de Belerofonte después de matar a Belero. A causa de la muerte de Belero huyó a Tirinto donde fue purificado por el rey Preto. Dentro de sus principales hazañas se mencionan haber domado al caballo Pegaso y haber matado a la Quimera.

Al vivir en Tirinto en la corte de los reyes Preto y Estenebea, la reina se enamoró de Belerofonte quien la rechazó lo que causó la venganza de Estenebea que lo acusó de haber querido violarla. Preto no lo podía matar porque lo había purificado y lo envió a la corte del rey Yobates en Licia para que allí le dieran muerte. Yobates para darle muerte, lo envió en una expedición para que matara al monstruo Quimera pensando que así satisfacería la petición del rey Preto. Al regresar Belerofonte, el rey Yobates pensó que estaba protegido por los dioses y le ofreció parte de su reino y a su hija Filónoe como esposa con quien tuvo tres hijos. Al conocer toda la historia de éxito de Belerofonte, Estenobea se suicidó.

4.2 COSMOGONIA, TEOGONIA Y ANTROPOGONIA DE LA MITOLOGIA GRIEGA

En la mayoría de las narraciones *"no científicas"* referidas al origen del universo, aparece como común denominador el caos, identificado como un abismo sin fondo, un espacio abierto envuelto en la oscuridad en donde los elementos (tierra, aire, fuego y agua) se encontraban en completo desorden. En este desorden originario, el universo no estaba formado y los elementos se encontraban en continuos movimientos que determinaban frecuentes choques entre ellos. Los elementos del frío chocaban con los del fuego, los elementos duros chocaban contra los elementos suaves, etc. El caos era "la nada" (materia y antimateria al mismo tiempo).

COSMOGONIA DE LA MITOLOGIA GRIEGA

ORIGEN DEL UNIVERSO

Los relatos mitológicos griegos presentan un agrupamiento de los elementos, algunos de los cuales representan las fuerzas de la naturaleza (tierra, cielo, montañas, mar) y otros presentan caracteres antropomórficos distorsionados y/o deformes (titanes, gigantes, hecantóquiros, cíclopes).

Los mitos contenían narraciones históricas tratadas bajo una ordenación cronológica al situar a cada dios, héroe y cada acontecimiento dentro de un esquema genealógico. La Cosmogonia de la mitología griega, comprende una serie de mitos que detallan como se origina, evoluciona y ordena el universo. En el mundo griego prevalecieron tres tipos de cosmogonías (Órfica, Hesíodo y Platón), siendo la más aceptada y mejor estructurada, la descrita por Hesíodo.

(a) Cosmogonia Órfica

Se trata de un movimiento de naturaleza filosófica y religiosa que rinde culto a Orfeo ([196]). Los "órficos" afirmaban que el Universo se originó a partir de un "huevo primordial: el huevo de plata" con la participación de Eros. Los Órficos también hacen referencia a que THESIS (posteriormente identificada con METIS) fue la diosa primordial de la Creación identifcándola con la naturaleza, siendo la madre de Cronos, Poros y Penia.

(b) Cosmogonia de Hesíodo ([197])

Es la más conocida y mejor estructurada. El Universo se ordena a partir de la "Nada", con un desorden inicial (Caos) hasta alcanzar un orden absoluto; desde la fuerza bruta hasta la justicia. Este proceso (de menos a más) se consigue al final cuando Zeus logra poner orden en el Universo a través de la justicia. Este ordenamiento tiene tres dimensiones: es cosmogónico al explicar el origen del Universo; es teogónico al explicar el origen de los dioses, y es antropogónico al explicar el origen del hombre y de la mujer (mitos Pelasgo, Prometeo, Deucalión y Pirra).

Hesíodo menciona tres mitos referidos al origen del universo: a partir del Caos en que surgen los elementos primigenios de la naturaleza (tierra, érebo, noche, eros, etc); a partir del "huevo universal" en que la diosa Eurínome engendra y fecunda un huevo que da origen a todas las cosas (mito Pelasgo) y el "huevo de plata" del Orfismo, con la participación de Eros.

Hesíodo (siglo viii "aC") proporciona el relato más antiguo de Mitología Griega y en especial, del origen del Universo y del Hombre ([198]).

- En el principio del mundo la naturaleza era una masa informe. Los elementos estaban en confusión: el Sol no esparcía su luz; la Tierra no estaba suspendida en el espacio; el Mar carecía de riberas. El frío y el calor, la sequía y la humedad, los cuerpos pesados y los ligeros se confundían y chocaban continuamente.

- Para poner fin a tan prolongado desorden, se separó la tierra del cielo, la tierra de las aguas y el aire más puro del aire más denso. Una voluntad omnipotente plasmó el globo; formó las fuentes, los lagos y los ríos; ordenó a los campos

196 Orfeo, hijo de Apolo y de la musa Calíope de quienes heredó la música (lira) y la poesía. Se casó con Eurídice que murió y Orfeo no se resignó. Bajo al tártaro donde dominó al temible Cerbero.

197 Descrita en la obra "Teogonia" (700 a de C).

198 Hesiodo. Teogonia. Trabajos y Días. Editorial Gredos. RBA Libros. Barcelona, 2008.

que se dilataran, a los árboles que se llenaran de hojas; a las montañas que levantaran sus cimas, y que entre unas y otras se abrieran los valles; los astros brillaron en el firmamento, los peces surcaron las aguas, los cuadrúpedos habitaron la tierra y los pájaros volaron por los aires. Así fue creado el universo y los dioses velaron por su conservación.

En este universo de la mitología griega, a partir del Caos surgen los primeros **Entes Primordiales o Primigenios** como: Gea (tierra), Érebo (tinieblas), Nicte (noche), Eter (aire puro o luz), Hemera (día), y Eros (amor). Estos "seres primigenios" fueron los que dieron lugar a la creación de los dioses que intervienen en el orden de las cosas y de la vida humana. Los primeros seres mitológicos (Primigenios ó Primordiales), fueron personificaciones de las fuerzas de la naturaleza.

Dice Hesíodo:

*"El Principio". Antes que ninguna cosa existió el "**CAOS**". Con el Caos, la tierra estaba desierta y vacía. Las tinieblas reposaban sobre la superficie del abismo. El Universo se formó espontáneamente (por sí solo). Del Caos, surgió **GEA** (**Tierra**) la del amplio pecho que desde la Nada se dio vida a sí misma, convirtiéndose en morada perenne y segura para los inmortales que habitan las cumbres del nevado Olimpo.*

*Luego surgió **EROS** (dios del amor universal y una de las fuerzas primordiales de la naturaleza). El más hermoso entre los inmortales dioses, que cuida a todas las deidades y a los hombres. Gracias a Eros, los seres se unen y crean vida asegurando la reproducción de las especies. Del Caos, nacería **NICTE** (Nix, la negra noche) y su hermano **EREBO** (tinieblas). De la unión de los dos hermanos (Nicte y Erebo) nacieron dos hijos: **ETER** (Aire ó Luz) y **HEMERA** ó Dies (Día). Hemera era el equivalente femenino de su hermano Eter. Hemera (diosa del día), salía del tártaro cuando Nix entraba, y, cuando Nix salía del tártaro, Hemera entraba en él".*

Bellingham ([199]) se refiere al Caos como "el vacío de donde surgieron las dos oscuridades: Érebo (la oscuridad subterránea) y Nix (la Noche) encima de érebo. Nix y Érebo se amaron y tuvieron encantadores y radiantes hijos: Eter (el aire superior) en lo alto del firmamento, y Hemera (el Día) que sale del Tártaro para traer la luz y vuelve a él en el crepúsculo para encontrarse con su madre (Nix)"

199 David Bellingham. Los Griegos. Cultura y Mitología. Evergreen/Taschen, 2008.

(c) Cosmogonia de Platón

Platón (427 "aC" / 347 "aC") en uno de sus diálogos (Timeo,[200]) explica y describe la creación del mundo y del hombre, analizando las relaciones entre el macrocosmos (universo) y el microcosmos (hombre) y el paso desde un cosmos desordenado y caótico a un cosmos ordenado como imagen del mundo ideal. En su obra Timeo, Platón introduce el concepto de un "ente creador" que denomina "**Demiurgo**". El Demiurgo es el impulso creador y generador de todas las cosas. El demiurgo crea en tiempos diferentes, dos Imágenes: La primera es una imagen Bella y Buena; la segunda imagen está referida a la creación de la Eternidad.

En un Primer Momento se crea el Universo:

- Una vez creada la primera imagen (belleza y bondad), el Demiurgo utiliza la razón y la inteligencia dando origen a objetos visibles (cuerpos) y objetos invisibles (almas). Con estas primeras creaciones, el Demiurgo juntó la inteligencia con el alma, y el alma con el cuerpo y **construyó** el Universo, de forma esférica con superficie externa lisa, y con movimientos en seis direcciones (arriba y abajo, derecha e izquierda, adelante y atrás).

En un Segundo Momento se crea el Tiempo:

- Luego, con la creación de la segunda imagen (Eternidad), el Demiurgo creó el **Tiempo** con todos sus movimientos originándose el Día, la Noche, el Mes, el Año. Luego creó los cuatro elementos del Universo (fuego, tierra, aire y agua).

En un Tercer Momento se crean las Divinidades:

- Una vez creada la segunda imagen (Eternidad y Tiempo), el Demiurgo creó cuatro especies divinas: las que viven en el cielo, creadas con fuego; las que viven en el aire (sol, luna, astros como el lucero de la mañana y planetas y estrellas); las que viven en el agua, y las especies que viven en la tierra.

Una vez que estaba originado el Universo, el demiurgo creó los dioses (Gea y Urano; Cronos y Rhea, Zeus y Hera, etc), a quienes explicó las normas de la vida feliz y buena diciéndoles que tenían que engendrar tres especies mortales para que el Universo fuera completo con todas las especies de seres vivientes.

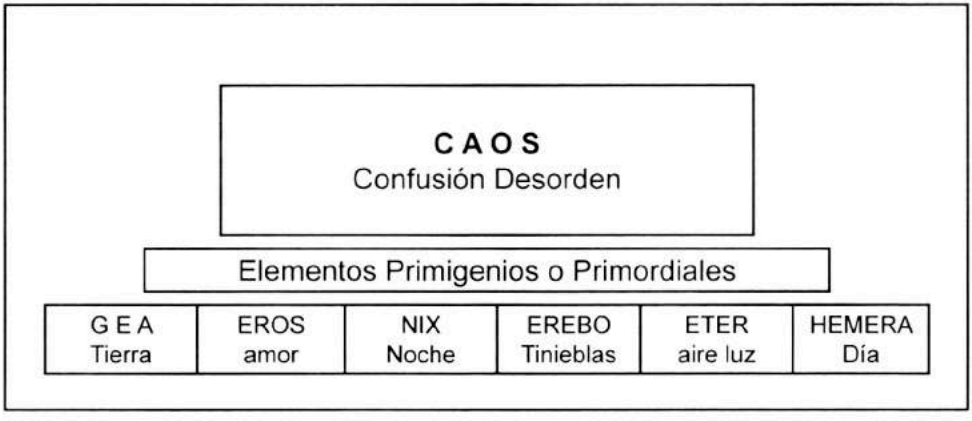
200 Platón. TIMEO. Alianza Editorial. Reimpresión 2011. Madrid, España.

En un Cuarto Momento se crean las Especies Mortales:

- Para la creación de las tres especies mortales, se utilizaron restos de las almas divinas, que se encontraban en un grado de pureza inferior. Los restos de las almas divinas se mezclaron y se sembraron en los órganos del Tiempo (unos en la tierra, otros en la luna) y se originaron las tres especies mortales: los varones, las mujeres, y los animales. Luego, para la creación de las almas mortales, se introdujeron las necesidades y los sentimientos (de violencia, de amor, de placer, de miedo, de ira).
-

Creado el Universo y todas sus cosas, el Demiurgo permaneció en su reposo habitual ([201]).

Cosmogonia Griega. Origen del Universo



201 Platón. TIMEO. 29 b / 42 a.

Origen del Universo

Los primeros seres mitológicos (Primigenios ó Primordiales), son fuerzas de la naturaleza que surgen del caos: Gea (tierra), Erebo (tinieblas), Nicte (noche), Eter (aire), Hemera (día), Eros (amor). La Tierra (Gea) por sí sola engendró a Urano (cielo), al Tártaro (inframundo), a Orea (las Montañas) y al Ponto (mar).

Gea (Tierra) la del amplio pecho que desde la Nada se dio vida a sí misma, fue la morada perenne para los inmortales que habitan las cumbres del nevado Olimpo.

Erebo, es un dios primordial que personifica la oscuridad, las tinieblas y las sombras, que llenaban todos los agujeros del universo. Descendía del Caos, era hermano de Nicte (noche) y padre (con Nicte) de Éter y Hemera.

Nicte, (Nix ó Noche) era una diosa primordial que se origina del Caos. Con su hermano Erebo engendró a Éter y Hemera. Por si misma engendró a Momo (dios de la ironía, crítica y sarcasmo), a Moros (el destino), a Tánatos (la muerte no violenta), a Hipnos (el sueño), a las Hespérides (ninfas que cuidaban un maravilloso jardín en Arcadia), las Keres (diosas de la muerte violenta), las Moiras (el destino), a Némesis (la venganza divina), a Filotes (la ternura), a Geras (la vejez) y a Oizis (la angustia). Nicte entraba al Tártaro justo cuando Hemera salía.

Éter, es el aire alto, puro y brillante que respiran los dioses en contraposición del aire oscuro de la tierra que respiran los mortales. Era hijo de Erebo y Nixte y hermano de Hemera. Fue padre por si mismo de las ninfas de las nubes (Néfeles). El éter era el alma del universo y toda la vida emanaba de él.

Hemera, era una diosa primordial que personificaba el "día". Era hija de Érebo y de Nicte. Fue madre con su hermano éter, de Talassa, diosa primordial del mar. Como diosa del día, Hemera salía del Tártaro justo cuando Nicte entraba.

Allí cuando la Noche (Nicte) y la Luz del día (Hemera) se acercaban más y se saludan pasando el gran vestíbulo del tártaro. Cuando una entra la otra sale. Nunca el palacio acoge entre sus muros a ambas, sino que siempre una de ellas está fuera y la otra espera en la morada hasta que le toque iniciar su viaje.

Eros corresponde al primer momento del origen del Universo, descendía del Caos. Según Hesíodo, Eros brotó de un huevo puesto por Nicte en la oscuridad. Eros era el dios del amor y de la atracción sexual.

EVOLUCION DEL UNIVERSO: GEA

El segundo principio de la cosmogonia (evolución) surge igualmente del Caos con la aparición de **Gea, la Tierra** que desde la Nada se dio vida a sí misma. De lo profundo de Gea surgen otros dioses:

Gea engendró en primer lugar a **Urano** "el estrellado Cielo" de igual extensión que Gea para que la pudiera cubrir completamente con su bóveda estrellada.

El tenebroso **Tártaro** (inframundo), lugar subterráneo que está separado de la superficie terrestre por la misma distancia que existe entre el cielo y la tierra. El Tártaro es un lugar de tormento y sufrimiento eterno parecido al infierno del cristianismo.

Gea creó igualmente a **OREA**, las **Montañas** en cuyos bosques bailando, encontraban una vida apacible las Ninfas llamadas Oreadas, que personificaban la fecundidad y vitalidad de la naturaleza.

Gea dio también a luz pero sin mediar el amor, a **PONTO**, (antiguo dios pre olímpico del mar), estéril piélago de hinchadas olas padre de Nereo y Taumante.

- Este tipo de divinidades eran elementos de las fuerzas de la naturaleza.

ORDENAMIENTO DEL UNIVERSO

Para la ordenación del Universo (tercer principio cosmogónico) se crearon diversas clases de dioses (Panteón). En el inicio, las divinidades estaban referidas a los elementos primigenios o primordiales. Luego aparecen las fuerzas de la naturaleza que posteriormente fueron evolucionando hasta adquirir cualidades y figuras humanas.

Dentro de este "ordenamiento cosmo / teogónico", se identifican: los Primeros Seres Mitológicos, Primigenios ó Primordiales (origen del universo); las divinidades representativas de las fuerzas de la naturaleza (evolución del universo); y al final aparecen las generaciones de dioses antropomorfos (ordenamiento del universo).

- Los primeros dioses antropomorfos fueron los 12 **Titanes**, que surgen de la unión entre GEA y su hijo URANO. Los Titanes eran: Océano, CRONOS, Jápeto, Ceo, Crío, Hiperión, y las Titánides: Temis, Rhea, Tetis, Tea, Mnemósine, Febe. **De ellos descendieron los demás dioses y los hombres**.

Síntesis: Origen, Evolución y Ordenamiento Universo

Origen Universo

Orfismo Hesíodo Platón

Hesíodo
CAOS

Elementos Primigenios o Primordiales

Gea Eros Nix Erebo Eter Hemera

Evolución Universo

GEA

Elementos de la Naturaleza

Urano Tártaro Orea Ponto

Ordenamiento Universo

GEA y URANO
Dioses de Primera Generación

Dioses Antropomorfos

Titanes Cíclopes Hecantóquiros Gigantes

Titanes

Dioses Segunda Generación	**Dioses Tercera Generación**
Cronos y Rhea	Zeus y Hera

EL UNIVERSO MITOLOGIGO GRIEGO

El universo de los Helenos estaba constituido por el Cielo (Urano), la Tierra (Gea), el Mar (Ponto), el Aire (Eter), las Montañas (Orea) y el Inframundo (identificado como Tártaro).

El **Cielo** en principio fue identificado con Urano como divinidad primigenia y posteriormente cuando se produce el ordenamiento del universo, pasó a ser la morada de los dioses Olímpicos (Zeus y sus hermanos y hermanas).

La **Tierra, el Mar** y las aguas, los bosques y montañas, y el Aire, junto al Día y la Noche continúan siendo divinidades primigenias identificadas con las fuerzas de la naturaleza.

El **Inframundo** tiene especial importancia con la llegada de los dioses olímpicos, ya que al consolidarse el poder de Zeus como dios de todos los dioses y de todos los hombres, se produjo la división del universo, quedando el Mar bajo la autoriodad de Poseidón y el Inframundo bajo la autoridad de Hades. El Inframundo se encuentra a igual distancia de la tierra que la que existe entre la tierra y el cielo. Hesíodo hace referencia que un yunque de bronce tardaba nueve días en caer desde el cielo a la tierra, y de la tierra al inframundo tardaba igualmente otros nueve días.

En varias obras como La Eneida de Virgilio se hace referencia a las distintas áreas del inframundo griego, y dentro de los mitólogos modernos encontramos en la obra de Graves ([202]) una interesante descripción del inframundo.

El Inframundo griego era el reino gobernado por el dios Hades y su esposa Perséfone. Era un sitio tenebroso, de eterno sufrimiento similar al Infierno del cristianismo. Al Inframundo llegaban las almas de los muertos y los vivos que habían sido condenados como fue el caso de los titanes.

Cuando los mortales morían, aparecía el dios Hermes que conducía las almas por un oscuro túnel hasta llegar a un rio subterráneo llamado *Aqueronte*. Este rio configuraba la frontera entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. En la orilla del Aqueronte se encontraba el barquero *Caronte* para transportar a las almas a la otra orilla del rio que ya pertenecía al inframundo (en ese momento las almas se transformaban en espíritus). Caronte tomaba - - en concepto de pago por sus servicios - - unas monedas que los familiares del difunto habían puesto

202 Robert Graves. Dioses y Héroes de la Antigua Grecia. Busquets Editores. Barcelona 2010.

debajo de la lengua del muerto. Allí se encontraba también, el enorme perro de tres cabezas llamado *Cerbero* que era responsable de no dejar entrar personas vivas ni dejar salir almas de los difuntos.

El inframundo estaba bordeado por tres ríos, el Estigia que nacía en Arcadia y desembocaba en el inframundo, y los ríos Flegetonte y Cocito que desembocaban en el Aqueronte.

El inframundo estaba dividido en cuatro grandes áreas, todas bajo el dominio general de Hades. Estas áreas se conocían como el Reino de Hades, los Campos Asfódelos, los Campos Elíseos y el Tártaro o Campos del Castigo.

- **El Reino de Hades**

Cuando las almas de los muertos habían sido trasladadas por Caronte a la otra orilla del rio Aqueronte, en la entrada se encontraba el *Palacio de Hades*, muy frio y de cristal. El dios Hades era inmensamente rico pues era el dueño de todos los metales preciosos que se encontraban debajo de la tierra. A la izquierda del palacio crecía un ciprés que señalaba el rio *Lete* o Fuente del Olvido donde los espíritus corrían a saciar su sed, y al beber, inmediatamente olvidaban su vida pasada y se quedaban sin nada de que hablar. Algunos espíritus - - que conocían las palabras secretas de Orfeo - - pasaban a la Fuente de la Memoria llamada *Mnemósine* que era reconocida por estar al lado de un álamo blanco. Allí, los espíritus podían hablar de su pasado e incluso predecir el futuro. A estos espíritus, Hades les permitía hacer visitas cortas al exterior cuando sus descendientes querían hacerles preguntas y le sacrificaran un cerdo negro.

Luego, los espíritus pasaban a la *Sala de Juicios* donde se encontraban Eaco, Minos y Radamantis que eran los jueces encargados de juzgar a los espíritus. Radamantis era el responsable de juzgar a los asiáticos, Eaco juzgaba a los europeos y los casos difíciles eran responsabilidad de Minos. Según los juicios de este tribunal, las almas eran enviadas a los Campos Asfódelos, a los Campos Elíseos o a los Campos de Castigo que era el Tártaro.

- **Campos Asfódelos**

Aquellos espíritus que su vida no había sido ni muy buena ni muy mala eran enviados a los *Campos Asfódelos*. Esta área del inframundo era un lugar pedregoso

donde solo existían unas plantas altas de color blanco rosado llamadas Gamones. Allí, los espíritus vagaban eternamente sin encontrar nada que hacer.

- **Campos Elíseos**

Los espíritus cuya vida había sido buena eran enviados por una puerta al lado de la Fuente de Mnemósine a los *Campos Eliseos*.

En los *Campos Eliseos* había siempre mucho sol, donde los juegos, la música y la diversión no cesaban nunca. Había muchas flores y muchas frutas. Los espíritus que estaban allí podían visitar la tierra en la noche de "Todos los Santos". Al lado de los Campos Elíseos se encontraba la Isla de los Bienaventurados donde residían los espíritus de los grandes héroes que no llegaban al Olimpo.

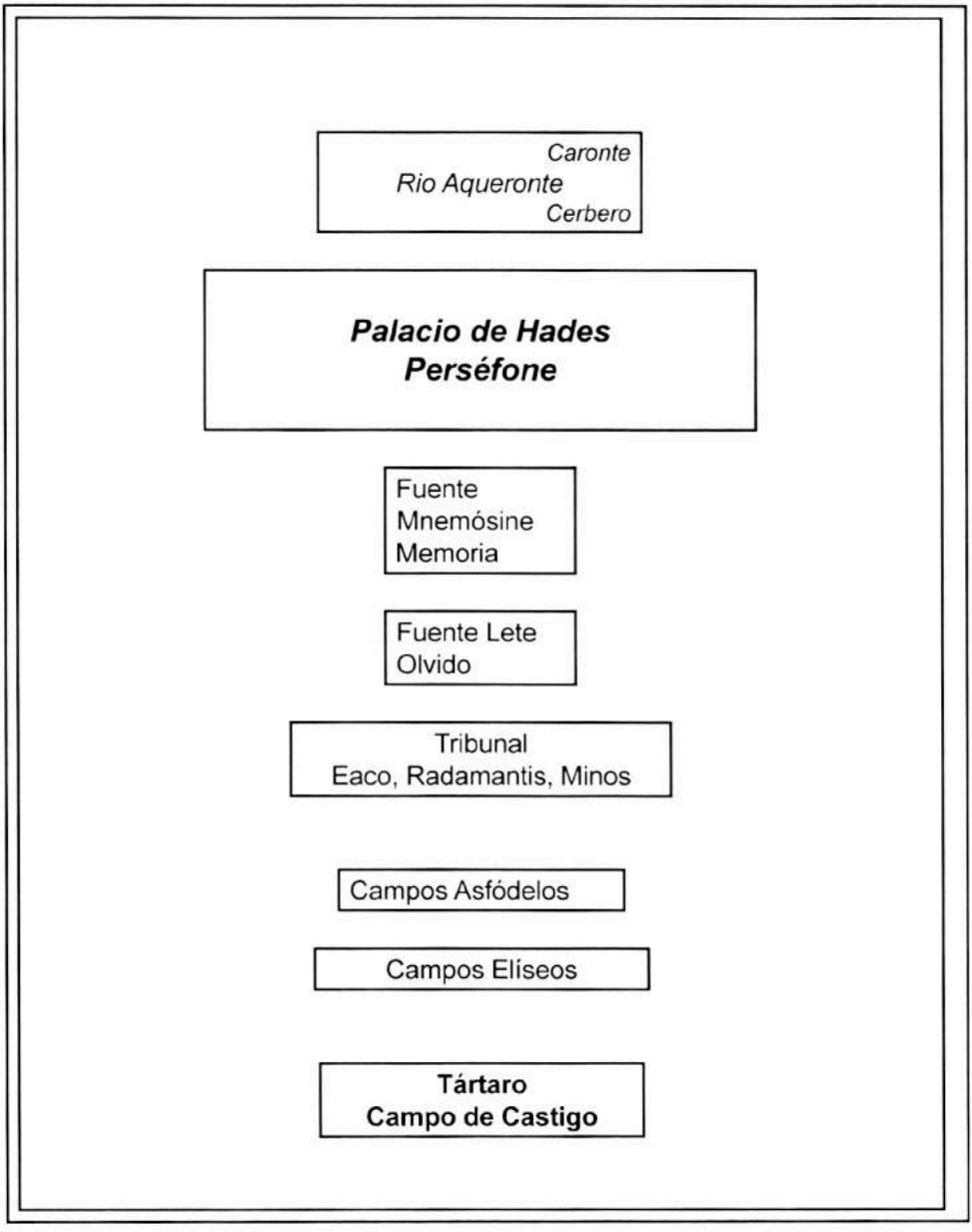
- **El Tártaro o Campo de Castigo**

El Tártaro era un área del inframundo destinada al castigo. Allí se podían encontrar seres vivos castigados como los titanes y, espíritus cuya vida había sido mala y criminal. El Tártaro era un gran foso que representaba una prisión fortificada por tres murallas y rodeado por el rio Flegetonte. Por allí pasaron los gigantes, los cíclopes y los hecantóqiros enviados por Cronos, hasta que Zeus los liberó dejando en el foso solamente a los titanes y a dos o tres gigantes que se habían resistido al dios Zeus. El Tártaro era custodiado por los Cíclopes con la ayuda de los Hecantóquiros y era la morada de las Erinias.

Las tres Erinias (Alecto, Tisífone y Megera) eran mujeres horribles, arrugadas, salvajes y negras como el carbón, con serpientes en lugar de cabello, caras de perro, alas de murciélago. Las Erinias llevaban una antorcha y unos azotes con nueve colas. Las Erinias también visitaban la Tierra para castigar a los mortales.

En el Tártaro se encontraban criminales que estaban purgando sus castigos mencionando principalmente al rey de Argos Dánao y sus hijas, las 49 Danaides que mataron a sus primos, los hijos de Egipto. Se encontraba Tántalo de Lidia que robó ambrosía a los dioses y preparó un banquete para los dioses con carne de su hijo Pélope que había descuartizado. Así mismo, allí se encontraba Ixión y Sísifo.

Esquema Imaginario del Inframundo



TEOGONIA DE LA MITOLOGIA GRIEGA.

ORIGEN DE LOS DIOSES

Los antiguos Griegos necesitaban conocer tanto el origen del universo como la configuración de sus deidades (el Panteón Divino). En su momento, se tenía como referencia la mitología egipcia que difundía una religión politeísta y antropo-zoomorfa con múltiples dioses con funciones específicas para cada uno. La mitología griega se sustentó en el reinado de Zeus con su panteón de deidades, especialmente los "olímpicos". Con el movimiento filosófico (Sócrates, Platón, etc) y la aparición de la religión cristiana, el auge de la mitología politeísta griega comenzaría a perder trascendencia en la sociedad.

El origen de los dioses en la mitología griega (Hesíodo) se estructura a través de tres generaciones.

LA PRIMERA GENERACION DE DIOSES: GEA y URANO

La primera generación de dioses se caracteriza por la presencia del "amor y la atracción sexual" generada por Eros, que desplaza (aunque no la elimina), la importancia de Gea en su proceso de auto reproducción. Esta primera generación de dioses **se inicia con la unión de Gea y Urano**, de la cual se originan deidades antropomorfas y pre-olímpicas identificadas como **Titanes.**

La unión de Gea con Urano fue muy fecunda teniendo hijos dioses como los Titanes, y otros hijos que se caracterizaban por su enorme fuerza y contextura física como los Cíclopes, los Gigantes, y los Hecantóquiros (todos con figuras antropomorfas con ciertas deformidades).

Gea - - madre universal de todos los seres - - engendró por si sola a Urano, al Tártaro, a Orea (Montañas), y a Ponto. Gea hace de su hijo Urano su esposo que la debería cubrir completamente originándose la Primera Generación Divina.

Urano "el cielo estrellado", era hijo y esposo de Gea. Existía una profecía referente a que Urano sería destronado por sus hijos por lo que Urano se comportaba como un mal padre y mal esposo.

Urano odiaba a los Hecantóquiros a quienes hizo prisioneros y los precipitó al tártaro. Este hecho enfureció a Gea, que se encontraba cansada de parir hijos y ver que Urano se los quitaba. Gea empezó a conspirar contra Urano y propuso un

plan a sus hijos que consistió en fabricar una hoz y con ella castrar a Urano. Solamente Cronos aceptó la propuesta de Gea de castrar a Urano.

Urano - - después de su derrocamiento - - siguió viviendo con un papel oscuro pero conservando un privilegio: prever el porvenir, lo cual en su primera profecía indicó que los propios hijos de Cronos se rebelarían contra él, así como Cronos había hecho con él.

Primera Generación de Dioses



Los Titanes

Los Titanes (hijos de Gea y Urano) eran doce (6 masculinos y 6 femeninos). Los masculinos eran: Océano, Ceo, Crío, Hiperión, *Jápeto* y ***Cronos***. Las Titánides eran: Tetis, Tea, Temis, Mnemósine, Febe y **Rhea**. Los de mayor importancia fueron **Cronos** (sucesor de Urano), Rhea (esposa y hermana de Cronos), y Jápeto, padre de Prometeo. Los Titanes ayudaron a Cronos en la castración de Urano y posteriormente lucharon contra Zeus para restaurar a Cronos en el trono del Olimpo (Titanomaquia). Los Titanes eran seres gigantescos que habitaban en lo alto del monte Otris.

Gea y Urano



(ii) Ceo

Este Titán se unió con su hermana Febe, habiendo engendrado a Leto (latona) y Asteria. Es abuelo de los dioses gemelos Apolo y Artemisa.

(iii) Crío

Este Titán se unió a su sobrina Póntide Euribia. Engendraron a Astreo, Palante y Perses.

(iv) Hiperión

Se unió a su hermana Tía. Engendraron a Helio, Selene y Eos. Representa el fuego astral.

(v) Jápeto

Este Titán está relacionado con el origen de los humanos y su descendencia. Actúa como mediador entre dioses y hombres. Se unió a su sobrina, la Oceánide Climene y engendraron a Atlas, Prometeo, Epimeteo y Menecio.

(vi) Cronos

Es el Titán más importante. Destronó a su padre (Urano) por castración. A su vez fue destronado por su hijo Zeus.

Cronos personifica el tiempo. Es el único de los titanes que vive en la isla de los Bienaventurados (lo más parecido al cielo cristiano). Engendró con su hermana Rhea a la primera generación de dioses olímpicos: Hestia, Demeter, **Hera**, Hades, Poseidón, y **Zeus**.

(viii) Febe

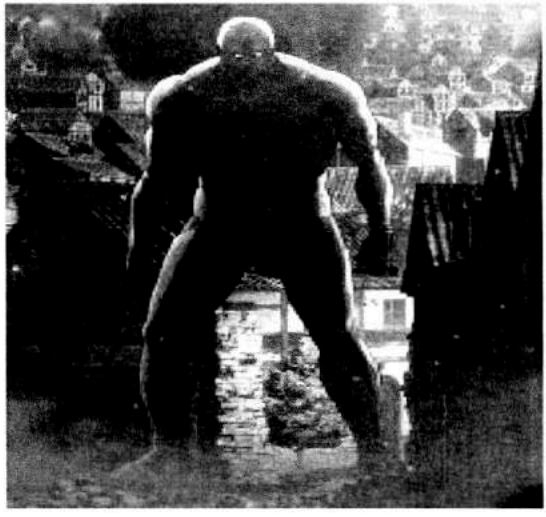
Titánide que se unió a su hermano Ceo. Engendraron a Asteria. Su nombre significa "la brillante". Le obsequió a su nieto Apolo el oráculo de Delfos.

(viii) Mnemósine

Titánide que se unió a su sobrino Zeus con quien engendró a las nueve musas. Es la personificación de la memoria, la victoria del espíritu sobre la materia y la instauración de la inteligencia en un mundo brutal.

A medida que GEA iba gestando a los hijos de URANO, éste no dejaba que nacieran y los encerraba en el seno de la Tierra, por lo que Gea enfadada pensó en vengarse. Con una afilada hoz había que castrar a Urano. Solo su hijo **Cronos** estuvo dispuesto a hacerlo. Cuando llegó la noche y Urano se fue a abrazar a Gea, Cronos le cortó los genitales y los lanzó hacia atrás. Las gotas de sangre derramadas cayeron en la Tierra y de allí surgieron las **Furias o Erinas**, los **Gigantes** y las **Ninfas**. Los genitales de Urano y otras gotas de sangre cayeron en el Ponto donde permanecieron largo tiempo y de la carne inmortal de Urano, surgió una blanca espuma de donde nació la bellísima diosa del amor **Afrodita** cerca de las costas de Latonia. Primeramente Afrodita llegó a Cítera y de allí fue a parar a Chipre.

Titanes



Los doce Titanes eran:

(i) Océano

Es el primogénito de los titanes engendrados por Urano y Gea. Representa el agua que rodea al mundo. Se unió con su hermana Tetis habiendo engendrado tres mil hijos varones (los Ríos: Nilo, Erídano, Aquello, Haliacmón, Gránico, Simunte, Sangario, etc). Asimismo engendraron tres mil hijas que fueron llamadas Oceánides: arroyos, fuentes, lagos, etc.

Así mismo, Océano con Tetis engendraron a la titánide METIS que fue la primera esposa de Zeus con quien tuvo a la diosa Atenea.

(ix) Rhea

Titánide que se unió a su hermano Cronos engendrando a los dioses olímpicos: Hestia, Demeter, Hera, Hades, Poseidón, y Zeus.

Rhea es la Gran Madre. Con su esposo Cronos ocupó el trono divino hasta que fueron sustituidos por sus hijos Zeus y Hera.

(x) Temis

Titánide hija de Gea y Urano que se unió a su sobrino Zeus, engendrando a las Horas, las Moiras, las Ninfas del Erídano y a Astrea.

Temis personifica la Justicia divina (Dike la justicia humana). Inventó los oráculos, ritos y leyes. Instruyó a Apolo en el arte de la adivinación. Durante la titanomaquia se puso de parte de los Olímpicos. Vivía en el Olimpo respetada por los dioses celestiales.

Temis profetizó que el hijo que tuviera Tetis sería más grande que su padre.

(xi) Tetis

Titánide hija de Gea y Urano que se unió a su hermano Océano, engendrando a seis mil hijos: tres mil varones (los ríos) y tres mil hijas: las fuentes y los lagos (Oceánides).

Era la más joven de las titánides. Representa la fecundidad de las aguas. Fue matrona de su sobrina Hera y madre de Aquiles (con el mortal Peleo).

(xii) Tea / Tia

Titánide que se unió a su hermano Hiparión. Tuvieron a Helio, Selene y Eos. Su nombre significa la "divina".

- **Metis** era hija de Océano y Tetis. Fue la primera esposa de Zeus quién se la tragó para evitar una profecía del oráculo que decía que Metis primeramente tendría una hija y que después nacería un hijo que destronaría a su padre Zeus, así como él lo había hecho con su padre Cronos y este a su vez con Urano. La gestación de la hija (diosa Atenea) fue realizada en el cuerpo de Zeus que cuando estaba a punto de nacer, Zeus con un tremendo dolor de cabeza ordenó a Hefesto que le rompiera la cabeza para que la diosa pudiera salir.

Los Cíclopes: Brontes, Estéropes, Arges

Los Cíclopes de primera generación (hijos de Gea y Urano), eran miembros de una raza de gigantes que eran monstruos con un solo ojo en la parte central de la frente. Eran pendencieros, orgullosos y muy fuertes. Eran 3: **Brontes** (trueno), **Estéropes** (el relámpago), y **Arges** el rayo. Había otros cuatro cíclopes, que presumiblemente eran hijos de los primeros. Estos otros cíclopes eran: Eurialo, Elatreo, Traquio y Halimedes.

Los Cíclopes se dedicaban preferentemente a la herrería. Personificaban al trueno, al relámpago y al rayo. Urano temía su poderío y los encerró en el Inframundo. Posteriormente Cronos liberó a los cíclopes junto con los gigantes y hecantóquiros para que le ayudaran a derrotar a Urano. Una vez vencido Urano, Cronos los volvió a enviar al tártaro donde permanecieron hasta que Zeus los volvió a liberar para siempre. Los Cíclopes forjaron rayos, truenos y relámpagos para Zeus, que fueron las armas preferidas por Zeus en la lucha contra los titanes (Titanomaquia).

Los primeros cíclopes forjaron un tridente para Poseidón (para producir terremotos), el arco y las flechas de Artemisa y el casco de invisibilidad que Hades le dio a Perseo para matar a la Medusa.

Cíclopes



Los Cíclopes de segunda generación fueron una tribu de enormes monstruos de un solo ojo descubiertos por Odiseo en una remota isla (Hesperia). Los Cíclopes más conocidos de esta generación fueron Polifemo y Telemo.



Polifemo / Odiseo

Polifemo (hijo de Poseidón y Toosa) se comió a dos marineros de Odiseo quien en venganza lo dejó ciego causando la ira del dios Poseidón.

Telemo era un cíclope vidente con gran poder de adivinación. Vaticinó que Polifemo perdería la visión a manos de Odiseo.

Los Hecantóquiros: Briareo Cotto Gies

Los Hecantóquiros - - hijos de Gea y de Urano - - también llamados Centimanos eran monstruos de la raza de los gigantes que tenían cien brazos y cincuenta cabezas. Eran tres: **Briareo** (el fuerte), **Cotto** y **Gies** (el furioso). Ayudaron a Zeus en la guerra contra los Titanes.



Los Hecantóquiros estaban relacionados con las tormentas, huracanes y terremotos. Al nacer, su padre Urano vio que eran monstruos horribles y los envió al inframundo para que no vieran jamás la luz. Permanecieron en el tártaro hasta que Cronos los liberó para que le ayudaran a derrocar a Urano. Una vez Urano fue derrotado, Cronos los regresó al tártaro de donde fueron liberados definitivamente por Zeus, a quien ayudaron a vencer a los titanes en la guerra titanomaquia (con sus cien brazos lanzaron trescientas rocas en un momento contra los titanes). En agradecimiento, Zeus les asignó el cuidado de los titanes en el tártaro. Posteriormente se fueron a vivir a las profundidades de los mares.

Los Gigantes

Los Gigantes eran monstruos caracterizados por su gran estatura y fuerza excepcional. Los Gigantes de primera generación eran 18 siendo considerados como seres divinos ya que eran descendientes de Gea (engendrados por ella misma). Cuando Cronos castró a Urano, la sangre derramada les dio origen junto a las erinias. Los Gigantes se enfrentaron a los dioses del Olimpo (gigantomaquia), intentando llegar a ellos apilando una sobre otra las dos cadenas montañosas de Tesalia (Pelio y Osa). Fueron derrotados por los Olímpicos. Posteriormente surgieron los Gigantes de segunda generación que poseían una estatura y fuerza inferior a los primigenios, pero muy superior a la de los humanos.



Los gigantes más conocidos fueron:

Crisaor. Gigante hijo de Poseidón y Medusa que nació de la sangre derramada de Medusa (junto con el caballo Pegaso) cuando Perseo le cortó la cabeza. Nació portando una espada de oro. Fue padre de Gerión.

Gerión. Gigante hijo de Crisaor y Calirroe. Tenía tres cuerpos con seis cabezas. Vivía en la isla de Eritia (una de las hespérides más allá de las columnas de Heracles). Poseía una enorme cabaña de ganado (vacas y bueyes rojos) que cuidaba el pastor Euritión y su perro Ortro. Fue muerto por Heracles con una flecha que llevaba veneno de la sangre de la hidra de lerna.

Argos Panopte. Era un gigante con cien ojos, por lo que siempre estaba despierto (tenía la mitad de los ojos abiertos y la otra mitad cerrados). Era un fiel servidor de Hera. Mató al monstruo Equidna y se encargó por orden de Hera, de cuidar a "Io" transformada en vaca que era perseguida por Zeus. Zeus envió a Hermes a rescatar a "Io" y conducirla a Egipto para lo cual tuvo que matar al gigante a quien Hermes durmió con su flauta con canciones melancólicas y narraciones tristes que le contaba, Cuando el gigante se durmió, lo mató y condujo a "Io" a Egipto.. Hera recuperó los ojos del gigante y los incorporó en la cola del pavo real que era su animal de compañía

Alcioneo era un gigante hijo de Urano y de Gea. Poseía una tremenda fuerza y fue líder de la Gigantomaquia en contra de Zeus. Fue herido por una flecha de Heracles pero tras caer al suelo se volvía a levantar pues era inmortal mientras permaneciera sobre su tierra natal. Atenea informó a Heracles de su inmortalidad, por lo que Heracles fingió huir logrando que Alcioneo lo siguiera saliendo de su tierra, momento en el que murió por la flecha que llevaba clavada.

LA SEGUNDA GENERACION DE DIOSES: CRONOS Y RHEA

La segunda generación de dioses **se inicia con la unión de Rhea y Cronos**, originando dioses con figuras humanas. Cronos y Rhea tuvieron tres hijas (Hestia, Demeter y Hera), y 3 hijos (Hades, Poseidón y **Zeus**) que constituyeron a su vez, la primera generación de dioses olímpicos.

Cronos era un titán hijo de Gea y Urano. Al derrotar a Urano se convirtió en el omnipotente jefe de los dioses. Como primera medida envió a los Cíclopes y a los Hecantóquiros al Tártaro. Se casó con su hermana Rhea y otorgó muchos poderes a los Titanes. Cronos devoraba a sus hijos en el momento de nacer para evitar la profecía de su padre Urano (uno de sus hijos lo sucedería en el trono).

Rhea era una titánide hija de Gea y Urano. Rhea engañó a su esposo Cronos (que devoraba a los hijos) dándole una piedra envuelta en una ropa para que creyese que era su hijo recién nacido (Zeus). Rhea (madre universal en reemplazo de Gea) no se resignaba a perder su descendencia. Cuando iba a nacer su sexto hijo (Zeus) pidió ayuda a sus padres (Gea y Urano) que le aconsejan que se fuera al monte Ida, que dejase allí a su hijo (Zeus) y que regrese rápidamente adonde Cronos

simulando un nuevo parto. Rhea presentó a Cronos una piedra envuelta en ropa que Cronos se tragó inmediatamente (creyendo que era su hijo) como estaba haciendo con sus primeros hijos.

Zeus, creció en Creta al cuidado de la Ninfa Amaltea, (que tenía figura de cabra), siendo alimentado con su leche. Cuando la cabra murió, Zeus con la piel del animal creó la "égida" como escudo que posteriormente regaló a su hija Atenea. Zeus prometió vengarse de Cronos. Rhea convenció a Cronos que aceptase a Zeus en el Olimpo y le nombra su asistente personal. Zeus preparó una bebida hipnótica que se la brindó a Cronos que inmediatamente se durmió, vomitó las piedras y los cinco hijos que se había tragado al nacer (Poseidón, Hades, Demeter, Hestia, y Hera). Zeus se enfrentó a su padre con la ayuda de los 5 hermanos y lo venció convirtiéndose en el soberano de los "dioses".

Teogonia. Segunda Generación de Dioses

RHEA y CRONOS					
Poseidón Neptuno	Hades Plutón	**ZEUS** **Júpiter**	Hera Juno	Demeter Ceres	Hestia Vesta

LA TERCERA GENERACION DE DIOSES. ZEUS Y HERA: LOS OLIMPICOS.

La tercera generación de dioses se inicia **a partir de Zeus** tras derrotar a los Titanes y a los Gigantes. De esta forma, Zeus se consolidó como dios supremo celestial y terrenal de los dioses y hombres.

Zeus al vencer a Cronos, quiso establecerse como el señor del Olimpo ([203]), pero se encontró con dificultades con las divinidades anteriores que no se resignaban a perder el poder del Olimpo. Los Titanes, que eran dioses anteriores a los olímpicos, se consideraban que ellos deberían ser los jefes del Olimpo y declaran la guerra a Zeus siendo un conflicto bélico (Titanomaquia) que duró aproximadamente diez años.

Titanomaquia

La Titanomaquia (guerra de los Titanes contra los Olímpicos) comprende la serie de batallas desarrolladas por diez años entre las dos razas de deidades que exis-

203 El Monte Olimpo era la montaña más alta de Grecia y la segunda de los Balcanes (situada entre Tesalia y Macedonia). Era el hogar de los dioses olímpicos donde estaban los principales dioses del panteón griego.

tían: los Titanes luchando desde el Monte Otris y los Olímpicos luchando desde el Monte Olímpo. Estas batallas fueron recogidas en un poema épico denominado Titanomaquia atribuido a un poeta ciego (Tamiris [204]) y especialmente en la obra de Hesíodo (Teogonia).

Los dioses olímpicos (Zeus, Hades, Poseidón, Demeter, Hestia, Hera, y sus descendientes). Encabezados por Zeus, lucharon contra los titanes guiados por Cronos (Océano, Ceo, Crio, Hiperión, Jápeto, Tetis, Tea, Rhea, Temis, Mnemosine, Febe y sus descendientes).

Al principio la batalla la ganaban los Titanes, por lo que Zeus consultó un oráculo que le dijo que no ganaría la guerra sin la ayuda de los Gigantes, Cíclopes y Hecantóquiros que Cronos había encerrado en el tártaro. Zeus bajó al Tártaro y los liberó. Los cíclopes forjaron para Poseidón un tridente, a Hades le dieron un casco que lo hacía invisible y a Zeus le forjaron el rayo, el trueno y el relámpago.

Zeus volvió a la batalla comenzando a tomar ventaja los olímpicos. Los Hecantóquiros sepultaron a los Titanes con una lluvia de rocas. Procedieron entonces a encerrar a los derrotados Titanes que fueron enviados al Tártaro. Sin embargo, como durante la guerra Océano, Prometeo, Epimeteo y las titánides Tea, Rhea, Temis, Febe, Mnemósine y Tetis habían permanecido neutrales, no fueron castigados por Zeus.

Zeus dio a *Atlas* un castigo especial: El cielo estaba medio derrumbado por los efectos de las batallas, por lo cual envió a Atlas a que sujetase el cielo por toda la eternidad. Cronos huyó.

Tifonomaquia

A pesar de la victoria contra los titanes, Zeus no estaba seguro, ya que Gea había dado a luz a su último vástago: ***Tifón*** que era el más espantoso y horrible de los dioses. Cuando extendía sus brazos tocaba oriente y occidente y con la cabeza tocaba el cielo. Era alado y lanzaba llamas de fuego por los ojos. Tenía cien cabezas que emitían distintas voces (humanas y de otros animales). Su cintura estaba rodeada de terribles víboras.

Tifón tenía como esposa a la terrible *Equidna* ([205]), la víbora que en la parte superior del cuerpo tenía figura de una ninfa apacible y hermoso rostro y la parte infe-

204 Tamiris. Poeta Tracio que desafió a las musas a una prueba de canto con lira. Las musas no quisieron y le quitaron la vista.

205 Equidna. Monstruo femenino descendiente de Fortis. Tenía un bello rostro de mujer y un cuerpo de serpiente. Con Tifón fueron los padres de todos los monstruos. Cuando ambos quisieron invadir el Monte Olimpo en la guerra contra Zeus fueron derrotados, pero Zeus les permitió seguir viviendo para que fueran un desafío para los héroes futuros.

rior del cuerpo era una enorme serpiente. De esta unión se engendraron muchos monstruos como los canes Ortro y Cerbero, la hidra de Lerna ([206]), la Quimera ([207]).

Cuando Tifón atacó al cielo, los dioses Olímpicos huyeron a Egipto donde tomaron forma de animales. Zeus se enfrentó a Tifón, pero Tifón le quitó su arma y le cortó los tendones privándolo de su fuerza. Tifón encerró a Zeus en una caverna y en otra puso los tendones. Entonces *Hermes* ([208]), (hijo de Zeus y Maya [209]), junto con el dios Pan ([210]), recuperó los tendones y se los recolocó a Zeus que recuperó su fuerza. Cuando volvieron a la batalla, Tifón arrojaba montañas a Zeus que las repelía con sus rayos. Finalmente Zeus mató con un rayo a Tifón que fue enterrado en el Monte Etna en Sicilia.

Gigantomaquia

Los Gigantes eran fuerzas de la naturaleza engendrados por Gea. Eran representaciones de fuerzas caóticas previas al orden cósmico de Zeus. Tenían una fuerza y estatura propia de los dioses pero eran mortales. Poseían un carácter brutal, con pocos amigos, propio de la era anterior a Zeus.

Los Gigantes decidieron atacar el cielo (reino de los inmortales), sobreponiendo las montañas más altas de Grecia (Osa y Pelio). Un oráculo advirtió a Zeus que vencería si contaba con la ayuda de un ser humano, ya que los gigantes eran invulnerables a las acometidas de los dioses. Este humano fue Heracles (Hércules). Gea hizo crecer una hierba que volvería invisibles a los gigantes ante los ojos humanos pero Zeus prohibió que Helios ([211]) o Selene participaran y en secreto, cortó la hierba maravillosa.

---

206 Hidra de Lerna. Monstruo acuático en forma de serpiente. Hermana del León de Nemea. Con muchas cabezas y aliento venenoso. Vivía en el lago de Lerna en el golfo de Argólida (bajo sus aguas había una entrada al inframundo que ella guardaba). Fue muerta por Heracles (uno de sus doce trabajos).

207 La Quimera. Monstruo con cabeza de león, busto de cabra y cola de serpiente. Lanzaba fuego por la boca. Hija de Tifón y Equidna. Cometía pillajes y muertes. Fue muerta por Belerofonte que montaba al caballo Pegaso.

208 Hermes (Mercurio en la mitología romana), hijo de Zeus y Maya. Era un dios multifacético: Protegía a los viajeros, pastores, comerciantes, oradores, poetas y los deportes. Inventó el fuego y la lira. Era muy astuto para robar. Al nacer robó el ganado de Apolo. Fue conocido como dios fálico.

209 Maya. Una de las 7 pléyades, hija del titán Atlas y de la ninfa marina Pléyone.

210 Pan. (Fauno de la mitología romana). Hijo de Hermes y la Ninfa Driops. Semi dios de los pastores y bosques. Dios de la fertilidad y sexualidad masculina. Perseguía a las Ninfas. Representa la naturaleza salvaje causando mucho temor. Tenía figura de hombre y de macho cabrío.

211 Helios. Hijo de los titanes Hiperión y Tea. Es la personificación del sol. Padre de Faetón. Hermano de Selene (luna). Se le identifica con Apolo.

Con la victoria de Zeus y sus hermanos (los dioses olímpicos) sobre los Titanes, Gigantes y sobre Tifón, quedó definitivamente consolidado el poder y la autoridad de Zeus sobre el Universo Griego.

Zeus es el dios que preside los fenómenos atmosféricos, la luz y el ciclo de las estaciones. Así mismo, Zeus es el dios padre, protector de la familia, de las ciudades (polis), de los reyes y de la jerarquía social. Zeus vela por que los pactos se cumplan, los juramentos no se rompan, las leyes permanezcan, que no se cometan actos atroces ni se cause mal a los huéspedes. Zeus es el dios que se encarga de que los hombres no transgredan los límites establecidos. Zeus se cuida de que los dioses mantengan sus privilegios (castiga a Prometeo por robar el fuego del Olimpo y dárselo a los hombres). Guarda el orden establecido y protege el orden cósmico que el mismo impuso. Reparte los bienes y los males y cuida que el destino no lo alteren los demás dioses (en la guerra de Troya impide a Apolo que proteja a Héctor cuyo destino es morir a manos de Aquiles).

Los dioses que forman parte de la primera Corte Celestial son los "*doce Olímpicos*": (i) Zeus; (ii) Poseidón; (iii) Hades; (iv) Apolo; (v) Ares; (vi) Hefesto; (vii) Dioniso; (viii) Hermes; (ix) Hera; (x) Atenea; (xi) Afrodita, y (xii) Artemisa.

En el inicio, los dioses olímpicos eran seis: Zeus, Poseidón, Hades, Hera, Demeter y Hestia. Posteriormente fueron incorporados ocho nuevos dioses olímpicos: Apolo, Ares, Hefesto, Hermes, Dionisos, Atenea, Afrodita y Artemisa, con lo que los olímpicos fueron catorce, pero dos diosas originalmente olímpicas fueron retiradas como tales: Hestia por dedicarse a mantener el fuego sagrado, y Demeter que pasaba seis meses en el olimpo y seis meses en la tierra (no participaban de las acciones propias de los dioses), por lo que se habla de los doce dioses olímpicos.

Teogonia. Tercera Generación de Dioses: Los 12 Olímpicos

CRONOS	RHEA

ZEUS	POSEIDON	HADES	APOLO	HERMES	HEFESTO

ARES	DIONISOS	HERA	ATENEA	AFRODITA	ARTEMISA

No se incluye a Demeter y a Hestia (originalmente diosas olímpicas).

TEOGONIA GRIEGA.

Primera Generación de Dioses	Se inicia con GEA y URANO	Titanes, Cíclopes, Gigantes, Hecantóquiros
Segunda Generación de Dioses	Se inicia con RHEA y CRONOS	Zeus, Poseidón, Hades Hera, Demeter, Hestia
Tercera Generación de Dioses	Se inicia con ZEUS y HERA	Doce Dioses Olímpicos: Zeus, Poseidón, Hades Apolo, Hermes, Ares, Hefesto, Dionisos, Hera, Atenea, Afrodita y Artemisa.

Cosmogonia / Teogonia Griega

ETAPAS	MOMENTOS
Cosmogonia **Origen Universo**	1 A partir de la NADA: CAOS **Reino de los Elementos Primigenios** GEA (tierra). EROS (amor). NICTE (noche). EREBO (tinieblas). ETER (aire puro). HEMERA (día).
Cosmogonia **Evolución Universo**	2 A partir de GEA **Reino de los Elementos de la Naturaleza** URANO (cielo). TARTARO (inframundo). OREA (montañas). PONTO (mar).
Cosmogonia **Ordenación Universo**	3 A partir de GEA y URANO **Reino de los Dioses Antropomorfos** TITANES. CICLOPES. GIGANTES. HECANTOQUIROS.
Teogonia **Origen Dioses Olímpicos y Superiores**	4 A partir de CRONOS y RHEA **Reino de los Dioses Olímpicos** ZEUS. POSEIDON. HADES. APOLO. ARES HEFESTO. HERMES. DIONISOS. HERA. ATENEA. AFRODITA. ARTEMISA. HESTIA. DEMETER.
Teogonia **Origen Dioses Inferiores**	A partir de ZEUS y HERA **Reino de los Dioses Inferiores, Héroes y Hombres**

ANTROPOGONIA. ORIGEN DEL HOMBRE

En la mitología griega, el origen del Hombre está descrito al menos en cuatro narraciones: el mito Pelasgo; el mito de Prometeo, el mito de Deucalión y Pirra, y especialmente en Hesíodo con el mito de las Razas y las Edades.

EL MITO PELASGO

Los Pelasgos fueron uno de los primeros pueblos que habitaron Grecia y que poseían una visión histórica del origen común.

Según este mito ([212]), *Eurínome* (la diosa de todas las cosas) surgió desnuda del Caos, pero no encontró nada sólido en que apoyar los pies y en consecuencia, separó los mares del firmamento y se puso a bailar sobre las olas. Bailó hacia el sur y el viento que se levantó tras ella parecía algo nuevo que sería útil para poder empezar su trabajo de creación. Luego se dirigió hacia el norte y tomó el viento frotándolo entre sus manos. De dicha frotación apareció la serpiente Ofión. Eurínome siguió bailando frenéticamente hasta que Ofión lleno de lujuria se enroscó alrededor de aquellos miembros divinos y sintió deseos de copular con ella. Así fue como Eurínome quedó embarazada.

Luego, Eurínome tomó forma de paloma incubando sobre las olas y poniendo el "huevo universal". A petición de Eurínome, Ofión se enroscó siete veces alrededor del huevo hasta que se empolló y partió en dos partes. De él fueron cayendo todas las cosas que existen y sus hijos: el sol, la luna, los planetas, las estrellas, la tierra con sus montañas, los árboles, los ríos y las criaturas vivientes.

A continuación la diosa creó los siete poderes planetarios, colocando sobre cada uno a un Titán o a una Titánide. El **primer hombre fue Pelasgo**, el predecesor de los Pelasgos que brotó de la tierra de Arcadia, seguido de varios más a los que enseñó a construir cabañas, a alimentarse de bellotas y a coser túnicas de piel de cerdo.

Existen varios personajes de la mitología griega con el nombre Pelasgo. En Arcadia se le considera un hijo de Gea que enseñó a los griegos como protegerse y como alimentarse. Una segunda tradición hace de Pelasgo un descendiente de Zeus y Niobe (la primera mortal que sedujo Zeus). En cualquiera de los casos, siempre se relaciona a Pelasgo con el origen de la creación del hombre y de los elementos de la tierra.

---

212 Robert Graves. Los Mitos Griegos. Ariel, Barcelona, 2007.

EL MITO DE PROMETEO

Según este mito, el creador del hombre fue Prometeo (hijo del Titán Jápeto). **Prometeo hizo al hombre de arcilla** a cuyo molde la diosa Atenea le dio el soplo de vida sobre la imagen de barro. Prometeo fue el benefactor de la humanidad. Realizó muchas acciones en beneficio de los hombres (entregó al hombre el fuego sagrado que había robado del Olimpo y por lo cual fue castigado por Zeus). **La primera mujer fue Pandora** que fue creada con arcilla por Hefesto (por orden de Zeus) para castigar a Prometeo. Las diosas del Olimpo llenaron a Pandora de muchas virtudes: Atenea la engalanó; las Cárites la adornaron con collares; las Horas le pusieron una corona de flores, y Hermes puso en su pecho mentiras, palabras seductoras y un carácter voluble. Pandora fue un regalo de Zeus a Epimeteo (hermano de Prometeo) para vengarse de Prometeo por el robo del fuego.

EL MITO DE DEUCALION Y PIRRA

Según este mito también conocido como de los "autóctonos", los hombres son nacidos de la tierra como uno de sus mejores frutos. Se describe en el mito del gran Diluvio del que solo se salvan Deucalion (hijo de Prometeo) y Pirra (Hija de Epimeteo) que habían construido un arca. Una vez terminado el diluvio, Deucalión y su esposa Pirra buscaron otros seres humanos que no encontraron. Preguntaron al oráculo de Apolo en Delfos que les dijo que arrojaran tras de si los huesos de su madre. Ellos entendieron que se refería a la Madre Tierra cuyos huesos deberían ser las piedras. **De las piedras que lanzó Deucalión surgieron los Hombres, y de las piedras que lanzó Pirra surgieron las Mujeres.**

EL MITO DE LAS RAZAS Y LAS EDADES

Hesíodo en sus obras Teogonia y los Trabajos y los Días hace referencia a este mito como explicación del origen del Hombre. Según Hesíodo los Hombres tienen el mismo origen que los Dioses que incluso llegaron a compartir mesa con los inmortales. En el origen del hombre distingue cinco edades que se corresponden con una raza de hombres. La raza humana fue degradándose progresivamente

La *Primera Raza de Humanos (Edad de Oro)*. Corresponde a la felicidad, la justicia y la feliz convivencia entre dioses y humanos. Los humanos fueron generados por Gea espontáneamente como sus mejores frutos. Vivían como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatiga ni miseria. No se cernía sobre ellos la vejez despreciable, siempre con gran vitalidad en piernas y brazos.
Poseían toda clase de alegrías. El campo fértil les proporcionaba abundantes frutos. Eran ricos en rebaños. Comían bellotas, frutos silvestres, miel y bebían leche

de cabra. Morían como sumidos en un sueño. Desaparecieron todos por los engaños de Prometeo a Zeus en Mecona. Esta Edad corresponde al reinado de Cronos (Seres Mitológicos / Dioses Primigenios/ Fuerzas de la Naturaleza).

Los relatos más confiables de este período se encuentran en las obras de Hesíodo (Teogonía / Trabajos y Días).

La *Segunda Raza de Humanos (Edad de Plata).* Los Hombres de esta Edad, - - creados también por acción divina - - fueron peores que los de la primera raza, no comparable ni en aspecto ni en inteligencia. El hijo se criaba en su casa junto a su madre sin conocer las realidades del mundo exterior. Cuando crecían vivían llenos de sufrimiento a causa de su ignorancia. Eran violentos. No daban culto a los inmortales y no hacían sacrificios en los sagrados altares a los Bienaventurados como era norma en los humanos. Comían pan. El año fue dividido en estaciones. Fue preciso cultivar la tierra y regarla con el sudor del trabajo. Corresponde al reinado de Zeus (Dioses Olímpicos).

A esta raza la hundió Zeus por no haber cumplido sus obligaciones y Gea los sepultó.

Los relatos de este período corresponden predominantemente a Hesíodo (Teogonia y Trabajos y Días).

La *Tercera Raza de Humanos (Edad de Bronce).*

Creados por Zeus (Edad de Bronce) eran muy diferentes de las razas previas. Se interesaban por las acciones de la guerra y eran muy soberbios. La actividad divina era más limitada. Los hombres buscaron las guerras, codiciaron el lucro, prevaleció la traición y la violencia, y la vida fue una serie de latrocinios. Se introdujo la discordia. Corresponde a la preponderancia de los Héroes cuyo mejor ejemplo lo encontramos en la Guerra de Troya. Tenían un corazón de metal, eran terribles y poseían gran fuerza. Sus armas eran de bronce al igual que sus casas. Comían carne y pan. La "peste" los destruyó a todos y Gea los sepultó.

Los relatos de este período se encuentran preferentemente en Homero (ilíada) y Ovidio (las metamorfosis).

La *Cuarta Raza de Humanos (Edad de los Semidioses y Héroes).*

Creados por Zeus como una raza más justa y virtuosa que la anterior. Fue una estirpe divina de héroes y semidioses. A unos, las guerras funestas y los temibles

combates los aniquiló, bien al pié de Tebas la de siete puertas, bien peleando por los rebaños de Edipo, o bien, después de conducirlos a Troya en sus naves sobre el inmenso abismo del mar. A otros, Zeus les concedió vida y residencia lejos de los hombres, junto al océano de profundas corrientes.

Los relatos de este período se encuentran preferentemente en Hesíodo, Homero (Odisea); Apolonio de Rodas (Argonautas).

La *Quinta Raza de Humanos (Edad de Hierro).* Zeus los creó como castigo. Siempre estaban cansados, fatigados y con muchas miserias. Los dioses les someterán a muchas inquietudes combinando alegrías con tristezas. El padre no se parecerá a los hijos. El anfitrión no apreciará a su huésped, ni el amigo a su amigo, y no se querrá al hermano como antes. Despreciarán a sus padres apenas se hagan viejos. Saquearán las ciudades de los otros. No reconocen al justo ni al honrado. La justicia estará en la fuerza de sus manos. No existirá el pudor. La envidia les acompañará siempre. A estos hombres mortales solo les quedará el sufrimiento. Es la raza actual (de hierro), considerada por Hesíodo como el peor período.

Los relatos de este período se encuentran preferentemente en Hesíodo (Trabajos y Días), Homero (Odisea).

4.3 LAS DIVINIDADES DEL OLIMPO GRIEGO

EL PANTEON DE DIVINIDADES

Las divinidades del panteón griego surgen de la "nada" y de la naturaleza misma. No existe ningún acto de revelación, ni profetas, ni libros sagrados ni casta sacerdotal. Todo se inicia a partir del Caos del cual surgen divinidades - - por auto creación - - que son los elementos primigenios de la naturaleza: Gea (tierra), Eros el amor, Nix (noche), Erebo las tinieblas, Eter el aire y Hemera el día.

De Gea surge por auto procreación elementos de la naturaleza como Urano (cielo), Tártaro (inframundo), Ponto (mar) y Orea (las Montañas).

De **Gea y Urano** (tierra y cielo) por reproducción, surge la Primera Generación de Dioses que no son fuerzas de la naturaleza sino que son figuras antropomorfas con algunas deformidades. Nacen los Titanes, los Gigantes, los Cíclopes y los Hecantóquiros.

De **Rhea y Cronos** (ambos titanes) surge la Segunda Generación de Dioses que está constituida por los seis dioses supremos (Hades, Poseidón, Zeus, Hestia, Demeter y Hera).

De **Hera y Zeus** se originan los Dioses Olímpicos que constituyen la Tercera y última Generación de Dioses que gobernarán y ordenarán el universo griego.

- Los Dioses Griegos fueron en sus inicios personificaciones de las fuerzas de la naturaleza (Gea la tierra, Urano el cielo, Ponto el mar). Posteriormente fueron evolucionando hasta adquirir cualidades humanas (Afrodita y Apolo representan la belleza; Atenea la sabiduría; Hestia la castidad; Hefesto el ingenio, etc). Tras esta humanización, los dioses experimentaron sentimientos (amor, odio, ira, venganza) y experiencias humanas (matrimonios, guerras). Sin embargo, a pesar de esta humanización, los dioses eran inmortales e invisibles con facultades de transformarse y dominar el medio que representaban.

El Olimpo bajo el mandato de Zeus se consolidó después de varios conflictos que constituyeron sangrientas guerras - - contra los titanes, los gigantes y contra el monstruo Tifón - - de las cuales salieron vencedores los dioses olímpicos.

El Olimpo comprendía una jerarquía muy bien establecida con claros principios de división del trabajo, en la cual existían dioses para todas las actividades de la vida. En algunos casos se observa una mayor especificación con una clara diferenciación de acciones según los inmortales y los mortales. De hecho para la Justicia existían dos divinidades, una para la justicia divina (Temis) y otra divinidad para la justicia humana (Dike ó Dice). Lo dicho para la justicia también se observa con otras actividades como por ejemplo: la muerte en que Tánatos se responsabilizaba de la muerte no violenta y Keres de la muerte violenta. Eros (nacido del Caos) representaba al amor universal y Eros (hijo de Afrodita y de Ares) representaba el amor individual. Némesis representaba al castigo divino y las Erinias o Furias representaban al castigo humano.

Esta jerarquía divina se configuraba en: dioses superiores, dioses inferiores, semidioses ó héroes (inmortales y mortales), las agrupaciones y los monstruos.

Los *Dioses Superiores* (inmortales), que forman parte de la Corte Celestial son catorce, conocidos como los "Olímpicos": (i) **Zeus**; (ii) Poseidón; (iii) Hades; (iv) Apolo; (v) Ares; (vi) Hefesto; (vii) Dioniso; (viii) Hermes; (ix) Hera; (x) Atenea; (xi) Afrodita, (xii) Artemisa, (xiii) Demeter y (xiv) Hestia.

Los *Dioses Inferiores* representaban a dioses campestres, dioses del mar, dioses domésticos y dioses alegóricos. Son aproximadamente cien.

Los *Semi Dioses* eran seres en los que existía una parte divina y una parte humana pero que carecían de soberanía. Dentro de esta clasificación se incluyen a grupos (faunos, ninfas) y a los frutos de la unión entre un dios con un mortal (Teseo, Helena).

Los Héroes son engendrados entre un dios y un mortal, de manera que serían semi dioses. Posteriormente fueron héroes, los hombres que destacaron por su coraje o talento. Hay ciertos rasgos que los caracterizan:

- relacionados con guerras, con la fundación de juegos y/o con la realización de grandes hazañas: Perseo que mató a la Medusa; Belerofonte que mató a la Quimera.

- relacionados con fundación de ciudades: Cadmo fundó Tebas.

- relacionados por la desmesura de sus atributos físicos: belleza o fuerza: Heracles.

- relacionados con la violencia: Aquiles mató a Héctor (en venganza por la muerte de su amigo Patroclio a manos de Héctor) y a Troilo hijos de Príamo y Hécuba.

- relacionados con profecías a las que no se pueden escapar: Edipo.

Los Monstruos son seres anti naturales que causan terror. Hay varias clases:

- los Híbridos, engendros compuestos por varios animales (la Quimera tiene cabeza de león, cuerpo de cabra y parte trasera de serpiente. Las Sirenas eran mitad mujeres y mitad peces). La Esfinge tenía cuerpo de león con cabeza humana (generalente mujer);

- los que poseían características físicas anormales como "Cerbero" que es un perro con tres cabezas; los Cíclopes que solo poseían un ojo en el centro de la frente.

- Las Metamorfosis en general fueron hermosas doncellas transformadas por los dioses en monstruos: Escila, Medusa.

En la amplia variedad de mitos, las deidades que eran nativas de los pueblos griegos se describían como esencialmente humanos pero con cuerpos ideales. Según

Burkert ([213]), los dioses griegos eran personas, no abstracciones o conceptos. Con independencia de sus formas esenciales, los dioses griegos disponían de muchas habilidades, siendo las de mayor importancia que **eran inmunes a las enfermedades y que podían resultar heridos solamente bajo circunstancias altamente inusuales**. Los griegos consideraban la inmortalidad como una característica propia de los dioses, - - inmortalidad que al igual que su eterna juventud - -, era asegurada mediante el continuo consumo de miel, ambrosía y néctar (comida y bebida de los dioses) que renovaban la sangre divina de sus venas. La Ambrosía y el Néctar eran según Graves ([214]) hongos alucinógenos ("amanita muscaria")

Cada dios desciende de su propia genealogía persiguiendo diferentes intereses. Tienen una cierta área de especialidad y estaban guiados por una personalidad única.

213 Walter Burkert. Greek Religion. Cambridge, Harvard University Press. 1987.

214 Robert Graves. Los Mitos Griegos I. Alianza Editorial. Madrid 2011.

TEOGONIA GRIEGA. RESUMEN

En el análisis del origen de los dioses del panteón griego, se aprecian tres momentos, que corresponden a las tres generaciones de dioses:

Origen de los dioses.

Primera Generación de dioses. (inmortales, antropomorfos con deformidades)

URANO (cielo) Y GEA (tierra)

Titanes // Gigantes // Cíclopes // Hecantóquiros

Los **Titanes** de primera generación eran doce: 6 varones (Océano, Cronos, Ceo, Crio, Hiperión y Jápeto), y 6 mujeres (Rhea, Tía, Temis, Mnemósine, Febe, y Tetis).

Segunda Generación de dioses. (antropomorfos inmortales)

CRONOS Y RHEA

Hades // Poseidón // Zeus // Hera // Demeter // Hestia

Cronos y Rhea eran Titanes (hermanos y esposos). Cronos era el segundo hijo de Gea y su predilecto. Gea convenció a su primer hijo (Océano) que era el heredero, que cediera el trono a Cronos, lo cual fue aceptado con la condición que Cronos devorara a sus hijos varones para que el trono regresara a los descendientes del primer titán. Cronos y Rhea desarrollaron la "Edad de Oro" en la tierra y tuvieron 6 hijos, 3 varones (Zeus, dios del Olimpo. Poseidón, dios de los mares; y Hades dios del inframundo), y , 3 hembras (Hera, protectora de los matrimonios. Demeter, diosa de las cosechas, y , Hestia diosa del fuego sagrado).

Tercera Generación de dioses. (antropomorfos inmortales).

ZEUS Y HERA

Dioses Superiores // Dioses Inferiores // Semi dioses Héroes // Otros

Zeus (dios supremo del Olimpo) y Hera (Reina de los dioses), eran hermanos (hijos de Cronos y Rhea). Padres de todos los dioses y de los hombres. Hera protegía a los griegos en contra de los troyanos. Su hija Iris era junto con Hermes los mensajeros de los dioses.

Antes de describir los dioses específicos del Panteón Griego, haremos una breve referencia a un dios especial: el dios del **Destino**. **Moros** es la personificación del destino y de la condenación inminente. Era un dios ciego, hijo de Caos y de la Noche. Tenía bajo sus pies un globo terráqueo y en sus manos la urna fatal que

encerraba la suerte de los mortales. Sus decisiones eran irrevocables y alcanzaban a los mismos dioses. El dios era invisible y oscuro. Se personificaba a través de las 3 Moiras (Parcas de la mitología romana). Todos los dioses, incluso Zeus, estaban sometidos a Moros.

EL PALACIO DE LOS DIOSES DEL OLIMPO

El Monte Olimpo era la montaña más alta de Grecia (2.917 metros de altura) estando situado entre las regiones de Tesalia y Macedonia. Era el hogar de los Dioses Olímpicos donde vivían en un enorme palacio protegido por una enorme muralla construida por los Cíclopes (los albañiles olímpicos como los llama Graves [215]).

El Palacio de los Olímpicos era una grande y hermosa estructura configurada a través de siete espacios bastante bien definidos:

(a) las habitaciones privadas de Zeus y Hera de donde se controlaba lo que sucedía en las más famosas ciudades griegas de Atenas, Tebas, Esparta, Corinto, Argos y Micenas;

Al lado de las habitaciones de Zeus y Hera se encontraba el altar destinado al fuego sagrado.

(b) la Sala de Reuniones para la Asamblea de los Dioses, donde los Olímpicos convocados por Zeus se reunían para discutir asuntos relativos a los mismos dioses, y, más frecuentemente para tomar decisiones referidas a los mortales (a que ejército se debía favorecer, a que Rey se debía castigar ó en temas muy especiales como la participación de los dioses en la boda de Cadmo y Harmonía o en la de Peleo y Tetis). Zeus convocaba la Asamblea por medio de Eos la del peplo de azafrán y dedos rosados (la Aurora) ([216]).

En el centro de la sala estaban los tronos de Zeus y de Hera. El trono de Zeus era el más grande, de mármol y oro con un águila de oro y el rayo a sus lados, con siete escalones cada uno con los colores del arco iris, y con el asiento cubierto por el vellón de un carnero). El trono de Hera, era de marfil al que se accedía a través de tres escalones, y su asiento estaba cubierto por una piel de vaca.

---

215 Robert Graves. Dioses y Héroes de la Antigua Grecia. Tusquets Editores. Barcelona, 2010.

216 Mercedes Morillas; Francisca Morillo; Rosa Ruiz de Elvira. Los Dioses del Olimpo. Grupo Tempe. Alianza Edit. Madrid 2009.

Después de los dos tronos principales estaban otros diez tronos para los dioses y diosas olímpicas. Al lado de Zeus estaban los tronos de Poseidón, Hefesto, Ares, Apolo y Hermes. Al lado de Hera están los tronos de Demeter, Atenea, Afrodita, Artemisa y Hestia (este trono después fue utilizado por Dionisos).

(c) las habitaciones privadas de los otros diez dioses olímpicos que estaban en el centro de un patio con habitaciones para los cinco dioses a un lado y para las cinco diosas en el otro lado;

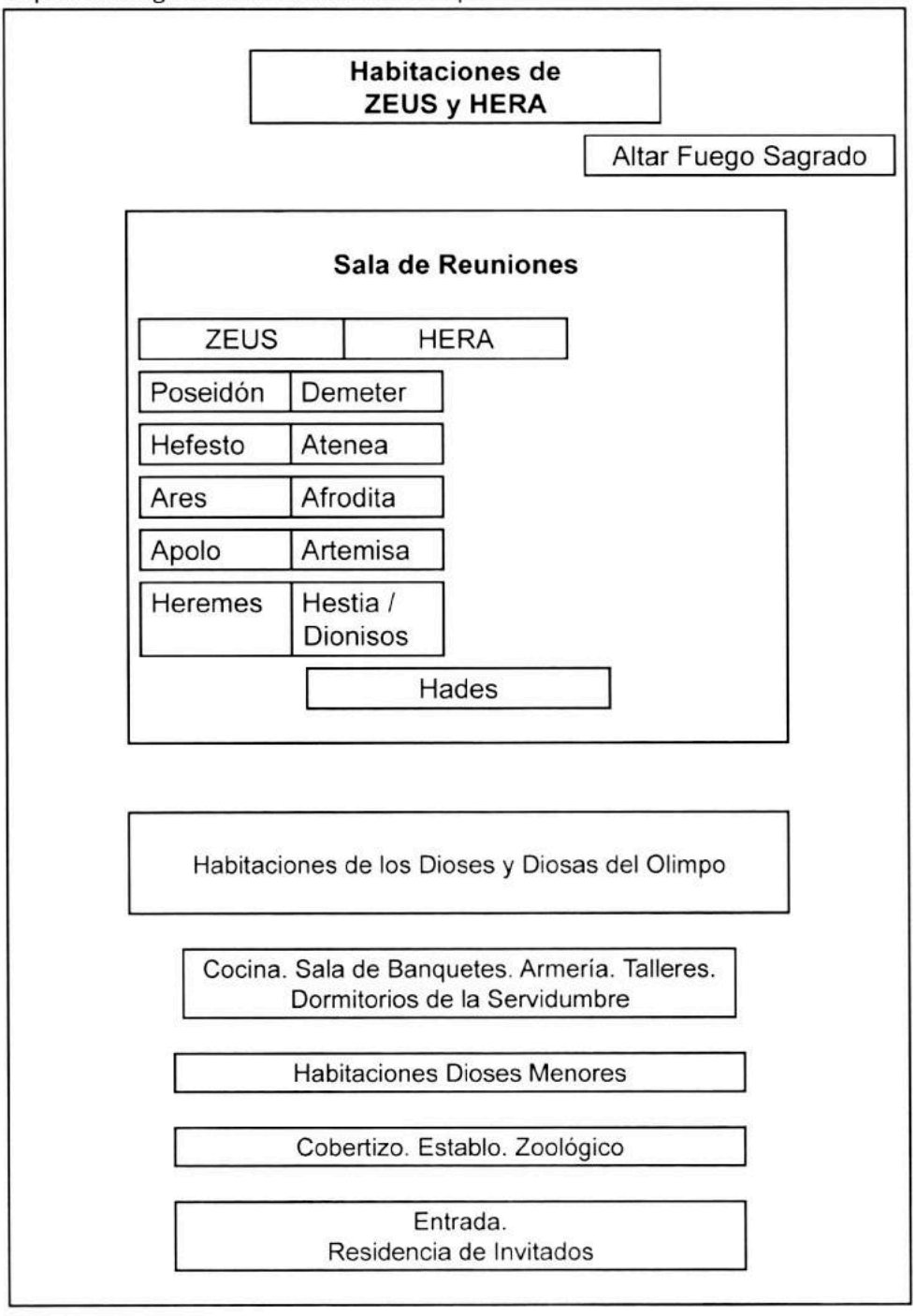
(d) después del patio con las habitaciones privadas de los diez dioses, se encontraba un espacio multifuncional que servía para cocina, sala de banquetes, despensa, armería, talleres y habitaciones de la servidumbre;

(e) luego se encontraban las habitaciones privadas de los Dioses Menores;

(f) había también un espacio general que servía para el cobertizo para los carros, los establos para caballos, el zoológico de los dioses donde vivían sus animales sagrados (osos, leones, pavos reales, águilas, tigres, ciervos, vacas, serpientes, búhos, toros, tortugas y peces).

(g) la entrada al palacio estaba custodiada por Heracles junto a un conjunto de habitaciones para invitados como dioses, semidioses o Héroes (Temis, la diosa de la justicia; Sémele la madre de Dionisos; Éride la discordia hermana de Ares; Iris la mensajera de Hera; Némesis la diosa del castigo divino; Eros el dios del amor con sus flechas; Hebe la diosa de la juventud y esposa de Heracles; Ganímedes el copero de Zeus; las nueve Musas que cantaban en la sala de banquetes, y Rhea la anciana madre de Zeus).

Esquema Imaginario del Palacio del Olimpo



LOS DIOSES SUPERIORES. LOS OLIMPICOS

Según la mitología griega, el más antiguo de los dioses era Urano (Cielo) que se desposó con Gea (la Tierra ó Titea) ([217]). El universo fue compartido primeramente por **Urano** (cielo), luego por **Cronos** (el tiempo), y después por **Zeus**.

Cronos (Saturno de los romanos) era uno de los Titanes. Derrocó a su padre Urano y se casó con su hermana **Rhea** (Cibeles de los romanos) que era una de las Titánides, constituyendo la primera pareja de dioses.

A Cronos se le había profetizado que sería derrocado por uno de sus hijos. Para evitarlo, se comió a los cinco primeros hijos al nacer, pero la diosa Rhea ocultó a su sexto hijo que se llamó Zeus y engañó a Cronos dándole una piedra envuelta en ropa que Cronos se tragó. Zeus fue criado en Creta, amamantado con leche de cabra de la Ninfa Amaltea y cuando fue mayor de edad con la ayuda de Rhea y de Metis obligó a Cronos a vomitar a sus hermanos. **Zeus** se convirtió en el dios del Cielo y soberano de los dioses del Olimpo. Zeus asignó a Poseidón el reino de las aguas y a Hades el dominio del Tártaro (inframundo).

De la unión de Cronos con Rhea se origina la primera generación de dioses superiores (olímpicos) y de estos, el resto de las divinidades del Panteón Griego.

Generación de los Dioses Olímpicos



217 Hay dioses con dos ó más nombres según sea la referencia griega o romana. En este documento, el nombre principal es de la mitología griega, y el nombre en paréntesis corresponde a la mitología romana.

Los *Dioses Superiores* que forman parte de la Corte Celestial son los denominados "12 Olímpicos": (i) Zeus; (ii) Poseidón; (iii) Hades; (iv) Apolo; (v) Ares; (vi) Hefesto; (vii) Dionisos; (viii) Hermes; (ix) Hera; (x) Atenea; (xi) Afrodita, y (xii) Artemisa.

Además de los doce dioses olímpicos, hay que incluir como dioses superiores a Demeter (hermana de Zeus) que por haber descendido al inframundo - - en la búsqueda de su hija Perséfone - - pasaba seis meses en la Tierra y 6 meses en el Olimpo y Hestia que siendo diosa "olímpica" cedió su silla a Dionisos para poder dedicarse al cuidado del fuego sagrado ([218]).

ZEUS. Dios Supremo del Olimpo

Zeus "el Crónida" (Júpiter de la mitología romana), era el hijo menor de los titanes: Cronos y Rhea, siendo el más importante de los dioses del Olimpo. Es el padre de los dioses y de los hombres. Dios de la luz. Personifica el Cielo con todo su poderío, es el símbolo de la lluvia, del viento, de las tormentas, del ciclo de las estaciones y de la sucesión del día y la noche. Su misión es mantener el equilibrio del universo y proteger los privilegios de los dioses. El poder de Zeus es sumamente grande pero está limitado por las leyes del Destino (Moros).

Zeus, dice Homero en la Ilíada, "es el que amontona nubes y distribuye la guerra entre los hombres".

- Zeus era el último de los seis hijos de Cronos con Rhea. Después de que Cronos devoró a sus cinco primeros hijos (Hestia la primera en nacer, Demeter la segunda, Hera la tercera y después nacieron Hades y Poseidón). Rhea decidió salvar al menor (Zeus) para lo cual después de dar a luz en el Monte Ida (Creta), entregó una piedra envuelta en pañales a Cronos que se la tragó pensando que era su hijo. Rhea escondió a Zeus en una gruta donde estuvo al cuidado de las Ninfas y la cabra "Amaltea" lo amamantó. Los "Curetes" ([219]) golpeaban sus escudos haciendo mucho ruido para que Cronos no pudiera escuchar el llanto del recién nacido. Zeus quiso vengarse de su padre Cronos, y con una droga preparada por Metis para que le hiciese vomitar, se la suministró a Cronos que de esta manera vomitó a sus cinco hermanos (Poseidón, Hades, Hera, Hestia y Demeter).

218 Dentro del Panteón Griego, a veces existen dioses o semidioses con nombres diferentes, y también se observan diferencias entre ascendientes y descendientes. En este tema, casi siempre hemos tomado como referencia las obras de Hesíodo (catálogo de deidades), y Homero.

219 Los Curetes eran hijos de la Tierra. Eran tres: Labrando, Meliseo y Pírrico.

Zeus lideró varias guerras por el control del mundo. La guerra contra los titanes (titanomaquia) enfrentó a Zeus y sus hermanos (con la ayuda de los cíclopes y de los hecantóquiros que fueron liberados del Tártaro por Zeus) contra los titanes. Los cíclopes proporcionaron armas especiales a los olímpicos (el rayo a Zeus, el tridente a Poseidón, el casco a Hades). Los olímpicos vencieron a los titanes que fueron encerrados en el Tártaro bajo la custodia de los hecantóquiros.

Después de vencer a los Titanes, Zeus fue reconocido como el jefe de los dioses que repartió el mundo conocido con sus hermanos (Poseidón el mar y las aguas, Hades el Inframundo y Zeus el cielo y la tierra. Sin embargo, a pesar de haber sido considerado como el jefe de los dioses, Zeus tuvo que sofocar una rebelión en que participaron Hera, Poseidón y Atenea.

Hera estaba enfadada con Zeus por sus constantes e intolerables aventuras amorosas. Los dioses - - con excepción de Hestia - - apresaron a Zeus y lo ataron con cien tirillas de cuero. Mientras celebraban su victoria y discutían sobre quién sería el sucesor, la Nereida Tetis previendo otra guerra en el Olimpo fue a buscar a Briareo - - el gigante de cien manos - - quien rápidamente desató las tirillas de cuero utilizando las cien manos a la vez. Zeus castigó a la conspiradora Hera colgándola con un brazalete de oro en cada muñeca y un yunque en cada tobillo. Finalmente Zeus prometió liberarla si todos los dioses juraban no rebelarse nunca más contra él. Todos los dioses lo hicieron. Zeus castigó a Poseidón y Apolo enviándolos como esclavos al rey Laomedonte para quien construyeron la muralla de la ciudad de Troya. A los otros dioses los perdonó considerando que habían actuado bajo coacción.

Luego sobrevino la guerra contra los gigantes (gigantomaquia) en la que los olímpicos dirigidos por Zeus (vestido con su égida y acompañado de su rayo) vencieron a los gigantes matando Zeus a Menecio y Porfirión.

Después de haber vencido tanto a los titanes como a los gigantes, Zeus y sus hermanos se vió inmerso en otra batalla contra el monstruo Tifón (tifonomaquia), en la que Tifón le cortó los tendones de los brazos y piernas a Zeus dejándolo indefenso. Hermes y Egipán (hijo de Zeus) le recuperaron los tendones y nuevamente Zeus entró en combate contra el monstruo a quien fulminó con sus rayos lanzando el Monte Etna sobre Tifón.



La figura de Zeus se acompaña del rayo, de su coraza (égida), su ave (águila), su árbol (roble) y su corona (olivo).

En otro sentido, Zeus fue un dios celestial y terrenal, vengativo y mujeriego. Se estima que tuvo nueve uniones con diosas, y catorce uniones con humanas. Su primera esposa fue Metis (la hija de Océano que le había proporcionado la droga para hacer vomitar a su padre Cronos). Cuando Metis estaba embarazada, le anunció Gea a Zeus que Metis tendría una hija que luego le daría un hijo que le destronaría. Entonces Zeus devoró a Metis y a los nueve meses ordenó a Hefesto que con un hacha le abriera la cabeza para que pudiera nacer su hija (Atenea). Su esposa legítima era Hera, una de sus hermanas.

Zeus era el padre omnipotente de los dioses y de los hombres. Sus poderes solamente están limitados por Moros (el Destino). Extraía el bien y el mal de dos recipientes situados frente a su trono. Era el dios del trueno, de la luz, de las nubes, de la lluvia, de la justicia, de la bondad, del juramento, de la hospitalidad, de la amistad y de la patria griega. Era el dios de todos los atributos y todas las cosas. Zeus era propicio a las debilidades humanas y se mezclaba en aventuras, especialmente las referidas a la infidelidad hacia su esposa (la virtuosa Hera).

Sus amores con Ninfas y mujeres mortales eran innumerables, de modo que no había prácticamente región o ciudad griega que no contase con un héroe local descendiente de Zeus. Zeus tenía numerosas consortes (diosas y mujeres mortales). Muchas de estas uniones estaban relacionadas con la facultad de transformarse del dios (Zeus se transformaba en una criatura o en un elemento para acercarse a su objeto deseado), mencionando como referencia las siguientes ([220]):

220 Brenda Rosen. La Biblia de las Criaturas Miticas. 2009.

Leda: Esposa del rey Tindáreo de Esparta. Para atraerla, Zeus se transformó en un cisne que perseguido por un águila buscó protección en los brazos de la dama. Una vez entrelazados sus cuerpos, Zeus la fecundó. Por la noche, Leda tuvo relaciones sexuales con su esposo Tindáreo. A su tiempo Leda dio a luz dos huevos. De uno descienden los inmortales hijos de Zeus Helena y Pólux. Del otro huevo descienden los mortales Cástor y Clitemnestra hijos de Tindáreo.

Europa: Hermosa hija de Agénor, rey fenicio de la ciudad de Tiro (Líbano). Zeus para conquistarla se transformó en un gran toro blanco que se acercó a Europa cuando estaba recogiendo flores. El toro (hermoso y manso) se aproximó a Europa quien lo acarició. El toro bajó la cabeza y su lomo para que Europa lo pudiera montar. Cuando lo hizo, Zeus salió corriendo hacia el mar llevando a Europa consigo hasta la isla de Creta. Allí Zeus se unió a Europa. Posteriormente, Europa se casó con el rey de Creta y entre sus descendientes figura el legendario rey Minos que encerró al Minotauro en el laberinto.

Dánae: Princesa hija de Acrisio rey de Argos. Dánae había sido encerrada en una torre por su padre para evitar la profecía de un oráculo que un hijo de Dánae mataría al rey (su padre Acrisio). Zeus se enamoró de Dánae y para conquistarla se transformó en una lluvia dorada. Una noche, Dánae se encontró cubierta de una lluvia dorada y pronto descubrió que estaba embarazada y tuvo un niño que se llamó Perseo.

Sémele: Sacerdotisa hija de Cadmo (fundador de la ciudad de Tebas). En una ocasión, cuando se estaba sacrificando un toro en honor a Zeus, el dios se transformó en águila volando alrededor de la sacerdotisa y se enamoró de ella. Zeus se transformó en hombre mortal y se convirtió en amante de Sémele. La pareja concibió un hijo (Dionisos) y Zeus le confesó su verdadera identidad.

Calisto: Ninfa devota de Artemisa que sin haber hecho voto de castidad se convirtió en la acompañante preferida de la diosa. Zeus se enamoró de la belleza de Calisto y se transformó en la "doble" de Artemisa engañándola y amándola. Artemisa descubrió el engaño y transformó a Calisto en una osa.
"Io": Princesa de Argos de quien se enamoró Zeus. Para ocultar su idilio ante su esposa Hera, Zeus convirtió a "Io" en una novilla de color blanco y el dios se transformó en una nube. Hera sospechó de Zeus y le pidió como regalo la novilla blanca (que era "Io"). Zeus devolvió la forma humana a "Io" y la dejó embarazada.

La Descendencia de Zeus es la siguiente:

(i) **Con Hera**
El matrimonio de Zeus con Hera perdurará para siempre aunque los devaneos amorosos de Zeus lo ponen constantemente en peligro. Hera llevaba muy mal los engaños de su marido y ha pasado a la posteridad como ejemplo de fidelidad conyugal. De la unión de Zeus con Hera nacen cuatro dioses: Hebe, diosa de la juventud. Ares dios de la guerra. Litía la diosa protectora de los partos. Hefesto que nació cojo, se dedicó a la herrería convirtiéndose en el dios del fuego y genio artífice de todo tipo de objetos e instrumentos.

(ii) **Con Metis** (La Prudencia y Consejera).
Metis fue la primera esposa de Zeus, pero por el aviso de Gea de que Metis daría a luz una hija y luego a un hijo que lo destronaría, Zeus se tragó a Metis cuando estaba embarazada de Atenea que prosiguió la gestación en la cabeza de Zeus. Por el enorme dolor de cabeza, Zeus ordenó a Hefesto que le abra la cabeza con un hacha surgiendo Atenea (la de los ojos glaucos, verdes y opacos como de búho), diosa virginal que nació adulta y armada.

(iii) **Con Temis** (La Equidad y la Justicia)
De esta unión nacen las Moiras y las Horas.

(iV) Con Eurínome nacen las Cárites

(v) **Con Deméter**
Nace Perséfone (Proserpina) que fue raptada por Hades y se convirtió en reina del Tártaro donde pasaba seis meses al año.

(vi) **Con Mnemósine** (la Memoria) surgen las nueve Musas

Clío,	la gloriosa, musa de la historia;
Euterpe,	deliciosa (musa de la música)
Talía,	floreciente (musa de la comedia)
Melpómene,	deliciosa (musa de la poesía y la danza)
Erato,	adorable (musa de la lírica coral)
Polimnia,	musa de la retórica y pantomima
Urania,	celeste, musa de la astronomía
Calíope,	de bella voz, musa de la poesía épica

(vii) **Con Leto (Latona)**
Engendró a Apolo y a Artemisa. Nacieron en Delos que era una isla que flotaba sin rumbo. Al dar a luz Leto, la isla quedó fija. Como primera hazaña, Apolo mató a la serpiente Pitón que había sido enviada por Hera, enemiga de Leto. Apolo se identificó con el sol y Artemisa con la caza y con la luna.

(viii) Con Dione

Al parecer, Dione era una divinidad primigenia hija de Urano y Gea. Era una diosa de la tierra consorte de Zeus (su nombre significa el femenino de Zeus). En la Ilíada Homero la menciona como la madre de Afrodita a quien curó cuando la diosa fue herida por Diómedes.

(ix) **Con Maya**

Nació Hermes, el mensajero de los dioses. Era representado por el caduceo (una vara de oro). Dios elocuente y astuto. Inventor de la palabra y las lenguas. Protector de los mentirosos, ladrones y patrocinador del comercio. El mismo día que nació fabricó la primera lira con el caparazón de una tortuga y robó las vacas de Apolo.

Descendencia de Zeus

Diosa / Mujer	Hijos
1 Hera	Hebe / Ares / Llita / Hefesto
2 Demeter	Perséfone
3 Metis	Atenea
4 Temis	Las Moiras y Las Horas
5 Mnemósine	Las 9 Musas
6 Eurínome	Las Cárites
7 Leto / Latonia	Apolo y Artemisa
8 Maya	Hermes
1 Io	Epafo / Familia Real de Tebas
2 Niobe	Argos / Pelasgo
3 Calisto	Las Arcades
4 Europa	Minos Rey de Creta / Sarpedón / Radamatis
5 Sémele	Dioniso
6 Danae	Perseo
7 Leda	Helena de Troya y Pólux
8 Taigete	Lacedemón
9 Antiope	Anfión / Zeto
10 Electra	Dardano / Lasión
11 Pinto	Tántalo
12 Egina	Eaco
13 Laodamia	Sarpedón (el nieto)
14 Alcmena	Heracles

POSEIDON: Dios de las Aguas.

Poseidón (Neptuno de la mitología romana), era hijo de Cronos y Rhea, hermano de Zeus. Era el Dios de las aguas (mares y ríos) y productor de terremotos y maremotos. Intrigante y pendenciero. Igualaba a Zeus en su dignidad pero no en su poder. Antes de él hubo otro dios del mar (el primigenio Nereo).

- *Poseidón dice Homero en la Ilíada: "el de cabellos azules, que conmueve la tierra"*

Casado con Anfitrite - - hija de Nereo y Doris ([221]) - -, ninfa de admirable belleza, que lo rechazó por su imagen sucia, pero Poseidón con la ayuda de un delfín la raptó. Tuvo muchos hijos, entre ellos Tritón, Rode, Bentesicime, etc. Tenía su morada en el mar Egeo

Se desplaza en un carro tirado por hipocampos, acompañado de nereidas, delfines, y tritones. Se le representa como un hombre con barba y un tridente en la mano, acompañado de un pez. Los monstruos marinos le reconocen como rey. En su andar por el mar levanta fuertes olas que causan agitación en la tierra causando terremotos. ([222]).



Era un dios codicioso. Frecuentemente intenta agrandar sus posesiones, por lo que a menudo se enfrentaba a otros dioses saliendo casi siempre perdedor. Famosa fue su disputa con Atenea por la ciudad de Atenas. Zeus dictaminó que la

221 En otras versiones se menciona que Anfitritis era hija de Océano y Tetis.

222 Imágenes de .los dioses olímpicos tomados de Google 2013.

ciudad sería del que hiciese el regalo más útil. Poseidón clavó su tridente en la Acrópolis de Atenas y de allí brotó una fuente de agua marina como regalo a la ciudad. Atenea por su parte regaló el Olivo. Ganó Atenea por un solo voto.

Poseidón instituyó las carreras de caballos por las que sentía una gran atracción (su carro marino es tirado por caballos de mar). Persiguió a Demeter que lo trataba de esquivar transformándose en yegua, pero Poseidón se transformó en un caballo semental y la cubrió. De esta unión surgieron la Ninfa Despoina y el caballo salvaje Arión que tenía el don de la palabra. Los caballos le estaban consagrados a Poseidón.

Poseidón amó a la górgona Medusa en el templo consagrado a Atenea. La diosa Atenea muy contrariada transformó a Medusa en un monstruo que al ser posteriormente decapitada por Perseo, surgieron de su cuello el gigante Crisaor y el caballo alado Pegaso. Poseidón se enamoró de Pélope, (joven hijo de Tántalo y Dione) a quien hizo su amante enseñándole a conducir su carro divino.

Poseidón regaló a Aquiles (hijo de Tetis y Peleo) los caballos Janto y Balio.

Poseidón amó a Escila (hija de Forcis y de Hécate) lo que causó la venganza de Anfitrite que convirtió a la joven Escila en un terrible monstruo ladrador con seis cabeza y doce piés que habitaba en una cueva del estrecho de Messina donde atrapaba a marineros que pasaban por allí y los hacía morir lentamente.

Envió un monstruo marino a atacar las murallas de Troya y persiguió a Odiseo por haber herido a su hijo, el cíclope Polifemo.

HADES: Dios del Inframundo

Hades (Plutón de la mitología romana), era hijo de los titanes Cronos y Rhea. Era el dios del Inframundo y de los muertos. Hermano de Zeus y Poseidón, era un dios inflexible y aborrecido por los hombres y por los dioses, pero era justo. Aun cuando Hades era un dios olímpico rara vez salía de su reino. Raptó a Perséfone (hija de Zeus y Demeter) que se convirtió en la reina del inframundo.

Cuando alguien muere, Hermes lo conduce hasta los ríos Estigia y Aqueronte, donde el barquero Caronte lo recogía en su barco y conducía al otro lado. En la puerta del infierno se encontraba el vigilante Cerbero con el perro de tres cabezas: Cancerbero, que impedía la salida de los muertos y la entrada a los vivos.

Las únicas personas vivas que se aventuraron en su reino fueron Heracles, Odiseo, Eneas, Orfeo y Teseo. Los muertos eran juzgados por Minos, Radamantis y Éaco que los enviaban por tres senderos distintos: a la llanura (Asfódelos) donde iban los mediocres; a los Campos Elíseos donde iban los buenos; y al Tártaro donde iban los malos.



A Hades se le representaba en un carro de oro tirado por cuatro caballos negros, con el cuerno de la abundancia en la mano. El símbolo de Hades, es el casco que hace invisible a su portador (regalo de los cíclopes por haberlos liberados del tártaro por orden de Zeus). Sus otros atributos eran el narciso y el ciprés. Hades se sentaba en un trono de ébano, para reinar sobre los muertos con la ayuda de demonios sobre los que tenía completa autoridad, prohibiéndoles a sus súbditos abandonar sus dominios. Aunque era un dios olímpico, pasaba la mayor parte del tiempo en su oscuro reino. Hades no era la muerte, que estaba personificada por Tánatos. Cada cien años se celebraban festivales en su honor llamados "Juegos Seculares".

Hades nunca visita el "aire superior" salvo cuando tiene que negociar o se encuentra encolerizado. Hades tuvo una amante (la Ninfa Mente) a quien deslumbró con su carro de oro y sus cuatro caballos negros. Mente era odiada por Perséfone, que la pisoteó y transformó en la planta de la menta que era utilizada - - junto al mirto y el romero - - para embalsamar a los muertos.

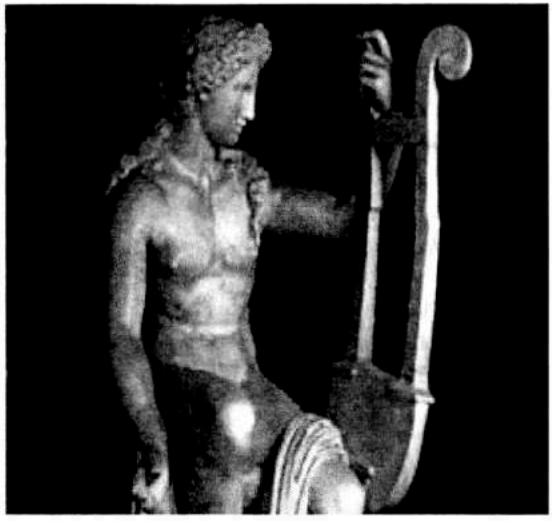
APOLO: Dios del Sol y de la Música

Apolo (Febo de la mitología romana) era hijo de Zeus y Leto.

Zeus se enamoró de Leto (hija de los titanes Ceo y Febe) se transformó en codorniz para conseguir a Leto a quien igualmente transformó en codorniz para amarla.

Hera se enteró y se enfureció enviando a la serpiente Pitón a perseguir a Leto por todas partes ordenando que no pudiera dar a luz en tierra firme donde brillara el sol. Zeus ordenó al Viento que llevara por aire a Leto a la isla flotante Ortiga (Ogigia) que después se convirtió en la isla de Delos. Mandó una espesa niebla cubierta con oro para cubrir la isla y evitar que el sol brillara y así pudiera dar a luz. Leto dio a luz a Artemisa quien ayudó a su madre al parto de Apolo - - que duró nueve días - - llevando a Leto bajo un Olivo de cuya rama Leto se afianzó. Delos que hasta entonces era una isla flotante quedó firmemente anclada en el mar y desde entonces nadie puede nacer ni morir en la isla.

La titánide Temis (la Justicia) lo alimentó con néctar y ambrosía. Cuando tenía una semana de haber nacido pidió un arco con flechas y se dirigió al Monte Parnaso donde estaba la serpiente Pitón (enemiga de su madre Leto). Pitón herida por las flechas de Apolo huyó al oráculo de la madre tierra en Delfos pero Apolo la siguió hasta el santuario y al borde del abismo sagrado acabó con ella (la serpiente Pitón era un monstruo engendrado por el barro procedente del diluvio de Deucalión). Con la piel de la serpiente recubrió el trípode donde se sentaba la sacerdotisa (Pitonisa) que pronunciaba sus oráculos.



Gea informó a Zeus de la muerte de Pitón y Zeus ordenó a Apolo que fuera a Tempe a purificarse y además indicó que se constituyeran los juegos Píticos en honor a la serpiente sagrada (Pitón). Apolo no hizo caso y fue a purificarse a Tarra en Creta donde el rey Carmanor celebró la ceremonia de purificación. Luego Apolo volvió a Grecia y en compañía del dios arcadio Pan se apoderó del oráculo de Delfos y de la sacerdotisa (pitonisa) que quedó bajo sus órdenes.

Apolo mató al gigante Ticio que intentó violar a su madre Leto y después se enfrentó al sátiro Marsias a quien mató (lo desolló vivo y lo colgó de un pino). Marsias era un excelente flautista que se creyó que era mejor su música que la del mismo Apolo con su Lira. Apolo lo desafió a un concurso musical con las Musas como jurado. Apolo fue el vencedor.

Apolo es la personificación del Sol. Dios de la poesía, de la música, de la medicina y de las artes adivinatorias (profecías). Era el "jefe" de las Musas. Enemigo de los crímenes y de la oscuridad. Amó a muchas mujeres entre ellas: Casandra, Calíope, Dafne, etc. Es padre de Asclepio, de Eos (la Aurora), de la maga Circe, de Lino, de Faeton. Tenía su culto en Delfos.

Apolo se hizo amante de Carónide, que estaba enamorada de Isquis (el hijo arcadio de Elato). Cuando Apolo marchó a Delfos después de dejar embarazada a Carónide, dejó para vigilarla a un cuervo completamente blanco como la nieve. En ausencia de Apolo, Carónide tuvo relaciones con Isquis y al darse cuenta el cuervo salió volando a Delfos para informar a Apolo, pero el dios ya lo sabía. Apolo maldijo al cuervo por no haberle arrancado los ojos a Isquis cuando se acercó a Carónide. A consecuencia de esta maldición, el cuervo se volvió completamente negro y así serán todos sus descendienes.

Apolo se quejó con su hermana Artemisa quien con sus flechas mató a Carónide. Apolo acudió al dios Hermes para salvar a su hijo que estaba en el vientre de Carónide. Hermes salvó al niño hijo de Apolo que se llamó Asclepio.

- Homero en la Ilíada se refiere a Apolo como *el gran arquero de las flechas de plata, protector de los troyanos*.

Apolo fue uno de los más grandes dioses del Olimpo, después de su padre Zeus. Apolo se atrevió a desafiar al Amor (Eros el hijo de Afrodita [223]) quien sacó dos flechas de su carcaj, una de las cuales terminaba en una punta de oro e infundía el amor; la otra flecha tenía una punta de plomo e inspiraba el odio o el desdén.

223 Existen dos dioses con el nombre de EROS. El primero es un dios primigenio nacido a partir del Caos. El segundo Eros (Cupido de la mitología romana) era hijo de Afrodita.

El hijo de Afrodita (Eros) dirigió la primera flecha contra Apolo y la segunda flecha contra Dafne, ninfa hija del río Peneo. Apolo sintió una violenta pasión por la hermosa ninfa Dafne que huyó rápidamente. Cuando Apolo la perseguía, el río Peneo transformó a su hija Dafne en un árbol de laurel, árbol que fue adoptado como símbolo de Apolo.

Apolo tuvo muchos amores: con la Ninfa Cirene fue padre del héroe tesalio Aristeo; con Ftía fue padre de los héroes tesalios Doro, Laódoco y Polipetes; Con Estilbe fue padre de Centauros y Lapites; con Carónide fue padre de Asclepio; con Driope engendró a Anfiso, etc.

Cuando Zeus enfurecido mató a Asclepio (hijo deApolo) por haber resucitado un muerto, Apolo se vengó matando a un cíclope. Zeus sentenció a Apolo a un año de trabajos forzados al servicio del rey Admeto de Feras. Siguiendo los consejos de su madre Leto, Apolo cumplió humildemente su condena. A partir de entonces, Apolo apeló a la moderación en todas las cosas. Las sentencias "Conócete a ti mismo" y "Nada con exceso" estaban siempre en sus labios y fueron grabadas en el santuario de Delfos. Hizo descender a las Musas desde su morada en el Monte Helicón hasta Delfos, moderó su exaltado frenesí y dirigió a las musas en danzas más decorosas.

Se convirtió en el dios más hermoso del Olimpo. Montado en un carro de cisnes regalado por Zeus. Fundó los juegos Píticos. Apolo ayudó a construir las murallas de Troya y contribuyó a la muerte de Aquiles, guiando la flecha de Paris hacia el talón del héroe griego.

Como dios vengador hería de muerte con sus flechas a los hombres, pero también los libraba de las enfermedades y de las pestes.

Apolo fue comparado con el dios egipcio "Horus el Jóven" con una concepción de adoración solar.

ARES: Dios de la Guerra

Ares (Marte de la mitología romana) era hijo de Zeus y Hera. Era el dios de la guerra. Representaba la fuerza bruta y la violencia sobre la inteligencia. Era muy impopular entre los dioses e incluso antipático. Era la antítesis de Atenea, diosa también guerrera que encarnaba la fuerza inteligente y la astucia. En los enfrentamientos con Atenea siempre pierde Ares. Tuvo amores con Afrodita del que nacieron dos Daimones denominados Deimos (espíritu del terror) y Fobo (espíritu del miedo). Deimos y Fobo lo acompañaban siempre en las batallas así como su

hermana Éride (la discordia) que se encargaba de crear motivos para la existencia de guerras.



Tenía una cuadriga de 4 sementales inmortales que respiraban fuego. Se acompañaba de perros y pájaros sagrados (preferentemente lechuzas y buitres). Abandonó el Olimpo y luchó con los troyanos persuadido por Afrodita.

R. Graves ([224]) referente a Ares dice:

> "Ares, el dios tracio es amante de la batalla por el puro placer de la lucha. Nunca apoya a una ciudad o a un ejército más que a otro, y se deleita con las matanzas de hombres y los saqueos de las ciudades. Todos los inmortales le desprecian excepto Afrodita y el codicioso Hades que recibe con satisfacción a los guerreros muertos en guerras despiadadas".

Ares no siempre salió victorioso de las batallas ya que en dos ocasiones fue derrotado por Atenea. En otra batalla, los gigantes hijos de Aloeo (hijo de Poseidón y Cánace) lo tuvieron prisionero en una vasija hasta que Hermes lo liberó. En otra ocasión, Heracles lo hizo salir huyendo y en la guerra de Troya estuvo con los perdedores troyanos donde fue herido por Diómedes.

Los atenienses no eran amantes de la guerra a no ser para defenderse, en consecuencia despreciaban a los tracios por ser unos bárbaros que habían hecho de la guerra un pasatiempo. Ares fue acusado por los dioses del terrible asesinato de

224 Robert Graves. Los Mitos Griegos. Ariel, Barcelona 2007.

Halirrotio (hijo de Poseidón). El tribunal lo absolvió por falta de testigos, siendo ésta la primera sentencia pronunciada en un juicio por asesinato y, la colina donde se celebró la causa pasó a ser conocida como Areópago.

HEFESTO: Dios de los Herreros

Hefesto (Vulcano de la mitología romana) era hijo de Zeus y de Hera. Personificaba al fuego como fuerza creadora. Dios de los herreros, de la forja y de la metalurgia. Su virtuosismo lindaba con la magia. Era considerado un genio y el más ingenioso de los inmortales.

Hefesto al nacer era muy deforme y su madre lo arrojó del Olimpo para librarse de lo que consideraba como una verguenza (feo, cojo y malhumorado). Hera, avergonzada por su fealdad lo arrojó desde el cielo cayendo durante un día entero en el Océano donde fue recogido por las Oceánides Tetis y Eurinome que lo cuidaron y lo guardaron en una gruta subterránea en donde comenzó a fabricar los primeros objetos ornamentales en honor a sus protectoras.

Hefesto era un inventor. Construyó una serie de trípodes con ruedas de oro que se desplazaban por sí solo a las reuniones de los dioses y regresaban de nuevo a sus sitios.



Queriendo vengarse de su madre Hera, Hefesto le envió un magnífico trono de oro, que Hera entusiasmada se sentó pero que ya no pudo levantarse pues quedó aprisionada por invisibles cadenas. A pesar de los ruegos de los dioses por que liberara a Hera, Hefesto se negaba, siendo únicamente convencido por Dionisos que le prometió el más dulce de los vinos habiendo liberado a su madre Hera.

Posteriormente Hera se encontró con Tetis que lucía un hermoso broche que Tetis le comentó quién los fabricaba. Hera lo fue a buscar y lo llevó al Olimpo donde le puso una gran herrería con la ayuda de los tres cíclopes inmortales. Hefesto se reconcilió con su madre Hera.

Hefesto estuvo casado con Afrodita de la que estaba muy enamorado y le perdonaba sus continuos deslices. Se ha dicho que tuvo amores con Cárite, una de las Gracias.

En el Monte Olimpo se construyó un radiante taller donde trabajaba apoyado por los cíclopes. Fabricó muchos de los accesorios que lucían los dioses: los rayos de Zeus, las flechas de Artemisa y de Apolo, las armas de Aquiles, la coraza de Heracles, el cinturón de Afrodita, el carro de Helios, las cadenas de Prometeo, el hombro de Pélope, el arco y las flechas de Eros, el cetro de Agamenón, etc. Modeló con arcilla el cuerpo de Pandora, la primera mujer.

DIONISOS: Dios del Vino

Dionisos (Baco de la mitología romana) era hijo de Zeus y Sémele (hija de Cadmo rey de Tebas). Era considerado como el dios del desenfreno, la locura, el vino y el éxtasis.

Hera la esposa de Zeus descubrió que su esposo había embarazado con engaños a Sémele (que no sabía que era el dios). Hera indujo a Sémele que averiguara la verdadera identidad del supuesto Zeus. Sémele pidió a Zeus una muestra de que se trataba del dios. Zeus envió truenos y rayos que alcanzaron a Sémele que murió carbonizada demostrando que Sémele estaba embarazada del dios. Zeus rescató al feto (Dionisos) implantándoselo en su muslo. Hermes lo cosió dentro del muslo de Zeus donde tuvo la segunda gestación. Unos meses después Dionisos nació en la isla Icaria (Por eso es llamado "el nacido dos veces" con dos madres: Sémele y Zeus).

Para evitar la persecución de Hera, Hermes por indicación de Zeus, transformó a Dionisos en un carnero y lo llevó donde las ninfas del Monte Nisa (Macris, Erato, Bromia y Baque) que se encargaron de su cuidado.



Cuando Dionisos llegó a la mayoría de edad, Hera lo reconoció y lo enloqueció. Dionisos empezó a andar por todo el mundo emprendiendo muchos viajes. En los viajes estuvo acompañado de su tutor Sileno y de una corte de bestias y sátiros que nunca lo abandonaron. Durante sus viajes y debido a su demencia cometió muchos asesinatos. Descubrió la vid en Egipto y regresó a Grecia donde su abuela Rhea lo purificó.

En Libia, acosado por la sed imploró la ayuda de Zeus quien le envió un carnero que lo condujo a una fuente de agua. Con las amazonas inició una lucha contra los titanes a quienes vencieron. Posteriormente - - siempre acompañado de las amazonas - - se dirigieron a India que dominaron.

Después de conquistar India salió rumbo a Europa pasando por Frigia donde su abuela Rhea lo inició en sus misterios. Seguidamente invadió Tracia donde el rey Licurgo capturó a la tripulación excepto a Dionisos quien se zambulló en el mar y fue a refugiarse en la gruta de Tetis. Rhea ayudó a los prisioneros y enloqueció a Licurgo quien mató a su propio hijo Driante creyendo que estaba cortando una vid (todo el país de Tracia se volvió estéril por el crimen de Licurgo). Los súbditos de Licurgo - - con la ayuda de la diosa Hera celosa de Sémele - - capturaron y descuartizaron a Dionisos que fue hervido en una caldera por los Titanes. Su abuela Rhea unió sus restos y le devolvió la vida.

Dionisos viajó a Tebas donde en compañía de las Ménades, invitó a las mujeres a acompañarle en sus bacanales en el Monte Citerón. La ciudad de Tebas y su rey Penteo se enfrentaron a Dionisos oponiéndose a su culto (de dicho enfrentamiento resultó la muerte de Penteo que fue despedazado por las embriagadas bacantes seguidoras de Dionisos). Luego se dirigió a Naxos donde conoció a la hermosa Ariadna, una de las hijas del sabio Minos, rey de Creta - - que había sido abandonada por Teseo que regresaba de matar al Minotauro - - y Dionisos se

casó con ella teniendo varios hijos: Enopión, Toante, Estáfilo, Latramis, Evantes y Taurópolo.

De Naxos viajó a Argos donde castigó a Perseo quien se disculpó ante Dionisos y le construyó un templo para él.

Dionisos estableció el movimiento religioso de los "dionisíacos" que representaban su pensamiento ([225]) del cual podríamos identificar cuatro principales aspectos disímiles: la exaltación de las almas que escapan de este mundo por medio del "éxtasis" y penetran en otro mundo con la certeza del "entusiasmo"; la muerte se traduce en la separación del cuerpo del alma. El cuerpo regresa a la tierra y el alma es recogida por el éter; su relación con el mundo de los muertos, y la búsqueda del placer.

El culto a Dionisos fue muy importante en el pensamiento filosófico de los griegos. El rito se iniciaba con la danza de las ninfas "*Ménades*" delante de un grupo de mujeres que adoraban al dios y se llamaban "*Bacantes*". Las mujeres se lanzaban a un desenfreno (producto del alcohol y de alucinógenos), comían pequeños animales vivos, bailaban desnudas para alcanzar el éxtasis y el "entusiasmo" que significaba la "entrada de dios en la iniciada". Las mujeres que creían haber hecho el amor con dioses se consideraban afortunadas y protegidas.

Finalmente después de haber establecido su culto por todo el mundo, Dionisos ascendió a los cielos donde ocupa un asiento a la derecha de Zeus formando parte de los dioses olímpicos (ocupa el asiento de Hestia que se dedicó al cuidado del fuego sagrado).

HERMES: Mensajero de los Dioses

Hermes (Mercurio de la mitología romana), era hijo de Zeus y Maya (una de las siete Pléyades hijas de Atlas). Nacido en el Monte Cilene de Arcadia, era muy astuto siendo considerado como un dios mediador, inventor y bienhechor. Tuvo muchos amantes: Afrodita, Antianira, Apemosine, Perséfone, etc. Padre de Hermafrodito, Pan, Abdero, Cefalo, Equion, etc.

- Amigo de los hombres y mensajero de los dioses (con Iris). Dios de los viajeros y de las fronteras, de los pastores, ladrones, tramposos, mentirosos, del comercio y de la oratoria; patrón de los atletas. Su principal función consistía en hacer recados entre el cielo, la tierra y el inframundo. Acompañaba al in-

225 Louis Gernet. Antropología de la Grecia Antigua. Editorial Taurus. Madrid, 1984.

framundo a las almas de los difuntos. Guiaba a los viajeros por los caminos. Se le representa calzado con sandalias aladas, con sombrero de ala ancha, y empuñando el caduceo (vara de oro) llevando un cordero a hombros.

Hermes creció con una rapidez asombrosa y a los pocos días se convirtió en un niño pequeño y ante un descuido de su madre Maya se desató la ropa y salió en busca de aventuras. Se fue a Tesalia donde estaba Apolo pastoreando los rebaños a quien en un descuido le robó algunos animales. De los animales robados, sacrificó dos en doce partes (una para cada dios) y el resto del ganado de Apolo lo guardó en una caverna de Pilos. Se encontró con una tortuga que vació y sobre su caparazón, tensó unas cuerdas formadas con los intestinos de los animales sacrificados y fabricó la primera Lira. Apolo descubrió el robo del ganado y se quejó ante Maya de los hechos de Hermes.

- Apolo le dijo a Hermes: Te propongo un trato. Tú te quedas con el resto de las vacas y yo me quedo con la lira. Trato hecho contestó Hermes y se dieron la mano.

Seguidamente el niño Hermes con unos juncos formó una flauta de pastor y tocó una linda melodía.

- Apolo nuevamente encantado con la música de la flauta le dijo a Hermes: si tú me das la flauta yo te daré el bastón de oro con que pastoreo al ganado y te convertirás en el dios de los ganaderos y pastores. Hermes le contestó: acepto el intercambio si me enseñas a presagiar.

Volvieron a darse la mano y Apolo acompañó al niño Hermes al Olimpo en donde Apolo le contó a Zeus todo lo sucedido.

Zeus lleno de risa le dijo a Hermes: eres un diosecito muy ingenioso, elocuente y persuasivo. Hermes le dijo: entonces, déjame ser tu heraldo y me haré responsable de la seguridad de las propiedades divinas y no mentiré jamás, aun que no puedo prometer que diré siempre toda la verdad. Zeus aceptó mencionándole como obligaciones hacer tratados, promover el comercio, mantener el libre derecho de paso para los viajeros en todos los caminos. Zeus le entregó la "vara del heraldo" que todos tenían obligación de respetar, así como un sombrero redondo y unas sandalias aladas con las que podía desplazarse con la velocidad del viento.



Las vacas nodrizas de Apolo le enseñaron a Hermes a predecir el futuro observando el movimiento de unos guijarros en un cuenco de agua. Hades también lo utilizó como heraldo para llamar a los moribundos con suavidad y elocuencia colocando su vara de oro sobre sus ojos. Hermes robó a Eros las flechas de su carcaj; a Ares su espada y a Poseidón su tridente. Hermes por orden de su padre Zeus mató al gigante de cien ojos Argos Panopte que vigilaba por orden de Hera a la ninfa "Io".

Hermes separó dos serpientes que luchaban entre sí y las enlazó alrededor de un cayado originando el caduceo. Encadenó a Prometeo. Llevó a Afrodita, a Atenea y a Hera para que Paris emitiera juicio sobre quien era la más hermosa. Le regaló a Néfele el cordero con un vellón de oro que más tarde irían a buscar Jasón y los Argonautas. Liberó a Ares de la prisión de los Gigantes. Acompañó a Hades en el rapto de Perséfone. Liberó a Odiseo en la isla de Calipso. Ayudó a Perseo en la lucha contra la górgona Medusa y ayudó al rey Príamo de Troya para enfrentarse a Aquiles.

Hermes era el guía de los difuntos. Era el único dios - - además de Hades y Perséfone - - que podía entrar y salir del inframundo. Servía de acompañante de los muertos. Muchos griegos le dedicaban sacrificios antes de viajar.

El poeta Francisco Alvarez Hidalgo describe a Hermes con el siguiente poema:

> De los dioses alados, mensajero
> Y protector de atletas y ladrones,
> Granuja cuyas múltiples funciones

Hacen de cada golfo su heredero.

No hay arriesgado o cómodo sendero,
Ni frontera enclavada entre naciones,
Ni transaciones, ni falsificaciones,
Sin etiqueta de este viajero.

Declamador, intérprete, cuentista,
Más diplomático que antagonista,
Aportador de sueños a los vivos

Y guía de las almas al averno.
El chaquetero que en cualquier gobierno
Cumple un papel sin cuestionar motivos.

HERA: Reina de las Diosas.

Hera (Juno de la mitología romana) era la tercera hija de Cronos y Rhea. Era la reina de las diosas. Presidía los matrimonios y era la protectora de las mujeres casadas. Esposa y hermana de Zeus. Madre de Ares, Ilitia, Hebe y Hefesto. Cuando nació su hijo Hefesto, lo arrojó del Olimpo debido a su fealdad y cojera. Hefesto en venganza construyó un trono de oro para Hera que cuando se sentó quedó encadenada hasta que Dionisos embriagó a Hefesto y logró liberarla.

- Homero en la Ilíada se refiere a Hera como *la de los "brazos blancos e inmensos ojos". Protectora de Argos, Esparta y Micenas la de las anchas calles.*



Hera nació en la isla de Samos ó en Argos. Se crió en Arcadia a cargo de Temeno (hijo de Pelasgo). Allí fue a buscarla Zeus transformado en "cuco". Hera tomó en sus brazos al cuclillo para protegerlo del frío. Zeus recuperó su forma y la amó. Se casaron y Hera pasó a ser la diosa indiscutible del Olimpo. Para su boda Gea le regaló un árbol con manzanas de oro que le conferían la inmortalidad (dicho árbol fue guardado por las Hespérides - - hermosas Ninfas - - en un jardín que Hera poseía en el monte Atlas).

- Enfadada con Zeus por sus constantes e intolerables aventuras amorosas, convenció a los dioses - - con excepción de Hestia - -, para apresar a Zeus y lo ataron con cien tirillas de cuero. Mientras celebraban su victoria y discutían sobre quién sería el sucesor, la Nereida Tetis previendo otra posible guerra en el Olimpo fue a buscar a Briareo - - el gigante de cien manos - - quien rápidamente desató las tirillas de cuero utilizando las cien manos a la vez. Zeus castigó a la conspiradora Hera colgándola con un brazalete de oro en cada muñeca y un yunque en cada tobillo. Finalmente Zeus prometió liberarla si todos los dioses juraban no rebelarse nunca más contra él. Todos los dioses lo hicieron. Zeus castigó a Poseidón y Apolo enviándolos como esclavos al rey Laomedonte para quien construyeron la muralla de la ciudad de Troya. A los otros dioses los perdonó considerando que habían actuado bajo coacción.

Las continuas infidelidades de su esposo Zeus la convirtieron en una diosa celosa y vengativa. Perseguía a las amantes y a los hijos de Zeus. Convirtió en serpientes los cabellos de la hija de Laomedonte, Antífona, por presumir tener unos cabellos más hermosos que los de la diosa. Volvió locas a las hijas del rey de Argos por hablar despectivamente de una estatua suya. Persiguió a Eco, Leto, Artemisa, Apolo, Sémele, Dionisos, etc. Irritada con el príncipe troyano Paris por haber elegido a Afrodita como la diosa más hermosa, ayudó a los griegos en la guerra de Troya y no se calmó hasta que Troya quedó destruida. Fue enemiga de Heracles tratando de evitar su nacimiento durante el parto de Alcmena (hija del rey Electrión de Micenas) habiéndole enviado dos serpientes al recién nacido que Heracles mató con sus manos.

ATENEA: Diosa de la Sabiduría

Atenea (Minerva de la mitología romana) era hija de Zeus y Metis. Era la diosa del pensamiento y la sabiduría. Diosa guerrera. Presidía las artes, oficios y el conocimiento en general. Muchas veces se le solicitada como juez. Era la diosa virgen por excelencia. Fue la hija favorita de Zeus. Se le atribuía la invención de las ciencias, del arte y la agricultura, habiendo dado a los griegos, el olivo (inventó el arado, la yunta para los bueyes, la brida de los caballos, el carro, la olla de barro, etc).

- Zeus, fue advertido por el oráculo que el primer vástago que tuviese con Metis sería niña y el segundo sería un varón que lo destronaría. Zeus para evitar ese peligro se tragó a Metis que estaba embarazada de Atenea. Zeus tuvo un fuerte dolor de cabeza, que Hefesto con un hacha le curó abriéndole la cabeza de donde brotó Atenea.

Aunque era la diosa de la guerra, Atenea no sentía placer en las batallas, prefiriendo solucionar disputas y mantener la ley por medios pacíficos. Sin embargo no perdía batallas aun que se enfrentara a Ares ya que poseía mejores conocimientos tácticos y estratégicos. Su misericordia era grande: cuando los votos de los jueces estaban igualados siempre daba un voto a favor del acusado. Tiresias la sorprendió cuando se estaba bañando. Atenea se dio cuenta y le puso las manos sobre los ojos volviéndolo ciego, pero le dio visión interna a modo de compensación.



- Homero en la Ilíada se refiere a Atenea como. *La "tritogenia de los ojos claros y brillantes como de búho". Era enemiga de los troyanos.*

Los atenienses la consideraban su protectora habiendo dado nombre a la ciudad. La tradición refiere que durante el reinado de Cécrops, Atenea y Poseidón se enfrentaron por la posesión de la ciudad (Atenas). Zeus propuso que quien ofreciera el don de mayor utilidad al hombre sería ganador. Poseidón dio un golpe con su tridente en la tierra y surgió una fuente de agua salada. Atenea ofreció el olivo. Los dioses decretaron vencedora a Atenea.

En la guerra de Troya protegió a los griegos. Atenea buscó a Hefesto para que le forjara armas para los griegos. Hefesto aceptó el encargo y se enamoró de la diosa. Al hablar del precio a pagar por las armas, Hefesto le indicó que era suficiente con su amor. Hefesto se lanzó sobre Atenea y eyaculó contra su muslo. La diosa se limpió con unos vellones de lana y los lanzó a la tierra pero Gea no aceptó el hijo que podría resultar. Atenea sintiéndose responsable del incidente adoptó la criatura. El hijo (Erictonio) fue llevado a la corte del rey Cécrops (primer rey de Atenas) y más tarde ocuparía el trono de Atenas.

Se representaba como una joven muy hermosa ("la de los ojos glaucos: verdes y opacos como los búhos"), armada de lanza y escudo, con la cabeza cubierta por un casco de alto penacho. Conservaba su virginidad celosamente sin participar en los amores de otros dioses. Atenea siempre conservó su idea inicial de ser virgen por vocación, porque comprendía que su nacimiento marcó su destino, separada del sexo que no había existido en su concepción.

AFRODITA: Diosa del Amor

Afrodita (Venus de la mitología romana), nació de la espuma que forma el esperma de los órganos genitales de Urano cortados por su hijo Cronos por indicación de Gea (era una diosa anterior a Zeus). Fue criada por las Horas y las Cárites que la solían acompañar. Con Ares tuvo tres hijos: Fobo, Deimos y Harmonía. Con Hermes tuvo un hijo: Hermafrodito "el de doble sexo". Con Poseidón tuvo dos hijos: Rodis y Herófilo. Con Dionisos tuvo a Príapo. Con el mortal Anquises tuvo a Eneas y fue amante de Adonis.

- Diosa del amor, de la belleza y del deseo sexual. Posee un ceñidor mágico - - fabricado por Hefesto - - que tenía el poder de enamorar a mortales e inmortales. Tiene como deber divino hacer el amor.



Zeus estaba preocupado por que los dioses podrían entrar en pleitos por poseer a la bella Afrodita, por lo que decidió entregarla como esposa a Hefesto.

Sus infidelidades con dioses (especialmente con Ares) eran continuas y Hefesto no se enteró hasta que una noche los amantes permanecieron mucho tiempo juntos. Helios "el que todo lo ve" los vio y se lo contó a Hefesto. Hefesto muy enfadado fabricó una fina red de bronce completamente irrompible y la ató a los bordes de la cama. Le dijo a Afrodita que estaría ausente y la diosa mandó a llamar a Ares para pasar la noche juntos. Al amanecer se encontraron enredados en la malla sin posibilidad de escapar. Hefesto los encontró y convocó a los dioses para que fueran testigos de la deshonra. Hefesto solicitó que le fueran devueltos los regalos de su boda. Zeus no opinó y solamente dos dioses estuvieron a favor: Afrodita y Ares. Hermes le prometió a Hefesto que Ares cumpliría con el pago. Ante la duda de Hefesto, Poseidón replicó diciendo que si Ares no lo hiciera, él mismo pagaría la deuda y se casaría con Afrodita. De este modo, Ares fue puesto en libertad. Afrodita quiso agradecer a Hermes y a Poseidón con quienes tuvo hijos: Hermafrodito (el jardinero de doble sexo) con Hermes, y, Rodis y Herófilo con Poseidón.

Zeus decidió humillar a Afrodita haciendo que se enamorara de un mortal: Anquises (rey de los Dárdanos) con quien tuvo un hijo llamado Eneas.

Las infidelidades de Afrodita fueron numerosas, pero Hefesto siempre la perdonaba. Su carro estaba tirado por palomas. Su culto principal estaba en la isla de Chipre. Engendró muchos Hijos: Eros, Harmonia, Himeneo, Príapo, Hermafrodito, Fobo, Deimos, etc

ARTEMISA: Diosa de la Caza

Artemisa (Diana de la mitología romana) era hija de Zeus y Leto. Hermana gemela de Apolo. Dama de la caza, de las fieras y de la castidad. Protectora de las amazonas y oponente natural de Afrodita. También se le reconoce como protectora de los partos ya que ayudó a su madre (Leto) en el nacimiento de su hermano gemelo Apolo. Nació en la isla de Delos (Ogigia) antes del nacimiento de Apolo. Junto con Apolo exterminaron a los hijos de Niobe ([226]) por haber pretendido ser más fecunda que su madre Leto. Posee el poder de enviar muertes repentinas a los mortales, como también el poder de curarlos. Junto con su hermano Apolo apoyó a los troyanos en la Guerra de Troya.

226 Niobe era reina de Tebas, esposa de Anfión, alardeaba de ser superior a Leto porque tenía más hijos.



Artemisa era muy hermosa y muy atlética, recorría los bosques con un arco y unas flechas. Caminaba acompañada de Ninfas y de una jauría de perros con otros animales como conejos, ciervos o leones. Se le consideraba virgen e inaccesible al amor. Sorprendida bañándose por Acteón ([227]) lo transformó en un ciervo. Mató al gigante Orión que intentó poseerla.

- Cuando Hera descubrió que Leto estaba embarazada de Zeus, prohibió que Leto diera a luz en cualquier lugar donde apareciera el sol. Hera ordenó al monstruo Pitón que persiguiera a Leto. Zeus para proteger a Leto envió al viento Aquilón para que recogiera a Leto y la llevara junto a Poseidón. Poseidón llevó a Leto a la isla Ogigia (isla desgajada del fondo marino por Zeus para poder evadir la prohibición de Hera) y la cubrió con sus olas. Allí Leto dio a luz - - agarrándose a un olivo - - a Artemisa y Apolo. Ogigia posteriormente pasó a llamarse Delos. Apolo mató a Pitón para vengarse de los sufrimientos de su madre.

Cuando Artemisa era niña, su padre Zeus le preguntó que quería como regalos. Artemisa contestó:

> Te ruego que me concedas la virginidad eterna; un arco y flecha como los de mi hermano Apolo; el oficio de traer la luz; una túnica de caza que me llegue hasta las rodillas; sesenta ninfas del Océano como damas de honor; veinte ninfas de los ríos para alimentar a mis sabuesos; todas las montañas del mundo, y finalmente cualquier ciudad que tu elijas para mí.

227 Acteón era un príncipe de Tebas. Al ser transformado en ciervo fue devorado por sus propios perros.

Zeus con mucho orgullo respondió: Tendrás todo eso y todavía más. Tendrás treinta ciudades y además, te nombro guardiana de sus carreteras y puertos.

Artemisa despertó el interés de muchos dioses pero ninguno logró conquistarla. Sus principales cultos estaban en la isla de Delos (donde nació) y en Esparta. En algunos lugares se le asemeja a Llitia como protectora de los partos por haber ayudado a su madre Leto en el nacimiento de su hermano Apolo.

DEMETER: Diosa de la Agricultura y Alimentos.

Demeter ó Core (Ceres de la mitología romana) era hija de Cronos y Rhea, hermana de Zeus. Diosa Superior aún cuando a veces es identificada dentro de la categoría de dioses inferiores por el hecho de haber entrado al inframundo en búsqueda de su hija Perséfone. Diosa de la Agricultura. Mientras Rhea es la madre universal, Demeter es la madre nutricia (la Diosa Madre) que proporciona los alimentos a los humanos. Se le representa coronada de espigas de trigo con una antorcha en la mano.

- Con su hermano Zeus tuvo dos hijos: Yaco y Perséfone que fue esposa de Hades. Demeter se enamoró del titán Yasión (hijo de Zeus) con quien yació en un campo arado tres veces. Zeus castigó a Yasión fulminándolo con un rayo. De la unión con Yasión tuvo dos hijos: Pluto y Filomelo.

- Poseidón persiguió en una ocasión a Demeter pero ella se resistió transformándose en una yegua. Poseidón se transformó en un caballo semental y la cubrió. De esta unión nacería una hija (la ninfa Despoina), y el caballo salvaje Arión que poseía el don de la palabra.



Hades raptó a Perséfone quien pidió ayuda a Demeter que la buscó por todas partes llegando a Eleusis donde el rey Céleo y su esposa Metanira le brindaron hospitalidad. Demeter se encargó del cuidado de los dos hijos de Céleo (Demofonte y Triptólemo).

Demeter se negó a cumplir sus funciones en la tierra mientras su hija Perséfone no le fuera devuelta (prohibió a los árboles que dieran frutos y a la hierba que creciera). Zeus envió a Iris y otros mensajeros para convencerla que regresara al Olimpo. Demeter se negó. Zeus mandó a Hermes a hablar con Hades con el mensaje que Perséfone debía ser entregada a Demeter. Como Perséfone había probado la comida de los muertos, ya no le es posible regresar, dictaminando Zeus que Perséfone pase la mitad del año con los muertos junto a su esposo y la otra mitad con su madre entre los vivos.

A Demeter y a Perséfone se le dedican los cultos de los "misterios eleusianos" que hacen referencia al renacer de la vida después de la muerte.

HESTIA: Diosa del Hogar y del Fuego Sagrado.

Hestia (Vesta de la mitología romana) era hermana de Zeus (hija primogénita de los titanes Cronos y Rhea y la primera en ser devorada por Cronos). En un principio formaba parte de los doce olímpicos celestiales (dioses superiores) pero posteriormente cedió su silla a Dionisos pasando a ocuparse exclusivamente del cuidado del fuego sagrado del Olimpo. Hestia casi nunca salía del Olimpo.

- Hestia es la única diosa olímpica que no participaba en guerras o disputas. Al igual que Atenea y Artemisa siempre se resistió a las invitaciones amorosas. Al derrocamiento de Cronos, cuando Poseidón y Apolo la pretendieron ella juró por la cabeza de Zeus que permanecería virgen para siempre. En agradecimiento, Zeus le otorgó la primera víctima de todos los sacrificios públicos por que había preservado la paz en el Olimpo (era la primera en recibir ofrendas incluso antes que a Zeus y se le sacrificaban terneras menores de un año por su virginidad).



Diosa del hogar, recibía cultos universales en todas partes de Grecia por ser la diosa más apacible, más recta y más caritativa. Hestia inventó el arte de la arquitectura (construcción de casas). De ella dependía la felicidad y armonía de los habitantes de las ciudades.

- Hestia era la diosa que custodiaba el fuego sagrado que los sacerdotes obtenían directamente del carro del sol y que daba vida a los hogares. Observaba riguroso celibato y era ayudada por doncellas que se regían por las mismas normas de Hestia. El castigo a las culpables era la muerte siendo enterradas vivas.

Era muy considerada por la sociedad. Los testamentos y actos más secretos se le confiaban a ella. En la justicia su palabra era digna del mayor crédito. En el circo tenían un sitio de honor. Al cumplir treinta años les era permitido volver al mundo y sustituir el fuego de Hestia por la antorcha del himeneo.

EL FIN DE LOS DIOSES OLIMPICOS

La historia de la Antigua Grecia nos señala que el final de dicho período fue marcado por la batalla de Corinto en el año 146 "aC" cuando Grecia pasó bajo dominio romano, poniendo fin al Imperio Helénico. Sin embargo, no encontramos ninguna cita que nos refiera cuando se produjo el final de los Dioses del Olimpo, cuyo mandato y gobierno duró más de mil años y sirvió para ordenar la vida de la sociedad griega, cuando pueblos vecinos se encontraban en un estadío de menor desarrollo y conocimiento.

En los libros de los filósofos de la Hélade se encuentran críticas alrededor de los mitos que daban fuerza a la mitología y a los dioses del panteón griego. Pero a pesar de dichas críticas, muchos filósofos (Platón, Sócrates, etc) utilizaban los mitos y participaban de los ritos de los dioses del Olimpo. En ese sentido, la mayoría de filósofos tenían en su discurso cierta ambigüedad (crítica a los dioses pero respetando sus ritos). Es famosa la frase de Sócrates antes de beber la cicuta - - descrita en el diálogo de Platón "Fedón" - - cuando dice: "Critón, debemos un gallo a Asclepio. No te olvides de pagar la deuda". Por otra parte, Pitágoras fue un poco más allá cuando dice "hay que quemar a Homero" por la preponderancia que tenía en la sociedad griega los libros del Aeda ciego.

En libros de mitólogos modernos, encontramos algunas referencias al fin de la mitología y de los dioses olímpicos determinadas por la visión y conocimiento de dichos autores. Por ejemplo:

En Montanelli ([228]) encontramos en el capítulo dedicado al filósofo Tales la siguiente cita: "En Mileto había ya quien jubiló a los dioses con sus leyendas, y fundó sobre bases experimentales la primera escuela filosófica griega (aproximadamente en el año 600 aC").

Montanelli, en el capítulo referente a los poetas e historiadores refiere que según Tucídides, el escepticismo de los griegos ante los dioses comenzaba a aparacer, diciendo: "los griegos, una vez arrojados del Olimpo sus dioses, instalaron en él, la Razón de los filósofos".

- La filosofía convivió con la mitología, y las ciencias, como la religión convivió con ambas.

Robert Graves ([229]) agrega otro aspecto importante que influyó en el fin de los dioses olímpicos: el Cristianismo. Este estudioso narra el fin de los dioses de la siguiente manera:

- "Cuando el Emperador Juliano de Constantinopla (el último de los emperadores romanos que adoró a los dioses olímpicos) fue muerto en guerra contra los persas en el año 363 después de Cristo, Zeus fue informado por las tres Moiras de que había finalizado su reinado y debía - - junto a su familia y amigos - - abandonar el Olimpo.

- Lleno de cólera, Zeus destrozó el palacio y todos se fueron a vivir entre humildes campesinos, esperando que llegaran tiempos mejores. Los misioneros cristianos los persiguieron con la señal de la cruz. Convirtieron sus templos en iglesias que repartieron entre los más importantes santos del cristianismo.

- Los dioses olímpicos se vieron obligados a esconderse en bosques y cavernas y hace siglos que nadie los ha visto ..."

En la narración de Graves se expresa que desde que los dioses se retiraron a los bosques, nadie los ha visto. Es probable que *nadie los haya visto*, pero podría ser que no se les ha visto en la figura que usualmente los identificamos, pero dado que los dioses tenían la cualidad de la transformación, bien podría ser que aún persistan entre nosotros bajo otras "ideas" en el concepto de "idea" de Platón.

228 Indro Montanelli. Historia de los Griegos. Novoprint. Barcelona, 2010.

229 Robert Graves. Dioses y Héroes de la Antigua Grecia. Tusquets Editores. Barcelona, 2010.

Es decir, el dios Hermes que ayudaba a los viajeros, bien podría haberse transformado y reflejado en San Cristobal que dentro del santoral católico tiene la misma función. El dios del Amor, Eros, bien podría haberse transformado en San Antonio, el santo casamentero del santoral católico. El dios de la medicina y de la salud, Asclepio, podía estar representado por los Santos Cosme y Damián. Hera la diosa del Hogar podría haberse transformado en Santa Ana la protectora de las casas. Demeter la diosa de la fertilidad agrícola podría haberse transformado en San Isidro, y así sucesivamente.

Por ello, seguimos pensando que la mitología de la Antigua Grecia con su cosmogonía y teogonía, todavía persiste en el pensum de muchos investigadores sociales, ya que la mayoría de valores transmitidos siguen teniendo plena validez. Como ejemplo se cita la innumerable cantidad de estudios, investigaciones y publicaciones sobre la Antigua Grecia y su Mitología, así como, la ingente cantidad de viajeros que se aproximan cada año a los sitios sagrados de los dioses olímpicos.

- Creo, que así como Pitágoras dijo: ¡ quemen a Homero ¡, es el momento de decir: ¡¡ Resuciten a Homero, a Hesíodo, a Sócrates y Platón para vivir en un mundo que funcione... mejor ¡¡.

LOS DIOSES INFERIORES

Los Dioses Inferiores son aproximadamente cien deidades.

ASCLEPIO: Medicina

Asclepio (Esculapio de la mitología romana) era un héroe de Tesalia. Hijo de Apolo y de la mortal Coronide. Carónide era hija de Flegias (rey de los Lapitas) y hermana de Ixión. Asclepio fue considerado como el dios de la medicina religiosa. Fue instruido por el centauro Quirón - - en el Monte Pelión donde viven los centauros - - en la ciencia médica. Devolvió la vida a varios héroes muertos (entre ellos a Hipólito, Tindáreo, Glauco el hijo de Minos y Orión) utilizando sangre de la parte derecha de la cabeza de Medusa. Por este motivo Hades se quejó ante Zeus por que le quitaba los muertos.

Zeus, para evitar que el orden del mundo se alterase con los poderes de Asclepio - - resurección de los muertos - -, decidió fulminarlo con un rayo. Apolo vengó a su

hijo Asclepio matando a los cíclopes que le fabricaban los rayos a Zeus. Asclepio no fue precipitado al inframundo después de su muerte, sino que se le concedió la inmortalidad y rango de dios convirtiéndose en una constelación.

Asclepio tenía muchos santuarios mencionando especialmente el de Epidauro - - que fue el centro terapéutico de mayor fama de la época - - . y otros como Tricca, Leben y Cos. Los santuarios tenían un conjunto de salas para ejercicios físicos y estancia de los enfermos. A los enfermos primeramente se les sometía a ritos de purificación, luego se les inducía el sueño donde se les aparecía el dios que les explicaba los tratamientos a seguir.

Asclepio tuvo como esposa a Epione y con ella tuvo varias hijas que le ayudaban en la curación y en conseguir las plantas medicinales: **Higia** (diosa de la limpieza y de la salud), **Panacea** (la diosa menor de la medicina). **Yaso** (la hija menor de la curación, hija de Lampecia. Existen varios personajes con el nombre de Yaso: un rey de Argos, un hijo de Licurgo,). Asclepio fue padre de Podalirio y Macaón (los médicos que atendieron a los griegos en la guerra de Troya). Se refiere que la familia de Hipócrates descendía de Asclepio.

Se le representa con una corona de laurel en la cabeza con un bastón rodeado por una serpiente.

ÉRIDE: La Discordia . HARMONIA La Concordia

Según Hesíodo, Éride ó Éris (Discordia de la mitología romana) era hija de Nicte siendo una diosa primigenia. Según Homero (Ilíada), Éride era hija de Hera y hermana de Ares a quien acompaña siempre provocando las guerras.

Éride tuvo abundante descendencia: Ponos (penas); Lete (olvido); Lemos (hambre); Algos (dolor); Hisminas (disputas); Macas (batallas); Fonos (matanzas); Androctasias (masacres); Neikea (odio); Pseudólogos (mentiras); Anfiloquias (ambiguedades); Disnomia (desorden); Ate (ruina); Horcos (juramento).

Homero en la Ilíada referente a la guerra de Troya cuenta lo siguiente:

- Todos los dioses (excepto Éride) fueron invitados a la boda de Peleo y Tetis (padres de Aquiles). Éride, apareció en la boda con una manzana dorada, con la palabra *"kallisti" que significa*: "a la más bella y hermosa". Éride lanzó la manzana entre las diosas provocando que Afrodita, Hera y Atenea la reclamaran, causando una discusión entre las diosas (manzana de la discordia). Zeus no quería decidir quien era la más hermosa puesto que una diosa era su

esposa (Hera), Afrodita era una diosa primigenia y Atenea era su hija preferida. Por tal motivo encomendó - - por medio de Hermes - - a Paris (Príncipe de Troya) que actuara como juez y que eligiera la más hermosa. Las tres diosas le ofrecieron regalos a Paris: Hera le ofreció poder. Atenea le ofreció destreza militar, y Afrodita le ofreció a Paris la mujer más hermosa de la tierra, Helena, esposa de Menelao rey de Esparta. Paris entregó la manzana a Afrodita, raptó a Helena y provocó el inicio de la guerra de Troya.

En sentido contrario a Éris existía la diosa de la armonía y de la concordia: **HARMONIA,** que aparece en el cortejo de Afrodita.

Existe otra diosa con el mismo nombre, que era hija de Ares y Afrodita ó de Hermes y Afrodita. Harmonía se casó por decisión de Zeus, con Cadmo - - hermano de Europa y fundador de Tebas - - con quien tuvo como hijos a: Ino, Autónoe, Agave y Sémele. A su boda, realizada en Cadmea - - la ciudadela de Tebas - - asistieron todos los dioses con ricos regalos. Algunos de estos regalos serían funestos para Harmonía por ser hija del amor de Ares y Afrodita (esposa de Hefesto). Hefesto le regaló un collar que proporcionaba belleza a su portadora. Atenea le dio un vestido que le confería divinidad. Hermes le regaló una lira. Los regalos de Hefesto y Atenea tenían doble acción ya que eran fatales para su poseedora. El collar - - regalo de Hefesto - - proporcionaba belleza a su portadora, pero estaba envenenado y traía la desgracia a quien lo usaba.

Cadmo y Harmonía tuvieron seis hijos: Ino, Ágave, Autónoe, Sémele, Ilirio y Polidoro.

En el término de su vida, Harmonía y Cadmo, abandonaron Tebas dejando el trono en manos de su nieto Penteo (hijo de Ágave). Al morir, Harmonia y Cadmo fueron transformados en serpientes y alojados en los Campos Elíseos.

EROS Dios del Amor.

Sobre **Eros** existen dos versiones que corresponden a dos dioses diferentes. La primera de ellas (Hesíodo) la relaciona con el origen del Universo a partir del Caos surgiendo Eros con Gea, Nix, Erebo, Eter y Hemera. En ese momento (seres primordiales ó primigenios), Eros encarna la fuerza del "amor universal" que se acompaña del impulso creativo de la floreciente naturaleza. Sin su presencia, no se podría entender la evolución del Universo. Como dios primigenio, Eros fue importante para complementar y sustituir la auto procreación de Gea.

La segunda versión del "otro Eros" se refiere a que como el "amor individual" existe en todos los momentos (no solo en el principio), surge Eros como personificación del amor, de la atracción sexual y de la fertilidad (Cupido de la mitología romana). Se le considera hijo de Afrodita y de Ares y hermano de Anteros.

Se le consideraba como un dios seductor y engañoso. Afrodita lo ocultó en los bosques siendo amamantado por leones y tigres. Construyó un arco de fresno y con ciprés hizo las flechas (unas con punta de oro que transmitían amor y otras flechas con punta de plomo que transmitían odio). Se adiestró en hacer víctimas de sus dardos a los hombres. Se le representa como un niño travieso, provisto de alas, acompañado de las tres Cárites: Hágale, Talía y Eufrosina. Es un ser bisexual, con una fuerza eternamente insatisfecha. Tuvo un amor con la hermosa princesa de Anatolia: Psique.

HEBE: Juventud

Hebe (Juventas en la mitología romana), era hija de Zeus y de Hera. Hebe era la personificación de la Juventud. Era la ayudante de los dioses. Ejercía el cuidado doméstico del Olimpo. Sirve el néctar y la ambrosía que son los alimentos que impiden envejece a los dioses. Ayuda a Hera a enganchar su carro, siendo sustituida en sus labores por el joven príncipe troyano Ganímedes. Cuando Heracles fue recibido entre los inmortales se le asignó como esposa a Hebe con quien tuvo dos hijos: Alexiares y Aniceto. Tenía el poder de rejuvenecer a los ancianos (lo hizo con el anciano Yolao).

HELIO: Sol

Hijo de los Titanes Hiparión y Tea. Personifica al Sol. Son sus hermanas Eos (la aurora) y Selene (la luna). Era una de las personificaciones de los elementos de la naturaleza que encuadraba en las generaciones pre olímpicas como un "dios inactivo". Se estableció básicamente en dos islas: Rodas y Sicilia. Era un servidor de los dioses. Conducía el carro del sol cada día desde el cielo hasta el océano. Helio puede ver todo lo que ocurre en la tierra por ello se le denomina "el que todo lo ve". Posteriormente se le identificó con Apolo.

Su esposa era la Oceánide Perséis con quien tuvo a Eetes, Circe, Calipso y Pasífae la esposa de Minos el rey de Creta. Con Climene engendró a las Helíades (Febe, Mérope, Helia, Dioxipe, Egle y Eteria) y a un hijo llamado Faetone. Reinó en la isla de Rodas. Se le representa como un áuriga montado en un carro tirado por cuatro caballos (cuádriga): Flegonte (ardiente), Aetón (resplandeciente), Pirois que significa ígneo y Éoo que significa amanecer.

HIMENEO: Bodas

Hijo de Dionisos y Afrodita. Dios de las bodas y ceremonias. Personifica el canto ritual de los casamientos. Debe asistir a todos los matrimonios para que tengan suerte (si no asiste a la boda el matrimonio resulta desastroso). En la ceremonia de la boda se le ofrecía vino, leche y una torta que luego se repartía entre los esposos. Era representado como un bello joven acompañado de una antorcha, una flauta y una corona de flores. Himeneo falleció el día de su boda y fue resucitado por Asclepio.

ILLITIA: Partos, Comadronas

Hija de Zeus y de Hera. Ilitia era la Diosa de los nacimientos, partos y comadronas. Por orden de Hera retrasó el nacimiento de Apolo y de su hermana Artemisa.

En el Himno Órfico se menciona:

- Cuando atormentada por los dolores del parto, dolorida y angustiada, te invocamos el sexo, para el seguro descanso del alma; pues solo tu, Illitia puedes aliviar el dolor, que intentamos aliviar, pero en vano.

IRIS: Mensajera de las Diosas

Iris es una diosa mensajera. **Hija de Taumante (dios marino hijo de Gea) y de la Oceánide Electra**. Hermana de las Harpías. Personifica el arco iris que anuncia el pacto entre dioses y humanos. Simboliza la unión entre el cielo y la tierra. Junto a Hermes son los mensajeros de los dioses.

Era la mensajera preferida de Hera. Por orden de Zeus lleva una jarra de agua del rio Estigia, con la que hace dormir a los que perjuran. Se le representa como una joven con alas doradas. Vuela a la velocidad del viento por todos los confines del universo incluso el Inframundo. Iris era esposa de Céfiro (dios del viento del oeste).

NEMESIS : Venganza y Castigo Divino.

Hija de Océano y Nicte. Némesis era la diosa de la justicia, venganza, castigo y fortuna de los dioses. Es una deidad primigenia por lo que no está sometida a los dictámenes de los dioses olímpicos. Castiga la desmesura con la intención que los hombres no puedan ser demasiado afortunados ni deben trastocar el equilibrio universal. Protege el orden cósmico. Asimismo castigaba a los hijos desobedientes.

Némesis administraba la venganza y el castigo a las deidades, en cambio las Erinias se ocupaban de la venganza y del castigo a los humanos.

A Némesis se le representaba con la cabeza cubierta con un velo simbolizando la impenetrabilidad de la justicia de los dioses.

PAN / Fauno / Sátiros: Pastoreo. Fertilidad

Pan tiene diez y nueve genealogías diferentes. Se menciona a Pan como hijo de Zeus y Calisto, ó hijo de Zeus e Hibris, ó hijo de Éter y Énoe, ó hijo de Cronos con Rhea, ó de Gratis y una cabra, ó hijo de Hermes y Driope.

Dios del pastoreo y de los rebaños; de la fertilidad y sexualidad masculina desenfrenada. Nació en Arcadia. En la mitología romana se le identifica con Fauno. Formaba parte del cortejo de Dionisos. Tiene piernas y cuernos de macho cabrío. Era ágil con un desmesurado apetito sexual. Perseguía a las ninfas. Construyó la siringa. Representaba la naturaleza salvaje.

Fauno es hijo de Pico y de la ninfa Canente. Protector de la agricultura. Se asemeja a Pan con piernas de macho cabrío.

Los **Sátiros** moraban en los bosques cuya custodia les correspondía. Alegres, alocados formaban la escolta de Dionisos. Los pastores les temían. Tenían pies de cabras. Se les conoció también como Faunos y Silvanos.

PERSEFONE Kore: Diosa del Inframundo.

Hija de Zeus y Demeter. Era la diosa del inframundo por ser la esposa de Hades. En un principio se llamaba Kore y cuando habitaba el inframundo se llamaba Perséfone (Proserpina de los romanos). Odiseo la llamó la "reina de hierro".

Hades (su tío) la perseguía pero era siempre rechazado aunque al final Hades logró raptarla y esconderla. Su madre Demeter la buscaba por todas partes sin éxito hasta que Helios "que todo lo ve" le indicó que se encontraba en el inframundo. Las ninfas que la acompañaban no intervinieron ni la ayudaron, motivo por el cual fueron convertidas por Zeus en sirenas. Demeter viajó al inframundo pero no tuvo éxito por lo cual se puso en rebeldía, olvidó sus funciones agrícolas y la tierra comienzó a sufrir por que no crecía la hierba ni daban frutos los árboles.

La vida quedó paralizada y Zeus no podía soportar la agonía de la tierra y envió a Hermes para negociar con Hades la devolución de Perséfone. Hades acordó

devolverla pero cuando Perséfone se marchaba, el jardinero Ascálafo declaró que había visto a Perséfone comiendo semilla de granada con lo cual no podía regresar a la tierra. Zeus dictaminó que Perséfone viviera seis meses al lado de su esposo Hades en el inframundo y seis meses en la tierra al lado de su madre Demeter, dando origen a las estaciones climatológicas (cuando está en el infierno llueve y truena, cuando está en la tierra, hace buen tiempo). Perséfone como reina del inframundo solamente mostró clemencia con Orfeo y con Adonis.

En honor a Perséfone y a Demeter se instauraron en Eleusis los ritos o misterios eleusianos que se distinguían en dos tipos: las pequeñas eleusianas en honor a Perséfone para celebrar la llegada de la primavera, y las grandes eleusianas en honor a Demeter que se celebraban cada cinco años y recordaban las peripecias de la diosa para encontrar a su hija.

PRIAPO: Fecundidad

Príapo era considerado **hijo de Afrodita y Dionisos**. Era un dios rústico de la fecundidad, muy deforme con un enorme falo siempre erecto (el gran tamaño de su falo le dificultaba tener relaciones sexuales).

Protegía la jardinería y los animales especialmente los rebaños de ovejas, cabras y abejas (garantizaba las cosechas). Era portador de buena suerte y anulaba los maleficios de los que querían perjudicar las cosechas. Creció en Lámpsaco ciudad fundada por él.

Al parecer nació tan deforme debido a que Hera no aprobaba la relación entre Afrodita y Dionisos y puso su mano en el vientre embarazado de Afrodita. Afrodita temerosa de las burlas que se le harían dejó al niño en el monte.

SELENE: Luna

Selene era Hija de los titanes Hiparión y Tea. Hermana de Helio (sol) y de Eos (aurora). Personificaba a la Luna. Cuando Helios su hermano termina su viaje por el cielo, comienza el suyo. Hace su recorrido en un carro de plata tirado por bueyes blancos.

Era célebre por sus amores. Con Zeus tuvo a Pandia. En Arcadia fue amante de Pan que le regaló una manada de bueyes blancos. Tuvo amores con Endimión, un pastor de gran belleza que vivía en una cueva. Selene le pidió a Zeus que mantuviese dormido a Endimión pero con los ojos abiertos. Selene bajaba a la cueva y se acostaba todas las noches habiendo engendrado cincuenta hijos.

SILENO: Embriaguez.

Hijo de Pan y una Ninfa. Se le consideraba descendiente de Hermes. Dios de las fuentes y manantiales. Era un viejo sátiro, dios menor de la embriaguez. Fue el encargado de la crianza y cuiado de Dionisos.

Sileno era feo, con nariz chata y gran barriga. Va montado sobre un asno. Posee gran sabiduría pero es un borrachin y goza de gran apetito sexual. Pertenece al cortejo de Dionisos. Padre del centauro Folo. Los sátiros viejos son llamados Silenos. Los silenos originariamente eran mitad caballo y mitad humano (los sátiros eran mitad humano y mitad cabra). Por culpa de una embriaguez, se apartó del cortejo de Dionisos habiendo ido a parar ante el rey Midas. Midas le ayudó y lo condujo ante Dionisos que le concedió un deseo al rey Midas: todo cuanto tocase se transformaba en oro.

TANATO: Muerte No Violenta. KERES Muerte Violenta

Tánato era Hijo de Érebo (tiniebla y oscuridad) y de Nicte. Era hermano gemelo de Hipno (sueño). Personifica a la muerte no violenta (la muerte violenta era dominio de sus hermanas: las Keres). Acudía a buscar a los mortales cuando su tiempo había expirado. Cortaba al difunto un mechón de cabello que lo entregaba a Hades. Acompañaba al finado hasta su próximo destino. Tánatos actuaba cumpliendo los designios que las Moiras dictaban para cada mortal.

Se le representa como un joven de una oscuridad escalofriante, con alas, una espada al costado, las piernas cruzadas y una tea encendida en su mano que se le apaga o se le cae.

En sentido contrario a Tánatos existían las **KERES** - - hijas de Nix, hermanas de Tánatos, del Destino, de Hipnos, de Éris, de Némesis y de Geras - -, que eran responsables de las muertes violentas. Las Keres eran seres oscuros con dientes rechinantes y sedientos de sangre humana. Sobrevolaban el campo de batalla buscando hombres heridos o moribundos.

TEMIS: Ley y Justicia Divina. DIKE Justicia Humana.

Temis era una Titánide Hija de Urano y Gea. Diosa de la Ley y la Justicia divina. Fue la segunda esposa de Zeus con quien engendró a las Horas, las Moiras (personificaciones del destino), las Hespérides (ninfas que cuidaban un maravilloso

jardín ubicado en Arcadia), y a Astrea (diosa virgen que llevaba los rayos de Zeus en sus brazos).

Temis era la diosa del buen consejo y de la protección del orden divino, de la correcta relación entre hombre y mujer, de las leyes y de las costumbres. Cuando no se le obedecía, se llamaba a Némesis para el castigo.

Se le representaba como una mujer impasible, con los ojos vendados, llevando una balanza y una cornucopia. Se le sitúa sobre un león. Vivía en el Olimpo. Presidía el oráculo de Delfos antes de Apolo. Aconsejó a Zeus que se vistiese con la piel de la cabra Amaltea y la utilizase como armadura en la lucha contra los Gigantes. Advirtió a Atlas que un hijo de Zeus robaría las manzanas de oro que vigilaban las Hespérides. Anunció que el hijo de Tetis sería más poderoso que su padre, por lo que los dioses decidieron casar a Tetis con un mortal (Peleo que fueron los padres de Aquiles).

Temis era la responsable de la justicia divina y Dice/Dike (una de las Horas) es la responsable de la justicia de los humanos.

HECATE Hechicería. Fantasmas.

Hécate era originalmente una diosa del Asia Menor que protegía las tierras salvajes y los partos. Se le representaba con tres cuerpos ó tres cabezas. No forma parte del panteón griego. Según Hesíodo era hija de Asteria (diosa de las estrellas, hermana de Leto y tía de Apolo y Artemisa). Fue conocida como diosa de los fantasmas, de la hechicería y de las almas de los muertos. Acompañó a Demeter en la búsqueda de Perséfone de la cual se convirtió en su asistente y compañera. Se le invocaba como ayuda contra la locura.

Se le identificaba como una diosa hechicera y vinculada a los fantasmas (Trivia de la mitología romana). Estaba presente en el nacimiento y en la muerte de los humanos. Nunca se casó y se auto reproducía.

EOS. La Aurora

Eos era una hermosa diosa "la de los dedos sonrosados" que cada mañana abría las puertas de oriente identificándose con la aurora que anunciaba la salida del dios Helio (Sol). Eos era una titánide hija de Hiperión y Tea, hermana de Helios (sol) y de Selene (luna).

Eos tuvo muchos amantes mencionándose a Astreo con quien tuvo como descendencia a los vientos y a las estrellas. Títono, Céfalo, Clito, Ganímades, fueron también sus amantes. Afrodita se enfadó con ella por qué la encontró en la cama con Ares y por eso, Afrodita la castigó haciendo que continuamente se enamorase de mortales. Títono fue su consorte más fiel.

Zeus se llevó a Ganímades como su asistente personal y Eos le pidió a cambio la inmortalidad para Títono pero como no le pidió juventud, Títono vivió para siempre pero se fue haciendo cada vez más viejo hasta convertirse en un grillo. Eos y Títono tuvieron dos hijos: Memnón y Ematión que lucharon a favor de los troyanos.

YASION.

Yasio ó Yasión era hijo de Zeus y de la pléyade Electra. Era hermano de Harmonía. Huyendo de una inundación llevo el "paladium" ([230]) desde Creta hasta la isla de Samotracia donde su padre lo inició en los misterios eleusianos en honor de Demeter. Inspirado por Demeter se dedicó a viajar por Sicilia difundiendo la celebración de los misterios.

En la boda de su hermana Harmonía con el rey Cadmo de Tebas, Demeter se enamoró de Yasio lo cual sería fatal para él. Ambos yacieron en un campo arado tres veces (lo que tenía un significado sacro simbólico) naciendo de esta relación Pluto y Filomelo condenados a estar siempre en desacuerdo. Esta relación con Demeter encolerizó a Zeus por fomentar la desmesura (*Hibrys)*. Yasio fue fulminado por un rayo de Zeus.

PLUTO. La Riqueza

Pluto era dios de la riqueza y de la abundancia. Pluto era hijo de Demeter y Yasión**.** Aristófanes en su comedia "Pluto" refiere que fue cegado por Zeus para que distribuyera los bienes sin prejuicios. Es representado por un joven llevando el cuerno de la abundancia.

MOMO. La Ironía y Burla

Momo era el dios de los escritores y poetas. Personifica el sarcasmo, la burla y la ironía. Era malintencionado utilizando la crítica injusta. Era hijo de Nix y hermano de Éride. Se le representaba a veces como mujer y a veces como hombre llevando

230 Estatua de madera que representa a Atenas.

una máscara para que no se viera su cara y un muñeco grotesco en la mano. Critica sarcásticamente las acciones de los dioses.

HIMERO. La Lujuria

Hímero era hijo de Afrodita y de Eros. Personifica la lujuria y el deseo sexual. Se le representaba como un joven alado en compañía de Eros y Poto (dioses del amor y del anhelo).

AIDOS. La Humildad y Modestia

Aidos era la diosa de la verguenza, de la humildad y de la modestia. Al parecer era hija de Prometeo. Representaba el sentimiento de la dignidad humana que reprime a los hombres de lo inadecaudo. Aidos junto con Némesis fueron las últimas diosas en abandonar la tierra y regresar al Olimpo, por los baños de sangre y la inmoralidad existente en la edad de hierro.

ASTREO: Astrología

Dios asociado a la astrología. Era un Titán de segunda generación hijo de Crío y Euribía. Casado con Eos (la Aurora) tuvo muchos hijos: los cuatro vientos (Boreas, Céfiro, Noto y Euro), y las cinco estrellas (Fenonte, Faetonte, Piroente, Fósforo y Estibo.

EOLO: Señor de los Vientos

Eolo era hijo de Hípotes y tenía el poder (otorgado por Zeus) de controlar a los vientos (Señor de los Vientos). Vivía en la isla flotante de Eolia donde tenía encadenados a los vientos, apresándolos o liberándolos según su voluntad. Era responsable de las tempestades.

ANEMOI: Dioses de los Vientos

Los Anemoi eran los dioses de los vientos que se correspondían con los puntos cardinales de donde procedían. Vivían bajo control de Eolo. Los vientos podían ser beneficiosos o destructivos.

Los cuatro vientos principales eran: Bóreas o viento del norte que traía el frío invernal; Noto o viento del sur que traía las tormentas de finales del verano y principios del otoño; Céfiro o viento del oeste que traía las suaves brisas de la primavera, y Euro o viento del este que no estaba asociado con las estaciones climatológicas.

NIKÉ: Diosa de la Victoria

Niké o Nice era la diosa de la victoria y de la buena suerte. Hesíodo en la Teogonia la considera hija del titán Palante y de Estige. Fue honrada por Zeus por haber ayudado a los Olímpicos en su lucha contra los gigantes. Se le identifica con Atenea. Era capaz de correr y volar a gran velocidad. Se le representaba con alas y portando una palma o una guirnalda de laurel. Generalmente se le asociaba unida de la mano a otra deidad, frecuentemente a Zeus o Atenea.

CURETES. Dioses Protectores de la Tierra

Divinidades hijos de Gea que fueron los encargados de cuidar a Zeus cuando era recién nacido en la cueva de Dicte (estaban en la entrada de la cuva donde permanecía el niño Zeus. Hacían mucho ruido con tiras de animales como un tambor, para que Cronos no escuchase al niño que quería devorar). Los Curetes fueron los primeros habitantes de Creta. Los curetes más conocidos eran tres: Labrando, Meliseo y Pírrico. Los curetes fueron a veces confundidos con los coribantes que eran divinidades pertenecientes al séquito de Dionisos.

FORCIS. Dios del Mar

Forcis era un dios marino hijo de Gea y Ponto perteneciente a las deidades primigenias antes de los Olímpicos. Hermano de Nereo, Taumante, Euribia y de Ceto. Casado con su hermana Ceto con quien tuvo hijos de naturaleza monstruosa: las Górgonas, las Grayas, Equidna.

CETO. Diosa del Mar

Ceto era una diosa primigenia del mar hija de Gea y Ponto. Era la personificación de los peligros del mar y los terrores desconocidos. También se le llamada Cratajis. Se casó con Forcis y con él tuvo muchos hijos: Fórcides. Tenía una figura híbrida (pez y serpiente). Existe una Oceánide conocida como Ceto.

TAUMANTE. Dios del Mar

Taumante era un dios marino hijo de Gea y Ponto, hermano de Forcis, Nereo, Euriba y Ceto. Casado conla ninfa oceánica Electra con quien tuvo como hijos a Iris, Arce y a las Harpías.

NEREO. Dios Anciano del Mar

Nereo era un dios primigenio del mar. Hijo de Gea y Ponto. Padre de la oceánide Dóride y de las cincuenta nereidas con las que vive en el fondo del mar. Es un dios profético y bienhechor que aconsejaba a los marinos ya que estaba dotado de gran sabiduría. Tenía el poder de la transformación convirtiéndose en todo tipo de objetos y animales.

A Nereo se le representa como un anciano barbado - - a veces con cola de pez - - con un tridente y cabalgando sobre un tritón.

ANFITRITE. Diosa Reina del Mar

Anfitrite era la hermana de Tetis y esposa de Poseidón. Diosa reina del mar. Hija de Nereo y Dóride. Madre de Tritón y Rodo. Se le representaba en un carro tirado por monstruos marinos.

AQUELOO. Dios Rio

Aqueloo, también llamado Aspropótamo, era la personificación del río más grande de Grecia (nace en la cadena montañosa Pindo entre Tesalia y Epiro y termina en el mar Jónico junto al golfo de Patras). En la desembocadura del rio existen cinco pequeñas islas llamadas Equínades que en su origen eran Ninfas que Aqueloo las transformó en rocas por haberse olvidado de los cultos al dios rio. Hijo de Océano y de Tetis. Padre de Calirroe y de las fuentes cristalinas de los templos de Delfos y Corinto (Castalia y Pirene).

Aqueloo tuvo una disputa con Heracles por la mano de Deyanira.

ADRASTEA. Ninfa Cretense

Adrastea era una Ninfa de Creta que por encargo de Rhea, cuidó a Zeus en el momento de su nacimiento (con la ayuda de su hermana Ida y de los Curetes) para evitar que su padre Cronos lo devorase como había hecho con sus hermanos.

NERITES

Nérites era el único hijo varón de Nereo y Dóride. Era tan hermoso que Afrodita se enamoró de él y lo quiso llevar al Olimpo para lo cual le regaló unas alas. Nérites rechazó a la diosa diciendo que quería vivir con los suyos en el mar.

Afrodita muy enfadada lo transformó en una concha marina unida a una roca y le quitó las alas que luego regalaría a Eros (su nuevo amante).

NEFELE

Néfele era la personificación de la Nube. Fue la primera esposa de Atamante (hijo de Eolo) con quien tuvo tres hijos: Frixo, Hele y Macisto. Posteriormente Atamante abandonó a Néfele para unirse a Ino.

Néfele era también, la figura que Zeus había construido, tomando como modelo a Hera para engañar a Ixión cuando éste pretendía seducir a la diosa Hera. De la unión de ésta Néfele con Ixión nacieron los Centauros.

TRITON

Era un semidios del mar con figura de hombre en la parte superior y de pez con larga cola en la parte inferior, representando la versión masculina de las sirenas Era hijo de Poseidón y de Anfitrite. Vivía en el lago tritonis de Libia. Participó ayudando a los argonautas de Jasón cuando estaban inmovilizados en Libia.

Acompañaba a su padre Poseidón utilizando un carro tirado por caballos azules. Llevaba un tridente y una concha de caracol que usaba como trompeta con un fuerte sonido para controlar las olas del mar.

Tritón fue padre de Palas.

SEMI DIOSES ó HEROES

Los Semidioses ó Héroes eran hombres nacidos de un dios y una mujer mortal, ó de un hombre mortal y una diosa. La gran mayoría de héroes están relacionados con la Guerra de Troya, habiendo sido descritos principalmente por Homero (Ilíada y Odisea). En muy pocos casos se trataba de semi diosas.

HERACLES

HERACLES	
Familia	***Hijo de Zeus y Alcmena.*** ***Alcmena***: Princesa Tebana. Hija de Electrión, rey de Micenas. Esposa de Anfitrión. Tuvo relaciones con Zeus. Madre de Heracles y de Ificles. ***Anfitrión***: Rey de Tebas. Hijo de Alceo (rey de Tirinto, Argos). Nieto de Perseo. Esposo de Alcmena. Padre humano de Heracles. ***Euristeo:*** rey de Argos. Hijo de Esténelo (rey de Micenas) y de Nicipe. Nieto de Perseo. Primo de Heracles. ***Ificles:*** hermano gemelo de Heracles. ***Esposas de Heracles***: (i) *Megara:* hija del rey Creonte de Tebas. Primera esposa de Heracles ; (ii) Ónfale, reina de Lidia; (iii) *Hesíone, hija del rey de Troya* ; (iv) *Macaria*; (v) *Deyanira, hija del rey Eneo de Calidonia, y en el Olimpo* (vi) la diosa *Hebe*.
Habitat	Tebas : Lugar de nacimiento y juventud de Heracles. Tirinto : Lugar donde Heracles realizó sus principales hazañas
Características	El más fuerte y famoso de los héroes helénicos.
Relaciones	Euristeo: Heracles realizó los 12 trabajos para él como vía de purificación. Lino: Maestro de música y poesía de Heracles. Eurito, rey de Ecalia le enseñó el manejo del arco. Autólico, hijo de Hermes le enseñó el arte del pugilato. Quirón, el centauro tutor de Heracles. Creonte, rey de Tebas. Padre de Megara.
Temario	La vida de Heracles tiene como entorno la lucha entre Hera (perseguidora de Heracles) y Zeus (protector de Heracles). Hera quería matar a Heracles para vengarse de Alcmena. Zeus lo quería convertir en inmortal. Recién nacido, Heracles estranguló a dos serpientes que Hera había enviado para matarlo. Hera hizo beber un brebaje a Heracles que lo enloqueció (mató a sus tres hijos y a dos hijos de su hermano Ificles). Por dicho crimen los dioses castigaron a Heracles poniéndolo a la orden de su primo Euristeo con el castigo de realizar doce trabajos de gran peligro. Al final fue llevado al Olimpo donde se casó con la diosa Hebe.

Heracles (Hércules de la mitología romana), **era hijo de Zeus y Alcmena.** Fue el más grande de los héroes griegos siendo su extraordinaria fuerza su principal atributo. Al parecer fue el último hijo que Zeus engendró con mortales. Su madre Alcmena, era hija del rey Electrión de Micenas. Alcmena era la esposa de Anfitrión que fue el heredero de las posesiones del padre de Alcmena (Electrión). Alcmena era hermosa, prudente e incorruptible por lo que Zeus la eligió para procrear a un héroe que protegiera a los dioses y pusiera orden entre los mortales. Heracles fue el hombre más valiente y famoso de su época. Heracles nació en Tebas aun que siempre consideró a Tirinto (Argos) como su patria.

Anfitrión (esposo de Alcmena) estaba persiguiendo a los asesinos de los hermanos de Alcmena cuando Zeus aprovechando su ausencia se presentó en el hogar de Alcmena adoptando la figura de Anfitrión. Zeus yació con Alcmena todo un día que en verdad fueron tres días (Zeus hizo que la luna retrasara su recorrido de 12 horas a 36 y que Helios apagara los rayos solares porque la procreación que Zeus quería no se podía realizar apresuradamente). Anfitrión regresó a los tres días y Alcmena quedó sorprendida puesto que según ella ya había regresado el día anterior. Anfitrión no entendía lo que decía Alcmena y consultó al adivino Tiresias quien le contó que Zeus había visitado a su esposa que quedó embarazada de gemelos. Anfitrión nunca más se acostó con Alcmena para no incurrir en celos divinos. Cuando Heracles (nombre que signfica "gloria a Hera") estaba a punto de nacer, Zeus en el Olimpo se jactó de haber engendrado un hijo que sería rey de Argos que gobernaría la noble "Casa de Perseo", lo cual motivó la ira de la diosa Hera y su enemistad hacia Heracles.

Hera quiso retrasar el parto de Alcmena pero no pudo. Nacieron dos niños: Ificles que era mortal y Heracles que era semi dios.

Para que Heracles fuera inmortal tenía que beber leche de una diosa. Se dice que Zeus engañó a Hera para que amamantara Heracles. Al descubrir Hera el engaño lo apartó de su pecho y la leche derramada cayó sobre el cielo formando una mancha que se transformó en la "Vía Láctea".

Hera no aceptaba a Heracles y quería vengarse de él conspirando continuamente contra la descendencia mortal de Zeus por lo cual, envió dos serpientes. Ificles al ver las serpientes se puso a llorar y Heracles las estranguló.

En el cuidado de Heracles intervinieron muchos héroes y reyes, pero especialmente le correspondió al centauro Quirón su mayor educación. Su primer maestro fue el poeta y músico Lino, a quien Heracles en un arrebato le quitó la lira y lo golpeó en la cabeza produciéndole involuntariamente la muerte.

En su juventud, Heracles realizó muchas batallas destruyendo monstruos y ciudades. Heracles fue en busca del León de Citerón que destruía los rebaños de Anfitrión y del Rey Tespio. La cacería duró cincuenta días durante los cuales Heracles fue huésped del rey Tespio. El Rey Tespio tenía cincuenta hijas y ante el temor de no encontrar esposos apropiados resolvió que cada una de ellas tuviera un hijo con Heracles durante los cincuenta días que pasó en su reinado, obteniendo una abundante descendencia (los Heráclides ó Tespíades, de quienes se supone que descendían los pueblos Dorios). Posteriormente Heracles derrotó a los Minias dando muerte a Ergino y a sus capitanes que estaban amenazando al rey Creonte de Tebas. Heracles recibió como recompensa a Megara (hija de Creonte, rey de Tebas). Seguidamente Heracles venció a Pirecmes (rey de los Eubeos) y causó gran terror cuando envió a unos caballos a desgarrar su cuerpo.

Hera horrorizada por los excesos de Heracles lo enloqueció y Heracles preso de una fuerte confusión mental, asesinó a sus dos hijos que había tenido con Megara. Así mismo, Heracles asesinó a Ifito que era su invitado causando la cólera de Apolo.

Cuando Heracles recuperó la cordura, fue purificado por el Rey Tespio y se dirigió al templo de Delfos para saber que debía hacer. La pitonisa le aconsejó que para evitar la ira de los dioses, debería servir a su primo Euristeo (rey de Micenas) por doce años y que realizase los trabajos que él le indicara. La Pitonisa también le dijo a Heracles que para liberarse de las penas de las muertes que había ocasionado, debería permitir que lo vendiesen como esclavo por un año entero y que el dinero que ganase se lo debería entregar a los hijos de Ifito.

Descendencia de Heracles:

Megara

Megara era hija del Rey Creonte de Tebas, que en recompensa a Heracles por haberle liberado del rey Ergino de Orcómeno, le entregó en casamiento a su hija Megara. Tuvieron tres hijos denominados "los Alcides". La otra hija de Creonte fue entregada al hermano mortal de Heracles (Ificles).

Ónfale

Heracles fue llevado por Hermes al Asia Menor y fue puesto en venta como esclavo sin nombre habiendo sido adquirido por Ónfale (Princesa de Lidia hija de Yardanos y esposa de Tmolos, habiendo heredado el trono a la muerte de su ma-

rido). Tuvo a Heracles como esclavo por un año y él le sirvió muy bien liberando al Asia Menor de bandidos. Ónfale lo dominó, haciendo Heracles todo lo que ella le ordenaba. Posteriormente Ónfale descubrió la identidad de Heracles, lo liberó de la esclavitud y se casó con él. Tuvieron dos hijos: Lamo y Agelao.

Hesíone

Después de servir como esclavo y plenamente recuperado de su locura Heracles regresó a Tirinto en donde planeó un viaje a Troya donde vió a Hesíone completamente desnuda, atada a una roca y se quedó enamorado de la hija de Laomedonte. Laomedonte había engañado a Poseidón al no pagarle los trabajos de construcción de la muralla de la ciudad y el oráculo le había dicho que tenía que sacrificar a su hija - - Hesíone - - para calmar la ira de los dioses. Hesíone fue atada a una roca con unas fuertes cadenas. Heracles la liberó y mató al monstruo que acosaba a la ciudad, a cambio de dos yeguas blancas que eran inmortales ya que habían sido regaladas por Zeus a Laomedonte (historia similar a la de Perseo y Andrómeda). Laomedonte también engaño a Heracles cambiando las yeguas inmortales por unas mortales que le entregó por lo cual, Heracles lo derrotó y se casó con Hesíone.

Deyanira

Heracles se enamoró de Deyanira - - hija del rey Eneo de Calidonia - - que iba ser la esposa del río Aqueloo. Heracles lo derrotó, pero Aqueloo se transformó en serpiente y luego en toro. Heracles lo mató y las ninfas recogieron uno de sus cuernos y lo llenaron de flores y frutas: El *Cuerno de la Abundancia* (231).

Heracles se casó con Deyanira con quien tuvo cuatro hijos: Hilo, Ctesipo, Gleno y Hoditis. Al llegar al río Eveno, no podía cruzar con Deyanira y el centauro Neso se ofreció a llevarla en la espalda. Cuando ya iba lejos Neso la raptó y Heracles con sus flechas lo mató. Antes de morir Neso engañó a Deyanira, dándole su túnica con veneno para que se la ofreciera a Heracles. Heracles se puso las ropas envenenadas y antes de morir mandó a hacer fuego para quemarse. (Deyanira se ahorcó). Zeus y los dioses lo salvaron, lo llevaron al Olimpo y se casó con Hebe (diosa de la juventud) hija de Hera. Con Hebe tuvo dos hijos: Alexiares y Aniceto.

231 Existen varias referencias a la Cornucopia o Cuerno de la Abundancia. La primera se refiere a la nifa con forma de cabra (Amaltea) que fue encargada del cuidado de Zeus para ocultar su nacimento de Cronos. Zeus jugando con Amaltea, le quebró un cuerno. Para compensarla, Zeus le llenó el cuerno roto de flores y frutas y se lo entregó a Amaltea con el poder de concederle todo lo que deseaba.

Heracles mantuvo numerosas aventuras amorosas:

Macaria una de las 50 hijas del rey Tespio, fue embarazada por Heracles, naciendo cincuenta varones que se llamaron Heráclides. Muchos de los linajes de los reyes de Grecia están relacionados con esta descendencia.

Heracles realizó numerosas hazañas heróicas

Heracles realizó gran cantidad de hazañas heróicas mencionando los "doce trabajos" ordenados por Euristeo de Micenas: (i) matar al León de Nemea; (ii) matar la Hidra que era un monstruo de siete cabezas; (iii) entregar la Cierva de Cerinia que tenía cuernos de oro; (iv) liberar a Erimanto del Jabalí; (v) limpiar los establos de tres mil vacas; (vi) expulsar los pájaros monstruosos del Estinfalo; (vii) capturar al Toro salvaje de Creta; (viii) domar las Yeguas salvajes de Diómedes; (ix) someter a las Amazonas que eran mujeres guerreras; (x) someter a Gerión, rey de Bética que era un gigante con tres cuerpos y un can de siete cabezas; (xi) arrebatar las manzanas de oro del jardín de las Hespérides en Mauritania que estaban custodiadas por un dragón, y (xii) arrancar del Inframundo al cancerbero que lo custodiaba.

Primer Trabajo. El León de Nemea

El León de Nemea era un temible monstruo hijo de Ortro y Equidna que poseía una piel que era impenetrable a la piedra, al hierro y a la madera. Causaba muchos estragos en los rebaños de la región y sus habitantes habían sido incapaces de darle muerte. Heracles lo encontró en la proximidad de la cueva donde vivía que tenía dos entradas. Heracles le disparó varias flechas y se dio cuenta que dichas flechas rebotaban en su piel.

El héroe tapó la entrada más pequeña de la cueva con una red y cuando el león entró, el lo siguió, lo alcanzó y lo golpeó varias veces con su maza de olivo silvestre sin hacerle daño. Entonces, con sus brazos lo estranguló. Al darle muerte quiso quitarle la piel como trofeo y demostración de haberlo matado pero no pudo. Entonces con las garras del mismo león pudo arrancar su piel y obtenerla completa que le sirvió como base de su vestido y escudo protector.

Al morir el león se convirtió en una constelación (Leo) y al pasar por Nemea Heracles lo convirtió en el símbolo de los juegos fúnebres que allí se celebraban dando origen a los Juegos Nemeos.

Segundo Trabajo. La Hidra de Lerna

La Hidra era un monstruo que vivía en los pantanos de Lerna siendo hija de los monstruos Equidna y el terrible Tifón. Tenía un cuerpo enorme en forma de serpiente con siete cabezas con el cuello muy largo. Sus cabezas tenían la capacidad de reproducirse inmediatamente cuando se les cortaba. La Hidra exhalaba un vaho tremendamente fétido que era mortal para todos los que se acercaran a ella. Este monstruo había sido enviado directamente por la diosa Hera para que matara a Heracles.

Heracles se acompañó de su sobrino Yolao que le conducía el carro. Al encontrar a la Hidra, Heracles rápidamente le cortaba cabezas que luego le volvían a aparecer. Además, Hera que quería acabar pronto con la vida del héroe envió un enorme cangrejo para ayudar a la Hidra, al cual Heracles lo aplastó con su pié.

Entonces Heracles, con su espada le cortaba las cabezas a la hidra y le pidió a Yolao que inmediatamente las quemara con un tizón ardiente para que no reaparecieran. Ese fue el fin del monstruo y Heracles con la sangre de la hidra preparó sus mortales flechas envenenadas.

Tercer Trabajo. La Cierva de Cerinia

Este trabajo consistía en capturar viva y sin sangrarla ni hacerle daño a la Cierva de Cerinia que era un animal de color blanco, con pezuñas de bronce y cuernos de oro. Era una cierva consagrada a la diosa Artemisa que vivía en los bosques de Cerinia.

Heracles persiguió a la cierva durante un año hasta que la encontró y le disparó una flecha sin veneno que penetró entre el tendón y el hueso de su pata delantera sin derramar ni una gota de sangre. Heracles la tomó en sus brazos y la mostró a Euristeo dejándola en libertad para no contrariar a la diosa Artemisa.

Cuarto Trabajo. El Jabalí de Erimanto

Euristeo (rey de Micenas) le ordenó a Heracles que fuera a los bosques de Erimanto y le llevara vivo el enorme jabalí con piel invulnerable a las flechas y colmillos como de elefante, que causaba grandes estragos en la región. Heracles lo buscó y persiguió en pleno invierno con los campos cubiertos de nieve.

Una vez acorralado y cansado el jabalí quedó atrapado en la nieve y Heracles lo pudo inmovilizar atándolo con cadenas. Luego lo puso sobre sus hombros y lo llevó ante Euristeo.

Los pintores de la época representaron la imagen con Euristeo escondido dentro de un caldero por miedo al jabalí y con Heracles cargando sobre su espalda al animal.

Quinto Trabajo. Los Establos del Rey Augías

Augías era rey de la Élide donde poseía tres mil vacas que eran muy prolíficas y a la vez inmunes a toda clase de enfermedades. El establo de dichas vacas estaba lleno de estiércol ya que nadie las limpiaba. El trabajo consistía en que el héroe tenía que limpiar el establo en un solo día.

Heracles con su maza de olivo silvestre tumbó las paredes del establo y con un azadón hizo varios surcos como canales que conectó a dos ríos cercanos (Alfeo y Peneo). El agua de los ríos pasó torrencialmente y rápidamente pudo arrastrar todo el estiércol del establo que quedó completamente limpio.

Sexto Trabajo. Los Pájaros monstruosos del Estinfalo

En el lago fongoso del Estinfalo vivían unas aves monstruosas comedoras de hombres que tenían plumas de metal y con picos capaces de atravesar el hierro. Heracles se dio cuenta que no tenía flechas para desruir a las aves.

La diosa Atenea le aconsejó que con un sonajero de bronce hiciera todo el ruido que pudiera. Así lo hizo Heracles, agitando con todas sus fuerzas el sonajero causando un ensordecedor ruido. La aves comenzaron a volar diriguiéndose hacia el Mar Negro. Ninguna de ellas regresó jamás..

Séptimo Trabajo. El Toro Salvaje de Creta

El Toro blanco de Creta era un animal salvaje que causaba estragos en cabañas y campos de trigo y causaba la muerte de granjeros, soldados, mujeres y niños. Este toro fue un animal que el rey Minos de Creta había prometido en sacrificio al dios Poseidón, pero que dicho sacrificio no fue cumplido, habiéndolo sustituido por otro toro. Poseidón muy contrariado volvió loco al toro.

El toro pasaba corriendo por todas partes de la isla echando fuego por sus narices destruyendo todo lo que encontraba.

Heracles al encontralo, se subió a un árbol y desde allí saltó sobe su lomo dominándolo. Le puso unos anillos en las narices y lo llevó ante Euristeo qien lo quiso consagrar a Hera pero la diosa no lo aceptó. El toro fue puesto en libertad y salió corriendo llegando al Ática donde se quedó en la llanura de Maratón.

Octavo Trabajo. Las Yeguas Salvajes de Diómedes

Diómedes (hijo del dios Ares) era rey de Tracia y poseía cuatro yeguas salvajes que eran alimentadas con carne humana de los extranjeros que capturaban al pasar por su reino. Las yeguas se llamaban Podargo (veloz), Lampón (resplandeciente), Janto (alazana) y Deino (terrible).

Heracles llegó a Tracia por barco y fue directamente al establo donde estaban las cuatro yeguas. Con la ayuda del mozo Abdero, llevó a las yeguias hacia la costa para embarcarlas. Diómedes se dio cuenta y persiguió al héroe que entró en batalla, dando muerte Heracles a Diómedes. Las yeguas se comieron vivos a Abdero y a Diómedes y se volvieron mansas.

Heracles enganchó a las yeguas en la cuadriga de Diómedes y se dirigió hacia Micenas donde Euristeo.

Noveno Trabajo. Someter a las Amazonas

En este trabajo, el rey de Micenas, Euristeo, pidió a Heracles que le llevara el cinturón de oro de Hipólita que era la reina de las Amazonas, para regalarlo a su hija Admeto.

Heracles con su sobrino Yolao y otros voluntarios embarcó hacia Escitia cerca del Mar Negro. Las amazonas se enfrentaron a Heracles, resultando muerta Hipólita y Heracles consiguió el cinturón de oro. En otra versión se cuenta que Heracles consiguió raptar a la amazona Melanipa, que fue cambiada ante Hipólita por el cinturón de oro.

Décimo Trabajo. Someter al Gigante Gerión

El trabajo consistía en robar los bueyes de Gerión que era un monstruo hijo de Crisaor y Calirroe. Tenía tres cuerpos pero solo un par de piernas y era dueño de una manada de bueyes colorados. Gerión vivía en la isla Eritreya cercana a las corrientes del Océano. Los bueyes eran custodiados por el pastor Euritión y por el perro Ortro.

Al llegar a la isla, Euritión y Ortro se lanzaron contra el héroe pero Heracles con su maza de olivo silvestre los mató. Gerión lo persigió y se enfrentó pero Heracles también lo mató.

Heracles de regreso dejó constancia de su hazaña levantando en el estrecho que separa Europa de Africa, las Columnas de Heracles y navegó bordeando las costas mediterráneasa hasta llegar a Grecia.

Undécimo Trabajo. Las Manzanas de Oro

Cuando Zeus se casó con Hera, la diosa madre Gea les regaló unos árboles que tenían como fruto unas hermosas manzanas de oro. Estas manzanas estaban plantadas en un hermoso jardín que era custodiado por las ninfas llamadas Hespérides y por un dragón llamado Ladón (monstruo de cien cabezas, hijo de Equidna y Tifón). El Jardin estaba ubicado en un oculto lugar cerca del país de los Hiperbóreos (donde Apolo llegaba cada año) en las cercanías del Monte Atlas.

Euristeo le pidió a Heracles que le llevara unas manzanas de oro del Jardin de las Hespérides.

Heracles aconsejado por unas Ninfas fue a visitar al dios Nereo para que le indicara el camino para llegar al Jardin. Después de varias viscisitudes el héroe llegó al Cáucaso y se encontró a Prometeo que estaba encadenado a una roca sufriendo el castigo impuesto por Zeus. Heracles mató al águila y lo liberó por lo cual y en señal de agradecimiento, Prometeo aconsejó a Heracles como conseguir las manzanas, diciéndole qjue solamente un inmortal podía tomar las manzanas del árbol. Estando cerca del Monte Atlas donde encontró a Atlas, el titan rebelde que sostenía el cielo.

Heracles le pidió al inmortal Atlas (padre de las Hespérides que cuidaban el jardín) que le consiguiera las manzanas. Atlas aceptó con dos condiciones. La primera era que matara al dragón y la segunda era que Heracles tenía que sostener el cielo en su ausencia. Heracles aceptó. Mató al dragón y se puso debajo del cielo.

Atlas entró al jardín y después de saludar a sus hijas se llevó unas cuantas manzanas. Al llegar donde Heracles, Atlas le dijo que el mismo llevaría las manzanas a Euristeo. Heracles se dio cuenta del engaño y le dijo que estaba bien pero que primero le ayudara a sostener el cielo que se le estaba deslizando y que le pusiera una almohadilla. Atlas se puso debajo del cielo y en ese momento, Heracles tomó las manzanas y se marchó a Micenas donde su primo el rey Euristeo.

Duodécimo Trabajo. El Can Cerbero del Inframundo

Este trabajo consistía en que Heracles tenía que capturar y sacar vivo a Cerbeo del inframundo. Cerbero era el perro monstruoso de tres cabezas y una serpiente como cola, hijo de Equidna y Tifón que custodiaba la puerta de entrada del reino de los muertos.

Primeramente, Heracles fue a purificarse a Eleusis donde se celebraban los misterios de la diosa Demeter y luego con la ayuda de Hermes descendió al infra-

mundo. Al llegar al rio Aqueronte, el barquero Caronte se negó a pasarlo, pero Heracles lo amenazó con matarlo y de esa forma lo llevó a la otra orilla. Allí, acompañado de Hermes, vio pasar muchas almas, especialmente dos, la de Medusa y la de Meleagro. Meleagro le contó al héroe su triste historia y su preocupación porque su hermosa hermana Deyanira se encontraba completamente desprotegida (Heracles le prometió que la iría a ver para ayudarla). Seguidamente Heracles se encontró a Teseo y Piritoo que estaban vivos y que Hades los había retenido cuando llegaron a buscar a Perséfone (Heracles pudo liberar a Teseo pero Piritto continuó detenido).

Al fin, Heracles llegó donde estaba el dios Hades a quien le comunicó el motivo de su presencia en el inframundo y que había sido purificado en los misterios de Demeter. Perséfone intercedió ante Hades quien aceptó que se llevara prestado a Cerbero siempre y cuando lo consiguiera sin utilizar su maza de olivo silvestre ni sus flechas (Hades también le pidió a Heracles que se llevara a Teseo). Después de un forcejeo, Heracles consiguió dominar a Cerbero sin daño alguno y lo llevó a Micenas donde su primo Euristeo, cumpliendo el último de sus trabajos. Cuando Euristeo lo vio, lo felicitó y le pidió que regresara a Hades el horrible monstruo.

Al terminar los doce trabajos, Heracles regresó a Tebas y se le concedió la gloria infinita. Además de los trabajos Heracles capturó y derrotó a muchos bandidos mencionando a:

Busiris, rey de Egipto que inmolaba a los extranjeros que llegaban. Aprisionó a Heracles que rompió las cadenas y exterminó a Busiris.

Caco, hijo de Hefesto era un monstruo mitad hombre y mitad sátiro. Vivía a orillas del Tiber en Italia. Heracles lo estranguló.

Anteo, hijo de Poseidón y de Gea medía cien pies de altura. Vivía en Libia. Heracles lo derrotó en combate, pero al tocar la tierra (que era su madre) volvía con más fuerzas a la vida. Heracles lo agarró en el aire y lo estranguló.

En Gades, España, llegó a los límites del mundo y separó las dos montañas: Calpe y Abila (una en la costa española y la otra en la costa africana) y puso en comunicación el Atlántico con el Mediterráneo. Levantó dos altas columnas y grabó en ellas la frase "Non Plus Ultra".



Columnas de Heracles. Google.es

Hilas. Heracles fue asaltado por los "driopes" a quienes venció y mató a su rey (Tiodamante). Le ofecieron a Heracles al priíncipe Hilas quien se convirtió en su escudero y amante. Heracles e Hilas se unieron a Jasón como "argonautas" pero solo participaron en parte del viaje.

Yole. El rey Eurito de Ecalia prometió a su hija Yole a quien derrotase a sus hijos en un concurso de tiro al arco. Heracles ganó pero Eurito no cumplió su promesa. Heracles mató al rey y raptó a Yole.

Gigantes. Heracles mató a varios gigantes: Cicno, Porfirión y Mimas.

Laomedonte. Poseidón y Apolo a petición de Laomedonte (rey de Troya) colaboraron en la construcción de las murallas de Troya. Al terminar la obra, Laomedonte se negó a pagar lo estipulado y los dioses enviaron una peste y un monstruo marino a atacar a Troya. Laomedonte prometió sacrificar a su hija (Hesione) a Poseidón. Heracles se ofreció a salvar a Hesíone a cambio de las "yeguas divinas" que Zeus le había regalado a Laomedonte. Una vez salvada Hesíone, Laomedonte quiso engañar a Heracles dándole yeguas mortales en vez de las yeguas divinas. Heracles dio muerte a Laomedonte y a todos sus hijos menos a Príamo que no estaba de acuerdo con su padre y se convirtió en el heredero de Troya.

Heracles participó en varias batallas (contra Esparta, Tesalia, en la expedición de los Argonautas, etc) pero la principal batalla fue la Gigantomaquia entre Zeus y los Olímpicos contra los Gigantes. Un oráculo había dicho que los Olímpicos ganarían la guerra siempre y cuando un aguerrido mortal fuera su aliado. Por indicación de Atenea se fue a buscar a Heracles, que participó en las batallas hiriendo a varios gigantes (Efialtes, Palene) y matando a Porfirión que había sido alcanzado por el rayo de Zeus.

PROMETEO. EL TITAN AMIGO DE LOS HOMBRES

PROMETEO	
Familia	***Hijo de*** Jápeto ***y Climene***. ***Jápeto***: Titán hijo de Gea y Urano. Esposo de Climene. Padre de Prometeo. ***Climene***: Oceánide hija de Océano y Tetis. También llamada Asia. Madre de Prometeo. **Hermanos**: Epimeteo, Atlas (Atlante), Menecio. ***Esposa***: *Celeno:* hija de Atlas y Pléyone **Hijos**: Deucalión, Lico, Quimereo.
Habitat	El Cáucaso. La Tierra.
Caracteristicas	El Titán creador y benefactor del Hombre. El más famoso, sabio e inteligente de los titanes. Pensaba antes de actuar.
Relaciones	Zeus Epimeteo Hermes Heracles.
Temario	Prometeo formó un Hombre de Barro. Sintió pena de ver a la criatura tener frío y decidió robar el fuego de los dioses cuando Zeus no estuviera. Subió al Monte Olimpo y robó el fuego del carro de Apolo. De esta forma la humanidad pudo calentarse. Para calmar a Zeus, Prometeo sacrificó un toro pero urdió otro engaño: en una bolsa escondió la carne bajo una capa del estómago del animal y en la otra bolsa puso los huesos tapados por una capa de grasa y carne. Dejó entonces elegir a Zeus quien eligió (intencionadamente) la bolsa que tenía los huesos y Prometeo se quedó la carne para él y los mortales (el engaño de Mecona). Zeus lo castigó por el engaño y lo mandó a encadenar por toda la vida en el Cáucaso mandando un águila para que cada día le devorara el hígado, Como Prometeo era inmortal, el hígado se le reproducía por la noche. Prometeo fue liberado por Heracles y perdonado por Zeus.

PROMETEO

Hijo del Titán Jápeto y de la Oceánide Climene. Hermano de Epimeteo, Atlas y Menecio. Esposo de Celeno. Padre de Deucalión. Fue el más famoso de los Titanes. Tenía Gran Ingenio. Fue el benefactor de los hombres.

Prometeo (el que piensa antes de actuar) fue el creador del Hombre. Con su hermano Epimeteo (el que piensa después de actuar) empezaron a hacer criaturas para poblar la tierra. Epimeteo prefirió la cantidad e hizo muchas criaturas (generalmente animales), dotándoles de muchos dones como piel, alas, garras, etc. Prometeo en cambio, trabajaba cuidadosamente una criatura humana tratando que fuese semejante a los dioses. Sin embargo, Prometeo tardó tanto en hacer su criatura que cuando terminó, Epimeteo había utilizado todos los dones. Prometeo **formó un Hombre de Barro,** le comunicó vida con una centella del carro del sol y sintió pena al ver a la criatura tener frío por lo que decidió robar el fuego de los dioses cuando Zeus no estuviera. Subió al Monte Olimpo y robó el fuego del carro de Apolo. De esta forma la humanidad pudo calentarse.



Prometeo encadenado. Google.es

Para aplacar a Zeus de su enfado, Prometeo pidió a los humanos que hicieran ofrendas a los dioses. Con este fin, Prometeo sacrificó un gran toro. Cuando los dioses se enteraron de las ofrendas, Prometeo urdió un engaño: escondió la carne bajo una capa de visceras y tendones, y en otra parte puso los huesos bajo una capa de grasa del animal. Dejó entonces elegir a Zeus quien eligió (intencionadamente) el plato que ocultaba los huesos y Prometeo se quedó la carne para él y los mortales (el engaño de Mecona).

Zeus Para vengarse de esta segunda ofensa, ordenó a Hefesto que formara a su vez una mujer y la diera a Prometeo por esposa. Esta primera mujer en la tierra fue **Pandora**, Colmada de todos los dones de los dioses. Atenea le concedió sabiduría. Hermes elocuencia. Apolo talento artístico. Zeus le dio una "Caja ó Jarra" cuidadosamente cerrada que debía entregar a su esposo.

Prometeo desconfió y no aceptó el regalo, pero su hermano Epimeteo lo aceptó y se casó con Pandora. Abrió la caja de donde salieron todos los males de la raza humana: enfermedades, fatiga, envidia, guerras, hambre, calamidades. Horrorizado Epimeteo cerró la caja en donde quedaba solamente la esperanza.

Zeus se enfureció aún más al ver como Prometeo se libraba de Pandora y ordenó a Hermes (acompañado de los titanes Bía y Cratos) que llevara a Prometeo al monte Cáucaso y lo dejara allí atado, añadiendo al suplicio que un águila ("Ethón", hija de los monstruos Tifón y Equidnia) debía devorarle las entrañas. Como Prometeo era inmortal, la parte devorada se renovaba cada día y el águila se lo devoraba cada noche. Este suplicio debería durar 3 mil años, pero a los treinta años pasó por el Monte Cáucaso, Heracles que iba de camino al Jardín de las Hespérides. Heracles lo liberó disparándole una flecha al águila. Dado que Heracles era hijo de Zeus, éste no se enfadó y Prometeo fue invitado al Olimpo siempre y cuando llevase siempre parte de la roca en que fue encadenado.

PERSEO: Medusa

PERSEO	
	Hijo de Zeus y Dánae
Familia	***Dánae***: Hija de Acrisio, rey de Argos y de Aganipa. Tuvo relaciones con Zeus. Madre de Perseo. ***Esposa***: *Andrómeda:* hija del rey Cefeo de Etiopía y de Casiopea.
Habitat	Argos: lugar de nacimiento de Perseo. Serifea: Isla donde Perseo y su madre Dánae fueron recibidos.
Características	Héroe valiente y consecuente con las normas existentes. Respetuoso del Culto a los Dioses. Fundador de Micenas.
Relaciones	Preto: Hermano gemelo de Acrisio. Rey de Tirinto. Polidectes: Rey de Serifea. Dictis: Hermano de Polidectes.
Temario	Un oráculo había advertido a Acrisio que su nieto lo mataría por lo que Acrisio encerró en una torre cerrada a su hija Dánae. Zeus se enamoró de la hija de Acrisio y transformado en una lluvia de oro la embarazó (nació Perseo). Para evitar el oráculo, Acrisio abandonó a su hija Dánae y a su recién nacido en un río que fue a parar a la isla serifea donde fue recogido por Dictis y Polidectes (reyes de Serifea). Polidectes se enamoró de Dánae. Para quedar solo con ella, pidió a Perseo que fuera a matar a la górgona Medusa que petrificaba a quien la mirase. Perseo con la ayuda de Atenea y de Hermes fue a buscar a la górgona a quien le cortó la cabeza. De la sangre derramada de Medusa nacieron el gigante Crisaor y el caballo mágico Pegaso. A su paso por Etiopía encontró a Andrómeda encadenada en una roca como sacrificio a Poseidón. Perseo la liberó y se casó con ella. Al regreso a Serifea encontró a Polidectes acosando a su madre por lo que Perseo le mostró la cabeza de Medusa y lo petrificó. El trono de Serifea pasó a ser de Dictis. Perseo con su madre Dánae y Andrómeda regresaron a Argos. Su abuelo Acrisio estaba en Larisa en unos juegos fúnebres. Perseo sin saberlo, participó en los juegos y lanzó el disco que fue desviado por el viento y golpeó a su abuelo causándole la muerte. Se cumplió la profecía del oráculo. Perseo decidió no gobernar en Argos y marchó a Tirinto cambiando con Preto el trono de Argos por el de Tirinto. Posteriormente fundó la ciudad de Micenas. Tanto Perseo como Andrómeda fueron convertidos en una constelación.

PERSEO

Perseo era **hijo de Zeus y Dánae.** Dánae era hija de Acrisio (rey de Argos) y de Aganipa.

Acrisio y Aganipa solo tenían una hija (Dánae) por lo que consultó al oráculo como podría conseguir un heredero varón habiendo recibido la siguiente respuesta: *No tendrás hijos varones y tu nieto te matará.*

- Como el nieto solo le podía llegar por la descendencia de su hija Dánae, Acrisio para prevenir este destino, encerró a Dánae en una torre calabozo custodiada por perros salvajes para que no tuviera contacto con hombres. Zeus se enamoró de ella y se transformó en una lluvia de oro que penetró en el calabozo y raptó a Dánae con quien tuvo un hijo (Perseo). Acrisio lanzó a Dánae y su hijo Perseo al río y la corriente los llevó a la isla Serifea donde fueron recogidos y cuidados por Dictis (hermano del rey Polidectes).

Polidectes se enamoró de Dánae y para quedar libre con Danae, desafió a Perseo a realizar una gran hazaña que le diera gloria. Esa hazaña consistía en matar a la Medusa que era una de las tres Górgonas (monstruos hijos de Orco, dios del mar hijo de Poseidón) que causaban gran terror. Las Górgonas (Estenio, Euriale y Medusa), tenían manos de hierro, serpientes en vez de cabellos, alas de oro, cuerpo cubierto de escamas, un solo ojo, un cuerno y un diente para las tres que los usaban alternativamente. Las Górgonas eran objeto de espanto y horror y de las tres, solamente Medusa era mortal.

Perseo con la ayuda de los dioses, especialmente de Atenea y de Hermes, emprendió la búsqueda de Medusa. Atenea le advirtió a Perseo que no mirara de frente a la Medusa por que quedaría petrificado, regalándole un escudo protector. Hermes le dio una hoz de acero para cortar la cabeza de Medusa. Guiado por ambos dioses, Perseo llegó al Monte Atlas donde vivían las Grayas (hermanas de las Górgonas) a quienes Perseo les arrebató su único ojo que se los devolvería si le dijeran como encontrar a la Medusa.

En ese momento, Perseo recibió de las Ninfas unas sandalias voladoras, un casco que lo hacía invisible al ponérselo y una gran bolsa especial donde guardaría la cabeza de Medusa. Perseo llegó al país de los Hiperbóreos (al norte de Tracia donde vivían los vientos hijos de Bóreas y unos hombres primitivos que se creían dioses y que la zona tenía el poder de rejuvenecer). En dicho lugar, Perseo encontró a las tres Górgonas durmiendo. Utilizando el escudo protector como espejo y el casco invisible, y con la ayuda de Atenea, le cortó la cabeza a Medusa de cuya sangre

brotó el caballo Pegaso y el gigante Crisaón. Perseo puso la cabeza (sin mirarla) en la bolsa especial y con las sandalias voladoras pronto llegó a Etiopía después de haber petrificado a Atlas con la cabeza de Medusa.

En Etiopía, Perseo encontró a Andrómeda atada en una roca al lado del mar a punto de ser devorada por un monstruo marino como sacrifico del rey Cefeo de Etiopía para calmar la ira de Poseidón que había inundado el país ([232]) (la esposa del rey Cefeo - - Casiopea - -, se había jactado de ser más hermosa que las Nereidas que eran divinidades marinas hijas de Nereo). Perseo mató al monstruo y se casó con Andrómeda con quien tuvo 7 hijos: Perses, Alceo, Heleo, Mestor, Estenelo, Electrión y una hija llamada Gorgófone.



Perseo con la cabeza de Medusa.

Perseo volvió a la isal Serifea en busca de su madre Dánae y la encontró encerrada por el rey Polidectes quien la estaba acosando. Perseo sacó la cabeza de Medusa y petrificó a Polidectes, dejando en el trono de Serifea a Dictis. Tras cumplir con sus tareas, Perseo devolvió a Hermes los regalos de los dioses (escudo protector, casco invisible, sandalias voladoras) y la cabeza de la Medusa la regaló a Atenea que la incorporó en su escudo.

Perseo con su esposa Andrómeda y con su madre Dánae, regresó a Argos para reconciliarse con su abuelo el rey Acrisio. Cuando Perseo llegó a Argos no encontró a su abuelo que estaba en el reino vecino de Larisa donde se celebraban unos

232 Historia parecida a la de Heracles cuando pasaba por Troya y se encuentra a Hesione (hija del rey de Troya Laemedonte) atada. a una roca como sacrificio del rey de Troya a Poseidón quien estaba contrariado por que Laemedonte no le había retribuido los e

juegos fúnebres. Perseo fue a Larisa y pidió participar en los juegos (sin ver a su abuelo). Lanzó el disco que desviado por el viento, dio en la frente de su abuelo Acrisio y lo mató. Se cumplió la predicción del oráculo.

Perseo enterró a su abuelo en el templo de Atenea. Debido a esta muerte accidental, Perseo decidió no seguir gobernando Argos y se marchó a Tirinto. Luego, Perseo fundó la ciudad de Micenas.

Preto / Prétides

Preto era hermano gemelo de Acrisio (rey de Argos, hijo de Abante y Aglaye). Preto y Acrisio ya peleaban entre sí desde que estaban en el seno materno (historia similar a la de Egipto y Danao).

Cuando eran adultos peleaban por el trono de Argos no ganando ninguno. Entonces decidieron que Acrisio gobernaría en Argos y Preto en Tirinto.

Preto se casó con Estenebea (hija del rey de Licia, Yóbates) con quien tuvo varios hijos: Mera, Megapentes, y las tres Pretides llamadas Lísipe, Ifínoe e Ifianasa.

Las Prétides rechazaron los cultos de Dionisos, siendo castigadas volviéndose locas, creyéndose vacas pasaban siempre recorriendo los campos. Para curar a sus hijas, Preto acudió al adivino Melampo quien prometió sanarlas a cambio de un tercio de las tierras de Preto.

Preto cedió su trono (Tirinto) a su hijo Megapentes quien lo cambió a Perseo por Argos.

TESEO: Minotauro.

TESEO	
	Hijo de Etra y de Poseidón / Egeo
Familia	***Etra***: Hija de Piteo, Rey de Trecén. Nieta de Pélope. Tuvo relaciones con Poseidón en el templo de Atenea. Madre de Teseo. **Egeo:** Rey de Atenas. Padre adoptivo de Teseo. Esposo de Medea ***Esposa***: *Helena* hija de Zeus y Leda. *Ariadna:* hija del rey Minos de Creta y de Pasifae. *Hipólita* reina de las Amazonas. *Fedra* hermana de Ariadna. **Hijos** : Hipólito. Demofonte. Acamante. Ifigenia.
Habitat	Trecén: lugar donde nació y creció Teseo. Atenas: lugar donde reinó Teseo.
Características	Héroe Ateniense. Protector de la Justicia. Defensor de los oprimidos. Admirador de Heracles.
Relaciones	Piritoo. Minos
Temario	El rey Egeo de Atenas tenía una deuda de combate con el rey Minos de Creta. Durante 9 años Egeo tenía que enviar como tributo 14 jóvenes (7 mujeres y 7 hombres) a Creta para ser sacrificadas ante el Minotauro. Teseo pidó a Egeo que le permitiera ir con la expedición y que si regresaba vivo pondría velas blancas en el navío. Teseo con la ayuda de Ariadna logró matar al Minotauro y escapar del laberinto de Creta. A su regreso olvidó cambiar las velas y cuando Egeo vio que la nave portaba velas negras se lanzó al mar. Teseo derrotó a muchos bandidos: Perifetes, Sinis, Procustes, Escirón, etc. Teseo acompañó a Piritoo al inframundo a buscar a Perséfone. Heracles lo liberó. Teseo murió despeñado de un precipicio por el rey Licómedes en Esciros.

Teseo era **hijo de Etra ([233]) y de Poseidón** que había amado a Etra en el templo de Atenea. También se menciona que **Teseo era hijo de Egeo, su padre humano, rey de Atenas,** que lo crió como su verdadero padre.

Egeo (rey de Atenas) - - no había tenido descendencia con sus dos esposas anteriores - - consultó al oráculo de Delfos que le dijo "no abras tu odre hasta que regreses a Atenas". Egeo no supo entender el oráculo y marchó a Trecén donde reinaba Piteo que era un hombre reputado por su sabiduría.

Piteo (rey de Trecén y padre de Etra) ante la consulta de Egeo, interpretó que el oráculo decía que si llegaba a Atenas sin haber tenido relación sexual, la primera mujer con la que yaciera tendría un heredero suyo. Piteo deseaba que su hija diera a luz un heredero del trono por lo que emborrachó a Egeo que de esta forma se unió a Etra.

Tras la concepción de Teseo, Egeo (por temor a los Palántidas, que eran sus sobrinos y querían el trono), decidió que su hijo Teseo no pasara la niñez con él en Atenas y lo dejó al cuidado de su esposa Etra en Trecén. Escondió su espada y sus sandalias bajo una roca para que Teseo las encontrara y utilizara cuando fuera suficientemente fuerte. Teseo pasó su infancia junto a su madre Etra en la ciudad de Trecén. Cuando cumplió 16 años, su madre Etra le reveló el secreto y Teseo - - que se caracterizaba por su valentía y su admiración por Heracles - -, quiso emprender el viaje a Atenas para conocer a su padre Egeo y emular las hazañas de Heracles. Teseo tomó la espada de su padre y las sandalias para viajar a Atenas y ser reconocido como hijo del rey. En el viaje a Atenas sufrió muchos ataques:

Primero se encontró con Perifetes (hijo de Hefesto) que llevaba una enorme maza de bronce con que atacaba a los viajeros. Teseo le dio muerte y se quedó con la maza. Después se enfrentó al bandido Sinis (el doblador de pinos). Teseo lo mató y tuvo una relación amorosa con su hija Perigune con quien tuvo un hijo denominado Melanipo. Luego se enfrentó a Escirón, hijo de Pélope (descendiente de Tántalo) quien obligaba a los viajeros a lavarle los pies en el mar, para luego arrojarlos donde una tortuga al servicio de Hades los devoraba. Teseo se negó y lanzó a Escirón al mar. Cerca del pueblo de Eleusis había un bandido llamado Cerción que retaba a los viajeros a una lucha desigual y que siempre vencía. Teseo lo venció. Por último, Teseo encontró a Procustes, un bandido que cambiaba de tamaño a los viajeros (a los altos los ponía en una cama pequeña y los cortaba hasta que entraban en la cama; a los bajos los ponía en una cama grande y los estiraba). Teseo lo mató metiéndolo en una cama más pequeña.

233 Etra era hija de Piteo (rey de Trecén) y esposa de Egeo (rey de Atenas).

Después de haberse purificado de los asesinatos, Teseo llegó a Atenas donde se encontró que su padre Egeo se había casado con Medea (la esposa abandonada de Jasón). Medea había logrado curar a Egeo de su esterilidad e incluso le dio un hijo llamado Medo. En Atenas se conocían las hazañas de Teseo a quien se le consideraba el Héroe Ateniense en contraposición a Heracles que se consideraba el Héroe Espartano.

Medea - - esposa del rey Egeo de Atenas - - que era hechicera, reconoció a Teseo y urdió un plan para evitar que se hiciera cargo del trono del rey Egeo, a quien convenció diciéndole que el visitante era un traidor. El rey dispuso deshacerse de Teseo - - sin saber que era su hijo - - ordenándole que luchara contra el Toro de Maratón. Teseo venció al toro siendo invitado a un banquete donde Medea pensaba envenenarlo con la bebida. En el banquete Teseo sacó su espada que Egeo reconoció y evitó que su hijo Teseo fuera envenenado. Medea huyó y Teseo fue llamado como hijo y sucesor del Rey de Atenas.

- Zeus con Europa tuvieron tres hijos: Minos, Radamantis y Sarpedón. Europa al ser abandonada por Zeus se casó con Asterio (rey de Creta). Al morir Asterio, Minos reclamó el trono de Creta y se casó con Pasífae (hija de Helio y de la Ninfa Creta). Minos había engañado a Poseidón al cambiarle un toro blanco divino por un toro normal durante un sacrificio al dios de las aguas. Para vengarse de la ofensa de Minos, Poseidón hizo que Pasífae se enamorase del toro blanco y de esa unión surgió el Minotauro (monstruo con cabeza de toro y cuerpo de hombre). Minos quería evitar el escándalo para evitar la deshonra de su esposa Pasífae y consultó al oráculo. El oráculo le recomendó que construyera un laberinto y encerrase en él a Pasífae y al minotauro.

- Androgeo, hijo del rey Minos visitó Atenas para participar en competiciones de los juegos. Androgeo fue vencedor y los sobrinos de Egeo llenos de envidia lo asesinaron. El rey Minos se quejó a los Olímpicos quienes ordenaron que cada nueve años, Egeo tenía que mandar a siete muchachas y siete muchachos de Atenas a Creta para que los devorara el minotauro.

Teseo le pidió a su padre Egeo que le permitiera ser parte de la ofrenda y viajar a Creta. Teseo con la ayuda de Ariadna (hija del rey Minos) que se enamoró de él pudo matar al minotauro y escapar del laberinto (le dio un ovillo de hilo que lo puso a lo largo de la verja para que le sirviera de guía para su salida). Teseo pudo huir de Creta llevando a Ariadna, llegando a la isla de Naxos donde Teseo abandonó a Ariadna que era también amada por Dionisos y Teseo no quiso contrariar al dios del vino.



Teseo y el Minotauro.

Teseo le pidió a su padre Egeo que le permitiera ser parte de la ofrenda y viajar a Creta. Teseo con la ayuda de Ariadna (hija del rey Minos) que se enamoró de él pudo matar al minotauro y escapar del laberinto (le dio un ovillo de hilo que lo puso a lo largo de la verja para que le sirviera de guía para su salida). Teseo pudo huir de Creta llevando a Ariadna, llegando a la isla de Naxos donde Teseo abandonó a Ariadna que era también amada por Dionisos y Teseo no quiso contrariar al dios del vino.

En el viaje de regreso a Atenas Teseo olvidó cambiar las velas negras (luto) por las velas blancas que significaban que regresaban vivos. Al divisar la nave desde el puerto del Pireo, el rey Egeo observó las velas negras y creyendo que Teseo había muerto, se suicidó lanzándose al mar que a partir de entonces se llamó Mar Egeo.

Teseo heredó el trono de Atenas realizando una labor beneficiosa para los atenienses llegando a establecer los fundamentos políticos de la democracia.

- Teseo es el héroe nacional ateniense, considerado como protector de la justicia y defensor de los oprimidos. Matador de bandidos y monstruos con grandes hazañas comparables a las de Heracles.

Posteriormente acompañó a Heracles en la conquista de las Amazonas. En esa batalla, Teseo raptó a una Amazona (Antíope / Hipólita) con quien tuvo un hijo llamado Hipólito que se distinguía por su amor a la caza y su culto a Artemisa en contra de Afrodita. Teseo abandonó a Hipólita y se casó con una hermana de Ariadna llamada Fedra (hija del rey Minos de Creta) causando la guerra contra las Amazonas en la cual salió vencedor Teseo. Con Fedra, Teseo tuvo dos hijos:

Demofonte y Acamante. Afrodita en contra de Hipólito, hizo que Fedra (esposa de Teseo) se enamorase de Hipólito (hijo de Teseo con Hipólita). Estando Teseo ausente, Fedra se ofreció al casto Hipólito que la despreció. Fedra se ahorcó dejando una nota que culpaba a Hipólito de violarla. Teseo al regresar, clamó venganza a Poseidón que envió su carro. El carro volcó e Hipólito fue aplastado por sus propios caballos.

Teseo tenía un amigo llamado Piritoo (hijo del Lapita Ixión) que había participado en el viaje de los Argonautas. Decidieron casarse cada uno con hijas de Zeus. Teseo con Helena (que era aún muy joven) con quien tuvo una hija: Ifigenia, y Piritoo con Perséfone (hija de Demeter y esposa de Hades). Primero raptaron a Helena y la dejaron en custodia de Etra. Luego bajaron al Tártaro en busca de Perséfone. Hades los invitó a un banquete y cuando estaban sentados los dejó adheridos a sus asientos. Heracles en su duodécimo trabajo, fue al Inframundo en busca del perro Cerbero y encontró a Teseo y Piritoo encadenados. Heracles liberó a Teseo pero no a Piritoo que se quedó en el inframundo.

Mientras Teseo estaba en el Inframundo, los dioscuros hermanos de Helena (Cástor y Pólux), liberaron a Helena, se llevaron a Etra (madre de Teseo) como esclava y pusieron en el trono de Atenas a Menesteo. Cuando Teseo regresó a Atenas fue expulsado por Menesteo y se fye a Esciros donde Teseo fue muerto por el Rey Licómedes de Esciros para quedarse con las propiedades que Teseo tenía en la isla (fue despeñado desde lo alto de un precipicio).

JASON. Argonautas. Vellocino de Oro.

JASON	
Familia	***Hijo de Esón y de Alcímede*** ***Esón*** : Rey de Yolco en Tesalia. Fue destronado por su hermanastro Pelias (hijo de Poseidón). Esón era esposo de Alcímede. Padre de Jasón (llamado Diómedes). **Alcímede:** hija de Clímene. Casada con Esón. Madre de Jasón. ***Esposa***: *Medea* hija de Eetes, rey de la Cólquide. *Glauca* hija de Creonte, rey de Corinto **Hijos** : Mérmero. Feres.
Habitat	Yolcos: lugar donde nació y creció Jasón. La Cólquide.
Caracteristicas	Valiente Héroe Tesalio.
Relaciones	Pelias Quirón Eetes.
Temario	Jasón fue expulsado por Pelias quien usurpó el trono de Yolcos. Al regreso de Jasón y reclamar el trono, Pelias le dijo que estaba de acuerdo siempre y cuando le consiguiera el vellocino de oro. Jasón con la protección de la diosa Atenea construyó un barco (Argos) y organizó una gran expedicióln en que participaron la mayoria de héroes griegos. Llegó a la Cólquide donde el rey Eetes quien le dijo que el vellocino estaba colgado de un árbol que era custodiado por dos toros que vomitaban fuego y por una enorme serpiente-dragón que nunca dormia. Medea, la hechicera hija de Eetes, se enamoró de Jasón ayudándole a amarrar a los dos toros y matar a la serpiente dragón. Jasón se fue con el vellocino y con Medea hasta llegar a Yolco donde entregaron a Pelias el vellocino. Medea con un arte de magia, logró que las hijas de Pelias lo descuartizaran creyendo que lo estaban rejuveneciendo. Jasón y Medea viajaron a Corinto donde vivieron. Luego, Jasón abandonó a Medea y se casó con Glauca la hija del rey Creonte de Corinto. Abandonado por los dioses por no haber respetado el juramento de fidelidad a Medea, Jasón murió a causa de un leño del barco que le cayó en la cabeza.

Jasón ó Diómedes era hijo de Esón y de Alcímede ó Polimela. Esón era rey de Yolcos en Tesalia (tierra de los Eolos). Su hermano Pelias le usurpó el trono (un oráculo advirtió a Pelias que moriría a manos de un descendiente de Eolo). Pelias mandó a ejecutar a la mayoría de eolios, perdonando la vida a Esón - - a quien mantuvo prisionero - - y expulsó a Polimela y a su hijo Jasón para evitar la profecía. Jasón fue cuidado por el centauro Quirón quien le enseñó las artes de la medicina y astronomía. Jasón se casó con Medea y posteriormente con Glauca.

Pelias fue advertido por un segundo oráculo que tuviera cuidado de un hombre con una sola sandalia que pondría en riesgo su trono. Cuando Jasón cumplió los 20 años regresó a Yolcos tratando de recuperar el trono que Pelias le había usurpado. En el camino atravesó un río y perdió una sandalia. Al llegar a la ciudad, en la plaza pública estaba Pelias haciendo un sacrificio y se dio cuenta que había un hombre a quien le faltaba una sandalia recordando la profecía del oráculo.

Para evitar la profecía, Pelias le ordenó a Jasón que fuera a la Cólquide (Ciudad Estado a orillas del mar Negro) en búsqueda del Vellocino de Oro ([234]) para lo cual Jasón organizó la expedición de los Argonautas.

- En Beocia gobernaba el rey Atamante con su hijo Frixo. Atamante se casó posteriormente con la reina Ino que odiaba a su hijastro. Ante una falta de cosechas, la reina Ino hizo creer que el oráculo de Delfos decía que Atamante tenía que sacrificar a su hijo Frixo para calmar la ira de los dioses. Heracles pudo ver que Atamante estaba listo para sacrificar a su hijo, motivo por el cual procedió a salvarlo regañando a Atamante ya que a Zeus no le agradaban los sacrificios humanos.

  Zeus envió un carnero dorado con alas que descendió desde el Olimpo, al cual Fixo y su hermana Hele se subieron. El carnero se dirigió hacia la Cólquide, al otro extremo del mar Negro. Hele se cayó y murió ahogada en el estrecho llamado por ese motivo, Helesponto. Frixo siguió volando y cuando llegó a la Cólquide, sacrificó el carnero en honor a Zeus y colgó su vellón en un árbol. Frixo vivió varios años y se casó con una princesa de la Cólquide con quien tuvo cuatro hijos.

234 El vellocino era la piel revestida de oro de un carnero fabuloso (con alas y con la piel cubierta de oro) que había salvado la vida de Frixo (antepasado de Pelias)y lo había trasladado a la cólquide en las costas del mar negro . Frixo ofreció un sacrificio a Zeus y regaló la piel de oro del carnero al Rey Eetes. Eetes lo depositó en un árbol que era custodiado por dos toros que lanzaban fuego por la boca y de una serpiente que nunca dormía.

Jasón construyó con la ayuda de Atenea un barco llamado Argo con planos diseñados por su diosa protectora. Le acompañaron cincuenta héroes griegos entre ellos, Castor, Pólux, Heracles, Orfeo, Peleo (Padre de Aquiles), Asclepio y otros. Tuvieron mala mar y al llegar a Cólquide vieron que el vellocino estaba colgado de un árbol custodiado por una serpiente-dragón y dos toros que vomitaban fuego.

Para la conquista del vellocino (piel de oro), Eetes le dijo a Jasón que amarrase los dos toros y matase la serpiente que nunca dormía (que custodian el árbol donde está colgado el vellocino). Medea, hija del rey Eetes (era hechicera) por inspiración de Atenea se enamoró de Jasón y le ayudó en la conquista del vellocino. Los Argonautas huyeron llevando Jasón el vellocino y a Medea.



Jasón y el Vellocino de Oro

Jasón después de sortear muchos peligros con las sirenas, los monstruos Escila y Caribdis, regresó a Yolcos donde entregó el vellocino a Pelias que moriría a manos de sus propias hijas por una artimaña de Medea (Medea convenció a las hijas de Pelias que lo descuartizaran y lo hirvieran en un caldero para rejuvenecerlo). Entonces Jasón Y Medea viajaron a Corinto donde vivieron habiendo tenido dos hijos: Mérmero y Feres. Jasón engañó a Medea y se caso con Glauca, la hija de Creonte el rey de Corinto. Medea se vengó de él regalando a Glauca un vestido que cuando se lo puso la quemó causando la muerte de Glauca y de sus dos hijos. Abandonado por los dioses por no haber respetado el juramento de fidelidad a Medea, Jasón murió a causa de un leño del barco Argo que accidentalmente le cayó en la cabeza.

ATLAS. La Montaña.

Atlas ó Atlante era **hijo del Titán Jápeto y de la Ninfa Clímene**. Hermano de Prometeo y de Epimeteo. Era un "Dios Montaña". Luchó como jefe de los Titanes contra Zeus y los Olímpicos (titanomaquia). Vencido Atlas fue convertido por Zeus en montaña y condenado a llevar eternamente sobre su espalda la bóveda de los cielos. Existe otra versión referida a que Atlas había sido advertido por un oráculo que un hijo de Zeus le robaría las manzanas de oro del Jardín de las Hespérides. Ello motivó a que Atlas no fuera hospitalario. Debido a esa falta de hospitalidad, Perseo le mostró la cabeza de Medusa y lo convirtió en montaña.

En otra versión, se dice que Heracles fue ordenado por Euristeo a buscar las manzanas de oro como parte de sus doce trabajos. Heracles convenció a Atlas que le recogiera las manzanas y que él (Heracles) estaría sosteniendo el globo terráqueo. Atlas aceptó y fue por las manzanas queriendo engañar a Heracles, le dijo que él mismo iría a entregar las manzanas al rey Euristeo. Heracles le dijo que sí, pero que le ayudara a ajustar la montaña que se le deslizaba de los hombros. Al así hacerlo, Atlas continuó cargando la montaña y sin manzanas.



Atlas.

Atlas tuvo varias esposas: (Pleione, Hesperis y Etra). Con la ninfa Pleione tuvo a las Pléyades.

- Las Pléyades, eran 7 (hermanas de las Hespérides y de las Híades, que en su conjunto se les conoce como las "Atlántidas"). Eran: Maya (madre de Hermes con Zeus); Celeno (madre de Lico con Poseidón); Alcione (madre de Hirieo con Lico); Electra (madre de Dárdano con Zeus); Estérope (madre de Enomao

con Ares); Taigete (madre de Lacedemón con Zeus) y Mérope que fue la única pléyade que no tuvo relaciones con dioses. Las Pléyades eran ninfas del cortejo de Artemisa.

Con Hesperis fue padre de las Hespérides.

- Las Hespérides, (hijas de Atlas y Hesperis) habitaban en Arcadia donde cultivaban un huerto con manzanas de oro. Las Hespérides eran siete: Egles, Aretusa, Eritia, Hesperia, Hespere, Hestia y Hesperetusa. Todas se casaron con dioses o héroes y al morir fueron ubicadas en el firmamento formando la constelación de las Pléyades.

Con Etra fue padre de las Hiades.

- Las Híades (ninfas hacedoras de lluvia) eran hijas de Atlas y Etra. Eran siete (Fésile, Carónide, Eudora, Ambrosia, Feo, Polixe y Dione) y al morir su hermano (Hiante), las Híades se volvieron tristes y al morir quedaron convertidas en estrellas lluviosas.

Las Hespérides, Pléyades y las Híades son hijas de Atlas, identificadas como "Atlántidas" que fueron las que cuidaron y criaron a Dionisos.

HÉCTOR. Príncipe de Troya.

Héctor era **hijo primogénito del rey troyano Príamo y de la reina Hécuba** ([235]). Hermano de Paris, Troilo, Polidoro ([236]) y de Casandra ([237]). Héctor estaba casado con Andrómaca (hija del rey de los Cilicios) con quien tuvo un hijo: Astianacte. Héctor era el Príncipe Troyano encargado de la defensa de la ciudad frente a la hostilidad de los griegos "Aqueos". Fue el comandante de las fuerzas troyanas contra los griegos hasta su muerte a manos de Aquiles.

Héctor era el guerrero más temido. Sin embargo, él no aprobaba la guerra entre Grecia y Troya. Entró en la guerra como apoyo a su hermano Paris (que había raptado a Helena, esposa de Menelao, rey de Esparta y desencadenado la guerra).

235 Hécuba fue la segunda esposa de Príamo con quien tuvo muchos hijos.

236 Polidoro era hijo de Príamo y de Hécuba.

237 Casandra era hermana de Héctor y de París. Fue sacerdotisa de Apolo con quien pactó a cambio de un encuentro sexual, la concesión del don de la profecía. Cuando accedió al arte de la adivinación rechazó a Apolo quien la castigó manteniéndole el don pero haciendo que nadie le creyera.

Héctor propuso un enfrentamiento entre Paris y Menelao, ([238]) cuyo vencedor se quedaría con Helena y se daría por terminada la guerra. Durante el duelo, Afrodita se llevó a Paris fuera del campo de batalla. Menelao reclamó la victoria pero Pándaro hirió a Menelao con una flecha desde la muralla y la guerra se reanudó. Héctor y Paris entraron en combate y desafíaron a los griegos a un combate singular. Los griegos eligieron a Ayax para enfrentarse a Héctor luchando todo el día sin que ninguno pudiera vencer al otro. Al terminar el combate cada uno expresó su admiración por el otro. Héctor regaló su espada a Ayax, y éste regaló su cinturón a Héctor. Ambos bandos (griegos y troyanos) pactaron una tregua en la guerra.

Los griegos van perdiendo y acuden a Aquiles que se negó a participar en la guerra por un conflicto con Agamenón. Llamaron a Patroclio (amigo de Aquiles) que entró en combate con las armas de Aquiles. Patroclio fue muerto por Héctor, lo cual enfureció a Aquiles que decidió entrar en batalla. Héctor no escuchó consejos y decidió continuar en batalla para enfrentarse a Aquiles. Los griegos con Aquiles avanzaron en territorio troyano y dieron muerte a Polidoro (hermano de Héctor). Héctor va a enfrentarse a Aquiles pero Apolo lo detiene. Aquiles persiguió a Héctor y apareció Atenea quién incitó a Héctor a enfrentarse a Aquiles. Aquiles mató a Héctor clavándole una lanza en la base del cuello (único lugar desprotegido de Héctor). Antes de morir, Hector advirtió a Aquiles que la ira de los dioses caerá sobre él y le hará caer a las puertas de la ciudad.

Una vez muerto, el cadáver de Héctor fue lacerado por los griegos siendo atado por los tobillos al carro de Aquiles. El cadáver quedó expuesto por varios días al sol y a los animales. El dios Apolo protegió el cuerpo del héroe y lo mantuvo impóluto. El Rey Príamo de Troya con la ayuda de Hermes fue a la tienda de Aquiles y le suplicó que le entregue el cadáver de su hijo. Aquiles se apiadó y entregó el cuerpo de Héctor a su padre Príamo.

HELENA

Helena (de Troya ó de Esparta) era hija de Zeus y de Leda. Refiere una narración que Zeus, transformado en cisne yació con Leda que posteriormente estuvo con su esposo Tindáreo. Por ese motivo, Leda puso dos huevos: de uno nacieron los inmortales Helena y Pólux (hijos de Zeus), y del otro nacieron Clitemnestra y Cástor (mortales hijos de Tindáreo). Otra versión refiere que Helena había nacido de la unión de Zeus (transformado en cisne) con Némesis (transformada en oca). El huevo que puso Némesis fue encontrado por un pastor que lo entregó a Leda quien la cuidó como una madre.

238 Menelao era Rey de Esparta y esposo de Helena de Esparta. Menelao era el hijo menor de Atreo y Aérope, y , hermano de Agamenón (Rey de Micenas).

Helena era famosa por su extraordinaria belleza. Un día mientras realizaba una ofrenda a Artemisa fue sorprendida y raptada por el héroe ateniense Teseo (hijo de Poseidón ó de Egeo). Existe una narración que dice que Helena y Teseo tuvieron como hija a Ifigenia, pero que Helena decidió entregar su hija Ifigenia a su hermana Clitemnestra que era la esposa de Agamenón (Rey de Micenas). Helena se casó con Menelao (Rey de Esparta) y hermano de Agamenón (Rey de Micenas), con quien tuvo una hija llamada Hermíone.

La diosa Afrodita había prometido a Paris que le entregaría la mujer más hermosa (Helena) si era favorecida en un concurso de belleza que Afrodita ganó a Hera y Atenea. Paris fue a Esparta donde fue bien recibido por Menelao y Helena. Durante su estancia en Esparta, Menealo tuvo que viajar a Creta a los funerales de su abuelo Catreo. Afrodita - - en cumplimiento de la promesa hecha a Paris - - provocó que Helena se enamorase de Paris y ambos (Helena y Paris) huyeron cuando Menelao estaba en Creta. Se unieron en la isla Cránae. Hera les envió una tempestad y tras muchos días llegaron a Troya donde fueron bien recibidos por los reyes (Príamo y Hécuba). La adivina Casandra, hermana de Paris y de Héctor vaticinó que Helena sería la ruina de Troya pero no fue creída.

Menelao al regresar a Esparta y conocer el rapto de su esposa viajó a Troya en compañía de Odiseo para reclamar a Helena, pero los troyanos no aceptaron entregar a Helena. Menelao junto con antiguos pretendientes de Helena viajaron a Troya comandados por Agamenón iniciando el viaje a la guerra de Troya. Al finalizar la guerra con la victoria de los griegos, Menelao perdonó a Helena y regresaron en un viaje muy accidentado a Esparta. El destino final fue al parecer, que Helena fue divinizada y enviada a los Campos Elíseos en compañía de Menelao. Otra versión refiere que Helena en la isla de Leuce se casó con Aquiles habiendo tenido un hijo que tenía alas, llamado Euforión.

Helena tuvo muchos amantes y muchos hijos mencionando los siguientes:

- Con Teseo tuvo a Ifigenia
- Con Menelao tuvo a Hermíone y Nicóstrato
- Con Paris tuvo a Córito, Bunomo, Ágabo e Ideo
- Con Aquiles tuvo a Euforion

PARIS

Paris era como sus hermanos Héctor, Heleno, Troilo y Casandra, **hijo de los reyes de Troya (Príamo y Hécuba).**

Esaco (hijo de Príamo y Arisbe) hermanastro de Paris, tenía el don de la interpretación de los sueños. Cuando Paris estaba a punto de nacer, Hécuba soñó que daba a luz una antorcha que incendiaba Troya. Esaco interpretó que el niño causaría la ruina de la ciudad y que habría que abandonarlo. Príamo ordenó a su criado Agelao que abandonase al recién nacido en el Monte Ida. La orden fue cumplida, pero una osa amamantó al niño y cuando Agelao lo volvió a ver, decidió adoptarlo. Paris creció y se caracterizó por su belleza, por su fuerza y por su gusto musical. Su primer amor fue la Ninfa Enone hija de Cebrén (un dios río). Enone tenía el don de la profecía y de la medicina.

En el Olimpo había un concurso para designar la diosa más hermosa con la participación de Hera, Afrodita y Atenea. Zeus designó a Paris como juez del concurso. Hermes llevó a las tres diosas donde Paris a quien cada diosa trató de convencerlo. Afrodita prometió que si ella fuera elegida le otorgaría la mujer más hermosa (Helena, esposa de Menelao, Rey de Esparta). Paris seleccionó como diosa más hermosa a Afrodita. Afrodita se convirtió en la diosa protectora de Paris, y , en otro sentido, Hera y Atenea fueron sus diosas enemigas.

En Troya, Príamo decidió preparar unos juegos fúnebres en honor a Paris a quien creía muerto. Envió a buscar un toro para las fiestas. Los mensajeros encontraron al toro de Paris y se lo llevaron a Príamo. Paris decidió participar en los juegos para reconquistar su toro. Paris vestido de pastor venció a sus hermanos en los juegos quienes decidieron matarlo. Casandra que era adivina, reconoció en el pastor Paris al hijo que Príamo había abandonado.

Paris fue acogido en la corte del Rey Príamo, y aceptó ir a Grecia en búsqueda de la hija del anterior rey de Troya (Laomedonte) que a su vez era hermanastra de Paris (Hesione) que había sido raptada por Telamón. Paris preparó la expedición. Heleno se oponía a dicha expedición que presentaba malos augurios para Troya. Paris (con Cástor y Pólux) llegó a Esparta siendo recibido con todos los honores por Menealo y Helena. Menelao tuvo que viajar a Creta a los funerales de su abuelo. En su ausencia, Afrodita hizo que Helena se enamorase de Paris huyendo juntos a Troya y llevando grandes riquezas. La hija de Helena, Hermíone, se quedó en Esparta. Al llegar a Troya, los reyes (Príamo y Hécuba) los aceptaron con mucha alegría. Enone, el primer amor de Paris se retiró despechada con su padre Cebrén. Enone había profetizado que Paris sería herido en combate y que solo ella podría curarle.

Todos estos hechos desencadenaron la guerra entre griegos y troyanos. Paris retó a combate a Menelao en el que el vencedor se quedaría con Helena y se daría por finalizada la guerra. Menelao estaba venciendo cuando Afrodita salvó a Paris llevándolo detrás de las murallas. En la guerra, Paris mató a Aquiles con una flecha en su único punto débil: su talón. Paris fue muerto por una flecha lanzada por Filoctetes utilizando el arco de Heracles.

MENELAO: Rey de Esparta.

Menelao era Rey de Esparta. **Hijo menor de Atreo y Aérope**. Hermano de Agamenón, Rey de Micenas. Menelao estaba casado con Helena.

Como consecuencia del rapto de Helena por Paris, los otros reyes griegos comandados por Agamenón zarparon a Troya para rescatar a Helena. Menelao fue uno de los griegos que se ocultaron en el "caballo de troya". Después de la guerra, Menelao y Helena se reconciliaron y regresaron a Grecia en una travesía que duró ocho años. Al llegar a Esparta tuvieron una hija: Hermione.

AGAMENON: Rey de Micenas.

Micenas era gobernada por el Rey Atreo y Aérope. Después del asesinato de Atreo, Agamenón y Menelao se hicieron cargo del trono de Micenas. Los dos hermanos se casaron con las hijas del rey Atreo. Agamenón con Clitemnestra y Menelao con Helena. Agamenón era padre de Ifigenia, Crisótemis, Electra y Orestes. Agamenón era Rey de Micenas y Menelao era rey de Esparta. Fue el rey más poderoso de Grecia. Comandó las fuerzas griegas en la guerra de Troya.

Agamenón se había ganado la enemistad de la diosa Artemisa que hizo parar los vientos para que Agamenón no pudiera embarcar para Troya a rescatar a Helena. Ante la ausencia de vientos favorables para la navegación, ofreció a Artemisa en sacrificio a su hija Ifigenia. Clitemnestra juró vengarse de Agamenón por la muerte de su hija.

Durante la guerra de Troya demostró gran valor y falta de escrúpulos. Reclamó para sí a la amante de Aquiles (Briseida) quien quedó resentido por siempre con Agamenón. Al vencer en la guerra de Troya recibió como botin, a Casandra (hija del rey Príamo) con quien tuvo dos hijos: Teledome y Pélope. A su regreso a casa, Agamenón se encontró con Egisto (uno de los asesinos de su padre) que había seducido a su esposa Clitemnestra.

Egisto invitó a un banquete a Agamenón donde Egisto mató a Agamenón con la complicidad de Clitemnestra. Clitemnestra asesinó a Casandra (hija de Príamo de

Troya). Odiseo se encontró la sombra de Agamenón en el inframundo. En otras narraciones se dice que fue Clitemnestra quien asesinó a Agamenón (debido a celos por Casandra y por su vida adúltera con Egisto).

Clitemnestra

Clitemnestra era hija de Zeus y Leda. Hermana gemela de Helena y esposa de Agamenón con quien tuvo cuatro hijos: Ifigenia, Electra, Crisótemis y Orestes. Ante la ausencia de Agamenón, Clitemnestra tomó como amante a Egisto y gobernó por diez años en Micenas en nombre de su esposo. Al regreso de Agamenón de la guerra, Clitemnestra y Egisto simularon una fiesta de bienvenida durante la cual asesinaron a Agamenón. Gobernaron en Micenas Clitemnestra y Egisto. Su hijo Orestes logró escapar y Electra se quedó en la ciudad. Pasados varios años, Electra consiguió que su hermano Orestes regresara y al hacerlo, mató a Clitemnestra y a Egisto en venganza de la muerte de Agamenón.

AQUILES

Aquiles era **hijo del mortal Peleo** (Rey de los Mirmidones de Tesalia) y de la Ninfa marina **Tetis (diosa del mar).** Nació en Tesalia. Temis (diosa de la justicia) había profetizado que Tetis engendraría un hijo que sería más importante que su padre.

Cuando Aquiles nació, su madre que lo quería hacer invulnerable lo sumergió en la laguna Estigia, olvidándole sumergir el talón del pie donde lo tenía agarrado. Peleo confió el cuidado de Aquiles y su amigo Patroclio al Centauro Quirón para su educación. Quirón los alimentó con fieros jabalíes, entrañas de león y médula de oso. Les enseñó el tiro con arco, el arte de la elocuencia y la curación de las heridas. La musa Calíope le enseñó el canto y el profeta Calcante predijo que a Aquiles se le daría a escoger una vida corta pero llena de gloria, o una vida larga en años pero anodina.

- Estaba profetizado que Troya no sería conquistada sin Aquiles (Ilíada) y el oráculo había dicho que allí moriría.

Cuando se organizó la expedición contra Troya, Tetis sabiendo que su hijo moriría en la guerra lo envió a la corte del rey Licomedes en la isla de Esciros. Allí vivió Aquiles por espacio de nueve años mientras se realizaba el enfrentamiento bélico entre Aqueos y Troyanos. Los griegos sabiendo que la guerra no la ganarían sin la participación de Aquiles enviaron a Odiseo a buscarlo. Aquiles se encontraba vestido de mujer - - por orden de Tetis para que no lo encontraran - - haciendo compañía a Deidamia (hija del rey de Esciros) con quien Aquiles había tenido un

hijo llamado Pirro (posteriormente llamado Neoptolemo, el Rubio). Odiseo se presentó como mercader ofreciendo joyas y armas. Aquiles se delató al escoger las armas. Tetis accedió a que su hijo fuera a la guerra dándole un escudo hecho por Hefesto y los caballos inmortales Janto y Balio).

Agamenón había tomado a una mujer llamada Criseida como esclava y el padre de esta, Crises, era un sacerdote de Apolo que le rogó que devolviera a Criseida. Agamenón se negó y Apolo envió una plaga entre los griegos. El profeta Calcante declaró que Criseida debería ser devuelta a su padre. Agamenón accedió pero exigió que se le entregara a Briseida que era esclava de Aquiles como reemplazo. Disgustado por la deshonra y por que amaba a Briseida, Aquiles (a instancia de Tetis) se negó a luchar junto a las fuerzas griegas.

Los troyanos vencían a los griegos y Néstor reclamó a Agamenón por el enfado de Aquiles ya que sin su presencia no se ganaría la guerra. Agamenón accedió y envió a Odiseo para devolver a Briseida a Aquiles. Aquiles no aceptó y los troyanos estaban a punto de vencer. Aquiles permitió que Patroclio utilizara sus armas y llevara a sus mirmidones a la batalla mientras él seguía en su tienda. Patroclio logró repeler a los troyanos pero murió a manos de Hector.

Al conocer la muerte de su amigo Patroclio, Aquiles lloró sobre su cuerpo. Su madre Tetis lo consoló y pidió a Hefesto que le preparase otras armaduras. Enfurecido Aquiles volvió al campo de batalla matando a muchos hombres pero buscando a Héctor a quien encontró cerca de las murallas. Aquiles se vengó de Héctor a quien mató con una flecha en el cuello (única parte vulnerable). Ató el cuerpo de Héctor a su carro y lo arrastró por nueve días.



Aquiles. Google. es

Antes de morir, Héctor predijo que Aquiles sería muerto en la batalla. Paris con la ayuda de Apolo mató a Aquiles con una flecha que entró en el talón del héroe griego. La armadura de Aquiles fue objeto de disputa entre Odiseo y Ayax habiendo vencido Odiseo. Ayax se volvió loco y empezó a matar a vacas y ovejas creyendo que eran soldados. Ayax se suicidó.

La relación de Aquiles y Patroclio representa un aspecto principal del mito y de la guerra de Troya. Los dos héroes tenían una amistad profunda que algunos identifican como amor.

ODISEO. Rey de Itaca

Odiseo era Rey de Itaca (Isla Jónica). Era **hijo de Laertes y Ánticlea**. Casado con Penélope hija de Icario. Padre de Telémaco. Hermano de Ctimene.

Laertes le entregó a Odiseo el reino de Itaca. Odiseo adquirió fama por su hospitalidad y por su respeto a los dioses, en especial a Zeus y Atenea (su diosa protectora). Acudió como pretendiente de Helena al palacio de Tindáreo (rey de Laconia, esposo de Leda, padre de Clitemnestra, Helena, Cástor y Pólux). Al no tener posibilidades de conseguir a Helena solicitó a Tindáreo que el esposo de Helena fuera seleccionado por ella, a quien defendería siempre. Tindáreo en compensación le otorgó la mano de su sobrina Penélope.

Al ocurrir el rapto de Helena, Menelao le recordó el compromiso de que todos los pretendientes deberían defender a Helena. Odiseo que no quería ir a la guerra, fingió estar loco (se puso arar en la playa con los bueyes en sentido contrario). Palámedes que acompañaba a Menelao descubrió el engaño de Odiseo teniendo que partir con las tropas griegas. Odiseo acompañó a Menelao (antes del inicio de la guerra) para solicitar a los troyanos que le devolvieran a Helena. Jugó un importante papel al lograr la participación de Aquiles en la guerra. Odiseo sirvió de mediador en muchas acciones: devolvió Criseida a su padre (el sacerdote Crises); acompañó a Agamenón para concentrar la batalla entre Menelao y Paris. Durante los Juegos Fúnebres en honor a Patroclio, Odiseo con la ayuda de Atenea venció a Ayax. A Odiseo se le atribuye la idea de construir un caballo de madera para el asalto de Troya. Al terminar la guerra se le otorgó la reina Hécuba (esposa de Príamo) a Odiseo.



Odiseo y el Caballo de Troya. Google.es

Odiseo pasó 20 años fuera de Itaca (los diez años de la guerra y diez años que duró el viaje de regreso). Al iniciar el viaje, estuvo en el país de los *cicones* donde se llevaron mujeres y bienes como botín. Después estuvo en el país de los *lotófagos*, luego en la isla de los *cíclopes* donde ganó la ira de Poseidón al dejar ciego a su hijo (el gigante Polifemo). A continuación llegó a la Isla de *Eolo*, al país de los *lestrigones* y a la Isla de Circe. Realizó una evocación de los muertos en el país de los *Cimerios*, donde llegó a conversar con las almas de su madre Anticlea. El ciego adivino *Tiresias* le enseño la ruta para llegar a Itaca. Pasó junto a la Isla de las *Sirenas* y atravesó el peligroso estrecho entre Escila y Caribdis. Tras haber perdido a sus compañeros de viaje (comieron las vacas del dios Helios y fueron muertos en el océano por Zeus), llegó a la Isla de Ogigia (Delos) donde la Ninfa Calipso quería que fuera su esposo permaneciendo varios años en dicha isla. Zeus a petición de Atenea, lo libera de Calipso y envía a Hermes para que convenza a Calipso que acepta dejar a Odiseo. Llegó al país de los *Feacios* siendo conducido por la princesa *Nausica* ante su padre *Alcinoo* quien le da una nave para llegar a Itaca.

Al llegar a Itaca comprobó que su palacio estaba invadido por numerosos pretendientes de su esposa Penélope. Odiseo llegó al palacio disfrazado de mendigo y acompañado de su hijo Telémaco, del viejo porquerizo Eumeo y del boyero Filetio, mató a todos los pretendientes. Los padres de los pretendientes muertos acudieron al palacio para vengarse de Odiseo y Telémaco. Intervino Atenea por consejo de Zeus para evitar la lucha pidiendo que se olvide la matanza y que haya paz y riqueza como anteriormente.

PENÉLOPE

Penélope era **hija de Icario y de la ninfa de agua dulce Peribea**. Virtuosa y bella. La hermosura de Penélope y la ausencia de Odiseo habían atraido a Itaca a numerosos pretendientes que se esforzaban para convertirse en su esposo y rey de Itaca.

Penélope nunca dudó que Odiseo regresaría y le guardó fidelidad completa. Los pretendientes se acumulaban en el palacio de Odiseo y cometían excesos llevando una vida espléndida. Penélope convocó a los pretendientes y les dijo que elegiría esposo al terminar el bordado que tejía para su suegro Laertes. Por el día tejía y por la noche deshacía lo que había tejido. Sin embargo, fue descubierta y los nobles pretendientes le exigieron una decisión inmediata. Al final de tantas argucias, Penélope los convocó y les dijo que quien pudiera manejar el arco de Odiseo sería su esposo. Ninguno de los pretendientes logró tensar el arco. Un hombre mal vestido se acercó y dobló con facilidad el arco y se presenta como Odiseo. Mató a todos los pretendientes

LOS AYANTES. AYAX "el Grande"

Ayax (el grande), **Hijo de Telamón y de Peribea**. Peribea era una de las doncellas que Egeo envió a Creta cumpliendo con el compromiso con el rey Minos y que Teseo al matar al minotauro había salvado. Ayax era hermanastro de Teucro, siendo el más alto y el más fuerte de los griegos (después de Aquiles). No fue herido en ninguna de las batallas y fue el único que no recibió ayuda de los dioses griegos. Al igual que Aquiles recibió adiestramiento del Centauro Quirón. Mandaba su ejército al lado de su hermano Teucro, llevando una gran hacha de guerra y un enorme escudo. Durante la guerra de Troya, Ayax luchó en dos ocasiones contra Héctor no habiendo vencedor. Cuando Patroclio murió, los troyanos intentaron hacerse de su cuerpo para alimentar a los perros, pero Ayax lo defendió y lo entregó a Aquiles.

Cuando Aquiles murió a manos de Héctor, Ayax y Odiseo lucharon por recuperar el cuerpo y enterrarlo junto a su amigo Patroclio. Tras el funeral ambos héroes reclamaron la armadura de Aquiles como recompensa. Por la ayuda de Agamenón la armadura de Aquiles fue entregada a Odiseo lo que causó en Ayax un ataque de locura que hace que vaya matando vacas creyendo que eran soldados. Cuando Ayax despierta de su locura se ve rodeado de sangre y decide quitarse la vida por la vergüenza y deshonor, utilizando la espada que Héctor le había regalado después del primer combate.

LOS AYANTES. AYAX OILEO

Ayax Oileo era hijo de Oileo y de Eriopis. Era el jefe de los Locros con quienes combatió contra los troyanos (era llamado el pequeño para distinguirlo del otro Ayante con quien no tenía ningún parentesco).

Era un guerrero orgulloso, el más veloz y muy cruel. Al final de la guerra, cometió un gran delito al sacar a Casandra del templo de Atenea llegando a tirar al suelo la estatua de la diosa a la que Casandra estaba abrazada. Por esta acción, Atenea envió una tempestad que hizo naufragar a Ayax Oileo siendo salvado por Poesidón al agarrrarlo a una roca. Sin embargo, poco después Ayax Oileo moriría ahogado.

HIPOLITO. La Virtud

Hipólito era hijo de Teseo (héroe ateniense) **y Antíope** (la hermosa Amazona). Teseo en Atenas se casó con Fedra y envió a su hijo Hipólito a la ciudad de Trecén donde fue adoptado por el rey Piteo que lo convirtió en su heredero. Hipólito tenía el carácter de su madre, disfrutaba con la caza y sentía veneración por la diosa Artemisa a quien le consagró un templo en Trecén. En otro sentido despreciaba a Afrodita que se convirtió en su enemiga.

Afrodita hizo que Fedra se enamorase de su hijastro Hipólito pero Hipólito la rechazó e incluso llegó a reprocharla. Fedra - - en venganza - - se ahorcó dejando una carta a su esposo Teseo en que culpaba a Hipólito de querer seducirla. Teseo maldijo a su hijo y pidió a su padre divino (Poseidón) que le ocasionara la muerte.

Cuando Hipólito se dirigía en su carro a Trecén surgió del mar un monstruo que asustó a los caballos que se salieron del camino e Hipólito salió despedido estrellándose contra unas piedras.

Artemisa le contó a Teseo toda la verdad de lo ocurrido entre Hipólito y Fedra y Teseo acudió enloquecido al lugar del accidente y tuvo tiempo de reconciliarse con su hijo moribundo. Artemisa prometió a Hipólito que se vengaría de Afrodita provocando la muerte de Adonis.

Hipólito recibió en Trecén culto de héroe con un templo y una estátua donde se celebraban sacrificios todos los años.

BELEROFONTE. La Quimera

Belerofonte era hijo del rey Glauco de Corinto y de Eurímede (hija de Niso, rey de Megara). Su abuelo paterno fue Sísifo el fundador de Corinto. Su nombre original era Leofonte que se cambió cuando mató a un tirano de Corinto llamado Belero. Involuntariamente mató a su hermano Delíades por lo cual se fue a la corte del rey Preto en Tirinto para purificarse.

El rey Preto lo acogió y lo purificó. La esposa de Preto (Antea Estenebea) se enamoró de Belerofonte pero éste la rechazó. Estenebea se sintió ofendida y acusó a Belerofonte de querer violarla (historia similar a la de Fedra e Hipólito). Preto se puso furioso contra Belerofone y no queriendo violar las reglas de hospitalidad, encargó a Belerofonte llevar una carta sellada a su suegro el rey Lobates en Licia en que le pedía que matara a Belerofonte. Belerofonte llegó a Licia donde fue acogido afectuosamente pasando nueve días en festejos. Al décimo día el rey Lobates abrió la carta y no queriendo matar directamente a Belerofonte le pidió que fuera en búsqueda de la Quimera y la mate ([239]).

Antes de iniciar el viaje, Belerofonte consultó al adivino Pólido quien le aconsejó capturar al caballo Pegaso. Belerofone encontró a Pegaso en la fuente Pirene en Corinto. La diosa Atenea le entregó una brida de oro para domarlo. Una vez domado el caballo salió volando en rumbo donde estaba la Quimera a quien le lanzaba flechas una de las cuales se introdujo en las fauces de la bestia y el plomo comenzó a derretirse por el mismo fuego de la Quimera. El plomo derretido fue tragado por la bestia que sufrió quemaduras de sus órganos internos y de esta manera Belerofonte logró vencerla.

No obstante haber vencido a la bestia, el rey Lobates le pidió que combatiera contra los Sólimos (tribu belicosa) y contra las Amazonas, las mujeres guerreras. Belerofonte lo hizo satisfactoriamente. Aún así, Lobates quería matarlo y le preparó una emboscada de la cual Belerofonte salió airoso matando a todos los hombres. Finalmente el rey Lobates ofreció a su propia hija Filónoe a Belerofonte con quien tuvieron tres hijos: Laodamia, Isandro e Hipóloco.

Belerofonte se enorgulleció en exceso, y creyéndose un inmortal quiso llegar al Olimpo volando sobre Pegaso, pero Zeus se lo impidió lanzándole un tábano al caballo que lo enfureció lanzando al vacío a Belerofonte. El caballo Pegaso se fue al cielo convertido en una constelación.

---

239 La Quimera era un monstruo hija de Tifón y Equidna. Tenía cabeza de cabra que lanzaba fuego, cuerpo de león y cola de dragón.

CÁSTOR Y PÓLUX. Dioscuros

Leda tuvo relaciones sexuales el mismo día con su esposo Tíndáreo y con Zeus, producto de ello surgieron dos huevos. De uno de dichos huevos nacieron los mortales Cástor y Clitemnestra, y del otro huevo nacieron los inmortales Pólux y Helena.

Cástor era hijo de Tíndareo (rey de Lacedemonia) y Leda. Pólux era hijo de Zeus y Leda (esposa de Tindareo y amante de Zeus). Cástor y Pólux eran hijos gemelos de Leda y eran hermanos de Clitemnestra (esposa de Agamenón, rey de Micenas) y de Helena (esposa de Menelao, rey de Esparta). Cástor y Pólux fueron Héroes Griegos conocidos como "dioscuros" ó hijos de Zeus aunque en la mayor parte de narraciones solo a Pólux se le considera inmortal porque fue concebido cuando Zeus sedujo a Leda tomando forma de cisne.

Fueron dos hermanos gemelos, nacidos de la misma madre pero de distinto padre. Estaban muy unidos en todo. Vivieron justo antes de la guerra de Troya. Fueron inseparables en todas sus aventuras. Cástor fue muerto por Idas (un ganadero) por una disputa sobre sus bueyes. Pólux quedó desconsolado pidiendo la muerte para sí mismo. Zeus le escuchó y permitió que estuvieran juntos (la mitad del tiempo en el Olimpo y la otra mitad en el inframundo). Destruyeron la piratería. Cástor sobresalió en el arte de domar caballos. Pólux fue protector de los atletas. Zeus los convirtió en una constelación: Géminis.

LETO. Madre de Apolo y Artemisa

Leto (Latona de la mitología romana), era **hija de los Titanes Ceus y Febe**. Madre de los dioses gemelos Apolo y Artemisa. Muy hermosa. Cautivó a Zeus y causó mucho despecho en Hera quien le juró odio eterno.

Hera cuando conoció que Leto estaba embarazada de Zeus, prohibió que Leto diera a luz en tierra firme o en cualquier isla existente y le envió la serpiente Pitón para que la persiguiera. Cuando la serpiente iba a matar a Leto, Zeus indicó a Poseidón que hiciera brotar una isla flotante (Delos/Ogigia) que quedó fijada por cuatro columnas al fondo del mar donde no podía llegar el odio de Hera. Leto se salvó y en dicha isla dio a luz a Apolo y Artemisa. Hera la descubrió y Leto tuvo que huir a la tierra de los Hiperbóreos (región de Tracia) donde Apolo acudía en sus viajes.

EUROPA. Reina de Creta. Madre de Minos.

Europa era una mujer fenicia de Tiro (descendiente de "Io"). Era hija de Agenor, rey de Fenicia y de la reina Telefasa de Tiro. Era hermana de Cadmo. Era sumamente bella.

Zeus decidió raptarla y se transformó en un manso y hermoso toro. Europa se acercó al bello animal y se subió en el toro que salió corriendo hacia el mar y nadando la llevó a la isla de Creta. En la isla, Zeus recuperó su figura, la amó y Europa se convirtió en la primera reina de Creta. Zeus le dio tres regalos: un autómata de bronce que guardaba las costas de Creta, un perro que nunca soltaba la presa y una jabalina que nunca fallaba. Zeus convirtió la figura del toro en una constelación: Tauro.

Europa tuvo tres hijos con Zeus: Minos, Radamantis y Sarpedón. Asterión rey de Creta posteriormente se casó con ella y adoptó sus hijos. A su muerte, Europa recibió honores divinos.

PELEO. Padre de Aquiles

Peleo era hijo de Éaco y Endeis (reyes de los Mirmidones de Egina). Se casó con **Tetis (la diosa marina)** con quien tuvo un hijo: el poderoso Aquiles.

Siendo joven, Peleo viajó a Ftía en Tesalia donde reinaba Acasto y su mujer Astedamia. Astedamia se enamoró de Peleo que la rechazó ante lo cual Astedamia lo acusó ante Acasto de que Peleo la quiso seducir (historia similar a la de Fedra e Hipólito, y la de Estenebea y Belerofonte). Con la intención de vengarse, Acasto invitó a Peleo a una cacería, en el transcurso del cual los hombres de Acasto lo apresaron, le robaron su espada y lo abandonaron sin caballo y sin comida en un territorio donde vivían los centauros. El primer centauro que se apareció a Peleo fue Quirón quien le ayudó a regresar a su hogar. Una vez de regreso a su hogar en Egina contó a su padre Eaco lo sucedido quien muy enfadado preparó un ejército al mando de Peleo para que fuera a Ftia a vengarse del ultraje de Acasto. Peleo mató a los reyes Acasto y Astedamia y se apropió el país. Acompañó a Jasón en el viaje de los Argonautas en busca del vellocino. A su egreso a Ftia, a la muerte de su padre el rey Éaco, Peleo fue coronado rey de los Mirmidones (antiguo pueblo guerrero de Tesalia descendientes del rey Mirmidón que a su vez descendía del propio Zeus). ([240]).

240 Zeus se enamoró de Eurimedusa (hija de Cletor), a quien conquistó transformándose en Hormiga para poseerla. De dicha unión nació Mirmidón.

- Peleo se enamoró de la diosa marina Tetis a quien con los consejos de Quirón logró hacerla suya ([241]). La boda de Peleo y Tetis se celebró en la cueva del centauro en el Monte Pelion. Casi toda la nobleza griega e incluso muchos dioses acudieron a la boda que se celebró con grandes festines. Poseidón le regaló dos caballos inmortales (Janto y Balio). Eride (la discordia) que no había sido invitada, quiso vengarse y lanzó una manzana de oro del jardín de las Hespérides conteniendo la frase "a la más hermosa" lo cual causó una pelea entre Hera, Atenea y Afrodita, lo que traería como consecuencia el "juicio de Paris y posteriormente la guerra de Troya".

De la unión entre Tetis y Peleo nació el poderoso Aquiles. Peleo fue envejeciendo y al final de la guerra de Troya entregó el trono a su nieto Neoptólemo (Pirro) - - su hijo Aquiles había fallecido en Troya - - que recién había regresado vencedor de la guerra. Neoptólemo se casó con Hermíone hija de Menelao rey de Esparta. En sus últimos días, Neoptólemo que no había tenido hijos, y no queriendo dejar su trono a Menelao dejó su reinado a quién había servido con mayor fidelidad a su padre y a él. Este era Heleno - - antiguo Príncipe de Troya, hijo de Príamo y Hécuba - - que después de la guerra había sido esclavo de Neoptólemo, habiendo recobrado su dignidad convirtiéndose en Heleno rey de Ftia.

PENTEO

Penteo era hijo de Equión (el más fuerte de los espartos [242]) **y de Ágave** (hija de Cadmo y de Harmonia, reyes de Tebas). El nombre de Penteo significa "hombre de las penas".

Penteo prohibió el culto a Dionisos (hijo de su tía Sémele) y no permitió que las mujeres de Cadmea (Tebas) participaran en sus ritos (bacantes). Penteo trató al dios Dionisos como charlatán y embustero y lo encarceló, pero Dionisos se liberó.

Dionisos en venganza hizo que Ágave (la madre de Penteo) y sus tias Ino y Autónoe se precipitaran al Monte Citerón inmersas en un frenesí báquico. Dionisos atrajo a Penteo para que presenciara los ritos báquicos desde un árbol. Las hijas de Cadmo - - en estado de embriaguez - - vieron a Penteo y lo confundieron con un animal salvaje, lo derribaron y desgarraron miembro a miembro.

241 Zeus y Poseidón querían casarse con Tetis. No lo hicieron por que Temis había anunciado que quién se casase con Tetis tendría un hijo que sería más famoso que el padre. Los dioses decidieron casar a Tetis con el mortal Peleo para que se cumpliese la profecía.

242 Los Espartos eran los hombres que nacieron de los dientes del dragón sembrados por Cadmo.

PIGMALION y GALATEA

Pigmalión era un rey de Chipre, sacerdote y famoso escultor. Pigmalión buscó por mucho tiempo una mujer con quien casarse pero con la condición que debería ser la mujer perfecta. Al no encontrarla decidió no casarse y hacer esculturas preciosas de mujeres. Una de ellas, *Galatea* era tan hermosa que Pigmalión se enamoró de ella. Mediante la intervención de Afrodita, Pigmalión soñó que Galatea cobraba vida. Galatea significa "blanca como la leche".

- Pigmalión se dirigió a la estatua y al tocarla le pareció que estaba caliente, que el marfil se ablandaba y que su dureza cedía ante sus dedos. Pigmalión se alegró pero creyendo que se engañaba la volvió a tocar y se cercioró que era un cuerpo flexible y que sentía con sus dedos las pulsaciones de las venas. La besó y sintió calor y suavidad en sus labios.

Al despertar se encontró con Afrodita que conmovida por el deseo del rey le dijo: *mereces la felicidad. Una felicidad que tú mismo has plasmado. Aquí tienes a la reina que te has buscado. Ámala y defiéndela del mal.* Galatea se convirtió en humana.

Galatea y Polifemo

Además de la Galatea de Pigmalión, existe otra Galatea que era hija de Nereo y de la Ninfa de Sicilia Doris. Esta "otra" Galatea se caracterizaba por su belleza, su delicadeza y su dulzura y estaba enamorada del pastor Acis, pero era perseguida por el cíclope Polifemo. Galatea rechazó a Polifemo quien sepultó a Acis bajo una enorme roca. Al oir sus gritos. Galatea acudió a la roca donde estaba sepultado Acis y lo transformó en un río. Galatea terminó teniendo con Polifemo varios hijos: Celto, Ilirio y Gala.

DÉDALO e ÍCARO

Dédalo era hijo de Alcipe y Eupálamo. Fue un arquitecto famoso por haber construido el Laberinto de Creta donde estaba encerrado el Minotauro. Tuvo dos hijos: Icaro y Yápige.

Dédalo fue encerrado con su hijo Icaro por orden del rey Minos con el objeto que no contara lo que guardaba el laberinto (el Minotauro). Como no podía escaparse por tierra ni por mar, Dédalo comenzó a construir unas alas pegadas con cera para él y su hijo. Comenzaron a volar y Dédalo le advirtió a Icaro que no volara tan alto porque los rayos del sol podrían derretir la cera. Icaro no hizo caso y quiso volar

hasta el cielo y sus alas se derritieron cayendo al mar. Dédalo lloró amargamente sus artes y enterró a su hijo Icaro en una pequeña isla que pasó a llamarse Icaria. Dédalo llegó volando a Sicilia que estaba bajo el reinado de Cócalo. Allí construyó un templo a Apolo donde puso sus alas como ofrenda.

FAETON

Faetón era **hijo de Helios (sol) y de Clímene**. Faetón alardeaba de ser hijo del dios sol pero la gente se resistía a creerlo por lo cual Faetón acudió a su padre quien juró por el rio Estigia que le daría lo que le pidiese. Faetón le pidió que le permitiera por un día conducir el carro del sol. Helios intentó disuadirle explicándole los riesgos. Faetón condujo el carro pero pronto tuvo pánico y perdió el control de los caballos. Primero subió mucho y la tierra se enfrió. Luego bajó demasiado y la vegetación se secó y ardió, convirtiendo en desierto parte del continente africano quemando la piel de los Etíopes hasta volverla negra. Finalmente Zeus intervino y envió un rayo para parar el carro del sol. Faetón se ahogó en el río Erídano (Po).

TÁNTALO

Tántalo era **hijo de Zeus y de la Oceánide Pluto**. Era Rey de Frigia en Lidia (Asia Menor). Fue padre (con la pléyade Dione) de Pélope, Niobe y de Broteas. Tántalo gozaba de la simpatía de los dioses incluso era invitado a la mesa de los dioses del Olimpo. Jactándose de ello ante los mortales comenzó a revelar secretos, robó algo de néctar y ambrosía y lo repartió entre los mortales, y además, había jurado en falso ante Hermes. Tántalo quiso atraer a los dioses y los invitó a un banquete en el monte Sípilo. Cuando la comida empezó a escasear ofreció como comida a su propio hijo Pélope. Descuartizó a su hijo, coció sus miembros y lo ofreció a sus invitados. Los dioses evitaron tocar la ofrenda, solamente Demeter comió involuntariamente y sin darse cuenta carne de Pélope.

Zeus ordenó a Hermes que reconstruyera el cuerpo de Pélope, lo cociera y en el brazo comido por Demeter, lo reemplazara por marfil de delfin hecho por Hefesto y ofrecido por Demeter. Las Moiras le dieron vida de nuevo y Poseidón lo llevó al Olimpo.

Zeus aplastó a Tántalo con una roca que pendía del Monte Sicilio. Después de muerto Tántalo fue eternamente torturado en el inframundo por los crímenes que había cometido. Su castigo consistía en estar en un lago con el agua hasta la barbilla, bajo un árbol de ramas bajas repletas de frutas. Cuando Tántalo tenía hambre y sed, tanto el agua como las frutas se retiraban de su alcance. Además pendía sobre él una roca oscilante que amenaza con aplastarle.

PÉLOPE

Pélope era hijo de Tántalo (hijo de Zeus) **y Dione** (hija de Atlas). Se casó con Hipodamia con quien tuvo muchos hijos: Atreo, Tiestes, Piteo, Copreo, Crisipo, Plistenes y las hembras Astidamía, Nícipe y Lísidice.

- Tántalo en un banquete a los dioses y queriéndoles hacer una ofrenda, descuartizó a su hijo, lo cocinó y lo sirvió a los dioses que se dieron cuenta y evitaron la comida. Demeter que estaba ofuscada por la búsqueda de su hija Perséfone, no se dio cuenta y comió parte del hombro de Pélope. Zeus encomendó a Hermes que lo reconstruyera y a las Moiras que lo resucitaran. El hombro lo cambiaron por uno de marfil que tenía propiedades curativas para quien lo tocase. Tras su resurrección **Pélope** era más hermoso que antes. Poseidón se enamoró de él y lo llevó al Olimpo haciéndolo su amante y enseñándole a conducir el carro divino que utilizaba. Posteriormente Zeus expulsó a Pélope del Olimpo por que su padre Tántalo había robado miel y ambrosía de los dioses.

Hipodamía era hija de Enómao, rey de Pisa, quien no quería que su hija se casase por que una profecía decía que su yerno lo mataría. Pélope se enamoró de Hipodamía y se quería casar con ella. Enómao había puesto como condición que quien quisiera casarse con su hija tenía que vencerle en una carrera de carros. Si ganaba Enómao el perdedor de la carrera perdía también la vida. Pélope aceptó el reto pero pidió ayuda a Poseidón quien hizo aparecer un carro tirado por caballos alados. Además, Hipodamía que quería casarse con Pélope pidió ayuda a Mirtilo - -áuriga de Enómao - -a cambio de darle la mitad del reino y la primera noche en el lecho. Mirtilo hizo cambios en los ejes del carro de Enómao. La carrera comenzó y cuando Enómao estaba alcanzando a Pélope, las ruedas de su carro se soltarton y el carro se rompió. Mirtilo sobrevivió pero Enómao murió. Mirtilo quiso violar a Hipodamía pero antes Pélope lo mató. Antes de morir Mirtilo maldijo a Hipodamía por su traición. Esta fue la maldición que destruyó a la familia de Pélope. Hipodamía se ahorcó. Pélope fue enterrado en Pisa.

Pélope controló todo el Peloponeso que significa "Isla de Pélope".

CIRCE

Circe era una diosa hechicera que vivía en la Isla de *Eea*.

Hija de Helios (el Sol) y de la Oceánide Perseis. Era hermana de Pasífae (esposa del rey Minos de Creta) y de Eetes (rey de Cólquida, "ciudad estado" a orilla del

mar negro donde se encontraba el Vellocino de Oro). Circe era Princesa de Cólquide, maga, cruel, hipócrita y celosa. Transformaba a sus enemigos en animales mediante el uso de pociones mágicas (era muy conocedora de hierbas y medicinas). Vivía en una mansión de piedra en medio de un denso bosque rodeada de leones y lobos que en realidad eran las victimas de su magia.

Cuando Odiseo llegó a la isla, mandó bajar a la mitad de la tripulación para conocerla. Circe invitó a los marineros a un banquete donde los envenenó transformándolos en cerdos. Solamente Euriloco logró escapar contando a Odiseo lo que había pasado. Odiseo partió al rescate de sus hombres pero Hermes le advirtió y le dijo que comiese algunas hierbas especiales para evitar la magia de Circe. Cuando Circe no pudo convertirlo en animal, Odiseo la obligó a devolver a sus hombres la forma humana.

Circe se enamoró de Odiseo y después de un año de convivencia le ayudó a regresar a Itaca. Circe tuvo tres hijos con Odiseo: Agrio, Latino y Telégono.

HIPNOS. Señor de los Sueños

Hipnos era la personificación de los sueños. Era **hijo de Nicte (Noche)** sin participación masculina (en algunas versiones se menciona a Erebo como padre de Hipnos). Hipnos era hermano gemelo de Tánatos (muerte no violenta).

Hipnos habita un palacio impenetrable a los rayos del Sol. A su entrada crecían amapolas y otras hierbas hipnóticas. Jamás ni el gallo mañanero, ni los gansos vigilantes, ni los perros, alteraron su tranquilidad. El dulce reposo tiene en él su morada habitual. Lete, el río del Olvido desliza allí sus aguas cuyo débil murmullo invita a dormir. En medio de este palacio se halla un lecho de ébano rodeado de negros cortinajes: en él, sobre plumas reposa el dios apacible sumido en toda clase de sueños. A la puerta de su habitación, vigila Morfeo, ministro del sueño de los humanos, para impedir que se produzca el más leve ruido. Hipnos tuvo con una de las tres Gracias (Pasítea) mil hijos (los Oniros) de los cuales Morfeo es el responsable de los sueños de los humanos.

LOS ORACULOS

Los **Oráculos** constituyen un aspecto fundamental de la religión y cultura de la antigua grecia. Son las respuestas que los dioses daban a los mortales al ser preguntados por su futuro. La *mántica* como poder de adivinación estaba constituida por los oráculos y los adivinos (personas respetuosas de unos ritos determinados como Tiresias).

Los oráculos pertenecen a unos pocos dioses. Se pronuncian en lugares específicos siendo interpretaciones de las respuestas de un dios. Aparecen en muchos mitos. Cuando algún héroe va llevar a cabo un viaje, batalla o aventura, primero consulta al oráculo para conocer los riesgos de su futuro. Cada oráculo tenía su sistema de adivinación profética que consistía en interpretar sueños, vuelo de los pájaros, crujido de las hojas, etc. La facultad de adivinación es una capacidad estrictamente divina. El principal dios adivino era Zeus que disponía de varios santuarios siendo el más importante el de *Dódoma en Epiro* además del existente en la ciudad de Olympia.

- Apolo se convirtió en el arquetipo del "dios adivino" al que se le consultaba en el Oráculo de los santuarios de Delfos y en Delos.

- Afrodita era consultada en Pafos, ciudad de la isla de Chipre y se expresaba a través de las entrañas de los sacrificios de animales.

- Atenea ofrecía sus respuestas en base a interpretar juegos de huesecillos.

- Asclepio en Epidauro ofrecía sus respuestas a través del sueño.

En Delfos había una sacerdotisa llamada Pitonisa. En Dodoma se hacía hablar a las palomas y a los robles. Las decisiones de los oráculos eran infalibles pero a menudo se ofrecían en doble sentido o nebulosa ambiguedad.

Los Oráculos correspondían a una organización religiosa constituida por la presencia de una profetisa - - la que habla en lugar del dios - - generalmente llamada Pitia que era una mujer de aproximadamente 50 años de edad, pura, virgen, de vida sana y seleccionada por las mujeres. Sus palabras (generalmente confusas) debían ser interpretadas por dos sacerdotes. El proceso de acudir al oráculo era muy estructurado comprendiendo:

- El consultante no podía ser mujer. Pagaba una tasa establecida por la confederación de ciudades griegas. Existía una lista de espera que con el pago de una sobretasa se podía evitar. En el santuario se encontraba con la Pitia que se había purificado al beber agua de la fuente *Castalia* de Delfos. La Pitia se encontraba sentada en un trípode masticando hojas de laurel. La Pitia no era visible, solo se escuchaba su voz. Los sacerdotes transmitían la respuesta.

El consultante ofrecía un sacrificio cruento al dios, el cual era conducido por dos sacerdotes y sus asistentes. La victima antes de ser sacrificada era rociada con agua fría y si no temblaba, la consulta se anulaba. El consultante hacía su pre-

gunta a Pitia quien entregaba a los sacerdotes su respuesta interpretativa de los dioses. La Pitia entraba en inspiración divina por medio de efluvios mágicos que surgían del templo.

EURINOME

Eurínome es un nombre común de varios personajes de la mitología griega:

- Eurínome - - según el mito pelasgo - -, es la diosa creadora de todas las cosas que se origina a partir del caos. Creó la serpiente Ofión y con ella el *huevo universal.*

- Eurínome era una oceánide, hija de Océano y Tetis. Fue madre con Zeus de las tres Cárites (Las Gracias).

- Eurínome es el nombre con que se adoraba a Artemisa en la ciudad arcadia de Pigalia.

- Eurínome es el nombre de una hija de Niso, Rey de Megara. Fue la madre de Belerofonte.

- Eurínome es el nombre de una sirviente de Odiseo que deseaba la muerte de los pretendientes de Penélope.

ARGOS

En la mitología griega, Argos es el nombre de varios personajes:

- Argos era un dios de la ciudad de Argos en Grecia. Hijo de Zeus y Niobe.

- Argos Panopte era un gigante con cien ojos fiel sirviente de Hera. Mató al monstruo Equidna pero fue muerto por Hermes.

- Argos era el nombre del perro de Odiseo.

- Argos era un constructor de barcos especialmente el utilizado por Jasón en el viaje de los Argonautas.

- Argos era el nombre del barco que Jasón y los argonautas utilizaron para la búsqueda del vellocino de oro.

- Argos era nieto de Argo rey de Argos

TIQUE. La Fortuna. El Azar

Tique ó Tyche, es la diosa de la fortuna que regala suerte y prosperidad. Para algunos Tique es una Oceánide **hija de Océano y Tetis**. Para otros Tique era hija de Afrodita y de Hermes.

Decidía la suerte de los mortales de forma aleatoria contando con la ayuda del dios Pluto. Se le representaba como una ciega que llevaba la cornucopia o la rueda de la fortuna.

PSIQUE. El Alma

Psique es la personificación del Alma. Era la menor y más hermosa de tres hermanas hijas de un rey de Anatolia. Psique era tan bella que era adorada como si fuese la propia Afrodita.

Afrodita, celosa de su belleza, envió a su hijo "Eros Cupido" para que le lanzara una flecha de oro oxidado que la haría enamorarse del hombre más horrible que encontrase. Eros se enamoró de Psique y lanzó la flecha al mar. Cuando Psique se durmió Eros se la llevó a su palacio. Para evitar la cólera de Afrodita, Eros se presenta a Psique siempre de noche y le prohíbe que indague sobre su identidad y que no trate de ver su rostro porque entonces lo perdería. Psique quiso saber quién era su amado y con sus hermanas prepararon unas lámparas para poder ver a su amor cuando se encontrase dormido. Unas gotas de cera de las lámparas cayeron en la cara de Eros que se despertó y al darse cuenta que Psique había visto su rostro, el dios la abandonó.

Psique huyó siendo perseguida por Afrodita. Psique ruega a Afrodita que le devuelva el amor de Eros y la diosa le pone cuatro tareas, una de las cuales es ir al inframundo y pedir a Perséfone un poco de belleza que Psique guardaría en una caja. Perséfone le entrega un poco de belleza y Psique abandonó el inframundo pero quiso quedarse con un poco de la belleza que llevaba para Afrodita. Psique abrió la caja y salió un "sueño estigio" que la sorprendió. Eros que la había perdonado, limpió el sueño de sus ojos suplicando a Zeus y Afrodita el permiso para casarse con la mortal Psique. Los dioses aprobaron la boda. Zeus hizo inmortal a Psique y el hijo que tuvieron se llamó *Placer*.

Se representa a Psique como una mariposa alada.

SÍSIFO. La Astucia

Sísifo era hijo de Éolo y de Enareta. Descendiente de Deucalión. Era el más astuto de los hombres. Fundó la ciudad de Efira (Corinto) donde despojaba de sus bienes a todos los viajeros que pasaban por allí. Se casó con la pléyade Mérope con quien tuvo cuatro hijos: Glauco, Órnito, Tersandro y Halmo. Belerofonte era su nieto (hijo de Glauco).

Tenía como vecino a Autólico quien robó en dos ocasiones parte del ganado de Sísifo, que reclamó sus reses demostrando que eran suyas por que en las pezuñas de las reses Sísifo había grabado la frase "me ha robado Autólico". Autólico quedó tan impresionado de Sísifo que le ofreció a su hija Anticlea en matrimonio para que pudiera tener un nieto tan astuto como Sísifo.

Zeus cuando raptó a la Ninfa Egina pasó por Corinto siendo reconocido por Sísifo. Cuando pasó por allí el padre de Egina (Asopo el dios río) Sísifo le contó que Zeus la había secuestrado solicitando en cambio a Asopo que le hiciera brotar una fuente en Corinto.

Zeus muy contrariado envió a Tánato a Sísifo. Sísifo con mucha audacia logró encerrar a Tánato logrando que por mucho tiempo no muriese ningún hombre. Ante la protesta de Hades, intervino directamente Zeus quien liberó a Tánato e inmediatamente murió Sísifo, quien antes de morir aleccionó a su mujer para que no realizara los requisitos fúnebres. Cuando llegó al inframundo, Hades le hizo saber su enfado por no haber realizado los ritos fúnebres a lo cual Sísifo respondió que fue su mujer quien lo había decidido y solicitó permiso para ir a la tierra y castigarla. Cuando estaba en la tierra ya no quiso regresar al inframundo hasta muchos años después cuando ya era muy viejo.

Zeus lo volvió a castigar condenándolo a empujar eternamente en los infiernos, una roca hasta lo alto de una colina, desde donde caía de nuevo hasta la base y tenía que volver a empujar la roca hasta la colina y así sucesivamente. Solamente un a vez interrumpió este cruel castigo cuando Orfeo cantó en los infiernos cuando quería recuperar a su amada Eurídice.

El castigo de la roca tenía como propósito mantener a Sísifo siempre ocupado para evitar que cometiera fechorías.

AEDO / Museo

Aedo era un término con que se denominaba a los cantantes míticos (especie de juglares), uno de los cuales fue Museo que estaba relacionado con Orfeo. Museo era capaz de curar con sus melodías diversas enfermedades. Era adivino y estaba asociado a los misterios eleusianos.

"Io"

Io era **hija del dios fluvial Ínaco y de Melia.** " Io " era una sacerdotisa de la diosa Hera. Zeus se enamoró de " Io " y la consiguió sin resistencia de la sacerdotisa para evitar la cólera del dios.

Para evitar las sospechas de Hera, Zeus transformó a "Io" en una hermosa vaca. Hera sin embargo no se dejó engañar y pidió a Zeus que le regalase la vaca, petición que el dios tuvo que aceptar. Hera le confió el cuidado de la vaca (que era "Io") a Argos Panopte para que la vigilara pero el gigante no pudo evitar que Hermes se la robase (Hermes con la música de su flauta cerró los cien ojos de Argos Panopte y luego lo mató). Hera se contrarió mucho y como venganza envió un tábano para que picara constantemente a "Io". La vaca "Io" huyó desesperadamente hasta llegar a Egipto donde Zeus la volvió a convertir en mujer. Allí reinó y fundó la ciudad de Menfis. Tuvo con Zeus un hijo: Épato.

Luego en Egipto " **Io** " se casó con Telégono.

Dioscuros. Polux y Cástor

Con el nombre de "dioscuros" se identifica a dos héroes (Pólux y Cástor), hijos gemelos de Leda y hermanos de Helena de Troya y de Clitemnestra. Pólux era inmortal ya que era hijo de Zeus. Cástor era mortal ya que era hijo de Tíndáreo (rey de Lacedemonia y esposo de Leda).

Zeus se enamoró de Leda (esposa de Tíndáreo) y para conseguirla se transformó en un cisne y de esta forma sedujo a Leda el mismo día que Leda había tenido relaciones sexuales con Tíndáreo. Leda puso dos huevos. De uno nacieron Helena y Pólux (hijos de Zeus) y del otro huevo nacieron Clitemnestra y Cástor (hijos de Tíndáreo).

Pólux era famoso por su destreza en la lucha cuerpo a cuerpo mientras que Cástor era famoso por su destreza en la doma de caballos. Ambos hermanos se querían mucho y siempre estaban juntos en las distintas hazañas que realizaban.

Entre las principales hazañas se cuenta que los Dioscuros rescataron a su hermana Helena que había sido raptada por Teseo. Participaron en la cacería del jabalí de Calidón, en la expedición de los Argonautas, en la lucha de Menesteo por el trono de Atenas y llegaron a raptar a las hijas de Leucipo (Hilaíra y Febe) que eran sacerdotisas de Artemisa y Atenea. Idas y Linceo (primos de las jóvenes secuestradas) lucharon contra los Dioscuros habiendo muerto Cástor.

Ante la muerte de su hermano Cástor, Pólux rogó a Zeus que le quitara la vida para estar junto a su hermano Cástor ya que nunca habían estado separados. Zeus concedió el deseo de Pólux y transformó a los dos gemelos en una constelación que lleva el nombre de Géminis.

Pólux y Cástor fueron considerados en Esparta como héroes nacionales que estaban representados montados en caballos blancos, con una túnica blanca, una capa roja, una lanza en la mano y en su cabeza un casco en forma de media cáscara de huevo (como recuerdo de su nacimiento) coronado por una estrella (como recuerdo de su constelación). Fueron ejemplo de una mútua colaboración.

Eneas

Eneas era hijo de la diosa Afrodita y del mortal Anquises descendiente del linaje de Dárdano fundador de Troya. La vida de este héroe forma parte tanto de la historia de Grecia como de la historia de Roma.

La parte griega de su historia está relacionada con la guerra de Troya y la parte romana corresponde a la fundación del pueblo romano.

Eneas al principio no participó en la guerra de Troya pero posteriormente se unió al ejército troyano en lucha contra Aquiles. Después de varias visicitudes bélicas, Aquiles estuvo a punto de matar a Eneas que fue salvado por su madre Afrodita. Una vez derrotada Troya y muerta su esposa Creúsa, Afrodita le indicó que tenía que ir a otro lugar donde tendrá un papel preponderante y de esta manera abandona Troya con su padre Anquises y con su hijo Ascanio.

El viaje de Eneas está descrito en la obra de Virgilio "la Eneida" y tiene muchas semejanzas con las desventuras descritas por Homero en "la Odisea", correspondiendo en mayor parte a la mitología romana.

Principales Héroes de la Mitología

HEROE	PADRES	LUGAR	ESPOSA	RELACIONES	HAZAÑAS
Heracles	Zeus Alcmena	Tebas Argos Esparta	Megara Onfale Hesione Deyanira	Euristeo	12 Trabajos
Perseo	Zeus Dione	Argos Larisa Tirinto	Andrómeda	Acrisio Polidectes	Medusa
Teseo	Poseidón / Egeo Etra	Trecén Atenas	Perigune Ariadna Hipólita Fedra	Minos Pasifae	Minotauro Creta
Jasón	Esón Polimela	Yolcos Tesalia	Medea Creusa/Glauca	Pelias Cólquide	Argonautas Vellocino
Eneas	Afrodita Anquises	Troya Lacio	Creúsa Dido	Latino	Fundó Lacio
Belerofonte	Glauco Eurimede	Corinto	Filónoe	Preto Lobates	Quimera
Cadmo	Agenor Telefasa	Cadmea Tebas	Harmonia	Europa	Fundó Tebas Dragón Castalia
Edipo	Layo Yocasta	Tebas	Yocasta	Pólibo	Esfinge
Aquiles	Peleo Tetis	Tesalia	Deidamia Briseida Helena Ifigenia Medea	Patroclio Pentesilea Hector Paris	Guerra Troya Mató a Hector
Hector	Príamo Hécuba	Troya	Andrómaca	Paris Aquiles	Guerra Troya
Paris	Príamo Hécuba	Troya	Helena	Hector Aquiles	Guerra Troya Mató a Aquiles
Agamenón	Atreo Aerope	Micenas	Criseida Clitemnestra Casandra (B)	Menelao Paris Hector	Guarra Troya
Menealo	Atreo Aerope	Esparta	Helena	Agamenón Paris Hector	Guerra Troya

Odiseo	Laertes Anticlea	Itaca	Penélope Hécuba (B)	Telémaco Argos	Guerra Troya
Ayax El Grande	Telamón Peribea	Salamina	Tecmesa	Aquiles Patroclio	Guerra Troya
Príamo	Laomedonte y Leucipe	Troya	Hécuba	Héctor Paris etc	Guerra de Troya

Observación. Cuando aparece al lado del nombre (B) significa que fue obtenida como "botin de guerra".

LAS AGRUPACIONES MITICAS

En la mitología griega se observan personajes que actuaban en conjunto, solián tener un origen común y tenían las mismas funciones, aún cuando individualmente solían presentar características propias. Dentro de ellas mencionamos a: las Ninfas, las Musas, las Moiras, las Horas, las Cárites o Gracias, las Górgonas, las Erinias, las Grayas, las Harpías, y los Sátiros.

LAS NINFAS. Espíritus de la Naturaleza

Se identifican como Ninfas una serie de agrupaciones dedicadas a pequeños templos que forman parte de espíritus femeninos de la naturaleza. Su hogar está en las montañas, mares, ríos y bosques. Son divinidades secundarias que eran mayoritariamente **hijas de Zeus**.

Personificaban la fuerza de la fecundidad en la naturaleza. Representaban a jóvenes desnudas o semi desnudas, bellas y alegres. Eran longevas pero mortales, pero podían engendrar de los dioses hijos inmortales

Estaban predispuestas hacia los mortales a quienes solían ayudar. Pasaban la vida cantando y bailando. Formaban parte del cortejo de dioses como Artemisa, Dionisos ó Pan. Según donde vivían toman distintos nombres:

(a) Ninfas del Agua

Dentro de ellas distinguimos: las ninfas del océano, Oceánides; las ninfas del mar mediterráneo, Nereidas; las ninfas de agua dulce, Náyades.

(b) Ninfas de las Montañas y Grutas: son las Oréadas.

(c) Ninfas de los Bosques y Praderas: son las Alseíades o Napeas.

(d) Ninfas de los Árboles: son las denominadas Driadas.

Las Oceánides eran ninfas de agua salada. Hijas de Océano y de Tetis. Eran aproximadamente cincuenta entre las más conocidas estaban Calipso, Calírroe, Clímene, Dione, Electra, Etra, Eurínome, Hesíone.

Las Nereidas eran las ninfas del mar mediterráneo. Hijas de Nereo con Dóride, nietas del Titán Océano. Eran aproximadamente cien. Vivían en los abismos marinos. La más importante fue Anfitrite (esposa de Poseidón).

Las Náyades eran las ninfas de agua dulce. Frecuentemente se unían a dioses o sátiros, dando origen a genealogías como Icario o Tiestes. Las Ninfas que residían en los ríos se denominan "Ondinas".

Las Oréades eran las ninfas que cuidaban y protegían las montañas. Una de las más famosas fue la Ninfa Eco, que privada de la facultad de hablar por la diosa Hera, solamente podía repetir las últimas palabras y estaba enamorada de Narciso. Calisto era una ninfa de los bosques que acompañaba a Artemisa. Se enamoró de Zeus con quien tuvo un hijo: Arcas que fue transformado en oso por Hera. Accidentalmente Calisto murió por una flecha de Artemisa y Zeus la colocó en la gran constelación: Osa Mayor.

Las Dríadas eran las ninfas de los árboles. Eran espíritus bienhechores. Nacían con el árbol y estaban vinculadas a él.

Las Hespérides vivían en un jardín maravilloso dedicado a Hera, lleno de fuentes de las que brota Ambrosía. Su misión era cuidar junto con el dragón Ladón, las manzanas de oro que proporcionan inmortalidad y que habían sido regaladas por Gea a Hera.

Las Pléyades eran las siete hijas del titán Atlas y la ninfa marina Pléyone. Las pléyades eran ninfas del cortejo de Artemisa a quien acompañaban en la caza y como ella, intentaban mantener la virginidad, cosa que no pudieron evitar ante Zeus, Poseidón y Ares. Las siete Pléyades fueron: Maya, madre de Hermes con Zeus; Celeno, madre de Lico con Poseidón; Alcione, madre de Hiriero con Lico; Electra, madre de Dárdano con Zeus; Estérope, madre de Enomao con Ares; Taigete, madre de Lacedemón con Zeus, y Mérope, la única ninfa que nunca tuvo relaciones sexuales.

LAS MUSAS. La Inspiración

Las Musas eran las diosas inspiradoras de la música, la poesía, las artes y ciencias. Eran hijas de **Zeus** y de la titánide **Mnemósine** (diosa de la memoria). Nacieron en Pieria (Tracia) al pie del Monte Olímpo. Algunos las consideran como seres primordiales o primigénios (hijas de Urano y Gea). Al principio se consideraba que eran tres: Meletea (meditación), Mnemea (memoria), y Aedea (canto). Posteriormente tanto Hesíodo como Homero citan que las musas son nueve:

(1) Caliope
Musa de la poesía épica y elocuencia
(2) Clío
Musa de la historia
(3) Erato
Musa de la lírica coral y poesía amorosa
(4) Euterpe
Musa de la música
(5) Melpómene
Musa de la tragedia
(6) Polimnia
Musa de la pantomima
(7) Talía
Musa de la comedia
(8) Terpsícore
Musa de la danza
(9) Urania
Musa de la astronomía

Las Musas solían estar presentes en las comidas de los dioses donde los deleitaban con sus canciones, su música y sus bailes. En el funeral de Patroclio cantaron lamentos. Se les adoraba en el Monte Helicón y en el Monte Parnaso. Están relacionadas con Apolo que era el dios que las inspiraba. Poseían poder profético. Eran divinidades virginales. El caballo Pegaso les servía de cabalgadura.

LAS MOIRAS. El Destino

Las **Moiras** denominadas Parcas en la mitología romana, personalizaban a Moros (el Destino). Repartían el azar a cada persona a lo largo de su vida. Eran seres primigenios, probablemente hijas de Nicte (hermanas de las Horas).

Eran deidades antiguas que no reconocían la autoridad de los Olímpicos. Eran espíritus relacionados con el nacimiento, momento en el cual decidían cual iba a ser la vida del recién nacido y predestinaban sus actos y el momento de su muerte.

Las Moiras eran tres. Medían la vida con un hilo de lana que la primera hila, la segunda devana y mide y la tercera corta.

Cloto la hilandera, que hilaba la hebra de la vida desde su rueca hasta su huso;

Láquesis la suerte, que medía el hilo de la vida de cada persona con su vara de medir;

Átropo la inflexible, era quien cortaba el hilo de la vida y elegía la forma de morir de las personas.

Las Moiras se aparecían tres noches seguidas después del nacimiento de un niño para determinar el curso de su vida.

LAS HORAS. El Tiempo. El Clima

Hijas de Zeus y Temis (diosa de la justicia divina). Rigen el orden social de la naturaleza.

Eran divinidades del clima y consideradas como "ministras de Zeus". Vigilaban las puertas del Olimpo y fomentaban la fertilidad en la tierra. Originalmente personificaban las estaciones y luego las horas del día. Son tres hermanas:

Eunomía
Diosa del orden y la legislación.

Dice ó Dike
Diosa de la justicia moral, de la justicia humana (Temis es la diosa de la justicia divina).

Eirene
Diosa de la paz y riqueza.

Cuidaban a Hera, aparecían en el séquito de Afrodita, acompañaban a Perséfone y al dios Pan. Enganchaban los caballos del carro del sol y custodiaban las puertas del Olimpo.

LAS CARITES. La Belleza y Alegría

Las **Cárites** (Gracias de la mitología romana) eran **hijas de Zeus y la océanide Eurínome.** Personificaban la belleza, el encanto, la naturaleza, la creatividad humana y la fertilidad. Esparcen alegrías. Las Cárites son tres:

Aglaea ó Pasitea (belleza),
Talía (festividades),
Eufrósine (júbilo).

Formaban parte del séquito de Afrodita. Se solían aparecer tomadas de las manos. Forman un círculo donde dos miran a una dirección y la tercera mira en otra dirección.

LAS GORGONAS / Medusa

Las **Górgonas** eran monstruos marinos y deidades protectoras de los conceptos religiosos más antiguos. Tenían el poder de petrificar a quien las mirase. Llevaban un cinturón de serpientes entrelazadas y confrontadas entre sí. Inicialmente las Górgonas eran dos: Esteno y Euriale. Posteriormente se incluyó a Medusa que era humana, pero fue castigada por ofender a la diosa Atenea y en consecuencia, era la única mortal de las tres. **Eran hijas de Forcis** (dios marino hijo de Gea y Ponto) **y Ceto** (monstruo acuático hijo de Gea y Ponto). **La Medusa** era un monstruo femenino que transformaba en piedra a aquellos que la miraban. Fue decapitada por Perseo que utilizó su cabeza como arma hasta que se la entregó a la diosa Atenea para que la pusiese en su escudo.

- **Medusa** era una de las tres Górgonas de terrible aspecto. De la cabeza le crecían serpientes en vez de cabello. El cuerpo estaba recubierto de escamas de dragón. En su sonrisa lucían colmillos de jabalí. Sus manos eran de bronce y sus alas eran de oro. A todo lo que miraban lo petrificaban. Vivían cerca del reino de los muertos en el Monte Atlas.



Medusa.

En su origen, Medusa era una mujer muy hermosa. Poseidón se enamoró y la sedujo en un templo dedicado a Atenea (diosa rival de Poseidón por el culto a la ciudad de Atenas). Tras descubrir la profanación del templo, Atenea transformó a Medusa con la figura de sus dos hermanas. Cuando Medusa estaba embarazada, fue decapitada por Perseo con la ayuda de Atenea y Hermes (Atenea le informó a Perseo que para matarla evitara mirarla y que utilizara el escudo para verla a través del reflejo). De la sangre derramada de Medusa brotó el caballo *Pegaso* y el gigante *Crisaor*. Se dice que la sangre del lado derecho de medusa era un potente veneno y la del lado izquierdo tenía el poder de resucitar a los muertos y con ella Asclepio resucitó a varios héroes.

ERINIAS Venganza Humana

Las **Erinias** (Furias de la mitología romana) eran **hijas de Urano y Gea**. Nacieron de las gotas de sangre que cayeron sobre Gea y el mar, cuando Cronos cortó los genitales a su padre Urano. Eran personificaciones femeninas de la venganza, perseguían a los culpables de delitos. Eran fuerzas primitivas pre olímpicas por lo que no reconocían la autoridad de los dioses celestiales del Olimpo. Protegían el orden universal. Castigaban al asesino y todo lo que representaba el exceso. Prohibían a los adivinos rebelar fielmente el futuro.

Vivían en el Érebo y/o en el Inframundo, llegando a la tierra solamente para castigar a los criminales sometiéndoles a torturas. Se les representaba como figuras femeninas con serpientes en su cabello, con látigos y antorchas, con sangre manando de los ojos en vez de lágrimas, con alas de murciélago o pájaro. Se les comparaba con las górgonas, las harpías y las grayas, por su espantosa apariencia y por el poco contacto que tenían con los dioses olímpicos. Se diferenciaban de Némesis, en que ésta castiga las faltas cometidas a los dioses. Las Erinias eran tres:

Alecto, la Implacable, castigaba los delitos morales. Siempre estaba encolerizada;

Tisífona, la vengadora, castigaba los delitos de sangre. Vengadora del crimen;

Mégera, la seductora, castigaba los delitos de infidelidad.

LAS GRAYAS. La Vejez

Las **Grayas** eran **hijas de Forcis** (dios marino), **y Ceto** (monstruo acuático hijo de Gea y Ponto). Personificaban la vejez. Eran hermanas de las Górgonas (las Grayas pertenecían a la generación pre olímipica por lo que no obedecían a los dioses olímpicos). Eran tres hermanas que nacieron ancianas, con el pelo gris, un solo

ojo y un solo diente para las tres que utilizaban por turnos. Se llamaban Enio (significa el horror, destructora de ciudades), Pefredo (la alarma), y Dino (el temor).

Su misión era vigilar el camino que conducía a la morada de las Górgonas, estando solo una alerta, la que tenía el ojo y las otras dos dormían. Perseo les arrebató el ojo y cortó la cabeza de Medusa.

LAS HARPIAS. Raptoras de Almas. Maleficios

Las **Harpías,** eran **hijas de Taumante y la oceánide Electra** (hermanas de Iris). Pertenecían a la generación pre olímpica por lo que no estaban sujetas a los dictados de los dioses del panteón olímpico. Eran hermosas mujeres aladas que solían robar constantemente la comida de Fineo (Rey de Tracia) antes que éste pudiera comer, cumpliendo un castigo de Zeus (Fineo reveló secretos de los dioses del Olimpo sin su aprobación). Posteriormente se convirtieron en genios maléficos, representadas con la figura de aves con cabeza de mujer y garras afiladas.

Eran raptoras de almas y de niños especialmente cuando se dirigían al Inframundo. Eran despiadadas, crueles y violentas. Vivían en los Campos Estrófades en el vestíbulo del Tártaro. Suelen ser tres: Aelo (viento tempestuoso, borrasca), Ocípete (vuelo veloz) y Podarge que estaba unida a Céfiro (viento del oeste y madre de los caballos Janto y Balio).

Las Harpías se unieron al dios viento Céfiro y engendraron cuatro caballos: Janto y Balio, corceles divinos de Aquiles; y, Flógeo y Hárpago (caballos de los dioscuros: Cástor y Pólux).

LOS SATIROS SILENOS FAUNOS

Eran divinidades masculinas de los bosques y de las montañas conocidos con el nombre de Silenos y en la mitología romana como Faunos. Se les representaba con una figura mitad hombre y mitad macho cabrío con una gran cola y con priapismo permanente. Pertenecían al cortejo del dios Dionisos y participaban en todas sus fiestas bailando y bebiendo. Solían perseguir a las Ninfas.

Se consideraba a Sileno (preceptor de Dionisos) el padre de los sátiros.

4.4 EL MUNDO DE LOS DIOSES DEL OLIMPO

La Teogonia Griega describe una primera generación de dioses que se caracteriza por la presencia del "amor y la atracción sexual" generada por Eros, que desplaza (aunque no la elimina), la importancia de Gea en su proceso de auto reproducción. Esta primera generación de dioses **se inicia con la unión de Gea y Urano** de la cual se originan deidades antropomorfas que constituyeron los **dioses pre olímpicos conocidos como los Titanes**.

Los **Titanes** fueron los primeros dioses con figura antropomorfa. Eran doce (6 masculinos y 6 femeninos). Los masculinos eran: Océano, Ceo, Crío, Hiperión, *Jápeto* y *Cronos*. Las Titánides eran: Tetis, Tea, Temis, Mnemósine, Febe y Rhea. Los de mayor importancia fueron **Cronos** (sucesor de Urano), **Rhea** (esposa y hermana de Cronos), y Jápeto, padre de Prometeo. Los Titanes ayudaron a Cronos en la castración de Urano y lucharon contra Zeus para restaurar a Cronos en el trono del Olimpo (Titanomaquia). Los Titanes eran seres gigantescos que habitaban en lo alto del monte Otris.

Además de los Titanes (primeros dioses pre olímpicos antropomorfos), la unión de Gea con Urano fue muy fecunda teniendo hijos (con ciertas deformidades) como los Cíclopes, los Gigantes y los Hecantóquiros, que eran seres antropormofos y mortales, caracterizados por su enorme fuerza presentando una figura humana de grandes proporciones físicas.

Primera Generación de Dioses



La aparición de los dioses olímpicos (figuras antropomorfas) comandados por Zeus inició una nueva época dentro del panteón de divinidades que al vencer a los titanes y después de diferentes luchas, consolidó el poder estable y superior de **Zeus que se convirtió en el Dios Supremo del Olimpo** que habitaba en el cielo, que era acompañado por sus hermanos Poseidón (dios del mar), Hades (dios del inframundo) junto a sus hermanas Hera, Hestia y Demeter.

Zeus y los dioses olímpicos crearon al **Hombre y a la Mujer** con quienes conpartieron parte de la existencia en la tierra y luego surgió una "nueva raza" de Semidioses ó Héroes como resultado de las uniones de un dios con una mortal.

De esta forma, el universo del Olimpo estaba configurado por las divinidades en sus distintas categorías: dioses superiores, dioses inferiores, héroes y los seres humanos.

Concomitantemente aparecieron otras criaturas como ciertos **animales especiales** por sus poderes (los caballos Arión y Pegaso que poseían el don de volar y en cierta medida el don de la palabra); los "dragones-serpientes" que cuidaban ciertos lugares como la fuente de castalia, el jardín de las hespérides etc; aves maravillosas como Fénix; perros peligrosos, etc. Así mismo, en este universo "olímpico" aparecen **criaturas monstruosas** que son en parte combinación de animales (serpientes, cabras, leones) y figuras humanas.

En este "mundo olímpico" conviven tanto dioses, como héroes, reyes, hombres, animales y monstruosidades. En esta convivencia prevalecen las normas emanadas de Zeus a través de la justicia divina (Temis) y la justicia humana (Dike) y su consecuente castigo (Némesis para las divinidades y las Erinias para los castigos de los mortales).

Además de estas "normas del Olimpo", existen otras reglamentaciones de obligado cumplimiento incluso para los dioses: las referidas a los Daimon (espíritus del poder), al Destino (Moros y las Moiras) y las reglas de la hospitalidad, la purificación y el culto a los dioses que debían ser respetadas.

4.4.1 LOS PRINCIPALES ANIMALES MITOLOGICOS

En todas las culturas, las principales narraciones siempre incluyen una variedad de animales que constituyen el "bestiario" de una sociedad. Los principales bestiarios eran textos ilustrados de diversos animales tanto reales como imaginarios. En los mitos, tanto los monstruos como las bestias más raras, aparecen como personajes secundarios, observando extrañas uniones - - con muy poca lógica - - entre dioses y animales ó demonios y personas. Uno de los elementos comunes es su horrible apariencia soliendo representar al miedo y la imaginación de los pueblos.

Dentro de los animales y monstruos mitológicos que predominaron en la Antigua Grecia observamos preferentemente la presencia de "dragones serpientes", sirenas, caballos mágicos, unicornios sagrados, toros, perros, etc. Algunos de estas

criaturas no son estrictamente helénicas sino que son adaptaciones de narraciones de otras culturas, principalmente la egipcia.

A continuación haremos referencia a los principales animales míticos.

A. CABALLOS MITICOS

- El Caballo Pegaso Belerofonte

Pegaso era un caballo alado que nació (junto con el gigante Crisaor) de la sangre derramada de la górgona Medusa después que Perseo le cortase la cabeza.

Pegaso inmediatamente al nacer golpeó la tierra con su casco y allí brotó una fuente de aguas milagrosas. Muchos trataron de cogerlo y domesticarlo sin éxito y esto se convirtió en una obsesión para Belerofonte (Príncipe de Corinto). Un adivino le aconsejó a Belerofonte que pasara una noche en el templo de Atenea. Mientras dormía, la diosa se le apareció con unas bridas de oro y le dijo que le ayudaría a atrapar a Pegaso. Al despertar Belerofonte, con el freno de oro buscó a Pegaso, lo capturó y domesticó fácilmente.

Pegaso ayudó a triunfar a Belerofonte en sus aventuras contra las Amazonas y la Quimera. Belerofonte se volvió muy orgulloso diciendo que podía volar como los dioses y se atrevió a subir al Monte Olimpo. Zeus lo castigó enviando una mosca para picar a Pegaso que tiró a Belerofonte al suelo desde lo alto del Olimpo donde murió. Pegaso se quedó a vivir en el Monte Olimpo ayudando a Zeus a llevar sus rayos que en agradecimiento lo convirtió en la constelación de su nombre.

El significado heráldico de Pegaso representa genio e inspiración.

- El Caballo Arión

El dios de los mares Poseidón se enamoró de la diosa Demeter que se escapaba de él y para evitarlo se transformó en una yegua. Al reconocer a Demeter como yegua, Poseidón se transformó en un caballo y la cubrió habiendo nacido de esa relación Despoina y el caballo Arión. Esto sucedió en Arcadia donde el rey Oncio se apoderó del caballo.

Arión era un fabuloso caballo de pezuñas negras que poseía el don de la palabra y de la inmortalidad. Era extremadamente veloz. Heracles pasó por Arcadia y le pidió al rey Oncio el fabuloso caballo. Montado en él, Heracles logró conquistar la ciudad y luego Heracles regaló el caballo a Adrasto rey de Argos. Arión salvó de

la muerte a Adrasto cuando en la guerra de los siete contra Tebas su ejército fue derrotado.

- El Unicornio

El **Unicornio** era un caballo blanco, con un cuerno en la frente. Era un caballo salvaje que nunca pudo ser domesticado. Corría muy rápido por que tenía las patas como los antílopes. Con su cuerno podía purificar las aguas. Solamente la voz de una hermosa mujer podía llegar a dominarlo.

Solían ser animales solitarios que vivían apartados y a los que el resto de animales respetaba. Solo los podían ver los puros de corazón, y solo los más puros pueden tocarlos. Se dejaban llevar por el cariño y cuidados de alguna hermosa dama, convirtiéndose casi en un animal doméstico. El cuerno del Unicornio estaba dotado de grandes poderes. Si el cuerno se desprende del animal, éste moriría. Una versión refiere que la cabra que alimentó a Zeus era un Unicornio, pues dicha cabra (Amaltea) tenía un cuerno en la frente que Zeus accidentalmente quebró, brotando gran cantidad de alimentos (cuerno de la abundancia).

El significado heráldico de Unicornio representa valor, virtudes y fuerzas superiores.

- Los Centauros Quirón Neso Folo.

Los Centauros eran **hijos de Ixión (Rey de Tesalia) y la nube de lluvia (Néfele**). Ixión pretendía tener relaciones sexuales con Hera lo que hizo que Zeus interviniera moldeando a Néfele con el cuerpo de Hera. Los centauros eran en parte animales y en parte monstruos con forma de hombre la parte superior y de caballo la parte inferior. Eran seres salvajes sin leyes ni hospitalidad, violentos, disfrutaban del vino, la caza y de las mujeres. Vivían en los bosques preferentemente en Tesalia, con costumbres primitivas: comían carne cruda y cazaban armados de palos y piedras. Tres centauros eran amigos de los humanos: Neso, Folo y Quirón, que eran sabios y amables. El más noble de todos fue Quirón que fue reverenciado por sus conocimientos de medicina. El significado heráldico del centauro representa fortaleza en las batallas.

- Flegonte Aetón Pirois Eoo Caballos de Helios

El Dios Sol (Helios) era hijo del titán Hipérión, hermano de Selene (la Luna) y de Eos (la aurora). Conducía el Carro del Sol cada día hasta el océano. El carro de Helios era conducido por cuatro corceles que lanzban fuego y que se llamaban Flegonte (ardiente), Aetón (resplandeciente), Pirois (ígneo) y Eoo (amanecer).

- Janto y Balio Caballos de Aquiles

Janto y Balio eran dos caballos inmortales hijos del dios viento Céfiro y de la Harpía Podarge.

Fueron dos caballos que Poseidón regaló a Peleo con motivo de su boda con Tetis. Posteriormente los caballos pasaron al hijo de ambos, el héroe Aquiles a quien acompañaron en la guerra de Troya (tiraron del cadáver de Héctor por orden de Aquiles).

- Fallas Caballo de Heracles

Fallas era el caballo que utilizaba Heracles que también utilizó a Pegaso y Arión.

- Flogeo y Hárpago Caballos de Cástor y Pólux

Flogeo era el caballo blanco que utilizaba el dioscuro Castor (hijo de Leda y Tindáreo).

Hárpago era el caballo blanco que utilizaba el dioscuro Pólux (hijo de Leda y Zeus)

- Las Yeguas de Diómedes Podargo, Lampón, Janto, Deino.

Diómedes (rey de Tracia) era hijo de Ares y de Pirene. Poseía grandes establos de yeguas a las que alimentaba con carne de extranjeros que pasaban por su territorio.

Euristeo, rey de Micenas y Tirinto, ordenó a Heracles (como purificación de los crímenes cometidos) la realización de doce trabajos para él. Uno de los trabajos que Euristeo encomendó a Heracles consistía en apoderarse de las cuatro yeguas de Diómedes: Podargo (veloz), Lampón (resplandeciente), Janto (alazana) y Deino (terrible). Heracles le arrebató las yeguas y mató a Diómedes cuyo cuerpo fue devorado por las yeguas. Después de haber comido la carne de Diómedes, las yeguas se volvieron mansas y Heracles las ató al carro de Diómedes y marchó a Micenas donde las regaló a Hera. Las yeguas murieron en el Monte Olimpo donde fueron devoradas por las fieras

Se cuenta que el caballo de Alejandro Magno (Bucéfalo) descendía de una de estas yeguas.

B. DRAGONES y/o SERPIENTES

- Basilisco

El **Basilisco** era un animal fabuloso que tenía el poder de matar a los hombres con la mirada. Tenía la figura de una gran serpiente con cuernos, con cabeza de gallo, cuatro patas y cola de serpiente. Había una forma de contrarrestar su poder y consistía en ponerle enfrente un espejo para reflejar su propia imagen. Se le consideraba un ser elemental del fuego asociado al horror. En otras mitologías se le asocia con la cocatriz como una evolución del basilisco.

El significado heráldico del basilisco / cocatriz representa terror para quienes los contemplan.

- Ladón

Ladón era un dragón de cien cabezas. **Hijo de Tifón y Equidna**. Era el dragón que custodiaba el Jardín de las Hespérides por orden de Hera. Fue muerto por Hercales en uno de sus doce trabajos. Hera recuperó sus restos y lo subió al cielo donde forma parte de una constelación.

- Pitón

Pitón era una gran serpiente-dragón, que asolaba la Fócide (región del centro de Grecia) devorando hombres, animales y contaminando el lugar. Era **hija de Gea** nacida del barro que quedó después del gran diluvio (Deucalión y Pirra).

Protegía un antiguo oráculo que Temis tenía en Delfos. A Pitón se le había vaticinado su muerte a manos de un hijo de Leto. La diosa Hera encargó a Pitón que eliminara a Leto cuando se hallaba embarazada de los gemelos Apolo y Artemisa. Apolo mató a la serpiente y a partir de ese momento el oráculo pasó a ser de Apolo.

C. AVES

- Fénix

- El **Ave Fénix** es probablemente la criatura del aire más conocida. El Ave Fénix (Phoenicoperus) era un ave fabulosa de enorme tamaño en forma de águila con plumaje de varios colores prevaleciendo el color rojo anaranjado. Originario de África (Etiopía), ha sido descrito en diversas mitologías. En Egipto, estaba relacionada con el culto al sol.

Era un ave legendaria que renacía de sus cenizas, de las cuales surgía una especie de gusano que se convertía después en otra ave igual y transportaba el nido con los restos del ave muerta hasta un templo y lo dejaba en un altar. No poseía ninguna significación simbólica. Solo existe un Ave Fénix. Cuando le llegaba la hora de morir construía un nido con trozos de corteza de árboles olorosos, y batía las alas hasta prender fuego al nido.

Vivía al menos quinientos años. Era un animal único en su especie que no podía reproducirse con otro de su misma especie. Cuando sentía morirse, se acostaba en una pira con incienso y cardamomo y de sus cenizas surgía el nuevo Fénix. El Ave Fénix simboliza para las distintas culturas la inmortalidad, la resurrección y la esperanza.

El significado heráldico del Ave Fénix representa larga vida y milagrosa recuperación de una herida mortal.

- Pájaros del Estinfalo

Los Pájaros de Estinfalo eran unas aves carnívoras, que tenían pico, alas, garras de bronce y cuyos excrementos venenosos dañaban los cultivos. Poblaban la región del lago Estinfalo. Euristeo ordenó a Heracles (como parte de sus doce trabajos) que terminase con la amenaza de dichas aves.

Heracles llegó al lago Estinfalo y se quedó desolado al ver que no tenía suficientes flechas para la cantidad de pájaros. Atenea se presentó y le dio una campana de bronce para que la tocara desde una colina elevada. Con el enorme ruido que producía las aves se asustaron y se fueron.

- Aguila Ethon

El **Aguila Ethón** era un águila gigante **nacido de Tifón y Equidna**. Fue enviado por Zeus a devorar el hígado de Prometeo como castigo por haber robado el fuego divino.

D. PERROS

- Cerbero

El Can **Cerbero** era **hijo de Tifón y Equidna**. Era el perro que guardaba la entrada al Infierno impidiendo la salida de los muertos. Tiene forma de perro con tres cabezas, lomo y cola de serpiente. Sus fauces destilaban veneno. Se situaba en

la otra orilla de la laguna Estigia por donde el barquero Caronte llevaba las almas desde la tierra al Inframundo.

Solo en cuatro ocasiones Cerbero fue vencido. Una fue por Orfeo que amansó al perro con su música, con lo cual pudo entrar al inframundo para buscar a su amada Eurídice muerta por la picadura de una serpiente. La segunda vez fue vencido por Heracles que en lucha abierta lo encadenó y se lo llevó a Trecén, pero después lo regresó (uno de los doce trabajos de Heracles). La tercera ocasión se debió a Psique que pudo entrar embriagando a Cerbero con tortas de miel, y la cuarta vez se observa con Hermes que le dio a beber agua de Lete (el río del olvido).

- Ortro

Ortro era un perro de dos cabezas **hijo de Tifón y Equidna**. Hermano de Cerbero, de la Hidra de Lerna y de la Quimera. Se unió a su madre y engendró la Esfinge y al León de Nemea.

Su primer dueño fue el Titán Atlas que posteriormente lo entregó al gigante Gerión quien guardaba junto al pastor Euritión su cabaña de bueyes rojos en la isla de Eritia. Euristeo le encargó a Heracles (dentro de sus doce trabajos), que se llevase el ganado de Gerión sin pedirlo ni comprarlo. Cuando Heracles llegó, Ortro lo olfateó y lo siguió, pero Heracles lo mató con su maza. El pastor Euritión acudió a ayudar al perro pero Heracles también lo mató.

E. TOROS

- El Toro Blanco de Creta

El rey Minos de Creta, era hijo de Zeus y de Europa. Cuando fue proclamado rey construyó un altar para Poseidón a quien le pidió que hiciera salir del mar un toro blanco con la promesa que lo sacrificaría en su honor. Poseidón hizo salir un hermoso animal siendo que Minos se quedó admirado por la belleza y fuerza del toro y a pesar de su promesa decidió conservarlo para su provecho. Poseidón muy contrariado, hizo que el toro se volviera loco y que Pasifae (esposa de Minos) se enamorase del toro de cuya relación nació el Minotauro.

- Minotauro. Asterión

Minotauro, era **hijo de Pasífae** (reina de Creta e hija de Minos) **y del toro blanco** de Creta. Tenía cuerpo de hombre y cabeza de toro. Su nombre era Asterión. Estaba encerrado en el laberinto construido - - para ocultarlo - - por Dédalo por orden

de Minos rey de Creta. Minos (hijo de Zeus y de Europa) era rey de Creta. Minos pidió a Poseidón apoyo para ser reconocido por los cretenses. Poseidón le envió un hermoso toro blanco al que Minos prometió sacrificar en su honor. Minos, por la belleza del animal, sacrificó otro toro pretendiendo engañar a Poseidón. Al darse cuenta Poseidón, hizo que Pasífae se enamorase del toro y tuviera relaciones sexuales contra natura, naciendo Asterión el Minotauro.

El Minotauro solamente comía carne humana y cada día se hacía más salvaje hasta hacerse incontrolable. Minos ordenó a Dédalo construir una enorme jaula en la que el toro no pudiese salir. Dédalo construyó un laberinto compuesto de incontables pasillos en diversas direcciones que se entrecruzaban entre ellos, de los cuales solamente uno conducía al centro de la estructura donde estaba el Minotauro. El rey Minos obligó al pueblo ateniense a enviar siete jóvenes y siete doncellas a Creta cada año durante nueve años para que fueran devorados por el Minotauro (como castigo cuando Minos derrotó a los atenienses). Durante el tercer año, el héroe Teseo formó parte de las víctimas y se fue a Creta. Con la ayuda de Ariadna - - hija del rey Minos - - Teseo pudo entrar al laberinto y matar al Minotauro.

F. OTROS ANIMALES MITOLOGICOS

- Las Sirenas

Las **Sirenas** eran **hijas de una Musa (Melpómene ó Terpsicore) y del dios río Aqueloo.** Eran seres fabulosos, genios marinos con la mitad superior en forma de mujer y la mitad inferior en forma de pez. Originalmente eran dos: Agláope y Teixiope. Posteriormente se agregaron otras. Poseían una maravillosa voz acompañada de una hermosa música con lira, con la que atraían a los marinos que al distraerse por el bello y agudo canto solían chocar contra las rocas siendo los navegantes devorados por las sirenas. Las sirenas eran capaces de producir grandes tormentas y naufragios.

Inicialmente eran criaturas ligadas al mundo de los muertos, creyéndose que transportaban las almas de los muertos al Inframundo antes que Zeus encomendara a Hermes esta función. Guardaban el paso ante las puertas de la muerte, que estaba simbolizado por Escila y Caribdis. Posteriormente fueron identificadas como Ninfas acuáticas (Náyades).

Son alrededor de diez: Agláope la de bello rostro; Telxiepia la de palabras aclamantes; Telxinoe, deleite del corazón; Pisinoe la persuasiva; Partenope la doncella; Ligeia la belleza mortal; Leucosia la pureza; Molpe la musa; Radne el mejoramiento, y Teles la perfecta.

Algunas versiones mencionan que acompañaron a Perséfone cuando fue raptada por Hades y que su figura fue un castigo impuesto por Demeter por no haber evitado el rapto. Cuando Odiseo pasó cerca de ellas, logró evadir el peligro gracias a los consejos de Circe. El héroe tapó con cera los oídos de los navegantes y a él lo ataron al mástil del navío. De esta manera logró sustraerse de las mágicas melodías. Según un oráculo, las sirenas perecerían cuando un mortal pudiese sustraerse del hechizo, por lo cual decidían suicidarse.

El significado heráldico de las sirenas representa elocuencia al hablar.

- León de Nemea

El León de Nemea era un despiadado león monstruo que vivía en Nemea. Era **hijo de Tifón y Equidnia.** Tenía una muy gruesa piel que lo hacía impenetrable a las armas.

Cuando Heracles se enfrentó al león en su primer trabajo ordenado por Euristeo, todas sus armas fueron inútiles. El león vivía en una cueva con dos entradas. Heracles lo empujó, le cerró una entrada y lo esperó en la otra entrada. Al tratar de salir el león fue agarrado y estrangulado por Heracles. Heracles lo llevó a Micenas ante el rey Euristeo. No podía quitarle la piel, hasta que Atenea le dijo que la piel se la quitaría con las propias garras del león. La piel del león forma parte del escudo de Heracles.

- Crisomallo El Vellocino de Oro

Crisomallo era un carnero alado hijo de Poseidón y Teófane. Atamante (rey de Orcómeno en Beocia) y la diosa Nube Néfele tuvieron dos hijos: Hele y Frixo. Atamante posteriormente se casó con Ino (hija de Cadmo) que celosa de los hijos de Atamante (Hele y Frixo) indujo al rey a que sacrificara a Frixo para evitar la hambruna que estaba asolando a su reino. Para evitarlo, Néfele apareció con el carnero Crisomallo. Los dos hijos (Hele y Frixo) se subieron al carnero que se los llevó a la Cólquide, pero en el vuelo se cayó Hele que murió ahogada en el Heloponte. Al llegar, Frixo sacrificó el carnero en honor a Ares y la piel la colgó en un árbol que estaría custodiado por un dragón. Jasón en su viaje "Argonautas" consiguió llevarse al vellocino.

- Empusa

Empusa era una criatura vampiro a las órdenes de la diosa Hécate. Era un monstruo femenino que a veces adoptaba forma de perro o de mujer. Como parecía una mujer hermosa atraía a los humanos a quienes amaba, devoraba y bebía su sangre.

- Licaón

Licaón era un mítico rey de Arcadia que se atrevió poner a prueba la sabiduría de Zeus presentándole un plato de carne humana. Por este crimen Zeus lo transformó en un "Hombre Lobo" convirtiéndose en un contínuo terror para los habitantes.

- El Jabali de Erimanto

Uno de los trabajos que Euristeo le ordenó a Heracles consistió en que le llevase vivo un enorme jabalí que vivía en los bosques de erimanto. Heracles lo consiguió encadenando al animal y llevándolo sobre sus hombros ante Euristeo.

- Cierva de Cerina

El cuarto trabajo que Euristeo ordenó a Heracles consistía en atrapar y traer con vida a la Cierva de Cerina. Esta cierva era muy veloz, tenía las pezuñas de bronce y los cuernos de oro y estaba consagrada a la diosa Artemisa lo que le convertía en un animal sagrado al cual no se le podía hacer daño.

Heracles la persiguió dia y noche por espacio de doce meses hasta encontrarla en el país de los hiperbóreos cuando la cierva estaba bebiendo agua en un manantial, la inmovilizó de las patas sin que brotara ni una gota de sangre, se la puso al hombre y la llevó con vida a Micenas donde Euristeo.

4.4.2 LOS PRINCIPALES MONSTRUOS MITOLOGICOS

Muchas de estas criaturas están vinculadas a las fuerzas de la naturaleza como las tormentas, el frío intenso o las bestias salvajes. Los monstruos constituían el miedo a lo desconocido y al temor porque superaban los límites de lo conocido.

- Equidna

Equidna era **hija de Forcis y Ceto**. Su nombre significa víbora. Tenía cuerpo de mujer y cola de serpiente. Fue la madre (con Tifón) de todos los otros monstruos de los mitos griegos. Con su esposo Tifón quiso atacar el Olimpo siendo derrotados por Zeus que les perdonó la vida como desafío para los héroes futuros.

Fue considerada como una criatura sin edad. Mitad ninfa y mitad serpiente. Murió mientras dormía, a manos del gigante de cien ojos: Argo Panoptes.

- Tifón

Tifón era Hijo de Gea y Tártaro (ó solo de Gea), era una divinidad primitiva que se presenta en forma de huracán destructor. Casado con Equidna. Era un monstruo más alto que cualquier montaña. En vez de dedos tenía cabezas de dragón. De cintura para abajo tenía serpientes. Poseía alas y sus ojos despedían fuego y víboras. Ambicionaba el dominio del mundo y atacó al Olimpo. Los dioses huyeron a Egipto. Solo Atenea y Zeus hicieron frente al monstruo en el monte Casio. La batalla sufrió altibajos en el Monte Etna donde Tifón murió aplastado por el Etna.

Tifón fue el padre (con Equidna) de todos los otros monstruos de los mitos griegos

- Esfinge

La **Esfinge** era un Monstruo de destrucción y mala suerte. Tenía rostro de mujer, cuerpo de león y estaba provisto de alas. Su genealogía es confusa mencionando Hesíodo que era **hija de la Quimera y Ortro** (perro hermano de cerbero). Estaba relacionada con el ciclo tebano y la leyenda de Edipo. Fue enviada por Hera a la ciudad de Tebas para castigar al rey Layo. La Esfinge proponía a todos los que pasaban por allí, un complejo enigma y el que fallaba era devorado por el monstruo. Solo Edipo logró descifrar el enigma:

¿ Cual es el animal que por la mañana tiene cuatro patas, al mediodía dos y por la noche tres ?

Edipo dijo: "Es el hombre". Viéndose derrotada, la Esfinge se arrojó desde lo alto del monte Ficio, siendo atravesada por la lanza de Edipo.

Museo de Olympia. Esfinge



El significado heráldico de la Esfinge representa secreto.

- Los Grifos

Eran criaturas nobles que se les representa con alas, picos de águila y cuerpo de león. Estaban consagrados a Apolo (quien los montaba) y cuidaban sus tesoros. Al igual que los dragones, los grifos aparecían custodiando tesoros. Simbolizan la fuerza y la vigilancia.

El significado heráldico del Grifo representa valor.

- Hidra de Lerna

La Hidra de Lerna era un despiadado monstruo acuático con forma de serpiente con muchas cabezas. Era **hija de Tifón y de Equidna**, hermana de Cerbero (se decía que también era hermana del León de Nemea y que por eso buscaba vengarse de Heracles). Habitaba en los pantanos de Lerna. Tenía aliento venenoso. Las heridas producidas por flechas envenenadas con la sangre de Hidra eran incurables. La flecha que causó la muerte a Paris llevaba sangre de la hidra. Heracles mató a la hidra en uno de sus doce trabajos.

El significado heráldico de la Hidra representa conquista de enemigos.

- Quimera

La **Quimera** era un monstruo horrendo, **hija de Tifón y Equidna**. Viajaba por las regiones de Asia Menor devorando ganado. Fue madre con el perro Ortro de la Esfinge y del León de Nemea. Era un monstruo con varias cabezas, híbrido de cabra, serpiente y león. Vomitaba fuego.



Quimera.

La Quimera fue derrotada por Belerofonte con la ayuda del caballo Pegaso.

- Caribdis

Caribdis era un horrible monstruo marino **hijo de Poseidón y Gea**. Devoraba todo lo que se le ponía a su alcance. Bebía enorme cantidades de agua que después las vomitaba formando fuertes remolinos. Habitaba junto a Escila en un estrecho paso marino (Mesina).

- Escila

Escila era una joven que fue transformada en un monstruo marino, mitad superior de mujer y mitad inferior como dragón. De sus extremidades inferiores surgían cabezas de perros. Tenía doce pies para sostenerse. Era hija de Forcis y Equidna. Vivía junto a Caribdis en el estrecho de Mesina. Los dioses la transformaron en roca. Devoró a seis navegantes de Odiseo.

Murió a manos de Heracles cuando el héroe regresaba a Micenas después de robar los bueyes de Geríón. Heracles la mató pero Forcis la resucitó.

4.5 LOS PRINCIPALES MITOS GRIEGOS

4.5.1 MITOS PRIMIGENIOS DE LA CREACION.

Los Mitos Pelasgo y Orfico

Los Pelasgos fueron uno de los primeros pueblos que habitaron Grecia y que compartían una visión histórica del origen común.

Según el mito Pelasgo ([243]), *Eurínome* (la diosa de todas las cosas) surgió desnuda del Caos pero no encontró nada sólido en que apoyar los pies y en consecuencia, separó los mares del firmamento y se puso a bailar sobre las olas. Bailó hacia el sur y el viento que se levantó tras ella parecía algo nuevo que sería útil para poder empezar su trabajo de creación. Luego se dirigió hacia el norte y tomó el viento frotándolo entre sus manos. De dicha frotación apareció la serpiente Ofión. Eurínome siguió bailando frenéticamente hasta que Ofión lleno de lujuria, se enroscó alrededor de aquellos miembros divinos y sintió deseos de copular con ella. Así fue como Eurínome quedó embarazada.

- Luego, Eurínome tomó forma de paloma incubando sobre las olas y poniendo el "huevo universal". A petición de Eurínome, Ofión se enroscó siete veces alrededor del huevo hasta que se empolló y partió en dos partes. De él fue-

243 Robert Graves. Los Mitos Griegos. Ariel, Barcelona, 2007.

ron cayendo todas las cosas que existen, sus hijos: el sol, la luna, los planetas, las estrellas, la tierra con sus montañas, los árboles, los ríos y las criaturas vivientes.

A continuación la diosa creó los siete poderes planetarios, colocando sobre cada uno a un Titán o a una Titánide. El primer hombre fue Pelasgo, el predecesor de los Pelasgos que brotó de la tierra de Arcadia, seguido de varios más a los que enseñó a construir cabañas, a alimentarse de bellotas, y a coser túnicas de piel de cerdo.

Existen varios personajes de la mitología griega con el nombre Pelasgo. En Arcadia se le considera un hijo de Gea que enseñó a los griegos como protegerse y como alimentarse especialmente de bellotas. Una segunda tradición hace de Pelasgo un descendiente de Zeus y Niobe (la primera mortal que sedujo Zeus). En cualquiera de los casos, siempre se acepta a Pelasgo con el origen de la creación del hombre y de los elementos de la tierra.

El Mito Órfico de la Creación

En la teogonía órfica (en honor a Orfeo) se puede diferenciar la teogonía de la noche y la teogonia del huevo.

Los órficos refieren que la "Noche" de alas negras, (diosa por la que el propio Zeus siente temor reverente), fue cortejada por el "Viento" y puso un *"huevo de plata"* en el seno de la oscuridad. De este huevo surgió Eros que puso en movimiento el Universo.

Eros era bisexual, tenía alas de oro, con sus cuatro cabezas a veces rugía como un toro o un león, a veces silbaba como una serpiente y a veces balaba como un carnero.

La Noche vivía con Eros en una cueva y se revelaba en forma de tríada: Noche, Orden y Justicia. Ante esta cueva se sentaba la ineludible madre Gea que tocaba un tambor de bronce para captar la atención del hombre y obligarlo a escuchar los oráculos de la diosa.

Eros creó la tierra, el cielo y la luna, pero la triple diosa gobernaba el Universo hasta que su cetro pasó a Urano.

El Mito de la Sucesión

Hesíodo refiere:

"En primer lugar existió el CAOS. Después surgió GEA, la de amplio pecho, sede siempre segura de todos los inmortales que habitan la nevada cumbre del Olimpo. En el fondo de la tierra de anchos caminos existía el tenebroso Tártaro. Por último EROS, el más hermoso de los dioses inmortales, que cautiva a los dioses y a los hombres con su corazón.

Del Caos surgieron EREBO y la negra NOCHE. De la Noche nacieron ETER y el DIA, a los que la Noche alumbró preñada en contacto amoroso con Érebo.

Gea alumbró primero al estrellado URANO con sus mismas proporciones para que la contuviera por todas partes y poder ser así, sede siempre segura para los felices dioses. También Gea dio a luz a las MONTAÑAS, deliciosa morada de diosas, las Ninfas que habitan en los boscosos montes. Gea igualmente parió al estéril piélago de agitadas olas, el PONTO, sin mediar el grato placer.

Gea acostada con Urano, alumbró a los TITANES: al Océano de profundas corrientes, a Ceo, a Crio, a Hiperión, a Jápeto, a Tea, a Rhea, a Temis, a Mnemósine, a Febe de áurea corona, y a la amable Tetis. Después de ellos nació el más joven de los titanes: Cronos, de mente retorcida, el más terrible de los hijos que se llenó de un intenso odio hacia su padre Urano.

Gea dio a luz además a los CÍCLOPES de soberbio espíritu: a Brontes, a Estéropes y al violento Arges que regalaron a Zeus el trueno, el relámpago y le fabricaron el rayo. Estos en lo demás eran semejantes a los dioses, pero en medio de su frente había un solo ojo. Cíclopes era su nombre por la redondez de su único ojo. El vigor, la fuerza y los recursos presidían sus actos.

Gea en compañía de Urano engendraron a otros tres hijos enormes y violentos cuyo nombre no debe pronunciarse, los GIGANTES que eran monstruosos engendros: Coto, Briareo, y Giges. Cien brazos informes salían agitadamente de sus hombros y a cada uno le nacían cincuenta cabezas de los hombros, sobre robustos miembros. Una fuerza terriblemente poderosa se albergaba en su enorme cuerpo".

El Mito de la Castración de Urano

En este mito, Hesíodo refiere lo siguiente:

"Pues bien, cuantos nacieron de Gea y de Urano, los hijos más terribles, estaban irritados con su padre desde siempre. Cada vez que alguno de ellos estaba a punto de nacer, Urano los retenía a todos ocultos en el seno de Gea sin dejarles salir a la luz, gozando cínicamente con su malvada acción.

La monstruosa Gea, a punto de reventar se quejaba en su interior y urdió una cruel artimaña. Produciendo un tipo de brillante acero, forjó una enorme hoz y luego explicó el plan a sus hijos. Armada de valor dijo afligida en su corazón:

> *Hijos mios y de soberbio padre: ¡ Si queréis seguir mis instrucciones, podremos vengar el cruel ultraje de vuestro padre; pues él fue el primero en maquinar odiosas acciones ¡.*

Así habló Gea y lógicamente un temor los dominó a todos y ninguno de ellos se atrevió a hablar. Más el poderoso Cronos, de mente retorcida, armado de valor, al punto respondió a su prudente madre:

> Madre, yo podría, lo prometo, realizar dicha empresa, ya que no siento piedad por nuestro abominable padre, pues él fue el primero en maquinar odiosas acciones.

Gea se alegró mucho en su corazón y le apostó secretamente en emboscada. Puso en las manos de Cronos una hoz de agudos dientes y disimuló perfectamente la trampa.

Vino el poderoso Urano conduciendo la noche, se echó sobre la tierra ansioso de amor y se extendió por todas partes. Cronos saliendo de su escondite, logró alcanzarle con la mano izquierda, empuñó con la derecha la prodigiosa hoz, enorme y de afilados dientes, y apresuradamente segó los genitales de su padre Urano y luego los arrojó a la ventura hacia atras.

Cuantas las gotas de sangre salpicaron, todas las recogió Gea, que al completarse un año dio a luz a las poderosas ERINIAS y a las hermosas NINFAS.

En cuanto a los genitales de Urano, fueron arrojados al tempestuoso Ponto donde permanecieron por mucho tiempo. A su alrededor surgía del miembro inmortal una blanca espuma y en medio de ella nació una doncella. AFRODITA le llaman

los dioses y los hombres porque nació en medio de la espuma. También le llaman Citerea por que se dirigió a Citera. Le llaman Ciprogénea por que nació en Chipre, y le llaman también Filomédea por que surgió de los genitales. También le llaman Tritógena.

Afrodita fue acompañada por Eros y por su hijo, el bello Hímero ([244]), habiendo recibido un lote de atributos como las sonrisas, los engaños, el amor, el dulce placer y la dulzura".

El Mito de las Edades y Razas

Según Hesíodo, los hombres tenían igual principio que los inmortales, solo que la raza humana fue degradándose hasta la actualidad (de la época de Hesíodo). Las razas se diferenciaban por el metal que representaban: oro, plata, bronce, hierro. En el origen los hombres incluso llegaron a compartir mesa con los dioses. Hesíodo dice referente a este mito ([245]), lo siguiente:

> "Ahora si quieres te contaré otro relato, aunque sabiendo bien, como los dioses y los hombres mortales tuvieron un mismo origen.
>
> Al principio los inmortales que habitan mansiones olímpicas, crearon una dorada estirpe de hombres mortales. Existieron en tiempo de Cronos cuando reinaba en el cielo. Los hombres vivían como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatigas ni miserias. No se cernía sobre ellos la vejez despreciable, sino que, siempre con igual vitalidad en piernas y brazos, se recreaban con fiestas ajenos a todo tipo de males. Morían como poseídos en un sueño. Poseían toda clase de alegrías y el fértil campo producía abundantes frutos. Los hombres, contentos y tranquilos, alternaban sus trabajos con numerosos deleites. Eran ricos en rebaños y entrañables a los dioses. Era la Edad de Oro. La tierra sepultó esta raza. Zeus, después de la reunión de Mecona entre dioses y mortales (engaño de Prometeo con la distribución de los sacrificios), envió el diluvio universal salvando a Deucalión (hijo de Prometeo) y a Pirra (hija de Epimeteo y Pandora).
>
> Sepultados los hombres de la edad de oro, surge una segunda estirpe (peor que la anterior) identificada como Edad de Plata que no es comparable ni en aspecto ni en inteligencia de la anterior. En esta edad, el niño se criaba junto a su madre y cuando era hombre pasaba lleno de sufrimientos debido a su ig-

244 Himero era hijo de Afrodita y de Eros. Personificaba la lujuria y el deseo sexual.

245 Hesíodo. Trabajos y Días. Gredos, Barcelona, 2008.

norancia sobre la vida. Eran hombres violentos que no querían dar culto a los inmortales, ni hacer sacrificios a los sagrados altares de los Bienaventurados ([246]) como es norma y tradición en los hombres. Por esta razón, Zeus sepultó esta raza de mortales y de rango inferior.

Posteriormente Zeus creó otra estirpe de hombres que constituyen la Edad de Bronce que eran una raza de seres de bronce, de voz articulada en nada semejante a los hombres de la edad de plata. Nacidos de los fresnos, eran vigorosos y terribles. Solo les interesaban las luctuosas obras de Ares y los actos de soberbia. No comían pan y tenían un aguerrido corazón de metal. Eran terribles, una gran fuerza y unas manos invencibles salían de sus hombros. De bronce eran sus armas, de bronce su casa y con bronce trabajaban (no existía el negro hierro). Esta raza también se marchó a la vasta mansión del cruento Hades. Se apoderó de ellos la negra muerte, siendo también sepultados por la tierra.

Zeus Crónida creó otra raza más justa, formando la estirpe divina que constituye la Edad de Semidioses y Héroes. A unos de estos héroes, la guerra funesta los aniquiló bien al pié de Tebas la de siete puertas, o después de conducirlos a Troya en sus naves sobre el inmenso abismo del mar, a causa de Helena la bella de hermosos cabellos. A otros, el padre Zeus Crónida les concedió vida y residencia lejos de los hombres. Estos viven con un corazón exento de dolores en las Islas de los Afortunados, junto al océano de profundas corrientes, como héroes felices a los cuales el campo fértil produce frutos que germinan tres veces al año, dulces como la miel. Entre ellos reina Cronos.

Luego surge la quinta edad (ya no hubiera querido estar yo entre los hombres, sino haber muerto antes o haber nacido después, dice Hesiodo). Esta generación se caracteriza como la raza de la Edad de Hierro, Nunca durante el día se verán exentos de fatigas y miserias, ni dejarán de consumirse durante la noche. Los dioses les procurarán ásperas inquietudes, pero no obstante, se mezclarán alegrías con sus males.

Zeus destruirá igualmente esta estirpe de hombres de voz articulada, cuando al nacer sean de blancas sienes (cuando la vejez se apodera del hombre en el mismo momento de nacer). En esta edad, el padre no se parecerá a los hijos ni estos con el padre. El anfitrión no apreciará a su huésped; ni el amigo a su amigo, y no se querrá al hermano como antes. Despreciarán a sus padres

246 La Isla de los Bienaventurados era una parte del inframundo donde las almas virtuosas disfrutaban de un reposo perfecto después de su muerte. Allí se encontraron Aquiles,Alcmena, Cadmo, Medea, Peleo, Penélope,Radamantis, etc.

apenas se hagan viejos y les insultarán con duras palabras. Unos saquearán las ciudades de otros. Ningún reconocimiento habrá para el que cumpla su palabra, ni para el justo ni para el honrado. Tendrán en mayor consideración a los malhechores y violentos.

La justicia estará en la fuerza de las manos y no existirá pudor. El malvado tratará de perjudicar al virtuoso. La envidia, gustosa del mal y repugnante acompañará a todos los hombres miserables. Es entonces cuando Némesis (dios del castigo y venganza divina), y Aidos ([247]) se van de la tierra al Olimpo para vivir entre los inmortales abandonando a los hombres. A los hombres mortales solo les quedan amargos sufrimientos y ya no existirá remedio para su mal".

Como se observa, en la evolución de la humanidad, Hesíodo describe cinco edades o generaciones, que desde la primera (oro) a la última (hierro) se aprecia una continua degradación de la raza humana. En otras culturas (India, Persia, etc) se aprecia también una separación por "edades" que generalmente se diferencian en cuatro (oro, plata, bronce y hierro). Hesíodo intercala entre la edad de bronce y la de hierro, la edad o raza de los héroes, consecuente con la teogonía y con el importante rol que los héroes tuvieron en la mitología griega.

La inclusión de la edad de los héroes parece obedecer al intento de lograr un equilibrio entre la justicia y la desmesura que se aprecia en las distintas edades. En las edades de oro y plata predomina la justicia (dike [248]), y en las edades de bronce y de hierro predomina la desmesura (hybris). Es decir, la humanidad reacciona como un proceso de "equilibrio / desequilibrio" entre "dike" e "hybris", semejante a lo que en la cultura catalana se identifica como "seny / rauxa".

El Mito de Deucalión y Pirra

Cuando los inmortales convivían con los hombres disfrutando de felicidades (edad dorada), sucedió el primer engaño de Prometeo referido a la reunión de Mecona por la separación de los sacrificios (ardid de la carne del buey). Zeus meditó una fuerte venganza que buscaba el exterminio de la raza de mortales. Esta venganza consistió en desencadenar sobre la tierra un fuerte diluvio destinado a aniquilar a los hombres, salvándose únicamente Deucalión (hijo de Prometeo y de Clímene),

247 Aidos era la diosa griega de la vergüenza, la humildad, la modestia y el pudor. Representaba el sentimiento de la dignidad. Al parecer era hija de Prometeo. Fue junto con Némesis las últimas diosas en abandonar la tierra para ir al Olimpo al final de la edad de hierro por la inmoralidad existente.

248 Según Hesíodo, "dike ó dice" es el orden normal de los acontecimientos del plano social. Es la sentencia que endereza lo que está torcido.

su esposa Pirra (hija de Epimeteo y Pandora) y unos pocos hombres que habitaban en las montañas más altas.

Prometeo (protector de los hombres) trató de impedir la total ejecución de tan siniestro designio. Deucalión y su esposa Pirra vivieron en Tesalia y eran muy virtuosos, respetando siempre el culto a los dioses.

Por indicación de Prometeo, Deucalión construyó un arca en cuyo interior se refugian flotando sobre las aguas por espacio de nueve días y nueves noches. Por fin tomaron tierra en el Parnaso. Al tocar tierra lo primero que hizo Deucalión fue ofrecer un sacrificio a Zeus pidiéndole que origine una nueva raza de hombres. Zeus accede a la petición y encarga a Deucalión y a Pirra dicha misión. Así mismo, Deucalión consultó a un oráculo (Temis) sobre la forma de repoblar la tierra. Se le dijo que arrojase los huesos de su madre por encima de sus hombros. Deucalión y Pirra tenían diferentes madres por lo que entendieron que su madre era Gea y los huesos eran las piedras. De las piedras que lance a su espalda Deucalión nacerán los hombres, y , de las piedras que lance Pirra nacerán las mujeres.

El Mito de Prometeo y de Pandora

Prometeo

Prometeo era el más célebre de los Titanes (hijos de Urano y Gea). Era hijo **del Titan Jápeto y de la Oceánide Climene**. Prometeo fue padre de Deucalión.

Los Titanes lideraron el Universo en las épocas primigenias bajo el mandato de Cronos, hasta que fueron desplazados por los dioses Olímpicos comandados por Zeus en la guerra denominada Titanomaquia. La titanomaquia representa un conflicto entre antiguas divinidades de los pueblos aborígenes de Grecia (Pelasgos) y los pueblos indoeuropeos simbolizados por los dioses olímpicos. Los titanes representan una entidad violenta, de excepcional fuerza, asociada a las fuerzas de la naturaleza. Su rebelión contra los nuevos dioses (olímpicos) y el intento de escalar al Olimpo, se interpreta como la insubordinación de lo inferior contra lo superior, del caos contra el orden, de la desmesura e insolencia (Hybris) contra la armonía y la justicia (Dike).

Prometeo (el que piensa antes de actuar) era hermano de Epimeteo (el que piensa después de actuar) y de Menecio. Prometeo era el más inteligente de los titanes y el más amigo de los hombres. Por su inteligencia fue adoptado por los dioses olímpicos, aún cuando en él persistía un espíritu rebelde típico de los titanes, transmitiendo este rasgo al hombre. No tenía miedo de los dioses olímpi-

cos, habiendo ridiculizado en dos ocasiones a Zeus (por lo cual fue severamente castigado).

La figura de Prometeo está íntimamente relacionada con la humanidad. Desafiando a Zeus, como dios supremo.

- En la obra de Esquilo "Prometeo Encadenado" ([249]) se refiere que en la mitología griega, Prometeo y Epimeteo recibieron el encargo de crear a los seres humanos y a todos los animales de la tierra, otorgándoles los recursos necesarios para sobrevivir. Epimeteo (el que reflexiona después de actuar) empezó a formar los animales concediéndoles elementos protectores, como plumas, pieles, escamas, y atributos como el valor, la fuerza, la astucia y la rapidez. Cuando le tocó el turno a la creación del hombre, Epimeteo se dio cuenta que había sido demasiado generoso o imprudente a la hora de otorgar dones a los animales, y pidió ayuda a su hermano Prometeo (el previsor y prudente), a quien le dejó la tarea de crear a los seres humanos.

- Prometeo quería que los hombres fueran superiores a los animales. Para ello, les otorgó una figura más noble y les dio la facultad de caminar erguidos. Luego se dirigió a los cielos y encendió una antorcha con fuego robado del Sol, dándoles a los humanos el mayor don: el fuego. Prometeo se preocupó por la alimentación de los humanos, engañando a Zeus con la partición del buey en dos paquetes, quedando los dioses con los huesos y los hombres con la carne.

Zeus encolerizado por estas transgresiones, hizo encadenar a Prometeo a una roca en la cima del Cáucaso. Allí todos los días una enorme águila (Ethón), comía su hígado el cual se regeneraba cada noche. Tras muchos años de sufrimiento, el héroe Heracles mató al águila y liberó a Prometeo. Según la mitología, Prometeo otorgó a los humanos la principal motivación para vivir:

Prometeo:
Si. Hice que los mortales dejaran de pensar en la muerte antes de tiempo.

Corifeo:
¿ Que solución hallaste a este mal ?

Prometeo:
Hice habitar en ellos la ciega esperanza.

Prometeo intentó favorecer a los hombres entregándoles el fuego (robado a los

249 Esquilo. Prometeo Encadenado. Prólogo de Nerio Tello. Longseller, 2001, Buenos Aires, Argentina

dioses olímpicos), para acercar los hombres a los dioses y a la vez, diferenciar los hombres de los animales. Prometeo, en su esfuerzo de crear una raza (hombres) que fuera igual que los dioses inmortales, generó el odio de Zeus.

Prometeo desencadenó la ira de Zeus a raíz de una reunión celebrada en Mecona entre los dioses y los mortales para deliberar sobre el reparto de las víctimas ofrecidas en sacrificios. El encargado de efectuar dicho reparto fue Prometeo que intentó burlar la sabiduría de Zeus. Urdió su primer engaño contra Zeus al realizar un sacrificio de un gran buey, que dividió en dos partes: en una de ellas puso la carne que ocultó en el vientre del buey; y en la otra parte, puso los huesos cubiertos de una apetitosa grasa. Pidió a Zeus que eligiera la parte que comerían los dioses. Zeus intencionadamente eligió la parte considerada mala del animal, la grasa apetitosa que solo tenía huesos.

Al respecto Hesíodo nos refiere que: "Cuando los dioses y hombres mortales se separaron en Mecona ocurrió el intento de engaño de Prometeo con respecto al reparto de la comida del buey". El padre de los dioses y de los hombres le dijo a Prometeo:

> ¡ ¡ Japetónida amigo mío, cuan parcialmente hiciste el reparto de lotes ¡ ¡
>
> Prometeo respondió: *Zeus, el más ilustre y poderoso de los dioses sempiternos. Escoge de ellos el que te dicte tu corazón.*

Zeus sabedor de inmortales designios no ignoró el engaño, pero estaba proyectando en su corazón desgracias para los hombres e iba a darles cumplimiento. Zeus, terriblemente indignado dijo:

- Hijo de Jápeto, conocedor de los designios sobre todas las cosas, amigo mío, ciertamente no estabas olvidándote ya de tu feliz astucia. Indignado Zeus privó a los hombres del fuego.

Prometeo al ver el sufrimiento de los hombres por la no disponibilidad del fuego, decidió robarlo. Subió al monte Olimpo y lo tomó del carro de Apolo para devolverlo a los hombres para que pudieran calentarse.

A Zeus no le gustaron estas acciones siendo Prometeo castigado por dicho motivo.

- Zeus dijo: ¡¡ Japetónida conocedor de los designios sobre todas las cosas ¡¡. Te alegras de que me has robado el fuego y has conseguido engañar mi inteligencia, enorme desgracia para ti y para los hombres futuros. Yo a cambio

del fuego, les daré un mal con el que todos se alegren de corazón acariciando con cariño su propia desgracia. Así dijo y rompió en carcajadas el padre de los dioses y de los hombres.

Ordenó al ilustre patizambo (Hefesto) que hiciese una mujer de arcilla con todos los atributos otorgados por los dioses, a quien llamó Pandora. Zeus le infundió vida y la envió con Hermes a Prometeo quien no la quiso aceptar, pero sí su hermano Epimeteo que se casó con Pandora a pesar de las advertencias de su hermano Prometeo. Como regalo, Pandora llevaba una caja que Zeus le había dado. Epimeteo la abrió y salieron todas las desgracias (envidia, discordia, ira, engaño, hambre, plagas, miseria, muerte) con las que Zeus quería castigar a los hombres. Cuando Epimeteo quiso cerrar la caja ó Jarra, ya habían salido las desgracias y solo quedó por último la esperanza que se quedó encerrada

Zeus hizo que llevaran a Prometeo al Cáucaso donde fue encadenado por Hefesto. Zeus envió al Águila Ethón (hija de los monstruos Tifón y Equidna) para que se fuera comiendo el hígado de Prometeo. Siendo Prometeo inmortal, su hígado se volvía a regenerar durante el día y el águila se lo volvía a comer durante la noche. Este castigo debía durar para siempre, pero Heracles pasó por el lugar de cautiverio de Prometeo de camino al jardin de las Hespérides y le liberó disparando una flecha al águila. Una vez liberado. Zeus perdonó a Prometeo a solicitud de su hijo Heracles con la condición que Prometeo debería llevar con él, un anillo unido a un trozo de la roca en que fue encadenado

Agradecido Prometeo, le enseñó a Heracles el modo de obtener las manzanas de oro de las Hespérides.

Esquilo en su obra Prometeo Encadenado presenta una hermosa imagen de la rebeldía de Prometeo aún en sus peores condiciones (encadenado en el Cáucaso) cuando hablando con Hermes (mensajero de Zeus) dice lo siguiente:

"Hermes: A ti, el diestro y mordaz, que ofendiste a los dioses pasando a los seres efímeros sus privilegios, ladrón del fuego, a ti te lo digo: el padre te manda preguntar que bodas son esas de las que tanto alardeas por las cuales él será destronado. Evítame Prometeo un doble viaje, por que ya ves que Zeus no se ablanda con tus procedimientos.

Prometeo: Este es un discurso lleno de arrogancia. Sois jóvenes y ejercéis un poder joven. Creéis que habitáis una fortaleza inaccesible a los dolores. Pero, ¿ No he visto ya dos soberanos caídos de estas alturas ? Y al tercero, al que ahora señorea, lo veré con más ignominia y rapidez. ¿ Acaso aparento tener

miedo delante de los dioses jóvenes ? Mucho me falta para ello. Regresa por el camino que seguiste, pues no sabrás nada de lo que intentas averiguar de mí.

Hermes: Sin embargo, con estas arrogancias de antaño has venido a anclar en estos males.

Prometeo: No cambiaría mi desgracia por tu condición servil. Es mejor estar esclavizado a esta roca que ser fiel mensajero del padre Zeus. Por que a los ultrajes hay que responder con ultrajes.

Hermes: ¿ Te envaneces de tu actual situación ?

Prometeo: ¿ Yo envanecerme ? Así viera yo envanecidos a mis enemigos y a ti te cuento entre ellos.

Hermes: ¿ Me acusas también a mi de tus desgracias ?

Prometeo: En una palabra, odio a todos los dioses que, habiendo recibido beneficios de mi, me tratan inicuamente.

Hermes: Comprendo que deliras, poseído por un gran padecimiento".

El Mito de Pandora

Pandora fue la primera mujer - - creada por Hefesto por orden de Zeus - - como parte de un castigo a Prometeo por haber revelado a la humanidad el secreto del fuego. Prometeo había creado al Hombre y robado el fuego de los dioses para otorgarlo a los hombres. Zeus en venganza ordenó a Hefesto mezclar tierra con agua, infundirle voz y vida humana, y , hacer una linda y encantadora figura de doncella, semejante en rostro a las diosas inmortales. Luego encargó a Atenea que le enseñara sus labores y tejer la tela de finos encajes. A Afrodita le mandó rodear su cabeza de gracia, irresistible sensualidad y halagos cautivadores. A Hermes le encargó dotarle de una mente cínica y un carácter voluble. Puso a esta mujer el nombre de Pandora que poseía todos los atributos de belleza e inteligencia.

Zeus pidió a Hermes que llevara a Epimeteo el regalo de los dioses. Epimeteo no tuvo en cuenta la advertencia de Prometeo de no aceptar regalos de Zeus. Epimeteo lo aceptó causando a los hombres lamentables inquietudes y originando el fin de la estirpe de hombres de la edad de oro. Pandora llevaba una "Jarra / Ánfora / Caja" (Hesíodo se refiere a una "jarra") que fue entregada a Epimeteo. La curiosidad hizo que abriera la Jarra ó Caja.

Epimeteo abrió la caja de donde salieron una serie de cosas horribles para los humanos que eran verdaderas desgracias: ira, engaño, enfermedades, guerras, terremotos, dolor, miseria, hambre (en esa época el hombre no sufría padecimientos). Al darse cuenta de lo que habían hecho, trató de cerrar la caja pero ya era muy tarde puesto que todas las calamidades ya habían salido. Solamente quedó por último, la esperanza, tan necesaria para superar los males del hombre.

Hesíodo subraya que el mal de los hombres radica en su insensatez (torpeza humana representada por Epimeteo) no en la injusticia divina. Pandora como primera mujer, fue creada en el cielo olímpico y todos los dioses contribuyeron para perfeccionarla. Afrodita le dio belleza, Hermes le dio persuasión, Apolo las artes. Epimeteo la aceptó feliz, a pesar de las advertencias de Prometeo, se enamoró y se casó con Pandora.

Francisco Alvarez Hidalgo (Los Angeles, CA, 1997) describe a Pandora en este bello poema:

"Fue mi nacer, conspiración divina
Maléfico castigo, designado
Contra los hombres, por un cielo airado
Que en todo se entremete y determina.

Un estuche labrado en plata fina
Se me dio a mantener, siempre cerrado;
Más mi espíritu estaba dominado
De esa curiosidad que nos fascina.

No pude resistir tanto misterio,
Y al abrirle, escaparon con estruendo
Todos los males en furiosa danza.

Hice de un paraíso un cementerio,
Pero vi que en el fondo, sonriendo,
Al menos me quedaba, la Esperanza".

4.5.2 MITOS DE HEROES

El Juicio de Paris. La Manzana de la Discordia

El príncipe Paris también llamado Alejandro, era hijo de los reyes de Troya (Príamo y Hécuba) y hermano de Héctor, Laoconte, Delfobo, Heleno, Troilo, Polidoro, Ilionea, Preusa, Polixena y Casandra.

Cuando Hécuba estaba embarazada de Paris, tuvo un sueño que fue interpretado que daría a luz a un hijo que causaría la destrucción de Troya. En base a esta revelación, Príamo encargó a uno de sus oficiales llamado Agelao que hiciera desaparecer al recién nacido. Agelao movido por la piedad y por las lágrimas de Hécuba, llevó al niño al Monte Ida y lo confió a unos pastores para que lo cuidaran. Lo llamaron Alejandro. Paris llegó a ser el más bello, más diestro y el más valiente de los pastores, habiéndose casado con la ninfa de los bosques Oenona.

La celebridad de Paris hizo que tomara parte de los juegos públicos de Troya habiendo triunfado, siendo reconocido por Príamo como su hijo y acogido en palacio. La fama de las hazañas de Paris llegó hasta la corte celestial de los dioses. Hermes aconsejó a los dioses que lo tomaran como árbitro en el famoso debate que dividía a los dioses del Olimpo. Zeus organizó un banquete con motivo de la boda de la diosa Tetis con el mortal Peleo invitando a todos los dioses excepto a Eris (la Discordia).

La Discordia en venganza, se apareció envuelta en una nube con una manzana de oro en la mano que lanzó sobre la mesa de los invitados. La manzana tenía escrito: "a la más hermosa". Aquí comenzó la disputa puesto que las tres diosas (Hera, Afrodita y Atenea) se consideraban como la más bella. Las diosas pidieron a Zeus que escogiera a la de mayor belleza, pero temeroso de enfadar a las diosas, Zeus seleccionó a Paris como juez. Después de bañarse en el manantial del Monte Ida las diosas se desnudaron y las tres parecieron de igual belleza. Cada una de las diosas ofreció una recompensa si salía elegida: Hera prometía riquezas; Afrodita prometía a la mujer más bella, y Atenea prometía sabiduría y la gloria de las armas. Afrodita fue la preferida por Paris. Celosas sus rivales (Hera y Atenea) resolvieron combatir a Paris, su familia y a toda la nación troyana.

Afrodita había prometido concederle a Paris la mujer más hermosa siendo elegida Helena, hija de Tíndáreo y esposa de Menélao que vivía felizmente en Esparta. Micenas y Esparta estaban negociando con Troya un tratado para asegurar la llegada del comercio de las especies a través del estrecho de los Dardanelos. Paris se ofreció para esta misión. Cuando llegó a Esparta se enteró que la mujer que

Afrodita le había prometido era Helena que estaba casada con el rey Menélao. Afrodita hizo que Helena se enamorara y entregara a Paris. Huyeron juntos a Troya abandonando Helena a su marido Menelao y a su hija Hermione y desencadenando la guerra de Troya narrada por Homero en la Ilíada.

La Guerra de Troya. La Ilíada

Homero era un "aeda" ciego, es decir, un poeta errante (juglar ?) que tomando como base antiguas tradiciones y cantos de otros aedas, escribió sus dos grandes obras que narran la epopeya helénica (Ilíada y Odisea). Al parecer nació en Esmirna o en Quíos y escribió la Ilíada en el siglo ix aC.

- El tema central refiere que Crises (sacerdote de Apolo) va al campo griego a liberar a su hija Criseida (raptada por Agamenón). Crises es insultado por Agamenón, por lo que pide al dios Apolo venganza. Aquiles se retira de la batalla en desacuerdo con Agamenón.

El Canto "I" de la Ilíada comienza así:

"Diosa, canta del pélida Aquiles la cólera desastrosa que asoló con infinitos males a los griegos y sumió en la mansión de Hades a tantas fuertes almas de héroes que sirvieron de pasto a los perros y aves de rapiña. Y el designio de Zeus se cumpla así desde que una querella hubo de desunir al Atrida rey de los hombres y al divino Aquiles.

¿Cuál de entre los dioses les lanzó a aquella disensión? El hijo de Zeus y Leto. Irritado contra el rey, suscitó en el ejército una peste moral, y a impulso suyo perecían los pueblos, porque el atreida había cubierto de oprobio a Crises el sacrificador.

Y Crises acercándose a las naves de los Aqueoos para redimir a su hija; y llevando con él el precio infinito del rescate, conjuró a los Aqueos y especialmente a ambos Atridas, príncipes de pueblos: Atridas y Aqueoos: que los dioses que habitan las moradas olímpicas os permitan destruir la ciudad de Príamo y tornar con bien a ella; pero devolvedme a mi amada hija Criseida y admitid el precio de su rescate, si es que reverenciáis aún al hijo de Zeus, el arquero Apolo."

La Guerra de Troya fue uno de los mayores conflictos bélicos de la mitología griega, en la que se enfrentaron una coalición de ejércitos Aqueos (Griegos) contra la ciudad de Troya. Ha sido hermosamente descrita por Homero que en la Ilíada

describe un capítulo de la propia guerra, y en la Odisea se refiere al regreso del héroe a su respectiva tierra, específicamente el viaje de Odiseo a Itaca.

La guerra fue desencadenada por el rapto de Helena de Esparta a manos del príncipe troyano Paris y la consecuente expedición de venganza de los Griegos. La guerra duró diez años y en ella hubo batallas a favor de unos y de otros. Al final, cuando parecía que los troyanos vencerían, un ardid de Odiseo (el caballo de Troya) cambió el escenario siendo los griegos los vencedores.

En esta guerra fallecieron muchos héroes. Del lado troyano, murieron sus principales guerreros: Héctor y Paris. Del bando griego falleció Aquiles (el mejor de todos los guerreros) y Patroclo (íntimo amigo de Aquiles).

La guerra tuvo participación de los dioses. Por el bando de Troya estuvieron a favor principalmente Afrodita (protectora de Paris), Apolo y su hermana Artemisa. Por el lado griego, estuvieron Atenea, Hera, Poseidón. Ares tuvo una participación dividida aun que Afrodita lo convenció de apoyar más a los troyanos.

A continuación describiremos los escenarios (Troya y Grecia) y los principales personajes.

Troya

La ciudad de Troya también llamada Ileón, estaba ubicada cerca del estrecho de los Dardanelos en la península de Anatolia (actual Turquía) en el Asia Menor.

Laomedonte (hijo de Ileo y Eurídice) era Rey de Troya. Junto a su esposa la Ninfa Estrimon tuvo varios hijos (Hesione y Astioque). Con Leucipe tuvo a **Príamo**. Laomedonte con la ayuda de los dioses Apolo y Poseidón construyó una gran muralla que rodeaba la ciudad. Al terminar la muralla, Laomedonte se negó a pagar a los dioses el salario estipulado, lo cual causó el enfado de los dioses que enviaron una peste y un monstruo acuático para asolar la ciudad. Para aplacar la ira de los dioses, Laomedonte ofreció a su hija Hesione en sacrificio. Heracles se ofreció para salvar a Hesione a cambio que Laomedonte le entregara las yeguas divinas que Zeus había regalado al rey de Troya. Laomedonte intentó engañar a Heracles dándole yeguas mortales en vez de las yeguas divinas que había prometido. Heracles mató al rey Laomedonte y a todos sus hijos menos a Príamo que no había estado de acuerdo con los engaños de su padre.

Príamo fue el único hijo de Laomedonte que se salvó de la ira de Heracles. Tuvo con su segunda esposa Hécuba muchos hijos (se dice que cincuenta) entre los

que se mencionan a Paris, Héctor, Troilo, Deífobo, Casandra y Polixena. Bajo su reinado tuvo lugar la Guerra de Troya contra los ejércitos griegos. Es descrito por Homero (Ilíada) como un rey bondadoso y ejemplar en la aplicación de la justicia.

Hécuba fue la segunda esposa del Rey Príamo de Troya. Era hija de Dimas, Rey de Frigia. Cuando estaba embarazada de Paris, Hécuba soñó que daría a luz una antorcha que destruiría la ciudad. Esaco que tenía el don de interpretar los sueños, aconsejó que al nacer el niño fuera abandonado.

Cuando la guerra se avecinaba, Hécuba envió a su hijo menor Polidoro a Tracia donde fue recibido y atendido por el rey Polimnestor. Después de la Guerra de Troya los griegos convirtieron a Hécuba en su esclava correspondiendo al reparto de Odiseo. Embarcada con otros esclavos Hécuba llegó a Tracia donde descubrió que el Rey Polimnestor había matado a su hijo Polidoro. Hécuba se vengó sacándole los ojos y matándole.

Paris era hijo de Príamo y de Hécuba, hermano de Héctor y Casandra. En vista de la interpretación del sueño de su madre Hécuba, su padre Príamo ordenó a su criado Agelao que abandonara al recién nacido en el Monte Ida. Agelao, en el último momento se apiadó del niño y decidió criarlo como hijo. El pequeño creció con el nombre de Alejandro. Era muy fuerte y dominaba las artes especialmente la música. Su primer amor fue la Ninfa Enone hija del dios río Cebrén. Enone que tenía el don de la profecía y de la medicina, predijo que ella sería la única que podría salvarlo de una herida de muerte.

Paris participó a solicitud de Zeus, en el juicio para determinar cual de las tres diosas (Hera, Atenea y Afrodita) era la más hermosa. Este juicio fue inducido por Eride (manzana de la discordia). París seleccionó a Afrodita gozando de su protección, pero siendo objeto de la ira de las otras dos diosas. Afrodita le prometió que le entregaría la mujer más hermosa (Helena). Paris en un viaje a Esparta (con la ayuda de Afrodita) raptó a Helena siendo la causa de la Guerra de Troya. Durante la guerra, Paris mató a Aquiles con una flecha dirigida al único punto vulnerable del héroe griego: su talón. A su vez, París murió por una flecha disparada por Filoctetes con el arco de Heracles.

Héctor era hijo de Príamo y de Hécuba, hermano de París y Casandra. Estaba casado con Andrómaca (hija del Rey de los Cilicios) con quien tuvo un único hijo (Astianacte). Era el Príncipe Troyano encargado de defender la ciudad durante la guerra frente a los Aqueos (griegos). Murió a manos de Aquiles. Es uno de los personajes principales de la obra de Homero (Illíada).

Andrómaca era la esposa de Héctor y modelo de madre amantísima y esposa fiel. Era hija de Eetion rey de Tebas que fue muerto por Aquiles. Con su pequeño hijo Astianacte sufrió el horror de ver la muerte de su marido. Fue entregada como botin de guerra a Neoptóleno, hijo de Aquiles, que la llevó a Grecia con quien tuvo tres hijos: Pérgamo, Pielo y Moloso.

Casandra (la que enreda a los hombres), era hija de Príamo y de Hécuba. Hermana de París y de Héctor. Fue sacerdotisa de Apolo con quien pactó a cambio de un encuentro carnal la concesión del don de la profecía.

Grecia

El rapto de Helena de parte de Paris, fue considerado como una gran ofensa no solo a Menelao (esposo de Helena y rey de Esparta), sino para todos los reyes y héroes Aqueos que prometieron recuperar a Helena. Con esta acción se inicia la preparación de la expedición a Troya iniciando la guerra de diez años. Los principales personajes fueron:

Menelao Rey de Esparta, era el hijo menor de Atreo y Aérope y hermano de Agamenón (Rey de Micenas). Casado con Helena con quien tuvo una hija llamada Hermione. Con su hermano Agamenón promovió la expedición a Troya para recuperar a Helena que había sido raptada por Paris. Fue uno de los guerreros que se introdujo en el "caballo de Troya". Cuando se reencontró con Helena iba dispuesto a matarla por ser la causante de tantas desgracias, pero al verla desnuda fue incapaz de ajusticiarla habiéndose reconciliado. Fue padre con Helena de Hermíone y de Nicostrato.

Al terminarse la guerra, Menelao y Helena emprenden viaje de regreso a Esparta habiendo sufrido numerosos contratiempos. Las frecuentes tempestades destruyeron parte de sus naves habiendo permanecido cinco años en Egipto. Menelao fue llevado a los Campos Elíseos por indicación de Zeus siendo divinizado por ser su yerno.

Helena esposa de Menelao y Reina de Esparta, era hija de Zeus y de Leda. Leda estaba casada con Tíndáreo (rey de Esparta). Zeus sedujo a Leda transformado en cisne. Leda en el mismo día fue embarazada por su esposo Tíndáreo y por Zeus. Leda puso dos huevos, de uno surgió Helena y Pólux (inmortales hijos de Zeus) y del otro huevo nacieron los mortales Clitemnestra y Cástor, hijos de Tindáreo.

Agamenón rey de Micenas, era hijo del rey Atreo de Micenas y de la reina Aérope. Era hermano de Menelao (rey de Esparta). Nieto de Pélope y bisnieto de Tántalo.

Agamenón y Menelao fueron educados junto con Egisto (hijo de Tiestes) en la casa de Atreo conocida como "átrida". Cuando se hicieron adultos, Atreo envió a Agamenón y Menelao a buscar a Tiestes a quien encontraron en Delfos. Lo llevaron ante Atreo quien lo encerró en una celda. Luego Atreo ordenó a Egisto que lo matase, pero este, reconociendo a su padre se abstuvo del cruel acto y mató a Atreo. Egisto expulsó a Agamenón y Menelao y ocupó el trono de Micenas. Los dos hermanos (Agamenón y Menelao) llegaron a Esparta donde Agamenón se casó con Clitemnestra (hija de Tíndareo) con quien fue padre de Ifigenia, Crisótemis, Laódice (Electra) y Orestes.

Al realizarse el rapto de Helena, los distintos héroes aqueos se reunieron en el palacio de Diómedes en Argos, donde Agamenón fue elegido comandante de los ejércitos para preparar la expedición que viajaría a Troya para reconquistar a Helena. Después de consultar los oráculos, la expedición se reunió en el puerto de Áulide en Beocia. Mientras estaban reunidos los distintos jefes, Agamenón mató un ciervo que estaba consagrado a Artemisa provocando la ira de la diosa. Artemisa envió una peste y luego una calma absoluta por lo que los barcos griegos no podían salir por falta de viento. Los oráculos declararon que la ira de Artemisa no cedería hasta que le fuera entregada en sacrificio a Ifigenia (hija de Clitemnestra y Agamenón). Diómedes y Odiseo fueron a buscar a Ifigenia para su sacrificio. Cuando iba a ser sacrificada, Ifigenia fue llevada por la propia Artemisa a Táuride donde otra víctima ocupó el lugar de Ifigenia. Después de esto, cesó la calma y el ejército partió hacia la costa de Troya.

Después de múltiples batallas en que la guerra se decantaba para uno u otro bando, en el décimo año se consigue la derrota de Troya. Agamenón recibió como botín de guerra a la profetisa troyana Casandra (hija de Príamo y de Hécuba, hermana de Héctor y Paris) con quien tuvo dos hijos: Teledamo y Pélope. En su regreso a casa sus naves fueron desviadas dos veces por las tormentas, llegando a Esparta y encontrando que Egisto ([250]) que no había ido a la guerra, se había convertido en rey de Esparta y había seducido a su esposa Clitemnestra. Al regreso de Agamenón, Egisto lo invitó a un banquete en el cual Egisto con la colaboración de Clitemnestra mataron a Agamenón. Odiseo se encontró con la sombra de Agamenón en el inframundo. Menelao erigió un monumento a Agamenón en el río Egipto.

Clitemnestra era hija de Leda que estaba casada con Tíndáreo. Zeus sedujo a Leda transformado en cisne). Leda que había tenido relaciones con Zeus y Tíndáreo el mismo día, puso dos huevos. De uno surgieron Clitemnestra y Cástor (hijos de Tíndáreo). Del otro huevo nacieron los inmortales Helena y Pólux (hijos de Zeus).

250 Egisto fue hijo de Tiestes y del amor incestuoso con su propia hija: Pelopia.

Aquiles era hijo de Tetis (Ninfa del Mar) y de Peleo (Rey de los Mirmidones de Tesalia). Fue el mayor de los guerreros griegos en la guerra de Troya. Cuando era niño su madre Tetis lo sumergió en la laguna Estigia para hacerlo inmortal. Las aguas lo hicieron inmortal excepto por el talón donde su madre lo sostenía para sumergirlo. Después de la muerte de su amigo Patroclio, Aquiles mató a Héctor y arrastró su cuerpo detrás de su carro. Su última batalla fue contra Memnón de Etiopía a quien venció. Fue mortalmente herido en el talón por Paris (como Héctor había predicho), habiendo enterrado sus huesos junto con los de Patroclio. Lo llamaban "el de los pies ligeros" por su gran velocidad. La armadura de Aquiles fue objeto de disputa entre Odiseo y Ayax el Grande, habiendo ganado Odiseo. Tuvo una disputa con Agamenón por el amor de Briseida.

Ayax el Grande era hijo de Telamón (rey de Salamina) siendo después de su primo Aquiles, el guerrero de mayor valor de la guerra de Troya. Encolerizado por no habérsele concedido las armaduras de Aquiles, perdió la cabeza y comenzó a matar ovejas pensando que eran soldados guerreros, luego al darse cuenta de lo que había hecho, se suicidó. Existía "otro Ayax: el Oileo" llamado "el veloz".

Patroclio era íntimo amigo de Aquiles a quien acompañó en la guerra de Troya. En el décimo año de la guerra, Aquiles por una disputa con Agamenón a causa de Briseida (esclava y amante de Aquiles) se retiró de la contienda bélica. Los griegos comenzaron a perder la batalla. Patroclio convenció a Aquiles que le permitiera usar su armadura en la guerra. Patroclio hizo retroceder a los troyanos hasta las murallas de la ciudad. Patroclio murió a manos del capitán troyano Héctor. Para vengar su muerte, Aquiles volvió a entrar en batalla.

Odiseo era hijo de Laertes y de Anticlea. Nació en el Monte Nérido en la Isla de Itaca y fue educado por el Centauro Quirón. Al llegar a la edad viril, Laertes le entregó el reino de Itaca. Reconstruyó su casa y fue rico en ganado. Mantuvo el culto a Zeus y Atenea. Fue pretendiente de Helena pero al ver que no tenía posibilidades Tíndáreo le dió la mano de su sobrina Penélope (hija de Icario y Peribea) con quien tuvo un hijo: Telémaco.

Cuando sucede el rapto de Helena, Odiseo a pesar de haberse comprometido a recapturar a Helena, prefiere no ir a la Guerra. Cuando Menealo y Palámedes (que andaban reclutando guerreros para la guerra), Odiseo finge estar loco (monta un arado para arar en la playa con los bueyes en sentido contrario al arado) pero es descubierto. En la guerra fue crucial a favor de los griegos. Capturó al vidente Heleno y le arrancó el secreto que Troya será conquistada con las flechas de Heracles por lo que pide que Filoctetes (que poseía dichas armas) participe en la batalla. Junto con Diómedes, disfrazado de mendigo, entra en Troya y consigue

robar el Paladio (imagen de Atenea) que aseguraba la seguridad divina de la ciudad mientras ella estuviera dentro. Odiseo fue el que propuso la idea del caballo de madera, cuando los griegos estaban casi vencidos, dando un vuelco al final de la guerra al vencer a los troyanos. Le otorgaron a la reina Hécuba como botín de guerra. Su regreso a Itaca está descrito en la Odisea donde le espera su esposa Penélope.

Filoctetes era hijo del Rey Peante en Melibea, Tesalia, y de Meone. Era muy famoso por su arco y sus flechas (entregadas por Heracles). Fue uno de los pretendientes de Helena antes que se casara con Menelao. Con su arco disparó la flecha que mataría a Paris.

La Odisea

- La Odisea narra el regreso de uno de los héroes aqueos (Odiseo) a su país (Itaca), para lo cual, el héroe ha de vencer numerosos peligros y dificultades. Su mujer Penélope y su hijo Telémaco, aguardaban en la desesperanza el regreso de Odiseo en su palacio invadido por desaprensivos aspirantes a la mano de la que ellos creían viuda, mujer hermosa y con rica hacienda: Penélope. El regreso de Odiseo pone fin a tales excesos.

El Canto "I" describe una invocación a la Musa:

- Háblame Musa, del ingenioso héroe que peregrinó tanto tiempo después que fue asolada la acrópolis sagrada de Troya. Muchas fueron las penalidades en el mar. Cuéntanos, diosa, esas aventuras, comenzando por donde quieras.

Odiseo (Ulises de la mitología romana), era rey de Itaca (hijo de Laertes y Anticlea), estaba luchando en la guerra de Troya que duró diez años. La guerra terminó gracias a la idea de Odiseo de engañar a los troyanos haciéndoles creer que los griegos se habían marchado, dejándoles de regalo un enorme caballo de madera que estaba hueco por dentro pero lleno de combatientes griegos.

Al fin de la guerra, todos los reyes y guerreros griegos volvieron a sus casas. Odiseo salió de Troya con sus hombres en doce barcos en dirección a Itaca para encontrarse con su esposa Penélope (hija de Icario y de Peribea) y su hijo Telémaco. Los dioses habían preparado a Odiseo un largo y accidentado viaje desde Troya a Itaca que duraría diez años y cuyo relato se conoce como Odisea.

Primeramente, los fuertes vientos llevaron a Odiseo al país del Loto donde la gente se alimentaba solo de flores. Odiseo envió a tres hombres que fueron recibidos

amablemente. Les dieron de comer la Flor de Loto que los adormecía y se olvidaban de todo. Odiseo los rescató.

Después llegaron a la isla de Sicilia donde vivían los Cíclopes que eran unos gigantes muy feroces, con un solo ojo en el centro de la frente que vivían en cuevas. Odiseo desembarcó con doce hombres con vino y comida llegando a la cueva de Polifemo que estaba con sus rebaños (Polifemo era un cíclope hijo de Poseidón y de Toosa). Odiseo quiso conocer al gigante que cuando los vió comiendo sus quesos y tomando su leche, se enfadó mucho, cerró la entrada de la cueva agarró a dos hombres y se los comió. Odiseo le ofreció vino y comida. Polifemo le preguntó por su nombre, Odiseo le dijo: me llamo "nadie" y Polifemo le contestó: a ti, "nadie", te comeré por último. Polifemo se tomó todo el vino y se quedó dormido. Odiseo le clavó el tronco afilado de un olivo calentado al rojo vivo en el único ojo del cíclope dejándolo ciego y gritando. Llegaron los otros cíclopes que le preguntaron si alguien le había hecho daño, a lo cual Polifemo contestó: "Nadie me ha hecho daño". Polifemo quitó la piedra de la entrada y se sentó con los brazos abiertos para que no salieran los hombres de Odiseo. Odiseo y sus hombres se ataron a la parte inferior de las ovejas y asi fueron saliendo sin que Polifemo se diera cuenta. Cuando estaba en el barco Odiseo gritó al cíclope: Polifemo, si alguien te pregunta quién te dejó ciego, diles que fue Odiseo rey de Itaca. Polifemo suplicó a su padre Poseidón dios del mar, que castigara a Odiseo pidiendo que no pudiera regresar a su palacio y si volvía que fuera lo más tarde posible después de perder a todos sus hombres.

Odiseo siguió su travesía y llegó a la isla de Eolia donde vivía Eolo rey de los vientos que los recibió con mucha hospitalidad. Después de un mes, Odiseo rogó a Eolo que le ayudara a volver a Itaca. Eolo encerró en un odre a todos los vientos desfavorables y Odiseo pudo navegar en calma. Cuando ya se observaban las costas de Itaca, Odiseo se quedó dormido y los navegantes abrieron el odre del cual salieron tempestades que lo hicieron regresar a Eolia. Odiseo volvió a pedir a Eolo que lo ayudara a lo cual éste contestó: "márchate de mi isla, no voy a ayudar más a un hombre al que los dioses odian".

Siguieron navegando y llegaron a la tierra de los Lestrigones donde vivía el gigante Antífate que era antropófago que al recibirlos se comió a un navegante de Odiseo y le tiraron rocas a los barcos habiendo hundido a todos los barcos excepto el de Odiseo.

Con un solo barco y pocos hombres llegaron a la Isla de Eea donde vivía la maga Circe que era una bellísima hechicera que convertía a los hombres en animales. Odiseo envío hombres a explorar la tierra. Circe les ofreció un banquete que los

convirtió en cerdos y los metió en una pocilga. Hermes se apareció a Odiseo y le advirtió de los hechizos de Circe dándole una flor cuyo olor le protegía de los hechizos de la maga. Se quedaron un año en la isla donde Circe le ayudó y aconsejó.

Por consejo de Circe, Odiseo visitó al adivino Tiresias para que le aconsejase. Tiresias le dijo: "hay un dios que está haciendo penoso su viaje de regreso por haber cegado a su hijo". Pasarás por la isla de Tinacria donde pacen las vacas del dios Sol. Debes respetarlas. Volvieron donde Circe quien le dio consejos: En la costa de las tres sirenas debes tapar con cera los oídos y atarte al mástil del barco para escapar al hechizo de sus canciones. Debes evitar los escollos de Caribdis y Escila donde pacen las vacas sagradas del dios Sol. Las Sirenas se suicidaron porque no pudieron atraer a Odiseo que salvó los escollos de Caribdis y Escila y llegaron a la isla del dios Sol. Los navegantes con hambre sacrificaron unos animales en contra de la orden de Odiseo. Volvieron a navegar y Zeus mandó un rayo que partió en dos el barco. Se ahogaron todos menos Odiseo que pudo llegar a la isla Ogigia donde vivía la ninfa Calipso. Calipso se enamoró de Odiseo y lo retuvo por siete años.

En el Olimpo, los dioses estaban reunidos sin Poseidón, y Atenea explicó que Calipso estaba reteniendo a Odiseo en contra de su voluntad y se envió a Hermes para ordenar a Calipso que dejara marchar a Odiseo con la ayuda de los feacios. Calipso obedeció y le ayudó a navegar hasta Feacia. Poseidón cuando se enteró, le envió vientos que hacieron sozobrar la balsa de Odiseo. Atenea calma los vientos y Odiseo llegó agotado a la costa de Feacia.

Náusica hija de Alcínoo rey de Feacia, encontró a Odiseo dormido en la playa a quien dieron ropa y alimentos habiendo sido tratado muy bien haciéndole muchos regalos. Odiseo con el apoyo de los feacios regresó a Itaca. Odiseo no reconoció su tierra y una vez más Atenea le ayudó convirtiéndose en un pastor que le dice que está en Itaca. Atenea se convierte en diosa y le cuenta lo que está pasando en el palacio con Penélope. Atenea lo vistió de anciano mendigo y le da consejos: que visite a Eumeo en la porqueriza quien lo recibirá y acompañará.

Mientras tanto en Itaca, Penélope continuaba esperando el regreso de Odiseo ya que todos los griegos habían regresado y pensaban que Odiseo había muerto. El palacio de Odiseo se hallaba lleno de nobles que querían casarse con Penélope quien los engañaba, diciendo que eligiría al nuevo esposo cuando terminara de tejer el bordado que cosía en el día y descosía en la noche.

Odiseo se dirigió a su palacio y se encontró con su perro Argos que lo reconoció y cayó muerto de la emoción. Odiseo como mendigo pidió limosna a la entrada

de palacio. Penélope comunicó a sus pretendientes su decisión de casarse con quien gane el concurso del arco que perteneció al rey Odiseo. Ninguno de los pretendientes logró tensar el arco. Odiseo solicitó participar en el concurso y lo tensó con gran facilidad gritando: soy Odiseo y van a ser castigados por saquear mi casa y cortejar a mi esposa. Odiseo con la ayuda de su hijo Telémaco mató a los pretendientes y se restableció la paz en Itaca.

Los Doce Trabajos de Heracles

Heracles (hijo de Zeus y Alcmena), en su juventud realizó muchas batallas destruyendo reinos y ciudades. Heracles fue en busca del León del Citerón que destruía los rebaños de Anfiterión y del Rey Tespias. Posteriormente derrotó a los Minias dando muerte a Ergino y a sus capitanes. Seguidamente Heracles venció a Pirecmes (rey de los Eubeos) y causó gran terror cuando envió a unos caballos a desgarrar su cuerpo.

Hera horrorizada por los excesos de Heracles lo enloqueció y Heracles preso de una fuerte confusión mental, asesinó a los dos hijos que había tenido con Megara. Así mismo, Heracles asesinó a Ifito que era su invitado causando la cólera de Apolo.

Cuando Heracles recuperó la cordura, fue purificado por el Rey Tespio y se dirigió al templo de Delfos para saber que debía hacer. La pitonisa le aconsejó que debería servir a Euristeo (rey de Micenas) por doce años y que realizase los trabajos que él le indicara. La Pitonisa también le dijo a Heracles que para liberarse de las penas de las muertes que había ocasionado, debería permitir que lo vendiesen como esclavo por un año entero y que el dinero que ganase se lo debería entregar a los hijos de Ifito.

Heracles realizó gran cantidad de hazañas heróicas mencionando los "doce trabajos" ordenados por Euristeo de Micenas:

(i) matar al León de Nemea;
(ii) matar la Hidra que era un monstruo de siete cabezas;
(iii) entregar la Cierva de Cerinia (cuernos de oro);
(iv) liberar a Arcadia del Jabalí;
(v) limpiar los establos de tres mil vacas;
(vi) expulsar de Arcadia los pájaros monstruosos que se alimentaban de carne humana;
(vii) matar al Toro salvaje de la isla de Creta;
(viii) domar los Caballos salvajes del rey de Tracia;

(ix) someter a las Amazonas que eran mujeres guerreras;
(x) someter a Gerión, rey de Bética que era un gigante con tres cuerpos y un perro de siete cabezas;
(xi) arrebatar las manzanas de oro del jardín de las Hespérides en Mauritania que estaban custodiadas por un dragón;
(xii) arrancar del Tártaro al can cerbero que lo custodiaba.

Al terminar los doce trabajos se le concedió la gloria infinita. Además de los trabajos, Heracles capturó y derrotó a muchos bandidos:

Busiris, rey de Egipto inmolaba a los extranjeros que llegaban. Aprisionó a Heracles que rompió las cadenas y exterminó a Busiris.

Caco, hijo de Hefesto era un monstruo mitad hombre y mitad sátiro. Vivía a orillas del Tiber en Italia. Heracles lo estranguló.

Anteo, hijo de Poseidón y de Gea medía cien pies de altura. Vivía en Libia. Heracles lo derrotó en combate, pero al tocar la tierra (que era su madre) volvía con más fuerzas a la vida. Heracles lo agarró en el aire y lo estranguló.

En Gades, España, llegó a los límites del mundo y separó las dos montañas: Calpe y Abila (una en la costa española y la otra en la costa africana) y puso en comunicación el Atlántico con el Mediterráneo. Levantó dos altas columnas y grabó en ellas la frase "Non Plus Ultra".

Hilas. Heracles fue asaltado por los "driopes" a quienes venció y mató a su rey (Tiodamante). Le ofecieron a Heracles, al priíncipe Hilas quien se convirtió en su escudero y amante. Heracles e Hilas se unieron a Argos como "argonautas" pero solo participaron en parte del viaje.

Yole. El rey Eurito de Ecalia prometió a su hija Yole a quien derrotase a sus hijos en un concurso de tiro al arco. Heracles ganó pero Eurito no cumplió su promesa. Heracles mató al rey y raptó a Yole.

Gigantes. Heracles mató a varios gigantes: Cicno, Porfirión y Mimas.

Laomedonte. Poseidón y Apolo a petición de Laomedonte (rey de Troya) colaboraron en la construcción de las murallas de Troya. Al terminar la obra, Laomedonte se negó a pagar lo estipulado y los dioses enviaron una peste y un monstruo marino a atacar a Troya. Laomedonte prometió sacrificar a su hija (Hesione) a Poseidón. Heracles se ofreció a salvar a Hesíone a cambio de las

"yeguas divinas" que Zeus le había regalado a Laomedonte. Una vez salvada Hesíone, Laomedonte quiso engañarle dándole yeguas mortales en vez de las yeguas divinas. Heracles dio muerte a Laomedonte y a todos sus hijos menos a Príamo que no estaba de acuerdo con su padre y se convirtió en el heredero de Troya.

Perseo y la Medusa

Perseo era **hijo de Zeus y Dánae** (hija de Acrisio, rey de Argos y de Aganipa). Perseo estaba casado con Andrómeda con quien tuvo 7 hijos: Perses, Alceo, Heleo, Mestor, Estenelo, Electrión y una hija llamada Gorgófone.

Acrisio y Aganipa solo tenían una hija (Dánae) por lo que Acrisio consultó al oráculo para saber como podría conseguir un heredero varón habiendo recibido la siguiente respuesta: *No tendrás hijos varones y tu nieto te matará.*

Como el nieto le podría llegar por la descendencia de su hija Dánae, Acrisio para prevenir este destino, encerró a Dánae en una torre calabozo custodiada por perros salvajes para que no tuviera contacto con hombres. Zeus se enamoró de ella y se transformó en una lluvia de oro que penetró en el calabozo y raptó a Dánae con quien tuvo un hijo: Perseo. Acrisio lanzó a Dánae y su hijo Perseo al río y la corriente los llevó a la isla Serifea siendo recibidos y cuidados por el rey Polidectes.

Polidectes se enamoró de Dánae y para quedar libre de Perseo lo envió a luchar contra la Medusa que era una de las tres **G**órgonas (monstruos hijas de Forcis y Ceto). Las Górgonas (Estenio, Euriale y Medusa), tenían manos de hierro, serpientes en vez de cabellos, alas de oro, cuerpo cubierto de escamas, un solo ojo, un cuerno y un diente para las tres que lo usaban alternativamente.

Las Górgonas eran objeto de espanto y horror. Nadie podía mirarlas sin perder la vida o convertirse en piedras. Los dioses por orden de Zeus, ayudaron a Perseo: Atenea que era enemiga de las górgonas, le dio un escudo como espejo; Hermes su espada de diamante; Hades un casco que lo hacía invisible.

Con el fin de encontrar el escondite de Medusa, Perseo fue a buscar a las hijas de Forcis: las Grayas, que eran tres ancianas que solo tenían un diente y un ojo que lo compartían pasándolo de una a otra. Perseo les arrebató el diente y el ojo obligándolas a decirle donde encontraría a la Medusa. En su camino, Perseo se encontró con las Náyades ([251]) que le dieron un bolsón/zurrón mágico, el casco de

251 Las NAYADES eran las Ninfas de agua dulce (ríos, fuentes, lagos). Las OCEANIDES eran Ninfas de agua salada (mar) y las NEREIDAS eran Ninfas del Mar Mediterráneo.

Hades (lo hacía invisible) y unas sandalias aladas. Perseo entró en la residencia de las Górgonas utilizando el escudo como espejo, logró cortar la cabeza a Medusa sin tener que mirarla. De la sangre de Medusa nació el caballo alado **Pegaso,** y el gigante guerrero Crisaor. Perseo rápidamente puso la cabeza de medusa en el bolsón y huyó.

Perseo se fue con la cabeza de Medusa llegando a Mauritania donde reinaba el gigante Atlas con huertos con manzanas de oro. Por el camino dejó caer el ojo y el diente de las grayas en el lago tritón, así como unas gotas de sangre de medusa en el desierto que se convirtieron en serpientes venenosas. Un oráculo había anunciado a Atlas que un hijo de Zeus lo despojaría de su trono. Por ese motivo, Atlas no aceptó a Perseo quien ofendido le arrojó la cabeza de medusa transformando a Atlas en una montaña.

Perseo sigue su viaje y llega a Etiopía donde **Andrómeda**, hija del rey Cefeo y de Casiopea ([252]) está a punto de ser devorada por un monstruo marino. Perseo la salvó y le ofrecen a Andrómeda como esposa. Perseo se casa con Andrómeda y durante el banquete de bodas se presenta Fineo ([253]), tío paterno y prometido de Andrómeda. Comienza una batalla entre Perseo y Fineo, y Perseo le muestra la cabeza de Medusa a Fineo que queda convertido en piedra.

Perseo volvió a la isla Serifea donde su madre Dánae ha sido ultrajada por el rey Polidecto a quien Perseo mató petrificándolo con la cabeza de Medusa.

Perseo regaló la cabeza de Medusa a Atenea que la incorporó en su escudo y devolvió las sandalias, el casco y el bolsón a Hermes. Perseo regresa a Argos donde su abuelo el rey Acrisio. Cuando Perseo llega a Argos no encuentra a su abuelo que estaba en el reino vecino de Larisa donde se celebraban los juegos de la rayuela. Perseo va a Larisa y pide participar en los juegos (sin ver a su abuelo). Lanza el disco con tanta fuerza que golpeó la frente de su abuelo Acrisio y lo mata. Se cumple la predicción del oráculo.

Perseo enterró a su abuelo en el templo de Atenea. Debido a esta muerte accidental, Perseo decidió no seguir gobernando Argos y se marchó a Tirinto.

252 Casiopea se había jactado que tanto ella como su hija Andrómeda eran más hermosas que las Nereidas que se quejaron ante Poseidón que envió un diluvio y un monstruo marino.

253 Existen en la mitología varios personajes con el nombre de Fineo.

Mitos de La Cólquida. Jasón. Argonautas. Medea. Pelias y Neleo

Los Mitos de la Cólquida tratan de una épica helenista de tipo colectivo que narra **el viaje de Jasón (hijo de Aesón y Polimela**, sobrina de Pelias) y los Argonautas para recuperar el vellocinio de oro de la mítica tierra de Cólquida (Ciudad Estado a orillas del Mar Negro en el Asia Menor).

El Vellocino de Oro era el vellón del carnero alado llamado "Crisomallo", que solía utilizarse para extraer oro de los ríos siendo después colgado de los árboles para que desprendiera el oro y se secara. Se encontraba en la Cólquida en los dominios del Rey Eetes.

En Yolco (ciudad de Tesalia) reinaba Pelias un hombre con bastantes años (hijo de Poseidón y Tiro) que había destronado a su hermano Aesón. **Aesón** se había casado con Polimela con quien había tenido **un hijo llamado Diómedes (posteriormente llamado Jasón).** Aesón temeroso de que su hermanastro Pelias asesinase a su hijo **Jasón** (que era el verdadero heredero del trono), envió a su hijo Jasón a la cueva del Centauro Quirón en el Monte Pelio. Una profecía había advertido a Pelias que alguien con una sola sandalia, bajaría del Monte, lo destronaría y lo mataría.

Quirón instruyó a Jasón y cuando era joven lo envió a Yolco para recuperar el trono. Jasón en su viaje a Yolco tuvo que cruzar el rio Anauro donde perdió una de sus sandalias. Jasón fue enviado por el rey Pelias a buscar el vellocino como una estrategia para evitar la profecía que decía que un hombre con una sandalia sería su castigo. Para el viaje se construyó la nave Argos (la mejor construida) con roble sagrado del oráculo de Dodona como regalo de Atenea. El navío podía hablar, tenía el don de la profecía, y era el más veloz por lo que se le llamó Argos. Fue acompañado de la mayoría de héroes griegos (Heracles, Cástor, Pólux, Orfeo, etc) que pasaron a denominarse Argonautas, contando con el apoyo de la diosa Hera (que odiaba a Pelias) y de la diosa Atenea.

La primera escala del Argos fue en la isla de Limnos que estaba habitada solo por mujeres por que todos los hombres habían muerto. Los Argonautas se unieron a las mujeres con la esperanza que concibieran hijos varones y luego se marcharon. Pasaron por Samotracia, entraron en el Helesponto y llegaron a la tierra del rey Cícico (Doliones) donde fueron acogidos con gran hospitalidad. Se hicieron a la mar pero los vientos los regresaron al mismo lugar. A su regreso a la tierra de los Doliones, éstos no los reconocieron y se enfrentaron en batalla habiendo fallecido el rey Cícico. Cuando se dieron cuenta, honraron a los caídos. Al pasar por la tierra del adivino ciego Fineo, lo liberaron de las temibles Harpías, que en agra-

decimiento les advirtieron del peligro de las rocas ciáneas. Después de muchas peripecias llegaron a la tierra del Rey Eetes (La Cólquida).

El Rey Eetes le prometió entregar a Jasón el vellocino si salía vencedor de una prueba muy difícil. Tenía que atar a un arado dos toros que tenían pies de bronce y que despedían fuego por las narices. Con este arado tenía que labrar un campo consagrado a Ares. Para realizar dicha tarea, Jasón contó con la ayuda de la diosa Afrodita que como diosa del amor, hizo que Medea (hija del rey Eetes y famosa hechicera) se enamorase de Jasón y le ayudase. Jasón pudo cumplir la prueba. El rey de la Cólquida (Eetes) se negó a entregarle el vellocino, pero Medea con la ayuda de Atenea, lo condujo al lugar donde estaba el vellocino que era custodiado por un dragón. Con la ayuda de Medea lograron adormecer al dragón y obtener el vellocino.

En el viaje de regreso los Argonautas sufrieron tempestades. Pasaron por el Danubio, subieron por el Eridano (Po) y por el Ródano, se adentraron en el Mediterráneo, cruzando cerca de la isla de las Sirenas (para evitar el canto maléfico de las sirenas, Orfeo tocó su lira impidiendo que los argonautas escucharan el canto de las sirenas). Pasaron por el reino de Circe, llegaron a Creta donde se enfrentaron al gigante Talo (creado por Hefesto) habiéndolo vencido con la astucia de Medea hasta que regresaron a Yolcos donde entregaron al Rey Pelias el vellocino y consagraron el navío Argos al dios Poseidón. En su ausencia, Pelias había asesinado a los padres de Jasón (Aesón y Polimela) y a todos los familiares de Jasón y se negó a entregarle el trono. Jasón en compañía de Medea y con la colaboración de las hijas de Pelias, lo asesinaron.

Jasón y Medea fueron perseguidos por los habitantes de Yolco por el parricidio cometido y se refugiaron en Corinto donde vivieron diez años. En Corinto Jasón faltó al juramento de amor eterno y abandonó a Medea para casarse con Glauca (hija de Creonte, rey de Corinto). Jasón fue abandonado por los dioses por su falta a la promesa de fidelidad que había realizado ante los dioses. Medea se vengó de Jasón y de su esposa Glauca.

Jasón encontró la muerte al caerle parte de la madera de la nave Argo.

Medea La Hechicera

Medea era hija de Eetes rey de la Cólquida y de la **Oceánide Idía.** Es por lo tanto, nieta del Sol y sobrina de Circe. Era sacerdotisa de Hécate la diosa hechicera, de quien aprendió los principios de la magia junto a su tía Circe.

Forma parte de la historia de los argonautas en la búsqueda de Jasón por el vellocino de oro custodiado por el rey Eetes. Eetes le puso condiciones a Jasón para conseguir el vellocino que solo pudo cumplirlas con la ayuda de la hija de Eetes: Medea. Al conseguir el vellocino los argonautas viajaron de regreso a Yolco llevando consigo a Medea a quien Jasón le había prometido matrimonio.

Cuando llegaron a Yolcos se encuentraron que Pelias se negó a entregar el trono a Jasón, por lo que con ardides de Medea, las hijas de Pelias le dieron muerte. Los habitantes de Yolco no perdonaron a Jasón y a Medea el parricidio cometido y se vieron obligados a dejar Yolco partiendo hacia Corinto donde reinaba el rey Creonte (reino al que Medea creía tener derecho). Medea y Jasón vivían tranquilamente en Corinto hasta que Jasón se comprometió con Creonte a abandonar a Medea para unirse con su hija, la princesa Glauca ó Creúsa.

Pelias y Neleo

Pelias era hermano gemelo de Neleo, hijos de Poseidón y Tiro. Tiro estaba casada con Creteos (con quien tuvo un hijo: Aesón), pero estaba fuertemente enamorada de Enipeo un dios fluvial que no la aceptaba. Poseidón que perseguía a Tiro se disfrazó de Enipeo y con ese engaño embarazó a Tiro naciendo dos hijos gemelos: Pelias y Neleo. Ambos hijos fueron abandonados en el campo habiendo sido amamantados por una yegua enviada por Poseidón y luego criados por un pastor de ganado. Al hacerse hombres y conocer su verdadera identidad regresaron a Yolco donde encontraron que su madre Tiro se había casado con Creteos y se disputaron el trono de Yolco.

Aesón (hijo de Creseo y Tiro) se casó y tuvo varios hijos entre ellos a Jasón que se convertía en el heredero al trono y que fue educado bajo el cuidado del centauro Quirón. **Pelias** que tenía afanes de grandeza quiso apoderarse de toda Tesalia por lo cual envió a Neleo al exilio en Pilos y encarceló a Aeson (su hermanastro) que era el hijo primogenito de Tiro y Creteos. A Pelias se le había profetizado que tuviera cuidado con un visitante que iba calzado con una sola sandalia.

Mitos de Tebas. Cadmo. Sémele. Edipo

La Ciudad de Tebas

La Ciudad de Tebas estaba ubicada en la región de Beocia, al norte de ática y cerca de Atenas. Fue fundada por Cadmo (miembro de una colonia fenicia). El tipo de Gobierno era oligárquico. Poseía mucha riqueza en el área agropecuaria y fue famosa por sus siete puertas. Tuvo gran hegemonía en Grecia como consecuen-

cia de las derrotas militares de Atenas y Esparta (400 "aC"), pero dicha hegemonía fue temporal. Por ella pasaron Heracles, Edipo, Andrómaca. Los líderes de la oligarquía tebana, Epaminondas y Pelópidas estaban dedicados a una política exterior con gran capacidad militar. La ciudad estaba protegida a través de siete puertas que constituían los controles para entrar y salir de la ciudad.

Mito de Cadmo

Cadmo, el fundador de Tebas (originalmente llamada Cadmea), era hijo de Telefasa y Agénor y era hermano de Europa. A Cadmo se le atribuye la introducción del alfabeto en Grecia.

Por orden de su padre Agénor, Cadmo y sus hermanos - - Cilix y Fénix - - fueron en búsqueda de Europa siguiendo los pasos del toro volador que secuestró a Europa.

Fénix abandonó la búsqueda y fundó su reino: Fenicia (actual Líbano). Posteriormente también Cilix abandonó el viaje y fundó Cilicia en Antioquía La madre de Cadmo (Telefasa) murió al dar a luz a su hijo Fineo.

Cadmo al quedarse solo fue a Delfos en busca de consejo. El oráculo le dijo: "*cubre tus ojos y sal por cualquier puerta y sigue la dirección de la puerta. Cuando veas una vaca con la luna en su cara síguela hasta que cese su camino. Entonces funda tu casa por que esa será tu tierra*". Cadmo siguió los consejos del oráculo y pronto se encontró con la vaca descrita que no paró de andar por tres días seguidos y al final cayó exhausta y murió. Cadmo quiso celebrar una hecatombe (sacrificó cien bueyes) a los dioses. Cadmo envió a sus hombres a traer agua de una fuente cercana que era custodiada por un dragón (fuente de Castalia). El dragón mató a unos hombres y Cadmo mató al dragón (que era de Ares que se enfadó mucho con Cadmo). La diosa Atenea le dijo a Cadmo que sembrara los dientes del dragón y vería nacer unos valientes guerreros que se matarán entre ellos y los pocos que quedarán vivos se convertirán en sus más fieles guerreros (eran "los hombres sembrados o Espartos"). Solamente sobrevivieron 5 llamados Udeo, Ctonio, Equión, Hiperenor y Pelor que se convirtieron en fieles ayudantes de Cadmo.

Cadmo hizo lo que se le indicaba. Inmoló la vaca y sembró los colmillos del dragón. Cadmo fundó la ciudad de Cadmea (Tebas) y ofreció disculpas a Ares por la muerte del dragón pero fue condenado a vivir ocho años como esclavo del dios de la guerra. Luego de haberse liberado de su castigo, Cadmo construyó con la ayuda de los "hombres sembrados" la Acrópolis de Tebas (Cadmea) y se casó con Harmonía, la hija de Afrodita y de Ares.

La boda de Cadmo con Harmonía fue la primera boda de mortales a la que asistieron los dioses olímpicos que presentaron hermosos regalos. En casa de Cadmo se ubicaron 12 tronos divinos con sendos regalos. Harmonia recibió de Hefesto y Afrodita el famoso collar de oro (este collar confería una belleza extraordinaria a quien lo llevase) y un velo. Atenea le regaló una túnica dorada que confería dignidad divina a quien la usara. Hermes le regaló una Lira. Las Musas cantaron y tocaron la flauta y Apolo tocó su Lira.

Cadmo y Harmonía tuvieron cuatro hijas: Autónoe, Ino, Agave y Sémele, y dos hijos: Ilirio y Polidoro. Al envejecer, Cadmo y Harmonía abandonaron Tebas cediendo el trono a su nieto Penteo (hijo de Ágave y Equión que era uno de los "hombres sembrados"). Ares convirtió a Cadmo y Harmonía en serpientes para que vivieran juntos en las islas de los Bienaventurados de los Campos Elíseos.

Mito de Sémele (madre de Dionisos)

Sémele era una hermosa mortal hija de Cadmo y Harmonía. Fue amante de Zeus de cuya unión nació el dios Dionisos.

Hera la esposa de Zeus quiso evitar las relaciones de su esposo con Sémele - - que estaba embarazada de Zeus - -, para lo cual tomó la forma de Béroe - - la nodriza de Sémele - - y le pidió que abandonara a Zeus a lo que Sémele no aceptó. Hera a través de Béroe le dijo que el hombre con quien tenía relaciones no era Zeus y la convenció que le pidiera una muestra de su divinidad. Sémele así lo hizo y Zeus aceptó por que le había prometido cumplir todos sus deseos.

Zeus con todo su esplendor hizo presencia como dios ante Sémele que cayó muerta por un rayo de Zeus. Zeus con la ayuda de Cadmo y de Hermes sacó al hijo del vientre de Sémele y se lo introdujo en su muslo para que terminara su gestación y pudiera nacer Dionisos. Dionisos rescató a su madre Sémele del inframundo convirtiéndola en inmortal.

Se cuenta que Sémele fue la diosa de la raza negra pues subió al cielo ennegrecida por las quemaduras del rayo que le causó la muerte.

Mito de Edipo. La Esfinge.

- ***Edipo*** *era un rey mítico de Tebas, hijo de Layo y Yocasta, que sin saberlo mató a su propio padre y se caso con su madre.*

Tebas estaba gobernada por los reyes Layo y Yocasta. Por no haber tenido hijos durante mucho tiempo de casados, Layo consultó en secreto al oráculo de Delfos quien le expresó que esa aparente desgracia en realidad era una bendición, por-

que cualquier hijo que naciera de Yocasta, sería con el tiempo su asesino. En base a dicha profecía, Layo repudió a Yocasta sin darle ninguna explicación. Yocasta se sintió muy ofendida y una noche emborrachó a Layo quedando emabarazada de un hijo que se llamó **Edipo**.

Layo queriendo evitar la profecía, ordenó a un súbdito que matara a su hijo. El súbdito apiadado del niño, en vez de matarlo lo abandonó en el Monte Citerión colgándolo de un árbol por los pies. Un pastor encontró al recién nacido y lo entregó al Rey Pólibo de Corinto. Peribea, esposa de Pólibo y reina de Corinto, se encargó de la crianza y le llamó Edipo que significa "pies hinchados" por haber sido colgado de los pies.

Al llegar a la adolescencia, por habladurías de sus amigos que decían que no era hijo de los reyes, porque no se parecía ni a Pólibo ni a Perobea, Edipo consultó un oráculo de Delfos que le auguró que mataría a su padre y se casaría con su madre. Edipo amaba a Pólibo y Peribea y para evitar la profecía, decidió abandonar Corinto bajo la creencia que sus padres eran Pólibo y Peribea.

La ciudad de Tebas estaba atemorizada por una maldición que representaba un castigo de la diosa Hera debido a que Layo había secuestrado un joven desuniendo a su familia. La maldición consistía en la presencia de un monstruo que se denominaba **Esfinge** (hija de Equidnia y Tifón), que se encontraba en la puerta de entrada de la ciudad. A cada viajero que pasaba le proponía un acertijo que si no era acertado la Esfinge lo devoraba inmediatamente, y si por el contrario, el viajero acertaba la Esfinge se suicidaría. El camino hacia Tebas estaba lleno de cadáveres de personas que no habían acertado el acertijo de la Esfinge.

- EDIPO emprendió viaje con destino a Tebas. En el desfiladero de Corinto se encontró a Layo, Rey de Tebas que iba en su carruaje (su verdadero padre), con quien discutió en una encrucijada por el derecho de paso que Layo lo quería para él por considerarse superior. Layo ordenó al cochero (Polifontes) que siguiera, dañando el pie de Edipo quien lleno de ira lanzó su lanza contra Polifontes matándolo y luego hizo lo mismo con el rey Layo sin saber que era su padre.

  Luego, Edipo encontró a la Esfinge que era el monstruo que atormentaba al reino de Tebas. La Esfinge le preguntó: ¿Cual es el ser vivo que al amanecer camina a cuatro patas, con dos al mediodía y con tres al atardecer ? Edipo respondió correctamente: "El Hombre". La Esfinge le presentó otro acertijo: "son dos hermanas, una de las cuales engendra a la otra, y, a su vez, es engendrada por la primera". Edipo respondió correctamente: El Día y la Noche. Furiosa la

Esfinge se suicidó lanzándose al vacío y Edipo fue nombrado el salvador de Tebas, y se casó con Yocasta (viuda del rey Layo y su madre biológica). Edipo con Yocasta tuvo cuatro hijos: Polinices, Eteocles, Ismena y Antígona.

Luego, la ciudad de Tebas se vió expuesta a una terrible plaga debido a que no se había pagado por el crimen de Layo.

- Edipo inició las averiguaciones para descubrir al culpable del asesinato del rey Layo y gracias a Tiresias, descubrió que en realidad era hijo de Layo y Yocasta y que es el mismo asesino que andaba buscando. Al saber Yocasta que Edipo era su hijo y su esposo se da muerte colgándose en el palacio. Horrorizado, Edipo se quitó los ojos con los broches del vestido de Yocasta en señal de la ceguera por no haber visto antes la realidad y ordenó a Creonte (hermano de Yocasta) que lo expulse de la ciudad. Solo su hija y hermana Antígona le guía por donde tiene que caminar. Llegan a Colona que era una aldea del Ática y luego se escuchó un espantoso trueno, que Edipo lo consideró como augurio de su próxima muerte y marchó sin guía al lugar donde debía expirar. A la hora de partir a su destierro, Edipo fue abandonado por sus dos hijos: Eteocles y Polinices, siendo acompañado únicamente por su hija Antígona. Edipo lanzó una maldición a sus hijos diciéndoles que ellos mismos se destruirán.

  Al llegar al Ática con Antígona, se sentó sobre una piedra y después de purificarse se puso el lienzo con que suelen cubrir a los muertos. Llamando a Teseo le recomienda a su favor a su hija Antígona. La tierra tiembla en ese momento y se entreabre con suavidad para recibir a Edipo sin causarle violencia ni terror. Teseo es el único que sabe el secreto y lugar de su sepultura.

Al marcharse Edipo, sus hijos Eteocles y Polinices acordaron gobernar alternativamente Tebas un año cada uno. Comenzó Eteocles y al año siguiente que le tocaba el turno a Polinices, Eteocles se negó y expulsó a Polinices que se marchó a Argos donde se casó con la hija del rey Adrasto. Polinices con el apoyo del rey Adrasto armó una expedición con los mejores siete caudillos para reinstalar a Polinices en el trono de Tebas Los siete caudillos (**Los Siete contra Tebas)** partieron para Tebas donde cada uno de ellos se colocó en una de las siete puertas de la ciudad. Trataron de llegar a un acuerdo con Eteocles y al negarse Eteocles, se enfrentaron en batalla donde mueren todos cumpliéndose la maldición de Edipo.

Sófocles, en su obra trágica *"Edipo Rey"*, describe la historia como una denodada búsqueda de la identidad. Representa la indagación de un personaje sobre su

pasado, sin pensar que esa búsqueda terminará destruyéndolo ([254]). Edipo desconoce la naturaleza de las cosas, es decir, no sabe que Yocasta es su madre. Edipo es el ideal de un nuevo héroe mezcla de sufrimiento y terror. Un héroe humano, valiente e íntegro. Un personaje que a pesar de estar en diálogo constante con la divinidad, detecta un contraste entre los designios de los dioses y los propósitos humanos.

Sófocles, al final de su obra trágica (Edipo Rey) se despide de sus hijas a través del siguiente diálogo:

Edipo:

A ustedes hijas mías, si tuvieran edad de comprenderme, yo les daría muchos consejos. Ahora rogad a los dioses que, donde quiera que tengan que vivir, lleven una vida mejor que la que tuvo quien las ha engendrado.

Creonte:

Basta ya de llorar, ahora entra en palacio.

Edipo:

Venga, pues: échame de aquí.

Creonte:

Deja a tus hijas y ven.

Edipo:

¡ No me las quites ¡

Creonte:

No quieras mandar en todo. Venciste muchas veces, pero tu estrella no te acompañó hasta el final de tu vida.

Corifeo:

Habitantes de mi Patria, Tebas, miren: He aquí a Edipo, que descifró los famosos enigmas de la Esfinge y era hombre poderoso, con fortuna que ningún ciudadano podía contemplar sin sentir envidia. Miren en que cúmulo de desgracias está envuelto.

De modo que tratándose de un mortal, hemos de ver hasta su último día, y no juzgar feliz a nadie antes de que llegue el término de su vida exento de toda desgracia.

---

254 Sófocles. Edipo Rey. Prólogo de Antonio Tulián. Editorial Longseller. Buenos Aires, 2001.

Al final de la obra, Sófocles pone en palabras del Coro el último mensaje a Edipo: "Pobre de ti, tanto por tu clarividencia, como por tu desgracia. Clarividencia que como se sabe, lo conduce a la ceguera."

Mitos de Creta. Minos. Teseo. Minotauro. Ariadna

La Ciudad de Creta

Creta era la más grande de las islas griegas, ubicada en un punto intermedio de Europa, Asia y África. Creta era un importante centro comercial, los cretenses comerciaban por todo el Mediterráneo y exportaban cerámicas, tejidos, objetos de bronce. Disponían de lavabos y de instalaciones como pozos higiénicos. Su principal ciudad era Cnosos famosa por sus grandes palacios. En Creta se ubicaba el "Monte Ida" donde se crió Zeus. Creta fue la cuna de la civilización Minoica.

La Civilización Minoica fue una cultura "pre helénica" de las edades del cobre y del bronce que se desarrolló en la Isla de Creta entre los años 3000 y 1400 "aC". Su nombre (minoica) se debe a la relación del palacio de Cnosos - - el más representativo de la civilización minoica - - con el palacio del Rey Minos y el mito del Minotauro.

El Rey Minos

Zeus y Europa (hija de Agenor) tuvieron tres hijos: **Minos**, Radamantis y Sarpedón.

Cuando Europa fue abandonada por Zeus, se casó con Asterio rey de Creta sin llegar a tener hijos por lo cual Asterio adoptó como sus hijos a los descendientes de Zeus: Minos, Radamantis y Sarpedón.

Después de la muerte de Asterio, Minos reclamó el trono cretense y como prueba de su derecho a reinar se jactó de que los dioses responderían a cualquier plegaria que hiciera. Después de hacer una plegaria a Poseidón rezó por que del mar saliera un toro para ofrecerlo en sacrificio al dios. Al momento surgió del mar un hermoso y majestuoso toro blanco que Minos lo envió con sus rebaños y sacrificó otro toro en su lugar engañando a Poseidón.

Minos se convirtió en rey de Creta y de las islas del mar Egeo. Se casó con **Pasífae** (hija de Helio y de la ninfa Creta) con quien tuvo varios hijos: Ariadna, Androgeo, Fedra, Glauco. Minos vivía en Cnosos por períodos de nueve años al término de los cuales se retiraba a una cueva donde hacía plegarias a Zeus pidiéndole indica-

ciones de cómo gobernar. Minos tuvo el favor de los dioses del Olimpo quienes lo nombraron - - junto con Radamantis y Eaco - - juez para juzgar a los muertos.

Minos tuvo amores con muchas mujeres. Quiso unirse a Britomartis que se lanzó al mar cuando Minos estaba por alcanzarla. Tuvo hijos con la Ninfa Paria, con Dexítea, con Itone. Las contínuas infidelidades de Minos provocaron que su esposa Pasifae lo maldijera haciendo que todas las mujeres que se relacionaran con él, morirían víctimas de serpientes y escorpiones que saldrían de su cuerpo. Esta maldición tuvo fin cuando Minos se enamoró de Procris (hija de Erecteo, rey de Atenas), quien le dio una hierba (recomendada por la hechicera Circe) que libró a Minos del maleficio.

Minos fue el primer rey de Grecia que dominó el Mediterráneo. Cuando los atenienses mataron a su hijo (Androgeo), Minos decidió vengarse y envió una expedición que asedió durante muchos años a Atenas. Conquistó Megara y venció a los atenienses a quienes puso una severa condición: Atenas tenía que enviar cada nueve años a siete muchachos y siete miuchachas destinados a ser devorados por el minotauro.

El Laberinto del Minotauro

Poseidón que no había olvidado la ofensa de Minos al cambiar el toro blanco, se quiso vengar haciendo que la esposa de Minos (Pasífae) se volviera loca y se enamorase del toro que Poseidón había enviado para el sacrificio. Pasifae, con la ayuda del arquitecto Dédalo, construyó una vaca de madera dentro de la cual estaría Pasífae para poder ser cubierta por el toro. De esta manera Pasífae dió a luz al Minotauro, un monstruo con cabeza de toro y cuerpo humano.

Minos consultó al oráculo para saber la manera de evitar el escándalo y la deshonra de su esposa Pasífae. El oráculo le contestó: "*ordena a Dédalo que construya un retiro en Cnosos*". Así lo hizo y Dédalo construyó un enorme laberinto donde permanecieron Pasífae y el Minotauro. Para que nadie supiera el secreto del laberinto, Minos encarceló a Dédalo y a su hijo Ícaro en una torre.

Teseo, Ariadna y Fedra

Androgeo hijo de Minos había salido vencedor de los juegos atenienses y el rey Egeo de Atenas lo retó a luchar contra el toro de Maratón que estaba asolando las tierras del Ática. Androgeo murió sin ayuda de los guerreros atenienses. El Rey Minos muy indignado decidió vengarse y envió su temible flota por todo el mar Egeo. Saqueó el istmo de Corinto y puso sitio a la ciudad de Nisa (Mégara)

gobernada por Niso quien tenía una hija llamada Escila. El sitio de la ciudad fue muy largo y Escila se enamoró de Minos. Una noche Escila entro en el dormitorio de su padre Niso y le cortó el famoso mechón dorado del que dependía su vida y su trono. Le robó las llaves de la ciudad y se las entregó a Minos habiendo tenido relaciones con Minos.

Atenas se vio aislada y sufrió hambre y miserias. El Rey Minos propuso que para terminar con el aislamiento de Atenas, los atenienses cada año durante nueve años consecutivos, deberían enviar siete jóvenes y siete doncellas para que fueran devorados por el Minotauro. El tributo quedaría suspendido si alguno lograba salir del laberinto donde se encontraba el monstruo.

Teseo era hijo de Poseidón pero adoptado como hijo único **por el Rey Egeo de Atenas y de Etra**. Egeo no había tenido hijos con sus dos esposas anteriores (Mélite y Calcíope). Egeo fue a Trecén donde vivía su amigo Píteo que había ofrecido la mano de su hija Etrea a Belerofonte. Como Belerofonte fue desterrado, Píteo - - que no deseaba que su hija se quedara soltera - -, con la influencia de Medea hizo emborrachar a Egeo y lo envió a la cama con Etra. Cuando Egeo despertó con Etra le pidió que su hijo debería ser educado secretamente en Trecén y no en Atenas donde Egeo vivía. Antes de marchar de regreso a Atenas dejó su espada y sus sandalias escondidas bajo una roca hueca conocida como el *Altar del Fuerte Zeus*. Cuando su hijo Teseo lograra mover dicha roca debería ser enviado a Atenas donde su padre Egeo.

Llegado el momento, **Teseo** se había convertido en un joven fuerte, aguerrido y prudente. Etra le contó lo de su nacimiento y lo de su padre Egeo y lo llevó a la roca hueca que Teseo con facilidad movió y recuperó tanto la espada como las sandalias.

Teseo viajó a Atenas por caminos de tierra, esquivando los peligros que le acechaban para emular a su admirado Heracles de quien seguía sus costumbres. En el camino le salió al paso *Perifetes* (hijo de Hefesto) que se acompañaba de una enorme maza de bronce para matar a los viajeros. Teseo le quitó la maza y con ella lo mató llevándose la pesada maza. Seguidamente se encontró con *Sinis* llamado el "doblador de pinos" porque con sus brazos doblaba las copas de los pinos hasta llevarlas abajo. Atacaba a los viajeros y los ataba a las ramas de los árboles y los hacía saltar despedazados. Teseo luchó y venció a Sinis con sus mismas armas. *Perigune* era hija de Sinis y observó el castigo de su padre y tuvo miedo escondiéndose entre los árboles pero Teseo la encontró. Perigune se enamoró de Teseo, lo perdonó por la muerte de su padre, se casó con él y a su debido tiempo le dio un hijo llamado Melanipo. Teseo siguió su camino hacia Atenas y

cerca de Cromión cazó y mató a una cerda salvaje y monstruosa. Después llegó a los escarpados peñascos donde vivía el bandido *Escirón* que sentado sobre las rocas obligaba a los viajeros a que le lavaran los pies, pero cuando se agachaban los arrojaba de una patada al mar donde una tortuga gigante los esparaba para devorarlos. Teseo se negó a lavarle los pies, lo levantó de la roca y lo lanzó al mar. Luego Teseo se enconró a *Cerción* el arcadio que desafiaba a los viajeros a luchar contra él y a quienes los estrujaba con su poderoso abrazo. Teseo lo levantó por las rodillas y con gran satisfacción de Demeter que había presenciado la lucha, lo precipitó de cabeza contra el suelo, inventando el arte de la lucha. Cuando Teseo llegó a Coridalo se encontró con *Polipemón* (padre de Sinis) quien tenía dos camas en su casa (una pequeña y otra grande). Ofrecía posada a los viajeros por una noche. A los hombres altos los ponía en la cama pequeña y les aserraba las piernas, y a los hombres pequeños los ponía en la cama grande donde les estiraba las piernas. Teseo lo venció y lo trató con la misma medida.

Al llegar al Ática, Teseo fue recibido por los hijos de *Fítalo* quienes lo purificaron por los crímenes cometidos y fue atendido con hospitalidad por las Fitálidas entrando a Atenas donde se encontró que su padre Egeo estaba casado con *Medea* con quien tenía un hijo llamado Medo. Medea temerosa que Teseo ocupara el trono en vez de su hijo Medo, urgió un ardid para matar a Teseo y le dijo a Egeo que el visitante era un traidor y asesino. Teseo fue invitado a un banquete donde Medea le iba a dar vino envenenado. Teseo quiso cortar la ternera con su espada, la cual fue vista y reconocida por Egeo como la suya que había dejado en Trecén con Etra, en la roca hueca para ser portada por su hijo. El rey Egeo reconoció como hijo a Teseo y persiguió a Medea que envuelta en una nube abandonó con su hijo Medo la ciudad de Atenas.

Atenas había sido obligada a cumplir con un castigo impuesto por el Rey Minos de Creta por el asesinato de su hijo Andrógeo que consistía en el envío de siete jóvenes y siete doncellas duante nueve años consecutivos para alimentar al Minotauro.

En el tercero de los nueve años comprometidos al sacrificio de jóvenes, Teseo se ofreció a ir con los jóvenes y doncellas a Creta para liberar a Atenas de dicha carga. Las naves que harían la expedición llevaban velas negras en señal de luto, pero el rey Egeo pidió a Teseo que si resultaba vencedor cambiara las velas negras por velas blancas para que él pudiera verlas desde lejos y preparar una fiesta. Teseo se lo prometió. En la embarcación también iba el Rey Minos que regresaba a Creta.

Al llegar a Creta, **Ariadna** (hija del Rey Minos) se enamoró de Teseo y le ofreció ayuda proporcionándole una espada para matar al monstruo y un ovillo de hilo

para salir del laberinto - - el hilo lo ató en la puerta y lo fue siguiendo en las paredes del laberinto) - - a cambio de convertirse en su esposa y vivir en Atenas. Teseo aceptó, entró y mató al Minotauro saliendo con vida del laberinto.

Teseo de regreso a Atenas llevando a Ariadna, desembarcó en la isla de Naxos donde por indicación de los dioses abandonó a Ariadna ya que su destino era casarse con el dios Dioniso.

Por su parte el Rey Egeo permanecía en el Pireo tratando de visualizar el regreso de las embarcaciones. Al ver la nave, Egeo vio velas negras (a Teseo se le había olvidado cambiar las velas) y se suicidó lanzándose al mar que desde entonces se llama Mar Egeo. Teseo heredó el trono de Atenas y se casó con Fedra (hija de Minos y de Pasífae y hermana de Ariadna).

Teseo vivía con **Fedra** y con sus tres hijos (dos de Fedra: Acamante y Demofonte), y con **Hipólito** (hijo de Teseo y la Amazona Antíope). Teseo envió a Hipólito a Trecén donde el rey Piteo lo recibió como su heredero. Hipólito como su madre, disfrutaba de la caza y ofreció un templo a Artemisa lo cual fue recibido como una ofensa por la diosa Afrodita que decidió castigar a Hipólito de manera que Fedra (esposa de Teseo) se enamorase de Hipólito. Fedra se enamoró locamente de Hipólito y le envió una carta declarándole su amor. Hipólito la rechazó por lo que Fedra se ahorcó enviando una carta a Teseo en que acusaba a Hipólito de haberla querido violar. Teseo maldijo a su hijo Hipólito y lo expulsó de Atenas con órdenes de que no volviera nunca. Teseo rogó a Poseidón que acabara con la vida de Hipólito ese mismo día, lo cual sucedió cuando Hipólito perdió el control de su carruaje, quedó atrapado en las ramas de un olivo, siendo arrastrado por sus caballos y muerto al chocar contra las rocas del acantillado.

Mitos de Micenas. Agamenón. Clitemnestra. Electra y Orestes

La Ciudad de Micenas

Micenas (ciudad fundada por Perseo), fue uno de los principales centros de la civilización griega ("1600 aC"), que dominaba gran parte del sur de Grecia (Peloponeso). El período entre 1600 y 1100 "adC" se denomina "micénico" en honor al poderío de la ciudad. Los habitantes de Micenas eran "Aqueos" y constituyeron los "griegos heroicos". La vida micénica era de marcada religiosidad. Agamenón, rey de Micenas fue líder en la guerra de Troya.

La Civilización Micénica es una cultura "pre helénica" posterior a la civilización minoica perteneciente al final de la edad de bronce. Se desarrolló entre los años

1600 y 1100 "aC". Descubrimientos arqueológicos tanto en Cnosos como en Micenas indican la existencia de una escritura llamada "lineal B" que se identifica con un tipo de escritura denominada como "griego antiguo ó proto griego".

Agamenón y Clitemnestra

En **Micenas** reinaba Estenelo que al morirse ocasionó una disputa para heredar el reino entre los hermanos **Atreo** y Tiestes. Atreo era hijo de Pélope (hijo de Tántalo que era hijo de Zeus) e Hipodamía. Atreo se convirtió en rey de Micenas constituyendo el origen de los Atridas (la casa de Atreo). Atreo tuvo con Aérope dos hijos: **Agamenón y Menelao**. Egisto (enemigo de Atridas) mató a Atreo, y Agamenón y Menelao fueron llevados a la Corte del Rey Eneo "el etolio".

Agamenón emprendió viaje a Micenas para vengarse de Egisto por la muerte de su padre Atreo. Egisto huyó de Micenas. Agamenón marchó a Pisa donde reinaba Tántalo (hijo de Broteas ó Tiestes) ([255]) con su esposa Clitemnestra - - hija de Leda y Tindáreo - -. Agamenón mató a Tántalo y se casó con su viuda, Clitemnestra. **Agamenón y Clitemnestra** reinaban en Micenas, habiendo tenido cuatro hijos: Electra, Orestes, Crisótemis e Ifigenia.

Después del regreso de Agamenón de la guerra de Troya, Egisto se había casado con Clitemnestra que estaba muy encolerizada con Agamenón por varios motivos (la muerte de su esposo Tántalo y el sacrificio de su hija Ifigenia), y encontró razones para vengarse de Agamenón. Con su amante Egisto le ofrecieron una calurosa bienvenida a Agamenón y luego lo asesinaron.

Electra y Orestes

Los hermanos **Electra y Orestes** al morir su padre Agamenón, se quedaron solos. Electra permaneció en casa de su madre Clitemnestra y Orestes huyó hacia Atenas. Cuando Orestes cumplió veinte años, el oráculo de Delfos le ordenó que regresara a Micenas y que vengara la muerte de Agamenón. Orestes (con la ayuda de Apolo), mató a Egisto y a su madre Clitemnestra en venganza del asesinato de su padre Agamenón.

255 El Tántalo de esta historia es el llamado "segundo Tántalo" para diferenciarlo de Tántalo el hijo de Zeus y la Oceánide Pluto.

4.5.3 MITOS RELACIONADOS CON EL AMOR

ZEUS e " I o" (Sacerdotisa de Hera)

" Io " era **hija del dios fluvial** Ínaco y de Melia. Era una sacerdotisa de la diosa Hera. Zeus se enamoró de "Io" y la amó sin resistencia de la sacerdotisa que no deseaba contrariar al dios.

Para evitar las sospechas de la diosa Hera, Zeus transformó a "Io" en una hermosa vaca. Hera sin embargo, no se dejó engañar y pidió a Zeus que le regalase la vaca a lo que el dios aceptó para evitar la cólera de Hera. Hera confió a "Io" al cuidado de Argos Panopte (gigante de cien ojos) para que la vigilara, pero no pudo evitar que Hermes se la robase (Hermes con la música de su flauta cerró los cien ojos de Argos Panopte a quien luego mató). Hera se enfadó mucho y como venganza envió un tábano para que picara constantemente a "Io". La vaca ("Io") huyó desesperadamente hasta llegar a Egipto donde Zeus la volvió a convertir en mujer. Allí reinó y fundó la ciudad de Menfis. Tuvo con Zeus dos hijos: Épato y Libia.

Luego en Egipto " **Io** " se casó con Telégono.

ZEUS y EUROPA (madre de Minos, Radamantis y Sarpedón)

Europa era una mujer fenicia de Tiro (descendiente de "Io"). Era **hija de Agenor, rey de Fenicia y de la reina Telefasa**. Europa era hermana de Cadmo (rey de Tebas) y era sumamente bella.

Zeus decidió raptarla y se transformó en un manso y hermoso toro. Europa se acercó al bello animal y se subió en el toro que salió corriendo hacia el mar y nadando la llevó a la isla de Creta. En la isla, Zeus recuperó su figura, la amó y Europa se convirtió en la primera reina de Creta. Zeus le dio tres regalos: un autómata de bronce que guardaba las costas de Creta, un perro que nunca soltaba la presa y una jabalina que nunca fallaba. Una narración cuenta que el toro fue el que posteriormente se encontró Heracles. Zeus convirtió la figura del toro en una constelación: Tauro.

Europa tuvo tres hijos con Zeus: Minos, Radamantis y Sarpedón. Asterión rey de Creta se casó con ella y adoptó sus hijos. A su muerte, Europa recibió honores divinos.

ZEUS y DANAE (padres de Perseo)

Dánae era hija de Acrisio (rey de Argos) y de Aganipa, Acrisio consultó al oráculo para saber como podría conseguir un heredero varón habiendo recibido la siguiente respuesta: *No tendrás hijos varones y tu nieto te matará.*

Como el nieto solo le podría llegar por la descendencia de su hija Dánae, Acrisio para prevenir este destino, encerró a Dánae en una torre calabozo custodiada por perros salvajes para que no tuviera contacto con hombres. Zeus se enamoró de ella y se transformó en una lluvia de oro que penetró en el calabozo y amó a Dánae con quien tuvo un hijo: **Perseo**. Acrisio lanzó a Dánae y su hijo Perseo al río y la corriente los llevó a la isla Serifea siendo recibidos y cuidados por el rey Polidectes.

Polidectes se enamoró de Dánae y para quedar libre de Perseo, lo envió a luchar contra la Medusa que era una de las tres Górgonas. Las Górgonas (Estenio, Euriale y Medusa), tenían manos de hierro, serpientes en vez de cabellos, alas de oro, cuerpo cubierto de escamas, un solo ojo, un cuerno y un diente para las tres que lo usaban alternativamente. Las Górgonas eran objeto de espanto y horror.

ZEUS y LETO (padres de Apolo y Artemisa)

Leto (Latona de la mitología romana), era **hija de los Titanes Ceus y Febe**. Madre de los dioses gemelos Apolo y Artemisa. Muy hermosa, cautivó a Zeus y causó mucho despecho en Hera quien le juró odio eterno.

Hera cuando conoció que Leto estaba embarazada de Zeus, prohibió que Leto diera a luz en tierra firme o en cualquier isla existente. Le envió la serpiente Pitón para que la persiguiera. Cuando la serpiente iba a matar a Leto, Zeus indicó a Poseidón que hiciera brotar una isla flotante (Delos/Ogigia) que quedó fijada por cuatro columnas al fondo del mar donde no podía llegar el odio de Hera. Leto se salvó y en dicha isla dio a luz a **Apolo y Artemisa**. Hera la descubrió y Leto tuvo que huir a la tierra de los Hiperbóreos donde Apolo acude en sus viajes.

ZEUS y ALCMENA (padres de Heracles)

Alcmena (hija de Electrión) estaba casada con su primo Anfitrión (hijo de Alceo). Tanto Alcmena como Anfitrión eran nietos de Perseo y bisnietos de Zeus. Anfitrión quería ser rey de Tirinto por lo que asesinó a su tío Electrión (padre de Alcmena). Por tal motivo Anfitrión y Alcmena tuvieron que huir a Tebas donde fueron recibidos por el rey Creonte. Alcmena había pedido a su esposo Anfitrión que vengara la muerte de sus familiares.

Cierta noche, Anfitrión regresó triunfalmente y se acostó con su esposa Alcmena narrándolde todas las aventuras que había realizado hasta vengar a sus hermanos. Alcmena se sintió sorprendida cuando el día siguiente, Anfitrión entró de nuevo y le contó las mismas aventuras que le había narrado el día anterior como si acabara de llegar. Llamó al adivino Tiresias quien les reveló que era Zeus quien había visitado a Alcmena disfrazado de su marido. De esas relaciones Alcmena quedó embarazada de gemelos.

En el Olimpo, Zeus alardeaba que en la tierra estaba a punto de nacer un hijo suyo que llegaría a ser un gran héroe y un gran gobernante. Este hecho, molestó mucho a Hera que envió a Illitia (diosa de los nacimientos) para que retrasara el parto de Alcmena y adelantara el nacimiento de Euristeo - - que era también nieto de Perseo - - para que fuera él quien ocupara el trono de Tirinto.

Al día siguiente del nacimiento de Euristeo, Alcmena dio a luz a dos gemelos llamados **Ifícles y Heracles**. Nadie pudo definir quien de los dos era el hijo de Zeus, hasta que Hera (celosa y vengativa) envió dos serpientes a la cuna de los gemelos. Ifícles gritó asustado y Heracles agarró las serpientes con sus manos y las estranguló, identificándose como el hijo de Zeus.

AFRODITA, MIRRA y ADONIS (nacido de un árbol)

Mirra era hija de Cíniras y Cencreis. Por culpa del orgullo de Cencreis que mantenía que su hija Mirra era la más hermosa. Afrodita quiso vengarse e incitó a Mirra a tener relaciones incestuosas con su padre (Ciniras) por doce noches a través de un engaño. La última noche, Afrodita convirtió a Mirra en un árbol. De dicho árbol nacería Adonis.

Adonis nació de un árbol en que su madre Mirra se había convertido por castigo de Afrodita. Cuando Adonis nació, era tan hermoso que Afrodita quedó hechizada por su belleza habiéndolo encerrado en un cofre que se lo entregó a Perséfone para que lo cuidara. Perséfone quedó entusiasmada con la hermosura de Adonis y se rehusó a devolverlo a Afrodita. La disputa entre las dos diosas fue resuelta por Zeus quien decidió que Adonis pasase cuatro meses con Afrodita, cuatro con Perséfone y los otros cuatro meses con quien él quisiera. Adonis decidió pasar ocho meses con Afrodita y los otros cuatro con Perséfone.

Adonis acompañaba a Afrodita en la caza. Adonis murió destrozado por un jabalí que había sido enviado por Artemisa como represalia a Afrodita por la muerte de Hipólito. Afrodita roció néctar sobre su cuerpo de forma que cada gota de sangre de Adonis se convirtió en una flor roja llamada Anémona.

APOLO y DAFNE (transformada en árbol de laurel)

Dafne era una joven de la Arcadia que formaba parte del cortejo de la diosa cazadora Artemisa. Dafne como Artemisa había elegido conservar su virginidad. Eros fortaleció su castidad clavándole en el corazón una flecha con punta de plomo. Apolo había discutido con Eros quien le lanzó una flecha con punta de oro haciendo que Apolo se enamorase de Dafne persiguiéndola por todo el bosque.

Dafne se percató que era imposible escapar del dios Apolo por lo que rogó a Gea que le ayudara. Gea transformó a Dafne en un árbol de laurel. Apolo tuvo que conformarse con una rama de laurel que se colocó en la cabeza como corona.

APOLO y JACINTO (amante de Apolo)

Jacinto era un hermoso joven hijo del rey de Esparta. Fue amado por el dios Apolo que accidentalmente (en ocasión del lanzamiento del disco) lo mató con un disco lanzado por el dios arquero.

Apolo, incapaz de devolverle la vida, quiso que su recuerdo permaneciera para siempre. Apolo no permitió que Hades reclamara el muerto, por lo que de la sangre de Jacinto hizo brotar una nueva flor, roja como la púrpura y con la forma de lirio.

NARCISO y ECO (enamorado de si mismo)

Narciso (hijo del río Céfiso y la bella Líriope) era tan hermoso que desde el momento de nacer fue amado por todas las ninfas. Su madre acudió al adivino Tiresias para que le dijera si su hijo viviría muchos años. La respuesta fue: *vivirá muchos años si no se ve a sí mismo*. Narciso era perseguido por todas las mujeres para amarle, pero él las rechazaba. Un día que Narciso estaba en el bosque fue sorprendido por la Ninfa Eco.

Eco había sido castigada por la diosa Hera a que jamás podría hablar por completo: su boca solo podría pronunciar las últimas sílabas de aquello que escuchara. Eco se enamoró de Narciso y le seguía sin que él se diera cuenta. Cuando se acercó a Narciso no podía pronunciar palabras y se ocultó detrás de un árbol. Mientras tanto, Narciso hablaba a las flores del bosque:

Narciso decía:
Hermosa flor, flor olorosa
Eco repetía:
Rosa.

Narciso gritó:
Hay alguien por aquí ?
Eco respondió:
Aquí, Aquí.
Narciso contestó:
Quién se oculta detrás de este árbol seco?
La Ninfa salió con los brazos abiertos y dijo:
Eco, Eco.
Eco abraza a Narciso, pero éste la rechaza y le dice:
No pensarás que yo te amo
Eco dice:
Te amo, te amo.
Narciso contesta:
No puedo amarte
Eco contesta:
Puedo amarte
Narciso huye entre los árboles y dice:
No me sigas, adiós.
Eco contesta: Adiós, adiós.

Menospreciada Eco se refugió en el bosque y enfurecida dice: Ojalá que cuando él ame como yo le amo, se desespere como me desespero yo. Némesis escuchó su ruego. Narciso llegó a un valle donde había una laguna de aguas claras que jamás había sido enturbiada, ni por el cieno ni por los hocicos de los ganados. Narciso se tumbó para beber. Eros le clavó una flecha de amor por la espalda. Lo primero que vio Narciso, fue su propia imagen reflejada en las limpias aguas y creyó que aquel rostro hermosísimo que contemplaba, era el de un ser real ajeno a sí mismo. Narciso se enamoró de él mismo y ya no le importó nada más que su imagen.

Tanto se contemplaba Narciso que poco a poco fue tomando los frescos colores de las manzanas, transformándose lentamente en una flor hermosísima que al borde de las aguas seguía contemplándose en el espejo del lago. En el mismo momento que Narciso se convirtió en flor, Eco se desmoronó en la hierba muerta de amor.

ORFEO y EURIDICE (canto al amor)

Orfeo era hijo de Apolo y de la ninfa Calipso. Era poeta y músico, un Aedo. Tocaba tan bien la lira que amansaba a los animales salvajes y las piedras se movían para escucharle.

Estaba muy enamorado de la ninfa Eurídice y eran muy felices. Una serpiente mordió a Eurídice y murió. Orfeo no podía vivir de la tristeza y decidió ir al Tártaro a buscarla con su lira. Llegó a la laguna Estigia donde el barquero Caronte no quiso llevarlo al otro lado porque Orfeo estaba vivo. Orfeo entonó un canto tan bello que hechizó a Caronte que lo pasó al otro lado. Hizo lo mismo con el perro Cerbero y con las tres Erinias. Cuando llegó ante Hades y Perséfone, les cantó su amor por Eurídice y los convenció para que la dejaran salir. Los dioses aceptaron con una condición: Orfeo no debía mirar atrás hasta llegar al mundo de los vivos. Cuando estaba por llegar a la laguna Estigia, antes de subir a la barca de Caronte, Orfeo se dio vuelta y miró a su amada que lo seguía, pero por haber desobedecido Eurídice desapareció y volvió al reino de los muertos.

Dioniso envió a las Ménades a castigar a Orfeo - - por no haber querido honrar el culto a Dioniso de quien se burlaba - - y le cortaron la cabeza. Las musas recogieron los pedazos de Orfeo y los enterraron al pie del Monte Olimpo, donde se dice que los ruiseñores cantan con más dulzura. Apolo llevó la lira de Orfeo al cielo y formó la constelación de la "Lira". Orfeo fue al Hades y en los Campos Eliseos encontró a Eurídice de la que no se ha vuelto a separar.

A Orfeo se le atribuye la paternidad del músico Museo.

FILEMON y BAUCIS (el amor generoso. La hospitalidad)

Zeus y Hermes descendieron del Monte Olimpo a la tierra para comprobar la hospitalidad de los habitantes de Frigia en Anatolia (Asia Menor). Llamaron a muchas puertas pidiendo abrigo y descanso pero todas permanecieron cerradas. La única casa que los acogió fue la de **Filemón y Baucis**, una pareja de ancianos que vivían en una pequeña y humilde vivienda.

Filemón les invitó a sentarse mientras Baucis les preparaba agua caliente para el descanso de los pies y les sirvió alimentos. La generosidad y hospitalidad de los ancianos que les habían ofrecido todo lo que tenían mostrando siempre un rostro afable sorprendieron a los dioses. Los ancianos observaron que la jarra de vino que vaciaban se volvía a llenar por sí sola, dándose cuenta que aquellos hombres eran en realidad dioses, a quienes les imploraron perdón por la escasa comida y la pobreza de su casa.

Zeus les dijo:

> En verdad que somos dioses y vamos a castigar a todos los habitantes de esta comarca por su falta de hospitalidad. Un enorme lago sumergió toda la región

ahogando a todos los habitantes de Frigia. La única casa que persistió fue la humilde vivienda de los ancianos. Filemón y Baucis al ver lo que había sucedido, lloraron por sus vecinos y en ese momento su humilde casa se transformó en un hermoso templo.

Zeus les dijo:

Pedidme lo que queráis.

Filemón dijo:

Puesto que hemos vivido juntos en esta tierra toda nuestra vida, queremos seguir aquí como guardianes y sacerdotes de vuestro templo. También deseamos que la muerte nos lleve a los dos al mismo tiempo para que yo no pueda ver la tumba de mi esposa y ella no tenga que enterrarme a mí.

Así pasaron muchos años más en el templo hasta que un día Filemón vio que a Baucis le salían hojas y Baucis vio lo mismo en Filemón. Los cuerpos de los dos ancianos se convirtieron en troncos y las ramas crecían sobre sus cabezas. Ellos se hablaban con palabras de despedida y cuando las hojas les impedían verse los dos pronunciaron la misma frase: *"Adios, mi amor"*.

Filemón se transformó en roble y Baucis en tilo, permaneciendo unidos con las ramas entrelazadas.

SELENE y ENDIMION. (el sueño de amor)

Selene era hija de Hiperión y de Tía, hermana de Helios (el Sol) y Eos la de los dedos sonrosados y túnica azafranada (la Aurora). Selene era la personificación de la luna. Era muy hermosa y tuvo muchos amores (con Zeus, con Pan) pero su pasión fue el enamoramiento del pastor Endimión.

Endimión era hijo de Cálice y Etlio (nieto de Zeus). Selene lo vió y se enamoró locamente de él. Cada noche se encontraban en una cueva y se amaban a la luz de la luna. Selene no quería que la belleza de Endimión se desvaneciera con la edad por lo que una noche, tocó sus ojos con unas gotas mágicas que lo hicieron dormir eternamente (pero siempre con los ojos abiertos) para que solo ella pudiera disfrutarlo.

Cada vez que Selene recorre en su carro el firmamento oscuro, continúa mirando dormido a Endimión.

CEFALO y PROCRIS (Los Celos)

Céfalo era un príncipe de la Fócida que se casó con Procris (hija de Erecteo, rey de Atenas) habiéndose jurado eterna fidelidad. A Céfalo le gustaba la caza y una mañana fue arrebatado por Eos (la aurora) con quien tuvo un hijo (Faetone). Eos estaba condenada a enamorarse consecutivamente de mortales (venganza de Afrodita que no le perdonaba a Eos haberla encontrada en el lecho con Ares). Céfalo rechazó a la diosa por que estaba casado con Procris. Eos lo devolvió a la tierra advirtiéndole que se arrepentiría por haberla rechazado y que sería objeto de terribles celos.

Un día, Céfalo quiso probar la fidelifdad de su esposa Procris. Se disfrazó de otro hombre y le ofreció muchos regalos a cambio de su amor. Procris se resistió al principio pero terminó cediendo. Procris abandonó avergonzada a Céfalo pero después se reconciliaron.

Otro día, Procris fue la celosa y fue al bosque siguiendo a Céfalo a quien había escuchado invocar a una tal Brisa. Céfalo sintió un movimiento entre las ramas sin distinguir a nadie y lanzó su certera jabalina que mató a Procris. Procris antes de morir supo que Brisa era el Viento.

AQUILES y PENTESILEA (el amor en la guerra)

Pentesilea era una reina de las amazonas que había matado accidentalmente a una de sus hermanas. El rey Príamo de Troya le ofreció su purificación a cambio de que acudiera con sus amazonas a defender Troya de los Griegos. Pentesilea luchó contra Aquiles (hijo de Peleo y Tetis, Rey de los Mirmidones). Ambos lucharon durante horas hasta que Aquiles le atravesó la garganta con su lanza. En ese instante ambos se miraron y Aquiles súbitamente se enamoró de Pentesilea sacando su cuerpo del campo de batalla.

HILAS y las NINFAS (el amor no buscado)

En el viaje de Jasón (los argonautas) en busca del vellocino de oro, Heracles se acompañó de un joven llamado Hilas que lo ayudaba. Heracles envió a Hilas a buscar agua fresca y el joven se adentró en el bosque y se perdió. Luego descubrió un remanso de agua cristalina y se agachó para llenar la vasija que portaba. Sorprendido observó los ojos de unas ninfas (náyades) que moraban en el manantial. Hilas se sintió arrastrado por el agua y se convirtió en amante eterno de las ninfas.

PIRAMO y TISBE (el amor prohibido)

Píramo y Tisbe eran vecinos pero sus familias eran enemigas. Vivían en casas contiguas pero los padres de ambos les prohibían verse. Píramo abrió un agujero en la pared de su casa a través del cual podía contactar con Tisbe. Se enamoraron y decidieron casarse en secreto contra la voluntad de sus padres.

Una noche acordaron encontrarse en una tumba fuera de las murallas de la ciudad. Tisbe llegó primero llevando un velo nupcial. Mientras esperaba se acercó una leona que regresaba de cazar llena de sangre y que estaba muy sedienta. La leona fue a beber agua de un estanque próximo. Tisbe al verla se escondió en una cueva, pero en la prisa se le cayó el velo que fue agarrado por la leona y se manchó con la sangre de la boca de la leona. Luego llegó Píramo a la cita y se encontró con el velo en el suelo manchado de sangre y las huellas de las garras de la leona. En su congoja, Píramo se atravesó con su propia espada tiñiendo de rojo el fruto de una morera. Tisbe al salir de su escondite halló el cadáver de Píramo y se mató con la misma espada.

Los padres de Píramo y Tisbe se conmovieron y se hicieron amigos.

PAN y SYRINX (el amor frustado)

Syrinx era una ninfa de los bosques que solía formar parte del cortejo de Artemisa, la diosa cazadora. Pan (el sátiro) vió pasar a la ninfa persiguiendo a un ciervo y la siguió. Syrinx al sentirse perseguida pidió ayuda a la diosa que la transformó en un cañaveral a la orilla de un rio. Cuando Pan llegó a la orilla solo encontró unas cañas moviéndose por la brisa. Las cortó a partes iguales y las unió formando un instrumento musical que llamó "siringa" en recuerdo de su frustado amor.

HERMAFRODITO. (Amor de doble sexo)

Hermafrodito era hijo de los dioses Hermes y Afrodita (esposa de Hefesto). Afrodita al sentirse culpable del adulterio, se separó de su hijo dejándolo abandonado en el Monte Ida donde fue cuidado por las ninfas del bosque.

Hermafrodito se convirtió en un joven muy hermoso que decidió recorrer las tierras griegas. En camino del Halicarnaso en un dia muy soleado sintió mucho calor y se acercó a un lago para bañarse, lanzándose al agua completamente desnudo.

La Ninfa del lago llamada Salmácide, sintió una gran atracción hacia él y desnudándose también, se acercó para tratar de conquistarlo pero el joven se resistió.

La Ninfa lo persiguió y llegó a abrazarlo fuertemente arrastrándolo hacia el fondo suplicando a los dioses que no separasen sus cuerpos, diciendo: Dioses, haced que nada pueda jamás separarlo de mi, ni separarme de él. Los dioses le concedieron el deseo y ambos cuerpos se fusionaron para siempre en un solo ser de doble sexo.

Hermafrodito suplicó a sus padres, los dioses, que todo joven que se bañara en aquel lago tuviera su misma suerte.

FAON (el amor rechazado)

Faón era un barquero viejo y pobre de la isla de Lesbos. Una tarde se acercó a él una pobre mujer indigente que le pidió que la trasladase al Asia Menor. Faón se sintió conmovido y la embarcó pensando que no recibía paga por el viaje por considerar que la mujer no tenía dinero, por lo cual él le dio una moneda para que continuase el viaje. La mendiga le dio como agradecimiento un frasco de perfume.

Faón entendió que se trataba de una diosa, posiblemente Afrodita a quien agradeció. De regreso a Lesbos abrió el frasco y se convirtió en el hombre más bello que había sobre la tierra. Las muchachas de Lesbos se quedaron deslumbradas por la varonil hermosura del barquero, especialmente una bella muchacha de familia rica y noble llamada Safo que se enamoró de tal manera que ya no pudo ocultar sus deseos por él, pero Faón la rechazó.

ALCESTIS y ADMETO (Amor eterno. Jabalí y León)

Alcestis era una hermosa doncella hija Anaxibia y del rey Pelias de Yolco. (Pelias era hijo de Tiro y Poseidón y hermano gemelo de Neleo). Alcestis tenía muchos pretendientes por lo que Pelias anunció que la daría en matrimonio a quien lograra enganchar un jabalí salvaje y un león a su cuádriga y diera vueltas a su pista de carreras. Muchos reyes lo habían intentado sin lograrlo.

Admeto era rey de Feras (Tesalia) que había participado en la cacería del Jabalí de Calidonia y en la expedición de los Argonautas. Admeto se presentó ante el rey Pelias para pedir la mano de Alcestis y participar en la competencia del jabalí y el león.

Admeto rogó al dios Apolo que le ayudara a conseguir el amor de Alcestis. Apolo con su lira adormeció tanto al jabalí como al león por lo que Ademto consiguió superar la prueba.

Admeto y Alcestis se casaron, pero a Admeto se le olvidó hacer sacrificios en honor de Artemisa (hermana de Apolo). Como castigo, al entrar en la cámara nupcial en vez de encontrar a Alcestis, Admeto se encontró con una cesta llena de serpientes venenosas lo cual era indicio de una muerte inminente (las Moiras ya estaban presentes y Atropos estaba lista para cortar el cordón de la vida de Admeto). Entonces Admeto intercedió nuevamente ante Apolo quien rogó a Artemisa que lo perdonara ya que había sido un olvido involuntario. Artemisa accedió y consiguió que las Moiras pospusieran la fecha de muerte de Admeto siempre y cuando alguien de su familia se presenta ante Hades que ya estaba esperando una nueva alma. Admeto buscó un sustituto entre las personas de mayor edad, incluso sus padres para ir al Hades, pero todos se negaron. Solamente Alcestis aceptó sustituir a Admeto para ir al Inframundo.

Alcestis se despidió de Admeto con un beso y luego ingirió un veneno mortal llamando a Hermes para que la acompañara en su viaje. Cuando Alcestis llegó al Inframundo, Perséfone salió a recibirla y le dijo: "volved a casa. No puedo permitir que mujeres hermosas mueran por el egoísmo de sus esposos". Admeto sacrificó un cerdo a Hades y dijo. El alma del cerdo puede tomar mi lugar. Heracles intercedió ante Hades que aceptó el intercambio.

FILIDE Y ACAMANTE (el amor doloroso)

Fílide era hija del rey tracio Fileo. La princesa estaba enamorada de Acamante - - hijo de Teseo - - que había ido a luchar en la guerra de Troya. Cuando terminó la guerra y la flota ateniense regresaba, Fílide iba constantemente a la orilla del mar tratando de divisar el regreso del barco de Acamante.

Al no regresar el barco (estaba deteriorado por una entrada de agua que hacía que navegara muy despacio), Fílide consideró que su amado había muerto y después de muchos días de espera murió de dolor. Atenea la transformó en un almendro y cuando al fin Acamante regresó, solo pudo abrazar el árbol. En respuesta a sus caricias, las ramas del árbol dieron hermosas flores en vez de hojas.

LEANDRO Y HERO (Amor trágico)

Leandro era un joven que se había enamorada de la bella Hero. Leandro vivía en Abidos, ciudad ubicada en el lado asiático del estrecho de los Dardanelos y cada noche atravesaba nadando el Helosponto para ver a su amada Hero que era una sacerdotisa de Afrodita que vivía en la ciudad de Sestos (ubicada en la parte europea del estrecho frente a Abidos). Leandro se guiaba por una antorcha que Hero encendía en lo alto de su casa.

Una noche, una tempestad apagó la antorcha de Hero y Leandro se perdió en el mar y murió ahogado. A la semana siguiente Hero pudo ver su cadáver que las aguas habían arrastrado hasta el borde de su casa y desesperada se lanzó al agua perdiendo la vida.

4.5.4 MITOS RELACIONADOS CON EL CASTIGO

PROMETEO (ladrón del fuego) PANDORA (la mujer como castigo)

Prometeo era hijo del Titán Jápeto y de la Oceánide Climene. Hermano de Epimeteo, Atlas y Menecio. Padre de Deucalión. Fue el más famoso de los Titanes. Tenía gran Ingenio.

Prometeo (el que piensa antes de actuar) fue el creador y defensor del Hombre. Con su hermano Epimeteo (el que piensa después de actuar) empezaron a hacer criaturas para poblar la tierra y tener un ejército propio para hacer frente a los dioses del Olimpo. Epimeteo prefirió la cantidad e hizo muchas criaturas (animales), dotándoles de muchos dones como piel, alas, garras, etc. Prometeo en cambio, trabajaba cuidadosamente una criatura que fuese semejante a los dioses (un humano). Epimeteo había utilizado todos los dones para la creación de los animales por lo que llamó a Prometeo para crear al Hombre. Prometeo **formó un Hombre de Barro** y le comunicó la vida con una centella del carro del sol. Prometeo sintió pena de ver a la nueva criatura tener frío y decidió robar el fuego de los dioses cuando Zeus no estuviera. Subió al Monte Olimpo y robó el fuego del carro de Apolo. De esta forma la humanidad pudo calentarse.

Para aplacar a Zeus, Prometeo pidió a los humanos que quemasen ofrendas a los dioses. Con este fin Prometeo sacrificó un gran toro. Cuando los dioses olieron las ofrendas, Prometeo urdió un engaño: escondió la carne bajo una capa de huesos y tendones y en otra parte puso una capa de grasa del animal. Dejó entonces elegir a Zeus quien (conscientemente) eligió el saco lleno de huesos y Prometeo se quedó la carne para él y los mortales (el engaño de Mecona).

Zeus para vengarse de esta segunda ofensa, ordenó a Hefesto que formara a su vez una mujer y la diera a Prometeo por esposa. Esta primera mujer en la tierra fue **Pandora**, Colmada de todos los dones, Atenea le concedió sabiduría, Hermes elocuencia, Apolo talento artístico. Zeus le dio una "Caja ó Jarra" cuidadosamente cerrada que debía entregar a su esposo. Prometeo desconfió y no aceptó el regalo, pero Epimeteo lo aceptó y se casó con Pandora y lleno de curiosidad, abrió la caja de donde salieron todos los males de la raza humana: enfermedades, ven-

ganza, odio, fatiga, vicios, guerras, hambre, calamidades). Horrorizado Epimeteo cerró la caja en donde quedaba solamente la esperanza.

Zeus se enfureció aún más al ver como Prometeo se libraba de Pandora y ordenó a Hermes (acompañado de Bía y Cratos) que llevara a Prometeo al monte Cáucaso y lo dejara allí atado añadiendo al suplicio, que un águila ("Ethón", hija de los monstruos Tifón y Equidnia) debía devorarle las entrañas. Como Prometeo era inmortal, la parte devorada se renovaba cada día y el águila se lo devoraba cada noche. Este suplicio debería durar para siempre, pero a los treinta años pasó por el Monte Cáucaso Heracles que iba de camino al Jardín de las Hespérides. Heracles liberó a Prometeo disparándole una flecha al águila. Dado que Heracles era hijo de Zeus, éste no se enfadó y Prometeo fue invitado al Olimpo siempre y cuando llevase siempre la roca en que fue encadenado.

SISIFO. (engañó a Tánato. La astucia)

Sísifo era hijo de Éolo y de Enareta. Descendiente de Deucalión. Era el más astuto de los hombres. Fundó la ciudad de Éfira (Corinto) donde despojaba de sus bienes a todos los extranjeros que pasaban por allí. Sísifo se casó con Mérope con quien tuvieron cuatro hijos: Glauco, Órnito, Tersandro y Halmo. Sísifo sedujo a su sobrina Tiro.

Tenía como vecino a Autólico quien robó en dos ocasiones parte del ganado de Sísifo quien reclamó sus reses demostrando que eran suyas por que en las pezuñas de las reses Sísifo había grabado la frase "me ha robado Autólico". Autólico quedó tan impresionado de Sísifo que le ofreció a su hija Anticlea en matrimonio para que pudiera tener un nieto tan astuto como Sísifo.

Zeus cuando raptó a la Ninfa Egina pasó por Corinto siendo visto por Sísifo. Cuando pasó por allí el padre de Egina (Asopo el dios río), Sísifo le contó que Zeus la había secuestrado, solicitando a Asopo (en cambio por la información) que le hiciera brotar una fuente en Corinto.

Zeus muy contrariado le envió a Sísifo la muerte (Tánato). Sísifo con mucha audacia logró encerrar a Tánato logrando que por mucho tiempo no muriese ningún hombre causando el enfado de Hades. Entonces intervino directamente Zeus quien liberó a Tánato e inmediatamente murió Sísifo, quien antes de morir aleccionó a su mujer para que no realizara los requisitos fúnebres. Cuando llegó al inframundo, Hades le hizo saber su malestar por no haber realizado los ritos fúnebres a lo cual Sísifo respondió que fue su mujer la que había decidido y solicitó permiso para ir a la tierra y castigarla. Cuando estaba en la tierra ya no quiso regresar al inframundo hasta muchos años después cuando ya era muy viejo.

Zeus lo volvió a castigar condenándolo a empujar eternamente en los infiernos, una roca hasta lo alto de una colina, desde donde caía de nuevo hasta la base y tenía que volver a empujar la roca hasta la colina y así sucesivamente. Solamente un a vez interrumpió este cruel castigo cuando Orfeo cantó en los infiernos cuando quería recuperar a su amada Eurídice.

El castigo de la roca tenía como propósio mantener a Sísifo siempre ocupado para evitar que cometiera fechorías.

LICAON. (engaño a Zeus)

Licaón era un mítico rey de Arcadia - - hijo de Pelasgo y de la Ninfa Cilene - - que se atrevió poner a prueba la sabiduría de Zeus invitándole a comer un plato de carne humana. Por este crimen Zeus lo transformó en un "Hombre Lobo" convirtiéndose en un contínuo terror para los habitantes.

TANTALO (ladrón del néctar del Olimpo)

Tántalo era **hijo de Zeus y de la Oceánide Pluto**. Era Rey de Frigia en Lidia (Asia Menor). Se convirtió en uno de los habitantes del Inframundo. Fue padre (con la pléyade Dione) de Pélope, Niobe y de Broteas. Tántalo fue invitado a la mesa de los dioses del Olimpo. Jactándose de ello ante los mortales comenzó a revelar secretos, robó algo de néctar y ambrosía y lo repartió entre los mortales. Tántalo quiso corresponder a los dioses y los invitó a un banquete en el monte Sípilo. Cuando la comida empezó a escasear ofreció a su hijo Pélope. Descuartizó a su hijo, coció sus miembros y lo ofreció a sus invitados. Los dioses evitaron tocar la ofrenda y solamente Demeter no percibió el engaño (estaba preocupada mentalmente por encontrar a su hija Perséfone) comió carne de Pélope.

Zeus ordenó a Hermes que reconstruyera el cuerpo de Pélope, lo cociera y el brazo comido por Demeter, lo reemplazara por marfil de delfin hecho por Hefesto y ofrecido por Demeter. Las Moiras le dieron vida de nuevo. Poseidón lo llevó al Olimpo.

Zeus aplastó a Tántalo con una roca que pendía del Monte Sipilio. Después de muerto Tántalo fue eternamente torturado en el Inframundo por los crímenes que había cometido. Su castigo consistía en estar en un lago con el agua hasta la barbilla, bajo un árbol de ramas bajas repletas de frutas. Cuando Tántalo tenía hambre y sed, tanto el agua como las frutas se retiraban de su alcance. Además pende sobre él una roca oscilante que amenaza con aplastarle.

ARTEMISA y ACTEON (muerto por sus perros)

Acteón era un cazador que acompañado de sus perros (rastreador y pata negra) iba frecuentemente al bosque en busca de ciervos. En una ocasión, Acteón salió de caza y después de mucho recorrido fue a un manantial a beber agua. Luego escuchó risas que creyó que eran de las ninfas. Cuando volvió la mirada vió a la diosa Artemisa bañándose desnuda (a quien nadie había visto desnuda). Artemisa vió como la observaba Acteón y en venganza le tiró agua en los ojos transformándolo en un ciervo.

Los perros de Acteón (rastreador y pata negra) sintieron el olor de su amo y fueron en su búsqueda, pero cuando vieron al ciervo se lanzaron sobre él (como habían sido entrenados por Acteón) y lo devoraron.

DEDALO e ICARO (la desobedencia)

Dédalo era hijo de Alcipe y Eupálamo. Fue un arquitecto famoso por haber construido el Laberinto de Creta para el rey Minos donde estaba encerrado el Minotauro. Tuvo dos hijos: Icaro y Yápige.

Dédalo fue encerrado en lo alto de una torre con su hijo Icaro por orden del rey Minos con el objeto que guardara el secreto del laberinto. Como no podía escaparse por tierra ni por mar, Dédalo comenzó a construir unas alas pegadas con cera para él y su hijo. Comenzaron a volar y Dédalo le advirtió a Icaro que no volara tan alto porque los rayos del sol podrían derretir la cera. Icaro no hizo caso y quiso volar hasta el cielo y sus alas se derritieron cayendo al mar. Dédalo lloró amargamente y llego a Sicilia que estaba bajo el reinado de Cócalo. Allí construyó un templo a Apolo donde puso sus alas como ofrenda.

FAETON (Desobedencia)

Faeton era hijo del dios Helio (Sol) y de la Oceánide Clímene. Clímene después de haber concebido a Faetón se casó con el rey de Etiopía Mérope con quien Faetón vivió como su propio hijo. Cuando Faetón se hizo hombre, su madre Clímene le reveló la verdadera identidad de su padre (el dios Sol).

Faetón quiso tener una prueba de su origen paterno e invocó a Helios pidiéndole que le permitiera conducir durante un día su carro solar. Helios aceptó con la condición que no volara ni muy alto ni muy bajo. Estando volando con el carro solar, Faetón se quiso acercar al cielo y al hacerlo quemó una parte de él formando la Vía Láctea. Asustado por el calor desprendido, Faetón bajó rápidamente y pasó

rozando la tierra desecando la zona ecuatorial hasta dejar a los habitantes (mayoritariamente de Etiopía) con la piel tostada y oscura. Enfadado Zeus fulminó con un rayo a Faetón que cayó en el río Erídone donde fue recogido por sus hermanas (las Heliádes) que derramaron por Faetón muchas lágrimas que se convirtieron en gotas de ámbar.

DIONISOS y PENTEO (ofensas al dios)

Penteo era hijo de Equión (el más fuerte de los espartos [256]) **y de Ágave** (hija de Cadmo y de Harmonia, reyes de Tebas). El nombre de Penteo significa "hombre de las penas".

Cadmo en vista de su avanzada edad abdicó a favor de Penteo. Penteo prohibió el culto a Dionisos (hijo de su tía Sémele) y no permitió que las mujeres de Cadmea (Tebas) participaran en sus ritos (bacantes). Penteo trató al dios Dionisos como charlatán y lo encarceló pero Dionisos se liberó.

Dionisos en venganza hizo que la madre de Penteo (Ágave) y sus tias Ino y Autónoe se precipitaran al Monte Citerón en un frenesí báquico. Dionisos atrajo a Penteo para que presenciara los ritos báquicos desde un árbol. Las hijas de Penteo - - en estado de embriaguez - - lo vieron y lo confundieron con un animal salvaje, lo derribaron y lo desgarraron miembro a miembro.

APOLO y MARSIAS (desafío a los Dioses)

Marsias era un sátiro que era muy famoso por tocar una flauta doble llamada "aulos" que había sido inventada por Atenea. Marsias desafió al dios Apolo a un duelo musical en el que el vencedor podría hacer lo que quisiese con el vencido.

Las Musas fueron nombradas jueces del desafío, pero no pudieron declarar a ninguno como vencedor por que ambos lo hicieron muy bien. Apolo tocó su lira al revés y desafió a Marsias a hacer lo mismo. El "aulos" no podía ser tocado de esa forma y Apolo venció el desafío por abandono de Marsias. Apolo castigó a Marsias atándolo a un pino y desollándolo vivo.

TEREO y FILOMELA (la venganza)

Tereo era hijo de Ares. Gobernó Tracia y se casó con Procne (hija del rey Pandión) con quién tuvo un hijo: Itis. Desgraciadamente Tereo se había enamorado de su

256 Los Espartos eran los "hombres sembrados" que nacieron de los dientes del dragón sembrados por Cadmo.

cuñada Filomela (hermana menor de Procne). Para conseguir a Filomela, Tereo ocultó a Procne en una cabaña y dijo a Pandión que estaba muerta. El rey Pandión le ofreció a su otra hija Filomela como esposa. Un oráculo había advertido a Tereo que sería muerto a manos de un pariente de sangre. Tereo interpretó que su hermano Driante lo mataría por lo cual lo asesinó.

Procne se enteró de la noticia y para callarla Tereo le cortó la lengua. Procne se comunicaba con Filomela por mensajes secretos. Filomela liberó a Procne quien pidió ayuda para vengarse de Tereo. Procne mató a su hijo Itis, lo descuartizó, lo hirvió en un caldero y se lo sirvió de comida para Tereo. Tereo al darse cuenta que se había comido a su hijo, tomó el hacha con que había decapitado a Driante y persiguió a las dos hermanas (Procne y Filomela). Cuando estaba listo para alcanzarlas los dioses convirtieron a los tres en pájaros. Procne se transformó en golondrina. Filomela en ruiseñor y Tereo en abubilla.

IXION (padre de los Centauros)

Ixión era un Lapita rey de Tesalia. Estaba enamorado de Día (hija de Deyoneo) por lo que prometió a Deyoneo un valioso regalo si le permitía casarse con su hija Día. Deyoneo aceptó pero Ixión nunca cumplió su promesa. Deyoneo en compensación se apropió de las yeguas de Ixión.

Ixión quiso vengarse de Deyoneo, a quien invitó a una fiesta en Larissa prometiéndole el pago de lo pactado. Cuando lo tuvo en su casa, Ixión arrojó a su suegro Deyoneo a un foso lleno de carbones ardiendo. Ixión fue el primer hombre que asesinó a un miembro de su familia lo que fue causa de horror entre los reyes vecinos que ninguno quiso purificarlo, por lo que Ixión tuvo que vivir escondido debido a que las Erinias lo perseguían por todas partes.

Ixión imploró perdón a Zeus que se apiadó de él y lo invitó a la mesa de los dioses. Ixión lejos de estar agradecido con Zeus trató de seducir a la diosa Hera, siendo que Zeus creó una nube con la forma de la diosa Hera que la hizo aparecer ante Ixión. De la unión de Ixión con la falsa Hera (llamada Néfele, que significa Nube) nació un niño llamado Centauro que cuando llegó a adulto engendró con las yeguas magnesias la raza de los "hombres caballos".

Zeus desterró a Ixión quien seguía contando que había seducido a Hera, por lo que Zeus lo fulminó con un rayo y lo condenó al Inframundo donde Hermes lo ató con serpientes a una rueda ardiente que daba vueltas sin cesar. Solo descansó de su tormento el tiempo que Orfeo estuvo en el inframundo pues su maravilloso canto hizo que la rueda se parase.

NIOBE (la burla de los dioses)

Niobe era hija de Tántalo (hijo de Zeus y rey de Frigia). Tántalo fue castigado por los dioses por haberles ofrecido como banquete la carne de su propio hijo Pélope. Niobe estaba casada con el rey de Tebas (Anfión) y había tenido muchos hijos (aproximadamente catorce). Orgullosa de su descendencia, se jactaba de haber superado a Leto (de quien se burlaba) porque solo había tenido a Apolo y Artemisa que tenían muchos templos de adoración. Niobe exigió que los cultos a Apolo y Artemisa se suprimieran. Leto se quejó ante sus hijos quienes castigaron a Niobe matando Apolo a los muchachos y Artemisa a las muchachas. Solo se salvaron dos: Melibea y Amiclas.

Niobe quedó inmersa en un profundo dolor que duró varios meses por lo que Zeus se apiadó de su dolor y la transformó en piedra, pero ni siquiera entonces cesaron sus lágrimas, que fueron formando una grieta en la roca y abajo se formó un manantial con agua de sabor amargo como la hiel. En algunas versiones se menciona que las lágrimas de Niobe formaron el río Aqueloo.

Existe otra Niobe que era hija de Foróneo y que fue la primera mortal a quien Zeus amó habiendo tenido dos hijos: Argo y Pelasgo.

ARACNE (Castigo por Vanidad)

Aracne era una joven Lidia hija de Idmón (famoso tintorero de Colofón) que era muy habilidosa para tejer y bordar. Esa capacidad en el arte de tejer la llevó a la vanidad de creerse superior a la diosa Atenea a quien se atrevió a retar.

Atenea transformada en anciana trató de persuadirla y de infundirle modestia sin resultados ya que Aracne persistió en retar a la diosa. Atenea tejió un tapiz representando a los dioses del Olimpo y los castigos que inflingen a los mortales que los desafían. Aracne por su parte, hizo un tapiz que representaba los amores escandalosos de los dioses. Encolerizada Atenea le dio un golpe por lo que Aracne humillada se intentó ahorcar. Atenea se lo impidió y la salvó pero la transformó en araña, el animal que continuamente hila y teje sus telarañas.

4.5.5 MITOS RELACIONADOS CON MUJERES

Andrómaca

- Se trata de un mito relacionado con la guerra de Troya.

Andrómaca era la esposa de Héctor siendo ejemplo de madre amantísima y esposa fiel. Era hija de Eetion rey de Tebas que fue muerto por Aquiles en el asalto de Tebas. Cuando la guerra de Troya sufrió el horror de ver la muerte de su marido y de su pequeño hijo Astianacte. Fue entregada como botín de guerra a Neoptóleno, hijo de Aquiles, que la llevó a Grecia con quien tuvo tres hijos: Pérgamo, Pielo y Moloso. La fertilidad de Andrómaca (que era concubina de Neoptoleno) suscitó la envidia de Hermione que intentó matar a sus hijos. Muerto Neoptoleno por Orestes, Andrómaca se casó con su cuñado Heleno (hemano de Héctor) con quien tuvo un hijo llamado Cestrino habiendo reinado en Epiro.

Andrómaca es - - según Homero - - el prototipo del amor conyugal y maternal.

Andrómeda

- Se trata de un mito relacionado con Perseo.

Andrómeda era hija de Cefeo, rey de Etiopía, y de Casiopea. Casiopea se jactaba de ser más hermosa que todas las Nereidas, por lo que Poseidón se ofendió y envió muchas lluvias que inundaron el país, así como también envió un monstruo marino.

El rey Cefeo consultó al oráculo quien le expresó que la única manera de solventar el castigo divino era entregar a Andrómeda al monstruo, por lo cual la doncella fue atada en una roca en la costa. En ese momento llegó Perseo que regresaba de matar a Medusa y cuando vió a Andrómeda se enamoró de ella.

Perseo habló con el rey Cefeo y pactó con el rey que si mataba al monstruo obtendría la mano de Andrómeda. Fineo (tío y prometido de Andrómeda) se opuso a dicho pacto y atacó con sus hombres a Perseo quien fácilmente los venció petrificándolos al mostrarles la cabeza de Medusa.

Perseo mató al monstruo y se casó con Andrómeda habiendo vivido en Tirinto (Argos). Tuvieron una hija Gorgófone y varios hijos: Alceo, Méstor, Heleo, Electrión, Esténelo, Perses, que fueron los ancestros de los Atridas que gobernaron en Micenas.

Al morir Andrómeda, la diosa Atenea la convirtió en una constelación del cielo del norte.

Atalanta

- Este mito está relacionado con la cacería del Jabalí de Calidonia.

Atalanta era hija de Yaso (rey de Arcadia) y de Clímene. Al nacer, su padre Yaso (que quería un hijo) la abandonó en el Monte Partenio siendo amamantada por una osa y posteriormente recogida y cuidada por unos cazadores. Su vida se desarrolló consagrada a la diosa Artemisa entre la caza de animales y la velocidad en las carreras.

Participó en la cacería de Calidonia dándole la primera lanzada mortal al furioso jabalí. Acompañó a Jasón en la expedición de los Argonautas sobresaliendo por su gran valor y su velocidad.

Atalanta no quería casarse por que un oráculo había anunciado que corría peligro si se unía con un mortal. A pesar de dicho oráculo, Atalanta presionada por su padre, decidió que se casaría solamente con quien fuese capaz de vencerla en las carreras (cosa que hasta ese momento no había sucedido).

Un joven llamado Melanión Hipómenes se enamoró de Atalanta y aceptó el reto de competir con ella en las carreras. Melanión contaba con tres manzanas mágicas que le había regalado la diosa Afrodita. Durante la carrera, cada vez que Atalanta estaba a punto de alcanzarlo, lanzaba una manzana que Atalanta se paraba para recogerla y admirarla. Gracias a este ardid, Melanión consiguió vencer a Atalanta y obtuvo su buscado amor.

Atalanta seguía con sus cacerías, acompañada de su esposo. En una de ellas, hicieron el amor en un santuario de Zeus, lo que causó la indignación del dios que los transformó en leones. De esta unión nació Partenopeo.

Ariadna

- Este mito está relacionado con el héroe ateniense Teseo y la muerte del Minotauro en el laberinto de Minos en Creta.

Ariadna era hija del rey Minos de Creta y de Pasífae. Cuando Teseo viajó de Atenas a Creta para cumplir con los compromisos del rey Egeo ante el rey Minos, Ariadna se enamoró de él y le ayudó contándole como matar al Minotauro y como salir del laberinto construido por Dédalo.

Al matar Teseo al Minotauro, Ariadna se fue con el héroe y al llegar a la isla de Naxos, Teseo la abandonó siguiendo la orden transmitida por Hermes, ya que el dios

Dionisos quería casarse con Ariadna, a quien le regaló la famosa corona de oro fabricada por Hefesto. Con Dionisos, Ariadna tuvo varios hijos: Estáfilo, Enopión, Pepareto, Toante y otros más.

En Creta se le idenitificaba como una diosa de la fertilidad.

Casandra

- Este mito está relacionado con la guerra de Troya y con Agamenón.

Casandra (la que enreda a los hombres) era hija de Príamo y de Hécuba, hermana de París, de Héctor y gemela de Heleno. Fue sacerdotisa de Apolo con quien pactó a cambio de un encuentro carnal la concesión del don de la profecía y adivinación. Posteriormente rechazó el amor del dios por lo que Apolo la maldijo escupiéndole en la boca, pero manteniéndole el don de la profecía aun que nadie le creería. Cuando Casandra predijo que su hermano Paris sería causante de la desgracia de Troya, así como la caída de la ciudad ante los Aqueos, nadie la tuvo en consideración. Casandra avisó del peligro del caballo de madera que los Aqueos habían dejado abandonado pero nadie la tuvo en cuenta.

Al caer Troya, Casandra se refugió en el templo de Atenea donde se abrazó a la estatua de la diosa ante la persecución de Ayax Oileo que la alcanzó y tiró al suelo junto con la estátua de Atenea.

A la hora del reparto del botin de guerra, Casandra fue entregada a Agamenón con quien tuvo dos hijos: Pélope y Teledamo. Al regreso de Agamenón a Grecia, una vez más Casandra profetizó que al rey de Micenas le esperaba la muerte y una vez más no fue creída.

Clitemnestra

- Este mito está relacionado con Agamenón (rey de Micenas)

Clitemnestra era hija de Leda y Zeus (Leda estaba casada con Tíndáreo. Zeus sedujo a Leda transformado en cisne). Leda que había tenido relaciones con Zeus y Tíndáreo el mismo día, puso dos huevos. De uno surgieron Clitemnestra y Cástor (hijos de Tíndáreo). Del otro huevo nacieron los inmortales Helena y Pólux (hijos de Zeus).

Clitemnestra estaba casada con Tántalo (hijo de Tiestes que fue asesinado por Agamenón). Agamenón fue obligado por los "dioscuros" ([257]) a casarse con Clitem-

257 Dioscuros es el nombre que identifica a Cástor y Pólux (hijos de Leda y hermanos de Helena)

nestra con quien reinó en Micenas y tuvo cuatro hijos: Ifigenia, Electra, Orestes y Crisótemis. Durante los diez años de ausencia de Agamenón en la guerra de Troya, Egisto la sedujo y al regreso de Agamenón lo mataron habiendo Egisto y Clitemnestra reinado en Micenas con su hija: Erígone. Tanto Egisto como Clitemnestra murieron a manos de Orestes que de esta manera vengó la muerte de su padre Agamenón.

Creusa / Glauca

- Este mito está relacionado con Jasón y Medea.

Creusa, también llamada Glauca era hija de Creonte, el rey de Corinto

Se casó con Jasón cuando el héroe abandonó a Medea. Medea se vengó de Creusa haciendo que ésta muriera quemada por una túnica mágica que le regaló y la convirtió en llamas.

En la mitología griega existen otros personajes con el nombre de Creusa mencionando a:

- La hija de Príamo y Hécuba (reyes de Troya) esposa de Eneas y madre de Ascanio.

- La hija de Erecteo y Praxítea que fue violada por el dios Apolo de cuya unión nació Ión.

Despoina

- Este mito tiene relación con la diosa Demeter y sus misterios.

Despoina era hija de Demeter y Poseidón y hermana del fabuloso caballo Arión. Era la diosa de los misterios y cultos arcadios.

Demeter era perseguida por Poseidón. Para evitarlo, la diosa se convirtió en yegua pero Poseidón a su vez se transformó en caballo que la cubrió dando nacimiento a Despoina y al caballo Arión que tenía el don de la palabra.

Deyanira

- Este mito está relacionado con Heracles.

Deyanira era hija de Eneo (rey de Calidonia) y de Altea (hermana de Leda). Era hermana de Meleagro. Fue la tercera esposa del héroe Heracles con quien tuvo varios hijos: Gleno, Hilo, Hodites, Ctesipo y la única hija del héroe: Macaria.

Deyanira era muy aguerrida, conducía el carro y practicaba el arte de la guerra y su padre la había prometido al temible dios-rio Aqueloo que tenía el don de transformarse en serpiente o en toro. Deyanira no quería casarse con Aqueloo.

Heracles, en no de los trabajos ordenados por Euristeo, tuvo que ir al inframundo para llevar al monstruoso perro Cerbero. Heracles con la ayuda de Hermes llegó al Hades y se encontró con el alma de Meleagro (hermano de Deyanira) quien le contó su triste historia a lo que Heracles le prometió que se casaría con Deyanira para darle toda su protección.

Heracles, buscó a Deyanira y al encontrase con Aqueloo lo derrotó, casándose con la princesa.

El centauro Neso quiso raptar a Deyanira mientras le ayudaba a cruzar el rio Eveno. Heracles estaba en la otra orilla del rio y al ver lo que estaba ocurriendo disparó una flecha que hirió de muerte al centauro. Antes de morir, Neso engañó a Deyanira dándole un poco de veneno diciéndole que era sangre del corazón que le ayudaría a retener a Heracles para siempre. Deyanira untó el veneno en la túnica de cuero de Heracles que al ponérsela, murió lenta y dolorosamente por las quemaduras que causaba.

Al ver lo que involuntariamente había hecho Deyanira se suicidó ahorcándose.

Electra

- Este mito está relacionado con la muerte de Agamenón (rey de Micenas).

Electra era hija de Agamenón (rey de Micenas) y de Clitemnestra. Era hermana de Orestes y de Ifigenia. Después de la guerra de Troya, Agamanón en compañía de Casandra - - hija del rey de Troya Príamo que le fuera entregada como botin de guerra - - volvió a su reino y se encontró que su esposa Clitemnestra lo había engañado con Egisto quienes asesinaron al rey de Micenas.

Electra y su hermano Orestes se quedan solos. Electra permaneció en casa de su madre Clitemnestra y Orestes huyó hacia Atenas. Cuando Orestes cumplió veinte años, el oráculo de Delfos le ordenó que regresara a Micenas y que vengara la

muerte de Agamenón. Orestes (con la ayuda de Apolo y de su hermana Electra) mató a Egisto y a su madre Clitemnestra en venganza del asesinato de su padre Agamenón. Posteriormente Electra se casó con Pilades (amigo de Orestes e hijo del rey Estrofo).

El mito de Electra fue narrado por Sófocles ([258]) aproximadamente en el año 415 "aC" de la siguiente manera:

> Cuando Agamenón regresa a Micenas, es víctima de un complot tramado por su esposa Clitemnestra y su amante Egisto. A la muerte de su padre, Electra busca salvar la vida de su hermano Orestes y lo logra sacar de Micenas. Electra crece en medio de la soledad y la miseria impuesta por su madre Clitemnestra y por Egisto, siendo obligada a casarse con un campesino con el fin de que no engendrara herederos al trono de Micenas.
>
> Luego Electra logra reunirse con su hermano Orestes para planear la muerte de los usurpadores asesinos de su padre. Orestes mató a Egisto y Electra le clavó un puñal a Clitemnestra.

Carl Jung en 1912, definió el término de Complejo de Electra como contrapartida femenina del Complejo de Edipo. El Complejo de Electra representa una atracción afectiva de la niña en la figura del padre.

Europa

- Este mito está relacionado con Zeus y con la historia de Creta.

Europa era una mujer fenicia de Tiro (descendiente de "Io"). Era **hija de Agenor, rey de Fenicia y de la reina Telefasa**. Europa era hermana de Cadmo (rey de Tebas) y era sumamente bella.

Zeus decidió raptarla y se transformó en un manso y hermoso toro. Europa se acercó al bello animal y se subió en el toro que salió corriendo hacia el mar y nadando la llevó a la isla de Creta. En la isla, Zeus recuperó su figura, la amó y Europa se convirtió en la primera reina de Creta. Zeus le dio tres regalos: un autómata de bronce que guardaba las costas de Creta, un perro que nunca soltaba la presa y una jabalina que nunca fallaba. Una narración cuenta que el toro fue el que posteriormente se encontró Heracles. Zeus convirtió la figura del toro en una constelación: Tauro.

---

258 Sófocles. Electra. Editorial Longseller. Clásicos de Bolsillo. Buenos Aires, 2001.

Europa tuvo tres hijos con Zeus: Minos, Radamantis y Sarpedón. Asterión rey de Creta se casó con ella y adoptó sus hijos. A su muerte, Europa recibió honores divinos.

Fedra

- Este mito está relacionado con el héroe ateniense Teseo.

Fedra era hija del Rey Minos de Creta y de Pasífae. Era hermana de Ariadna. Después de que Teseo abandonara a su hermana Ariadna, el héroe se casó con Fedra habiendo tenido dos hijos: Acamante y Demofonte.

Teseo tenía un hijo llamado Hipólito producto de la unión con la reina de las amazonas (Hipólita ó Antíope). Fedra se enamoró de Hipólito pero éste la rechazó.

Llena de desesperación, Fedra acusó a Hipólito ante Teseo de quererla seducir y luego se suicidó. Teseo muy irritado con su hijo Hipólito lo entregó a la furia de Poseidón quien envió uno de sus monstruos marinos que asustó a los caballos del carruaje de Hipólito que fue arrastrado y resultó gravemente herido.

Artemisa le comunicó a Teseo la verdad del engaño de Fedra y Teseo corrió al encuentro con su hijo que estaba moribundo y ambos se reconciliaron.

Helena

- Este mito está relacionado con la Guerra de Troya.

Helena esposa de Menelao y Reina de Esparta, era hija de Zeus y de Leda. Leda estaba casada con Tíndáreo (rey de Esparta) y Zeus la sedujo transformado en cisne. Leda en el mismo día fue embarazada por su esposo Tíndáreo y por Zeus. Leda puso dos huevos, de uno surgió Helena y Pólux (inmortales) y del otro huevo nacieron los mortales Clitemnestra y Cástor.

Helena fue famosa desde niña por su belleza. Un día, mientras hacía un sacrificio a la diosa Artemisa, fue raptada por el héroe ateniense Teseo y su amigo Piritoo. Teseo la condujo a Atenas pero Helena no fue aceptada por lo cual Teseo la llevó donde su madre Etra. Existe una versión que cuenta que Teseo tuvo con Helena una hija: Ifigenia, que fue entregada como hija a Clitemnestra y Agamenón.

Helena (por su gran belleza) tenía muchos pretendientes y Tíndáreo no quería elegir para que los otros pretendientes (todos de alto rango) no se disgustasen. Uno de dichos pretendientes (Odiseo) propuso un plan que consistía que fuera la

propia Helena la que decidiera y que el resto aceptaría tal decisión. Helena eligió a Menelao con quien tuvo una hija: Hermione.

Paris llegó a Esparta siendo recibido con la mayor hospitalidad por Menelao y Helena. Menelao tuvo que viajar a Creta por los funerales de su abuelo. En ese tiempo, Afrodita indujo a Helena a enamorarse de Paris que la raptó y llevó a Troya. Al llegar a Troya los reyes Príamo y Hécuba la recibieron como una hija negándose a regresarla a Esparta (como solicitaba el pueblo de Troya que aun que la consideraban divina creían que sería la causa de sus males).

En el transcurso de la guerra, Paris falleció y Helena fue obligada a casarse con Deifobo, el otro hijo de los reyes Príamo y Hécuba y hermano de Paris. Menelao mató a Deifobo y a punto estuvo de matar a Helena, pero al verla desnuda quedó nuevamente deslumbrado y enamorado habiéndola perdonado. Tras un largo y accidentado viaje de retorno en el que tuvieron que pasar una larga temporada en Egipto pudieron regresar a Esparta. Helena fue divinizada y enviada a los Campos Eliseos en compañía de Menelao.

Hécuba

- Este mito está relacionado con la Guerra de Troya.

Hécuba era hija de Dimante, rey de Frigia, ó, de Ciseo, rey de Tracia y de la Ninfa Evagora. Fue la segunda esposa de Príamo rey de Troya. Madre de Héctor, Paris, Casandra, Heleno, Polidoro, Deifobo, Polixena, Troilo, Creúsa, Laódice, Pamón.

Cuando estaba embarazada de su hijo Paris, el oráculo profetizó que daría a luz la ruina de Troya ya que veía una gran tea encendida. Por dicho motivo mandaron a matar al recién nacido pero Hécuba lo ocultó en el bosque.

Después de la derrota de los troyanos fue entregada como "botin de guerra" a Odiseo.

Hesíone

- Este mito está relacionado con Heracles y Troya.

Hesíone era hija del rey de Troya Laomedonte y hermana de Títono y de Príamo. Laomedonte mandó construir una enorme muralla para proteger a Troya. Esta muralla fue construida con la ayuda de los dioses Poseidón y Apolo. Al terminar la construcción Laomedonte solo agradeció y retribuyó los honorarios a Apolo, por

lo cual Poseidón muy enfadado envió una peste y uno de sus monstruos marinos que asolaron todo el territorio.

Laomedonte consultó al oráculo quien le dijo que para calmar al dios se tenía que hacer un sacrificio al monstruo. Ese sacrificio consistía en entregar a Hesíone. Laomedonte encadenó a su hija atada a una roca de la costa para que el monstruo la pudiera devorar.

Heracles cuando regresaba de uno de sus viajes, al pasar por Troya observó a una hermosa joven atada a una roca. Heracles pactó con el rey Laomedonte que mataría al monstruo a cambio de las yeguas divinas que Zeus le había regalado. Heracles mató al monstruo pero Laomedonte se negó a entregarle las yeguas divinas. Años después, Heracles organizó una expedición de castigo contra Troya tomando la ciudad y se casó con Hesíone que pasó a ser su tercera esposa con quien tuvo a Teucro.

Hipodamía

- Este mito está relacionado con Pélope.

Hipodamía era hija de Enómao, rey de Pisa. Un oráculo había dicho que el yerno de Enómao lo mataría razón por la cual Enómao se negaba a casar a su hija.

Enómao retaba a los pretendienes de Hipodamía a una carrera de carros. Si el pretendiente ganaba se casaría con Hipodamía y si perdía sería muerto. (gracias a sus veloces corceles Enómao había dado muerte a doce pretendientes).

Pélope (hijo de Tántalo) enamorado de Hipodamía retó a Enómao, habiendo tomado la precaución de sobornar a Mirtilo (el aúriga de Enómao) para que cambiase las clavijas de las ruedas del carro. Enómao se mató en plena carrera y Pélope se casó con Hipodamía con quien tivo varios hijos: Atreo, Tiestes, Trecén, Piteo e hijas como Lisídice y Astidamía.

- Existe otra Hipodamía conocida como la esposa de Piritoo que provocó la lucha entre Lapitas y Centauros.

Hipólita

- Este mito está relacionado con las Amazonas, Heracles y Teseo.

Hipólita era hija del dios Ares y de Otrere. Era reina de las Amazonas y hermana de Melanipe, Pentesilea y de Antíope.

Uno de los trabajos de Heracles consistía en conseguir el cinturón que Ares había regalado a la reina de las amazonas. Heracles consiguó el cinturón como rescate después de haber secuestrado a Melanipe.

Hipólita estuvo casada con Teseo de cuya unión nació Hipólito. Teseo abandonó a Hipólita y se casó con Fedra. Hipólita se presentó en la boda de Teseo con Fedra con la intención de asesinar a Fedra pero fue muerta por los hombres del héroe.

Ifigenia

- Este mito está relacionado con Agamenón y la expedición a Troya.

Ifigenia era hija de Agamenón (rey de Micenas) y de Clitemnestra. Existe otra versión que dice que Ifigenia nació en secreto de la unión entre Teseo y Helena que la entregó a su hermana Clitemnestra para su cuidado como hija. Ifigenia era hermana de Electra y de Orestes.

El mito refiere que cuando las naves de los Aqueos estaban listas para partir hacia Troya, los vientos se pararon y no podían viajar. Agamenón (el Príncipe de los Hombres) consultó al adivino Calcante quien le comunicó que la ausencia de vientos era debido a un castigo de la diosa Artemisa por que Agamenón había matado una cierva sagrada de la diosa. Sergún Calcante, Artemisa requería el sacrificio de su hija Ifigenia.

Agamenón entregó Ifigenia a Calcante para que le diera muerte y así honrar a Artemisa. En el momento del sacrificio, apareció una intensa nube a través de la cual se fue Ifigenia quedando en el lugar del sacrificio una cierva. Ifigenia se marchó a Táuride donde fue sacerdotisa del templo de Artemisa. Posteriormente fue al Ática donde ejerció el culto a Artemisa Brauronia. Al parecer, Ifigenia se casó con Aquiles, y posteriormente Artemisa la ascendió a categoría de inmortal y la identificó con la diosa Hécate.

Medea

- Este mito está relacionado con Jasón y los Argonautas.

Medea era hija de Eetes rey de la Cólquida y de la **Oceánide Idía.** Es por lo tanto, nieta del Sol y sobrina de Circe. Era sacerdotisa de Hécate la diosa hechicera de quien aprendió los principios de la magia junto a su tía Circe.

Forma parte de la historia de los argonautas en la búsqueda de Jasón por el vellocino de oro custodiado por el rey Eetes. Eetes le puso condiciones a Jasón para conseguir el vellocino que solo pudo cumplirlas con la ayuda de la hija de Eetes: Medea. Al conseguir el vellocino los argonautas viajaron de regreso a Yolco llevando consigo a Medea a quien Jasón le había prometido matrimonio.

Cuando llegaron a Yolcos se encuentran que Pelias se negó a entregar el trono a Jasón, por lo que con ardides de Medea, las hijas de Pelias le dieron muerte (Medea convenció a las hijas de Pelias que poseía poderes mágicos para rejuvenecer a las personas, utilizando un truco de rejuvenecimiento de un cordero descuartizado, hizo que las hijas descuartizaran a su padre). Los habitantes de Yolco no perdonaron a Jasón y a Medea el parricidio cometido y se vieron obligados a dejar Yolco partiendo hacia Corinto donde reinaba el rey Creonte (reino al que Medea creía tener derecho). Medea y Jasón vivieron tranquilamente hasta que Jasón se comprometió con Creonte a abandonar a Medea para unirse con la hija de Creonte, la princesa Glauca ó Creúsa.

Medea arrastrada por los celos envió un hermoso regalo a Glauca consistente en una túnica de irresistible belleza. Cuando Glauca se puso el manto se liberó la magia escondida y se convirtió en una tea llena de fuego por todas partes. Glauca comenzó a quemarse y su padre Creonte se abrazó a ella para apagar el fuego muriendo ambos quemados por la magia de Medea. Seguidamente, para hacer más daño a Jasón, Medea mató a los dos hijos que habían tenido en común (Feres y Mérmero) huyendo finalmente a Atenas en un carro tirado por caballos alados que le había regalado su abuelo el dios Sol.

Medea al llegar a Atenas se casó con el rey Egeo quien pensaba que con los hechizos de Medea podía tener un hijo pese a su avanzada edad. En efecto, tuvieron un hijo de nombre Medo. Al poco tiempo, Medea también se vio obligada de abandonar la ciudad por haber intrigado en contra del héroe Teseo (hijo adoptivo del rey Egeo). Medea en compañía de su hijo Medo se refugió en Italia donde enseñó el arte de encantar serpientes. Luego estuvo en Fenicia y en Asia donde se casó con un rey. Habiéndose enterado que su padre Eetes había sido destronado

por Persés (hermano de Eetes) volvió a la Cólquida donde consiguió reponer en el trono a su padre Eetes después de haber dado muerte al usurpador Persés.

La historia finalmente presenta a Medea - - que se vuelve inmortal - - en los Campos Elíseos en compañía de Aquiles a quien había tomado por esposo.

Náusicaa

- Este mito está relacionado con el viaje de Odiseo de regreso a Itaca.

Náusicaa era hija de Alcínoo rey de los Feacios y de Arete. Una noche por inspiración de Atenea soñó que con sus hermanas tenía que ir a lavar ropa al río. Después de lavar la ropa la tendieron para que se secara y se pusieron a jugar. De pronto vieron a un hombre dormido en la playa. A los gritos de Náusicaa y sus hermanas el hombre se despertó siendo Odiseo que había naufragado después de su salida de la isla de Calipso.

Las hermanas de Náusicaa huyeron, pero ella se quedó al lado de Odiseo que le pidió ayuda ya que se encontraba totalmente extenuado. Guiado por Náusicaa, Odiseo llega al palacio de Alcínoo y cuenta sus hazañas al rey. Náusicaa se enamoró de Odiseo, pero el Laertida con un barco proporcionado por Alcínoo se marchó rumbo a Itaca, dando las gracias a Náusicaa por haberle devuelto la vida.

Posteriormente, Náusicaa se casó con Telémaco (hijo de Odiseo) con quien tuvo un hijo conocido como Persépolis.

Penélope

- Este mito está relacionado con Odiseo en Itaca.

Penélope era hija de Icario y de la Náyade Peribea. Esposa de Odiseo (rey de Itaca) y madre de Telémaco. Es el símbolo de la fidelidad conyugal.

Cuando Odiseo marchó a la guerra de Troya supo esperar veinte años el regreso de su esposo resistiendo y soportando el asedio de múltiples pretendientes que suponían que Odiseo estaba muerto y que deseaban casarse con ella. Penélope los mantuvo esperando con una estratagema que consistía en que eligiría pretendiente cuando terminara de tejer una mortaja para el padre de Odiseo, el anciano Laertes (Penélope en el día tejía y por la noche deshacía lo que había tejido).

Así pasó el asedio de los pretendientes hasta que Odiseo, con la ayuda de Atenea regresó a Itaca y mató a los pretendientes y se consolidó en Itaca con Penélope.

Safo

- Este mito está relacionado con la literatura y el amor femenino.

Safo era una poetisa nacida en Mitilene (Isla de Lesbos cercana a la costa de Asia Menor). Pertenecía a una familia que correspondía a la oligarquía local. Formaba parte de una sociedad llamada "thiasos" en donde se preparaba a las jóvenes para el matrimonio. Posteriormente formó parte de la "casa de las servidoras de las Musas" donde las discípulas aprendían a recitar poesía, a cantar y a confeccionar coronas de flores.

A partir de sus poemas se puede deducir que Safo se enamoraba de sus discípulas y mantenía relaciones con muchas de ellas por lo que se convirtió en un símbolo del amor entre mujeres. En Safo persiste la unión de lo terrenal con lo divino ya que mantenía comunicación con la diosa Afrodita.

La obra literaria de Safo plasma la visión del círculo social en que ella vivía que se reducía a su familia y a sus alumnas. El mundo "sáfico" era un mundo femenino.

Safo asediaba a Faón que no le correspondía. Desesperada Safo decidió ir al "salto de Léucades" para curar su mal. Los despechados se arrojaban desde el promontorio de la isla de Léucades para salir luego de sus males sin ningún recuerdo de ellos. El agua del mar hervía en un constante remolino. Safo quiso probar su suerte y se lanzó. El remolino la enredó y Safo desapareció para siempre.

Principales Mujeres de la Mitología Griega

Mujer	Padres	Esposos	Referencia
Andrómaca	Eectión	Héctor Neoptolemo (B)	Guerra de Troya
Andrómeda	Cefeo y Casiopea	Perseo	Perseo / Medusa
Atalanta	Yaso y Climene	Melamón/ Hipómenes	Jabalí Calidón
Ariadna	Minos y Pasifae	Teseo Dionisos	Minotauro
Casandra	Príamo y Hécuba	Agamenón (B)	Guerra de Troya
Clitemnestra	Zeus y Leda	Tántalo Agamenón Egisto	Guerra de Troya
Creusa / Glauca	Creonte	Jasón	Argonautas/Vellocino
Deyanira	Eneo y Altea	Heracles	Aqueloo / Neso
Electra	Agamenón y Clitemnestra	Pilades	Muerte Agamenón / Orestes
Europa	Agenor y Telefasa	Zeus Asterión	Zeus y Creta
Fedra	Minos y Pasífae	Teseo	Creta
Hécuba	Dimente de Frigia ó Ciseo de Tracia / con la Ninfa Evagora	Príamo Odiseo (B)	Guerra de Troya
Helena	Zeus y Leda	Teseo Menelao Paris Aquiles	Guerra de Troya
Hesíone	Laomedonte	Heracles	Heracles y Troya
Hipodamia	Enómao	Pélope	Pisa. Carreras Carros
Hipólita	Ares y Otrere	Teseo	Amazonas
Ifigenia	Agamenón y Clitemnestra	Aquiles	Guerra de Troya. Orestes
Medea	Eetes e Idia	Jasón Egeo Aquiles	Jasón y Argonautas. Vellocino de Oro.
Náusicaa	Alcínoo y Arete	Telémaco	Viaje de Odiseo
Penélope	Icario y Peribea	Odiseo	Regreso de Odiseo

La letra (B) significa: recibida como "botin de guerra"

4.5.6 OTROS MITOS

LAS REBELIONES CONTRA ZEUS

Después de que Zeus y sus hermanos "los Olímpicos" hubiesen vencido a los Titanes en la titanomaquia, Zeus sufrió otras rebeliones contra su poder, comenzando con los **Gigantes**.

Según narra Graves ([259]) Gea intercedió ante Zeus para que liberara a sus hijos (los titanes, especialmente Atlas) que sufrían esclavitud. Zeus la mandó a callar y no le hizo caso. Enfadada Gea, fue a Tracia y allí creó 24 enormes gigantes con largas barbas y colas de serpientes. Luego Gea y los "nuevos" gigantes planearon destruir el Olimpo tirando enormes rocas sobre el palacio de los Olímpicos.

Hera profetizó que el Olimpo sería salvado solamente con la participación de un héroe vestido con piel de león (Heracles). Los dioses buscaron a Heracles y comenzaron a luchar contra los gigantes (Gigantomaquia). El jefe de los Gigantes llamado **Alcioneo**, no podía ser muerto en su tierra natal (Heracles le lanzaba flechas que no lo podían matar ya que al caer a tierra rápidamente el gigante se recuperaba). Al darse cuenta Heracles, arrastró a Alcioneo hasta la frontera y lo hirió con una flecha y antes de caer a tierra lo alcanzó en el aire y lo estranguló fuera de su tierra natal muriendo al instante.

Otro gigante llamado **Porfirión** intentó estrangular a Hera, pero Eros lo hirió con una flecha y Heracles lo estranguló sosteniéndolo en el aire. Apolo le sacó un ojo a un gigante con un flechazo y Hefesto cegó a otro con una cucharada de oro derretido que le lanzó a la cara. Atenea, Ares y Artemisa seguían luchando con sus flechas y lanzas. Poseidón lanzaba rocas que se convertían en terremotos. Zeus lanzaba sus rayos y Hermes con el casco invisible los apuñalaba por detrás a los gigantes.

Así terminó la batalla y Hera (enemiga de Heracles) le dio las gracias en nombre de los Olímpicos, diciéndole: Me averguenzo cuando pienso en lo mal que te traté en la tierra. Heracles le contestó: Olvídalo por favor reina Hera. A los pocos gigantes que sobevivieron (Efialtes y Oto) Hermes los llevó encadenados al inframundo con cadenas fabricadas por Hefesto.

Después de haber perdido los Gigantes, Gea hizo el último intento por salvar a los titanes y creó al monstruo **Tifón** (cabeza de asno con orejas que tocaban las estrellas, alas que oscurecían el cielo y una masa de serpientes enrrolladas en

259 Robert Graves. Dioses y Héroes de la Antigua Grecia. Tusquets Editores. Barcelona, 2010.

sus piernas) para luchar contra los Olímpicos (Tifonomaquia). Los dioses cuando vieron al monstruo se asustaron y escaparon a Egipto. Solo Zeus y Atenea se quedaron a hacer frente a Tifón.

Zeus lo hirió con un rayo, pero Tifón logró agarrar a Zeus y le cortó los tendones de las piernas y las manos dejándolo indefenso al cuidado de otro monstruo. Tifón herido en el hombro pidió a las Moiras que le dieran medicina y éstas le dieron una manzana que estaba envenenada y siguieron hilando.

Tifón estaba bastante débil y se retiró a una cueva custodiada por un monstruo. Hermes logró recuperar los tendones de Zeus y con la ayuda de Hefesto lograron ponérselos de nuevo al dios. Apolo mató con una flecha al monstruo que cuidaba a Tifón y Zeus lanzó varios rayos y una enorme roca a la cabeza de Tifón que estando muy débil murió. La roca que causó la muerte de Tifón dicen que es el actual Volcán Etna.

LOS SIETE CONTRA TEBAS. Los Epígones

Este mito está relacionado con la historia de Edipo que al morir maldijo a sus dos hijos Eteocles y Polinices. Los dos hijos acordaron gobernar en Tebas un año cada uno comenzando Eteocles como rey. Cuando le tocaba el turno a Polinices, Eteocles se negó y desterró a su hermano Polinices.

Polinices buscó refugio y apoyo en Argos donde reinaba Adrasto que solía tener discusiones y pleitos con su cuñado Anfiarao (casado con Erifila hermana de Adrasto). Erifila siempre actuaba con cordura y más de una vez había evitado que se dieran muerte entre ellos. Adrasto le prometió a Polinices que le acompañaría a recuperar el trono de Tebas, pero Anfiarao se oponía. Polinices logró sobornar a Erifilia para que convenciera a Anfiarao (le ofreció el collar mágico que Afrodita había regalado a Harmonía, collar que recuperaba la belleza en las mujeres). Erifilia convenció a Anfiarao para que aompañara la expedición contra Tebas a favor de Polinice.

Cuando el ejército de Argos llegó a Tebas, enviaron a Tideo para convencer a Eteocles que abdicara a favor de Polinice pero fue rechazado oficializándose la guerra. El adivino Tiresias advirtió a los tebanos que la ciudad caería a no ser que uno de los "hombre sembrados" - - descendientes de los que nacieron de los dientes del dragón sembrados por Cadmo - - se sacrificara libremente al dios Ares que todavía estaba molesto por la muerte del dragón.

El ejército del rey Adrasto de Argos estaba formado por siete compañías que debían atacar las siete puertas de Tebas a la misma vez. Cuatro jefes de Argos murieron así como muchos tebanos por lo que acordaron una tregua. Polinice se

ofreció a luchar contra su hermano Eteocles por el trono de Tebas. Lucharon y se mataron recíprocamente.

Entonces atacaron los tebanos y mataron a Anfiarao, con lo que de los siete jefes que comenzaron la batalla solamente Adrasto quedaba con vida.

Los Epígones

Con este nombre se designó a los descendientes de los siete jefes que perecieron en la expedición contra Tebas (excepto Adrasto) que muchos años más tarde estaban deseosos de venganza ([260]).

El ideal de los Epígones era vengar a sus padres y tomar la ciudad de Tebas. El general de las tropas de Argos era Alcmeón, hijo de Anfiarao que en el primer combate mató a Laodama (hijo de Eteocles el rey de Tebas). Consternados los tebanos consultaron al adivino Tiresias quien les aconsejó que abandonaran la ciudad. Los tebanos abandonaron en la noche la ciudad y los ejércitos de Argos entraron y saquearon todo lo que encontraban. Tersandro, hijo de Polinice, tomó posesión del trono de Tebas y gobernó hasta su muerte. Tiresias murió al día siguiente cuando se escapaba de Tebas.

Los hombres de Argos regresaron triunfalmente. Alcmeón vengó a Anfiarao matando a su madre Erifilia por creer que le había engañado. Erifilia antes de morir llamó a las Erinias para que castigaran a Alcmeón por haber matado a su madre enviándole una maldición: Que ninguna de las tierras que hoy ve el Sol proteja a Alcmeón de vuestra cólera. Las Erinias lo persiguieron a todas partes enviándole pestes. Al fin Alcmeón se estableció en una pequeña isla y se casó con la hija del dios rio.

MELEAGRO, ATALANTA Y EL JABALI DE CALIDONIA

Meleagro era hijo de Eneo rey de Calidonia y de Altea. A los tres días de nacido, Altea vió en su habitación a las tres Moiras que lanzaban al fuego un trozo de madera diciendo: "la vida de este niño durará lo que dure este tizón en el fuego". Altea rápidamente sacó el tizón y lo guardó cuidadosamente.

Veinte años después, Eneo preparó un gran banquete en honor a los dioses por las buenas cosechas obtenidas pero se le olvidó invitar a Artemisa. La diosa en venganza envió a un terrible Jabalí a que destruyera los pastos de las tierras de

260 J. Humbert. Mitología Griega y Romana. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1981.

Eneo. El jabalí era corpulento como un toro, vomitaba vapores pestilentes, sus cerdas eran como puntas de lanza y sus colmillos eran como los de un elefante.

Muchos príncipes y héroes acudieron a matar al jabalí, entre ellos Teseo, Jasón, Cástor, Pólux y otros más. Meleagro dirigía el ataque de los cazadores. Equión, hijo de Hermes lanzó la primera flecha pero falló. Jasón igualmente falló y el animal estaba más enfurecido hiriendo a algunos de los cazadores. Entonces apareció Atalanta, hija de Yaso (rey de Arcadia) y de Clímene, le hirió detrás de la oreja y lo derribó. Luego apareció Meleagro y le asestó el golpe mortal, lo hizo pedazos y lo ofreció a Atalanta.

Los tíos maternos de Meleagro estaban disconformes con el hecho que una mujer arcadia se llevara todos los honores y a la fuerza le quitaron la cabeza del jabalí. Este hecho causó la cólera de Meleagro que muy enfurecido mató a sus tíos y devolvió a la bella Atalanta los despojos del animal.

Altea, la madre de Meleagro, muy alterada por la muerte de sus hermanos (los tíos de Meleagro), lanzó al fuego el tizón que en su día había escondido. El tizón se consumió y Meleagro falleció. La muerte de Meleagro causó mucho pesar en la ciudad y Altea al darse debida cuenta de lo sucedido se mató. Las hermanas de Meleagro no podían resistir la muerte de su hermano y con lágrimas besaban su nombre en el mármol de la tumba. La Diosa Artemisa se apiadó por tantas catástrofes y transformó a las doncellas en pájaros para poner fin a su dolor.

EL REY MIDAS El oro

Midas fue un rey de Frigia (Anatolia). Era hijo de Gordia y estaba casado con una griega. Tenía una hija llamada Zoe. Su reinado (700 "aC") fue el de mayor esplendor de Frigia con importantes actividades comerciales y culturales (Frigia adoptó el alfabeto griego). Probablemente fue el primer rey extranjero en hacer una ofrenda al Santuario de Delfos. Midas era muy ambicioso y deseaba convertirse en un rey con muchas riquezas

Por su hospitalidad con el sátiro Sileno, Dionisos le dijo a Midas que le concedería un deseo. Midas le pidió que todo lo que tocase se convirtiera en oro. Dionisos le advirtió de las consecuencias del deseo pero Midas lo reiteró y Dionisos se lo concedió. Inmediatamente Midas se fue enriqueciendo pero también no podía comer ni beber porque los alimentos o bebidas que tocaba se convertían en oro. Midas al no poder vivir, pidió al dios que le liberara de dicho don para lo cual tuvo que bañarse en el río Pactolo que desde entonces lleva arenas auríferas. Cuando Midas en un concurso musical, prefirió la flauta del dios Pan a la lira del dios Apolo, el dios le hizo crecer orejas de burro.

Las SIBILAS. Profetisas

La Sibila era una profetisa inspirada por el dios Apolo. Existen dos versiones sobre su origen. La primera refiere que Sibila era una joven hija del troyano Dárdano y de Neso, que poseía el don de adivinar. La segunda versión refiere que Sibila era hija de Zeus con Lamia (hija del dios Poseidón) y por lo consiguiente tenía el don divino de adivinar. Las profecías las hacía en versos. Por esa razón, a todas las mujeres que poseen el don de adivinar se les llama Sibilas. Las sibilas vivían en grutas cerca de corrientes de agua.

La primera sibila se llamaba Herófila y fue la que profetizó la Guerra de Troya. Posteriormente fueron apareciendo otras sibilas (Samos, Frigia, Libia, etc) sobresaliendo la Sibila de Cumas que aún que nació en Eritrea (Asia Menor) pasó la mayor parte de su vida en la ciudad italiana de Cumas.

Apolo prometió concederle un gran regalo a la Sibila de Cumas, que tomó un puñado de arena y le pidió tantos años como granos de arena había en sus dos manos. Apolo se lo concedió, pero como no pidió juventud, con los años se fue consumiendo por lo que tuvieron que encerrarla en una botella. El mito dice que vivió nueve vidas humanas de 110 años cada una.

FINEO. La Visión Interna. La Profecía.

Fineo era un rey de Tracia que estaba ciego (Zeus lo castigó dejándolo ciego por que reveló misterios divinos del Olimpo). Zeus le concedió en compensación el don de poseer visión interna con razón y con inteligencia. Fineo había aprendido del dios Apolo el don de la profecía.

Las Harpías (hijas de Taumante y de Electra) eran tres monstruos en forma de ave con cabeza de mujer y afiladas garras, preparadas para el rapto y el robo (se llamaban Aelo, Nicótoe y Ocípete). Descendían de las nubes con un horrible chillido y le arrebataban la comida - - o la llenaban de excrementos - - a Fineo dejándole solo unas migajas para que subsistiera.

La llegada de los argonautas a su reino permitió a Fineo deshacerse de las Harpías a cambio de explicarle a Jasón donde estaba el vellocino que andaba buscando. Fineo preparó un banquete para los argonautas y cuando las Harpías aparecieron, tres de los argonautas (Boreas, Zetes y Calais) que también tenían alas (Boreas era el dios viento del norte y Zetes y Caláis eran sus hijos llamados "Boreadas") las persiguieron y cuando las iban a alcanzar la diosa Iris intercedió a favor de las Harpías (eran servidoras de Zeus) a cambio de que dejaran tranquilo a Fineo.

CLEOBIS Y BITON. La Muerte como Regalo

Cleobis y Bitón eran hermanos, hijos de Cidipe (sacerdotisa de Hera) que representan un ejemplo moral de vida virtuosa y plena a pesar de haber muerto siendo jóvenes.

Cuando Cidipe estaba en camino de un festival en honor a la diosa Hera, los bueyes que tiraban del carro cansados del largo recorrido retrasaron el paso. Entonces los dos hermanos (Cleobis y Bitón) desengancharon los bueyes y ellos mismos se pusieron a tirar del carruaje hasta llegar al final (aproximadamente 8 kilómetros).

Cidipe pidió a Hera que le concediese a sus hijos el mejor regalo de un dios a un humano. La diosa Hera le concedió el deseo dando a Cleobis y Bitón el mejor regalo: la muerte.

En el santuario de Delfos se levantaron dos estátuas de mármol que representa a dos figuras masculinas desnudas, con una inscripción en cada base que comienza con la de la figura de la izquierda y termina con la figura de la derecha.

El Anillo de Giges. La Invisibilidad

Se trata de un mito mencionado por Platón (La República) que describe la historia de un pastor llamado Giges que después de un terremoto se encontró en el fondo de un abismo, un caballo de bronce con un cuerpo sin vida en su interior. El cuerpo tenía un anillo de oro que el pastor se quedó para él.

Dicho anillo era mágico: cuando se le daba vuelta le volvía invisible. Giges cuando comprobó esas propiedades lo utilizó para seducir a la reina y con ayuda de ella, mató al rey para apoderarse de su trono.

Los Hombres Sembrados Los Espartos

Cadmo, el fundador de Tebas (originalmente llamada Cadmea), era hijo de Telefasa y Agénor y hermano de Europa. Por orden de su padre Agénor, Cadmo junto a su madre y sus hermanos - - Cilix y Fénix - - fueron en búsqueda de Europa siguiendo los pasos del toro volador que secuestró a Europa (Zeus).

Fénix y Cilix abandonaron la búsqueda. Cadmo al quedarse solo fue a Delfos en busca de consejo. El oráculo le dijo: *"cubre tus ojos y sal por cualquier puerta y sigue la dirección de la puerta. Cuando veas una vaca con la luna en su cara síguela hasta que cese su camino. Entonces funda tu casa por que esa será tu tierra".*

Cadmo siguió los consejos del oráculo y pronto se encontró con la vaca descrita que no paró de andar por tres días seguidos y al final cayó exhausta y murió. Cadmo quiso celebrar una hecatombe (sacrifico de cien bueyes) a los dioses y mató al dragón que cuidaba la fuente de castalia. El dragón era propiedad de Ares quien se enfadó con Cadmo pero Zeus lo calmó. Zeus para favorecer a Cadmo envió a Atenea con un mensaje: "planta los dientes del dragón esta noche y verás nacer de ellos fieros guerreros que se denominaron "los hombres sembrados". Nada más nacer se matarán entre ellos. Atenea le dijo a Cadmo que se ocultara y cuando quedasen pocos y cansados luchara contra ellos, vencerás y tendrás contigo los más y mejores fieles guerreros con que puedas soñar".

Cadmo hizo lo que se le indicaba. Inmoló la vaca y sembró los colmillos del dragón. La tierra se rompió y nacieron los guerreros (Espartos) y después de matarse entre ellos, cinco sobrevivieron: "Chtonios, Equión, Udeo, Peloro y Hiperenor" que se convirtieron en sus más fieles compañeros y Cadmo fundó la ciudad de Cadmea (Tebas). Cadmo ofreció disculpas a Ares por la muerte del dragón pero fue condenado a vivir siete años como su esclavo y luego se casó con Harmonía, la hija de Afrodita y de Ares.

CADMO Y HARMONIA. El Collar de la Fatalidad.

Cadmo (hijo de Agenor, hermano de Europa) al fundar Tebas con la ayuda de los Espartos se casó en Samotracia con Harmonia por decisión de Zeus.

Harmonia (hija de Afrodita y de Ares) era una hermosa joven a cuya boda asistieron todos los dioses portando muchos regalos. Entre los regalos había un impresionante vestido ofrecido por Atenea y tejido por las Cárites (las tres Gracias) y un precioso collar ofrecido por Hefesto. Hermes le regaló una lira. El collar, estaba preparado para causar fatalidad a quien lo tuviera como una venganza de Atenea y Hefesto en contra de Afrodita y de Ares.

El collar llegó a poder de Polinices (hijo de Edipo) que a su vez entregó el collar de la mala suerte a Erifile (esposa de Anfiarao de Argos) y madre de Alcmeón. Erifile convenció a su esposo Anfiarao para que participara en la guerra de los Siete contra Tebas (sabiendo que le causaría su muerte). Estando moribundo Anfiarao, pidió a sus hijos que vengaran su muerte. Alcmeón mató a su madre Erifile, cumpliendo la profecía de la mala suerte del collar de Harmonia.

Al final, tanto el vestido como el collar fueron depositados en el Santuario de Delfos. Cadmo y Harmonia tuvieron seis hijos: Ino, Ágave, Sémele, Autónoe, Ilirio y Polidoro. Cadmo con su esposa y los hijos abandonaron Tebas dejando el trono a

Penteo (hijo de Ágave y de Equión que era uno los "hombres sembrados"). Llegaron a Iliria, el país de los Enqueleos donde se convirtieron en sus reyes.

Al final de su vida, Cadmo y Harmonia fueron transformados en serpientes y se instalaron en los Campos Eliseos.

ESCILA y CARIBDIS. Entre dos peligros

Escila era una bella Ninfa que fue transformada en un monstruo marino, mitad superior de mujer y mitad inferior como dragón serpiente. De sus extremidades inferiores surgían cabezas de perros. Tenía doce pies para sostenerse y emitía un aullido similar al de los perros. Era hija de Forcis y Equidna. Cuando Escila era Ninfa, el dios marino Glauco se enamoró de ella, pero Circe (la hechicera) que estaba enamorada de Glauco se propuso eliminar a Escila. Circe creó un poderoso veneno que lanzó en el agua donde Escila se bañaba. Al entrar en contacto con el agua, Escila se transformó en un monstruo marino.

Los dioses transformaron a Escila en una enorme roca (en cuyo interior se encontraba el monstruo) colocada enfrente donde estaba Caribdis, conformando un peligroso estrecho (Mesina) que los barcos para pasarlo tenían que sobrevivir tanto a Escila como a Caribdis. Escila cazaba a cuantos marineros pasaran por allí y los mataba royéndole los huesos. Devoró a seis navegantes de Odiseo.

Escila murió a manos de Heracles cuando el héroe regresaba a Micenas después de robar los bueyes de Geríón. Heracles la mató pero Forcis la resucitó.

Caribdis era un horrible monstruo marino **hijo de Poseidón y Gea**. Era una mujer voraz que devoraba todo lo que se le ponía a su alcance. Robó a Heracles varios bueyes de los rebaños de Gerión, por lo que Zeus la castigó enviándole un rayo que la lanzó al mar transformándola en una roca que frente a Escila bordeaba el estrecho de Mesina. Tres veces al día salía el monstruo de la roca y bebía enormes cantidades de agua que después vomitaba formando grandes remolinos que tragaban todo lo que se acercaba.

LOS HOMBRES ESPIRITUS. Dáctilos. Cabiros. Telquines.

Los **Dáctilos** fueron una raza arcaica de hombrecillos fálicos relacionados con la gran Madre Rhea a quien servían. Eran herreros (solían trabajar para Hefesto) y eran también sanadores.

Cuando Rhea se encontraba de parto marchó a una cueva sagrada del Monte Ida y cuando se puso de cuclillas para parir, clavó sus dedos en la tierra (Gea) lo que dio origen a los "dedos ideos", considerados a menudo diez ó a una raza de diez

decenas. Cuando los griegos prestaban un juramento solemne a menudo presionaban las manos contra la tierra. Se les conoce con los nombres de Acmón (el yunque), Damnameneo (el martillo) y Celmis (la fundición). Fueron expertos en trabajar los metales.

Los Dáctilos que se ubicaron en la isla de Samotracia se llamaron **Cabiros** que representaban a los misterios y los que se localizaron en Rodas pasaron a llamarse **Telquines** que estaban más relacionados con el inframundo.

LAPITAS y CENTAUROS. Piritoo

Los **Lapitas** eran un pueblo que habitaba la región de Tesalia que estaban emparentados con los centauros ya que Ixión (rey de los Lapitas) y Néfele habían dado origen a los centauros. Los Lapitas eran un pueblo respetuoso y civilizado.

Los **Centauros** eran una raza de seres que tenían el torso y la cabeza de un ser humano, y el cuerpo de caballo que vivían en las montañas de Tesalia. A las hembras se les denominaba "Centáurides". Los centauros eran hijos de Ixión y Néfele (la "falsa Hera" creada por Zeus). Eran seres salvajes que no respetaban leyes ni hospitalidad y eran esclavos de pasiones animales. Sin embargo, había dos centauros que eran sabios, amables y respetuodos (Quirón y Neso).

Piritoo era un héroe lapita hijo de Ixión y de Dia. Amigo inseparable del héroe ateniense Teseo. Se casó con Hipodamia celebrando una gran boda a la que fueron invitados sus primos, los Centauros.

Los Centauros en la boda se emborracharon intentando raptar a las invitadas y violar a Hipodamia, lo cual produjo en enorme batalla entre lapitas (incluido Teseo) y los centauros. El combate terminó con la victoria de los lapitas contra los centauros (victoria de la civilización contra la barbarie).

POROS Y PENIA. Oportunidad y Pobreza. Origen del Amor

Poros y Penia eran Daimones relacionados con la oportunidad y la pobreza respectivamente. Hijos de la diosa primigenia de la creación (Thesis / Metis).

Platón relata que cuando estaba terminando una fiesta en honor a Afrodita con la presencia de todos los dioses, Penia (daimon de la pobreza) acudió para pedir los sobrantes de la comida. Poros (daimon de la oportunidad) había comido y bebido en exceso y se acostó en el suelo a descansar.

Penia al verlo tirado en el suelo, pensó que Poros se encontraba en la misma situación de indigencia que ella y creyendo haber encontrado un semejante quiso tener un hijo con él. De su unión nació el Amor, que si siempre sigue a Afrodita por haber nacido en su casa y durante su fiesta, en muchas ocasiones el Amor se reviste de pobreza y vaga por las calles.

NISO Y ESCILA

Niso era nieto de Pilas (rey de Megara). Con la ayuda de sus hermanos (Lico, Egeo y Palante) conquistó el Atica que dividieron en cuatro partes (una para cada uno). A Niso le correspondió la ciudad de Nisa posteriormente llamada Megara. Niso tenía los cabellos rojos (con un mechón de oro) y se decía que mientras los conservara Niso sería inmortal. Escila era hija de Niso.

Cuando Minos atacó a Nisa (en venganza contra los atenienses que habían matado a su hijo Androgeo), Escila (la hija de Niso) se enamoró profundamente de Minos llegando a traicionar a su padre Niso, cortándole el mechón de cabello lo cual produjo la muerte inmediata de Niso. Niso se transformó en un águila marina mientras que Escila (muerta posteriormente por Minos) se convirtió en un martinete (pájaro que siempre es perseguido por un águila). Con la muerte de Niso, Minos dominó Atenas y les impuso severos castigos (envío de catorce jóvenes a Creta como alimento del Minotauro), hasta que Teseo mató al monstruo y los liberó del castigo.

Con el nombre de Escila se identifica una ninfa que fue convertida en monstruo marino (Escila y Caribids).

CORNUCOPIA. El Cuerno de la Abundancia

La Cornucopia es un símbolo de prosperidad que tiene su origen en tiempos de Zeus cuando el dios fue amamantado por la cabra Amaltea. En un movimiento involuntario de Zeus, se rompió el cuerno de la cabra y para compensar a Amaltea, Zeus le confirió todo lo que deseaba a quien tuviera el cuerno. Generalmente el cuerno estaba lleno de frutas y flores. El Cuerno de la Abundancia aparece como símbolo de Demeter y de Tike (la fortuna).

Se menciona que Heracles luchando contra el dios río Aqueloo (que se había transformado en toro para conseguir a Deyanira) le rompió el cuerno a Aqueloo y lo lanzó al rio donde fue recogido por las ninfas y lo llenaron de flores y frutas.

ORION La Constelación

Orión era un gigante cazador originario de Beocia que descendía de Poseidón y de Euríale (hija de Minos el rey de Creta). Tenía el don de caminar sobre las aguas (como su padre). Su primera esposa fue Side que por alardear de ser más hermosa que Hera fue muerta por Zeus. Posteriormente en Quíos se enamoró de Mérope pero su padre Enopión dejó ciego a Orión por que el gigante había intentado violarla.

Orión se marchó hacia Lemnos (donde el dios Hefesto tiene su taller) quien le recomendó que fuera al extremo oriente donde Helios el dios Sol le recuperaría la vista. Para no perderse, Orión llevaba a Cedalión, un niño que trabajaba con Hefesto y que llevaba en sus hombros para que le sirviera de guía. Recuperado de la vista por Helios, Orión marchó hacia Creta donde acompañó en las cacerías a la diosa Artemisa a quien intentó violar.

Orión murió por una picadura de un escorpión enviado por los dioses como castigo por haber ofendido a la diosa Artemisa. Tanto Orión como el escorpión fueron convertidos en una constelación.

MELAMPO Y FILACO Hermanos maravillosos

Melampo era hijo de Amitaón y de Aglaya (hermano gemelo de Biante), siendo conocido por el don de la adivinación, la sanación y la comunicación con los animales, especialmente con los pájaros. Se cuenta que un día impidió que mataran a unas serpientes recién nacidas cuya madre había sido muerta. En agradecimiento, las serpientes se metieron en su cama mientras dormía y le lamieron las orejas ([261]). Melampo despertó y descubrió que podía entender el lenguaje de los pájaros y de los insectos.

Filaco era vecino de Biante (hermano de Melampo), tenía un hijo paralítico y poseía un rebaño de hermosas vacas ganadoras de certámenes que eran la envidia de la gente. Biante quería comprarle las vacas a Filaco para ofrecérselas al padre de su prometida llamada "Pero", pero Filaco no aceptó vender los animales.

Melampo pudo entender la conversación de dos garzas que comentaban la frustación de Biante al no poder conseguir las vacas y pudo escuchar que si alguien - - que no fuera Biante - - robaba las vacas, Filaco lo apresaría por un breve tiempo y luego le regalaría las vacas. Melampo robó las vacas y Filaco lo puso preso en su prisión particular.

---

261 J. Humbert. Mitología Griega y Romana. Editorial Gili. Bartcelona 1985.

Estando en prisión, Melampo escuchó a un par de corcomas que comentaban que si comían mucha madera aquella noche, la viga que sostenía la casa se caería al amanecer. Melampo golpeó a la puerta y exigió que lo trasladaran a otro lugar diciendo que la casa se caería esa noche. Filaco pensó que podía ser cierto y cambió de lugar a Melampo. Al amanecer, la casa se cayó y Filaco se quedó asombrado por el poder de adivinación de Melampo.

Filaco le dijo a Melampo que si curaba a su hijo le regalaría las vacas y le daría además un tercio de sus tierras además de concederle la libertad.

Melampo aceptó y lo primero que hizo fue sacrificar un toro al dios Apolo, dejando las entrañas junto al altar para que los buitres (animales profetas) se las comieran. Pronto llegaron dos buitres que comentaron que si Filaco con un cuchillo raspara la herrumbe de un peral sagrado, la mezclara con agua y se la diera a beber al hijo paralítico, éste curaría de su parálisis. Melampo le dijo a Filaco que había que hacer un sacrificio a Hera y darle a beber a su hijo el líquido.

Así se hizo y en diez días de beber el agua herrumbosa, el hijo de Filaco estaba curado.

- Filaco le entregó las vacas a Melampo. Melampo se las entregó a su hermano Biante. Biante se las entregó al padre de su amada y éste le entregó a su amada "Pero" para casarse.

Biante le dio las gracias a Melampo por ser un hermano maravilloso.

DANAO DANAIDES EGIPTO

Belo era hermano gemelo de Agenor, hijo de Poseidón y de Libia. Belo se casó con Anquínoe (o con Side) y reinó en Egipto. De la unión de Belo y Anquínoe o Side nacieron los hermanos gemelos conocidos como Egipto y Dánao.

Dánao era hermano gemelo de Egipto, hijos de Belo y Anquínoe. Dánao heredó el reino de Libia y se casó con Europa (hija del Nilo) con quien tuvo cincuenta hijas conocidas como las Danaides. Dánao tuvo que abandonar Libia porque los cincuenta hijos de Egipto querían tomar por la fuerza a sus hijas y se estableció en Argos donde fue rey.

Danaides era el patronímico con que se conocía a las cincuenta hijas de Dánao, el hermano gemelo de Egipto. Cuando llegaron a Argos, había una temporada de sequía que dañaba las cosechas. Las Danaides se dedicaron a buscar fuentes de agua con lo que solucionaron el problema.

Egipto era hermano gemelo de Dánao, hijos de Belo y de Anquínoe o de Side. Egipto tuvo cincuenta hijos que pretendieron casarse por la fuerza con sus primas, las hijas de Dánao.

Los hijos de Egipto persiguieron a las hijas de Dánao hasta Argos y consiguieron casarse con las Danaides (unas pocas parejas fueron decididas por elección como el caso de Linceo con Hipermestra y Proteo con Gorgófone, pero la mayoría de casos fueron elegidas por sorteo). En la noche de bodas, todas las Danaides (inducidas por Dánao) a excepción de Hipermestra que respetó a su eposo Linceo, mataron a sus respectivos maridos.

Egipto, abatido por la muerte de sus cincuenta hijos se retiró a morir a Aroe.

EACO El Justo. Origen de los Mirmidones

Eaco era hijo de Zeus y de la Ninfa Egina. Vivía en la isla Enopia. Hera estaba contrariada con Egina por haber tenido un hijo con su esposo Zeus y envió una peste a la isla que la dejó despoblada, siendo Eaco - - que era un hombre muy piadoso - - el único sobreviviente.

Eaco suplicó a Zeus que volviera a repoblar la isla, a lo cual accedió el dios convirtiendo a las hormigas en seres humanos que fueron llamados Mirmidones que significa hormigas.

Eaco se casó con Endeis con quien tuvo dos hijos, Peleo y Telamón. Con la nereida Psámate tuvo un tercer hijo llamado Foco que fue muerto por Telamón con la colaboración de Peleo. El justo Eaco expulsó sus dos hijos.

Eaco colaboró con Apolo y Poseidón en la construcción de la muralla de Troya. Después de su muerte pasó a ser uno de los tres jueces del Inframundo en compañía de Radamantis y Minos, siendo el que actuaba en los juicios de gentes procedentes de razas europeas.

ATAMANTE

Atamante era hijo de Eolo y de Anáreta. Atamante se casó con varias mujeres: Primero con Néfele (la Nube) con quien tuvo tres hijos: Frixo, Hele y Macisto. Luego se casó con Ino con quien tuvo dos hijos: Learco y Melicertes. Ino deseaba deshacerse de los hijos anteriores de Atamante, por lo que Zeus tuvo que intervenir enviando un carnero con el vellocino dorado para que los llevase volando a la Cólquide (constituye la base de la expedición de Jasón y los argonautas). Ino huyó desesperada al monte formando parte de las seguidoras de Dionisos. Atamante, dando por muerta a Ino se casó con Temisto con quien engendró a Esfingio y Or-

cómeno. Temisto tramó la muerte de los hijos de Ino, para ser asesinados para lo cual cambió el color de los vestidos de los hijos para identificarlos. La nodriza sin saber, cambió el color de los vestidos por lo que fueron asesinados los propios hijos de Temistos en vez de los hijos de Ino. Temistos se suicidó.

Atamante huyó buscando un lugar donde fundar una ciudad encontrando a unos lobos que al verlo dejaron un cordero que estaban devorando. Atamante interpretó que ese era el lugar donde fundó la ciudad llamada Atamantia.

ION El origen de los Jonios

Ión era hijo de Juto (hermano de Eolo y de Doro, nieto de Deucalión) y de Creúsa. Era el héroe epónimo de las tribus jonias.

Según la cita de Falcón Martinez ([262]), el rey ateniense Erecteo tenía una hija llamada Creúsa que fue amada por el dios Apolo con quien tuvo un hijo al que abandonó en una cesta por temor al castigo de su padre. Por orden de Apolo, Hermes recogió al niño y lo llevó al templo de Delfos donde lo consagraron al servicio del dios. Erecteo dio en matrimonio su hija Creúsa a Juto, héroe que le había ayudado en la guerra contra Eubea. El matrimonio de Creúsa con Juto no podía tener hijos por lo que el oráculo les recomendó que recogieran al primer muchacho que encontraran al salir del templo, el cual fue precisamente Ión.

Creúsa creyendo que el muchacho era un hijo ilegítimo de Juto quiso envenenarlo con una gota de sangre de Medusa pero fue descubierta y cuando iba a ser muerta, la nodriza del recién nacido Ión le entregó la cesta con la que Creúsa había abandonado a su hijo. Madre e hijo se reconciliaron.

Ión se casó con Hélice (hija de Selino rey de Egíalo) y luego a la muerte de Selino se convirtió en rey de Egíalo (región del Peloponeso que después se llamó Acaya). Ión tuvo cuatro hijos que fueron epónimos de las cuatro tribus de jonia y las islas. Así como Ión se considera el fundador de Jonia, Doro fue el fundador de las tribus Dorias.

LOS ADIVINOS: TIRESIAS, CALCANTE, FINEO, CASANDRA

Tiresias era hijo de la ninfa Cariclo y de Everes (descendientes de los "hombres sembrados" que nacieron de los dientes del dragón muerto por Cadmo. Tiresias participó en una discusión entre Zeus y Hera sobre quien (hombre o mujer) disfrutaba más en el acto del amor. Tiresias expresó que si el placer del amor se

262 C. Falcón Martinez; Emilio Fernandez; Raquelo Lopez. Diccionario de la Mitología Clásica. Alianza Ed. Madrid 1992.

dividiese en diez partes, la mujer gozaba nueve veces y el hombre tan solo una. Hera se indignó con la respuesta y dejó ciego a Tiresias. Zeus en recompensa le dio la visión interna, un bastón para guiarse, el don de la profecía (incluyendo en el Tártaro) y una vida tan larga como siete geneaciones. Tiresias tuvo dos hijas: Dafne y Manto.

Tiresias intervino con sus profecías en los acontecimientos que se desarollaron en muchas ciudades pero principalmente en Tebas. Informó a Creonte sobre la identidad de Edipo; aconsejó a los tebanos que debían firmar un acuerdo con los Epígonos y que abandonen la ciudad; adivinó la muerte de Narciso; advirtió a Anfitrión quien era el verdadero padre de Heracles, etc. Tiresias murió en la fuente Telfusa por haber bebido agua demasiado fría cuando abandonaba Tebas con los habitantes de la ciudad ([263]).

Calcante era hijo de Téstor y nieto de Apolo de quien recibió el don de la adivinación. Fue el adivino oficial de los Aqueos durante la guerra de Troya (buscado personalmente por Agamenón para que le acompañara en la expedición). Profetizó que Troya no podía ser conquistada sin la participación de Aquiles. A la muerte de Aquiles, profetizó que los Aqueos no vencerían sin las armas de Heracles (en poder de Filoctetes). Aconsejó buscar a Heleno quien les daría información valiosa para la toma de la ciudad. Por último, augura a Agamenón y sus Aqueos un infortunado regreso (regresando el adivino por su cuenta).

Sobre Calcante un oráculo había profetizado que moriría cuando se encontrase con un adivino mejor que él. En efecto, en Colofón compitió con el adivino Mopso (nieto de Tiresias) que lo venció. Incapaz de superar la derrota Calcante se suicidó.

Fineo era rey de Tracia (hijo de Poseidón o de Agenor), era un adivino que se tornó ciego como castigo impuesto por Zeus por haber revelado a los mortales algunos secretos de los dioses. Así mismo, Zeus lo castigó enviando a las Harpías a que lo acosaran constantemente dejándole sin comida, que le robaban o ensuciaban con sus excrementos. Fineo tuvo como primera esposa a Cleopatra (hija de Boreas el dios viento del Norte) y en segundas nupcias se casó con Idea (hija de Dárdano).

Su vida estuvo relacionada con Jasón y los Argonautas en su viaje a la Cólquide en la búsqueda del vellocino de oro. Fineo adivinó que Jasón lo buscaría para pedirle información sobre la ruta a la Cólquide. Fineo aceptó ayudar a los argonautas con la condición que le liberasen de las Harpías. Los hijos de Boreas (Cetes y Calais) persiguieron a las harpías libreando a Fineo de su castigo.

263 Constantino Falcón Martinez y Col. Diccionario de la Mitología Clásica. Alianza Editorial. Madrid 1992.

Casandra era hija de Príamo y Hécuba (reyes de Troya), hermana de Héctor, Paris y Heleno. Poseía el don de la adivinación debido a que Apolo le concedió dicho don a cambio de su amor. Casandra no cumplió con su promesa y el dios arquero le escupió en la boca, lo que significaba que aunque sus profecías fueran acertadas, no serían creidas por nadie a pesar del esfuerzo inútil de ella porque le hicieran caso.

Casandra anunció que su hermano Paris sería el causante de la desgracia de Troya. Vaticinó que el regalo de los Aqueos (caballo de madera) sería funesto para Troya y que no debería ser aceptado. Al terminar la guerra, Casandra fue entregada a Agamenón como "botin de guerra" quien la llevó en su regreso a Micenas. Nuevamente Casandra profetizó que a Agamenón le esperaba la muerte a manos de su esposa Clitemnestra y Egisto, no siendo creída.

DIOMEDES

Diómedes era rey de Tracia (hijo de Ares y Pirene). Poseía grandes establos llenos de yeguas criadas salvajemente a las que alimentaba con carne humana de extranjeros que pasaban por su reino y que mataba.

Heracles - - en uno de sus doce trabajos - - luchó y venció a Diógenes, dándolo como comida a sus propias yeguas. Heracles domesticó a las yeguas y las llevó a Micenas cumpliendo las órdenes de Euristeo

GANIMEDES

Ganímedes era un príncipe troyano hijo de Tros (el rey que dio su nombre a Troya) y Calírroe. Era el más hermoso de los mortales que se dedicaba al pastoreo de los rebaños de su padre. Zeus se enamoró de su belleza y lo raptó llevándolo al Olimpo donde lo hizo copero de los dioses (Zeus se transformó en una águila que se llevó a Ganímedes). Se encargaba Ganímedes de suministrar el néctar y la ambrosía sustituyendo a Hebe, la diosa de la juventud hija de Hera.

Después del rapto, Zeus regaló a Tros a manera de compensación, una vid de oro y unos caballos divinos. Ganímedes pasó a convertirse en inmortal acompañado de una jarra de oro en la mano sirviendo el néctar a Zeus.

ZAGREO el segundo Dioniso

Zagreo pertenece a una divinidad relacionada con Dionisos. Zeus transformado en serpiente se unió en secreto a Perséfone (antes de que Hades la llevara al In-

framundo) engendrando a Zagreo. Al nacer - - y para evitar la ira de Hera - - Zeus entregó al recién nacido a los Curetes para su cuidado dejándolo en na cueva del Monte Ida.

Hera lo encontró y envió a los titanes (enemigos de Zeus) a que mataran a Zagreo. Los titanes para ocultarse de los Curetes se cubrieron de yeso blanco hasta quedar irreconocibles. Cuando los Curetes se durmieron, los titanes entraron en la cueva y atrajeron al niño con juguetes diversos. Cuando los titanes se lanzaron contra el niño, éste para salvar su vida se transformó en varios animales (cabra, caballo, serpiente) hasta convertirse en un toro a quien los titanes lo tomaron por los cuernos, lo mataron y descuartizaron. La diosa Atenea pudo salvar el corazón de Zagreo colocándolo en una figura de yeso y le insufló vida (convirtiéndolo en inmortal), llevándolo a Zeus mientras Apolo enterraba los restos del niño en Delfos.

Zeus le dio el corazón de su hijo a Sémele para que se lo comiese y uniéndose después Zeus y Sémele, pudieron engendrar de nuevo a Zagreo en la persona de Dioniso, originando el "segundo Dioniso" de los ritos órficos.

FORONEO el uso del fuego

Foroneo era hijo del dios fluvial Ínaco y de la ninfa oceánide Melia (hermano de "Io"). Fue el fundador de la ciudad Forónico, posteriormente denominada Argos donde fue el primer rey. Foroneo fue el primero en descubrir el uso del fuego robado por Prometeo. Se casó con la ninfa Cerdo, gobernó todo el Peloponeso e inició el culto a la diosa Hera.

Cuando Foroneo murió, sus hijos Pelasgo, Yaso y Agenor se repartieron el Peloponeso y su hijo Car fundó la ciudad de Megara

LAMIA roba niños

Lamia llamada también Sibaris, era hija de Belo (rey de Libia) siendo una mujer muy hermosa que fue amada por Zeus lo que causó la cólera de la diosa de los brazos blancos e inmensos ojos: Hera). Hera la castigó matando a sus hijos. Lamia se refugió en una cueva y se convirtió en un monstruo que odiaba y atacaba a los niños de las demás mujeres llegando a ser tan cruel que su rostro se transformó en una máscara espantosa. Posteriormente se unió al grupo de monstruos de las Empusas dedicándose a chupar la sangre de los niños.

ERIGONE

Erígone era hija del héroe ateniense Icario que fue el primero en fabricar vino a partir de la vid regalada por Dioniso. Unos pastores bebieron el vino de Icario (sin mezclarlo con agua) y se emborracharon de tal manera que tenían la visión distorsionada y confundieron y mataron a Icario. Los pastores se asustaron y enterraron a Icario debajo de un pino. El perro de Icario llamado Mera se dio cuenta y buscó a Erígone a quien condujo hasta el lugar en que Icario estaba enterrado.

Erígone desenterró el cadáver de su padre y allí mismo se ahorcó del pino, pidiendo que las hijas de Atenas sufrieran el mismo destino de ella hasta que no se vengara la muerte de su padre Icario. Los pastores huyeron, pero poco a poco se fueron encontrando doncellas colgadas de los pinos. La población consultó el oráculo de Delfos y se conoció que se trataba de la venganza de Erígone y procedieron a ahorcar a los pastores culpables. En ese momento se instituyó la fiesta de la vendimia con libaciones en honor a Dioniso, Icario y Erígone.

CARIA

Caria era hija de un rey de Laconia que fue amada por el dios Dioniso pero murió repentinamente en Carias. Dioniso la transformó en un nogal. La diosa cazadora Artemisa llevó la noticia a los lacones que inmediatamente construyeron un templo para el culto de Artemisa Cariatis, del cual tomaron nombre las Cariátides que son las estatuas femeninas que sirven de columnas en los templos.

4.6 GLOSARIO DE TERMINOS MITOLOGICOS GRIEGOS

A continuación se presenta un glosario de los principales términos de la mitología griega. Los nombres de los dioses se colocan en letras negras. Se observan nombres que corresponden a varios personajes de la mitología (se menciona el más frecuentemente descrito). Como bibliografía hemos utilizado la propia que se ha mencionado en la descripción de los capítulos anteriores, habiendo tenido como marco de validación el "Diccionario de la Mitología Clásica" de Constantino Falcón Martinez (Editorial Alianza. Madrid 1992) y el libro de J. Humbert ([264]).

Los dioses generalmente estaban casados con una diosa que podía ser su hermana, su hija ó cualquier otra diosa. Así mismo los dioses solían tener muchas relaciones con otras mujeres lo que solía despertar intrigas y luchas de celos entre las diosas esposas, con otras diosas y/o mujeres.

264 J. Humbert. Mitología Griega y Romana. Editorial Gili. Barcelona, 1985.

En cuanto a los héroes igualmente estaban casados y generalmente tenían otras mujeres que habían conseguido como "botin de guerra" y/o por favores de hazañas realizadas.

Es frecuente que un héroe pueda tener un "padre mortal" y un "padre divino" (caso de Egeo y Poseidón como padres de Teseo) debido al don de la transformación que los dioses poseían y que les permitía poder tener amores con las personas amadas (aunque estuvieran casadas).

En el glosario se hace referencia a los dioses en su diversa clasificación (primigenios, olímpicos, divinidades menores o inferiores, semidioses o héroes y personajes de mayor relación con los mitos griegos).

Glosario "A"

001	ACRISIO	Hijo de Abante Rey de Argos y de Aglaye. Casado con Euridice. Padre de Dánae. Abuelo de Perseo.
002	AEDO	Cantante mítico. Adivino. Asociado a los misterios eleusianos. Museo fue un Aedo
003	AEDON	Hija de Pandáreo y de Harmótoe. Casada con Zeto (Rey de Tebas). Madre de Itilo a quien mató por error. Pidió a los dioses que le quitaran la forma humana. Fue convertida en ruiseñor.
004	AFRODITA	DIOSA OLIMPICA. Diosa del Amor y la Belleza. Nació de la espuma producida al caer los genitales del dios primigenio Urano en el mar. El viento Céfiro la conduce hasta la isla de Chipre. Casada con Hefesto. Poseia un ceñidor mágico que hacia que todos se enamorasen de ella. Tuvo muchos amantes (los dioses Ares, Hermes, Poseidón, el mortal Anquises, etc) y muchos hijos (Fobo, Deimos, Harmonia, Eneas, Rodis, Herófilo etc). En la boda de la diosa Tetis con el mortal Peleo, se eligió a la diosa más hermosa habiendo concursado Hera, Atenea y Afrodita. Se encomendó al príncipe troyano Paris la elección de la más hermosa siendo seleccionada Afrodita quien le compensó entregándole la mujer más hermosa que era Helena (esposa de Menelao) y cuyo rapto dio origen a la guerra de Troya. Afrodita convirtió a Mirra (Esmirna) en un árbol que se cayó y se partió en dos mitades. De una de dichas mitades surgió Adonis. • Afrodita corresponde a VENUS de la mitología romana.
005	AGAMENON	Hijo de Atreo y de Aérope. Hermano de Menelao. Descendiente de la Casa Atrida. Casado con Clitemnestra. Padre de Orestes, Electra, Ifigenia y Crisótemis. Fue Rey de Micenas. Lideró los ejércitos griegos en la guerra de Troya.

006	AGAVE	Hija de Cadmo Rey de Tebas y de Harmonia. Casada con Equión. Madre de Penteo sucesor de Cadmo en el reino de Tebas.
007	AGENOR	Hijo de Poseidón y de la Ninfa Libia. Rey de Tiro en Fenicia. Casado con Telefasa (Argíope) teniendo varios hijos: Europa, Fénix, Cilix, Cadmo, Fineo y Taso.
008	AIDOS	Diosa de la Verguenza y de la Humildad. Forma parte de los dioses Inferiores. Hija de Prometeo. Representa la dignidad humana.
009	ALCMENA	Hija de Electrión (rey de Micenas) y de Anaxo. Nieta de Perseo. Madre de Heracles. Casada con su primo Anfitrión. Amante de Zeus. Tuvo relaciones sexuales el mismo día con su marido y con Zeus. Concibió dos hijos (Heracles de Zeus e Ificles de su marido). Posteriormente se casó con Radamantis (hermano de Minos de Creta).
010	AMALTEA	Era una cabra que sirvió de nodriza para Zeus cuando era niño para esconderlo de su padre Cronos en el Monte Ida de Creta.
011	AMAZONAS	Mujeres guerreras hijas de Ares y de la Ninfa Harmonia. Se les cortaba el seno para que pudieran manejar el arco y las flechas con mayor destreza. Su nombre significa "sin senos". Adoraban a la diosa Artemisa.
012	ANDROGEO	Hijo del rey de Creta Minos y de Pasifae. Atleta destacado. El rey Egeo de Atenas lo hizo luchar contra el toro de Maratón. Fue muerto por guerreros atenienses en una emboscada. Minos (en venganza) atacó, venció y aisló a Atenas imponiéndole un severo castigo (cada año los atenienses tenían que enviar siete jóvenes y siete doncellas a Creta para luchar contra el Minotauro).
013	ANDROMACA	Esposa de Héctor (hijo de Príamo y Hécuba, reyes de Troya). Prototipo de amor conyugal y maternal. Al morir su esposo Héctor fue entregada como "botín" a Neoptólemo que la llevó a Grecia con quien tuvo tres hijos. Después de la muerte de Neoptólemo se casó con su cuñado Heleno con quien reinó en Epiro.
014	ANDROMEDA	Hija de Cefeo (rey de Etiopía) y de Casiopea. Poseidón castigó a Casiopea requiriendo el sacrificio de Andrómeda que fue atada a una roca en la costa para apaciguar al monstruo marino que Poseidón había enviado. Perseo que regresaba de matar a Medusa se enamoró de ella y mató al monstruo para casarse con Andrómeda. Vivieron en Tirinto y tuvieron varios hijos.
015	ANFITRITE	Ninfa Nereida. Esposa del dios Poseidón. Hija de Nereo y Dóride. Hermana de Tetis (madre de Aquiles). Tuvo tres hijos de Poseidón: Tritón, Rode y Bentesicime
016	ANQUISES	Hijo de Capis y de Temiste. Fue amante de Afrodita con quien tuvo un hijo: Eneas.

017 ANTICLEA

Hija de Autólico. Casada con Laertes de Itaca con quien tuvo a Odiseo. Desesperada por la ausencia de su hijo se suicidó, siendo una de las almas que encontró Odiseo cuando bajó al inframundo.

018 ANTIGONA

Hermana de Eteocles, Ismena y Polinices. Fruto del incesto de su Edipo con su madre Yocasta. Fue la única hija de Edipo que lo acompañó hasta su muerte. Regresó a Tebas donde sus dos hermanos (Eteocles y Polinices se habían matado luchando entre sí). El rey Creonte prohibió que se enterrase a Polinices. Antigona le dio sepultura por lo que fue encerrada en una tumba y ella se ahorcó.

019 APOLO

DIOS OLIMPICO. Dios Sol. Dios de las Artes y de la Medicina. Hijo de Zeus y Leto. Hermano gemelo de Artemisa. Pertenece a la segunda generación de los dioses Olímpicos. Nació en la isla de Ogigia (Delos). Fue el dios más hermoso del Olimpo. Tuvo muchas amantes (Casandra, Caliope, Dafne, etc) y muchos hijos (Asclepio, la Aurora, Circe, Faetón, etc). Temis lo alimentó con ambrosía. Al nacer mató a la serpiente Pitón que Hera había enviado para matarlo. Una vez desobedeció a Zeus cuando éste mató a Asclepio por que estaba resucitando muertos. En venganza, Apolo mató a los ciclopes por lo que fue enviado al Tártaro pero Leto consiguió el perdón y cambiar la sentencia por un año de trabajos forzados. Desafió a Eros Cupido. Era el "jefe" de las Musas. Fue persegido por Hera.

• Apolo corresponde a FEBO de la mitología romana.

020 AQUELOO

Personifica el río más largo de Grecia. Hijo de Océano y Tetis. Es el padre de las Sirenas (relación con la musa Melpómene). Padre del rio Calirroe, de las fuentes Castalia y Pirene. Se enfrentó y perdió ante Heracles por la mano de Deyanira.

021 AQUERONTE

Río Infernal. Constituye la frontera entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Hijo de Gea y Helio. Las almas de los muertos se acercan a su orilla donde son recogidos por el barquero Caronte que las pasa al otro lado. Se cree que Zeus lo precipitó al Tártaro como castigo por haber dado agua a los gigantes cuando luchaban contra él.

022 AQUILES

El Héroe más valiente de la Guerra de Troya. Hijo de la diosa Tetis y del Rey Peleo de Ftia Tesalia. Tetis le quiso dar inmortalidad y lo sumergió en el río estigia tomándolo del pié (que no se sumergió en las aguas sagradas) constituyendo su talón vulnerable. Fue educado por el centauro Quirón. Tetis sabía que su hijo moriría en Troya por lo que lo ocultó para que no fuera a la guerra. Odiseo lo encontró y Aquiles participó en la guerra al frente de los Mirmidones. Se retira de la guerra por un conflicto con Agamenón y vuelve a participar cuando matan a su amigo Patroclo. Mata a Polidoro y a Héctor (hijos de Priamo rey de Troya) pero fue muerto por Paris.

023 ARACNE

Hábil tejedora y bordadora muy famosa en Lidia. Hija de Idmón. Llena de soberbia desafió a la diosa Atenea. Atenea hizo un bordado con los doce dioses olímpicos. Aracne hizo uno con los amoríos de los dioses que encolerizó a Atenea que la transformó en araña.

024 ARES

DIOS OLIMPICO. Dios de la Guerra. Hijo de Zeus y de Hera. Pertenece a la segunda generación de los doce dioses Olímpicos. De carácter brutal, violento y amante de la sangre. En las batallas siempre se acompaña de su hermana Éride (discordia). Goza de poca simpatía entre los dioses. Siempre pierde cuando se enfrenta a Atenea la de la estrategia militar. No se casó pero tuvo muchas amantes (Afrodita, Altea, Astioque, Pirene, etc) y tuvo muchos hijos (Eros, Anteros, Harmonía, Ascálafo, Cicno, Diómedes, Licaón, etc).

• Ares corresponde a MARTE de la mitología romana.

025 ARGO

Hijo de Zeus y de Niobe. Reinó sobre el Peloponeso dando nombre a la ciudad de Argos. Casado con Evadne. Padre de cuatro hijos. Con el nombe de Argos se conoce al perro de Odiseo y al constructor del barco de Jasón.

026 ARGO PANOPTES

Gigante de cien ojos. Hijo de Agenor ó de Inaco ó de la misma Gea. Fiel servidor de la diosa Hera. Mató al monstruo Equidna. Cuando vigilaba a "Io" por orden de Hera fue muerto por Hermes enviado por Zeus. Hera incorporó sus ojos en el plumaje de los pavos reales.

027 ARGONAUTAS

Son los héroes griegos que acompañaron a Jasón en su viaje a la Cólquide en busca del Vellocino de Oro. Viajaron en el barco Argo que tenía el don de la palabra.

028 ARIADNA

Hija de Minos y de Pasifae, reyes de Creta. Teseo llegó a Creta para matar al Minotauro y escapar del laberinto y así liberar a Atenas del compromiso con Minos, Ariadna la hija de Minos se enamoró de Teseo y le ayudó. Ariadna se fue con Teseo quien la abandonó porque según el oráculo Ariadna tenía que casarse con Dionisio.

029 ARTEMISA

DIOSA OLIMPICA. Diosa de la Caza. Diosa Virgen. Hija de Zeus y Leto. Hermana de Apolo. Pertenece a la segunda generación de los doce olímpicos. Protectora de la naturaleza. Se suele acompañar de un coro de Ninfas. Fue perseguida por Hera.

• Artemisa corresponde a DIANA de la mitología romana.

030 ASCLEPIO

Dios de la Medicina. Dios Sanador. Forma parte del grupo de dioses inferiores. Hijo de Apolo y Corónide. Casado con Epione tuvo varios hijos: Higia, Panacea, Yaso, Podalirio y Macaón. Tiene sus principales santuarios en Cos y Epidauro. Resucitó a Hipólito causando la queja de Hades por que le quitaba los muertos. Fue muerto por un rayo de Zeus. Fue inmortalizado.

• Asclepio corresponde a ESCULAPIO de la mitología romana

031 ASTERIA

Hija de Ceo y de Febe. Hermana de Leto. Zeuis la perseguía y ella se transformó en codorniz y se lanzó al agua convirtiéndose en la isla Ortigia (Delos) donde su hermana Leto daría a luz a Apolo y Artemisa. Madre de Hécate.

032 ATENEA

DIOSA OLIMPICA. Diosa de la Sabiduría y de las Artes. Diosa Virgen de los ojos glaucos. Hija de Zeus y de Metis. El oráculo decía que si Metis tenía con Zeus una hija, ésta daría a luz un hijo que lo destronaría. Para evitarlo Zeus se tragó a Metis que estaba embarazada. Zeus mandó al dios Hefesto que con un hacha le rompiera la cabeza. De la frente de Zeus surgió Atenea completamente amada. Era la diosa de la estrategia militar y siempre que se enfrentó a Ares lo venció. Se acompañaba de una lechuza. En los juicios su voto era preferente. En la guerra de Troya luchó al lado de los griegos y en contra de Afrodita que protegía a los troyanos. Atenea con Poseidón se disputaron el dominio de la ciudad de Atenas. Atenea venció a Poseidón ofreciendo como regalo un Olivo mientras que Poseidón había ofrecido una fuente de agua salada.

- Atenea corresponde a MINERVA de la mitología romana.

033 ATLAS

Titán hijo de Jápeto y de Clímene. Hermano de Prometeo, Epimeteo y Menecio. Era de generación anterior a los dioses Olímpicos. Encabezó la guerra de los titanes contra Zeus y los olímpicos. Al ser derrotado fue condenado por Zeus a llevar sobre sus hombros la bóveda del cielo. Acabó su vida petrificado por Perseo que le mostró el rostro de la górgona Medusa. Con Pléyone y con Hespéride fue padre de las pléyades, de las hespérides y de Dione.

034 ATREO

Hijo de Pélope y de Hipodamía. Hermano de Tiestes. Fundador de la "Casa de los Átridas" de Micenas. Con Aérope tuvo dos hijos: Agamenón que fue rey de Micenas y Menelao que fue rey de Esparta.

035 AYAX

Héroe de la Guerra de Troya. Hijo de Telamón y de Peribea. Hercales era amigo de Telamón y pidió a Zeus que Telamón tuviera un hijo tan valiente como él y con la piel de león. Zeus envió un águila a Peribea que dio a luz a Ayax llamado "el grande". Heracles lo envolvió en una piel de león haciéndolo invulnerable excepto el hombro y la axila que quedaron expuestos. Era el más alto y fuerte de los guerreros griegos después de Aquiles. Lucho contra Héctor durante un día sin que hubiera vencedor. Defendió el cadáver de Patroclio. Atenea lo enloqueció y salió matando un rebaño de ovejas creyendo que eran soldados. Cuando recuperó el juicio mental y conociendo lo que había hecho se lanzó contra su propia espada y murió.

Glosario "B"

036	BELEROFONTE	Héroe. Hijo del rey Glauco de Corinto y de Eurímede. Fue enviado a matar a la Quimera. Para el viaje tuvo qie ir a buscar al caballo Pegaso que con la ayuda de Atenea logró montar. Al encontrar a la quimera le lanzó varias flechas con plomo que al derretirse en la garganta del monstruo la destruyó internamente. Quiso llegar al Olimpo volando sobre Pegaso pero Zeus le envió un tábano que picaba al caballo y lo desesperó tirando a Belerofonte al espacio.
037	BOREAS	Dios del Viento del Norte. Pertenece a las divinidades inferiores de la familia de los Titanes. Hijo de Astreo y de Eos (la Aurora). De carácter violento. De sus uniones con una Harpía nacieron velocísimos caballos.
038	BRIARCO	Es un Hecantóquiro. Hijo de Urano y de Gea. Hermano de Coto y de Giges. Zeus los liberó del Tártaro donde Cronos los había enviado. Ayudaron a los dioses olimnpicos en la lucha contra los titanes. Fue un fiel servidor de Zeus.
039	BRISEIDA	Sacerdotisa hija de Brises sacerdote de Apolo. En la guerra de Tropya Aquiles se la llevó pero Agamenón se la arrebató causando el disgusto de Aquiles que se retiró temporalmente de la guerra. Agamenón le devolvió a la muchacha.
040	BRONTES	Cíclope junto a sus hermanos Estérope y Arges constituyen la primera generación de Cíclopes (gigantes con un solo ojo en la frente y con temperamentos horribles y muy testarudos). Hijo de Urano y Gea.

Glosario "C"

041	CACO	Gigante hijo de Hefesto. Famoso ladrón. Le robó vacas a Heracles que lo buscó y mató.
042	CADMO	Fundador y Rey de Cadmea (Tebas). Conquistó a los "hombres sembrados" que nacieron de los dientes de la serpiente que mató (aconsejado por Atenea) y lo ayudaron. Se casó con Harmonía habiendo asistido a la boda la mayoría de dioses. Padre de Sémele, Ágave y otros hijos. Dejó el trono de Tebas a su nieto Penteo.
043	CALIPSO	Ninfa Pléyade reina de la pequeña isla Ogigia. Hija de Atlas y de Pléyone. Retuvo y se enamoró de Odiseo cuando regresaba a Itaca con quien tuvo dos hijos Nausítoo y Nausínoo. Atenea envió a Hemes para que Calipso dejara emprender el viaje a Odiseo.
044	CALIRROE	Hija de Océano y de Tetis. Esposa de Crisaor y madre de los monstruos Gerión y Equidna. Varios personajes con el mismo nombre,

045 C A O S

El Vacio. La Nada. El Desorden. La Confusión. Es anterior a todo. Del Caos surgen Gea (tierra), el Tártaro (inframundo), Eros (amor universal), Nix (la Noche), Erebo (las Tinieblas), Eter (el Aire) y Hemera (el dia).

046 CARIBDIS

Hija de Gea y Poseidón. Mujer voraz. Robó a Heracles parte del ganado de Gerión. Zeus la castigó enviándola al mar y la transformó en una roca enfrente de Escila configurando el estrecho de Mesina. Tres veces al dia traga gran cantidad de agua y de todo lo que se encuentra vomitándolas después. Era un peligro para los navegantes.

047 CARITES

Son Agrupaciones Miticas conocidas como Diosas del Encanto y la Belleza. Son tres hermosas jóvenes (Áglaye: belleza; Eufrósine: Júbilo, y Talia: Fiesta) que aparecen desnudas y unidas por los hombros. Hijas de Zeus y Eurínome. Acompañan a dioses y bailan en los banquetes. Son las "Gracias" de la mitologia romana.

048 CARONTE

Barquero del Río Aqueronte del mundo subterráneo. Traslada las almas de los difuntos desde una orilla del rio a la otra. Cobra por el servicio. Se niega a trasladar almas de muertos insepultos (que deben vagar por cien años antes de entrar al Tártaro). Rechaza a los vivos que quieren entrar. Sin embargo, algunos héroes lograron entrar: Eneas, Heracles, Orfeo, etc.

049 CASANDRA

Adivina. Hija de Príamo y de Hécuba (reyes de Troya). Hermana de Héctor, París, y Heleno. Apolo concedió el don de la adivinación ante la promesa de Casandra de pasar una noche con él, promesa que no cumplió. Apolo muy irritado le escupió en la cara y le concedió el don pero le dijo que nadie la tendria en cuenta y no la creerian. Fue asignada como "botin" a Agamenón con quien tuvo dos hijos: Pélope y Telédamo. Fue muerta por Clitemnestra y Egisto.

050 CASTALIA

Fuente de Delfos que lleva el nombre de una joven que perseguida por Apolo prefirió lanzarse a la fuente donde murió ahogada.

051 CECROPE

Primer Rey de Atenas. Nacido directamente de Gea (es uno de los "autóctonos"). Su cuerpo era mitad hombre y mitad serpiente. Decidió sobre el culto de la ciudad que se decidía entre Poseidón y Atenea. Casado con Aglauro con quien tuvo tres hijas: Aglauro, Herse y Pándroso. Se le consideró muy inteligente y genio político. Inventó la escritura y los censos, dividió el Ática en comunidades, enseñó a los atenienses a construir murallas y a enterrar a los muertos. Estableció el culto a Zeus y prohibió los sacrificios humanos. Fomentó la monogamia.

052 CEFIRO

Es el Viento del Oeste. Hijo de Eos (la Aurora) y de Astreo. Hermano de Bóreas (viento del norte), Noto (viento del sur), y Euro (viento del sur oeste). Con la Harpía Podarge engendró los caballos inmortales de Aquiles (Janto y Balio).

053 CENTAUROS

Raza de Seres mezcla de hombre y caballo. Hijos de Ixión y Néfelelo.Tienen cuatro patas de caballo y dos brazos humanos. Viven en los bosques de Tesalia, son muy salvajes, rudos y con costumbres brutales (comen carne cruda, se emborrachan fácilmente, y no respetan la hospitalidad).
Lucharon contra Los Lápitas al querer raptar a Hipodamia el dia de su boda. Neso y especialmente Quirón (el más ilustre de los Centauros) eran amigos de los humanos y los protegían. Quirón sobresalió por su sabiduría y sus conocimientos sobre medicina.

054 CEO

TITÁNIDE. Hija de Gea y de Urano. Con su hermana Febe engendró a Asteria y a Leto.

055 CERBERO

Perro monstruoso de mordedura venenosa. Hijo de Tifón y Equidna. Custodiaba las entradas al Tártaro. Su misión era impedir que salieran los muertos o la entrada de los vivos. Tenía entre tres y diez cabezas, cola de serpiente, con muchas serpientes que le surgían del lomo. Algunos Héroes (Eneas, Orfeo,) lograron amansarlo y entrar al inframundo.

056 CETO

Monstruo marino de gran tamaño y muy feroz. Hijo de Gea y de Ponto. Con Forcis engendró a las Grayas y a las Górgonas.

057 CICLOPES

Seres monstruosos hijos de Gea y de Urano. De enorme estatura, gran fuerza y mucha habilidad. Tenían un solo ojo en la frente "ojo circular". Los primeros cíclopes fueron tres: Brontes (trueno), Estéropes (relámpago) y Arges (rayo). Urano los expulsó del cielo y los lanzó al tártaro de donde fueron liberados definitivamente por Zeus a quien le forjaron el rayo y el trueno. A Poseidón le regalaron el tridente y a Hades el casco de la invisibilidad. Una segunda generación de Cíclopes ayudaron a Hefesto en su herrería.

058 CINIRAS

Primer Rey de Chipre. Hijo de Apolo y de Pafo. Apoyo a los griegos contra Troya enviando cincuenta barcos de los cuales solo llegó uno porque los otros eran de barro. Fue el introductor del culto a Afrodita en Chipre. Cometió involuntariamente incesto con su hija Mirra del cual nacería Adonis. Al enterarse del incesto se quitó la vida.

059 CIRCE

Hechicera. Hija de Helio y de la Oceánide Perséis. Hermana de Eetes (Rey de la Cólquida). Tía de Medea. Vivía en una casa rodeada de leones y lobos (humanos que había transformado). Transformó en cerdos a muchos marineros de Odiseo. Pasó un año con odiseo y luego le ayudó para que volviera a Itaca.

060 CLIO

Ninfa Inspiradora. Una de las nueve Musas. Protectora de la poesía épica y de la historia. Como todas las Musas parece que descienden de Gea y de Urano, aún que a veces se menciona como hijas de Zeus y Mnemósine.

061 CLITEMNESTRA Hija de Tindáreo y de Leda. Hermana de Helena y de los dioscuros. Se casó con Tántalo que fue muerto por Agamenón quien se casó con Clitemnestra con quien tuvo cuatro hijos: Crisótemis, Electra, Ifigenia y Orestes. Aprovechando la asuencia de Agamenón (guerra de Troya) fue amante de su primo Egisto. Al regreso de Agamenón, Egisto y Clitemenestra lo mataron. Su hijo Orestes quiso vengar la muerte de su padre Agamenón y dio muerte a Clitemnestra y a Egisto.

062 COTO Uno de los tres Hecantóquiros (Coto, Briareo y Giges). Hijos de Urano y Gea. Ayudaron a los dioses olímpicos en la lucha contra los titanes. Seres de cien brazos que vivían en el tártaro.

063 CRIO TITAN. Hijo de Gea y de Urano. Con Euribia (hija de Ponto) engendró a Astreo, Palante y Perses.

064 CRISAOR Hijo de Poseidón y la Medusa. Fue concebido cuando Poseidón violó a la bella Medusa en el templo de Atenea quien la transformó en un monstruo. Surgió con una espada de oro cuando Perseo decapitó a la Medusa junto con el caballo Pegaso. De sus amores con Calirroe nació Gerión.

065 C R O N O S TITAN Hijo de Gea y de Urano. Cuando Urano sepultó a los hijos de Gea (Ciclopes y Hecantóquiros), por consejos de su madre Gea, luchó contra su padre Urano a quien castró. Se casó con su hermana REA y para evitar una profecia se comia a sus hijos al nacer (Hestia, Demeter, Hera, Hades, Poseidón). A su último hijo, Zeus, Gea lo escondió en Creta y entregando una piedra envuelta a Cronos (como engaño) para que lo comiera. Zeus con la ayuda de Metis, hizo que vomitara la piedra y a sus hermanos. Zeus y sus hermanos lucharon contra Cronos y los titanes a quienes vencieron. Cronos fue desterrado y los titanes fueron enviados al Tártaro.

- Cronos corresponde a SATURNO de la mitología romana.

066 CURETES Hijos de Gea. Hicieron mucho ruido con sus lanzas y escudos para que Cronos no pudiera oir el llanto de Zeus al nacer.

Glosario "D"

067 DANAE Madre de Perseo. Dánae era hija de Acrisio (rey de Argos) y de Euridice Acrisio encerró a Dánae para evitar una profecia que decia que el hijo de Danae lo mataría. Zeus perseguía a Dánae y transformado en lluvia de oro penetró en el calabozo y la embarazó de un hijo que sería el héroe Perseo que mató a la górgona Medusa.

068 DARDANO Fundó la Ciudad de Troya. Hijo de Zeus y de Electra (hija de Atlas). Hermano de Yasión (rey de Arcadia) a quien asesinó. Fue expulsado de Arcadia y se asentó en Tróade donde reinaba Teucro. Se casó con Arisbe "Batia" (hija de Teucro) con quien tuvo a "Ilo", Erictonio, Zacinto e Idea. Heredó el trono de Teucro y construyó la ciudad de Troya. Al parecer murió por un rayo de Zeus por haber seducido a Demeter ó a causa del diluvio de Deucalión.

069 DEDALO

Arquitecto constructor del Laberinto de Creta. Hijo de Alcipe Padre de Icaro y Yapige. Fue encerrado en una torre calabozo para que no contara lo que contenia el laberinto (el Minotauro y Pasifae). Fabricó unas alas de cera para él y para su hijo Icaro para salir volando de la torre. Icaro quiso volar muy alto y el sol derritió la cera de sus alas y se precipitó al mar. Mató a Minos en Sicilia.

070 DEMETER

DIOSA OLIMPICA. Diosa de la Agricultura. Madre Nutricia. Hija de Rea y Cronos. Forma parte de los primeros seis dioses olimpicos. Hermana de Zeus. Con Zeus tuvo una hija: Perséfone (raptada por Hades), y con Poseidón tuvo al caballo Arión. Es la diosa que anuncia las cuatro estaciones. En su búsqueda de Perséfone llegó a Eleusis en Ática donde cuidó a los hijos del rey Celeo. Yasón tuvo relaciones con Demeter en un campo arado tres veces por lo que Zeus fulminó a Yasón. Configuró los Misterios Eleusianos que se refieren a la travesía de Demeter para encontrar a su hija Perséfone que estaba en el Tártaro.

• Demeter corresponde a CERES de la mitología romana.

071 DEUCALION

Protagonista del Diluvio. Hijo de Prometeo y de la Oceánide Climene. Rey de Ftia. Casado con Pirra (hija de Epimeteo y Pandora). Cuando Zeus decidió destruir la raza humana, Prometeo le dijo a Deucalión que construyera un barco y se fuera con su esposa Pirra. Al terminar el diluvio bajaron a tierra y ofrecieron culto a Zeus. Para conseguir más compañeros Deucalión junto con Pirra consultaron al oráculo quien les dijo que tiraran los huesos de su madre. Deucalión lanzó piedras que se convirtieron en Hombres y Pirra lanzó piedras que se convirtieron en Mujeres.

072 DICE ó DIKE

Dice ó Dike Personifica la Justicia Humana. Hija de Zeus y Temis. Era considerada una de las Agrupaciones Míticas identificadas como "Las Horas". Castiga la injusticia y recompensa la virtud.

073 DIONISO

DIOS OLIMPICO. DIOS DEL VINO Y DEL DESENFRENO. Hijo de Zeus y de Sémele. El "Nacido dos veces". Cuando Sémele estaba embarazada de seis meses Hera la convenció que su hijo no era de Zeus y que le pidiera al dios que se le presentara como Dios. Zeus lo hizo y con el rayo fulminó a Sémele que murió carbonizada. Zeus pidió a Hermes que sacara al hijo del vientre de Sémele y se lo introdujera en su muslo donde terminó la gestación. Hera persiguió a Dioniso. Fue atacado por los titanes que lo descuartizaron siendo salvado por su abuela Rea que lo recuperó. Fue llevado por Hermes al Monte Nisa donde fue cuidado por Ninfas que lo alimentaron con miel. Se dedicó a viajar, descubrió la vid y desarrolló el culto al vino. Después de muchas peripecias fue instalado en el Olimpo - - en el asiento dejado por Hestia que se dedicó al cuidado del fuego sagrado - -, habiendo realizado sus dos últimas hazañas: vengó a Ariadna atacando a Teseo y obligándolo a elevarle un templo; y , bajó al inframundo en búsqueda de su madre Sémele consiguiendo que Perséfone se la devolviese. Realizaba muchos ritos con grandes orgías que se acompañaban de las "bacantes". Desarrollo los Misterios Dionisíacos.

• Dioniso corresponde a BACO de la mitología romana.

074 DIOSCUROS

Son dos gemelos Castor y Pólux hijos de Leda. Dioscuros significa "hijos de Zeus". Leda en el mismo día quedó embarazada de su esposo Tindáreo y de Zeus (disfrazado de cisne). Leda puso dos huevos: de uno nacieron Pólux y Helena que eran hijos de Zeus, y , del otro huevo nacieron Cástor y Clitemnestra que eran hijos de Tindáreo. Los gemelos Pólux y Cástor eran de gran belleza y estaban muy unidos. En una fiesta de bodas, los hermanos raptaron a las novias y se desarrolló un combate del cual murió Cástor (Pólux era inmortal). Pólux no soportando la ausen cia de Cástor pidió a Zeus que le quitara la vida renunciando al derecho de la inmortalidad. Zeus decidió que los hermanos pasaran la mitad del tiempo en la zona de los inmortales y la otra mitad en la zona de los mortales. Además les dedicó una constelación: Géminis.

075 DRIADES

Ninfas de los Árboles, especialmente de los Robles. Participan en el cuidado del Jardin de las Hespérides. No son inmortales pero pueden vivir mucho tiempo. Entre las más conocidas se encuentra Euridice la mujer de Orfeo, y Dafne que perseguida por Apolo los dioses la convirtieron en un árbol de laurel.

Glosario "E"

076 EACO

Juez del Inframundo. Hijo de Zeus y de la Ninfa Egina. Eaco vivió en la isla Enopia que fue arrasada por dos pestes que Hera envió para vengarse de Egina por haber tenido un hijo con Zeus. El único sobreviviente fue Enaco que suplicó a Zeus que repoblase la isla. Zeus accedió y convirtió las hormigas en seres humanos. A estos hombres se les llamó Mirmidones. Eaco se casó con Endeis con quien tuvo dos hijos: Peleo y Telamón. Construyó con la ayuda de Poseidón y Apolo, una importante parte de la muralla de Troya. Después de morir pasó a ser junto con Minos y Radamantis, los jueces de los infiernos.

077 ECO

Ninfa del Monte Helicón. Eco se encargaba de distraer a la diosa Hera cuando Zeus andaba en aventuras amorosas. Hera la descubrió y castigó condenándola a repetir las palabras que escuchaba y negándole la posibilidad de hablar por si misma. Eco se enamoró de Narciso que la despreció condenándola a morir de amor.

078 EDIPO

Mató a su Padre y se casó con su Madre. Hijo de Layo y de Yocasta. Descendiente de Cadmo fundador de Tebas. El oráculo de Apolo en Delfos había anunciado a Layo que el hijo nacido de su esposa mataría a su padre. Al nacer Edipo (piés hinchados) Layo lo ató de los tobillos y lo entregó a un pastor para que lo expusiera en el Monte Citerón. Un pastor lo encontró y lo llevó a Corinto donde lo entregó a los reyes Pólibo y Mérope quienes lo criaron como si fuera su propio hijo. Cuando creció Edipo voisitó al oráculo preguntándole por su destino. El oráculo contestó que estaba destinado a matar a su padre y a casarse con su madre. Para evitar la profecía Edipo se fue de Corinto (pensaba que sus padres eran Pólibo y Mérope) con destino a Tebas. En un cruce de caminos se encontró con Layo (su verdadero y desconocido padre) con quien tuvo un altercado del cual perdieron la vida Layo

y sus acompañantes, excepto uno (empezaba a cumplirse la profecía). Al llegar a Tebas se encontró que un monstruo (la Esfinge) atemorizaba a toda la ciudad, formulaba enigmas y devoraba a los que no podían acertar los acertijos que presentaba. Edipo los acertó y el monstruo se suicidó. Como agradecimiento los tebanos lo elevaron al trono y le ofrecieron en matrimonio a Yocasta (su desconocida madre) con quien tuvo cuatro hijos: Eteocles, Polinices, Ismena y Antígona, con lo cual se cumplía la profecía del oráculo.

079 EGEO

Rey del Ática. Hijo de Pandión y de Pila. A pesar de haber estado casado dos veces no había tenido descendencia. Fue a Trecén donde el oráculo y se hospedó donde el rey Piteo que lo emborrachó e hizo que durmiera con su hija Etra de cuya unión nacería el héroe ateniense Teseo. Teseo fue a Creta a matar al Minotauro y a su regreso se olvidó de cambiar las velas negras de su barco por velas blancas que siginifcaba que regresaba vivo. Cuando Egeo vió velas negras pensó que su hijo había muerto y se lanzó al mar que desde entonces lleva su nombre: Mar Egeo.

080 EGISTO

Hijo de Tiestes y Pelopia. Era primo y enemigo de los Átridas (casa de Micenas). Mató a Atreo rey de Micenas. Cuando Agamenón estuvo ausente (Guerra de Troya) sedujo a su mujer Clitemnestra y vivió con ella. Al regreso de Agamenón, Egisto en compañía de Clitemnestra, lo mató. Fue muerto por Orestes (hijo de Agamenón).

081 ELECTRA

Una de las siete Pléyades nacida de la unión entre Atlas y Pléyone. Con Zeus engendró a Dárdano (fundador de Troya) y a Yasión.

Electra es también una heroina hija de Agamenón y Clitemnestra. A la muerte de su padre Agamenón a manos de Egisto, Electra saca a su hermano Orestes de Micenas. Al regreso de Orestes le ayuda a matar a Egisto. Se casa con Pílades con quien tiene dos hijos: Medonte y Estrófio.

082 EMPUSA

Monstruo del Inframundo. Hija de Hécate. Tenía piés de bronce y comía carne humana. Se aparecía a los viajeros en forma de una hermosa joven que se unía a ellos les chupaba la sangre.

083 ENEAS

Héroe de la Guerra de Troya y Fundador del Pueblo Romano. Hijo de Afrodita y del mortal Anquises (primo de Príamo rey de Troya). Nació en el Monte Ida siendo educado por el Centauro Quirón. Casado con Creusa con quien tuvo un hijo: Ascanio. Cuando Troya fue derrotada, Afrodita lo protegió y le dijo que emprendiera un viaje que lo llevaría hasta Lacio (Italia). Su esposa murió y Afrodita le dijo que siguiera su viaje por que era su destino. Después de muchas visicitudes se convirtió en Rey y Padre del Pueblo Romano. En el Lacio, se casó con Lavinia hija del Rey Latino dando origen al pueblo romano (dos de sus descendientes: Rómulo y Remo fundaron la Ciudad de Roma).

084 EOLO

Señor de los Vientos. Hijo de Hipotes. Vive en la isla de Eolia con sus doce hijos. Casó a sus seis hijos con sus seis hijas. Recibió a Odiseo con gran hospitalidad (al partir Eolo le entrega a Odiseo un odre donde están encerrados todos los vientos menos uno: el favorable para la navegación para que Odiseo pueda llegar a Itaca).

085 E O S

DIOSA DEL AMANECER. La Aurora. Diosa de Rango Inferior. Hija de Hiperión y Tea. Hermana de Helio (sol) y de Selene (luna). Abría las puertas del inframundo con sus sonrosados dedos para que Helios pudiera conducir su carro cada dia por el cielo. Tuvo muchos amores. Con Astreo tuvo a todos los vientos y estrellas. Secuestró como amantes a Céfalo, Clito, Ganímedes, y Titono. Titono fue su amante más fiel. Cuando Zeus le robó a Ganímedes para que fuera su copero, Eos le pidió inmortalidad para Titono pero olvidó pedirle eterna juventud. Titono vivió para siempre pero era muy anciano y se convirtió en un grillo.

086 EQUIDNA

Monstruo con cuerpo de mujer y cola de serpiente. Hija de Forcis y Ceto, ó de Gea y Tártaro. Con Tifón fueron los padres de todos los monstruos importantes de la mitología griega. Robó unos bueyes a Heracle y cundo se los reclamó Equidna le dijo que se los devolvería si tenía sexo con ella. De esta unión nacieron Agatirso, Gelono y Escites. Fue muerta por Argo Panoptes (el guardián de cien ojos).

087 EQUION

Uno de los "hombres sembrados" nacidos de los dientes del dragón que sembró Cadmo y que le ayudaron en la conquista y fundación de Cadmea (Tebas). Se casó con Ágave (hija de Cadmo) y fue padre de Penteo.

088 E R E B O

DIOS Primigenio de las TINIEBLAS. Hijo del Caos. De la unión de Erebo con Nix surgieron el Eter (aire) y Hemera (dia).

089 ERIDE

DIOSA DE LA DISCORDIA. Diosa de Rango Inferior. Hija de Nix. Acompaña siempre a Ares ya que es ella la que causa los motivos para las guerras. Provocó el inicio de la Guerra de Troya cuando en la boda de Tetis y Peleo (que no estaba invitada) apareció con una manzana dorada que tenía la inscripción "a la más hermosa" y la lanzó en el banquete ante los dioses y diosas. Hera, Atenea y Afrodita se consideraban las más hermosas y tuvo que aparecer París como mediador que seleccionó a Afrodita como la más hermosa condicionando el rapto de Helena.

090 ERINIAS

DIVINIDADES PRIMIGENIAS NACIDAS DE LA CASTRACION DE URANO. Son tres: Alecto, Tisígena y Megara. Su función consiste en vengar los crímenes especialmente los que afectan a las familias. Tienen como asistentes a las Harpías. Son mujeres negras y aladas con serpientes en sus cabezas. Viven en el inframundo de donde salen por órden de los dioses, por conjuro o por maldición del ofendido. Tratan de mantener el orden del mundo.

091 E R O S

DIOS PRIMIGENIO DEL AMOR UNIVERSAL. Se origina a partir del Caos junto con Gea, Nix, Erebo, Eter y Hemera. A partir de ese momento las divinidades surgen a partir de la auto procreación de Gea originando a Urano, Ponto, Tártaro y las Montañas. En la evolución de la cosmogonía griega, aparece EROS como divinidad sustitutiva y complementaria de la procreación de Gea. Por la acción de Eros, Gea y Urano procrean la primera generación de dioses (Titanes, Cíclopes, Gigantes y Hecantóquiros).

DIOS DEL AMOR INDIVIDUAL Y DE LA ATRACCION SEXUAL. Hijo de Afrodita y Ares. Es un dios "inferior", bisexual, seductor y engañoso. Fue

amamantado por leones y tigres. Se le representa como un niño travieso (Cupido) cargado de flechas, provisto de alas y acompañado de las tres Gracias: Hágale, Talía y Eufrosina. Tuvo un gran amor con Psique (Princesa de Anatolia).

- Eros corresponde a CUPIDO de la mitología romana.

092 ESCILA

Monstruo Marino hija de Forcis y Hécate. Escila había sido una hermosa joven de la cual se enamoró el dios marino Glauco que fue rechazado por Escila. Glauco pidió a la maga Circe que le proporcionara una poción para que Escila se enamorase de él. Circe que se enamoró de Glauco, preparó una poción que al verterla donde la Ninfa Escila se bañaba la transformó en un monstruo horrible (mujer de cuya cintura surgían seis perros con una enorme cabeza, cola de pez y dos patas cada perro, que apostada en el estrecho de Mesina enfrente de Caribdis) atraía a los marineros a quienes devoraba.

093 ESTIGE / ESTIGIA

Ninfa Oceánide. Río de los Infiernos. Hija de Tetis y de Océano. Presidía una fuente de Arcadia cuyo curso de agua terminaba en el mar. Fue la primera inmortal que ofreció su ayuda a Zeus en su lucha contra los Titanes. Como recompensa, Zeus le ofreció honores y sus hijos formaron parte de su séquito e hizo que su nombre fuera sagrado cuando se hacían juramentos que había que cumplir para no ser castigado. Casada con Palas con quien tuvo cuatro hijos: Niké, Cratos, Bía y Zelo. Es la corriente tenebrosa que amenaza a los violadores de los juramentos.

094 ETEOCLES

Hijo de Edipo (Rey de Tebas). Hemano de Polinice, Ismena y de Antígona. Eteocles y Pollinices expulsaron a Edipo cuando conocieron sus crímenes. Edipo los maldijo diciéndoles que se matarían entre ellos. Los dos hermanos lucharon entre sí por el reino de Tebas y se mataron uno al otro, cumpliéndose la maldición de Edipo.

095 E T E R

DIOS PRIMIGENIO DEL AIRE CLARO Y CELESTE DEL CIELO. Hijo de Nix (noche) y de Erebo (tinieblas), y hermano de Hemera (día). Fue padre por si mismo de las ninfas de las nubes (Néfeles). Era el aire puro y brillante - - alma del universo - - que respiraban los dioses en contraposición con el aire oscuro de la tierra que respiraban los mortales.

096 ETRA

Hija de Piteo (Rey de Trecén). Madre con Egeo del Héroe ateniense Teseo. Se fue a vivir al Ática de donde los dioscuros la llevaron a Lacedemonia convirtiéndose en esclava de Helena siendo llevada con ella a Troya. Después de la Guerra de Troya, Agamenón consiguió su libertad.

097 EURIDICE

Ninfa Driada casada con Orfeo. Murió de una mordedura de serpiente. Orfeo muy desesperado decidió bajar a los infiernos para convencer a los dioses que le devolvieran a su amada. Lo logró gracias a sus hermosos cantos con la condición que Orfeo no tenía que volver la cabeza en el transcurso del camino a la tierra. Orfeo no soportó la tentación de no ver a su amada y miró atrás para ver si Euridice le seguía. En ese momento Euridice desapareció.

098 EURISTEO

Rey de Micenas y Tirinto. Hijo de Nicipe y de Esténole. Descendiente de Perseo. Enemigo de su primo Heracles. Cuando Heracles estaba a punto de nacer Zeus hizo la promesa que el que naciera primero sería Rey de Micenas. Hera celosa, persuadió a Ilitia (la diosa de los alumbramientos) que retrasase el parto de Heracles y acelerase el de Auristeo que nació primero y se benefició de la promesa de Zeus reinando en la Argólida (Micenas) quedando Heracles bajo el mando de Euristeo. Euristeo era un hombre imperfecto y cobarde. Ordenó a Zeus el cumplimiento de los doce trabajos.

099 EUROPA

Hija de Agenor y de Telefasa. Zeus estaba enamorado de Europa y decidió raptarla. Para ello se convirtió en un hermoso y manso toro donde Europa se subió. Zeus corrió al mar llevándola consigo hasta la isla de Creta donde Europa se convirtió en la primera Reina de Creta. Tuvo con Zeus tres hijos: Minos, Radamantis y Sarpedón. Se casó con Asterión (rey de Creta) que adoptó a los tres hijos de Zeus.

Glosario "F"

100 FAETON

Hijo de Helios (Dios Sol) y de la Oceánide Clímene (esposa de Mérope). Faetón quiso cerciorarse de que su padre era un dios y pidió a Helios que le concediera un favor que Helios aceptó. Faetón le pidió que quería conducir su carro por un día. Helios de mala gana aceptó para cumplir su promesa. Faetón cuando comenzó a conducir el carro del sol, tuvo pánico y perdió el control de los caballos blancos que tiraban del carro. Primero giró demasiado alto y la tierra por la ausencia de los rayos solares se enfrió. Luego bajó demasiado y la vegetación se secó convirtiendo en desierto parte del continente africano quemando la piel de los etíopes hasta volverla completamente negra. Zeus fue obligado a intervenir enviando un rayo que paró el carro y Faetón cayó al río Po donde se ahogó.

101 FEBE

TITANIDE Hija de Gea y Urano. Casada con el Titán Ceo tuvo como hijos a Asteria y Leto (madre de Apolo y Artemisa).

102 FEDRA

Hija del Rey Minos de Creta y de Pasífae. Hermana de Ariadna. Se casó con el héroe Teseo con quien tuvo dos hijos: Acamante y Demofonte. Estando casada con Teseo se enamoró de Hipólito que la rechazó. Fedra se suicidó.

103 FENIX, Ave

Animal fabuloso que vive 500 años. De color anaranjado con un hermoso plumaje dorado. Cuando siente que va a morir prepara su lecho con plantas aromáticas y les prende fuego frotando sus alas. De sus cenizas brota el nuevo Ave Fenix que lo primero que hace es rendir culto a su antepasado.

104 FILAMON

Músico y Adivino. Apolo y Hermes se unieron en una noche a una misma mujer habiendo nacido Filamón y Autólico. Fue el introductor de los Misterios Eleusianos en honor a Demeter. Murió en una batalla contra los Flegieos.

105 FILEMON

Esposo de Baucis. Brindó hospitalidad a Zeus y a Hermes y fue recompensado por los dioses. Fue sacerdote del templo de Zeus. Murió abrazado con Baucis, el convertido en Encina y ella en un Tilo.

106 FINEO

Adivino Ciego. Rey de Bitinia. Hijo de Poseidón. Su segunda esposa era "Idea" hija de Dárdano. "Idea" era una mujer perversa y no aceptaba a los hijos de Fineo con su primera esposa. Le dijo a Fineo que sus hijos estaban conspirando contra él. Fineo le creyó completamente y sin hacer averiguaciones mandó que le sacaran los ojos a sus hijos y los expulsó de su palacio. Los dioses castigaron a Fineo convirtiéndolo en ciego pero le dejaron la visión interna y ordenaron a las Harpías que lo persiguieran implacablemente (le quitaban la comida y lo llenaban de excrementos). Fineo ayudó a Jasón con información sobre el vellocino de oro con el compromiso que lo liberaran de las Harpías.

107 FOLO

Centauro Sabio, hijo de Sileno. Amigo de Heracles. Murió por una flecha perdida que disparó Heracles contra el jabalí de Erimanto.

108 FORCIS

Monstruo Marino hijo de Gea y de Ponto. Casado con Ceto con quién tuvo a las Grayas y a las Górgonas.

109 FUNDACION CIUDADES

Argos	fundada por	INACO (Pelasgo)
Atenas	fundada por	CECROP
Corinto	fundada por	SISIFO
Lámpsaco	fundada por	PRIAPO
Ménfis	fundada por	Io
Micenas	fundada por	PERSEO
Tebas	fundada por	CADMO
Troya	fundada por	DARDANO /TROS

Glosario "G"

110 GALATEA

1. Hija de Nereo y de una Ninfa marina. Joven hermosa con mucha ternura y delicadeza que estaba enamorada del pastor Acis. Polifemo, el ciclope deforme la cortejaba pero no era correspondido. Polifemo sepulta a Acis bajo una roca. Al oir sus lamentos Galatea lo auxilia y lo convierte en rio.

2. Galatea es el nombre de la célebre estátua construida por Pigmalión que la llegó a amar con locura. Afrodita le dio vida a la estátua y ambos tuvieron un hijo: Pafo.

111 GANIMEDES

Príncipe Troyano. Hijo de Tros y Calirroe. El más bello de los mortales. Fue raptado por Zeus que se había enamorado de su belleza. Lo llevó al Olimpo donde era el copero de Zeus. Servia néctar, ambrosía y miel a los dioses reemplazando en esta función a Hebe.

112 G E A

DIOSA MADRE. Constituye el principio de la Teogonia después del Caos. Es la Diosa que personifica a la Tierra que desde la Nada se dio vida a sí misma. Primero solo existía el Caos de donde surgen Nix y Érebo, y, Eter y Hemera. Luego aparecen Eros y GEA que empiezan a ordenar el universo. GEA Es la morada de los inmortales que habitaban las cumbres del nevado Olimpo. Con la acción de la Luz, GEA por auto procreación origina a Urano (cielo), al

Tártaro (inframundo), a las Montañas y al Ponto (mar). De la unión de Gea y Urano surgieron los Titanes, luego surgieron los Ciclopes, los Gigantes y los Hecantóquiros. Por sí sola dio origen a Tifón.

113 GERION

Monstruo Gigante con tres cabezas y tres cuerpos hasta la cintura. Hijo de Crisaor y Calirroe. Vivía en la isla Eritia donde tenían un gran rebaño de bueyes y vacas rojas bajo el cuidado del perro de dos cabezas Ortro hermano de Cerbero). Euristeo encomendó a Heracles que robara los bueyes de los Geriones. Gerión fue muerto por Heracles con una flecha envenenada con la sangre de la Hidra de Lerna y pudo cumplir el trabajo de Euristeo.

114 GIGANTES

Monstruos Humanoides de extraordinaria altura y fuerza. Hijos de Gea y de Urano (las gotas de sangre de su castración). Eran Seres Divinos. En el principio (primera generación) eran 18 que lucharon contra los Olímpicos comandados por Zeus (Gigantomaquia). Decidieron atacar al Olimpo sobreponiendo las montañas más altas de Grecia una sobre otra. Un oráculo vaticinaba que los Olímpicos no vencerían a los Gigantes sin el concurso de un mortal. Atenea incluyó a Heracles en las filas de los Olímpicos y así pudieron vencer a los Gigantes. Los gigantes de segunda generación tienen menos fuerza y menos violentos que los anteriores

115 GLAUCO

Monstruo Marino. Hijo de Poseidón y Nais. Al principio Glauco era un humilde pescador de la isla de Eubea que al comer unas plantas mágicas se transformó en un enorme pez. En el mar fue recibido por Océano y Tetis que lo purificaron de su origen humano. Glauco se enamoró de la Ninfa Escila que lo rechazó. Glauco buscó a la maga Circe para que le preparara una poción para que Escila se enamorase de él. Circe que se enamoró de Glauco preparó una poción que al verterla donde se bañara Escila la convirtieron en un horrible monstruo.

116 GORGONAS

Agrupaciones Míticas Monstruosas. Deidades pre olímpicas. Hijas de Forcis y Ceto, ó de Tifón y Equidna. Eran tres hermanas: dos inmortales (Esteno y Euriale) y una mortal (Medusa). Eran monstruos con alas de oro, garras de bronce, cuya espantosa cabeza tenía serpientes en vez de cabello, lengua larguísima, dientes puntiagudos y sobre todo, una mirada fulminante que convertía en piedra a los que la mirasen. La sangre del monstruo tenía dos funciones: la del lado izquierdo era un terrible veneno y la del lado derecho tenía la capacidad de resucitar a los muertos.

117 GRAYAS

Agrupaciones Míticas que personifican la Vejez. Deidades pre olímpicas. Hijas de Forcis y Ceto. Eran tres hermanas: Dino (el temor), Enio (el horror) y Péfredo (la alarma). Nacieron ancianas con el cabello gris. Poseían un solo ojo y un solo diente que lo utilizaban alternativamente las tres. Eran guardianas del camino que conducía a la morada de sus hermanas las Górgonas. Perseo les robó el ojo cuando lo pasaban de una a otra y les hizo que le dijeran donde encontraría a las górgonas.

118 GRIFO

Animales fabulosos con alas y pico de águila pero con cuerpo de león. Vivían en el país de los hiperbóreos protegiendo los tesoros de Apolo. También protegían las bodegas de vino de Dioniso. Eran mucho más grandes que un león común.

Glosario "H"

119 H A D E S

DIOS OLIMPICO DE LA PRIMERA GENERACION. DIOS DEL INFRAMUNDO Hijo primogénito de Rea y de Cronos. Hermano de Hestia, Hera, Demeter, Poseidón y Zeus. Organizó el inframundo en tres secciones: (i) la primera era los Campos de Asfódelo donde las almas de los héroes vagaban entre espiritus menores. (ii) Después estaba Érebo ó Tártaro con dos ríos o lagos: Lete para borrar los recuerdos y el de Mnemósine para recordar. En el ante patio estaba el palacio de Hades y Perséfone y el asiento de los tres jueces del inframundo: Minos, Radamantis y Éaco. Allí se juzgaban a las almas y según los casos volvían a los Campos de Asfódelo.
Si no eran virtuosas ni malvadas, ó al camino del Tártaro si eran malas ó impías. (iii) Los Campos Elíseos ó Isla de los Bienaventurados alojaba a los héroes intachables.
El Inframundo estaba rodeado por cinco ríos: Aqueronte (rio de las penas); Cocito (rio de las lamentaciones); Flegetonte (río de fuego); Lete (río del olvido), y Estigia (río del odio). Raptó a Perséfone (hija de Demeter) que se convirtió en Reina del Inframundo (pasaba seis meses en el inframundo y seis meses en el Olimpo). Era un dios temible pero justo. Mantenía el equilibrio del universo. Se le sacrificaban animales negros. Vestía el casco de los ciclopes que lo hacía invisible.

- Hades corresponde a PLUTON de la mitologia romana.

120 HARMONIA

Diosa de la Concordia. Diosa de rengo inferior. Hija de Afrodita y Ares. Casada con el rey Cadmo el fundador de Tebas (boda a la que asistieron los dioses). Tuvo seis hijos entre ellos Sémele madre de Dionisio. Al final de su vida fue transformada junto a Cadmo en serpientes y terminaron en los Campos Eliseos. Es una diosa contraria a Éride (la discordia).

121 HARPIAS

Agrupaciones Miticas. Son fuerzas destructivas de la naturaleza de los vientos con función de raptar seres. Son aves con cabeza de mujer asociadas a los vientos. Son almas de muertos que se dedican a raptar almas de vivos. Hijas de Electra y Taumante, eran tres: Aelo (viento tempestuoso), Ocípete (vuelo rápido) y Celeno (la oscura). El mito más conocido es el del Rey Tracio Fineo a quien arrebataban toda la comida y lo llenaban de excrementos (cumpliendo un castigo de Zeus). De la unión de las Harpías con el viento Céfiro nacieron caballos inmortales como los de Aquiles: Janto y Balio.

122 H E B E

DIOSA DE LA JUVENTUD. Diosa de rango Inferior. Hija de Zeus y Hera. Encargada de repartir el néctar y la ambrosia entre los dioses para que no envejezcan (función después realizada por el príncipe troyano Ganímedes), engancha los caballos del carro de Hera, baña y viste a su hermano Ares. Casada con Heracles con quien tuvo dos hijos: Alexiares y Aniceto. Rejuvenecía a los ancianos como lo hizo con Yolao (por un día) cundo iba a luchar contra Euristeo.

123 HECUBA

Esposa de Príamo Rey de Troya. Hija de Dimas, rey de Frigia. Tuvo muchos hijos: Ántifo, Casandra, Délfobo, Héctor, Heleno, Hipótoo, Laódice, Pamón,

Paris, Polidoro, Pólites, Polixena y Troilo. Al perder la Guerra de Troya, Hécuba fue asignada como "botin" a Odiseo. Llegó a Tracia donde se enteró que el rey Polimnestor habia matado a su hijo Polidoro. En venganza le sacó los ojos. Sobre su muerte existen tres versiones: la primera dice que Hécuba se suicidó. La segunda dice que fue muerta por los griegos, y la tercera dice que los dioses la transformaron en una perra al escuchar el aullido por la muerte de sus hijos.

124 HECATE

Diosa de la Magia y los Hechizos. Diosa de Rango Inferior. Diosa Ctónica pre olimpica, hija de Asteria (hermana de Leto) y de Perses. Reina de los fantasmas y de los muertos. Titánide que ayudó a Zeus en la lucha contra los titanes. No tuvo esposo y a menudo se auto reproducia.

125 HECANTOQUIROS

Monstruos Humanoides de extraordinaria estatura y fuerza. Hijos de Gea y Urano. Seres divinos primigenios. Al principio eran tres: Coto, Briareo y Giges. Cada uno tenia cincuenta cabezas y cien brazos. Hermanos de los titanes, de los ciclopes y de los gigantes. Fueron desterrados al Tártaro. Zeus los recuperó para luchar contra los titanes.

126 HECTOR

Héroe Troyano. Hijo primogénito de Priamo y Hécuba. Hermano de Paris y Casandra. Casado con Andrómaca. Padre de Astianacte. Defensor de Troya ante los griegos. Luchó directamente contra Ayax durante todo un dia sin haber vencedor. Pactan una tregua. Mató a Patroclo. Murió a manos de Aquiles.

127 H E F E S T O

DIOS OLIMPICO DE LA SEGUNDA GENERACION. Dios del Fuego, de los Herreros y de la Metalurgia. Genio Creador. Hijo de Zeus y Hera. Cojo y deforme de nacimiento. Hera avergonzada por la fealdad de su hijo, lo arrojó desde el cielo cayendo durante un dia hasta llegar al mar donde fue recogido por las oceánides Eurinome y Tetis quienes lo criaron en una cueva y le instalaron una fragua. Quiso vengarse de su madre a quien le envió un hermoso trono de oro. Cuando Hera se sentó ya no pudo levantarse por que la ataban unas invisibles cadenas. Ningún dios pudo desatarla, hasta que Dionisio lo emborachó entrando Hefesto en el Olimpo montado en un asno lo que causó las risas de los dioses. Hefesto liberó a Hera del trono. Colaboró con los dioses en las luchas contra los gigantes y los ciclopes fueron sus ayudantes en la forja. Se casó primero con Cárite (una de las tres Gracias), luego se casó con Áglaye. Por último, Zeus le concedió a la diosa más hermosa: Afrodita (como castigo a la diosa por sus múltiples amores). Afrodita le engañaba constantemente, especialmente con Ares. Fabricó los rayos de Zeus, el tridente de Poseidón, el casco de Hades, el carro de Helio, la coraza de Heracles, las cadenas de Prometeo, etc. Fue quien le rompió la cabeza a Zeus para el nacimiento de Atenea. Hefesto fue padre de Cecrop (fundador y rey de Atenas), Erictonio que vino al mundo con las piernas torcidas y que inventó los carros para ocultar su deformidad, y de Caco famoso bandido muerto por Heracles.

- Hefesto corresponde a VULCANO de la mitología romana.

128 HELENA

Helena de Troya. Helena de Esparta. Hija de Zeus y Leda. Leda estaba casada con Tindáreo y el mismo día tuvo relaciones con su esposo y con Zeus que se presentó transformado en un hermoso cisne. De dichas uniones, Leda puso dos huevos: de uno nacieron los inmortales hijos de Zeus (Helena y Pólux), y del otro huevo nacieron los mortales hijos de Tindáreo (Clitemnestra y Cástor). Se casó con Menelao (Rey de Esparta) y hermano de Agamenón (Rey de Micenas). Tuvo una hija: Hermione. Afrodita (cumpliendo con la promesa hecha a Paris de entregarle la mujer más hermosa durante la disputa de las tres diosas) hizo que Helena se enamorase de Paris que la raptó y llevó a Troya. Como consecuencia se desencadenó la Guerra de Troya ya que los Aqueoos (griegos) fueron a Troya para recuperar a Helena. Al final, se menciona que Helena fue divinizada morando con Menelao en los Campos Elíseos. Otros cuentan que terminó en una isla casada con Aquiles.

129 HELENO

Profetista Troyano. Hijo del Rey Priamo de Troya y de Hécuba. Hermano gemelo de Casandra que poseía como ella el don de profetizar. Heleno profetizó a su hermano Paris el desastre que iba a causar con su viaje a Esparta. Durante la guerra luchó al lado de su hermano Héctor y cuando Héctor murió asumió el mando de las operaciones. Al morir Paris, Heleno se disgustó con su padre Priamo que escogió a Deífobo como esposo de Helena y no a él, por lo cual se retiró al Monte Ida. El adivino Calcante había dicho que solo Heleno sabia como terminar la guerra. Odiseo consiguió que le dijera que Troya caeria si Neoptólemo (hijo de Aquiles) se unia a las filas griegas, ó cuando llevaran a Troya los huesos de Pélope, ó cuando los griegos arrebataran a los troyanos el Paladio (imagen de Atenas). Al vencer los griegos, le perdonaron la vida a Heleno y lo asignaron como esclavo de Neoptólemo junto con Andrómaca la viuda de Héctor. Al molrir Neoptólemo, Heleno se casó con su cuñada Andrómaca reinando en El Epiro.

130 H E L I O

DIOS SOL. Dios Pre Olímpico. Hijo de los Titanes Hiperión y Tea. Hermano de Eos (Aurora) y de Selene (Luna). Casado con Perséis. Reemplazó a Apolo en la conducción del Carro del Sol. Vivió en Rodas. Con Perséis fue padre de Calipso, Circe, Pasífae (esposa de Minos rey de Creta), y los reyes de la Cólquida (Eetes y Perses). Con Clímene tuvo a Faetón y las Heliades. Tenia consagrados rebaños de tres cientas vacas blancas de cuernos de oro. Recorre con su carro cada día el firmamento de este a oeste. Su carro era tirado por cuatro caballos: Felgonte (ardiente), Actón (resplandeciente), pirois (ígneo) y Eoo (amanecer).

131 H E M E R A

DIOSA PRIMIGENIA. PERSONIFICA LOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA: EL DIA. De la unión entre Nix (noche) y Érebo (tinieblas) nacieron dos dioses: Eter y Hemera. Cuando Nix aparece en el horizonte, Hemera se precipita en el Tártaro y vuelve a la tierra tan pronto Nix se aleja.

132 HEMON

Héroe hijo del rey tebano Creonte. Se suicidó al encontrar a su prometida Antígona muerta en la tumba de los Labdácidas donde había sido encerrada por orden de su padre Creonte. Engendró a Meón uno de los caudillos que se enfrentaron a los "Siete guerreros contra Tebas".

133 H E R A

DIOSA OLIMPICA. REINA DE LAS DIOSAS. Hija de los Titanes: Rea y Cronos. Hermana de Zeus, Poseidón, Hades, Hestia y Demeter. ESPOSA DE ZEUS. Protegía a las mujeres y al matrimonio, otorgando especial protección a las mujeres virtuosas. Madre de Hebe, Ares, Hefesto y Llitia. Fue seducida por Zeus transformado en un "cuco" que ella se colocó en su cuerpo para protegerlo de la lluvia. Ixión y Porfirión trataron en vano de seducirla. Tiene como atributos el pájaro cuclillo, la granada, el lirio y el pavo real.

Las frecuentes infidelidades de Zeus la volvieron extremadamente celosa, malhumorada y vengativa persiguiendo incansablemente a sus rivales incluso a sus descendientes (persiguió a Eco, Leto, Sémele, "Io", etc). A "Io" transformada por Zeus en una hermosa vaca (para que Hera no la encontrara) la persiguó con mayor deseo de venganza. Le pidió a Zeus que le diera como regalo la hermosa vaca que Hera mandó a Argos Panopte que la custodiara.

Hera representa una divinidad femenina de la fecundidad por su protección a las vírgenes - - hacía recuperar la virginidad a través del baño - -, esposas y viudas.

Odió a los troyanos por que Paris seleccionó a Afrodita como la más hermosa. Dejó ciego a Tiresias porque había dado la razón a Zeus al decir que las mujeres disfrutaban más del placer del amor. Fue enemiga de Heracles (trató de evitar su nacimiento cerrando las piernas de su madre Alcmena), al no conseguirlo envió dos serpientes para matar a Heracles cosa que tampoco logró. Dio origen a la Vía Láctea cuando amamantaba por engaños a Heracles, al darse cuenta se lo separó bruscamente causando que gotas de leche cayeran en el cielo. Hera convenció a Zeus para que Heracles trabajara para el Rey Euristeo (doce trabajos).

A Hera se le representa sentada en un trono, con una diadema en la frente, un cetro de oro en su mano y a sus pies aparecn varios pavos reales.

- Hera corresponde a la Diosa JUNO de la mitología romana.

134 HERMIONE

Hija de Menelao y Helena (reyes de Esparta). Casada con Neoptólemo (hijo de Aquiles) pero no pudo tener descendencia, acusando a Andrómaca - - la concubina obtenida como "botín de guerra" - - de obstaculizar su maternidad. Neoptólemo fue muerto por Orestes (hijo de Agamenón) y se casó con Hermíone. De esta unión nació Tisámeno que fue rey de Esparta.

135 HERACLES

El MAS Famoso Héroe Griego. Hijo de Zeus y Alcmena (Hija de Electrión rey de Micenas y nieta de Perseo). Alcmena estaba casada con Anfitrión, pero Zeus se enamoró de ella y tomando la figura de su marido se acostó con Alcmena concibiendo a Heracles. Ese mismo día Anfitrión se acostó con su esposa Alcmena y tuvo otro hijo llamado Ifícles. Heracles nació en Tebas pero vivió en Argos. Menipe (esposa de Esténelo) y Alcmena estaba embarazadas y eran descendientes de Zeus que prometió que de los dos primos el que naciera por último obedecería al que naciera primero. Hera ordenó a la diosa de los partos (Ilitía) que retrasara el parto de Alcmena (nacimiento de Heracles) y adelantara el parto de Menipe (nacimiento de Euristeo). Heracles

nació por último y tendría que obedecer a Euristeo. Heracles desde antes de nacer sufrió la enemistad de la Diosa Hera que lo persiguió continuamente. Fue educado por el Centauro Quirón. Por sus hazañas fue divinizado.

A los pocos días de haber nacido, Hera envió dos serpientes para que lo mataran, pero Heracles se deshizo con mucha facilidad de ellas. A los 18 años Heracles mató al León de Citerón que amenazaba los rebaños de Anfitrión (esposo de su madre Alcmena). Derrotó a Orcómeno que asediaba a la ciudad de Tebas por lo cual el rey Creonte de Tebas le ofreció a su hija Mégara como esposa. Heracles seguía viviendo en Tebas a pesar del mandato de Zeus de ponerse a las órdenes de su primo Euristeo (para cumplir su promesa). Hera con afán vengativo, provocó un fuerte ataque de locura en Heracles que mató a todos los hijos que había tenido con Mégara. Lico da muerte al rey Dreonte (en ausencia de Heracles) y ocupa el trono de Tebas, siendo muerto por Heracles. Heracles fue purificado por el rey Tespio y fue a Delfos a consultar al oráculo que le dijo que "tenía que pasar doce años haciendo trabajos ordenados por Euristeo y que si lo conseguía obtendría la inmortalidad". A su vez le dijo que cambiara el nombre de Alcides que llevaba por el de Heracles que significa "gloria a Hera" su enemiga. Antes de ponerse a la orden de Euristeo, Heracles recibió regalos de los dioses: Atenea una túnica; Hefesto una armadura; Hermes una espada; Poseidón un tronco de caballos para su carro, y Apolo el arco con flechas envenenadas.

Los doce trabajos realizados por Heracles fueron: (i) matar al León de Nemea; (ii) matar la Hidra de Lerna; (iii) matar el Jabalí de Erimanto; (iv) capturar la Cierva de Cerinia; (v) expulsar las Aves del Lago Estínfalo; (vi) Limpiar los Establos de Augía en Élide; (vii) capturar al Toro de Creta; (viii) capturar las Yeguas de Diómedes; (ix) conseguir el Cinturón de Hipólita; (x) robar los Bueyes de Gerión; (xi) conseguir el Perro Cerbero, y (xii) conseguir Manzanas de Oro del Jardín de las Hespérides.

Después de los doce trabajos Heracles fue a Ecalia donde (preso de un segundo ataque de locura enviado por Hera) mató a Ífitos (hijo del rey Eurito). Acudió al oráculo de Delfos buscando respuestas que no encontró, por lo que muy enfadado se apoderó del trípode para establer otro oráculo. Cuando se marchaba intervino Apolo que luchó contra Heracles para evitar el expolio, pero apareció Zeus que los separó y le dijo a Heracles que tenía que vivir tres años como esclavo. Heracles fue puesto al servicio de Ónfale, reina de Lidia. Heracles hizo todo lo que Ónfale le ordenaba. Ónfale quedó completamente satisfecha con el comportamiento de su esclavo que le devolvió su libertad completamente curado y con muchos regalos.

Una vez cumplidos los trabajos ordenados por Euristeo y la esclavitud con Ónfale, Heracles realizó otras hazañas, como: (i) participó en la Primera Guerra de Troya contra el rey Laomedonte; (ii) participó en la lucha de Zeus y los Olímpicos contra los Gigantes; (iii) participó en la expedición contra Pilos; (iv) participó en la guerra contra Hipoconte de Esparta; (v) participó en la guerra de Tesalia; (vi) Mató a muchos guerreros o reyes: Euritión; Caco el bandido; Erice; Alcioneo; Cicno; Licaón; Ematlón; Busiris; Anteo; Eunomo, etc; (vii) liberó a Prometeo de sus cadenas.

Heracles se casó con Deyanira (después de haber cumplido con los doce trabajos) y viajó a Ecalia donde tomó como concubina a Yole la hija del rey Éurito. Deyanira se sintio celosa de Yole y puso en la túnica de Heracles una poción para que le devolviese el amor del héroe. Esta poción también tenía un fuerte veneno que le causó a Heracles profundas quemaduras. Cuando Deyanira se dio cuenta de lo que había hecho se suicidó. Heracles mandó a Filoctetes que encendiera una pira para incinerarse. Cuando el fuego destruía el cuepo material de Heracles, una nube apareció y se llevó a Heracles hacia la inmortalidad. Al subir al Olimpo, Hera se reconciló con el héroe, habiéndose casado con la diosa Hebe (hija de Zeus y Hera).

- Heracles corresponde a HERCULES de la mitología romana.

136 H E R M E S

DIOS OLIMPICO. MENSAJERO DE LOS DIOSES. Dios de los Inventos. del Ingenio. De los Viajeros. De los Mentirosos. De los Comerciantes, y de los ladrones.

Hermes era hijo de Zeus y de Maya (hija del titán Atlas) habiendo nacido en el Monte Cilene en Arcadia. Era el heraldo de los dioses y un dios muy popular que se caracterizaba por la astucia, inteligencia, elocuencia y amabilidad. Era un dios inventor (inventó la lira, la escala musical, la gimnasia, etc).

Recién nacido robó los bueyes a Apolo. Es un dios bienhechor. Recibió de Apolo el cayado de oro que convirtió en el caduceo. Devolvió a Zeus los tendones que Tifón le había arrancado. Mata a Argos Panopte cuando cuidaba a "Io". Asistió a la Guerra de Troya a favor de los griegos aún que no participó en la lucha. Comunicó el ultimátum de Zeus a Prometeo cuando estaba encadenado. Devolvió a Perséfone a Demeter. Condujo a las tres diosas (Hera, Atenea y Afrodita) ante Paris para su famoso juicio. Conduce a Príamo ante Aquiles para que le devuelvan el cadáver de su hijo Héctor. Ofreció su espada a Heracles para sus trabajos y a Perseo sus sandalias para sus hazañas.

Hermes tuvo muchas amantes: Afrodita, Driope, Polimela, Aglauro, Isa, etc así como muchos hijos (Hermafrodito, Pan, Príapo, Autólico, etc).

- Hermes corresponde a MERCURIO de la mitología romana.

137 HESIODO

Famoso Historiador Griego. Creador de los principales mitos relativos a la Cosmogonia y Teogonia de la Grecia Antigua. Autor de dos grandes obras que son referencia obligada para entender la cultura griega (Teogonia y los Trabajos y los Días).

138 HESIONE

Hija de Laomedonte (rey de Troya), Hermana de Príamo. Estuvo ofrendada en sacrificio a Poseidón por la cólera del dios debido a que Laomedonte no le quiso pagar los servicios por haber construido la muralla de Troya. Heracles la rescató y se casó con Telamón con quien tuvo un hijo: Teucro.

139 HESPERIDES

Ninfas de una voz melodiosa. Hijas de la Noche (Nix) ó de Zeus ó de Atlas y Temis. Eran entre tres y siete y custodiaban el hermoso Jardín de las manzanas de oro - - regalo de Gea a Hera cuando se casó con Zeus - -, lleno de fuentes que estaba consagrado a Hera, que estaba cerca de la cordillera de Atlas en África.

140 H E S T I A

DIOSA OLIMPICA DEL FUEGO SAGRADO. Hija de los titanes Rea y Cronos. Hermana de Zeus, Poseidón, Hades, Hera, y Demeter. Diosa Virgen. Diosa de la arquitectura.

Fue cortejada por Poseidón y Apolo pero juró ante Zeus que mantendria su virginidad (al igual que Artemisa y Atenea). Cedió su asiento en el Olimpo a Dionisio para dedicarse por completo al cuidado del fuego sagrado (simbolo del Olimpo).

- Hestia corresponde a VESTA de la mitología romana.

141 HYBRIS

Personifica la Desmesura, Insolencia y Transgresión de las normas admitidas

142 HIGIA

Diosa de la Salud. De la higiene y de la sanidad. Hija de Asclepio. Se le representa como una mujer joven alimentando a una serpiente enroscada en su cuerpo.

143 HIMENEO

Dios del Cortejo Nupcial. Personifica el canto que se efectuaba durante las bodas. Hijo de Afrodita y Dionisio. Se le representa con una antorcha, una flauta y una corona de flores. En la ceremonia del casamiento se le ofrecía vino, leche y una torta que se repartia entre los esposos. Cuando no se presentaba en la boda, el matrimonio resultaba desastroso.

144 HIMERO

Personifica el deseo amoroso, la lujuria y el deseo sexual. Hijo de Afrodita y Eros.

145 HIPERBOREA

Región situada al norte de Tracia. Significa "lugar más allá del viento del norte (Boreas)". Sus habitantes (hiperbóreos) tenían costumbres primitivas. Se dice que eran inmortales. El dios Apolo visitaba la región para rejuvenecerse. Se cuenta que fueron unos de los primeros hombres que fueron visitados por habitantes de otro continente más allá del océano, que asustados por lo que se encontraron, se regresaron a su país y no volvieron nunca más.

146 HIPERION

Dios de la Observación. Titán hijo de Gea y Urano. Casado con su hemana Tea. Padre de Helio (sol), Selene (luna) y Eos (aurora). Es "el que mira desde arriba".

147 HIPNOS

Personificación del sueño. Hijo de Nix (noche) sin participación masculina. Hermano gemelo de Tánatos (muerte no violenta). Vivia en una cueva oscura donde el sol nunca brillaba. A la entrada de su cueva crecían amapolas y otras plantas hipnóticas. De su cueva brotaba el río Lete el rio del olvido. Con Pasiktea tuvo mil hijos: los "oniros" de los cuales habían tres que aparecían en los sueños de los reyes: Morfeo, Iquelo y Fantaso.

148 HIPODAMIA

También llamada Deidamia. Mujer muy hermosa. Hija de Butes ó de Adrasto (rey de Argos). Esposa de Piritoo (rey de los Lápitas). En su boda Piritoo invitó a todos los habitantes de la región incluso a los centauros. Estos se emborracharon y raptaron a Hipodamia junto al resto de mujeres y algunos hombres jóvenes dando origen a la guerra entre centauros y lápitas que acabó con la derrota de los centauros gracias a la ayuda de Teseo.

Otra versión refiere que Hipodamia era hija de Enómao (rey de Pisa), esposa de Pélope y madre de Atreo y Tiestes. Un oráculo le había dicho a Enómao que sería muerto por su yerno. Para evitarlo, Enómao retaba a los pretendientes de Hipodamia a una carrera de carros en la que era invencible. Pélope estaba enamorado de Hipodamia y contando con la ayuda de los dioses y con trampas, logró vencer a Enómao y casarse con Hipodamia.

149 HIPOLITA

Reina de las Amazonas. Hija de Ares y de Otrere. Poseía un cinturón mágico que su padre le había regalado. Admete, la hija de Euristeo - - el rey que mandó a Heracles a realizar doce trabajos para recuperar su libertad - - deseaba el cinturón de Hipólita por lo que Heracles fue y lo consiguió.

150 HIPOLITO

Hijo de Teseo y Antíope (hermana de Hipólita). Cuando Teseo se casó con Fedra, envió a su hijo Hipólito a Trecén donde fue adoptado por el rey Piteo. Era amante de la caza y de las artes violentas (veneraba a la diosa Artemisa y odiaba a Afrodita). En venganza, Afrodita hizo que Fedra (esposa de su padre Teseo) se enamorase de él, pero Hipólito la rechaza por lo que Fedra se suicida y deja una carta acusando a Hipólito de violarla. Teseo quiso vengarse y con la ayuda de Poseidón hizo que Hipólito muriera aplastado por los caballos de su propio carro (asustados por un monstruo marino enviado por Poseidón). Artemisa le cuenta la verdad a Teseo quién fue en busca de su hijo Hipólito reconciliándose con él antes de su muerte. Artemisa se vengó de Afrodita causando la muerte de Adonis.

151 HOMERO

El mayor poeta épico de Grecia. Autor de dos libros que narran la Guerra de Troya (Ilíada) y el regreso de Odiseo a su patria Itaca (Odisea).

152 HORAS

Hijas de Zeus y Temis. Eran tres: Irene (paz y riqueza), Eunomía (orden y legislación) y Dice (justicia humana). Hermanas de las Moiras. Sus actividades estaban relacionadas con el mantenimiento del orden social de la naturaleza. Eran las "ministras de Zeus", vigilaban las puertas del Olimpo y protegían la fertilidad de la tierra. Al principio personificaban las estaciones del año y luego las horas del día.

Glosario "I"

153	ICARIO	Hijo de Ebalo y Gorgófone. Padre con Peribea de Penélope y Perilao. Era un campeón de carreras que no permitía que su hija Penélope se casara si no le vencieran en las carreras. Odiseo lo logró y se casó con Penélope.
154	ICARO	Hijo del arquitecto Dédalo (constructor del Laberinto de Creta donde estaba el minotauro). El Rey Minos lo encerró junto a su padre en una torre calabozo para guardar el secreto del minotauro. Fabricó alas (aseguradas con hilo y con cera) para él y para su hijo Ícaro para escapar volando de la torre. Cuando estaban listos para volar Dédalo advirtió a Ícaro que no volara muy alto por que los rayos del sol podrían derretir la cera de las alas. Ícaro no hizo caso de la advertencia y voló muy alto cayendo al mar al derretirse sus alas.
155	IFIGENIA	Hija de Agamenón y de Clitemnestra (reyes de Micenas). Agamenón mató un ciervo sagrado por lo que fue castigado por la diosa Artemisa que paralizó los vientos para que las naves no pudieran salir a Troya. Un adivino predijo que para apaciguar a Artemisa se debería sacrificar a Ifigenia (su hija). Al parecer, al ser sacrificada Artemisa la envolvió en una nube y se la llevó convirtiéndola en sacerdotisa.
156	IFITO	Hijo de Éurito rey de Ecalia. Ifito era un gran arquero que había recibido de su padre el arco de Apolo. Padre de la hermosa Yole, a quien había prometido que se casaría con quien lanzase más lejos las flechas con su arco. Heracles lo consiguió pero Ifito no quiso conceder la mano de su hija. Ifito fue muerto por Heracles.
157	I L I T I A	Diosa de los nacimientos y las comadronas. Hija de Zeus y Hera. Se le representa con antorchas para sacar a los niños de la oscuridad.
158	I o	"Io" era hija de Ínaco. Era sacerdotisa de Hera que fue amada por Zeus siendo sorprendida por Hera. Para ocultarla Zeus convirtió a "Io" en una hermosa ternera, pero Hera se enteró y pidió a Zeus que le regalase la ternera que Hera mandó a ser custodiada por Argos Panopte. Hermes (por orden de Zeus) la rescató matando a Argos Panopte. Hera muy enfadada envió un tábano que la mortificaba a la ternera picándola a cada momento por lo que "Io" salió corriendo hasta llegar a Egipto donde fue transformada por Zeus en mujer identificada con la diosa egipcia Isis).
159	ION	Antepasado de los Jonios, de la estirpe de Deucalión.
160	I R I S	Mensajera de los dioses. Hija de Taumante y Electra. Hermana de las Harpías. Casada con Céfiro (dios del viento del oeste). Personifica al arco iris (pacto entre dioses y hombres). Anuncia el fin de las tormentas. Joven con alas doradas que va de un lado a otro incluso al inframundo. Es la mensajera de Hera. Por orden de Zeus lleva un jarro con agua del estigia para hacer dormir a los que perjuran.
161	ISA	Ninfa de la isla de Lesbos. Fue amada por Hermes con quien engendró a Prilis.

Glosario "J"

162	JAPETO	Titán. Hijo de Gea y Urano (hermano de Cronos y Océano). Casado con su sobrina Clímene (hija de Océano) con quien tuvo varios hijos: Prometeo, Epimeteo, Menecio y Atlas.
163	JASON	Héroe Tesalio hijo de Esón (rey de Yolcos) y Alcímeda. Esón fue destronado por su hermano Pelias. Jasón se casó con Medea con quien tuvo dos hijos. Posteriormente se casó con Glauca. Jasón fue educado por el centauro Quirón. Marchó a Yolcos para recuperar el trono de su padre. Iba cubiero con una piel de pantera, con dos lanzas y con el pié izquierdo descalzo. Se presentó ante Pelias reclamando el trono. Pelias le dijo que le daría el trono pero primero tenía que ir a la Cólquida (al pié del Cáucaso) a buscar el vellocino de oro (piel del fabuloso carnero que había salvado la vida de Frixo el antepasado de Pelias). Jasón con ayuda a Argos (hijo de Frixo) y de Atenea construyó el barco "argos". Jasón se acompañó de cincuenta héroes griegos que tomaron el nombre de Argonautas y después de muchas hazañas consiguieron traer el vellocino.

Glosario "L"

164	LAERTES	Rey de Itaca. Casado con Anticlea. Padre de Odiseo y Ctímene.
165	LAPITAS	Vivían en la región de Tesalia. Estaban emparentados con los centauros. En la boda de Piritoo con Hipodamia se produjo un altercado cuando los centauros quisieron violar a la novia y a otras mujeres. Los lápitas vencieron a los centauros con la ayuda del héroe Teseo. .Entre los más famosos se mencionan a Hipseo, Ixión, Piritoo, Polipetes.
166	LEDA	Esposa de Tindáreo de Esparta. Fue seducida por Zeus transformado en un cisne. El mismo día tuvo relaciones con Zeus y con su esposo Tindáreo. En consecuencia, puso dos huevos: de un huevo nacieron Pólux y Helena (inmortales hijos de Zeus), del otro huevo nacieron Cástor y Clitemnestra (mortales hijos de Tindáreo).
167	LEON NEMEA	Era un despiadado monstruo que vivía en Nemea. Hijo de Tifón y Equidna ó de Ortos y Quimera. Fue vencido por Heracles en el primero de los doce trabajos del rey Euristeo.
168	LETE	Río del Inframundo. Es el río del olvido. Al beber de sus aguas se causaba un completo olivdo de todo.
169	LETO	Hija de los Titanes Ceo y Febe. Amante de Zeus tuvo a los dioses gemelos Apolo y Artemisa en la isla flotante Ortigia. Fue muy perseguida por Hera.

170 LICAON

Rey de Arcadia. Hijo de Pelasgo y Melibea. Rey muy religioso. Fundó la ciudad de Licosura. Por su apasionada religiosidad hizo sacrificios humanos llegando a sacrificar a los extranjeros que acudían a su casa violando el principio sagrado de la hospitalidad. Zeus quiso probarlo y vestido de peregrino se presentó ante él. Licaón sospechando algo preparó un banquete con carne de un esclavo, lo cual enfureció a Zeus que lo transformó en lobo y a todos sus hijos. En esta época se produjo el diluvio de Deucalión y Pirra.

Glosario "M"

171 MACAON

Hijo de Asclepio y Epione. Poseía el don de curar las heridas hasta las más graves. Curó a Menelao y a Filoctetes. Reinó junto a su hermano Podalirio en tres ciudades de Tesalia.Participó con Podalirio con treinta barcos contra Troya.

172 MAYA

La mayor, más bella y tímida de las siete Pléyades hija de Atlas y de la ninfa marina Pléyone. Nació en el Monte Cilene en Arcadia. Con Zeus engendró al dios Hermes. Fue muy perseguida por Hera. Fue transformada en una estrella.

173 MEDEA

Sacerdotisa y Hechicera. Hija de Eetes (rey de la Cólquida) y de la ninfa Idia. Ayudó a Jasón para llevarse el vellocino de oro. Casada con Jasón fue abandonada por el héroe que se casó con Glauca. En venganza Medea mató a Glauca y a su padre Creonte por lo que fue expulsada de Corinto llegando a Atenas donde reinaba Egeo (padre de Teseo) con quien se casó y tuvo un hijo: Medo. Medea quiso envenenar a Teseo pero fue descubierta y expulsada de Atenas refugiándose en Italia. Medea se hizo inmortal y fue a morar a los Campos Elíseos donde se casó con Aquiles.

174 MEDUSA

Una de las tres Górgonas (Medusa, Esteno y Euríale). Hijas de Forcis y Ceto. Medusa era una hermosa doncella sacerdotisa del templo de Atenea. Poseidón la violó en el templo de Atenea y la diosa la transformó en un monstruo ctónico (perteneciente a la tierra) con la cabeza llena de serpientes y con una mirada que petrificaba a quien la mirase. Fue decapitada por el héroe Perseo. Del cuello de Medusa brotó el caballo Pegaso y el gigante Crisaor.

175 MENADES

Seres Femeninos divinos asociados al dios Dionisio. Las primeras ménades eran ninfas que se encargaron de la crianza de Dionisio quien las sedujo y les inspiró una locura mistica. A veces se les confunde con las Bacantes que eran mujeres mortales que participaban en las orgías de Dioinisio.

176 MENELAO

Rey de Esparta. Hijo de Atreo (rey de Micenas y fundador de la casa átrida). Hermano de Agamenón. Casado con Helena que fue raptada por el príncipe troyano Paris habiendo desencadenado la Guerra de Troya. Fue uno de los griegos oculto en el caballo de madera con que se venció a Troya. Con Helena tuvo una hija: Hermione. Menelao fue divinizado por Hera y fue a morar a los Campos Elíseos.

177 METIS

Titánide que personificaba la Prudencia y la Perfidia. Hija de Océano y Tetis. Fue quien le proporcionó a Zeus el vomitivo que le dieron a Cronos para que vomitara los hijos que se habia tragado. Fue la primera esposa de Zeus. Gea avisó a Zeus que Metis daría a luz a una niña y luego a un niño que lo destronaría. Para evitar dicha profecía, Zeus se tragó a Metis cuando estaba embarazada de Atenea.

178 MIDAS

Rey de Frigia. Midas encontró borracho a Sileno y lo trató con honores y le ayudo a incorporarse al séquito de Dionisio. Dionisio en agradecimiento le concedió a Midas su más ferviente deseo: todo lo que tocase se convirtiese en oro. Cuando Midas quiso comer y beber no podía porque los alimentos se habian convertido en oro. Suplicó a Dionisio que le liberase del don lo cual fue hecho al lavarse la cara en el río Pactolo.

179 MINOS

Rey de Creta. Hijo de Zeus y Europa. Hermano de Sarpedón, y Radamantis. Casado con Pasífae con quien tuvo varios hijos: Ariadna, Androgeo, Fedra, Glauca y otros.

Poseidón lo castigó por haber sido engañado por Minos con el cambio del toro del dios por un toro normal. Poseidón hizo que Pasífae se enamorase del toro y de esta relación nació el minotauro que fue encerrado en un laberinto construido por Dédalo. El héroe ateniense Teseo mató al minotauro. Después de muerto, Minos se convirtió con Éaco y Radamantis en jueces de los muertos (Radamantis juzgaba las almas de los orientales, Éaco la de las almas occidentales y Minos tenía el voto decisivo).

180 MIRMIDONES

Mirmidón era hijo de Zeus. Fue un héroe tesalio que acudió con sus mirmidones a la Guerra de Troya.

182 MIRTILO

Hijo de Hermes y de Clímene. Servía como áuriga de Enómao (padre de Hipodamia) que ponía como condición a los pretendientes de su hija que lo vencieran en una carrera de carros. Cuando se presentó Pélope como pretendiente, sobornó a Mirtilo quien traicionó a Enómao cambiando las clavijas metálicas de su carro por unas de cera. El vencedor fue Pélope y Enómao murió en la carrera. Al exigir Mirtilo su recompensa, Pélope lo lanzó al mar. Antes de morir, Mirtilo maldijo a Pélope y a toda su descendencia.

182 MNEMÓSINE

Diosa de la Memoria. Titánide hija de Gea y Urano. Amante de Zeus con quien tuvo relaciones durante nueve noches consecutivas engendrando a las nueve Musas.

183 MOIRAS

Personificaciones del Destino. Diosas primigenias (originadas a paritr del Caos, hijas de Nix). que no están sujetas a los dioses (Zeus les temía). Son tres: Cloto (la hilandera) que lleva una rueca para hilar la hebra de la vida; Láquesis (la que asigna la duración de la vida) suele llevar un mundo, y Átropos (la inflexible) que corta el hilo de la vida que aparece con una balanza. Aparecen tres noches después del nacimiento de un niño para determinar el curso de su vida.

Corresponden a las Parcas de la mitología romana.

184 MOMO

Dios menor del Sarcasmo,Crítica, Ironía y de la Burla. Hijo de Nix. Hermano de Éride. Suele criticar el comportamiento de los dioses. A veces se viste como hombre y a veces como mujer llevando siempre una màscara.

185 MORFEO

Hijo de Hipno (el sueño) y de Nix. Era el principal de los oniros (los mil hijos de Hipno) Es representado con alas que lo conducian ràpidamente a cualquier lugar. Era responsable de inducir los sueños de quienes dormían y adoptaba apariencia humana para aparecer en ellos. Fue fulminado por Zeus por haber revelado se cretos a los mortales a través de los sueños. Tiene como atributo una flor de adormidera.

186 MUSAS

Diosas Inspiradoras de las Artes. Se describen dos generaciones de Musas. Las tres primeras (Meletea, Menemo y Aedea) eran hijas de Gea y Urano, y las otras nueve eran hijas de Zeus y Mnemósine. Nacieron en Tracia al pié del Monte Olimpo.

Caliope	(Musa de la poesía épica. Canción narrativa)
Clío	(Musa de la historia. Epopeya)
Erato	(Musa de la poesía lírica Canción amatoria)
Euterpe	(Musa de la música, especialmente flauta)
Melpóneme	(Musa de la tragedia)
Poliminia	(Musa de los himnos)
Talía	(Musa de la Comedia)
Terpsicore	(Musa de la danza y poesía coral)
Urania	(Musa de la astronomía y poesía didáctica)

187 MUSEO

Cantor Mítico. Hijo de Selene y Orfeo. Educado por las Musas. Introdujo los misterios eleusianos de la re encarnación (en honor a Demeter y Perséfone). Gran adivino.

Glosario "N"

188 NARCISO

Joven conocido por su gran belleza. Hijo del rio Cefiso y de la ninfa Liriopea. Tanto doncellas como jóvenes se enamoraban de él que siempre rechazaba las insinuaciones. Entre las doncellas estaba la Ninfa Eco que solía repetir las últimas palabras como castigo de Hera. Narciso la rechazó y Eco desolada se refugió en una cueva donde se consumió quedando solo su voz. Para castigar a Narciso, Némesis con el apoyo de Afrodita hizo que Narciso solo se enamorase de él mismo. Narciso al ir a un lago se vio reflejado en el agua y se enamoró de él, cayéndose al agua. En ese sitio su cuerpo se transformó en una hermosa flor que lleva su nombre.

189 NAYADES

Diosas menores. Ninfas del agua dulce (pozos, fuentes, rios y lagos). Hijas de Océano ó de Zeus. Seres femeninos dotadas de gran longevidad pero mortales.

190 NEFELE

Diosa de las Nubes. Fue la primera esposa de Atamante. Madre de Frixo y Hele. "Ino" la segunda esposa de Tamante quiso sacrificar a Frixo aduciendo la profecía de un oráculo (que había engañado). Cuando iba a ser sacrificado apareció el carnero dorado y salvó a Frixo quien huyó a la Cólquida donde fue recibido por el rey Eetes. Como agradecimiento Frixo dio a Eetes el vellocino de oro que colgó de un árbol.

191 NELEO

Hijo de Poseidón y de Tiro. Hermano gemelo de Pelias. Fundador de la ciudad de Pilos. Murió a manos de Heracles. De los doce hijos que tuvo solo se salvó Nestor.

192 NEMESIS

Diosa del Castigo, Venganza y Justicia divina. Hija de Nix y Érebo. Castigaba el crimen y la desmesura, protegiendo el orden cósmico. Los castigos aun que muy rigurosos eran justos.

193 NEOPTOLEMO

Guerrero. Hijo de Aquiles y Deidamia. Desde muy joven se convirtió en un joven guerrero mirmidón. Inicialmente se le conocía con el nombre de Pirro (rubio). Al morir Aquiles, tomó su lugar al mando de los mirmidones en la Guerra de Troya. Mató en combate a Euripilo y de allí tomo el nombre de Neoptólemo (joven guerrerro). Capturó al príncipe troyano Heleno. Formó parte de los guerreros que estaban dentro del caballo al entrar a Troya. Al vencer, le fueron entregados como "botín" Andrómaca la esposa de Héctor y Heleno en calidad de esclavos. Al término de la guerra se instaló en Ftia con su abuelo Peleo. Se casó con Hermione (hija de Menealo y Helena). Fue muerto por Orestes (hijo de Agamenón).

194 NEREIDAS

Ninfas del Mar Mediterráneo. Eran las cincuenta hijas de Nereo y Doris. Representaban todo lo bueno y hermoso del mar. Las más importantes eran Tetis (mujer de Peleo y madre de Aquiles), Galatea (amante de Acis y la que enamoró al ciclope Polifemo) y Anfitrite (esposa de Poseidón).

195 NEREO

Dios de las Olas del Mar El mayor de los hijos de Gea y Ponto. Era el anciano del mar. Casado con Doris con quien tuvo a las cincuenta nereidas. Poseía el don de la profecía y el poder de cambiar de forma. Profetizó a Paris los males que ocurrirían por el secuestro de Helena. Ayudó a Heracles a buscar las manzanas de oro.

196 NESTOR

Anciano Consejero. Hijo de Neleo y Cloris. Su padre Neleo se negó a purificar a Heracles y Heracles lo mató junto a sus hermanos. Se convirtió en Rey de Pilos. Tuvo larga vida. Ya anciano participó en la Guerra de Troya. Asistió a la boda de Piritoo donde luchó contra los centauros. Fue con Jasón en los Argonautas. Casado con Anaxibia. Padre de muchos hijos: Policaste, Antíloco, etc

197 NINFAS

Diosas Menores que personifican la Naturaleza. Hijas de Zeus. Son espíritus divinos que animan la naturaleza. Hermosas doncellas que bailan y cantan y acompañan a los dioses. Aunque son mortales pueden engendrar de los dioses hijos inmortales. Existen varias clases de ninfas en relación con el lugar donde habitan:

- Ninfas del Agua. Comprende: (i) Oceánides (ninfas del océano y de los rios), (ii) Nereidas (ninfas del mar mediterráneo), (iii) Náyades (ninfas del agua dulce como riachuelos, manantiales, fuentes, etc)
- Ninfas de las Montañas y Grutas (Oréades).
- Ninfas de los Bosques, Arboledas y Praderas (Alseiades, Auloniades, Napeas).
- Ninfas de los Árboles (Driades)

198 NIOBE

Hija de Tántalo. Esposa de Anfión (rey de Tebas). Tuvo muchos hijos (alrededor de veinte). Se burlaba de Leto que solo habia tenido dos hijos (Apolo y Artemisa). En venganza Apolo mató a todos los hijos varones y Artemisa a todas las hijas excepto a Amiclas. Al ver la muerte de sus hijos quedó petrificada.

Glosario "O"

199 OCEANIDAS

Diosas de los Ríos. Hijas de Océano y Tetis. Se les representaba como ancianos de larga barba con los atributos de flora y fauna propias del rio.

200 OCEANO

Titán hijo de Gea y Urano. Casado con su hermana Tetis. De su unión nacieron tres mil oceánides ó ninfas del mar y las oceánidas (diosas de los rios).

201 ODISEO

Legendario Héroe Griego. Rey de Itaca (isla del mar jónico). Hijo de Laertes y Anticlea. Esposo de Penélope. Padre de Telémaco. Participó en la Guerra de Troya y fue el artífice de la estrategia del caballo de madera. Odiseo pasó veinte años fuera de Itaca (los diez años que duró la guerra y otros diez años que duró su accidentado regreso). Fue perseguido por Poseidón por haber humillado a su hijo (Polifemo). Sobrevivió a las sirenas y a la hechicera Circe. Fue protegido por Atenea.

- Corresponde a Ulises de la mitología romana.

202 OFION

Serpiente creada por Eurinome la diosa creadora del universo (cosmogonía).

Titán que gobernó al mundo con su esposa Eurinome antes del reinado de Rea y Cronos. Fue expulsado al Tártaro por Cronos.

203 OGIGIA

Isla donde vivía Calipso y donde Odiseo permaneció retenido por varios años.

204 OLIMPO

Hogar de los doce Dioses Olímpicos. Montaña más alta de Grecia. Situada entre las regiones de Tesalia y Macedonia. Tenía mansiones de cristal donde moraban los dioses.

205 ONFALE

Hija de Yárdanos. Esposa de Tmolos (Rey de Lidia). A la muerte de su esposo heredó el trono de Lidia. Heracles fue su esclavo (por un crimen cometido). Llevaba ropa de mujer mientras Onfale se vestía con la piel del León de Nemea. Onfale y Heracles se enamoraron y casaron.

206 OREADAS — Ninfas que protegen las montañas y las grutas. La más famosa fue Eco.

207 ORESTES — El único hijo varón de Agamenón y Clitemenestra (reyes de Micenas). Cuando Agamenón egresó a Micenas después de diez años en Troya, fue asesinado por Egisto, amante de Clitemnestra. Orestes marchó a Atenas para después regresar a Micenas para vengar la muerte de su padre Agamenón. Con la colaboración de su hermana Electra da muerte a Egisto y a Clitemnestra. Las Erinias lo persiguen y quieren castigo para Orestes. Atenea ordena un juicio que absuelve a Orestes con el voto favorable de Atenea.

208 ORFEO — Excelso Músico. Hijo de Apolo y de la musa Caliope.Casado con Eurídice. Eurídice muere repentinamente por la mordedura de una serpiente. Orfeo la busca en el inframundo donde entra después de adormecer con su música al temible perro Cerbero. Con su música ablandó el corazón de Hades y Perséfone para que le permitiera sacar a Eurídice. De regreso a la tierra, Orfeo vuelve la cabeza para ver a Eurídice y esta desaparece (era una condición de Hades que Orfeo no podía volver a mirar atrás). Desdeñó el culto de los dioses (excepto el de Apolo). Fue muerto destrozado por las Ménades Tracias. Creador de los misterios del Orfismo.

209 ORTIGIA — Isla errática conocida posteriormente como Delos donde Leto tuvo a sus dos hijos Apolo y Artemisa. Isla creada por Poseidón por orden de Zeus para evitar la ira de Hera por su amor por Leto.

Glosario "P"

210 PALADIO — Estátua de madera que representa a Atenea que se encontraba en Troya desde su fundación. Al parecer fue construida por la propia Atenea en honor a Palas (hija de Tritón) con quien se había criado y a quien había matado involuntariamente cuando se ejercitaban en las artes bélicas. Fue colopcada delante de la tienda de Ilo cuando estaba construyendo la ciudad

211 PALAS — Jóven hija de Tritón compañera de juegos de Atenea. Fue muerta accidentalmente por Atenea quien se antepuso a su nombre el de Palas (Palas Atenea).

212 PAN — Dios de los Pastores y Rebaños. Hijo de Hermes y de la Ninfa Driops. Dios de la sexualidad masculina desenfrenada. Forma parte del cortejo de Dionisio. Tiene el cuerpo con la mitad superior de hombre y la mitad inferior de macho cabrío. Dotado de gran potencia sexual perseguía ninfas y muchachos. Portaba el bastón de pastor y tocaba la siringa (flauta). Venerado en Arcadia.

- Pan corresponde a Fauno de la mitología romana.

213 PANACEA — Diosa menor de la Salud. Hija de Asclepio y Lampetia. Ayudaba, junto a sus hermanas: Higia, Aceso Egle, en las tareas de curación y en la producción de medicinas de su padre Asclepio.

214 PARIS

Príncipe Troyano. Hijo de Príamo y Hécuba (reyes de Troya). Hermano de Héctor, Trolilo, Casandra y Heleno. Participó como juez en la decisión de la más hermosa de las diosas (Atenea, Afrodita y Hera). Escogió a Afrodita que le ofreció casarse con la mujer más bella: Helena (esposa de Menelao). Raptó a Helena con la colaboración de Afrodita y desencadenó la Guerra de Troya.

Fue muerto en la Guerra de Troya por Filoctetes con una flecha de Heracles.

215 PASIFAE

Pasífae era Madre del monstruo Minotauro como venganza de Poseidón que hizo que Pasífae se enamorase del toro blanco. Hija de Helios y la Ninfa Creta (también llamada Perseis). Hermana de Circe. Casada con Minos (rey de Creta). Tuvo muchos hijos: Ariadna, Glauco, Androgeo, Fedra, Catreo.

216 PATROCLO

Héroe de la Guerra de Troya. Hijo de Menecio y Esténele. Íntimo amigo de Aquiles. En la guerra mata a Sarpedón (hijo de Zeus). Fue muerto por Héctor.

217 PAUSANIAS

Historiador Viajero del siglo II. Autor de la obra "Descripción de Grecia".

218 PEGASO

El caballo volador. Nace de la sangre derramada de la cabeza de Medusa decapitada por Perseo. Fue amaestrado por Belerofonte con la ayuda de la diosa Atenea para que fuera a vencer al monstruo Quimera.

219 PELASGO

Primer Hombre que habitó Grecia (Arcadia). Hijo de Gea. Enseñó a los hombres a consturir viviendas, a protegerse del frío, y alimentarse de frutos especialmente de las bellotas.

220 PELEO

Padre de Aquiles. Hijo de Éaco y Endeis (reyes mirmidones).Peleo fue a Ftia donde reinaba Acasto. La esposa de Acasto (Astidamia) se enamoró de Peleo quien la rechazó. En venganza, Astidamia lo acusó de intento de violación. Acasto para vengarse lo invitó a una cacería en donde le quitaron la espada y lo abandonaron sin comida en la tierra de los centauros. Quirón lo encontró, se hizo su amigo y le ayudó a regresar a su hogar (Egina) donde relató lo sucedido a su padre Éaco. Éaco formó un batallón al mando de Peleo y lo envió a luchar a Ftia. Mató al rey Acasto y a su esposa Astidamia y se convirtió en rey de Ftia.

221 PELIAS

Pelias y Neleo eran hermanos gemelos. Hijos de Poseidón y Tiro. Tiro era la esposa de Creteo con quien tuvo un hijo: Esón. Pelias era muy ambicioso: mandó al exilio a su hermano Neleo y encarceló a su hermanastro Esón. Esón tuvo varios hijos entre ellos Jasón. Pelias envió a Jasón a buscar el vellocino de oro en la Cólquida. Jasón regresó con el vellocino y con Medea que conspiró con las hijas de Pelias para que lo mataran por no querer entregar el trono a Jasón como lo había prometido. Las hijas de Pelias descuartizaron a su padre sometidas por un embrujo de Medea.

222 PELOPE

Héroe del Peloponeso. Hijo de Tántalo y de Eurianasa. Su padre Tántalo había invitado a los dioses a un banquete y para probar la sabiduría de los dioses descuartizó a su hijo Pélope y lo sirvió como comida. Los dioses se

dieron cuenta y no comieron, excepto Demeter que estaba angustiada por la desaparición de su hija Persèfone y sin darse cuenta se comió el hombro de Pélope. Zeus lo resucitó y ordenó a Hermes que recompusiera el hombro y le implantara uno de marfil. Pélope era muy bello y Poseidón se enamoró de él y lo hizo copero en el olimpo. Pélope se casó con Hipodamia después de haber vencido en una carrera de carros al padre de Hipodamia (Enómao). Fue enterrado en Pisa pero fue exhumado por la profecía de Heleno que dijo que Troya no sería conquistada hasta que los huesos de Pélope se llevaran allí.

223 PENELOPE

Hija de Icario (Rey de Esparta) y de Peribea. Esposa de Odiseo. Madre de Telémaco. Se mantuvo esperando a Odiseo durante veinte años, engañando a los muchos pretendientes que la acosaban.

224 PENIA

Deimon que personificaba la pobreza y la necesidad. Odiada y marginada por todos los hombres. Compañera de Aporia (dificultad), de Amekhania (desamparo), de Petokhenia (mendicidad).

225 PENTEO

Rey de Tebas. Hijo de Equión y Ágave. Prohibió el culto a su primo Dionisio y no permitió que las mujeres de Cadmea (Tebas) participaran en sus ritos. Dionisio en venganza hizo que las hijas de Cadmo (embriagadas) lo descuartizaran. Penteo significa "hombre de las penas".

226 PERSEIS

Protectora de la Juventud. También llamada Creta. Oceánide hija de Océano y Tetis. Con el dios Helios tuvo varios hijos: Circe, Eetes, Calipso, Pasífae y Perses.

227 PERSEFONE

Reina del Inframundo. También llamada Korè. Hija de Zeus y Demeter. Esposa de Hades. Fue raptada por Hades. Solo mostró clemencia una vez, ante la música de Orfeo. Pasa la mitad del año en el inframundo y la otra mitad en el Olimpo.En honor a su madre y a ella se instauraron los ritos eleusianos.

• Perséfone corresponde a Proserpina de la mitología romana.

228 PERSEO

Héroe semi dios. Hijo de Zeus y Dánae (Hija de Acrisio, rey de Argos). Un oráculo había anunciado a Acrisio que moriría a manos de su nieto. Para evitarlo, encerró a su hija Dánae en una torre. Zeus se convirtió en lluvia de oro y penetró en la torre y la embarazó. Nació Perseo. Acrisio lanzó al mar a Dánae y a Perseo que fueron a parar donde el rey de Argos: Polidectes. Polidectes se enamoró de Dánae y quiso liberarse de Perseo inventando una estrategia en que todos le tenían que regalar un caballo para ofrecerlos a la princesa Hipodamia. Perseo le ofreció la cabeza de la Medusa. Polidectes aceptó el ofrecimiento pensando que Perseo moriría.

Zeus pidió a Atenea y a Hermes que ayudaran a Perseo en la búsqueda de la medusa. Armado de un a espada, un escudo protector, un casco invisible, Perseo fue en búsqueda de la medusa, haciendo que las Grayas le dijeran donde encontrarla. Con la ayuda de los dioses logró cortar la cabeza de la medusa sin mirarla y de la sangre derramada surgió el caballo Pegaso y el gigante Crisaor. De regreso a su hogar se encontró a Andrómeda encade-

nada para ser devorada por un monstruo marino al cual Perseo mató y se casó con Andrómeda. Al llegar a su hogar, se presenta ante Polidectes que se burla de él. Perseo saca la cabeza de la medusa y lo convierte en piedra. Perseo decide regresar a Argos pero no encuentra a Acrisio que se encuentra en pueblo vecino donde se celebran unos juegos. Perseo lo busca y al llegar le invitan a que participe en el lanzamiento de disco. Perseo lo hace y el disco lanzado impacta en Acrisio que muere cumpliéndose la profecía.

229 PIGMALION

Rey de Chipre. Buscó durante mucho tiempo una mujer para casarse que debería ser perfecta. Al no encontrarla decidió construir esculturas hermosas siendo una de ellas Galatea. Galatea era tan bella que Pigmalión se enamoró de ella. Con la ayuda de Afrodita, Pigmalión soñó que Galatea cobraba vida (al tocarla la sentía caliente, el marfil se ablandaba y cedía ante sus dedos, llegando a sentir las pulsaciones de las venas). Al despertar se encontró con Afrodita que le dijo: "mereces la felicidad que tu mismo te has forjado. Aquí tienes a la reina que has buscado. Ámala y defiéndela del mal" Galatea se convirtió en humana.

230 PIRRA

Esposa de Deucalión. Hija de Epimeteo y Pandora. Cuando Zeus decidió terminar la edad de bronce con un diluvio, Deucalión y Pirra sobrevivieron por el consejo de Prometeo de construir una gran arca. Zeus les concedió el favor de repoblar la tierra. De las piedras que lanzaba Deucalión surgieron los hombres y de las piedras que lanzaba Pirra surgieron las mujeres.

231 PITEO

Sabio y Adivino. Rey de Trecén. Hijo de Pélope con Hipodamia. Padre de Etra casada con Egeo y padres de Teseo.

232 PLEYADES

Siete hijas del Titán Atlas y de la ninfa marina Pléyone. Nacidas en el Monte Cileno. Hermanas de Calipso, las Hiades y las Hespérides. Eran ninfas del cortejo de Artemisa. Eran: Maya (madre de Hermes), Celeno, Alcione, Electra, Estérope, Táigete y Mérope.

233 PLUTO

Dios Menor de la Riqueza y la Abundancia. Hijo de Demeter y Yasión. Zeus lo convirtió en ciego para que distribuyera mejor los obsequios. Es portador del "cuerno de la abundancia: cornucopia".

234 POLIDORO

Hijo de Priamo y Hécuba (reyes de Troya). Al iniciarse la guerra fue enviado a Tracia donde el rey Polimestor. Al perder la guerra los troyanos, Polimestor mató a Polidoro para apoderarse de sus riquezas. Hécuba como esclava de Odiseo, se vengó de Pllimestor matándolo.

235 POLIFEMO

El más famoso de los cíclopes. Hijo de Poseidón y la ninfa Toosa. Gigante barbudo con un solo ojo en la frente y orejas puntiagudas como los sátiros. Cuando Odiseo regresaba a Itaca se encontró én la isla de los cíclopes con Polifemo a quien emborrachó y le clavó una lanza en el único ojo volviéndolo ciego.

236 POLINICE

Hijo de Edipo. Hermano de Eteocles, Antígona y de Ismene. A la muerte de Edipo se enfrentó en contra su hermano Eteocles, habiendo muerto ambos (cumpliéndose la maldición de Edipo a sus hijos).

237 PONTO — Dios Primigenio del Mar. Hijo de Gea por auto procreación. Hermano de Urano. Fue padre con Gea (su madre) de los ancianos del mar: Nereo y Taumante.

238 POSEIDON — DIOS OLIMPICO DEL MAR. Agitador de la tierra (productor de terremotos y sunamis). Hijo de Crono y Rhea. Hermano de Zeus y Hades, de Hera, Afrodita y Atenea. Tuvo muchos hijos y fue protector de muchas ciudades. Casado con Anfitrite. Tuvo amantes masculinos como Pélope. Conduce un carro tirado por un hipocampo caballos que nadan en el mar. Se acompaña de un tridente y de delfines que lo rodean.

• Poseidón corresponde a Neptuno de la mitología romana.

239 POTO — Personificación del Deseo Amoroso, de la Añoranza, la Nostalgia y el Humor Inconstante. Hijo de Céfiro y de Iris. Forma parte del cortejo de Afrodita.

240 PRIAMO — Rey Mítico de Troya. Hijo de Laomedonte y de la ninfa Estrimón. Con su segunda esposa (Hécuba) tuvo varios hijos: Héctor, Paris, Heleno, Troilo, Deifobo y Casandra. Fue el rey que perdió la guerra ante los griegos.

Glosario "Q"

244 QUIMERA — Horrendo Monstruo hijo de Tifón y Equidna. Madre de Ortro, de la Esfinge y del León de Nemea. Tenia el cuerpo de cabra, cabeza de león y cola de serpiente. Lanzaba fuego. Fue muerta por Belerofonte con la ayuda del caballo alado Pegaso.

245 QUIRON — Centauro bueno, inteligente, sabio y amigo de los hombres. Hijo de Cronos y Filira (hija de Océano). Vivia en una cueva del Monte Pelión en Tesalia. Fue un gran educador en arte, música, medicina, moral y caza. Fue tutor de muchos héroes: Aquiles, Ayax, Asclepio, Teseo, Jasón, Aristeo, Heracles, etc.

Glosario "R"

246 RADAMANTIS — Hijo de Zeus y Europa. Hermano de Minos (rey de Creta) y de Sarpedón. Radamantis gobernó Creta antes que Minos habiendo dotado a sus habitantes de un excelente código de leyes. Expulsado de Creta por su hermano Minos llegó a Beocia donde se casó con Alcmena. Por su integridad fue uno de los tres jueces de Hades junto con Minos y Éaco. Radamantis juzgaba las almas de los orientales (África y Asia).

247 R H E A — Madre de la primera generación de dioses olímpicos (Poseidón, Hades, Zeus, Demeter, Hera y Hestia). Hija de Gea y Urano. Hermana y Esposa de Cronos. Gobernaron en la época dorada en la cual todos los humanos

se comportaban correctamente. Cronos devoraba a sus hijos al nacer para evitar la profecía que uno de ellos lo destronaría. Rea salvó a Zeus que lo envió a Creta y entregó a Cronos una piedra envuelta en pañales que se tragó pensando que era su hijo. Zeus hizo vomitar a Cronos y volvieron a surgir sus hermanos.

- Rea corresponde a Cibeles de la mitología romana.

248 REGIONES GRECIA

1. Anatolia. ó Asia Menor (actual Turkía). Comprende provincias y ciudades importantes como Troya también llamada Dardania y/o Lidia.
2. Arcadia. Situada en la Península del Peloponeso. Los Pelasgos fueron sus primeros pobladores. Pueblo rural, humilde, de pastores que resistió la hegemonía de Esparta.
3. Argos. Situada en el Peloponeso. Micenas fue su capital y Argos una ciudad subordinada. Poblada por Aqueoos. Luchó contra Esparta.
4. Ática. Situada en la parte centro oriental de Grecia en los alrededores de Atenas. Sede de la cultura griega. Formada por cuatro tribus que se unieron bajo el reinado de Teseo. Importante en el comercio marítimo por su puerto (Pireo).
5. Beocia. Situada en el centro de Grecia Continental, siendo su capital Tebas también llamada Cadmea.
6. Creta. Isla más grande de Grecia. Cuna de la civilización minoica.
7. Élide. Situada en el nor oeste de la península del Peloponeso.
8. Fócida. Situada en el centro de Grecia. Región montañosa donde nacen los manantiales de la fuente de Castalia. Contiene al Monte Parnaso donde se ubicó el oráculo de Delfos.
9. Lacedemona. ó Esparta. Situada en el Peloponeso.
10. Macedonia. Situada al norte de Grecia. Patria de Filipo II, Alejandro Magno y Aristóteles.
11. Tesalia. Situada al sur de Macedonia.

Glosario "S"

249 SARPEDON — Hijo de Zeus y Europa. Hermano de Minos (rey de Creta) y de Radamantis. Exilado de Creta por Minos buscó refugio en Cilicia donde su tío Cilix. Conquistó la región de Licia y allí gobernó como rey.

250 SATIROS — Criaturas masculinas mitad hombre y mitad carnero que acompañaban a Pan y a Dionisio (con las Ménades) por los bosques y montañas. Se les relaciona con el apetito sexual. Al parecer, Sileno era el padre de los sátiros.

251 SEMELE — Madre de Dionisio. Sémele era hija de Cadmo y Harmonía (reyes de Tebas). Amante de Zeus. Hera la quiso convencer que dejara a su amante y que si era Zeus le hiciera una demostración de su divinidad. Contra su voluntad, Zeus se apareció con sus truenos y rayos que involuntariamente alcanzaron y quemaron a Sémele. Por orden de Zeus, Hermes arrancó al neonato del

vientre de Sémele y lo introdujo en el muslo de Zeus donde terminó la gestación naciendo Dionisio "el nacido dos veces". Dionisio rescató a Sémele del inframundo y la hizo inmortal.

252 SIBILA — Profetisa inspirada por Apolo. La hija de Dárdano y de Neseo llamada Sibila tenía el don de profetizar y por eso a las adivinas se les llama Sibilas. Existen muchas Sibilas siendo las más conocidas la llamada Herófila que profetizó la Guerra de Troya y la Sibila de Cumas.

253 SILENO — Padre de los sátiros

254 SINIS — Gigante de gran fuerza. Hijo de Poseidón. Se le llamaba el "doblador de pinos". Era un bandido que descuartizaba a los viajeros. Fue muerto por Teseo. Padre de Perigune que después de muerto Sinis se unió a Teseo concibiendo a Melanipo.

255 SIRENAS — Seres fabulosas. Jóvenes y hermosas mujeres con cola de pez. Poseen una hermosa voz musical que produce encantamiento a los que la escuchan. Le aparecieron a Jasón y sus Argonautas y a Odiseo que tapó sus oídos con cera.

256 SISIFO — Fue "el más astuto de los hombres". Fundador y Rey de Éfira (Corinto). Hijo de Eolo y Enarete. Casado con Mérope. Promotor de la navegación y del comercio pero muy mentiroso y avaro. Asesinaba a viajeros para robarles. Cuando Tánatos (muerte no violenta) fue a buscarle, Sisifo la engañó y le puso grilletes en las manos por lo que nadie moría lo que causó la protesta de Hades. Zeus envió a Ares a liberar a Tánatos y puso a Sísifo bajo su custodia.

Antes de morir le dijo a su esposa que no ofreciera culto a los muertos lo que causó quejas en el inframundo por no cumplir sus deberes. Sísifo convenció a Hades que le permitiera ir a la tierra para castigar a su esposa. Hades le permitió y cuando Sísifo estaba en Corinto no quiso regresar por lo que tuvo que ir Hermes a llevarlo al inframundo. En el inframundo Minos lo castigó a Sísifo que fue obligado a cargar una gran piedra hacia arriba pero cuando estaba llegando a la cima la piedra se volvía a caer hacia abajo por lo que tenía que empezar de nuevo (para tenerlo siempre ocupado para que no tuviese tiempo de hacer fechorías). Sísifo no quería morir y fue obligado a vivir sin descansar en paz.

Glosario "T"

257 TAIGETE

Una de las 7 pléyades. Hija del titán Atlas y de Pléyone. Amante de Zeus con quien tuvo un hijo: Lacedemón. Artemisa la convirtió en ciervo para evitar al dios.

258 TALIA

La mayor de las tres Cárites ó Gracias. Presidia los banquetes y festividades. Divinidad relacionada con la fertilidad y la abundancia. Hija de Zeus y Eurinome. La única de las cárites que lleva flores en la cabeza.

Una de las nueve Musas. Musa de la comedia y de la poesía pastoril. Joven risueña y vivaracha. Hija de Zeus y Mnemósine. Lleva en sus manos una máscara cómica, un bastón de pastor y una corona de hiedra.

259 TALOS

Gigante de bronce. Fue el último ser de la edad de bronce. Guardian de Creta (regalo de Zeus a Europa). Cada día daba tres vueltas a la isla impidiendo entrar a los extranjeros y no dejando salir a los que no tenían permiso del rey. Era una especie de robot forjado por Hefesto con la ayuda de los cíclopes. Su invulnerable cuerpo estaba irrigado por una diminuta vena que lo recorría desde el cuello al tobillo bloquedao por un clavo siendo su único punto débil. Medea (acompañante de Jasón con el vellocino) lo volvió loco con sus pócimas y Talos se arrancó el clavo produciéndose una hemorragia que lo mató.

260 TANATOS

Muerte No Violenta. Hijo de Nix. Hermano gemelo de Hipnos. Contrario a Keres (muerte violenta). Cumplia la misión que las Moiras le encomendaban.

261 TANTALO

Rey de Frigia. Hijo de Zeus y de la Oceánide Pluto. Casado con Dione con quien tuvo a Niobe, Bróteas, Dáscilo y Pélope. Tántalo fue invitado por Zeus a un banquete donde robó ambrosia y la repartió entre sus amigos contando secretos de los dioses.
Tántalo ofreció un banquete a los dioses. Cuando la comida escaseaba descuartizó a su hijo Pélope y lo ofreció como alimento. Los dioses se dieron cuenta y evitaron comer de la comida ofrecida, excepto Demeter que confundida con el rapto de su hija Perséfone comió el hombro de Pélope sin saberlo. Zeus ordenó a Hermes que recontruyeran el cuerpo de Pélope y le pusieran un brazo de marfil hecho por Hefesto. Las moiras le dieron vida de nuevo. Indignado Zeus aplastó con una roca a Tántalo que llegó al Tártaro donde fue torturado por sus crímenes. Fue colocado en un lago con el agua a la barbilla bajo un árbol repleto de frutas. Cada vez que Tán talo intentaba comer o beber, el agua y el árbol se retiraba de su alcance. Además sobre su cabeza estaba una enorme roca que amenazaba aplastarle.

262 TARTARO

Ser Primigenio que surgieron del Caos junto con Gea y Eros . Lugar de Tormento y Sufrimiento eterno .Tártaro es tanto una deidad (hijo de Gea y Éter) como un lugar en el inframundo. Es la región más profunda del mundo donde los dioses encerraban a sus enemigos (los titanes y tifón fueron enviados allí por Zeus). Hesiodo dice que un yunque de bronce tarda lo mismo en caer del cielo a la tierra que de la tierra al tártaro. Está muy alejado del sol y muy profundo en la tierra. Está rodeado por tres capas de noche cubierto por una triple muralla con una enorme torre con una puerta inexpungable. Es un pozo

húmedo, frío y oscuro que es custodiado por los Hecantóquiros. El tártaro está mucho más abajo del Hades (lugar de las almas de los muertos). Padre con Gea de monstruos como Equidna y Tifón.

263 TAUMANTE — Divinidad Marina. Hija de Gea y de Ponto. De su unión con la ninfa oceánica Electra nacieron Iris y las Harpías.

264 TEA / TIA — Titánide de la Vista Brillante. Hija de Gea y Urano. Casada con su hermano Hiperión fue madre de Helios y Selene, y Eos (sol, luna y aurora)

265 TELEMACO — Hijo de Odiseo y Penélope. Buscó a su padre visitando a Néstor, Menealo y otros héroes. Regresó a Itaca y visitó la cabaña del porquerizo Eumeo donde se encontró con un mendigo que era su padre Odiseo.

266 TEMIS — Representa el orden divino, las leyes, las costumbres y los buenos consejos. Titánide hija de Gea y Urano. Fue la única que se puso al lado de Zeus. Se unió al dios con quien engendró a "las Horas".

267 TESEO — Mítico Rey y Héroe Ateniense. Protector de la Justicia y Defensor de los oprimidos. Hijo de Egeo y Etra, aunque también se dice que Poseidón fue su padre. Teseo nació en Trecén mientras su padre Egeo residía en Atenas. Egeo dejó a Teseo en Trecén y le dijo a Etra que dejaba su espada y sus sandalias bajo una roca y que cuando Teseo pudiera mover la roca y encontrar su espada y sus sandalias podría volver a Atenas donde vivía Egeo.

Teseo cuando fue mayor de edad, pudo mover la roca y calzar las sandalias, tomar la espada e inició un viaje a Atenas sin ninguna compañía (emulando a su amigo y admirado Heracles). En el viaje mató a varios bandidos: Perifetes, a Sinis con cuya hija Periguine tuvo una relación de la cual nació Melanipo, mató a Escirón, a Cercion, a Procustes y mató a un monstruo que era una cerda llamada "Fea" hija de Equidna y Tifón.

Cuando Teseo llegó a Atenas se encontró con que su padre Egeo se había casado con Medea (la hechicera que fue esposa de Jasón) y tenía un hijo llamado Medo. Medea lo reconoció y como no quería que Teseo ocupara el trono que sería de su hijo Medo, convenció a Egeo que el visitante era un traidor. Egeo para deshacerse d Teseo (sin saber que era su hijo) lo puso a luchar contra el Toro de Maratón al cual Teseo derrotó. El rey Egeo preparó un banquete para celebrar y Medea aprovechó la oportunidad para intentar envenenarlo poniendo veneno en la copa de Teseo. La casualidad quiso que Teseo sacara su espada para cortar la carne y en ese momento Egeo reconoció la espada y en consecuencia a su verdadero hijo. Medea huyó con su hijo, siendo Teseo reconocido como futuro rey de Atenas.

Atenas tenía el compromiso de enviar cada año por un total de siete años, siete doncellas y siete jóvenes como sacrificio para el Minotauro de Creta (por la muerte de Androgeo hijo del Rey Minos). Teseo acompañó como ofrenda a Creta para intentar matar al minotauro, navegando en un barco con velas negras en señal de luto (Egeo pidió a Teseo que si resultaba ven-

cedor pusiera velas blancas en el barco para que él las pudiera visualizar desde El Pireo y preparar celebraciones).

Al llegar a Creta, la princesa Ariadna se enamoró de Teseo y le ofreció su ayuda para matar al minotauro que se encontraba encerrado en el laberinto, si se casaba con ella y la llevara a Atenas. Teseo aceptó. Con su ayuda Teseo dio muerte al minotauro y pudo salir del laberinto (con un hilo que había puesto como guía al lado de la pared del laberinto). A su regreso a Atenas paró en la isla de Naxos donde abandonó a Ariadna (por orden de los dioses para que se casara con Dionisio) y siguió para Atenas olvidando cambiar las velas, navegando con velas negras. Cuando Egeo vio el barco con velas negras se lanzó al mar (que desde entonces se llamó Mar Egeo).

Teseo heredó el trono de Atenas y después se casó con Fedra (hermana de Ariadna).

268 TETIS

Titánide diosa del Mar. Hija de Gea y Urano. Esposa y hermana de Océano. Madre de los principales ríos (Nilo, Alfeo, Meandro, etc) y de tres mil hijas (oceánides).

269 TIFON

Divinidad Primitiva. Último Hijo de Gea. Espeluznante monstruo alado que con sus manos podía tocar las estrellas. Intentó destruir a Zeus por haber derrocado a los titanes pero fue derrocado por Zeus.

270 TIKE

Diosa Menor de la Fortuna. Regía la suerte o prosperidad de una comunidad. Era una de las oceánides hija de Océano y Tetis. Tenía como colaborador al dios Pluto (riqueza y abundancia). Se le representa llevando la cornucopia o la rueda de la fortuna.

271 TIRESIAS

Adivino Ciego de la Ciudad de Tebas. Junto con Calcas son los adivinos más célebres de la mitología griega. Su ceguera fue causada por la diosa Atenea que lo castigó por haberla sorprendido cuando se bañaba. En compensación le dieron el don de ver el futuro.

272 TIRO

Hija de Salmoneo. Casada con Creto con quien había engendrado a Esón, Feres y Amitaón. Poseidón la perseguía y de dicha unión nacieron los gemelos Pelias y Neleo.

273 TITANES

Raza de poderosos Dioses que gobernaron durante la época dorada. Hijos de Ulrano y Gea. Eran doce y estaban relacionados con elementos primordiales . Precedieron a los dioses olímpicos que los vencieron en la famosa guerra "titanomaquia". Fueron: (i) Océano, (ii) Ceo, (iii) Crío, (iv) Hiperión, (v) Jápeto, (vi) Tea, (vii) Rea, (viii) Temis, (ix) Mnemósine, (x) Febe, (xi) Tetis, y (xii) Cronos.

Cronos castró a su padre Urano (con la ayuda de su madre Gea) y se casó con su hermana Rea proclamándose rey de los titanes.

Rea engendró con Cronos una segunda generación de dioses pero Cronos se los tragaba uno a uno excepto al último (Zeus) que su madre Rea lo

ocultó. Los hijos de Cronos y Rea fueron: Poseidón, Hades, Demeter, Hera, Hestia y Zeus.

Zeus se consolidó como jefe y venció a los primeros titanes contando con la ayuda de los gigantes y los hecantóquiros. Se constituyó la raza de los dioses olímpicos comandados por Zeus.

274 TRITON — Dios menajero de las divinidades marinas. Hijo de Poseidón y Anfitrite. Llevaba un tridente y una concha de caracol. Se le representa como un hombre con cola de pez (versión masculina de las sirenas).

275 TROILO — Príncipe troyano hijo de Príamo y Hécuba. Hermano de Héctor, Paris, Casandra y Heleno. Troilo presagió la muerte de su asesino: Aquiles.

Glosario "Y"

276 YACO — Dios Menor asociado a los misterios de Eleusis de Demeter y Perséfone. Podría ser hijo de Zeus y Demeter. Porta la antorcha en la procesión desde Eleusis "la estrella que lleva la luz de los misterios nocturnos". A veces se le asocia con Dionisio.

277 YASION — Hijo de Zeus y de la pléyade Electra. Amante de Demeter se acostó con ella en un campo arado tres veces (significado simbólico que debía respetarse) y de esta unión nació del dios Pluto (riqueza) y Filomelo. Murió fulminado por Zeus.

278 YASO — Diosa Menor de la Curación. Hija de Asclepio. Hermana de Higia, Panacea, Aceso.

Glosario "Z"

279 Z E U S PADRE Y REY DE LOS DIOSES Y DE LOS HOMBRES. DIOS OMNIPOTENTE DEL OLIMPO.

Hijo de Rea y Cronos. Hermano menor de Poseidón, Hades, Hera, Demeter, y Hestia.

Casado con la titánide Metis y luego con la definitiva esposa, su hermana Hera.

Consolidó su poder después de derrocar a su padre Cronos, vencer a los titanes (titanomaquia), a los gigantes (gigantomaquia) y al monstruo Tifón. Gobierna desde el Monte Olimpo desde donde supervida el universo.

Repartió el mundo con sus hermanos Poseidón (dios de las aguas) y Hades (dios del inframundo). Zeus reinó sobre todo el mundo (respetando a sus hermanos) pero especialmente gobernó en el cielo y en la tierra.

Constituyó la raza de dioses olímpicos que consolidó el panteón de las divinidades del Olimpo. Tuvo una pequeña rebelión de sus hermanos que fue incitada por Hera que estaba cansada de los continuos amoríos del Dios. Después de este accidente, Zeus siempre fue respetado por los dioses.

Mantuvo el orden cósmico y las relaciones entre los dioses y entre ellos y los hombres. Protegió la familia. Fue guardián del órden social y sustentador de los linajes reales. Castigó la traición y la falta de respeto a dioses y a principios básicos como la hospitalidad. Fue el dios más venerado en toda Grecia.

Tuvo muchos amantes y engendró a muchos héroes y hombres.

Sus atributos incluyen el águila, el rayo, el trueno, el toro y el roble.

- Zeus corresponde a Jupiter de la mitología romana.

CAPÍTULO V

MITOLOGÍA ROMANA

V. MITOLOGÍA ROMANA

La Mitología Romana es una mitología dual ya que pertence a dos épocas: pre y post cristiana.

5.1 LA ANTIGUA ROMA

El término "Antigua Roma" comprende el espacio geográfico, social y político de la historia de Roma que se inicia con la Fundación de la Ciudad y transita por tres períodos bien diferenciados: la Monarquía, la República y el Imperio hasta su fin (invasiones de las tribus "bárbaras" que condujeron a la división del imperio en dos: Imperio Romano de Occidente con sede en Roma y el Imperio Romano de Oriente con sede en Bizancio).

En el momento de su mayor auge (Imperio), la Antígua Roma comprendía diversas naciones además de la Roma Itálica, como Galia, Britania, Hispania, Egipto y otros países del Oriente Medio.

FUNDACION DE ROMA

La fundación de Roma está relacionada con la vida del héroe troyano ENEAS, cuya historia está descrita principalmente en la obra de Virgilo "la Eneida" ([265]).

Eneas era hijo de la diosa Afrodita (Venus de los romanos) y del mortal Anquises (descendiente de Dárdano, hijo de Zeus y Electra). Vivió hasta la pubertad en el Monte Ida donde fue cuidado por las Ninfas y por el centauro Quirón. Estaba casado con Creusa (hija del rey Príamo de Troya) con quien tuvo un hijo llamado Ascanio. Eneas era un valiente guerrero troyano (el segundo en valor después de Hector) y era a la vez muy respetuoso con los dioses. Su vida transcurrió a través de dos ciclos propios: el período troyano y el período itálico.

En la guerra de Troya causó muchas bajas a los griegos (mató a Cretón, Orsíloco, Etálides, Medonte, etc), pero también estuvo a punto de morir a manos de Diómedes y de Aquiles (fue salvado por Afrodita y Apolo).

265 Publio VIRGILIO Marón. La Eneida. Edimat Libros. Madrid, 2010.

- Al caer derrotada Troya por los Griegos, Afrodita le dijo a Eneas que abandonara la ciudad pues le tenía reservado otro futuro. Eneas huyó de Troya habiendo perdido en el camino a su esposa Creúsa ([266]) y llevando sobre sus hombros a su padre Anquises. Fue acompañado por su hijo Ascanio y un grupo de guerreros troyanos. Eneas llevaba consigo el paladio (estátua que representaba a Atenea).

Eneas navegó con 20 embarcaciones sufriendo varias calamidades llegando con siete barcos a Cartago donde la reina Dido se enamoró de él. Por indicación de los dioses, Eneas abandonó Cartago (lo que causó el suicidio de la reina Dido), llegando a Sicilia y en seguida a Laurentio en la costa de Lacio. Remontó el río Álbula posteriormente llamado Tiber y llegó a un poblado llamado Palanteo que posteriormente sería el Palantino y el Lacio. El Lacio estaba poblado por dos grandes grupos étnicos: los Oscos y los Latinos. Los Latinos a su vez, estaban constituido por diversos grupos entre los que sobresalían los Etruscos, los Volscos, los Sabinos, los Rútulos, los Ausonios y los Ecuos.

El Lacio estaba gobernado por Latino que tenía una hija llamada **Lavinia** a quien los oráculos habían anunciado que se casaría con un extranjero. Latino le brindó hospitalidad a Eneas y sus acompañantes dejando que reorganizaran su vida en el Lacio. Lavinia había sido prometida a Turno rey de los Rútulos y primo de Lavinia. Por el amor de Lavinia, Turno declaró la guerra a Eneas y fue muerto en combate consolidando Eneas el poder en el Lacio. Eneas se casó con Lavinia con quien tuvo un hijo llamado Silvio. Ascanio (hijo de Eneas con Creúsa) fundó la ciudad de Alba Longa y fue el primero de una larga lista de reyes entre los que sobresalieron Procas y sus hijos Numitor y Amulio.

De Silvio (hijo de Eneas y Lavinia) descendieron varios gobernantes mencionando a Eneas Silvio, Latino Silvio, Alba, Atis hasta llegar a Procas que fue el padre de Numitor y Amulio.

Numitor era el hijo mayor y heredero al trono de Procas, pero su hermano Amulio lo venció y lo envió al destierro habiendo matado a todos sus hijos con la excepción de Rhea Silvia a quien le encomendó el fuego sagrado (convirtiéndola en una de las Vestales que tenían que conservarse vírgenes con lo cual evitaba la descendencia de Numitor que le discutiesen el trono).

Rhea Silvia estaba dormida a la orilla del río de Alba Longa cuando el dios Marte (Ares de los griegos) la vió y se quedó enamorada de ella, habiéndola amado y

266 Antes de morir, Creusa le dijo a Eneas que no se agobiase por su muerte, pues este era su destino, así como el destino de Eneas sería ser el padre de una gran nación.

engendrado dos hijos gemelos llamados Rómulo y Remo. Numitor (abuelo de los gemelos) para evitar que los niños fueran sacrificados por Amulio, los puso en una cesta en el río Tiber que embarrancó habiendo sido recogidos por una loba llamada Luperca que había perdido a sus cachorros recién nacidos. Luperca amamantó a los gemelos que fueron recogidos por un pastor llamado Fáustulo habiendo sido cuidados por su mujer (Aca Larentia).

Rómulo y Remo crecieron y conocieron la verdad de su origen por lo que decidieron vengarse de Amulio regresando a Alba Longa donde mataron a Amulio y repusieron a Numitor (su abuelo) en el trono, quien les entregó terrenos en el Lacio. Ambos hermanos decidieron fundar una nueva ciudad en el sitio donde había embarrancado la cesta en el río. Después de discutir sobre el lugar exacto de la ciudad, Rómulo delimitó el recinto con un arado y juró matar a quien traspasara los límites de la nueva ciudad sin su permiso. Remo discutió con su hermano y un día se burló de Rómulo entrando y saliendo de la frontera sin hacer caso del juramento de Rómulo y borró el surco de la futura ciudad. Rómulo mató a su hermano Remo cumpliendo con su juramento.

Rómulo levantó la ciudad en el promontorio palatino y la denominó Roma en recuerdo de su hermano Remo (21 de abril del año 753 "aC"). **Rómulo fue su primer rey**. Creó el Senado compuesto por cien miembros llamados Patricios y dividió la población en 30 curias ([267]). Para poblar la ciudad Rómulo aceptó toda clase de gente (refugiados, libertos, esclavos, etc). Como todos eran hombres comenzaron problemas entre ellos por lo que Rómulo decidió invitar al pueblo Sabino a una fiesta con el fin de relacionar los nuevos romanos con mujeres de otros pueblos vecinos para constituir las familias romanas "Gens", base de la estructura social de Roma. Los romanos secuestraron mujeres Sabinas (Mito del Secuestro de las Sabinas). Rómulo reinó hasta que desapareció en una tormenta llevado por su padre Marte. En honor a la fecha de su muerte (año 717 "aC") se celebraban las Fiestas Nonas Caprotinas.

LA MONARQUIA ROMANA 753 "aC" / 509 "aC". (244 años)

Rómulo se convirtió en el primer rey de Roma iniciando el período monárquico (año 753 "aC") que tiene su fin en el año 509 "aC" cuando fue expulsado el último rey (Tarquino el Soberbio) dando inicio al período republicano de Roma.

Los reyes - - con excepción de Rómulo - - eran elegidos por el pueblo romano a través de sus representantes (Senado), con lo cual se sustentaba que el poder es-

267 La Gens era la agrupación de varias familias. 10 Gens constituían una Curia. 10 Curias constituían una Tribu. 10 Tribus constituían una "civita".

taba en manos del pueblo y que el rey era el "jefe del Ejecutivo". El Rey acumulaba funciones ejecutivas, judiciales y religiosas, aunque el Senado y/o Consejo de Ancianos tenían el control legislativo además de poder de veto sobre las decisiones del rey.

Al fallecer el rey, Roma entraba en una fase de "interregno" en la cual el Senado podía nombrar un gobernante durante un corto período de tiempo (menos de un año). La Monarquía Romana estuvo constituida por siete reyes (cuatro latinos y tres etruscos) que tenían poder sobre el ejército, la justicia, la religión y la vida cotidiana. Durante el tiempo monárquico (244 años) Roma creció y se realizaron importantes construcciones y murallas defensivas, promoviendo la agricultura, ganadería, el comercio y desarrollando una red de alcantarillado.

Reyes Romanos

REYES	ETNIA	TIEMPO
Rómulo	Latino	753 / 716 aC
Numa Pompilo	Latino	715 / 674 aC
Tulio Hostilio	Latino	673 / 642 aC
Anco Marcio	Latino	642 / 617 aC
Tarquino el Antiguo	Etrusco	616 / 579 aC
Servio Tulio	Etrusco	578 / 535 aC
Tarquino El Soberbio	Etrusco	535 / 509 aC

LA REPUBLICA ROMANA 509 "aC" / 29 "aC". (480 años).

Uno de los factores que desencadenaron el final de la monarquía romana estuvo representado por el hecho que el hijo del rey Tarquino el Soberbio (Sexto Tarquino) violó a Lucrecia (hija de un ilustre patricio romano, casada con Colatino) que se suicidó como consecuencia del ultraje recibido. Lucrecia antes de morir pronunció la frase " ninguna mujer quedará autorizada con el ejemplo de Lucrecia para sobrevivir a su deshonor ".

Este hecho produjo una revuelta popular que terminó con la expulsión del rey Tarquino el Soberbio y la proclamación de la República Romana. A partir de entonces no se eligieron reyes sino que Pretores más tarde llamados Cónsules (Patricios) con lo cual se inició el período republicano de Roma.

La época republicana representó el inicio de un importante período de expansión de Roma que a través de su ejército logró dominar a los otros pueblos itálicos para luego conquistar Cartago (guerras Púnicas), Sicilia, Iberia, Asia Menor y África septentrional extendiéndose por todo el Mediterráneo.

En este proceso de expansión Roma impuso su autoridad y su cultura, pero a su vez, asimiló y adoptó las culturas de los pueblos conquistados para convertirse en la heredera de la cultura de la antigüedad, especialmente de la griega.

Esta enorme expansión de Roma, determinó conflictos internos entre Patricios y Plebeyos, con una organización política prevista para una Ciudad Estado que no daba respuesta a las nuevas situaciones de un gran territorio con diversidades étnicas muy marcadas.

En este nuevo escenario, muchas instituciones propias de la monarquía desaparecieron, pero otras fueron adaptadas para servir al pueblo. Las instituciones y órganos de Gobierno eran:

- Los Cónsules en número de dos, eran elegidos anualmente por la Asamblea Popular. Eran responsables de la dirección del gobierno tanto en paz como en guerra, de convocar al Senado y la Asamblea Popular, de la Administración de la Justicia y de la consulta a los dioses. Al terminar su gobierno daban cuenta a la Asamblea Popular.

  En caso de emergencia nacional, los cónsules debían nombrar a una persona con poderes absolutos llamado Dictador cuyo cargo terminaba cuando cesaba el peligro que determinó la emergencia y que en ningún caso podía ser mayor de seis meses.

- El Senado que ya había funcionado durante la monarquía, en la época republicana se consolidó como una estructura consultiva que orientaba y aconsejaba al Gobierno de la República además de dirigir el orden interno y la política externa de Roma. El Lema del Senado traducía los símbolos del Gobierno de Roma: "SPQR Senatus Popul Vsqve Roma (El Senado y el Pueblo Romano)".

- Las Asambleas o Comicios eran de tres clases: La Asamblea Curial que eran Patricios que representaban 30 Curias. Las decisiones se tomaban por mayoría de votos. La Asamblea Centurial era una reunión de ciudadanos bajo sistema militar agrupados de cien en cien teniendo cada agrupación un voto. Se reunían en el Campo de Marte bajo la presidencia de los Cónsules. Dictaban leyes y eran los responsables de elegir a los mismos cónsules. La Asamblea

Tribal era la reunión de la plebe agrupada en tribus (una tribu eran 10 curias). Sus acuerdos tenían fuerza de ley y se llamaban plebiscitos.La asamblea elegía dos representantes llamados Tribunos de la Plebe para que los defendiese ante el Senado y ante los Patricios. ([268]).

El mantenimiento de un fuerte ejército para el control de los territorios anexados por Roma requería una mayor producción de bienes especialmente alimentos, que básicamente recaía en la plebe. En otro sentido, las riquezas obtenidas de las conquistas guerreras enriquecían cada vez más a los gobernantes, a los altos cargos del ejército, a los Senadores y a los Patricios en general. Esa situación condujo a conflictos internos en la sociedad civil diferenciada en gente muy rica y gente muy pobre que generó una serie de conflictos que determinaron una huelga general. En esta huelga, los plebeyos se marcharon de Roma al Monte Sacro quedando Roma colapsada por lo que los Patricios tuvieron que pactar concediendo a los plebeyos una serie de garantías que incluía hasta la "ley escrita" en vez de las disposiciones que los Patricios tomaban de forma oral y que siempre favorecían a los patricios.

A pesar de todas las disposiciones tomadas, los acuerdos entre Patricios, Senado y la Plebe no se cumplían llegándose a generar guerras civiles y revoluciones que ponían en peligro la expansión territorial alcanzada hasta ese momento por Roma, llegando a la ingobernabilidad por lo que altos cargos del ejército decidieron intervenir en el poder de Roma. De esta manera surge la figura de Julio César que después de conquistar la Galia obtuvo un enorme prestigio incluso por encima del propio Senado. Julio César se enfrentó a Pompeyo y al Senado y se erigió en el mandatario absoluto de Roma haciéndose nombrar "Dictador Vitalicio". Este creciente poder que Julio César estaba adquiriendo no agradaba al Senado que conspiraron en su contra siendo asesinado durante los " idus de marzo ".

Octavio hijo adoptivo de Julio César derrotó a los asesinos de Julio César y posteriormente a su antiguo aliado y amigo Marco Antonio que unido a la reina Cleopatra de Egipto proyectaba una importante y ambiciosa alianza para conquistar Roma. Al regresar victorioso de Egipto, Octavio puso fin a las guerras civiles y abolió la República en el año 29 "aC" después de 480 años de funcionamiento iniciando un gobierno centralizado y unipersonal bajo el cargo del Emperador, conocido como **Imperio Romano**.

---

268 Los Tribunos de la Plebe fueron una conquista del pueblo que estaba cansado de los abusos de los patricios y realizaron una serie de protestas que incluso llegó a fundar una ciudad para el pueblo cerca del Monte Sacro. Para la solución del conflicto, el pueblo exigió garantías dentro de las cuales estaba el nombramiento de los Tribunos de la Plebe.

EL IMPERIO ROMANO 29 "aC" / 476 "DC". (505 años).

El Imperio Romano se inicia con el Gobierno de Octavio (identificado como Emperador Augusto) y termina con la caída del gobierno del último emperador romano Rómulo Augústulo en el año 476 "DC" como consecuencia de las invasiones de las tribus bárbaras.

El Imperio Romano llegó a dominar territorios en tres continentes: Sur y Oeste de Europa; Oeste de Asia y Norte de África: Italia, Grecia, Galia, Hispania, Britania, Iliria (Macedonia, Hungría, Bulgaria, Rumanía); Egipto, Cartago, Siria, etc.

El Imperio Romano fue gobernado por cuatro grandes dinastías de emperadores ([269])

- **Dinastía Julio Claudia**: 29 "aC" / 68 "DC". (97 años).

  Esta dianstía se inició con Octavio Augusto y contó con emperadores como Tiberio, Calígula, Claudio, Nerón, Galba, Otón, Vitelio. Es el período de mayor esplendor del Imperio (Edad de Oro del Imperio).

  El emperador Octavio Augusto inició una importante reorganización del Gobierno introduciendo reformas políticas, sociales y económicas, en las cuales el Emperador era la máxima autoridad política, militar y religiosa.

  Bajo el gobierno de Tiberio fue crucificado Jesus de Nazareth (año 33 "DC") iniciándose la predicación del cristianismo por Pablo y Pedro que serían muertos bajo el gobierno del emperador Nerón. Los emperadores Calígula y Nerón sobresalieron por su crueldad y extravagancia.

- **Dinastía Flavia**: 69 "DC" / 96 "DC". (27 años)

  Esta dinastía se inició con Vespasiano e incluye a los emperadores Tito y Domiciano. En esta época se fortaleció la administración, las construcciones (se contruyó el Coliseo Romano) y las fronteras del imperio con campamentos militares. Tito fue un emperador querido por el pueblo y Domiciano fue un emperador odiado por su crueldad comparable con la de Calígula y Nerón.

269 Lucio Casio Dión. Historia Romana. Editorial Gredos, Madrid.

- **Dinastía Antonina:** 96 "DC" / 180 "DC". (184 años)

  Comprende los cinco "buenos emperadores": Nerva, Trajano, Adriano, Antonino Pio y Marco Aurelio. Fue considerada como la edad de plata del Imperio Romano.

- **Dinastía Severa**: 193 "DC" / 235 "DC". (42 años)

  Esta dinastía fue iniciada por Septimio Severo a quien siguieron los emperadores Caracalla, Macrino, Heliogábalo y Alejandro Severo. Se caracterizó esta época por conflictos de poder, por conductas irregulares y anómalas de los emperadores.

Crisis del Siglo III

Es un período de cincuenta años comprendidos entre la muerte de Alejandro Severo (235 "DC") y el acceso al trono de Diocesiano en el año 284 "DC". Se presentaron conflictos internos acompañados de rebeliones en los territorios conquistados (Germania, Galia, Britania).

En este período de franca anarquía militar aperecen los emperadores Ilirios (Búlgaros, Macedonios, Rumanos, Húngaros) que gobernaron entre el 268 "DC" y 285 "DC" y lograron reunificar el imperio. Los más conocidos fueron Claudio "II" El Gótico, Aureliano y Probo. Con el nombramiento de Diocleciano se logró poner fin a la anarquía militar, superando la crisis del Imperio.

Bajo Imperio Romano 284 "DC" / 476 "DC".

Este período de la historia de Roma se inicia con el acceso al poder de Diocle-siano (284 "DC") hasta el fin del Imperio Romano de Occidente (476 "DC").

Después de los siglos dorados del Imperio con la dinastía de los Severos (193 / 235 "DC"), el Imperio cayó en un estado de ingobernabilidad (crisis o Anarquía del siglo iii), sobresaliendo la crisis política y la cisis económica caracterizada por una gran inflación, con escasa productividad agrícola y el declive de las actividades comerciales e industriales.

Esta situación de falta de gobierno para un enorme territorio imperial condujo a divisiones territoriales del poder, por lo cual el emperador Dioclesiano instauró la "tetrarquía" (división del Imperio en dos partes estando gobernadas por dos emperadores "Augustos"). Esta decisión no tuvo los frutos de-

seados y no fue capaz de mantener el orden interno ni la seguridad de las fronteras que comenzaron a sufrir presiones y luego invasiones de las tribus bárbaras del norte (germánicos, francos y godos) que se fueron progresivamente infiltrando en los territorios del imperio.

Constantino "I" El Grande (hijo de Dioclesiano) se encontró con un imperio dividido en dos partes con mandos diferentes que se encontraban en frecuentes guerras. Constantino reunificó el Imperio siendo a su vez, el último emperador del Imperio Unificado mencionado dentro de sus acciones la institucionalización de la religión cristiana y la propuesta de una nueva capital para el Imperio de Oriente en formación.

El Emperador Teodosio definió los dos imperios, el Romano de Occidente con sede en Roma a cargo de su hijo Honorio, comprendiendo Italia, Hispania, Galia, Britania y el Magreb. Por otra parte, el Imperio Romano de Oriente (posteriormente denominado Imperio Bizantino) con sede en Constantinopla (Nueva Roma) estaba a cargo de su hijo Arcadio comprendiendo los Balcanes, Anatolia, Oriente Próximo y Egipto.

El Imperio Romano de Occidente

El Imperio de Occidente con sede en Roma, estaba a cargo de Honorio (hijo de Teodosio) siendo un imperio muy debilitado.

En el año 402, las tribus bárbaras al mando de Alarico "I" iniciaron las invasiones a Roma. En el año 406 las tribus vándalas arrasaron y saquearon Galia e Hispania. En el año 410 Alarico invadió y saqueó Roma haciendo que Honorio se refugiara en Rávena marchando a Nápoles camino de África y muriendo en el camino. En el año 451 Atila (rey de los Hunos) invadió los territorios del Imperio y llegó a saquear Roma. El caudillo bárbaro Odoacro (un hérulo germano) derrotó al último emperador Romano (Rómulo Augústulo).

El rey Ostrogodo Teodorico el Grande asesinó a Odoacro instituyendo el Reino Ostrogodo. En la Galia, los visigodos estaban asentados en el Reino Visigodo de Tolosa. En Hispania se instalaron en el Reino Visigodo de Toledo y en Britania se asentaron los Anglos y los Sajones.

El Imperio Romano de Oriente

Constantino "I" El Grande trasladó la capital de este Imperio a la antigua ciudad fortaleza griega de Bizancio que rebautizó como "la Nueva Roma" y que

posteriormente pasó a denominarse Constantinopla (actual Estambul). Para la ubicación de la Nueva Roma, Constantino eligió a Bizancio (año 330 "DC") después de haber descartado a Troya y a Jerusalén ([270]).

Constantino inició el desarrollo de la Nueva Roma con varias construcciones sobresaliendo la catedral de Santa Sofía (rito ortodoxo cristiano y posteriormente convertida en la actual Mezquita de Santa Sofía), terminada por uno de sus sucesores, el emperador Justiniano.

Este imperio alcanzó su culminación en el siglo "VII" bajo el emperador Heraclio "I" que reemplazó el latin por el idioma griego. Después de este emperador, el Imperio Romano de Oriente se convirtió en Imperio Bizantino.

El Imperio Bizantino fue un imperio multi étnico, de origen cristiano, que tuvo una duración de un poco más de mil años continuando su existencia hasta 1453 terminando como un Estado Griego Ortodoxo.

LA VIDA DEL PUEBLO ROMANO

La Familia

La primera estructura social del Pueblo Latino fue la Familia que estaba configurada por el padre, la madre, los hijos y sus esposas o esposos, y las hijas solteras o viudas. De la agrupación de algunas familias surgen los "Gens" y de un conjunto de Gens surgen las Tribus.

- 10 Gens constituyen una Curia
- 10 Curias constituyen una Tribu
- 10 Tribus constituyen una "civita" (ciudad)

Cada Gens contribuía con 10 soldados de infantería, 1 de caballería y un Senador.

Clases Sociales

Los Patricios constituían la clase social más alta. Todos eran ciudadanos de pleno derecho. Eran los cabezas de familia y sus hijos varones, aún que también habían "ciudadanos honorarios" que eran invitados de otras ciudades que renunciaban a su antigua ciudadanía.

270 Imperio Bizantino. Editorial Folio. Barcelona 2008.

Los Clientes generalmente eran esclavos liberados por sus amos patricios y que continuaban vinculados a su antiguo amo quien ejercía tutela y protección.

Los Esclavos obtenidos como botin de guerra y/o por compra.

La Ciudadanía se adquiría por nacimiento de un matrimonio legítimo de un ciudadano; por concesión legal, o por concesión del Estado.

El Ejército

Roma fue un Estado guerrero por lo que el ejército era una institución imprescindible y de primera prioridad para el gobierno. La instrucción militar era muy severa sometiendo a los reclutas a un entrenamiento implacable por un lapso de cuatro meses. Los que sobrevivían a dicho entrenamiento se llamaban soldados "milites".

El Censo

El censo era un instrumento de cuantificación de la población y un mecanismo de recaudación de impuestos. Se realizaba cada cuatro años y se identificaban los bienes poseídos de los ciudadanos. El censo se implantó en el año 212 "aC".

Por medio del censo se dividió la población romana en Patricios y Plebeyos y posteriormente en Propietarios (poseedores de tierras) y Proletarios (que criaban hijos generalmente plebeyos).

La Justicia

La justicia era administrada por el rey, por el senado o por el emperador (dependiendo de la fase histórica). La tortura solo se aplicaba a los esclavos. Las penas más frecuentemente aplicadas eran multas (pagadas en especies: entrega de bueyes, etc) y el apaleamiento.

En caso de robo, el ladrón podía pagar una reparación satisfactoria, si no lo hacía, el ladrón se convertía en esclavo del robado. En caso de lesiones podía reclamarse el Talión (provocar el mismo daño).

La Cultura

La cultura romana fue resultado de un intercambio de patrones culturales de otras civilizaciones, especialmente de la cultura griega y egipcia. Roma supo adoptar y

adaptar las tradiciones y creencias religiosas de los pueblos conquistados. Con ello, su cultura fue universal.

El legado de Roma fue trascendente en cuanto a las construcciones, sistemas de abastecimiento de agua y de eliminación de desechos, así como con la aplicación de normativas de convivencia que constituyeron un marco jurídico de excepcional valor.

El florecimiento del arte en sus distintas facetas era de interés general. La organización militar fue ejemplar para su época y constituyó el factor determinante se su gran dominio territorial.

La Mujer

La vida de la mujer era de obediencia. En las familias ricas, la mujer no trabajaba con la excepción de las actividades de hilar y tejer que si estaban permitidas. Su trabajo consistía en supervisar las labores domésticas realizadas por los esclavos

5.2 LA MITOLOGIA ROMANA

La Mitología Romana se apoyó en los aportes adquiridos de otras culturas como la egipcia, la etrusca (pueblo asentado en el norte de Italia) y muy especialmente la cultura griega. El politeísmo siguió representando el sustrato que explicaba el funcionamiento social y religioso del pueblo romano hasta la llegada del cristianismo ([271]).

La Mitología Romana adoptó mayoritariamente los cultos estructurados de la Mitología Griega. Por sus conquistas imperiales, Roma llevó a otros países la mitología greco romana especialmente por Julio César por medio de la Guerra de las Galias.

Así como en la Mitología Griega hubo principalmente dos poetas - - Hesíodo y Homero - -, que con hermosos poemas describieron el panteón divino y las principales hazañas de sus héroes, en la Mitología Romana este rol lo encontramos también en dos poetas (Ovidio y Virgilio).

Ovidio (Publio Ovidio Nasón, 43 "aC" / 17 "aC") nació en Sulmona (Italia Central) autor de muchas obras de las cuales sobresale la Metamorfosis que es una epo-

271 J. Humbert. Mitología Griega y Romana. Editorial Gili. Barcelona. 1985.

peya épica que describe el origen del universo. El poema se inicia con la creación del mundo a partir del Caos.

Virgilio nació en Piétole cerca de Mantua. Se interesó por la astrología, botánica y medicina. Autor de varias obras siendo la más importante la Eneida que relata las aventuras de Eneas (similar a la Odisea de Homero).

La teogonía romana estaba determinada por los enormes requerimientos de un Imperio con frecuentes situaciones bélicas, que necesitaba grandes aportes económicos y de alimentos para la conservación y expansión del mismo. En ese sentido adquirieron mayor importancia las deidades como **Marte** (Ares de los griegos) y **Ceres** (Demeter de la mitología griega) que se responsabilizaban de la guerra y de las cosechas de alimentos.

Cosmogonia de la Mitología Romana. Origen del Universo.

El origen del mundo de la mitología romana la encontramos hermosamente descrito en la Metamorfosis de Ovidio ([272]) quien refiere la creación e historia del mundo.

Comienza Ovidio el libro Primero de su Obra "Metamorfosis" con una invocación:

> *Me lleva el ánimo a decir las mutadas formas a nuevos cuerpos: dioses. Desde el primer origen del cosmos hasta mis tiempos, propongo desarrollar mi poema:*

"Antes del mar, de la tierra y del cielo, la naturaleza ofrecía un aspecto al que se llamó **CAOS**: una masa tosca y desordenada, que era un peso inerte, desordenado y amontonado. Aunque había tierra, mar y aire; inestable era la tierra; innavegable era el mar; y sin luz estaba el aire. Nada conservaba su forma, cada elemento se oponía a los otros (lo frío luchaba con lo caliente, lo húmedo luchaba con lo seco, lo blando con lo duro, y lo pesado con lo ligero). **Esta disputa, un dios o más bien la naturaleza**, la solucionó al separar las tierras del cielo, las aguas de las tierras, y el límpido cielo del cielo del aire espeso. Después de separar los elementos, se sacaron de la masa oscura y se depositaron en sitios separados en paz armoniosa. El cielo brilló y se colocó en lo más alto de la bóveda. Cerca del cielo se colocó el aire. La tierra arrastró los elementos pesados y quedó atrapada por su propia gravedad, y, el agua que rodea la tierra, ocupó la parte final y abarcó el disco sólido.

---

272 Publio OVIDIO Nason. Sulmana, Italia. (43 a de C / 17 d de C). La Metamorfosis. Libro Primero.

Cuando el dios, quien quiera que fuera, ordenó la masa y la dividió en varias partes. Primero a la tierra a la que enrolló bajo la figura de un enorme globo. Después se dispersaron los mares que se inflaron de vientos y rodearon las costas de la tierra. Se agregaron lagos y ríos. Se expandieron los campos, se hundieron los valles, los bosques se cubrieron de hojas y se elevaron los montes pedregosos.

Los Astros que habían estado oprimidos por la oscuridad, empezaron a hervir por todo el firmamento; y para que ninguna región estuviera sin sus seres vivos, los astros y las figuras de los dioses ocuparon el suelo celeste; las aguas tocaron a los brillantes peces para vivir allí; la tierra recibió a las fieras, y el aire acogió a las aves.

Teogonia de la Mitología Romana

Los dioses romanos representaban las necesidades prácticas de la vida diaria como las sentía la comunidad. En ese sentido, los principales dioses estaban relacionados con dichas necesidades, mencionando a Júpiter (Zeus) como dios supremo, Marte (Ares) como dios de la guerra en un Estado guerrero, y Ceres (Demeter) que proporcionaba alimentos para el mantenimiento de la sociedad civil y especialmente del ejército.

A la cabeza del panteón romano estaba la triada configurada por Júpiter, Marte y Quirino, junto con Juno, Vesta y Ceres. Estos dioses tenían menos acción individual que sus homólogos griegos y por ello no existen muchos relatos de sus actividades.

La Teogonia Romana comprendía las creencias y ritos del ámbito sobrenatural distinguiendo los sacerdotes y los dioses. La religión romana era muy ritualista y disponía de múltiples sacerdotes que se agrupaban en asociaciones:

- Los Pontífices se encargaban de los ritos.
- Las Vestales con voto de virginidad, mantenían encendido el fuego sagrado de la diosa Vesta (Hestia del panteón griego).
- Los Augures adivinaban la voluntad de los dioses observando el vuelo de las aves.

Las prácticas rituales romanas distinguían dos clases de dioses:

(a) Los "di Indigetes" eran los dioses originales del Estado Romano

El caracter de los indigetes y sus fiestas (fijas en el calendario) muestran que los antiguos romanos eran básicamente una sociedad agrícola y guerrera.

Juno (Hera de los griegos) y Vesta (Hestia de los griegos) protegían el hogar. Los Lares protegían el campo y la casa. Saturno (Cronos de los griegos) protegía la siembra. Ceres (Demeter) protegía los cereales. Pomona protegía las frutas. Consus y OPS protegían las cosechas. Júpiter el dios supremo, ayudaba enviando lluvias.

En el otro campo de acción de los dioses, Marte y Quirino protegían las guerras.

(b) Los "di Novensides" eran divinidades posteriores cuyos cultos fueron introducidos en Roma. Eran dioses que daban respuesta a un problema específico o a una necesidad percibida. Estos dioses "extranjeros" fueron apareciendo en el panteón romano, en el momento que Roma invadía territorios vecinos y que se adoptaban los cultos a los dioses de las localidades conquistadas. De esta forma aparecen como deidades romanas, Cibeles (Rhea de los griegos), Castor y Pólux, Diana (Artemisa), Minerva (Atenea), Venus (Afrodita), Hércules (Heracles) y otros dioses menores.

Divinidades Greco Romanas

DIOS GRIEGO	DIOS ROMANO	ROL MITOLOGICO
Urano	**Cielo**	Dioses pre olímpicos. Esposo de Gea (tierra). Padre de los Titanes y de Cronos/Saturno
Gea	**Tita**	Esposa de Urano.
Cronos	**Saturno**	Padre de Júpiter / Zeus. Esposo de Rea ó Cibeles
Rhea	**Cibeles.**	Diosa Madre. Esposa de Cronos/ Saturno
Zeus	**Júpiter**	Soberano del Olimpo. Divinidad más importante
Poseidon	**Neptuno**	Dios de las Aguas
Hades	**Plutón**	Dios del Inframundo
Hera	**Juno**	Esposa de Júpiter. Reina de los Dioses. Diosa de la Fertilidad
Hestia	**Vesta**	Diosa del Fuego. Castidad.
Demeter	**Ceres**	Diosa de las Cosechas
Atenea	**Minerva**	Diosa de la Sabiduría. Armas
Afrodita	**Venus**	Diosa de la Belleza
Artemisa	**Diana**	Diosa de la Caza
Hefesto	**Vulcano**	Dios creador. Herrero. Hizo a Pandora (la primera mujer).
Hermes	**Mercurio**	Dios Mensajero. Dios del Comercio, Elocuencia, Ladrones

Ares	**Marte**	Dios de la Guerra
Dionisio	**Baco**	Dios del Vino
Apolo	**Febo**	Dios del Sol.
Asclepio	**Esculapio**	Dios de la Medicina
Eros	**Cupido**	Dios del Amor

Divinidades del Panteón Romano

En consideración de las similitudes de las mitologías griega y romana, a continuación exponemos algunos aspectos diferenciales referentes a los dioses y/o héroes romanos.

Como dioses estrictamente romanos encontramos los siguientes:

J A N O. Dios de las dos caras

- **Jano** era el dios de las dos caras mirando en sentido contrario. Era el dios de las puertas, los comienzos y los finales. Se le invocaba al comenzar una guerra y las puertas de su templo deberían permanecer abiertas mientras durara la guerra. En tiempo de paz las puertas se cerraban. Jano no posee equivalente en la mitología griega.

Creusa (Hija de Erecteo, rey de Atenas) tuvo un hijo con Febo (Apolo) que creció en Delfos alejado de su madre. Creusa se casó con Xifeo que era un mortal que sufría por no poder tener hijos con ella. Fue al oráculo que le recomendó secuestrar al primer niño que se cruzara con él al día siguiente. El primer niño que encontró Xifeo, fue **Jano**, el hijo oculto de Creusa.

Jano se convirtió en un valiente guerrero que marchó a la conquista de Italia. Cuando Cronos (Saturno) fue expulsado del Olimpo Griego, se refugió en el reino de Jano en Italia donde fue muy bien recibido. Cronos en agradecimiento dotó a Jano el poder de ver al mismo tiempo el pasado y el futuro, y poder así, tomar decisiones sabias y justas. Lo convirtió en un Dios.

Jano era un dios que tenía dos caras mirando hacia ambos lados de su perfil (miraba en sentido opuesto). Se le identifica como el dios de las puertas, los comienzos y los finales (por eso le fue consagrado el primer mes del año). Es el dios de los cambios y las transiciones, de los momentos en que se traspasa el umbral que

separa el pasado del futuro. Se le honraba cada vez que se iniciaba un nuevo proyecto, una guerra, nacía un niño o se contraía matrimonio.

El principal templo de Jano en el Foro Romano tenía dos puertas que daban al este y al oeste y entre ellas se situaba su estatua con dos caras cada una mirando en sentido opuesto Se le invocaba al comienzo de una guerra, y mientras durara la guerra las puertas del templo permanecían abiertas. Cuando Roma estaba en paz las puertas se cerraban.

A Jano se le atribuye la invención del lenguaje, la moneda, las leyes y la agricultura (era un dios que aseguraba buenos finales). Jano con la ninfa Camasena tuvo un hijo llamado Tiberino, y con la ninfa Venilia tuvo una hija llamada Canente.

QUIRINO Dios de la Guerra

Quirino era un antiguo dios del imperio romano de origen sabino que tenía su templo en la colina del quirinal. Fue asociado como un dios de la guerra con funciones similares a las de Marte. Formaba parte de la triada superior del panteón romano constituida por Júpiter, Marte y Quirino que reemplazaba a Jano. Posteriormente se le identificó con el divinizado Rómulo (legendario fundador de Roma).

LARES Protectores de la Familia

Los Lares eran dioses domésticos, genios protectores del hogar y cutodios de cada casa y cada familia. Su culto fue introducido por Eneas. Eran divinidades tutelares de las encrucijadas y de las regiones campesinas. Se diferenciaban dos tipos de Lares (familiares y compitales). Los lares familiares o del hogar eran originalmente espíritus de los campos cultivados y de las funciones domésticas (cuidaban el hogar). Los lares compitales custodiaban las encrucijadas de las parcelas de una propiedad (cuidaban las propiedades).

Se les representaba como pequeñas estatuas que se colocaban dentro y a la entrada de la casa, o se llevaban como adornos de collares para tener su protección.

PENATES Protectores de la Familia y del Estado

Los Penates eran dioses protectores de la familia y del Estado Romano (el Estado era una familia de ciudadanos). Había Pénates públicos y privados. Júpiter, Jano, Minerva, Vesta, Neptuno y Apolo tenían funciones de Pénates.

OPS La Fecundidad Agrícola

OPS era una divinidad romana de origen sabino que expresaba la abundancia y la fecundidad agrícola. Estaba relacionada con Saturno (Cronos) por lo que se le confundía con Cibeles (Rhea). Se le honraba asociada al dios Consus. Se le representaba como una mujer sentada en el trono con espigas de trigo en las manos.

CONSUS Protector de los cereales

Consus era una divinidad protectora de los cereales y de los silos subterráneos. Era la encargada de proteger los granos sembrados para las cosechas (se le relacionaba con OPS). Su altar estaba situado bajo tierra muy cerca del Circo Máximo de Roma. Consus era miembro del Consejo de los Dioses estando relacionado con los consejos secretos de Júpiter.

POMONA Protectora de los Frutos

Pomona era una deidad de origen etrusco y de tipo rural y agrícola. Protegía los frutos, las huertas, los árboles y las flores. Se le asociaba a la abundancia. Mantenía los jardines bien cuidados ya que detestaba las tierras salvajes. La tijera de podar era su principal atributo. El mes de septiembre (por las cosechas) le estaba dedicado. Tuvo amores con Vertumno.

VERTUMNO Protector de la Vegetación

Vertumno era un dios de origen etrusco que personificaba la noción del cambio de vegetación durante las estaciones. Se le representaba junto a su amada Pomona

FIDES La Buena Fe. La Confianza

Fides es la personificación de la "buena fe", la confianza y lealtad en que se basan los compromisos públicos y privados. Custodiaba los documentos y tratados comerciales con paises extranjeros. Era hija de Saturno (Cronos) y Virtus. Se le representaba como una mujer joven, sentada, coronada con una corona de olivo, vestida de blanco y con una especie de tortuga en la mano.

SPES La Esperanza

Spes (speranza) es la personificación de la esperanza. Se le representaba como una joven guapa y sonriente portando una flor y el cuerno de la abundancia. Tuvo

un culto muy difundido durante la época de la República. Se le consideraba como hermana del sueño y de la muerte.

HONOS El Honor

Honos era la personificación del Honor que era un valor muy ligado a la virtud. Fue divinizado para convertirlo en un ideal para los soldados. Se le representaba como un joven con una lanza, una rama de olivo y el cuerno de la abundancia.

VIRTUS. Virtud

Virtus era la personificación de la Virtud y del Valor especialmente relacionada con el ejército.

H E R O E S

ENEAS

Eneas era un héroe nacido de la relación entre Anquises y Venus (Afrodita). Anquises era rey de los Dárdanos.

Júpiter (Zeus) estaba enfadado con su hija Venus (Afrodita) y para castigarla, hizo que la diosa se enamorase de un mortal: Anquises. Cuando el rey Anquises dormía, la diosa Venus transformada en humana se le apareció y lo conquistó, naciendo Eneas. Anquises no sabía que se trataba de una diosa, pero Venus antes de partir le confesó la verdad: Soy la diosa Venus y de nuestra unión nacerá un niño hermoso y te juro que lo protegeré siempre. Pero tú, Anquises, debes prometerme que no revelarás este secreto. Anquises le dio la palabra y la diosa Venus desapareció.

Anquises - - que era humano - - no guardó el secreto y contó a sus amigos que había pasado la noche con la diosa Venus, Júpiter también se enteró y se enfureció enviando un rayo devastador para aniquilarlo. Venus que recordaba su aventura amorosa, se interpuso ante el rayo pero una de las chispas rozó la pierna de Anquises y lo salvó pero lo dejó cojo para siempre.

Eneas creció fuerte y valiente y cuando los griegos invadieron Troya, Eneas defendió a los troyanos. En Troya, Eneas se casó con Creúsa (hija del rey Príamo) con quien tuvo un hijo: Julio Ascanio. En la última batalla (caballo de madera), Eneas

vió a Helena y la quiso matar pero se apareció Venus que le dijo: Hijo mío, Helena no es culpable de nada. Los dioses lo han querido así. Toma a tu padre Anquises y a tu hijo (su esposa Creúsa había muerto) y hazte a la mar porque tu futuro está en tierras lejanas. Yo te protegeré.

Eneas inició el viaje con su padre Anquises y con su hijo Julio Ascanio. En Tracia fueron mal recibidos. En Creta cuando estaban instalándose apareció una peste que acabó con la vida de muchos de sus acompañantes. Entonces se le aparecieron los dioses troyanos y le dijeron que se dirigiera a Italia. En el transcurso de su viaje, Eneas sufrió muchos accidentes como tormentas y tempestades. Al tratar de socorrerse en tierra se dispusieron a saciar el hambre habiendo sacrificado unas vacas que pastaban. Cuando se disponían a comer aparecieron las Harpías que les robaron la comida y los atacaron con ferocidad. Lograron escapar, haciéndose nuevamente a la mar dirigiéndose rumbo a Grecia. Alli se encontraron con Andrómada y Heleno que les ayudaron con suministros para el viaje.

Luego llegaron a una isla de Sicilia donde los dioses les dijeron que se fueran rápidamente ya que era la isla de los Cíclopes cuyo rey (Polifemo) había quedado ciego por culpa de Ulises (Odiseo). Posteriormente sufrieron ataques de Escila y Caribdis y Eolo envió fuertes vientos obedeciendo órdenes de Juno (Hera) que quería seguir castigando a los troyanos por el Juicio de Paris. Cuando ya estaban a punto de sucumbir, Neptuno (Poseidón) como dios del mar se enfureció al ver que Eolo estaba interviniendo en sus dominios y logró calmar el mar.

Eneas aprovechó la calma para desembarcar en las costas de Cartago donde reinaba Dido. Juno (Hera del panteón griego) siempre intentaba perjudicar a Eneas y lo hizo llegar a Cartago con la finalidad de que la reina Dido se enamorase de él y lo convirtiese en rey de Cartago para que no siguiera su viaje a Italia. Venus se percató de la trampa y rogó a Júpiter por la protección de Eneas. Cupido le dijo que Eneas y Dido se enamorarían profundamente pero que ese amor sería de corta duración. Con ello, Eneas cumpliría su destino de ser el fundador de un nuevo pueblo que dominaría el mundo: Roma.

Después de un tiempo Júpiter envió a Mercurio (Hermes) a recordarle a Eneas que tenía que continuar el viaje llegando a Sicilia donde se encontraban las cenizas de su padre Anquises. Júpiter dijo a Eneas: Elige a los hombres más valientes y llévalos contigo al Lacio. El resto de los hombres pueden quedarse aquí. Antes de ir al Lacio, Eneas tenía que ir al Infierno a ver a Anquises.

Eneas acompañado por la Sibila de Cuma tenía que llevar una ramita de oro para obsequiarla a Proserpina (Perséfone) que reinaba en el inframundo. Eneas en-

contró el árbol de las ramas de oro ayudado por Venus que envió dos palomas para guiarlo. La Sibila le dijo que tenía que hacer una ofrenda a Hécate, la diosa de la noche. Eneas sacrificó cuatro bueyes negros. Cuando los bueyes se estaban quemando se sintió un terremoto que indicaba el momento que Eneas tenía que lanzarse al infierno. Se encontró con una serie de sombras de monstruos (la enfermedad, el deseo, el hambre, la guerra, la discordia). Luego llegaron al rio Aqueronte, pero el barquero Caronte no los quiso llevar por que estaban vivos. La Sibila lo calmó y los cruzó en la barca. En su largo recorrido vió a Minos, a Dido hasta llegar a los Campos Eliseos - - donde entregó la ramita de oro - - que era el lugar destinado a los bienaventurados. Encontró a su padre Anquises y después de recibir sus consejos, salió con Sibila al mundo de los Vivos.

Viajó con la ayuda de Neptuno al norte de Italia donde reinaba Latino con su esposa Amata con quien tenía una hija llamada Lavinia. Latino envió una comitiva a recibir a los troyanos y los invitó al palacio real. La diosa Juno seguía amenazando a Eneas y apoyó a Turno (rey de los rútulos) y pretendiente de Lavinia para que expulsara a los troyanos. Eneas con la ayuda del rio Tiber llegó donde el rey Evandro que lo condujo a los Etruscos que apoyaron a Eneas en la lucha contra Turno que comandaba al pueblo Latino.

Júpiter prohibió a los dioses tomar parte en las batallas dejándolo a merced del Destino. Turno y los Latinos estaban perdiendo, por lo que propusieron una lucha entre Turno y Eneas. Eneas aceptó con las condiciones que si Eneas ganaba, los rútulos se unirían a los latinos formando un solo pueblo, el rey Latino seria su gobernador y Lavinia sería la esposa de Eneas. Si gana Turno, Eneas se marcharía.

Eneas venció matando a Turno. Se casó con Lavinia y Roma creció y prosperó.

ROMULO y REMO.

Eran hermanos gemelos encargados de la fundación de Roma (753 "aC"), siendo Rómulo el verdadero fundador de la ciudad.

- Numitor era rey de la ciudad de "Alba Longa". Fue destronado por su hermano Amulio quien mato a todos sus descendientes excepto a Rhea Silvia a quien obligó (para que no tuviera hijos) a dedicarse al culto de Vesta. Rhea Silvia se encontraba durmiendo al lado de un río cuando el dios Marte la vio, se enamoró, la poseyó y embarazó. De este embarazo nacieron los hermanos gemelos Rómulo y Remo. Para evitar que fueran perseguidos por el rey Amulio, los puso en una cesta en la corriente del rio Tíber. La cesta embarrancó y los hermanos fueron salvados y amamantados por una loba (Luperca) a quien se

le había muerto sus dos cachorros y más tarde fueron recogidos por el pastor Fáustulo y cuidados por su mujer (Aca Larentia).

Cuando Rómulo y Remo crecieron, regresaron a Alba Longa, asesinaron a Amulio y pusieron a su abuelo Numitor en el trono. Numitor les entregó territorios en el noroeste del Lacio donde los hermanos decidieron fundar una ciudad, aun cuando no estuvieron de acuerdo con el lugar donde la ciudad sería fundada.

Remo entendió que los augurios de seis aves en el cielo señalaban que la ciudad debería fundarse sobre el Aventino. Por su parte Rómulo al ver doce aves volando sobre el Monte Palatino decidió que ese era el lugar escogido para la ciudad. Marcó con un arado sus límites y juró matar a todo el que traspasara los límites sin permiso. Remo, en estado de ebriedad, desafió a su hermano Rómulo y en tono burlesco, saltaba y saltaba sobre los límites marcados por el arado. Rómulo lo mató. Más tarde, lleno de arrepentimiento lo sepultó en la cima del Palatino y le dio su nombre a la nueva ciudad (Roma).

Rómulo quedó como el único soberano de la nueva ciudad. Creó el Senado compuesto por cien miembros cuyos descendientes fueron denominados Patricios y dividió la ciudad en treinta curias. Para poblar la ciudad, Rómulo aceptó toda clase de gente: refugiados, libertos, esclavos, prófugos. Sin embargo, Rómulo se dio cuenta que la población era exclusivamente masculina por lo que decidió organizar unas pruebas deportivas invitando a una población vecina (los sabinos), aprovechando la fiesta para raptar a sus mujeres (Rapto de las Sabinas). Las mujeres sabinas aceptaron a sus maridos romanos y Rómulo formó con el rey sabino Tito Tacio, una diarquía que duró muy poco por la muerte del sabino consolidándose Rómulo como único soberano.

Rómulo falleció en el 717 ("aC") arrebatado por los cielos en medio de una tempestad enviada por su padre Marte. En su honor se celebrarían las fiestas Nonas Caprotinas. Tras su muerte el Senado eligió como rey a Numa Pompilio.

5.3 MITOS DE LA MITOLOGIA ROMANA

Los Mitos Romanos son similares a los mitos de los dioses y héroes griegos, que los romanos adoptaron y adaptaron a las condiciones locales. Sin embargo, existen algunos mitos propios que describimos a continuación:

Rapto de las Sabinas

Cuando Rómulo fundó Roma, reclutó hombres de todas clases para iniciar la construcción de la ciudad. Pronto comenzaron a surgir conflictos entre los hombres, dándose cuenta Rómulo que no había mujeres y que de esa forma no se podía mantener el orden ni constituir familias. Como solución, Rómulo decidió realizar unos juegos y fiestas para lo cual invitaron al pueblo vecino que eran los Sabinos, que fueron a la nueva ciudad con sus mujeres y con su rey.

Cuando estaban en las fiestas, cada romano raptó a una mujer sabina y expulsaron a los hombres. Los romanos expresaron a las sabinas que solamente deseaban que fueran sus esposas y las sabinas aceptaron con la condición que en las casas solamente ellas serían las que tendrían el gobierno de la familia.

Los sabinos por su parte se sintieron ultrajados por los romanos y los atacaron. Cuando ya los tenían acorralados cerca del Capitolio, apareció Tarqueya (una sabina casada con un romano) que les bloqueó la entrada. Los sabinos enfurecidos por la traición de una sabina la mataron en una roca (Roca Tarqueya) que posteriormente sirvió para despeñar a los acusados de traición.

Cuando los sabinos se iban a enfrentar a los romanos, las mujeres sabinas casadas con los romanos se interpusieron entre ambos ejércitos para evitar que se matasen diciendo: si ganan los romanos, perderemos a nuestros padres y hermanos. Si ganan los sabinos, perderemos a nuestros maridos e hijos. Los dos ejércitos entraron en razón y se reconciliaron con un banquete.

El rey Sabino Tito Tacio y Rómulo formaron una diarquía para el gobierno de Roma que duró hasta la muerte de Tito Tacio.

Sibilas

Las Sibilas eran mujeres que se inspiraban con poderes proféticos otorgados por el dios Febo (Apolo). Vivían cerca de corrientes de agua y expresaban sus profecías en estado de trance, que se transmitían por escrito. En la mitología romana se mencionan diez, siendo la más famosa la sibila de Cumas. Febo le había pro-

metido a la sibila Cumas que le satisfacería todos sus deseos. La sibila le pidió vivir tantos años como granos de arena tenía en su mano. Como no le había pedido juventud, la sibila se consumió tanto que tuvieron que encerrarla en una jaula colgada del templo de Apolo en Cumas.

Jano y Carna

Carna era una ninfa que vivía en un bosque cercano a Roma y que se mantenía virgen a pesar de los muchos pretendientes que tenía a quienes engañaba escondiéndose en el interior del bosque. Un día, el dios Jano expuso a Carna sus pretenciones amorosas a las cuales Carna se negó huyendo al bosque pero Jano logró encontrarla y se unió a ella. En recompensa, Jano entregó a Carna una rama de espino blanco que tenía el poder de proteger los goznes y las aberturas de las puertas y ahuyentar a las éstriges que eran unos vampiros que succionaban la sangre de los recién nacidos cuando quedaban solos. Durante las calendas de junio se celebraban en su honor unas fiestas en que se comían habas y truchas ([273]).

La Gran Madre

Los romanos durante la guerra contra los cartagineses mandados por Anibal, consultaron a un oráculo local quién les dijo: "la madre está ausente. Buscad a la Madre". Desconcertados los romanos buscaron otra opinón en el oráculo de Delfos donde se dijo: "recoged a la madre de los dioses que se encuentra en el Monte Ida".

Fueron al Monte Ida y preguntaron al Rey Átalo si podían llevar la estatua de la Madre a Roma. Átalo les negó el permiso pero la Gran Madre habló y dijo que era su deseo partir. El rey dio su consentimiento y se procedió a construir un gran barco para llevar la preciada imagen.

Al llegar a Ostia - - en la desembocadura del Río Tiber, el puerto de Roma - - una multitud les estaba esperando y procedieron a empujar la embarcación hacia la orilla pero no pudieron por que estaba encallada en el lodo. Cuando los romanos pensaban que no podían cumplir con la profecía del oráculo, apareció Claudia Quinta (una mujer noble a quien se había acusado de no ser casta por que vestía elegantemente y hablaba mucho en las discusiones con los hombres) quien se dirigió adonde estaba encallado el barco y levantando sus brazos suplicó a la

273 C. Falcón Martinez / Fernandez Galiano / Raquel Lopez Melero. Diccionario de la Mitología Clásica. Alianza Editorial. 1992.

Gran Madre diciendo: ¡¡ si soy inocente de todas las acusaciones, ven a mis castas manos, oh diosa ¡¡, Luego, Claudia Quinta liberó el barco y la Gran Madre pudo ser llevada al nuevo templo.

Eneas y Dido ([274]).

Dido era una hermosa mujer fenicia que vivía en la ciudad de Tiro. Su esposo fue asesinado y ella tuvo que huir a Cartago donde fijó su residencia. Cuando Eneas, huyendo de Troya llegó a Cartago, la reina Dido los recibió con grandes muestras de hospitalidad. Dido se enamoró de Eneas y al poco tiempo hicieron el amor, viviendo Eneas como si fuera el propio rey permaneciendo mucho tiempo en Cartago.

Venus / Afrodita (madre de Eneas) envió a Mercurio / Hermes a Cartago para recordarle a Eneas que su deber era fundar una "nueva Troya" en Italia por lo que tendría que abandonar Cartago. Eso significaba que tenía que abandonar a Dido. Dido descubrió las intenciones de Eneas de abandonar Cartago y le recriminó a Eneas su actitud para con ella. Eneas respondió que era una decisión de los dioses.

Cuando la embarcación de Eneas ya estaba comenzando a navegar rumbo a Italia, Dido se sucidó con una espada, pero antes de suicidarse Dido maldijo a Eneas y sus descendientes que siempre serían considerados enemigos de Cartago.

Eneas volvió a encontrase con Dido en su viaje al inframundo (donde buscaba a su padre Anquises para recibir consejos según lo indicado por la Sibila). Eneas volvió a justificarse ante Dido pero la reina se negó a hablarle y siguió con el fantasma de su marido.

Este mito sustenta la enemistad entre Roma y Cartago que se expresaron a través de las guerras entre romanos y los cartagineses de Anibal.

274 Roy Willis. Mitología del Mundo. Editorial Blume. Barcelona, 2011.

CAPÍTULO VI

MITOLOGÍA ESCANDINAVA

VI. MITOLOGÍA ESCANDINAVA

- La Mitología Escandinava pertenece al grupo de mitologías de la época Post Cristiana de la historia.

LOS PUEBLOS VIKINGOS

Con la denominación de "Vikingos" se identifica a los pueblos germánicos originarios de Escandinavia (principalmente Islandia, Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia) que vivieron alrededor del año 800.

Con el declive del Imperio Romano, las tribus de habla germana se expandieron en diversas direcciones. Unas tribus se asentaron en el sur de Noruega, Dinamarca y Suecia; otras avanzaron hacia el sur de Rusia, y otras llegaron a Italia, España y Norte de África ([275]).

En los territorios nórdicos (Noruega, Dinamarca, Finlandia, Islandia y Suecia principalmente), coexistieron en el siglo ix una combinación de creencias religiosas y tradiciones históricas, que dieron como resultado una convivencia de mitos tradicionales paganos con las creencias de la religión cristiana, produciéndose adaptaciones culturales con matices locales que fueron adoptados en dichos territorios principalmente en Islandia (siglo x).

- Los Vikingos fueron un pueblo teutónico (alemán) que se estableció en Escandinavia entre finales del siglo vii y mediados del siglo xi.

- Los Vikingos fueron un pueblo que se caracterizó por su fácil adaptación al medio, por su ingenio y tenacidad y por su gran ferocidad y crueldad.

- Los Vikingos manifestaron su crueldad como una manifestación de sus creencias, ya que sus tradiciones mantenían que los dioses expresaban que los hombres deberían ser casi inhumanamente valientes frente a la muerte, así que era una señal de respeto hacia el enemigo caído, darle las máximas posibilidades para que demostrara su valor.

- Los Vikingos mostraban a su vez una gran dignidad. Si uno de los suyos era

275 Roy Willis. Mitología del Mundo. Editorial Blume. Barcelona, 2011.

sometido a torturas, se esperaba de él que soportara sin queja y que en la otra vida no sintiera rencor hacia sus torturadores.

- Los Vikingos vivían en lugares inhóspitos con veranos muy cortos e inviernos muy largos y extremadamente fríos.

Entre los años 800 y 1100 los Vikingos abandonaron sus tierras escandinavas (Noruega, Suecia, Dinamarca) para atravesar los mares conocidos y desconocidos ([276]). Algunos navegaron hacia el este cruzando el mar Báltico llegando hasta Kiev y el mar Caspio. Otros tomaron rumbo hacia el sur oeste y se apoderaron de Normandía, gran parte de las Islas Británicas y de Islandia, y desde allí se dirigieron a la conquista de Groenlandia. En estas incursiones, los Vikingos realizaron ataques desvastadores a monasterios y castillos quie saquearon y destruyeron.

- Casi 500 años antes de la llegada de Cristobal Colón al continente americano, los Vikingos habían llegado a las costas de América del Norte habiendo colonizado brevemente Terranova.

Para la realización de estas invasiones, los Vikingos tuvieron que dominar la construcción naval de la que fueron grandes expertos. Hacia el siglo ix habían desarrollado unos magníficos y muy rápidos veleros llamados "drakkars".

Durante el siglo ix los Vikingos (Godofredo, rey Danés) conquistaron Frisia (Neederlands). Los Vikingos Noruegos se apoderaron de Irlanda habiendo fundado Dublin y comandados por Harold el Rubio se establecieron en Islandia (870/930). En el año 972, el islandés Erik el Rojo llegó a Groenlandia y su hijo Leif Eriksson alcanzó las costas de América del Norte creando una colonia vikinga.

En el siglo xi, el Cristianismo comenzó a desplazar la religión escandinava gracias a una serie de reyes cristianos entre los cuales sobresalió Olaf Haraldsson que en el año 1015 realizó múltiples campañas militares para cristianizar el país. En 1066 los Normandos ya habían renunciado a la identidad escandinava y en Inglaterra se derrotó a los noruegos con lo cual se ponía fin al expansionismo vikingo que quedó reducido a Islandia y Groenlandia, hasta el siglo xii en que ambos territorios tuvieron su identidad propia.

La llegada del Cristianismo a territorios vikingos determinó cambios en las prácticas y creencias de los pueblos nórdicos. Los vikingos poseían una religión y una mitología pagana. No utilizaron la escritura, por lo cual, los conocimientos que

276 Historia de los Navegantes Vikingos. Editorial Folio (Time Life Books). 2008.

se tienen de su cultura suelen estar distorsionados por que en su gran mayoría fueron descritos por cristianos - - aunque tomadas de fuentes vikingas - - que en términos generales, sentían antipatía por las creencias, ideas y costumbres de los vikingos ([277]). Un "nórdico irlandés" dice Page, compartia su FE por igual con Cristo que con Thor.

Las tradiciones escandinavas han sido descritas en tres series de poemas conocidas como: la "Edda Poética", la Edda en Prosa" y los "Poemas Escáldicos", descritos estos últimos por poetas cortesanos. Estas obras se refieren a los diferentes mitos de los dioses y humanos siempre bajo la visión de escritores que solían ser sacerdotes cristianos. Estos poemas suelen estar interrumpidos en sus narraciones, lo cual dificulta su knterpretación.

LA COSMOGONIA DE LA MITOLOGIA ESCANDINAVA

Mitología Escandinava.

La Mitología Escandinava comprendía una serie de creencias e historias compartidas por varios pueblos (Noruega, Suecia, Finlandia, Islandia, y Dinamarca). No era una religión revelada pues no había una verdad entregada por los divinos a los mortales y no tenían un libro sagrado. Dicha transmisión de creencias continuó durante la era vikinga y su conocimiento está basado en las "Eddas" y otros textos medievales escritos durante o después de la Cristianización. El origen y destino del mundo son descritos en la *"Voluspá"* (profecía de la sibila) en la que **Odi**n, el dios superior del panteón escandinavo, conjuró el espíritu de una sacerdotisa *(völva)* y le ordenó que le revelara el pasado y el futuro.

Voluspá ([1])
En el origen, estaba el vacío. Nada había, Ni arena ni mar ni frías olas. Ni tierra ni cielo en las alturas. No había hierba. Este vacío primordial sirvió de base para el contacto de los opuestos representados por los hielos del Nilfheim y el fuego de Muspellsheim. Del Nilfheim surge *Ymir* (un gigante hermafrodita que procreó a los gigantes del hielo y a los seres humanos) y también surge la Vaca Sagrada *Audhumala* de quien se originaron los dioses primigenios.

277 R. L. Page. Mitos Nórdicos. AKAL. Madrid 2007.

Cosmogonia Escandinava. Origen del Universo. ([278]) ([279]).

En los tiempos en que nada existía, se abría en el espacio un vasto y vacío golfo de grandes dimensiones llamado ***Ginnungagap*** con una profundidad más allá de toda comprensión. No había mar ni tierra ni cielo. En el golfo estuvo el principio de las cosas. Allí por primera vez amaneció, y, en el perpétuo crepúsculo estaba un dios invisible, el ***Padre de Todos,*** que gobierna todos los reinos y se mueve entre todas las cosas grandes y pequeñas.

Primero se formó hacia el norte del golfo (Ginnungagap), el *Nifelheim* (vacío del hielo), la inmensa casa de oscuridad nebulosa y frío helador. Hacia el sur del golfo se formó *Muspelheim* (vacío del fuego), la casa luminosa del calor y de la luz. En medio de Nifelheim estalló la gran fuente donde las aguas fluyen y retornan: *Hvergelmer* y de allí surgieron doce ríos llamados *Elivagar* que fluyen al sur hacia el Golfo. En su trayecto, alguna parte de los ríos se congeló y se formaron bloques de hielo dentro de hermosos lagos.

Hacia el sur, Muspelheim brillaba intensamente y enviaba bellas llamas y chispas de fuego brillante. Era la región de la luz. Hacia el norte, Muspelheim era la región de la oscuridad, del horror y de la lucha. En medio de las dos regiones existe un crepúsculo pacífico, sereno y tranquilo como el aire sin viento.

En un **segundo momento**, las chispas de Muspelheim que se congelaron y se convirtieron en gotas. Fue allí entonces cuando la vida comenzó a existir. Las gotas de hielo congelado se hicieron más rápidas y una masa informe tomó forma humana. Así vino a existir el grande y pesado **gigante** de arcilla que se llamó ***Ymir***.

En un **tercer momento**, de los vapores de escarcha congelada siguieron cayendo gotas a partir de las cuales se formó una **vaca gigante llamada Audhumala** .

- La Voluspá en relación con los primeros seres vivos dice:

  En el **Principio** estaba el Mundo de Hielo: "Niflheim" y el Mundo del Fuego "Muspelheim" y entre ambos estaba el "Ginnungagap" que era un vacío profundo en donde nada vivía.

  En **Nilfheim (mundo de hielo)** había un caldero llamado Hvergelmer que borboteaba cayendo sobre el Ginnungagap todo lo que rebasaba del caldero. Al

278 Los Vikingos. Cultura y Mitologia. Editorial Evergreen. Barcelona.

279 Roy Willis. Mitología del Mundo. Editorial Blume. Barcelona, 2011.

tomar contacto con el vacío se transformaba en hielo, hasta que al final, el hielo terminó llenando el vacío.

El **Muspelheim (mundo de fuego)** lanzaba chispas y restos de materia sólida sobre el hielo produciendo grandes nubes de vapor de agua, que al llegar al mundo de hielo originaban varios bloques de hielo, en uno de los cuales estaba un gigante primitivo llamado **Ymir** acompañado de una vaca gigante llamada **Audhumala.** Del ubre de la vaca surgían cuatro ríos de leche que alimentaban a Ymir.

Estos dos primeros seres vivos (el gigane Ymir y la vaca Audhumala) tuvieron descendencia de forma asexuada.

Ymir se durmió y sudó. **De su sudor surgieron los seres humanos** (hombre y mujer) y de la unión de sus piernas surgió un gigante de 16 cabezas lamado Thrudgelmir que a su debido tiempo procreó a Bergelmir el antepasado directo de los gigantes de escarcha.

Audhumala tenía hambre pero no habían pastos que comer por lo que comenzó a lamer los bloques de hielo salado, de donde apareció la figura de un dios que fue llamado **Buri** y que tardó tres días en hacerse visible completamente (el primer día solo apareció el cabello; el segundo día apareció la cabeza y el tercer día apareció el cuerpo).

- De esta manera, de Ymir surgen los seres humanos y de Audhumala surgieron los dioses.

El **dios primigenio BURI** tuvo un hijo llamado BORR. Borr se casó con una giganta llamada BESTLA con quien tuvo tres hijos que fueron los **Dioses Creadores: ODIN, VILI y VE.**

Borr y sus tres hijos, los dioses Odin, Vili y Ve se enfrentaron a Ymir y sus gigantes, habiendo matado a Ymir y a todos los gigantes excepto a Bergelmir y su esposa que huyeron a un lugar llamado Jotunheim donde vivieron con sus descendientes que fueron siempre enemigos de los dioses, aun que en algunas ocasiones se entablaron vínculos amistosos entre gigantes y dioses.

Los dioses ODIN, VILI y VE cortaron el cadáver del gigante Ymir en varios trozos con cuyas partes decidieron crear el mundo físico del universo.

- Con la carne de Ymir crearon el Midgard (morada de los mortales).
- Con la sangre de Ymir crearon los océanos y lagos.
- Con los huesos de Ymir crearon las montañas.
- Con los dientes de Ymir crearon los acantilados, las rocas y las piedras.
- Con el cráneo de Ymir crearon la bóveda celeste incluyendo los cuatro enanos que la sostienen (puntos cardinales: Nordri, Surdri, Austri y Westri).
- Con el cerebro de Ymir crearon las nubes.

Al estar cortando la carne de Ymir, los dioses se percataron que dicha carne estaba llena de gusanos. Los dioses sintieron compasión por estas criaturas y les dieron figuras subhumanas cuya naturaleza dependería de sus características espirituales.

- Las criaturas (gusanos) cuya ética era cuestionable serían convertidas en **Enanos, Gnomos, Trolls o Elfos oscuros** que estaban condenados a vivir bajo tierra ya que si salían a la superficie serían convertidos en piedras.

- Los gusanos considerados éticamente correctos serían convertidos en **Hadas y en Elfos de la luz** y vivirían en el Alfheim situado entre el cielo y la tierra.

- Además, los dioses utilizaron las brasas del Muspellheim para crear la luz, las estrellas y los planetas. A las más brillantes de las estrellas les dieron nombres propios. Mani era la luna y Sol fue el sol. A Mani y al Sol se les dieron unas carrozas tiradas por caballos especiales para atravesar el cielo. Sol y Mani eran perseguidos por unos lobos (Skoll perseguía al Sol, y Hati perseguía a Mani) pero no los podían alcanzar por que la gente de la tierra hacía mucho ruido para espantar a los lobos, hasta antes del Ragnarok (la batalla final) en que los lobos conseguirían su propósito. Así mismo, crearon el Día (Dagr) y la Noche (Nott).

- Los dioses regulaban los días, las noches y las estaciones por lo que crearon a otros guardianes entre ellos a Invierno (dios feo nieto del dios Vasud) y Verano (llamado Svasud que era un dios benigno y encantador). Así mismo, crearon guardianes menores como Mediodía,Tarde, Anochecer, Medianoche, Mañana y Mediamañana,

En la Mitología Escandinava ó Nórdica, el mundo está representado como un disco plano situado en las ramas de un fresno gigante, el árbol del mundo "Yggdrasil" que sostenía los nueve mundos. En él habitaban varias criaturas: un Dragón llamado "Nidhogg" que royendo sus raíces quiere derribar el árbol y el mundo; un Águila que habita en la rama más alta del árbol y desde allí vigila los nueve mun-

dos; un Halcón llamado "Veorfolnir" que vigila los movimientos del águila; una Ardilla llamada "Ratatosk" que corre de las raíces a la copa del árbol llevando noticias falsas del dragón al águila y viceversa, sembrando la discordia entre ellos.

- El "mundo nórdico" tenía tres niveles principales: El "Asgard" o cielo que era la morada de los dioses, el "Midgard" o tierra que era la morada de los humanos y el "Niflheim" o inframundo que era la morada de los muertos.

"**Asgard**" - - la región alta del cielo donde vivían los dioses - - estaba localizado en el centro del disco y solamente se podía llegar allí caminando por el arco iris (el puente "Bifrost" guardado por el dios "Heimdall").

Los gigantes vivían en un lugar llamado "Jotunheim".

Una fría y oscura morada llamada "**Niflheim**" era la última residencia de la mayoría de los muertos estando regida por "Hela, hija de Loki".

Entre otros reinos de esta cosmología se destacan "Alfheim" hogar de los Elfos de luz; y Svartálfaheim el hogar de los Elfos oscuros. En medio de "Asgard" y "Niflheim" se encontraba "**Midgard**" región baja del cielo que era habitado por los humanos.

Los dioses (Odin, Vili y Ve) crearon el **YGGDRASIL** como árbol cósmico de la vida que era un Fresno sagrado que atravesaba y comunicaba los tres niveles y los nueve mundos del cosmos por medio de sus tres grandes raíces.

La estructura espacial del universo nórdico tenía la siguiente representación:

Nivel	Mundos	Habitat
SUPERIOR	1. **Asgard** 2. Vanaheim 3. Alfheim	Morada de los Dioses Aesir. Cielo Morada de los Dioses Vanir Morada de Elfos de la Luz
MEDIO	1. **Midgard** 2. Jotunheim 3. Nidavellir 4. Svartalfheim	Morada de los Mortales. Tierra Morada de los Gigantes Morada de los Enanos Morada de los Elfos oscuros
INFERIOR	1. **Nilfheim** 2. Hel	Nieblas y Gélido Hielo Morada de los Muertos. Inframundo

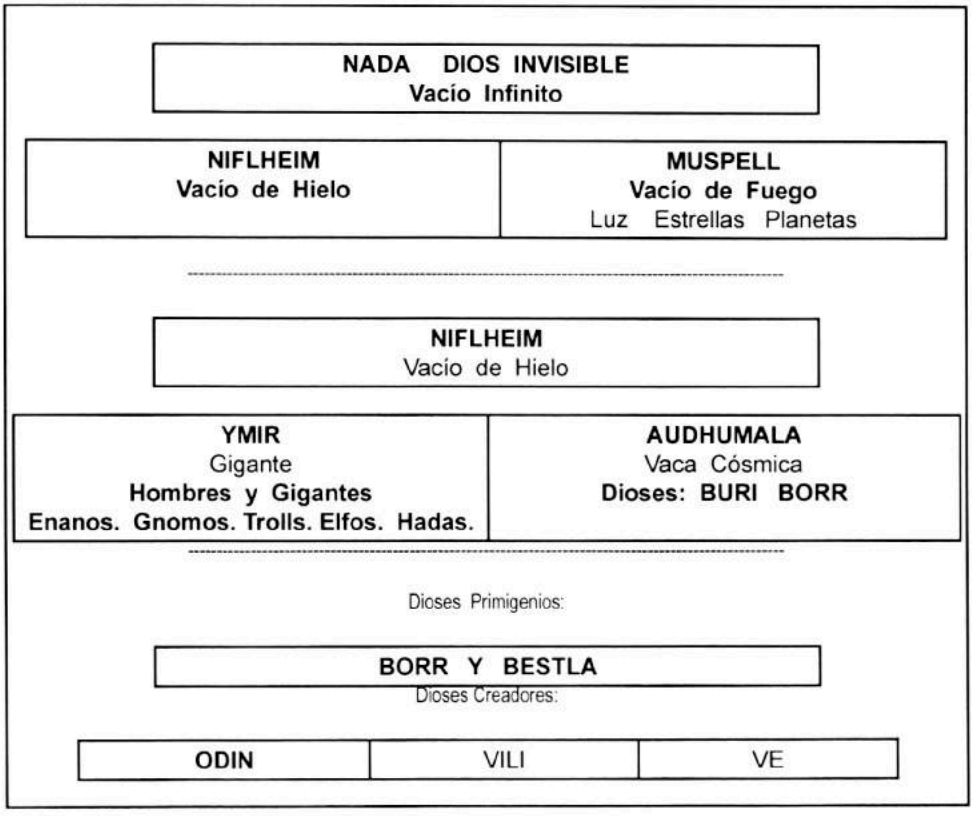
De la base del Yggdrasil brotaba el manantial de la sabiduría y del destino de donde surgieron las tres **Nornas:** Urd (pasado), Verdandi (presente) y Skuld (futuro).

- La versión de la profecía de Skuld en relación con el **Futuro** es sombría y la Volpa se la comunica a Odin. Se creía que al final, las fuerzas del mal (que son más numerosas) vencerían a los divinos guardianes de los hombres:

- Loki y sus monstruosos hijos romperán sus ataduras. Los muertos navegarán sobre la región del frío (Nifheim) para atacar a los vivos. Heimdall, el vigilante de los dioses convocaría a una reunión divina para preparar la batalla final entre el orden y el caos: **Ragnarok**. La batalla la pierden los dioses por que así es su destino. Los dioses y el mundo serán destruidos. Odin será engullido por el lobo Fenrir.

- Sin embargo, de la batalla final (Ragnarok) habrá unos pocos sobrevivientes divinos y humanos, que poblarán el nuevo mundo para volver a empezar el ciclo.

Cosmogonia Escandinava. Origen del Universo



LA TEOGONIA DE LA MITOLOGIA ESCANDINAVA

Los dioses escandinavos descienden de uno de los dos seres primigenios, Audhumala la vaca sagrada de quien se originaría el dios Buri. De dicho dios desciende Borr que se casa con la giganta Bestla naciendo los tres grandes dioses creadores Aesir (Odin, Vili y Ve). En el panteón de divinidades se pueden diferenciar tres grandes grupos de dioses: los dioses primigenios (Buri y Borr); los dioses creadores (Odin, Vili y Ve) y los dioses superiores (Aesires y Vanires).

Dioses: Aesir / Asynjur

Eran los principales dioses de la mitología nórdica. Los **Aesir** eran dioses y las "Asynjur" eran las diosas. Constituían la asamblea del poder a cuya cabeza estaba "Odin" el más noble y más importante. Eran dioses primordialmente guerreros y eran los dioses del cielo. Eran doce dioses Aesires, comandados por Odin desde el Gladsheim (que era su palacio de oro), en compañía de su esposa la diosa Frigga.

Dioses Vanir

Aunque los dioses del cielo eran los Aesir y las Ásynjur, había otro conjunto de dioses (generalmente pacíficos) que se llamaban "Vanir". Estos dioses vivían en Vanaheim y regían las fuerzas de la naturaleza: "Njord" rige el mar, el viento y el fuego y tiene como esposa a "Skadi" la diosa cazadora. "Frey" hijo de Njord, rige la lluvia. "Freyja", hija de Njord era la diosa del amor, rige el sol, y representa la fecundidad. Después de prolongadas guerras entre ambos grupos de dioses (Aesir y Vanir, que finalmente fueron ganadas por los Aesir), hubo un "acuerdo de paz" entre ellos que permitió el intercambio de rehenes y favoreció casamientos entre ambos grupos de dioses. Entre los dioses rehenes, los Vanir enviaron a Njord con sus dos hijos Frey y Freya al Asgard, y , los Aesir enviaron a Mimir y a Hoenir (hermano de Odin) al Vanaheim.

LA ANTROPOGONIA DE LA MITOLOGIA ESCANDINAVA

Cuando las dos razas de dioses estaban consolidadas, los dioses creadores para completar sus tareas tomaron dos árboles inertes y les dieron forma humana. **Odin** insufló en ellos la Vida y el Espíritu. **Vili** les otrogó movilidad y la inteligencia (pensamientos y sentimientos) y **Ve** les proporcionó los órganos de los sentidos (vista y oído),

- El primer hombre se llamó ASKR que significa fresno y la primera mujer se llamó EMBLA que significa olmo.

LOS PRINCIPALES DIOSES DE LA MITOLOGIA ESCANDINAVA

DIOSES CREADORES

ODIN

Odin era hijo del dios primigenio Borr y de la giganta Bestla y padre de Thor, Balder, Tyr, Meli, Hodder, Hermod, Vidar y otros dioses. Odin estuvo casado con Freyja (tierra deshabitada), Frigga (tierra cultivada) y Ring (tierra invernal y helada). Odin era hermano de Vili y de Ve.

Odin era el dios principal del panteón escandinavo. Rey de los dioses. Señor del Asgard. Odin era considerado como el dios de la guerra, de la muerte, de la sabiduría, de la poesía y de la magia.

Con su esposa Freyja tuvo a dos hijos: Thor y Meli. Con Frigga tuvo tres hijos: Balder, Hoder y Hermod. Con su esposa Ring tuvo a Vidar. Por otra parte, Odin fue el creador de los primeros seres humanos: Askr y Embla. Odin tuvo numerosos hijos con diosas y mujeres, por lo que se le denominaba el Padre de Todos.

Odin reinaba en el Asgard donde poseía dos residencias: Valaskjalf desde donde gobernaba y observaba los nueve mundos (en su ausencia el trono era ocupado por sus hermanos Vili y Ve) y Walhalla que era la residencia de los guerreros valientes muertos en combate.

Odin era el dios del conocimiento pasado (por haber bebido agua del manantial de la sabiduría), del conocimiento presente (por los dos cuervos que le acompañaban) y del conocimiento futuro (por el don de ver el destino que le enseñó Freya). Odin bebió aguamiel de la poesía por lo que era el inspirador de los poetas.

Para obtener el conocimiento, Odin se sacrificó él mismo permaneciendo colgado por nueve días de una rama del árbol cósmico Yggdrasil y atravesado por una lanza hasta que le fuera revelado el conocimiento a través de las runas y después de beber el agua del manantial de Mimir.

A Odin se le representa como un anciano tuerto, de barba gris y un sombrero, acompañado de dos cuervos (Hugin que es el pensamiento) y (Munin que representa la memoria), y por dos lobos (Geri el glotón y Freki el voraz). Odin tenía un caballo llamado Sleipnir que era un corcel de 8 patas que representan los vientos y que era el más veloz que lo podía llevar a todas partes (incluso al reino de los muertos) tanto por tierra, como por mar y aire.

Odin poseía dos objetos mágicos que llevaba siempre consigo: la lanza llamada "gungnir" que siempre acertaba en el tiro y sobre la cual se realizaban juramentos indestructibles y el anillo de oro "draupnir", del cual cada nueve noches surge otro igual.

ODIN



El final de Odin corresponde a su muerte a manos del lobo gris Fenrir durante la batalla final conocida como Ragnarok (batalla entre dioses y gigantes).

VILI

Vili era hijo del dios primigenio Borr. Hermano de Odin y de Ve.

Fue el dios que proporcionó las emociones, el movimiento y la inteligencia a los seres humanos. Junto a su hermano "Ve" ayudó a Odin en la creación de los primeros seres humanos (Askr y Embla).

VE

Ve era hijo del dios primigenio Borr. Hermano de Odin y de Vili.

Fue el dios que proporcionó los órganos de los sentidos, especialmente el poder de hablar a los seres humanos. Junto a su hermano "Vili" ayudó a Odin en la creación de los primeros seres humanos (Askr y Embla).

DIOSES SUPERIORES

AEGIR

Dios Aesir de los Mares. Vivía en un palacio submarino con su esposa **RAN** que era la diosa de los que morían en el mar. Ran con su red atrapaba a los marineros y los llevaba a su palacio. Era temida y odiada.

BALDER

Dios Aesir. Dios hermoso, gentil y amable. Hijo de Odin. Casado con Nanna. Murió por una flecha envenenada enviada por su hermano ciego Horr engañado por Loki.

BRAGUI

Bragui era el dios Aesir de la sabiduría y elocuencia. Estaba casado co Idunn.

FORSETI

Dios Aesir de la Justicia y la Verdad. Dios Sabio. Hijo de Baldur y Nanna. Era el dios de la concordia y la amistad

FREYJA

Diosa Venir. Diosa del Sexo y de la Guerra. Diosa del amor y la fertilidad. También se le identifica con la magia y la riqueza. Después de Frigga era la diosa más importante. Fue una rehén que llegó a Asgard acompañando a su padre Njord y a su hermano Freyr. Se casó con el dios creador Odin que la abandonó motivo por el cual se hizo promiscua.

FREYR

Dios Venir de la Fertilidad. Era hijo de Njord y fue uno de los rehenes del acuerdo de paz con los dioses Aesir que llegó a Asgard. Hermano de Freyja.

HEIMDALL

Heimdall era hijo de nueve doncellas de las olas y de Odin. Era el guardián de los dioses (dormía menos que un pájaro). Era el guardián del puente del Arco Iris

(Bifrost) evitando que los gigantes llegaran al Asgard. Heimdall, el dios blanco, el dios de los dientes de oro tenía un cuerno cuyo sonido podía escucharse en los nueve mundos y que lo utilizará para anunciar la llegada del Ragnarok. Heimdall tuvo muchos hijos con muchas mujeres.

HEL

Hel era una de las hijas de Loki y de Angrboda. Reinaba sobre el Niflheim.

HOOR

Hoor era el misterioso dios ciego. Hermano de Balder a quien mató involuntariamente. Murió a manos de Vali.

HOENIR

Dios Aesir. Fue parte del intercambio de dioses del acuerdo de paz entre Aesires y Vanires. Llegó a Vanaheim donde se convirtió en soberano. Fue uno de los pocos dioses que sobrevivió al Ragnarok.

IDUN

Idun era la diosa de la primavera, esposa del dios Bragui y custodia de la juventud eterna del dios. Esta eterna juventud estaba relacionada con unas manzanas de oro que Idun guardaba en una cesta mágica y que estaban reservadas para los dioses para que vivieran eternamente.

MIMIR

El dios más sabios de los Aesir. Su cabeza custodiaba un manantial (el manantial de Mimir) en la base del árbol Yggdrasil. Era un gigante tío de Odin.

Odin tenía la costumbre de consultar la cabeza de Mimir cuando necesitaba consejos. Se dice que Odin perdió un ojo porque se lo dio a Mimir a cambio de sus consejos y de que le permitiera beber del agua del manantial.

NJORD

Dios Venir del Mar. Padre de Freyja y de Freyr que llegaron a Asgard formando parte del intercambio de dioses. Tuvo dos esposas: la giganta Skadi y la diosa Nerthus.

SIF

Sif era una diosa Aesir de la Fertilidad . Estuvo casada dos veces, la primera vez con un gigante de escarcha con quien tuvo un hijo: Ull. Su segundo esposo fue Thor con quien tuvo dos hijos: Magni y Modi. Poseía una preciosa cabellera de oro que le llegaba hasta el suelo.

THOR

Dios Aesir del Trueno, la Fertilidad, el cielo y la ley. Hijo de Odin y de la diosa Jord (personificación de la tierra). Siempre estaba armado con un martillo y una malla. Loki se aprovechaba de su sencillez. Era un dios muy venerado (controlaba el clima y las cosechas). Protector del Midgard y de los seres humanos. Thor aparecía calzado con guantes de hierro con un cinturón mágico. Era el dios de la fuerza y muy cercano a Odin.

TYR

Dios Aesir de la guerra. Hijo de Odin y de Frigga. Era el más valiente de los dioses. El lobo gigante Fenrir puso como condición para ser sometido por los dioses, que un dios pusiera el brazo en su boca como garantía, Tyr se ofreció y perdió la mano derecha.

ULL

Ull era el dios del Invierno, arquero y luchador. Dios del combate cuerpo a cuerpo

VIDAR

Vidar era hijo de Odin y de la giganta Grid. Era un dios taciturno, pero el mejor para resolver conflictos. Matará al lobo Fenrir durante el Ragnarok vengando a su padre Odin y será uno de los sobrevivientes.

OTROS SERES MITOLOGICOS

LOKI. Mentiras y Engaños

Loki era un Ser mitológico Aesir. El amo de las mentiras y engaños. Era hijo de gigantes. Se mezcló con los dioses hasta el caso que Odin lo consideraba un hermano. Tuvo que ver con la muerte de Balder por lo que fue capturado por los Aesir y fue atado a tres rocas. Fue padre de criaturas humanas y monstruos. Con Angboda tuvo tres hijos: Fenrir el lobo gigante predestinado a terminar con Odin en el Ragnarok, Jormundgadner la serpiente marina y Hela la diosa del reino de los muertos. Loki es la desdicha de todos los dioses y hombres: astuto e intrigante, imprevisible y caprichoso.

JOTUNS. Gigantes

Los **Jotuns** eran los gigantes que eran seres monstruosos muy peligrosos para los hombres. Se pueden comparar a los Titanes y Gigantes de la mitología griega. También se les denominaba "Trolles", "Iotnar" y "Demonios". Algunas gigantas poseen una gran belleza como "Geror".

NORNAS. Destino

Las **Nornas** fijan el destino y sus decisiones resultan irrevocables. Son tres: "Urd" que representa el pasado; "Verandi" que es el presente, y "Skuld" que es el futuro. Residen en las raíces de Yggdrasill e hilan el destino de los hombres y en especial, con hilo de oro el de los héroes.

VALQUIRIAS. Guerreras

Las **Valquirias** eran importantes personajes femeninos consideradas como diosas menores. Hijas de Odin, vivían en el Valhalla. Eran muy hermosas y fuertes guerreras con la capacidad de sanar lesiones de los héroes después de las batallas. Eran vírgenes guerreras comandadas por la diosa Freyja. Las más famosas fueron Brunilda (nació en el Asgard, era la más fuerte y lider de las valquirias), Hilda, Mista, Hnos (la más bella).

ENANOS Y ELFOS

Tanto los enanos como los elfos se cree que surgieron como gusanos de la carne de Ymir. Los dioses les dieron primero la forma y luego los dotaron de una inteligencia sobre humana.

Los enanos " dvergr" son una raza especial, son de género masculino y no se suelen reproducir (nacen de modo asexuado), viven bajo la tierra (Svartalfheim) y su ocupación principal es la minería y la metalurgia. Poseen la sabiduría oculta y sagrada que les permite forjar armas mágicas para los héroes y objetos muy poderosos para los dioses.

Los elfos "álfar" son de dos grupos: los de la luz que viven en el cielo y los oscuros que viven bajo tierra en montículos y tumbas. Se les representa como criaturas pequeñas y traviesas.

BESTIAS

Entre otros seres sobre naturales se destacan **"Fenrir"** el lobo gigante y "Jormungandr" la serpiente marina que rodea al mundo. Estos dos monstruos son descritos como descendencia de Loki y la giganta Angerboda. Otras criaturas más benévolas son los dos cuervos que posee Odin y Ratatosk la ardilla del Yggradsil.

PRINCIPALES MITOS ESCANDINAVOS

Los mitos escandinavos suelen ser relatos muy interesantes pero muy fragmentados y dispersos. La mayor parte de ellos, se originaron en monasterios cristianos y muchos de dichos mitos fueron escritos en Islandia después de su conversión al cristianismo.

MITO DE LA CREACION Y DEL FUTURO

El poema edico Völuspá o la Profecía de la Vidente data del año 1000 cuando el cristianismo ejercía gran influencia en la cultura escandinava. El poema se presenta como la declaración de una völva (sibila, profetisa) ante la súplica insistente de Odin por conocer tanto el pasado como el futuro.

El poema referente al estado primitivo del universo (el pasado) dice:

Fue en tiempos remotos, cuando nada había;
Ni arena, ni mar, ni frías olas;
Ni tierra, ni altos cielos;
Solo una gran Vacío y nada crecía.

El hijo de Buri (Odin) hace emerger la tierra y conforma el Midgard (el territorio central de la tierra habitada). Los dioses se reúnen en una llanura llamada Idavoll y dieron origen a las estrellas, el sol, la luna, las horas del tiempo y al día y la

noche. Los dioses construyeron casas, templos y todo lo necesario para vivir y formaron el universo helado (Niflheim) y el universo caliente (Muspellheim) y en medio de ellos estaba el Gran Vacío (Ginnungagap).

Del universo helado caían gotas heladas que al fundirse por el calor del Muspellheim dieron forma al gigante de escarcha llamado Ymir (de Ymir se originaron los hombres y los gigantes).

El universo helado seguía emitiendo gotas frías que dieron lugar a una vaca llamada Audhumala que se alimentaba de la escarcha de los bloques de hielo. Al tercer día de lamer el hielo, la vaca Audhumla dio origen al dios Buri quien engendró a su hijo Bor que se casó con la giganta Bestla con quien tuvo tres hijos, los dioses creadores Odin, Villi y Ve.

El Völuspá además de la referencia del pasado predice el futuro del universo escandinavo.

La profecía dice que los dioses serán destruidos en la batalla final (Ragnarok), pero aun sabiendo su destino, los dioses se preparan para hacer frente a las fuerzas del mal. La era final del mundo se iniciará con presagios severos. Habrá un durísimo invierno que durará tres años. Existirán luchas hasta en el seno de las mismas familias y las normas éticas desaparecerán.

Del mar surge la serpiente del mundo (Iormungand) creando maremotos. Desde el sur avanza el demonio del fuego Surt con todo su ejército. El lobo Fenrir aparece corriendo con las fauces abiertas. En ese instante, el dios Heimdall toca el cuerno para convocar a los dioses al Consejo de Guerra. Odin consulta a la cabeza de Mimir pero es demasiado tarde y comienza la gran batalla final: el Ragnarok.

- Surt derriba a Freyr. Thor logra vencer a la serpiente Iormungand pero fallece a causa del veneno del monstruo. Fenrir se traga a Odin. Loki y Heimdall se matan entre sí. El hijo de Odin (Vidar) logra matar a Fenrir. Surt lanza fuego por toda la tierra y se quema.

Ragnarok significa el fin de los antiguos dioses y aparecerá otra era de renovación. La profecía de la Völuspá dice ([280]):

280 R. L. Page. Mitos Nórdicos. Akal. Madrid, 2007.

Una segunda tierra va a surgir
Del mar, verde otra vez
Las cataratas caen, el águila vuela sobre ellas
Cazando peces en las corrientes de las montañas.

Los Asir de nuevo se reunen en Idavoll
Y hablan de la poderosa serpiente del mundo
Y traen a la memoria los poderosos juicios
Y los antiguos misterios del mismo Gran Dios.

Luego se encontrarán de nuevo en la hierba
Esas maravillosas piezas de juego de oro
Que les pertenecieron en tiempos antiguos.

Vendrá una Edad de Oro. Los campos florecerán sin ser sembrados. Todas las enfermedades se curarán. Balder regresará y los hijos de los antiguos dioses recibirán su herencia. Dos humanos sobrevivirán al holocausto y de ellos nacerá una nueva raza de hombres.

EL MITO DE RAGNAROK

El Ragnarok es la batalla final entre las fuerzas del bien y las fuerzas del mal (similar al Apocalipsis), aunque en el Ragnarok existe un renacimiento tanto del panteón de los dioses como de la vida en la Tierra. La batalla del Ragnarok forma parte del poema Voluspa (profecía de la sibila) que data del año 1000. Los gigantes codiciaban los tesoros de los dioses y a la diosa Freya y amenazaban continuamente con volver a ocasionar el caos y la esterilidad.

El primer signo de la llegada del Ragnarok ([281]) será Fimbulveir, un invierno terrible de tres años de duración en que nevará sin parar en los cuatro puntos cardinales. Los lobos que perseguían al Sol y la Luna conseguirán atraparlos y los devorarán. Loki, Fenrir y Garm (el perro custodio de Hel) conseguirán librarse de sus ataduras y atacarán a los dioses. Nidhug el dragón que roía las raíces del Yggdrasil conseguirá partirlas.

El dios **Heimdall** resonará su cuerno avisando a los nueve mundos lo que se avecina. Los dioses Aesir escucharán el sonido y marcharán hacia Vigrid donde tendrá lugar la batalla final.

281 Los Vikingos. Cultura y Mitología. Editorial Evergreen. Barcelona.

Los mares se alterarán y Iormungand (la serpiente del mundo) saldrá del fondo del mar y se alistará para la batalla. Loki y otros gigantes de escarcha se dirigirán a Vigrid para luchar contra los dioses. Hel se unirá a las fuerzas del mal acompañado de muchos gigantes. Cuando este ejército haya pasado el Bifrost (puente del arco iris), el puente se quebrará al no soportar el peso.

- **Odin** está esperando para la batalla y consulta a las Nornas y a Mimir. En el feroz enfrentamiento, **Odin** resultará muerto por su enemigo Fenrir. Surtr matará al dios Frey. Loki matará al dios Heimdall. El dios Tyr morirá por los mordiscos de Garm y el dios Thor morirá por los venenos procedentes de las mordidas de Iormungand. El dios **Vidar** despedazará a Fenrir y el gigante Surtr prenderá fuego al Yggdrasil destruyendo los palacios de los dioses y toda la vida de la Tierra. El cielo se desplomará y el mar se tragará al mundo.

No obstante, las cosas revivirán de nuevo. Una de las hijas de Sol conducirá la carroza. Los dos pirmeros mortales después del Ragnarok serán **Lif y Lifthrasir** que repoblarán la tierra. Los dioses **Vali y Vidar** sobrevirán a la batalla así como los hijos de Thor (Magni y Modi) y el dios **Hoenir**. Los dioses **Balder y Hoder** volverán a la vida.

LOS TROLLS

Se cree que durante la primera edad de las estrellas, en los profundos pozos de Angband, Melkor el enemigo, creó una raza de gigantes feroces y muy fuertes, pero con escasa inteligencia.

Existen dos tradiciones sobre la existencia de dos tipos de Trolls. La más generalizada se refiere a unos "ogros" como gigantes de sangre negra que eran temibles miembros de una mítica raza antropomorfa de la mitología escandinava. Doblaban en estatura y corpulencia a los hombres más grandes y poseían una piel verde y escamosa que era como una armadura. Fueron creados en la oscuridad y tenían un defecto: temían a la luz. Si la luz caía sobre ellos se convertían en piedra muerta. Son seres elementales de la tierra. Les costaba hablar y les encantaba comer carne cruda. Eran extremadamente feos, con una deforme y gran nariz, y con una cola como de vaca.

Los otros "trolls" en aparencia son más parecidos a los humanos. Estos "trolls pequeños" eran seres sociales (paganos) que vivían en complejos subterráneos en el bosque. Criaban animales, horneaban pan y eran excelentes artesanos. Acumulaban oro y tesoros. No eran malvados como los trolls gigantes, aunque trataban a la gente como ellos eran tratados. Eran juguetones. Les gustaba robar comida de los granjeros.

EL KRAKEN

El Kraken era un gigantesco pulpo ó calamar que con sus enormes tentáculos agarraba a los barcos y los sumergía en el mar. Los kraken son criaturas que a veces pertenecen a la mitología y en ocasiones se identifican con la vida real. El poema "el kraken" de Alfred Lord Tennyson (1830) vincula la criatura con el mítico Leviatán, que emergerá de las profundidades cuando llegue el fin de los días ([282]).

AGUA MIEL

Cuando los dioses Aesir y Vanir hicieron las paces todos escupieron en una vasija y crearon al sabio gigante Kvasir que fue muerto por unos enanos. Los enanos mezclaron la sangre del gigante con miel para elaborar el agua miel mágica y llenaron tres enormes vasijas. El gigante Suttung para vengarse de los enanos les robó las vasijas de agua miel que fueron recuperadas por Odin que las llevó al Asgard para inspiración de los dioses.

LAS MANZANAS DE LA INMORTALIDAD

La eternidad de los dioses les estaba conferida por sus alimentos especiales: el agua miel y las manzanas de la inmortalidad que custodiaba la diosa Idun.

Un día, Loki consiguió convencer a Idun que se internase en un bosque para recoger unas frutas especiales. Cuando la diosa estaba en el bosque apareció el gigante Thiazi (convertido en halcón) transformó a Idun en una nuez y se la llevó a Jotunheim, el país de los gigantes.

Al no poseer manzanas, los dioses comenzaron a arrugarse y a envejecerse. Amenazaron a Loki que transformado en águila voló sobre el Asgard. Odin lo vió y prendió fuego a montones de madera cuyo fuego llegó a quemar las alas del águila que cayó al suelo transformado en el gigante Thiazi. Los dioses le dieron muerte logrando recuperar las manzanas inmortales de los dioses.

282 Leviatán es una bestia marina descrita en el Antiguo Testamento. Creado por Dios y asociado a Satanás.

CAPÍTULO VII

MITOLOGÍA MESOAMÉRICANA

VII. MITOLOGÍA MESOAMERICANA

- La Mitología Meso Americana pertenece al grupo de mitologías de la época Post Cristiana de la historia.

Mesoamérica es un área geográfica cultural que comprende los actuales países de México, Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua y Costa Rica. La Mitología Mesoamericana tiene su principal ámbito -- sin fronteras rígidas --, en México (Toltecas, Aztecas, Mayas y otros pueblos) y Guatemala, Honduras y El Salvador (Mayas, Quichés, Cahiqueles, Nahuat, Pipiles y otros pueblos).

En dicha región existía - - antes de la conquista española, siglos xi al xv - - un conjunto de civilizaciones muy desarrolladas en las que prevalecía una unidad cultural y religiosa que sobrepasaba las diferencias que podrían existir entre los distintos pueblos. Dentro de estas civilizaciones sobresalieron los Mayas asentados principalmente en Yucatán y Petén entre los años 300 y 900, los Toltecas establecidos entre los años 900 y 1100 en Tula como capital, y los Aztecas asentados en Tenochtitlán entre los años 1300 y 1500, sin dejar de lado la civilización olmeca la cual fue adoptada y adaptada por los toltecas y aztecas.

Mesoamérica como región tenía un escenario geográfico de opuestos que comprendía, áreas volcánicas, zonas desérticas en el norte, y selvas tropicales en el sur ([283]). Llovía demasiado o demasiado poco (los cauces secos de los ríos repentinamente se convertían en torrentes turbulentos). Los terremotos eran frecuentes y desvastadores lo cual podía explicar las creencias de los ciclos solares (los cinco soles) cada uno de los cuales traducía una "nueva era ó un nuevo mundo".

- Para nuestro caso, dentro de la Mitología Meso Americana haremos mención principal a la Mitología Azteca y la Mitología Maya.

283 Roy Willis. Mitologia del Mundo. Edit. Blume. Barcelona, 2011.

7.1 MITOLOGIA AZTECA

La civilización Azteca es heredera de la tradición cultural de los anteriores pueblos (Olmecas, Chichimecas, Toltecas), que en un determinado momento se fusionó con la cultura Maya asentada en Yucatán. De hecho, la cosmogonía Maya y Azteca parten de un hecho común: el Universo está compuesto por cinco partes, una parte central y cuatro partes periféricas que corresponden a los puntos cardinales. Los Aztecas ó Mexicas, fueron un pueblo que destacó especialmente por sus avances científicos, su escritura ideográfica, las artes y por ser valientes guerreros (inventaron el cero matemático y la cuenta perfecta del tiempo con un calendario que comprendía un ciclo solar de 365 días). Su postura religiosa se sustentaba en el sincretismo como resultado de la asimilación, adaptación e incorporación de creencias de otros pueblos, conquistados o conquistadores.

COSMOGONIA AZTECA

La distinta bibliografía sobre mitología Azteca refiere que el dios creador de todo fue **Ometecuhlti** que junto a su esposa **Omecihuatl,** creó toda la vida sobre la tierra ([284]). En otras versiones se menciona que la creación del mundo fue realizada por un solo dios (Ometeotl) que adquiere doble vertiente: Por un lado, masculina (Ometecuhlti), y por otro, femenina (Omecihuatl).

Esta pareja cósmica, dio a luz a los cuatro dioses que posteriormente crearían cada uno a los soles y más tarde tuvo otras 1.600 divinidades más. Los cuatro dioses representaban a fuerzas naturales: tierra, fuego, viento y agua. Mientras esas fuerzas se mantuvieran en equilibrio, el mundo estaría en órden y podía existir la era de un sol. Si se producía un desequilibrio cósmico, el sol junto con la tierra y los seres humanos de esa "era" perecerían.

- Los cuatro dioses creadores, hijos de Ometecuhulti, eran los cuatro tezcatlipocas. El Tezcatlipoc rojo también llamado Xipe Totec (el dios desollado) que correspondía al punto cardinal del este. El Tezcatlipoc Azul o Huitzilopochtli asociado con el punto cardinal del sur. El Tezcatlipoc Blanco o Quetzalcoatl que correspondía al oeste, y el Tezcatlipoc Negro que correspondía al norte (señor del cielo nocturno). A estos cuatro dioses creadores se añadía Tlaloc (señor de la lluvia) y su esposa, la diosa del agua Chalchiutlicue.

La estructura del Universo *Mexica* se compone de tres partes: la Tierra, el Cielo, y el Inframundo.
En la *Tierra* viven los Seres Humanos en un disco que ocupa el centro del Univer-

284 Wikipedia. El Origen del mundo en la cultura Azteca, Cervantes virtual. 2009. Encarta Enciclopedia, Mitología Azteca,

so. Este disco está rodeado por un anillo de agua que conecta la tierra con el cielo. La Tierra fue creada por los dioses inspirándose en el primitivo monstruo marino con cuerpo de cocodrilo y pez (Cipactli). La Tierra fue visualizada como un enorme cocodrilo que flotaba sobre el mar original. Las esquinas del cocodrilo fueron estirándose hacia arriba hasta poder sujetar al cielo.

El *Cielo* estaba estructurado en forma piramidal compuesta por trece niveles o cielos que sirven de morada de los dioses. Los primeros cuatro cielos están constituidos por *Teteocán*. Los siguientes niveles del cielo llamado *Ilhuicatl*, es donde habitan los dioses del fuego, de las estrellas y del sol. El último nivel del cielo, el más elevado, es donde habita el dios supremo creador de todo: Ometecuhlti .

El *Inframundo* ubicado debajo de la tierra, se componía de nueve niveles conocidos como *Mictlán* (el lugar de los muertos). En el nivel inferior vivía el dios de la muerte: Mictlanteutli.

Como en otras mitologías, entre los aztecas prevalecía la idea de la sucesión de distintas "eras o mundos", interrumpidos y transformados a través de cataclismos. Estas "eras o mundos" se denominaban "**soles**".

El **Primer Sol,** fue creado por el dios *Tezcatlipoc* que era el dios de la Tierra. La creación de este primer sol fue imperfecta ya que los seres humanos aparecieron con forma de gigantes. En vez de un sol completo se formó un medio sol. Los hombres gigantes sobrevivieron a base de una alimentación de piñones y bellotas por lo que se fueron debilitando. Los jaguares devoraron el medio sol y fueron asesinando a los seres humanos gigantes. Esta "era" duró tres veces cincuenta y dos años.

El **Segundo Sol**, fue creado por el dios Quetzalcoatl que era el dios del Viento. Bajo este sol, los humanos se alimentaban de semillas de árboles que también eran alimentos insuficientes para fortalecer a los seres humanos para sobrevivir a los fuertes vientos. Los terribles huracanes destruyeron a la casi totalidad de hombres, sobreviviendo algunos pocos que se transformaron en monos. Esta "era" duró siete veces cincuenta y dos años.

El **Tercer Sol**, fue creado por el dios Tlaloc que era el dios de la lluvia. Durante esta era los seres humanos se alimentaban de cereales. En este mundo, fueron muchos los volcanes que provocaron grandes desgracias. Las fuertes erupciones de los volcanes lanzaban cenizas que enterraron al mundo. Algunos hombres sobrevivieron y se convirtieron en pájaros. Esta "era" duró seis veces cincuenta y dos años.

El **Cuarto Sol**, fue creado por Chalchiuhtlique que era la diosa del Agua. Los se-

res humanos intentaron sobrevivir con una alimentación basada en una semilla conocida como "Acicintle" que tampoco era suficiente para los hombres. El agua emergió del centro de la tierra en forma de grandes inundaciones que provocaron la destrucción del mundo. Algunos hombres lograron sobrevivir y se convirtieron en peces y/o perros. Esta "era" duró tres veces cincuenta y dos años.

- Las cuatro creaciones (Soles) fueron destruidas por catástrofes habiendo desaparecido los soles, las tierras y los seres humanos de cada era. Los dioses se dieron cuenta que el Quinto Sol solamente sería posible con el sacrificio de otro dios.

Los dioses levantaron una enorme pira con fuego ardiente, pero ningún dios se atrevía a sacrificarse. Finalmente la decisión recayó sobre dos dioses creados por el dios supremo Ometeotl. Estos dioses fueron: **Nanahuatl y Teuciztecatl**. Teuciztecatl hizo cuatro intentos para arrojarse al fuego pero no tenía suficiente valor, siendo Nanahuatl lleno de valentía el que se sacrificó.

Nanahuatl se convirtió en un Sol resplandeciente que ninguno de los otros dioses podía mirar directamente. Teuciztecatl consiguió reunir fuerza y finalmente acompañó a Nanahuatl en el sacrificio, convirtiéndose en la Luna. Los dioses se dieron cuenta que Nanahuatl no se alzaría al firmamento hasta que no recibiera el alimento necesario. Entonces, las 1.600 divinidades decidieron sacrificarse para dar alimento al Quinto Sol.

En este Quinto Sol, el dios Quetzalcoatl organizó el Cosmos. Bajó al inframundo donde recogió los huesos de los seres humanos de los períodos precedentes. A su regreso, esparció sobre los huesos su propia sangre para convertirlo en los seres humanos de esta quinta era. Quetzalcoatl gobierna el cielo del quinto sol y fue quien creo a los hombres.

Este quinto sol (actual), está destinado a desaparecer por la fuerza de un movimiento o temblor de tierra, momento en que aparecerán los monstruos del Oeste que matarán a toda la gente.

La Teogonia de la Mitología Azteca traduce una religión politeísta, antropo y zoomorfa. El Panteón Azteca comprende una abundante jerarquía de dioses:

Tezcatlipoc, señor del espejo, dios supremo del panteón, era una de las deidades principales y representante del principio de dualidad. Dios creador. Portaba un espejo en el que se reflejaban los hechos de la humanidad. Divinidad aérea, asociado con todos los dioses estelares y con aquellos que significan muerte, destrucción y maldad. Representaba el aliento vital y la tempestad. Llegó a asociarse con la fortuna individual y con el destino de la nación azteca. Su nombre significa "el espejo humeante".

Coatlicue, falda de serpiente, era la diosa terrestre de la vida y la muerte, de la tierra y de la fertilidad. Madre universal de los Aztecas (madre de todo y de todos los dioses). Se le representa con una figura antropomorfa que lleva una falda de serpientes y un collar con manos y corazones arrancados de sus victimas. En sus manos existen afiladas garras. Su cabeza se forma con dos serpientes enfrentadas como símbolo de la dualidad. Diosa feroz sedienta de sacrificios.

Quetzalcoatl, serpiente emplumada, era dios del viento, dios creador del hombre. Se consideraba hijo de la diosa virgen Coatlique y hermano gemelo del dios Xolotl. Se caracterizaba como un ser de rostro blanco y barbado. Se le considera el padre de los Toltecas y se le relaciona con la enseñanza de las artes actuando como introductor de la civilización.

Huitzilopochtli, colibrí del sur , era el dios de la guerra, la sabiduría y del poder (símbolos que lo identifican con la serpiente). Patrono de la guerra, el fuego y el sol.

Tlaloc, el que hace crecer las cosas, era el dios de la lluvia. Dios creador y uno de los cuatro soles. Casado con Chalchiuhticue (la de la falda de jade) diosa del agua. Vivía en un paraíso de agua llamado Tlalocán donde iban los que habían muertos en inundaciones.

Xolotl, era el dios del lucero de la tarde, representaba las distintas formas del fuego. Dios monstruoso.

Tlazolteotl, era diosa de la inmundicia, lujuria y el deseo. Absolvía a los fieles de sus faltas o pecados.

Mictlantecuhtli era el dios de las tinieblas y de la muerte. Vivía en el Mictlán

(inframundo) donde iban los muertos que no merecían ninguno de los cielos. Su castigo era el aburrimiento.

EL MITO DE COATLIQUE

Coatlique Diosa Terrestre de la vida y la muerte. Se le representaba como una mujer extraña con una falda de serpientes y con un collar de corazones de las víctimas de los sacrificios. Sedienta de sacrificios tenía los senos flácidos y afiladas garras en pies y manos. Su nombre significa "la Señora de la Falda de Serpientes"

Coatlique fue fecundada en primer lugar por un cuchillo de obsidiana, dando a luz a la diosa Coyolxanuhqui conocida con el nombre de "campanas doradas" y a un grupo de vástagos que se convirtieron en estrellas. Se le identifica con la Luna.

Después Coatlique fue fecundada por una "bola de plumas". Esta bola de plumas fue recogida por la diosa y se la puso en su pecho de donde quedó embarazada. La diosa contó a su descendencia lo sucedido pero su relato no fue creido (según la tradición, una diosa solamente podía dar a luz en una sola ocasión para mantener la descendencia divina). Así, Coyolxanuhqui y sus hermanos consideraron el embarazo de su madre como un ultraje y mataron a la diosa. Sin embargo, el feroz dios Huitzilopochtli que se encontraba en el vientre de su madre, apareció armado y con ayuda de una serpiente asesinó a muchos de sus hermanos, cuyos cuerpos se convirtieron en estrellas. Así mismo, Huitzilopochtli decapitó a Coyolxanuhqui y lanzó su cabeza al cielo donde se convirtió en la luna. Su cuerpo lo lanzó a una profunda garganta en una montaña donde yace para siempre.

7.2 MITOLOGIA MAYA

Los pueblos Mayas poseían amplios conocimientos sobre astrología, el calendario del tiempo y una sorprendente aptitud para las artes.

La Mitología Maya hace referencia a las tradiciones culturales de la civilización maya de México y Centroamérica. Tiene aspectos comunes con la mitología azteca como el politeísmo, la presencia de deidades antropomorfas y zoomorfas, y la dualidad entre sus dioses. Los elementos propios de la naturaleza, las estrellas y planetas, los números, las cosechas, los días del calendario, etc, tenían sus propios dioses.

Al respecto, Hubert Howe Bancroft en "The Native Races" refiere:

- "De todos los pueblos americanos, los Quichés de Guatemala son los que

nos han dejado el más rico legado mitológico. Su descripción de la creación, según aparece en el Popol Vuh, que puede llamarse el libro nacional de los Quichés, es, en su extraña elocuencia y poética originalidad, una de las más raras reliquias del pensamiento aborigen".

La mitología maya más conocida está referida en tres libros: El Popol Vuh, El Chilam Balam, y las Crónicas de Chacxulubchen.

El **Popol Vuh** ó Libro del Consejo de los Indios Quiché ([285]) relata los mitos de la creación del universo y del origen del primer hombre ([286]). No se sabe exactamente quién escribió el Popol Vuh, refiriéndose que en la primera mitad del siglo XVI varios indígenas letrados escribieron en su propia lengua varios libros para conservar sus historias que habían sido transmitidas de forma oral. A fines del siglo XVII, fray Francisco Ximénez encontró el manuscrito original y lo tradujo al castellano. Posteriormente Georges Raynaud hizo la traducción directa del maya quiché.

En el Popol Vuh se distinguen tres partes: la primera se refiere a la creación y origen del hombre; la segunda parte describe las aventuras de los jóvenes semidioses Hunahpú e Ixbalanqué. La tercera parte comprende la narración sobre la vida de los pueblos indígenas de Guatemala.

En el Popol Vuh ([287]) se presenta la descripción y relato de como se formó el cielo y la tierra, como se midió el cielo con la cuerda de medir entre el cielo y la tierra con cuatro ángulos en los cuatro rincones.

Los Libros del **Chilam Balam** ([288]) fueron redactados después de la conquista (siglo xvi) y recogen todas las fases culturales por las que pasó el pueblo Maya de Yucatán. Comprende múltiples escritos muy heterogéneos: Textos de carácter religioso, Textos de carácter histórico, Textos médicos, Textos de tipo cronológico y astrológico, Textos de Rituales, Textos Literarios, y Textos misceláneos no clasificados.

El "Libro" comprende ocho libros identificados como (i) El Chilam Balam de Chumayel; (ii) El Chilam Balam de Tizimin; (iii) El Chilam Balam de Kaua; (iv) El Chilam Balam de Ixil; (v) El Chilam Balam de Tekax; (vi) El Chilam Balam de Nah; (vii) El Chilam Balam de Tusik, y (viii) El Códice Perez (uno de los más importantes).

285 El Popol Vuh. Las Antiguas Historias del Quiché. Editorial Guaymuras. Tegucigalpa, Honduras, 1988.

286 Padre Fray Francisco Ximenez (Orden de Santo Domingo) tradujo del Quiché al Castellano un manuscrito escrito a principio del siglo XVIII que fue denominado Popol Vuh.

287 Popol Vuh. Las Antiguas Historias del Quiché. Editorial Guaymuras/Educa. Tegucigalpa, Honduras, 1989.

288 El Libro de los Libros de Chilam Balam. Editorial Fondo de Cultura Económica. México DF, 1994.

El nombre "Chilam Balam" es un nombre compuesto: "Chilam" es el título que se da a la clase sacerdotal que interpreta los libros y la voluntad de los dioses. "Balam" es el nombre del más famoso de los Chilames que existieron antes de la llegada de los conquistadores. Es un nombre de familia que significa jaguar o brujo.

Dentro de las múltiples historias que se describen en el Libro de los Libros, se mencionan la explicación sobre el Calendario Maya y los *Textos Proféticos*.

Las **Crónicas de Chacxulubchen** es un libro referido a las tradiciones mitológicas siendo el texto menos conocido y menos estudiado.

COSMOGONIA DE LA MITOLOGIA MAYA

La historia maya refiere que la creación del mundo se realiza a partir de la "Nada" por la voluntad del panteón de divinidades. El Hombre fue creado a partir del barro en varias fases. Al principio se crea a partir de madera con resultados insatisfactorios. Después de varios fracasos se crea el hombre a partir del maíz y se le asignan a los hombres tareas que satisfacieron a los dioses.

En la mitología Maya, **Tepeu y Gucumatz** (Quetzoalcoatl de los aztecas) son referidos como los dioses creadores y formadores, como los antepasados. Eran de los primeros seres a existir y se dice que fueron tan sabios como antiguos. También existió otro dios creador llamado **Hurakán** (el corazón del cielo y dios de la tormenta) aun que se le confiere menos personificación.

Los dioses creadores y formadores fueron principalmente Tepeu y Gucumatz como se refiere a continuación (Popol Vuh):

- En el principio todo estaba en suspenso, en calma, en silencio, inmóvil y vacía la extensión del cielo. No había hombres, ni animales, ni piedras, ni cuevas, ni barrancas, ni bosques, ni tierra. Solo había inmovilidad y silencio en la oscuridad de la noche. Solo existía el cielo en toda su extensión y el mar en calma.

Solo el creador y formador Tepeu y Gucumatz (los progenitores), estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules. Llegó aquí entonces la palabra. Tepeu y Gucumatz en la oscuridad de la noche, hablaron entre sí y se pusieron de acuerdo en que al amanecer debía aparecer el Hombre. Entonces, los progenitores dispusieron el nacimiento de la vida, la creación de los árboles y la creación del hombre. Se dispuso así en las tinieblas y en la noche por el "Corazón del Cielo" que se llama *Hurakán*.

Primero formaron la Tierra, con las montañas y valles. Luego hicieron los animales pequeños, los guardianes de los bosques, los genios de la montaña (venados, serpientes, pájaros, leones, tigres). Estos nuevos seres, guardianes de todos los bosques, no hablaban y no podían mencionar los nombres del Creador ni del Formador. Entonces decidieron la creación del Hombre.

Tepeu y Gucumtaz deciden que para preservar su herencia, deben crear una raza de seres que puedan adorarlos. Hurakán realiza el proceso de creación bajo la dirección de Tepeu y de Gucumatz. La Tierra es creada junto con los animales.

El Hombre fue creado a partir del barro pero se deshace. Convocan a otros dioses y crean al hombre a partir de madera, pero éste no posee ninguna alma. Finalmente se crea el hombre a partir del maíz y le asignan a los hombres tareas que satisfacieron a los dioses. El trabajo es completo.

Origen del Hombre. POPOL VUH

Entonces no había ni gente, ni animales, ni árboles, ni piedras, ni nada. Todo era un erial desolado y sin límites. Encima de las llanuras el espacio yacía inmóvil; en tanto que, sobre el caos, descansaba la inmensidad del mar. Nada estaba junto ni ocupado. Lo de abajo no tenía semejanza con lo de arriba. Ninguna cosa se veía de pie. Solo se sentía la tranquilidad sorda de las aguas, las cuales parecía que se despeñaban en el abismo. En el silencio de las tinieblas vivían los dioses que se dicen: Tepeu, Gucumatz, y Hurakan, cuyos nombres guardan los secretos de la creación, de la existencia, de la muerte, de la tierra y de los seres que la habitan.

Cuando los dioses llegaron al lugar donde estaban depositadas las tinieblas, hablaron entre si, manifestaron sus sentimientos y se pusieron de acuerdo sobre lo que debían de hacer. Pensaron como harían brotar la luz, la cual recibiría alimento de eternidad. La luz se hizo entonces en el seno de lo increado. Contemplaron asi la naturaleza original de la vida que está en la entraña de lo desconocido. Los dioses propicios vieron luego la existencia de los seres que iban a nacer; y ante esta certeza, dijeron: Es bueno que se vacíe la tierra y se aparten las aguas de los lugares bajos a fin de que éstos puedan ser labrados. En ellos la siembra será fecundada por el rocío del aire y por la humedad subterránea. Los árboles crecerán, se cubrirán de flores y darán fruto y esparcirán su semilla. De los frutos cosechados comerán los pobladores que han de venir. Tendrán de este modo igual naturaleza

que su comida. Nunca tendrán otra. Morirán el día que lleguen a tenerla distinta.

Así quedó resuelta la existencia de los campos donde vivirían los nuevos seres. Entonces se apartaron las nubes que llenaban el espacio que había entre el cielo y la tierra. Debajo de ellas y sobre el agua de la superficie empezaron a aparecer los montes y las montañas que hoy se ven. En los valles se formaron macizos de cipreses, de robles, de cedros y de álamos. Un aroma agrio y dulce se desprendió de estos bosques de riquísima savia. Luego fue abierto el camino que dividió el espacio seco del espacio húmedo.

Al ver lo hecho, los dioses dijeron: La creación primera ha sido concluida y es bella delante de nuestros ojos. Enseguida quisieron terminar la obra que se habían propuesto. Dijeron entonces: No es bueno que los árboles crezcan solos, rodeados de sombras; es necesario que tengan guardianes y servidores. De esta manera decidieron poner, debajo de las ramas y junto a los troncos enraizados en la tierra, a las bestias y a los animales que abajo se dicen, los cuales obedecieron al mandato de los dioses, pero permanecieron inertes en el lugar de su nacimiento, como si fueran ciegos e insensibles. Ambulaban sin orden ni concierto, tropezándose con las cosas que encontraban a su paso. Al ver esto, los dioses dijeron: Tú, bestia, tú, animal, beberás en los ríos; dormirás en las cuevas; andarás en cuatro patas y tendrás la cabeza gacha, y en su día, tu lomo servirá para llevar carga. Y por todo esto no te resistirás ni harás alarde de rebeldía ni siquiera de cansancio. Tú, pájaro, vivirás en los árboles y volarás por los aires, alcanzarás la región de las nubes, rozarás la transparencia del cielo y no tendrás miedo de caer. Y así te multiplicarás y tus hijos y los hijos de tus hijos harán lo mismo y seguirán, en todo, tu ejemplo y tu gracia.

Las bestias, los animales y los pájaros cumplieron con lo que les fue mandado: las primeras buscaron sus guaridas, los segundos sus prados, y los pájaros hicieron, entre los ramajes, sus nidos. Cuando estos seres estuvieron tranquilos en los sitios de su agrado y conveniencia, los dioses se juntaron otra vez y dijeron: Todo ser bruto debe estar sumiso dentro de su mundo natural, pero ninguno ha de vivir en silencio, que el silencio es desolación, abandono y muerte.

Luego, con voz que retumbó por los ámbitos del espacio, uno de los dioses los llamó y les dijo: Ahora, según vuestra especie, debéis decir nuestros nombres para que sepáis quién os creó y quién os sostiene. Habladnos y acudiremos en vuestra ayuda. Asi sea hecho. Pero los tales no hablaron; sin saber que hacer, se quedaron atónitos. Parecían mudos, como si en sus gargantas hubieran muerto las voces inteligentes. Solo supieron gritar, según era propio de la clase a que pertenecían. Al ver esto, los dioses, dolidos, entre si dijeron: Esto no está bien; será forzoso

remediarlo, antes de que sea imposible hacer otra cosa.

Enseguida, y después de tomar consejo, se dirigieron de nuevo a las bestias, a los animales y a los pájaros, de esta manera: Por no haber sabido hablar conforme a lo ordenado, tendréis distinto modo de vivir y diversa comida. No viviréis ya en comunión plácida; cada cual huirá de su semejante, temeroso de su inquina y de su hambre y buscará lugar que oculte su torpeza y su miedo. Así lo haréis. Sabed más: por no haber hablado ni tenido conciencia de quienes somos nosotros, ni dado muestras de entendimiento, vuestras carnes serán destazadas y comidas. Entre vosotros mismos os trituraréis y os comeréis los unos a los otros, sin repugnancia. Este y no otro será vuestro destino, porque asi queremos por justicia que sea.

Al oir esto, aquellos irracionales se sintieron desdeñados y quisieron recobrar la preponderancia que habían tenido. Con esfuerzo ridículo ensayaron una posible manera de hablar. En este ensayo también fueron torpes, pues solo gritos salieron de sus gargantas y hocicos. Ni siquiera lograron entenderse entre si; menos pudieron salir del compromiso en que se encontraban delante de los dioses. Entonces éstos los abandonaron a su suerte entre la maleza y la inmundicia en que se debatían. Alli se quedaron resignados, soportando la sentencia que se dictó sobre ellos. Pronto serían perseguidos y sacrificados y sus carnes rotas, cocidas y devoradas por las gentes de mejor entendimiento que iban a nacer.

Los dioses idearon nuevos seres capaces de hablar y de recoger, en hora oportuna, el alimento sembrado y crecido en la tierra. Por esto dijeron: ¿ Qué haremos para que las nuevas criaturas que aparezcan sepan llamarnos por nuestros nombres y entiendan, porque es justo, que han de invocarnos como a sus creadores y a sus dioses ? Recordemos que los primeros seres que hicimos no supieron admirar nuestra hermosura y ni siquiera se dieron cuenta de nuestro resplandor. Veamos si, al fin, podemos crear seres más dóciles a nuestro intento.

Después de decir estas palabras, empezaron a formar, con barro húmedo, las carnes del nuevo ser que imaginaban. Lo modelaron con cuidado. Poco a poco lo hicieron, sin descuidar detalle. Cuando estuvo completo entendieron que tampoco, por desgracia, servía, por que no era sino un montón de barro negro, con un pescuezo recto y tieso; una boca desdentada, ancha y torcida y unos ojos ciegos, descoloridos y vacíos, puestos sin arte ni gracia a diferente altura y a cada lado de la cara, cerca de las sienes. Vieron, además, que estos muñecos no podían permanecer de pie, porque se desmoronaban, deshaciéndose en el agua. Sin embargo, el nuevo ser tuvo el don de la palabra. Esta sonó armoniosa como nunca jamás música alguna había sonado ni vibrado bajo el cielo. Los muñecos habla-

ron, pero no tuvieron conciencia de lo que decían; y asi ignoraron el sentido de sus palabras. Al ver esto, los dioses dijeron: Viviréis a pesar de todo, mientras vienen mejores seres; viviréis en tanto llegan quienes os han de substituir. En esta espera lucharéis para multiplicaros y mejorar vuestra especie. Y así sucedió. Los dioses contemplaron con tristeza a aquellos seres frágiles que se alejaban, y dijeron: ¿Como haremos para formar otros seres que de veras sean superiores, oigan, hablen, comprendan lo que dicen, nos invoquen y sepan lo que somos y lo que siempre seremos en el tiempo? En silencio y meditación quedaron mientras se desarrollaban las manifestaciones tremendas de la noche.

Entonces la luz de un relámpago iluminó la conciencia de la nueva creación. Los nuevos seres fueron hechos de madera para que pudieran caminar con rectitud y firmeza sobre la faz de la tierra. Las estatuas formadas parecían verdaderas gentes; se juntaron y se acoplaron en grupos, y , al cabo de tiempo, procrearon hijos.

Pero en sus relaciones dieron muestras de no tener corazón. Eran sordos sus sentimientos. No podían entender que eran seres venidos a la tierra por voluntad de los dioses. Caminaban por las selvas y por las veredas abiertas en las laderas de las montañas; bordeaban los cauces de los ríos y trepaban hasta las copas más altas de los árboles. Iban como seres abandonados, sin norte ni destino. Siempre estaban a punto de caer. Y cuando caían, no se levantaban más. Perecían entre el lodo. En su torpeza no adivinaron ni su origen, ni el lugar en que se hallaban, ni la ruta que seguían. Ambulaban como seres inservibles. Eran muertos con vida. Y como al final de muchas jornadas tampoco comprendieron quienes eran los dioses, cayeron en desgracia. Hablaban, tenían conocimiento de lo que decían, pero no había en sus palabras expresión ni sentimiento. Además, como no tenían corazón justo, ni piernas ágiles, ni manos fuertes, ni tripas útiles, resultaron estorbosos. En su torpeza no comprendieron tampoco la presencia de los dioses, padres y señores de lo que respira y madura. Vivieron durante varias generaciones engañados por la rigidez y el egoismo de sus espíritus. La fatalidad quiso que tampoco fueran mejores que ninguno de los seres castigados antes. Cuando pudieron hablar, se notó que en el ruido de sus palabras no había ni razón ni orden. Sus rostros trigueños, como el color de la tierra, permanecieron inmóviles, tiesos. Por su cachaza parecían estúpidos. Por esta causa también fueron condenados a morir. Cuando menos lo esperaban, vino sobre ellos una lluvia de ceniza que opacó su existencia.

Entonces los dioses se juntaron otra vez y trataron acerca de la creación de nuevas gentes, las cuales serían de carne, hueso e inteligencia. Se dieron prisa para hacer esto porque todo debería estar concluido antes de que amaneciera. Por esta razón, cuando vieron que en el horizonte empezaron a notarse vagas y te-

nues luces, dijeron: Esta es la hora propicia para bendecir la comida de los seres que pronto poblarán estas regiones. Y asi lo hicieron. Bendijeron la comida que estaba regada en el regazo de aquellos parajes. Después dijeron oraciones cuya resonancia fue esparciéndose sobre la faz de lo creado como ráfaga de alhucema que llenó de buenas aromas el aire. No hubo ser visible que no recibiera su influjo. Este sentimiento fue como parte del origen de la carne del hombre. A tiempo que sucedía esto faltaba poco para que el sol, la luna y las estrellas aparecieran en el cielo.

De lugares ocultos, cuyos nombres se dicen en las crónicas, bajaron, hasta los sitios propicios, el Gato, la Zorra, el Loro, la Cotorra, y el Cuervo. Estos animales trajeron la noticia de que las mazorcas de maiz amarillo, morado y blanco, estaban crecidas y maduras. Por estos mismos animales fue descubierta el agua que sería metida en las hebras de la carne de los nuevos seres. *Pero los dioses la metieron primero en los granos de aquellas mazorcas. Cuando todo lo que se dice fue revelado, fueron desgranadas las mazorcas, y con los granos sueltos, desleidos en agua de lluvia serenada, hicieron las bebidas necesarias para la creación y para la prolongación de la vida de los nuevos seres. Entonces los dioses labraron la naturaleza de dichos seres. Con la masa amarilla y la masa blanca formaron y moldearon la carne del tronco, de los brazos y piernas. Para darles reciedumbre les pusieron carrizos por dentro. Cuatro gentes de razón no más fueron primeramente creadas así. Luego que estuvieron hechos los cuerpos y quedaron completos y torneados sus miembros y dieron muestras de tener movimientos apropiados, se les requirió para que pensaran, hablaran, vieran, sintieran, caminaran y palparan lo que existía y se agitaba cerca de ellos. Pronto mostraron la inteligencia de que estaban dotados, porque, en efecto, como cosa natural que salió de sus espíritus, entendieron y supieron cual era la realidad que los rodeaba. Conocieron también lo que había debajo del cielo, lo que se erguía encima de la tierra y lo que temblaba dentro del espacio oculto y poblado por el viento. Aunque todavía la superficie de la tierra estaba sumida en tinieblas, tuvieron poder para mirar lo que no había nacido ni era revelado.*

Dieron señales de que poseían sabiduría, la cual con solo querer, la comunicaron al cogollo de las plantas, al tronco de los árboles, a la entraña de las piedras, y a la hoguera enterrada en la oquedad de las montañas. Estos seres fueron ***Balam Quitzé, Balam Acab, Mahucutah, e Iquí Balam.***

TEOGONIA DE LA MITOLOGIA MAYA

El Panteón de las deidades mayas comprende los dioses creadores y los dioses del inframundo.

Dioses Creadores

Los dioses creadores se dividen en tres grupos: los primeros son tres dioses; los segundos dioses creadores son siete, y los últimos dioses creadores son catorce.

Primeros Dioses Creadores:

Estos primeros dioses son tres, siendo los que realizaron el primer intento de la creación del hombre a partir del barro, habiendo fracasado ya que sus creaciones no se sostenían por ser el material muy blando. Los dioses son tres:

Tepeu, dios del cielo y uno de los creadores que participó en los tres intentos de crear la humanidad.

Gucumatz, dios de las tempestades. Creó vida por medio del agua y enseñó a los hombres a producir fuego. También era conocido como Cukulcán.

Hurakán, dios del viento. Provocó la gran inundación después que los primeros hombres enfurecieron a los dioses. Su nombre significa "el de una sola pierna".

Segundos Dioses Creadores:

Son los dioses que conjuntamente con los tres primeros dioses, intervinieron en el segundo intento de creación del hombre a partir de madera habiendo fracasado por que no tenían alma y no hablaban. Estos dioses son siete: Alom, Bitol, Gucumatz, Hurakán, Qaholom, Tepeu, y Tzacol.

Terceros Dioses Creadores:

Son los dioses que conjuntamente con los primeros y segundos dioses, intervinieron en el tercer intento de creación del hombre a partir del maíz, consiguiendo la creación deseada. Estos dioses son doce: Ajbit, Ajtzak, Alom, Bitol, Chirakán, Gucumtaz, Hunahpu, Gutch, Hurakán, Ixmucane, Ixpiyacoc, Tepeu, Tzacol, y Xumucane.

Los Dioses del Inframundo. Señores de Xibalbá

Xibalbá es el peligroso inframundo habitado por los señores malignos de la mitología maya. El camino hacia ese lugar estaba plagado de numerosos peligros. Era escarpado, espinoso y prohibido para los extraños. Era gobernado por los señores demoníacos Vucub Camé y Hum Camé. Los habitantes de Xibalbá eran: (i) Vucub Camé, (ii) Hum Camé, (iii) Xiquiripat, (iv) Chuchumaquic, (v) Ahalpuh, (vi) Ahalcaná, (vii) Chamiabac, (viii) Chamiaholom, (ix) Quicxic, (x) Patán, (xi) Qicré, (xii) Querixcac.

LAS PROFECIAS MAYAS

Los Mayas dejaron un mensaje escrito en piedra que contiene siete profecías, con una parte de alerta y otra de esperanza. Estas profecías fueron descritas en el Libro de los Libros del Chilam Balam. El mensaje de alerta profetiza lo que a suceder en estos tiempos que vivimos. El mensaje de esperanza nos habla sobre los cambios que debemos realizar en nosotros mismos para impulsar a la humanidad hacia una nueva era: la era de la mujer, de la madre y de la sensibilidad.

El Libro de los Libros dice que al final del último Katun ([289]), (1992-2012), habrá un tiempo en que la humanidad estará sumida en la oscuridad y luego vendrán los hombres del Sol que traerán la señal futura. Las Profecías Mayas hablan del "fin del mundo de odio y materialismo". Su principio central se refiere a que todo se transforma y que lo único que permanece es el espíritu en su camino de su evolución hacia niveles superiores.

289 Katun es un período de tiempo basado en el conocimiento del calendario maya. Un Tune significaba un período de 360 días (un año). Un Katun es un período de veinte años, y un Baktune comprende veinte katunes.

La interpretación de las profecías mayas es un hecho muy complejo que se sustenta en una cosmovisión muy específica y referída a su religión, al entorno del momento y por otra parte, a interpretaciones dado las dificultades de acceder a los textos originales. Los textos conocidos son traducciones (realizadas mayoritariamente por sacerdortes católicos) que pueden estar sometidas a limitaciones por las distintas interpretaciones que la transmisión oral originó, y , por las propias creencias religiosas de los sacerdotes españoles.

Las fechas están expuestas a limitaciones por la comprensión del calendario maya que puede incidir en errores en relación con el tiempo actualmente medible. Para los Mayas los procesos cósmicos son cíclicos y nunca cambian. Lo que cambia es la conciencia del hombre. **El ciclo actual terminará el sábado 22 de diciembre de 2012**, debiendo en ese momento la humanidad escoger entre desaparecer como especie pensante, ó, evolucionar hacia la integración armónica con el universo en una "nueva Era de Luz".

En el Libro "El Libro de los Libros de Chilam Balam" ([290]) se refiere:

... "Cuando todavía no habían venido los hombres religiosos, entonces no habían despojos, no había codicia, ni ofensas a la sangre de los otros hombres"...

..."El "11 Ahau" es el que comienza la cuenta de la primera rueda profética por que es el "Katun" que transcurría cuando llegaron los extranjeros que vinieron de oriente y que trajeron el cristianismo que hizo terminar el poder, llorar al cielo y llenar de pesadumbre el pan de maíz del katún. Degollado será en su época el "gran mono artífice". Dispersados por el mundo serán los hombres y mujeres que cantan"...

..."Los textos proféticos descritos comprenden dos ruedas proféticas de katunes. Estas se inician con el "11 Ahau" de modo que el órden es once, nueve, siete, cinco, tres, uno / doce, diez, ocho, seis, cuatro, dos. La razón de esta cronología es que el "once ahau" corresponde al katún que corría cuando llegaron los españoles. La palabra Ahau significa señor sol...

Cada "katún" tenía un lugar donde reinaba en la tierra y un lugar en el cielo. El 11 Ahau tenía como asiento "Ichicaansiho" (Mérida, Yucatán)"...

A continuación mencionamos algunos aspectos principales de las ruedas proféticas.

290 Fondo de Cultura Económica, 2002. Alfredo Barrera Vasquez / Silvia Rendón.

El 11 Ahau Katun
Cuando lleguen vuestros hermanos (mayores y menores) se establecerán en Ichcaanasiho. Sus sacerdotes adoran a un dios encarnado que extenderá su poder en todo el mundo y **dará principio al gobierno dañoso** para Ichcaansiho. Degollado será el "gran mono artífice". Llegaron los extranjeros de Oriente. En la segunda rueda de este katún se dice: Arderá la tierra. Se harán círculos blancos en el cielo.

El 9 Ahau Katun
Uucil Yabnal (Chichén Itzá) es el asiento del katún. Durante este katún vendrá tristeza. Este katún es de culpa por el reinado del "nueve piedra labrada". Blanco prominente será el rostro que gobierne. De **espanto y de guerra** será su sustento. De guerra su corazón y su voluntad. Poco será el poder el "nueve piedra labrada". En la segunda rueda de este katún se dice: es el inicio de los ahorcamientos.

El 7 Ahau Katun
Mayapán es su lugar. "Negro escorpión" es el rostro que reinará. Mucho **adulterio** será la ocupación de todos. El pecado, la lascivia y la mentira predominarán.

El 5 Ahau Katun
Sodzil será su lugar. Bizca será la mirada de los señores terrenos. Lisiados estarán pero no por deformidades. Nadie tendrá confianza en nadie. Prevalecerá la **discordia**. Devoradas serán las "zarigueyas ratones", los codiciosos de gobernar. Este katún tendrá destinos de **lascivia y pecado**. Este tiempo trae hambre espantosa, pero no en todas partes. En este katún llegará nuevo poder a Ichcaansiho. Las víboras y jaguares mutuamente se devorarán. Morderán los perros a sus amos. Esta es la carga del katún: muerte: súbita y violenta. En la segunda rueda de este katún se dice: escasas generaciones vendrán de mujeres y de hombres cuando aparezca la **cabeza del cometa** que destruya a los señores de la tierra.

El 3 Ahau Katun
Zuyua es el asiento del katún. Habrá sufrimientos, gemidos y tristeza. Vendrá la **miseria**. La codicia se terminará cuando ocurran fenómenos celestiales. Habrá despoblamiento, ruina y destrucción de los pueblos por culpa de la **codicia**. Ocurrirá el milagro celestial En la segunda rueda de este katún se dice: Serán años de langostas y de inundaciones. Grandes serán los montones de calaveras. Habrá la viruela gruesa.

El 1 Ahau Katun
La Bajada es el asiento del katún. Habrá perturbación en todo el mundo y en el cielo. Llanto a causa de los usurpadores y mendigos del poder. **El mundo se despoblará**, haciéndose escaso y pobre. En la segunda rueda de este katún se dice: Tremenda hambre será la carga del "1 Ahau" cuando el zopilote entre en las casas. **Vendrá el pleito,** la exigencia del tributo y la avaricia. Dejará de recibir oro el anticristo.

El 6 Ahau Katun
Uucil Yabnal es el asiento de este katún. Guacamaya de fuego será su rostro en el cielo. Muy malo es su tiempo. Tres usurpadores del trono. **Hambre, despoblamiento y destrucción** es su carga. Vendrá la tristeza cuando se establezcan los usurpadores del trono. Habrá peleas violentas entre los hombres. No está lejano el día en que la tierra se voltee para ver el cielo y luego se voltee de nuevo. Nada será provechoso para los señores terrenos aunque lo deseen.

El 4 Ahau Katun
Uucil Yabnal es el asiento de este katún. Muerte súbita y entrada de zopilotes a las casas es la carga de este katún. La mitad del katún es buena y la otra mitad es mala. Estará el ave anunciadora (Quetzal). Llegarán los espantajos a caballo cuando llegue Cristo. Llegarán los jinetes.

Las 7 Profecías Mayas

A continuación mencionamos algunos aspectos de las siete profecías Mayas.

La Primera Profecía

La primera profecía anuncia el final del presente ciclo. Dice que desde 1999 quedan 13 años para que cada hombre se encuentre en el salón de los espejos para encontrar en su propio interior su naturaleza multidimensional. Los Mayas quieren dejar abierta la mente del hombre hacia el universo. Dejaron codificado en su calendario la fecha clave para la transformación definitiva: el mundo de odio y materialismo terminará el sábado 22 de diciembre de 2012.

La Segunda Profecía

Esta profecía se refiere a que la respuesta a todo está en el interior del hombre, que su comportamiento determina su futuro, afirmando que la humanidad se encuentra en un momento de transición hacia una nueva manera de percibir el universo. Esta profecía muestra dos caminos: uno de comprensión y tolerancia, y el otro, de miedo y destrucción.

La Tercera Profecía

Esta profecía nos dice que debemos tomar conciencia de nuestra influencia en el planeta - - para no seguir equivocándonos provocando su destrucción - -. De no hacerlo, se producirán cambios en el clima mundial con aumentos de la temperatura del planeta.

La Cuarta Profecía

Esta profecía refiere que el hombre debe terminar con su conducta depredadora para sincronizarse con el ritmo de la naturaleza y ajustarse a los cambios que llevarán a todo el universo a una era de armonía. Los cambios climáticos derretirán los polos.

La Quinta Profecía

Esta profecía refiere que todos los sistemas basados en el miedo, sobre lo que está fundamentada nuestra civilización, se transformarán para dar paso a una nueva realidad de armonía. El dinero dejará de utilizarse como medio de intercambio. La nueva época de luz no puede estar basada en el poder de la fuerza, sino que en un sistema equitativo de distribución de la riqueza.

La Sexta Profecía

Esta profecía dice que en los próximos años aparecerá un cometa cuya trayectoria pondrá en peligro la existencia de la humanidad. Los mayas veían a los cometas como agentes de cambio que venían a poner en equilibrio para que ciertas estructuras se transformasen permitiendo la evolución de la conciencia colectiva.

La Séptima Profecía

Esta profecía habla del momento que el sistema solar sale de la noche para entrar al amanecer. Dice que de los trece años que van desde 1999 a 2012, la luz emitida desde el sol sincroniza a todos los seres vivos y les permite acceder voluntariamente a una transformación interna que produce nuevas realidades.

Esta profecía deja un mensaje de esperanza, ya que a partir de un esfuerzo voluntario se puede lograr la armonía y la paz interior. Se pueden reducir los efectos nocivos mencionados en las profecías anteriores y renacer en una nueva era: la "era de la luz".

HISTORIAS POPULARES MAYAS

Los Orígenes de " San Simón / Maximón " ([291]) ([292])

En los caminos y veredas de este envoltorio mágico que es Guatemala, se entrecruzan vías de estrellas y calles de lirios, cascadas de agua milagrosa y lava de volcanes del Corazón de la Tierra. También en estas veredas caminan santos milagrosos creados por las leyendas y la mentalidad infinitamente creadora del guatemalteco de los cuatro pueblos que habitan este suelo.

Por ello es que muchos santos que no aparecen en el santoral católico ni en el panteón maya, surgen como figuras esenciales para resolver la vida cotidiana de todas las etnias del país.

La casa de "San Simón" en San Andrés Itzapa es uno de los cuatro templos que existen en Guatemala y constituye el punto neurálgico de un culto que ha sobrevivido al paso de los años desde la colonia. Personas de todo estrato social y de

291 Guatemala. Prensa Libre. Colección Magia y Misterio. Celso Lara. No. 10/16

292 José Cabezas. La Visita a la Casa de Maximón.

muchos lugares lejanos, se suman a la devoción a Maximón o Monchito como a veces se le llama. El templo contiene la imagen que desde lo alto se impone en el ambiente. Un plástico le cubre el rostro para protegerlo del humo de los vientos de velas que se queman en su honor. Un hombre blanco de espeso bigote, de sombrero y traje de calle observa a los devotos que se acercan a sus piés a suplicar por protección o dinero, amor o éxito en los negocios.

Las raíces de este culto son inciertas, pero la teoría más popular es la que dice que San Simón es la reencarnación del dios maya Mam, a quien se le representa con una imagen de madera vestida como una persona corriente y se le ofrecen alimentos, alcohol y puros. Con la llegada del catolicismo en los siglos xvi y xvii, Mam se convirtió en San Simón, aunque sus creyentes le llamen Maximón que es una palabra formada por el vocablo maya "max" que significa tabaco, y el nombre Simón.

Ha sido identificado con varios nombres como protector de borrachos, prostitutas y apostadores. Su promesa es: llenaré de riqueza y éxito a todo aquel que lo venere, pero no se puede pedir un mal para otra persona porque se revertirá a quien lo pide.

....."San Simón" en la localidad de San Andrés Itzapa en el departamento de Chimaltenango, apareció tras un amate un día sin tiempo para pasearse por las calles del pueblo por toda la eternidad. Al ver las necesidades de sus comarcanos decidió quedarse a vivir en la casa de la Cofradía para que las cosechas de maiz fueran abundantes y su bendición recayera sobre corrales, gallineros, y palomares, y nunca faltara el alimento en el pueblo de San Andrés Itzapa. Nadie sabe como llegó a sentarse al altar de la Cofradía, pero ahí apareció un día, radiante como el sol.

Su fama se extendió por toda Guatemala y ahora su Cofradía se ha convertido en uno de los lugares más sagrados de peregrinaje de los cuatro puntos cardinales del país. Así como apareció "San Simón" en San Andrés Itzapa, asi caminaban los santos peregrinos todos los días en cualquier pueblo o ciudad del país.

- Celso Lara refiere que:..... Felipe era un joven originario de Itzapa pero vivía en el pueblo de Zunil. Felipe deseaba casarse, pero sabía que para hacerlo debía establecer su propio negocio. Con ese fin había observado la cantidad de tela para cortes que se vendía en los pueblos de la costa y a que precio se podían comprar en Totonicapán.

  Juliana era una muchacha originaria de Itzapa, con quien quería casarse Felipe. Su padre, Don Andrés, no podía ayudarle porque tenía demasiados com-

promisos y se ganaba la vida vendiendo artesanías en el mercado de Quetzaltenango.

Felipe recogía leña en un bosque cercano a Zunil. Nunca había optado por cortar árboles, ya que sabía que los árboles sufrían si se les atacaba con un hacha. Por ello esperaba que cada árbol decidiera eliminar aquellas ramas que ya no le servían: el árbol sabe por que las desecha.

Un día un señor vestido con traje regional le habló: He visto que recolectas leña para vender en el pueblo. Por que no cortas ese árbol que parece enfermo? No puedo hacerlo, mientras esté vivo debo respetarlo dijo Felipe. Apenas dejó de hablar, notó que el desconocido había desaparecido.

Otro día Felipe vió a un soldado que descansaba junto al camino que le pidió un poco de agua. Felipe le ofreció agua de su tecomate y mientras lo tapaba, el soldado desapareció.

En otra ocasión Felipe se encontró con un anciano muy triste por que había fallecido su hija y no tenía dinero para costear el funeral. Felipe tomó parte de su dinero y se lo entregó al desconocido. Mientras Felipe se componía el bolsillo del pantalón, el anciano desapareció.

Esa misma noche se encontró con otro sujeto que se veía muy débil y demacrado porque estaba de "goma" quien dijo: regáleme un "trago de aguardiente". Felipe le compró aguardiente, unas tortillas y frutas además de un cigarro puro. Al entregarle las cosas, el hombre desapareció.

El tiempo pasaba y a pesar de los esfuerzos, Felipe no lograba conseguir el dinero para casarse con Juliana. Con esa preocupación Felipe consultó con su padre, Don Andrés quien le dijo que visitara a don Antolin que era un sabio rezador de mucha confianza. Felipe fue a ver a Don Antolin quien al verlo le dijo: Al fin llegas. Felipe se quedó sorprendido por que no lo conocía de nada.

Don Antolin le dijo: Un señor muy poderoso me avisó que llegarías y por eso traje este trozo de madera de t'zité para hacer nuestra labor y dijo: Hace mucho tiempo en la época de nuestros abuelos, un señor poderoso escuchaba sus necesidades y las solucionaba. Pero la gente se fue volviendo muy egoísta y mezquina. Entonces el Señor se alejó de nosotros.

Sin embargo, hace poco tiempo, te encontró a ti y descubrió que aún existen personas generosas y nobles e Itzapa. Por eso, mientras consultaba con los

frijoles sagrados, los del árbol de t´zité, este señor me visitó y me habló, indicándome que debía hacer su rostro con madera de árbol sagrado y que tu me indicarías como es su cara y para representar su cuerpo, tu me dirás la ropa que le has visto. Entonces Felipe comprendió que el hombre del que hablaba Don Antolin, era el que había visto en varias ocasiones, porque reflexionó que el rostro era el mismo: el campesino, el soldado, el doliente y el borracho. Así, ambos se pusieron a trabajar en la efigie.

Felipe con Don Antolin se prepararon con ayunos y oraciones y empezaron a tallar el rostro. Cuando la efigie quedó terminada, quemaron copal y Don Antolin se llevó la efigie a Itzapa en Chimaltenango.

A los pocos días, don Andrés cobró un dinero que daba por perdido y se lo entregó a Felipe para que iniciara su negocio. A los pocos meses se casaron y desde entonces, quien pide a "San Simón" obtiene lo que desea y que, como muestra de generosidad, se le entregan ofrendas a la imagen y él ayuda a quien lo necesita.

MAXIMON

Celso Lara refiere ([293]) que desde los albores del hombre en Guatemala, siempre han existido seres protectores que han velado por los habitantes. Uno de los ancestrales guardianes de la Guatemala Tzutuhil es "Maximón" quien se constituye en la deidad que protege al Lago de Atitlán, a sus habitantes, peces y volcanes. No hay que confundir a Maximón de Atitlán que refleja la cosmovisión maya antigua, con San Simón de San Andrés Itzapa que es un santo popular y peregrino surgido a finales del siglo xix.

Maximón representa la fertilidad del origen prehispánico y simboliza el envoltorio mágico que es Guatemala. Dentro de los pliegues de su máscara se entretejen las distintas culturas de los pueblos locales. Ha vivido siempre en Santiago Atitlán y se le vincula con un santo allegado con Kukulkán que dio a los hombres su sabiduría para que viviesen con dignidad y fortaleza. Maximón atraviesa la época prehispánica, pelea contra los españoles de Santiago de Guatemala (Antigua), se convierte en comerciante mágico y habita todos los días en su casa de Cofradía de Santiago Atitlán.

293 Maximón, el santo del lago. Serie Magia y Misterio 13/16. Prensa Libre, Guatemala.

Los Tzipitíos
Celso Lara No. 4/16

Los tzipitíos son seres pequeños que desde tiempos inmemorables han aparecido entre los hombres que habitan el sur de Mesoamérica, y que se divierten a costa de ellos haciendo travesuras. Existen en toda Guatemala y en otros países vecinos (El Salvador, Honduras), y a veces reciben otros nombres: tzipies en Quiché; tzitzimites en Chimaltenango; Duende o Sombrerón en el Oriente de Guatemala; Dieguito y Catrincito en otros departamentos como Verapaz y Petén.

Los tzipitíos están ligados con la eternidad y la alegría. Estos seres mágicos coinciden con los ritos históricos del mundo prehispánico. En la costa sur de Guatemala está muy difundida la leyenda de los "tzipitíos de la caña de azúcar". Quienes los han visto, aseguran que son pequeños y se aparecen en la época de la zafra, para jugar con los niños de los campesinos y con la caña. Se les ve encaramados en los carretones que halan tractores, conducidos a los ingenios y trapiches donde se ha de procesar la caña. Allí, los tzipitíos han sido vistos comiendo melcocha, haciendo trenzas a las colas de los caballos y jugando entre la albura del azúcar; pero en la zafra, cuando se comen las cañas, esta se pudren.

La Leyenda del Quetzal [294]

Han de estar y estarán, me dijo la Andrea López, la china india que contándome cuentos me hizo entrar en las dulces regiones del ensueño. Hace de esto muchos años:

> Había una ciudad que en nuestra lengua se llamaba Kumarkaaj (lugar en que nuestras cañas se marchitaron) y que es la misma que hoy se llama Guatemala. En ella había una flor muy bella que quería mucho a su padre que era un árbol muy hermoso, un Pino. Árbol mil veces sagrado porque en nuestra lengua maya se llama Chaaj. Chaaj quiere decir árbol a través del cual se escucha el murmullo de la voz de Dios. La madre de la Flor era la luz de una estrella, la estrella de la tarde.
>
> La Flor tenía bastantes hermanas ya que pertenecían a las flores llamadas orquídeas.
>
> Una tarde, la Flor muy suavemente se durmió y cuando despertó, ya no era flor. Se había convertido en un bello pájaro que volaba muy alto: el Quetzal. Fiero y bello que sabe morir por la libertad.

294 Francisco Bardoya Gálvez. Cuentos y Leyendas de Guatemala, 2005.

La Andrea López me recostó en sus piernas y con sus manos trigueñas me acarició los bucles hasta que me quedé dormido soñando con orquídeas, estrellas y con pájaros.

El Sombrerón

El sombrerón o duende, es otra personificación del "Cachudo". Mide medio metro de alto. Usa un sombrero que no está en proporción con su estatura, al cual debe su nombre. Calza zapatos con tacón cubano con los cuales hace un ruidito que es el que atrae a sus víctimas. Es muy buen jinete, pero, como es tan chico, monta a las yeguas en la nuca, y en las crines les hace estribitos. Es seductor y enamorado empedernido. Entra a las habitaciones sin abrir las puertas y adivina a uno, el pensamiento.

El Cadejo

Es el mismo "Cachudo" disfrazado con cuerpo de chivo peludo, cascos de toro y cola de puma. Tiene ojos que echan chispas y lo sigue a uno con el pensamiento. Para espantarlo hay que tener en la mano una daga de cruz, pues ni las balas ni los cuchillos le hacen "mella". Cuando uno lo ve, se le pone el cuerpo pesado, como de plomo sin poder moverse.

La Llorona

En las riberas de los ríos, el viajero que no teniendo la conciencia muy limpia, suele encontrarse con la "llorona". Es una mujer esbelta, hermosa y vestida de blanco, que se entretiene en peinar su larga cabellera que no se desenreda jamás, en tanto que llora y lanza al aire quejidos lastimeros. Ay de aquel que seducido por su belleza y compadecido de su llanto se acerque a ella a consolarla. Ella se lo llevará, marchando siempre de espalda a los dominios del "Malo", en los que ella purga su pecado de haber dado muerte a su hijo que arrojó al río.

La Siguanaba

Se aparece a los hombres que tienen malas intenciones con sus novias en los caminos por donde transitan, tomando la figura de éstas. Cuando ya los tiene seguro, se los lleva por esos caminos de Dios, en uno de los cuales los deja perdidos. Es tal la desesperación de los hombres por hallar la salida, que muchos se vuelven locos.

Mito Nahuat..."Ixtla Machiliztli"

Eduardo Badía Serra ([295])

"Ataron la tilma y el huipilli, y así desarrollaron un rostro.

Dieron su corazón a cada cosa y fueron entonces en pos de algo. Por los huehuetlatolli se comentó lo sucedido y se hicieron para los dos buenos augurios. Buscaron ansiosos que de ellos apareciera una cara, pues por eso más que todo habían juntado sus camisas. Consultaron con mucha reverencia al tonalámatl, y este así les recomendó contar los días. Y esto es lo que encontraron en el tonalpohualli:

Nacerá en 1 técpatl, en día fasto, y por ello será propicio.

- Y así fue.

Fueron al tonalpouhqui y procuraron saber. Le avisaron del día y de la hora; luego, él preguntó a sus libros y les dijo: "Mirad, que está tu signo indiferente, medio bueno y medio malo; no habéis de bautizarlo al cuarto día sino en uno de los doce con el primer carácter".

- Y así fue.

Llamaron a la comadrona, quien con sus dedos mojados depositó algunas gotas sobre la boca del niño, y luego sobre su pecho, y así lo levantó, pronunciando la fórmula para ahuyentar los males, presentándolo al cielo para invocar al sol y a las divinidades. Luego le impuso el nombre y lo dio a conocer.

Pensaron superado el destino fatal. Más, aunque era bueno ya el signo, no obraron con pereza. Buscaron formarle un rostro y un corazón, educándole en el Monotza.

"Maestro de la verdad, no dejes de amonestarnos.....Ábrenos los oídos, ilumínanos, humanízanos, y danos tu enseñanza. Háblanos de Netzahualcóyotl, de Tlahuicole, de Moctecuhzoma, de Cuahctémoc, y haznos estar en armonía con quien le cabe en sí el ser de todas las cosas. Porque nuestro señor, el dueño del cerca y del junto, piensa lo que quiere, se divierte, determina; como él quisiera, así querrá. En el centro de la palma de su mano nos tiene colocados, nos está moviendo a su antojo, le somos objeto de diversión, de nosotros se ríe".

---

295 Filósofo Salvadoreño.

Así pensaron y así dijeron. Y así se contentaron con vencer el fatalismo de la vida y de tener conciencia de la importancia del albedrío y de vivir humanizadamente. Esto les permitió hacerle comprender a su nueva cara que aquí sólo venimos a soñar, sólo venimos a dormir, que no es verdad que venimos a vivir a la tierra. Solo estamos de paso, porque mañana o pasado, como lo desee el corazón, Dador de vida, iremos a su casa.

- Y así fue.

Hecho todo, quedaron satisfechos y tranquilos, y fueron a la vida, y su nueva cara se hizo macehual, y vivió entre los hombres, humanizadamente, libremente, con rostro y corazón, como Él querría. Y fueron y cosecharon, así habiendo cumplido previamente con su Tlacahuapahualiztli.

El hombre, decían los náhuatl, es un "ser misterioso, cuyas reacciones e inclinaciones son impredecibles, que llega al mundo 'sin rostro', y a quien la vida le enseña a 'tomar una cara', ir a la acción sobre una realidad evanescente".

CAPÍTULO VIII

MITOLOGÍA ANDINA

VIII. MITOLOGÍA ANDINA

- La Mitología Andina pertenece al grupo de mitologías de la época Post Cristiana de la historia.

La mitología andina incluye múltiples culturas (Chavin, Mochica, Nazca, Paracas, Virú, Tiahuanaco, Inca, Aymara y Quechua entre las más principales), que corresponden a un amplio territorio enmarcado por la cordillera de Los Andes y que se extiende desde Ecuador hasta Chile, aún cuando se centro de irradiación estuvo localizado en el Cuzco peruano (cultura Inca), y en las márgenes bolivianas del Lago Titicaca (cultura Aymara). Cada cultura tenía su propio lenguaje aún cuando existían términos y palabras comunes a varias lenguas. Un ejemplo de ello lo encontramos con la palabra *Pacha* muy frecuente tanto en el lenguaje Quechua como en el Aymara.

- Pacha representa la noción del tiempo, del lugar y del espacio ([296]).

La mitología andina comprende dos grandes horizontes con culturas milenarias que desaparecían por la acción de cataclismos, generalmente cada quinientos años. Aún cuando, las primeras civilizaciones andinas corresponden a la época antes de Cristo, sus respectivas mitologías florecieron en épocas post cristianas.

El Primer Horizonte Cultural comprende diversas culturas: Caral, Chavín, Huantar, Paracas, Pucará, Valle de Lima, Nazca, Moche y Recuay.

El Segundo Horizonte Cultural comprende las culturas del Tiahuanaco, Inca, Aymara, Warí, Chimú, Chincha.

De todas estas culturas mencionamos tres: la Chavin, la Tiahuanaco y la Chimú.

La Cultura Chavin, corresponde al primer horizonte u horizonte temprano, tuvo su asiento en Chavin de Huántar, Provincia de Huari en la región Ancash del actual Perú. Esta cultura se desarrolló tanto en la sierra como en la costa y selva. Su apogeo se centra desde el año 500 "aC" hasta el 200 "aC". Era una sociedad teocrática (con un rey sacerdote), que adoraba a Viracocha y que

296 Fernando Montes Ruiz. La Máscara de Piedra. Editorial Quipus.La Paz, 1984.

logró desarrollar una agricultura innovadora y muy productiva con el auge del maíz y la chicha de jora. Además de la agricultura, sobresalieron por sus conocimientos de arquitectura, hidráulica y cerámica. Con esta cultura se inicia el camino hacia el Imperio Inca.

La Cultura Tiahuanaco, tiene como principal centro el lago Titicaca en la región que actualmente corresponde a Bolivia. Se caracterizó por sus grandes obras arquitectónicas construidas a partir de piedras gigantescas con las que hicieron sus esculturas en una región que carecía de canteras de rocas (Puerta del Sol de Tiahuanaco en la que hay grabada una figura antropomorfa con ojos llorosos). Adoraron al dios Viracocha. La estratificación social del reino de Tiahuanaco comprendía tres clases: los guerreros gobernantes, los artesanos, y los agricultores, pescadores y pastores. Fueron los primeros en industrializar los alimentos y promovieron el trueque para las actividades económicas. Su inicio data del año 200 al 1000.

El colapso imperial de Tiahuanaco es el primer evento mitogénico Aymara. El Lago Titicaca es el mar donde Viracocha crea el mundo y el origen de los antepasados de cada pueblo. El mundo se pobló cuando Viracocha envió a los hombres que caminasen por las venas del agua subterránea hacia la tierra.

La Cultura Chimú, tuvo su centro en Chan Chan y su desarrollo en la costa del actual Perú entre los años 1000 al 1450. Su práctica religiosa evolucionó del pacifismo al sentido de los sacrificios para terminar siendo sanguinaria y cruenta. Fue muy aristocratizante con castas sacerdotales, militares, comerciantes y campesinos. Desarrollaron un sistema de riego (represas, canales, acequias) con lo cual la agricultura tuvo un fuerte desarrollo. Fueron grandes artesanos dominando el cobre, la plata y el oro. Gran parte del tesoro de Atahualpa salió de Chimú.

Las antiguas sociedades andinas creían en diversos mitos de origen local, pero la llegada de los Incas supuso un reordenamiento político y religioso que quedó reflejado en la remodelación de los mitos con el fin de readaptarlos a la supremacía guerrera de los Incas en las que ocupaba un lugar prominente el dios creador superior Viracocha.

La mitología andina constituyó el gran reino del Tiahuantisuyo integrando la cultura incaica con la cultura aymara y quechua. Dichas culturas y sus respectivas mitologías fueron adoptadas y adecuadas a condiciones locales de las zonas identificadas como andinas, de varios países (Bolivia, Perú, Ecuador y parte de Colombia). Más allá de las características propias de cada región, había elementos y mi-

tos comunes a las diversas zonas. Una de estas narraciones es la que corresponde a Viracocha.

Los pueblos andinos empleaban tres modelos simbólicos para representar su realidad social: uno de ellos está referido a sus mitos. Un segundo modelo está constituido por el espacio geográfico andino, y el tercero está referido al hombre andino.

Los mitos andinos representan el lenguaje en que se expresa el inconsciente colectivo oculto en un mundo caótico, ambíguo y fantasioso.

El "espacio andino" está definido por opuestos "puna-valle" y traduce los aspectos relevantes de las culturas Aymara, Inca y Quechua. (los Aymara y los Incas reinaban en la puna-sierra; y los Quechuas lo hacían en los valles).

El "modelo humano" está representado por el cuerpo del hombre y la familia.

COSMOGONIA ANDINA

Los Incas

Para los Incas y sus predecesores, el lugar de los orígenes míticos ([297]) se encontraba en el sureste de Cuzco en las proximidades del lago Titicaca. En dicho lugar, Viracocha creó un mundo de oscuridad habitado por una raza de gigantes a los que había esculpido en piedra. Estos primeros seres desobedecieron a su creador y fueron convertidos nuevamente en piedras en Tiahuanaco y en Pucara. Además fueron sumergidos por una inundación (diluvio) provocada por el dios. De ese cataclismo solo sobrevivieron un hombre y una mujer que fueron transportados a la morada de Viracocha en Tiahuanaco.

En una segunda intención **Viracocha modeló a los seres humanos a partir del barro,** pintó sobre ellos los vestidos que distinguirían a cada nación y les dio sus costumbres, lenguas, canciones y semillas que cultivarían. Les insufló la vida y les ordenó que descendieran a la tierra y que salieran de las cuevas, lagos y montañas. Así lo hicieron y cada nación erigió santuarios en honor a Viracocha.

Para crear la luz, Viracocha ordenó al sol, a la luna y a las estrellas que salieran de la isla del Sol que existía en el lago Titicaca y ascendieran al cielo. Luego Viracocha

297 Roy Willis. Mitología del Mundo. Edit. Blume. Barcelona, 2011.

habló a los Incas y a su jefe Manco Capac y les profetizó que serían señores y conquistadores de muchas naciones. Manco Capac salió de la cueva de Pacarictambo y condujo a sus hermanos y hermanas hasta la tierra.

Viracocha es en consecuencia, un dios "pan andino", que fue venerado con distintos nombres y representado de variadas formas desde el período arcaico tardío. En diversos mitos Viracocha aparece como un **dios creador y ordenador del universo.** Viracocha hizo el cielo y la tierra que al comienzo fue poblada de plantas, animales y hombres primitivos que vivían en oscuridad y desorden, hasta que Viracocha emergió del Lago Titicaca junto a algunos ayudantes.

Viracocha castigó a los primeros hombres por ciertos desvaríos y los convirtió en piedras. Dispuesto a mejorar su obra, dividió el cosmos en tres partes: Hanan Pacha se refiere al "mundo de arriba"; Kay Pacha, es el "mundo de aquí", y Uqu Pacha se refiere al "mundo de adentro".

Luego de ordenar las funciones de pueblos, plantas, animales, ríos y todos los seres del mundo, Viracocha y sus acompañantes se dirigieron hacia el mar y se fueron caminando sobre sus espumas.

Los Aymaras y Quechuas

Para los Aymaras y Quechuas la visión del mundo está configurada por una unidad indisoluble representada por la palabra "pacha" que significa tiempo y espacio ([298]). Bajo esta concepción, la humanidad ha vivido cinco grandes "eras o edades" de mil años cada una. El paso de una época a la siguiente, estaba determinada por la presencia de un cataclismo cósmico. (concepción similar a la civilización Maya).

Watchel (citado por Montes Ruiz) refiere que la Primera Edad corresponde a los **hombres de Viracocha**. Dicha "era" terminó con guerras, pestes y la rebelión de los hombres contra sus señores. La Segunda Edad corresponde a los **hombres sagrados** que ardieron con la destrucción del sol. La Tercera Edad fue la de los **hombres salvajes** que fueron ahogados por el diluvio. La Cuarta Edad fue la de los **hombres guerreros** que se hundieron con su decadencia. La Quinta Edad es la **era actual**, que estamos viviendo que coincide con la era de los Incas venidos a regenerar a los hombres.

Cada una de las "eras o edades" había estado iluminada por un Sol que se moría cada mil años como consecuencia de grandes cataclismos. Al morirse el sol, terminaba la "era" y se reiniciaba otro ciclo y el recuento de los años.

298 Fernando Ruiz Montes. La Máscara de Piedra. La Paz, Bolivia. 1986.

Para explicar la creación del mundo, se refiere que EL SOL, hacedor de todas las cosas, creó al dios Pachacámac y luego creó al mundo y a un hombre y una mujer para que lo habitasen. Los rayos del sol fecundaron a la mujer que tuvo un hijo. Pachacámac (personificación del terremoto), mató al niño y sembrando sus despojos creó los alimentos. Del ombligo del niño, el Sol creó a Vichama. Pachacámac mató a la mujer y con sus cabellos creó la **primera humanidad**.

El héroe civilizador Vichama (encarnación del rayo), arrojó fuego por los ojos y atemorizó los campos. Vengando a su madre, Vichama puso en fuga a Pachacámac y pide al Sol que lo destruya incluyendo en la destrucción a la primera humanidad.

Vichama con la ayuda del Sol, creó la **segunda humanidad** a partir de tres huevos que dan origen a los nuevos hombres, a la organización social y el carácter cultural de los nuevos hombres.

EL PANTEON ANDINO

Las divinidades andinas reconocían a un dios creador superior (Viracocha), un grupo de dioses superiores (Inti, Mama Quilla, Pacha Mama, e Illapa), y dioses menores.

El Dios Creador Superior: Viracocha

Viracocha, era considerado El Señor y Maestro del Mundo, Dios Creador y Ordenador.

Creó a la primera humanidad y gobernó sobre las tinieblas ejerciendo subrepticiamente todo su poder. Por otra parte, era la fuente femenina de donde surge la vida: su propio nombre y su ciclo acuático simbolizan esta función de mujer madre, pues el componente «cocha» de Viracocha, significa lago o mar. Justamente el dios emerge del lago Titicaca, donde origina a todos los seres vivos y desaparece en el lago. Como héroe civilizador, tiene potestad sobre el rayo. Eliminó la primera humanidad y creó a los hombres actuales (segunda humanidad), a quienes les confirió la cultura y los preceptos morales. Puso los cimientos para el Imperio Incaico, y dió origen a la dinastía cuzqueña, a la que favoreció.

Viracocha fue la primera divinidad andina que se extendió a través de las distintas culturas: Caral, Chavin, Wari, Chimú y especialmente de los Tiahuanacos. Creó el cielo y la tierra. Era un dios nómada y tenía un compañero alado, el "Pájaro Inti" que era un pájaro mago sabedor del presente y del futuro.

Viracocha dividió el mundo en tres partes (Hana Pacha, Kay Pacha y Uqu Pacha). En el Hana Pacha (mundo de arriba) creó el sol, la luna, las estrellas y otros cuerpos celestiales. En el Kay Pacha (mundo de "aquí") creó una generación de hombres y mujeres a través de rocas y piedras que cobraron vida para formar pueblos y reinos. Del Uqu Pacha (mundo de adentro) surgieron los nuevos fundadores a través de las pacarinas (cuevas, lagos y manantiales). Luego de ordenar las funciones de hombres, animales, plantas, ríos y todos los seres del mundo, Viracocha y sus acompañantes se dirigieron hacia el mar caminando sobre sus espumas. Era representado con dos varas.

El primer sol del mundo (Ñaupa Pacha / Viracocha) tuvo cuatro hijos: Kon, dios de la sequía; Mallko, dios de la ley; Vichama (dios de la guerra y venganza), y Pachacamac (dios creador de la costa y dios de los temblores y terremotos).

Los Dioses Superiores [299]

Inti, dios creador identificado con el **Sol** y siervo de Viracocha. Ejercía la soberanía en el plano del mundo del ascenso (Hana Pacha). Era hijo del dios sol del mundo antiguo (Naupapacha) y reinaba sobre el ser humano del mundo actual. Fuente de vida, padre y protector de la humanidad y antecesor de la dinastía imperial, el Sol fue la principal divinidad de los pueblos andinos. Es muy posible que los Aymaras lo hayan venerado bajo otra denominación antes de que los Incas impusieran su propio culto solar y la palabra quechua "Inti" para designarlo. El Sol era un dios dinámico asociado a la vocación militar del Estado. Simbolizaba la supremacía de la élite Quzqueña y la instauración de su culto correspondió al predominio creciente del Inca en el plano político.

Mama Quilla, era la hermana y esposa de Inti. Madre del Firmamento y de los Incas. Se le representaba con la **Luna**. No fue adorada como diosa ni le ofrecieron sacrificios ni le edificaron templos. Tuvo gran veneración como madre universal. La representaron con un rostro de mujer labrado en plata.

Pacha Mama, era la **Madre Tierra**, encargada de propiciar la fertilidad en los campos.

Pachacámac, era conocido como el **dios creador** de la costa y dios de los **temblores**, venerado en la costa central del Imperio Incaico. Se le consideraba una re-edición de Viracocha.

299 Mitologia Andina Peruana. Mitología Inca. Sarhua Fajardo.

Illapa, era el dios del **rayo, del trueno y del clima**. Hacía llover desde la vía láctea por medio de una jarra inagotable de agua.

Mama Sara, era la **madre del alimento**, del maíz, de la papa y la coca.

Mama Cocha, era la **madre del mar**. Era venerada por los pescadores para calmar las aguas. Representaba todo lo femenino.

Los Dioses Menores [300]

Los hombres del pueblo tenían sus propias deidades además de los dioses superiores. Dentro de ellos se mencionan:

Catequil, dios oráculo.
Huallallo, dios del fuego con rasgos malignos.
Wari, dios gigante de la guerra en la cultura Wari.
Amaru, la serpiente divina.
Chasca ó Venus, la estrella de oro.
Chuychu el Arco Iris, representaba la belleza reservada a los nobles.
Wasikamayuq dios tutelar del hogar.
Supay dios de los muertos

EL ORIGEN DE LOS INCAS. LEYENDA DE LOS HERMANOS AYAR [301]

Después del diluvio, cuando las aguas volvieron a su cauce normal, el dios Sol dio vida a los primeros mortales que se originaron en *Pacarictambo* que era la "morada de la procreación". Allí, en las altas cuevas de *Tamputoco* o "recinto de las ventanas" habían tres socavones identificados como: Maras Toco "cueva salada"; Sutic Toco "cueva húmeda", y Capac Toco "cueva de la abundancia".

De las dos primeras cuevas (salada y húmeda), surgieron las etnias Maras y Tambo que dejaron poca descendencia en el mundo. De la tercera cueva (de la abundancia), descendieron los cuatro *Hermanos Ayar,* que eran los hijos preferidos del dios Sol, que tenían la misión de poblar el mundo. El dios Sol le confirío a cada hermano una pareja:

> Al hijo mayor (Ayar Manco), le confirió como esposa a su propia hermana: Mama Ocllo. Al otro hijo (Ayar Auca) se le confirió como esposa a Mama Hua-

300 Mitología Inca.

301 Odi Gonzáles. La Cultura Quechua de los Andes.

co; al tercer hijo (Ayar Uchu) se le otorgó como esposa a Mama Raura, y al cuarto hijo (Ayar Cuchi) se le otorgó como esposa a Mama Cora.

Ordenados por su padre (el dios Sol / Inti), los hermanos se dirigieron al sur en una larga travesía por páramos y llanos andinos. El temperamento incontrolable de Ayar Cuchi (el menor de los hermanos) se auto impuso el nombre de Manco Capac, que aumentó el recelo de los otros hermanos que lo encerraron para siempre en Tamputoco.

Dicen que la fuerza de los gritos de Ayar Cuchi (Manco Capac) hizo brotar manantiales y ríos. Ayar Cuchi maldijo a sus hermanos siendo que su hermano Ayar Uchu se convirtió en una montaña pétrea. Ayar Uchu pereció ahogado en un rio. Solamente el hermano mayor, Ayar Manco y sus hermanas viudas pudieron salvarse de la maldición y llegar a Cuzco.

CAPÍTULO IX

OTRAS MITOLOGIAS

IX. OTRAS MITOLOGIAS

En este numeral haremos referencia a cuatro Mitologías:

- La Mitología CELTA *
- La Mitología CHINA **
- La Mitología JAPONESA **
- La Mitología de la INDIA **

* La Civilización CELTA correspondió a la época antes de Cristo. Sus primeros documentos se deben a Julio César (La Guerra de las Galias alrededor del año 52 aC). Sin embargo, sus narraciones tradicionales fueron desarrolladas esencialmente durante la Edad Media, especialmente por sacerdotes cristianos.

** Por la complejidad de las civilizaciones de CHINA, JAPONESA y de la INDIA, solo haremos referencia a la cosmogonía respectiva.

9.1 MITOLOGIA CELTA

- La Mitología Celta pertenece al grupo de mitologías de la época Post Cristiana de la historia.

La Mitología Celta comprende una serie de relatos de los pueblos celtas que habitaron territorios muy diferentes como las Islas Británicas, España, Francia, Italia, Centro de Europa y Anatolia (desde Irlanda hasta la actual Turquía) ([302]). La mitología céltica duró hasta la adopción de la religión cristiana especialmente durante la edad media en que prevalecieron historias como "el Santo Grial" y las leyendas del "Rey Arturo"

302 Los principales pueblos Celtas se refieren a las Islas Británicas (Reino Unido) como Inglaterra, Escocia, Irlanda, Gales; a Francia (Bretaña), y en España a Galicia y Asturias pincipalmente.

Los Celtas en el siglo "v" "aC" se expandieron por Europa, especialmente por Francia, Italia y Grecia. Herodoto menciona que en el año 400 "aC" unas tribus celtas invadieron el norte de Italia después de haber pasado por Francia (Galia) y luego (año 279 "aC") invadieron y saquearon Delfos. Seguidamente (año 280 "aC") una tribu celta llamada "Galata" llegó a la Anatolia (en la actual ciudad de Estambul se encuentra un símbolo celta: la Torre Galata). En sentido contrario, los Romanos en el siglo "I" "aC" invadieron y ocuparon Britania.

Según Roy Willis (Mitología del Mundo) el término "céltico" es esencialmente un concepto linguístico referido a los pueblos británicos, europeos y de anatolia, que hablaron dicho idioma en algún momento de su historia.

Los primeros Celtas mantenían una religión politeista que, debido a los contínuos contactos con el Imperio Romano, se fue adecuando a la mitología propia de la religión romana.

Con relación con la mitología céltica, no se han encontrado narraciones tradicionales que nos permitan identificar una cosmogonía específica y/o un panteón propio (los celtas paganos eran iletrados). En efecto, corresponde a Julio César la descripción del panteón divino encontrado durante la conquista romana. La Guerra de las Galias de Julio César (52 "aC"), puso de manifiesto las costumbres e idioma Galo habiendo adoptado los principales dioses greco romanos especialmente a Mercurio, Apolo, Júpiter, Minerva y Marte. Según Julio César, los pueblos celtas adoraban al Sol como dador de vida y el mayor de los dioses célticos era el equivalente de Mercurio de la mitología romana y que correspondía al irlandes Lugh / llamado Lugus en galés).

Las fuentes vernáculas de las tradiciones celtas fueron escritas en un ambiente cristiano y casi solo se refieren a Irlanda y en menor cuantía a Gales. Dentro de estas fuentes se observan principalmente tres colecciones ([303]): el Ciclo Mitológico que comprende el Libro de las Invasiones y la Historia de los Lugares; el Ciclo del Ulster y el Ciclo de Finn.

COSMOGONIA DE LA MITOLOGIA CELTICA

La mayor parte de narraciones del ideario mitológico céltico se encuentra en los Manuscritos de la Edad Media, escritos por sacerdotes cristianos, en los cuales el mito originario parece ser debido a una **lucha entre dos razas** (los **Tuatha De Danánn** (tribus de la diosa Dana que constituyen el panteón de divinidades irlande-

303 Miranda Jane Green. Mitos Celtas. Akal. Madrid, 2001.

ses) y los **Gigantes de la tribu Fomoré** que vivían en las islas alrededor de Irlanda a quienes siempre querían invadir. Los Tuatha Dé Danánn representan el Bien a través de la sociedad "civilizada" y los Fomoré representan el Mal a través de la naturaleza salvaje y las fuerzas oscuras que quieren implantar el Caos.

En la cosmogonía céltica juegan un importante papel los sacerdotes llamados Druidas, cuya filosofía proponía la creencia de la inmortalidad, que incluía la persistencia del amor más allá de la muerte en forma de árboles entrelazados en las sepulturas (las cabezas de los héroes conservaban poderes sobre naturales) ([304]). Los Celtas eran una sociedad guerrera, donde la mayor gloria del héroe era morir en la batalla.

Los **Druidas**, fueron la clase de sacerdotes responsables de transmitir y practicar las tradiciones mitológicas y religiosas de los pueblos célticos. Los druidas estaban particularmente asociados al roble y al muérdago (hierba parásita que crece en los robles de donde obtenían extractos para medicinas y pociones alucinógenas).

La Mitología Celta comprende tres estadíos: Mitología Céltica Antigua; la Mitología Goidélica que representaba la cultura Irlandesa, y la Mitología Galesa generalmente en lengua bretónica.

Roy Willis (Mitología del Mundo) refiere los mitos que dan origen a la nación irlandesa producto de las invasiones de cinco pueblos, de la siguiente manera:

- Durante la Primera Invasión aparece Cessair, hija de Bith, hijo de Noé, cuarenta días antes del Diluvio universal bíblico. Perecen todos, salvándose únicamente Fintan Mac Bóchra que vive 5500 años tomando formas de salmón, águila y halcón, actuando como testigo de los siguientes acontecimientos.

- La Segunda Invasión sucede 300 años después del Diluvio y corre a cargo de Partholon, descendiente de Jafeth, hijo de Noé. Se establece una raza que implanta un modo de vida ordenado, limpiando y haciendo habitables cuatro llanuras, descubren el ganado, construyen casas y elaboran ceveza. Los enemigos de esta raza son los habitantes de la tribu Fomoré descendientes de Cam el otro hijo de Noé. Estos seres fomorianos sufrieron la maldición de Noé, convirtiéndose en seres monstruosos, gigantescos, con un solo brazo y una sola pierna. Partholon y su gente fueron destruidos por la "peste", sobreviviendo solamente Tuan Mac Sdairn. Treinta años después aparece Nemhedh cuyos descendientes son atacados por los fomorianos sobreviviendo

304 David Bellingham. Los Celtas. Cultura y Mitología. Evergreen. Barcelona. 2008.

solamente treinta hombres que abandonan Irlanda y se dirigen a las Islas Británicas y a Europa (principalmente Grecia).

- La Tercera y Cuarta Invasión fueron encabezadas por descendientes de Nemhedh que se habían exilado en Grecia. Estos hombres, llamados Fir Bholg (hombres de bolsas) tenìan cinco jefes y dividieron la tierra en cinco partes de donde deriva la división de Irlanda en Ulster, Leinster, Connacht, Munster y Meath. Dominaron el país durante treinta y siete años e instauraron la monarquía. El último de sus reyes, Eochaidh Mac Eirc es el buen monarca que estimula la fertilidad vinculada a la justicia. En su reinado no hay ningún año sin cosecha y la falsedad fue erradicada.

- La Quinta Invasión corresponde a los Tuatha Dé Danann descendientes del pueblo que se exilió en las islas septentrionales. Su llegada desencadena la Primera Batalla de Magh Tuiredh en la que derrotan a los Fir Bholg. Durante su estancia en las islas, los Tuatha Dé Danann aprenden las artes y conocimientos de los Druidas, la ciencia popular y los encantos demoníacos, llevando a Irlanda cuatro talismanes: La "Piedra de Fal" que emite un chillido cuando se sienta sobre ella un rey legítimo; la "Lanza de Lugh" que garantiza la victoria a quien la empuña; la "Espada de Nuadhu de la que nadie puede librarse cuando se desenvaina, y la "Caldera de Daghdha" que guisa continuamente para los hombres de Irlanda (signo de abundancia).

El ciclo cosmogónico irlandés se compelementa con las dos batallas de Magh Tuireddh. En la primera batalla, Sreng (guerrero de los Fir Bholg) le cortó el brazo derecho a Nuadhu, el jefe de los Tuatha Dé Danann. Se firmó un acuerdo de paz con los Tuatha Dé Danann a quienes se concedió todo el territorio irlandés, excepto Connacht que fue ocupado por los Fir Bholg. Nuadhu perdió el trono a manos de Bres que comenzó a oprimir al pueblo. Bres comenzó a reunir un nuevo ejército de fomorianos para volver a luchar contra los Tuatha Dé Danann. Mientras tanto, el médico Dian Cecht fabricó un brazo de plata para Nuadhu que recupera la corona, pero abdica poco después a favor de un forastero llamado Lugh que impresiona por la destreza en el manejo de las armas. Con Lugh, se inicia la segunda batalla de Magh Tuireddh de la cual sale victorioso expulsando a los fomorianos al mar. Lugh le perdona la vida a Bres, a cambio de que le revele los secretos de la prosperidad agrícola y el gran mito termina con dos profecías de la diosa de la guerra Morrigan: una sobre el orden cósmico y la prosperidad y la otra sobre el caos y el fin del mundo.

DIOSES DE IRLANDA

Dagda

Era el dios supremo del panteón irlandés. Era dios druida o dios de los druidas, señor de los elementos, conocimientos, jurista y temible guerrero. Era el dios bueno, padre de todos, casado con Danu.

Figura de poder con extrema glotonería y desbordante sexualidad (tenía relaciones amorosas con árboles humanos y seres sobrenaturales), pero su aventura amorosa más importante fue con la diosa de la guerra (Morrigan) con quien hizo el amor a orillas del río Unius y la diosa prometió apoyar a los soldados de Dagda en la siguiente batalla ([305]).

Lleva un caldero cuyo contenido es inagotable (prototipo del "santo grial"); una arpa mágica que puede tocar por si sola, música de lamento, de risa, de llanto o de muerte; una maza que mataba con solo tocarla en un extremo y resucitaba cuando se tocase en el extremo opuesto (dios de la vida y de la muerte).

Lúgh

Dios jóven muy importante en la mitología. Era el dios "sin función" porque las tenía todas. Pertenecía a la raza de los Tuatha Dé Danann por su padre y a los Fomoré por su madre. Poseía un aspecto solar, pero no era un dios del sol por que esta función en la mitología celta es femenina. Derrotó a los gigantes incluso a su abuelo Balar (el del ojo maligno). Se le denominaba el "luminoso o el brillante".

Balar

Dios Irlandés que pertenecía a la raza de los gigantes Fomoré. Poseía un ojo en la frente y otro en la parte posterior del cráneo que era maligno y que habitualmente estaba cerrado. Cuando lo abría su mirada era mortal. Fue famoso por haber matado al rey de los Tuatha Dé Danánn (rey Nuada), motivo por el cual Lugh (nieto del rey) le dio muerte.

Mórrigan

Diosa tripartita de la guerra (la reina de los fantasmas). Tenía la capacidad de adoptar diversas figuras cuando participaba en las guerras, a veces como un cuervo, a veces como una vaca, a veces como un lobo.

Brigid

305 Sarah Bartlett. La Biblia de la Mitología. Gaia Ediciones. 2009.

Diosa del fuego y la poesía. Hija de Dagda y Danu (pertenecía a los Tuatha Dé Danánn). Era la diosa protectora de la clase guerrera. Con la llegada del cristianismo fue identificada como Santa Brígida, guardiana del fuego sagrado. Tenía el don de predecir el futuro.

Epona

Diosa de los caballos.

Angus

Era un dios del Amor que ayudaba a quienes tenían problemas amorosos. Era hijo de Dagda y Boann (ninfa del agua).

Dianceh

Dios de la Medicina.

Goibniu

Dios de los herreros.

DIOSES DE GALES

Corresponden a los dioses de Britania (Gales). Existen dos linajes: Niños de Don, y Niños de Ilyr.

Niños de Don

Corresponde a la madre de los dioses, los famosos Tuatha Dé Danann. Conocida como Anna, Anu, Ana ó Dana era la diosa madre de los antiguos celtas.

Niños de Ilyr

Llyr es padre de un linaje de los dioses entre ellos Manannan, deidad vinculada al mar.

DIOSES DE LA GALIA

Cernunus, el Astado. Dios de la abundancia y amo de los animales salvajes.

Belenes, Dios de la agricultura (Italia y Francia)

Teutates, Dios de la guerra, similar a Marte de los romanos y a Dagda de los irlandeses.

Taranis, Dios del cielo, del trueno y la tormenta.

HEROES

Manannan, Héroe Irlandes integrante de los Tuatha Dé Dannan. Hijo de Llyr. Poderoso mago dueño de un casco flameante, una coraza invulnerable, un manto de invisibilidad y una nave que surca los mares sin velas ni remos. Nativo de la isla de Man.

Nuada Airgetlam pertenece a los dioses irlandeses Tuatha Dé Dannan. En el transcurso de la primera batalla (Mag Tured) perdió un brazo y no podía reinar. El dios Diancecht le fabricó una mano de plata asumiendo nuevamente la función de rey y condujo a los Tuatha Dé Dannan en la segunda batalla (Mag Tured).

Ogmios es un anciano vestido con piel de león, lleva maza, arco y carcaj. Representa la elocuencia y el poder de la palabra.

Gwyddyon, uno de los héroes galeses más famosos. Representa el poder mágico heredado de los antiguos druidas.

Cuchulain era el héroe más famoso de Irlanda. Se creía que era hijo del propio dios Lug. Su nombre original era Setanta. Obtuvo el nombre de Cuchulain (perro de Culaan) después de matar al perro de los ulates (Culaan) y prometer que susitituiría al perro que mató en su función de proteger los bienes de Culaan. En la guerra empleaba tanta furia que era capaz de distorsionar su propio cuerpo lo que acentuaba su figura sobre humana y un tanto monstruosa. Cuchulain era un héroe de luz, héroe civilizador, personificación de la sociedad a que pertenecía. Representa el culto solar masculino.

Arturo, es el personaje más importante de la tradición celta (Escocia). Era un caudillo guerrero. Arturo fue originalmente Artos, uno de los antiguos dioses celtas y hermano de la diosa guerrera Morrigan. Alquilaba sus servicios a reyes insulares hacia el año 500 de nuestra era. Forma con Merlín la pareja "rey druida" sin que ninguna sociedad celta pueda existir. Su padre fue el rey Uther Pendragón que con Igraine (la esposa del Duque de Cornualles) y la magia de Merlin, engendró a su hijo Arturo. Arturo se casó con la princesa Ginebra y con su medio hermana Morgana tuvo un hijo (Modred).

Morgana Le Fay era hermana de Arturo, madre de Modred y discípula y rival de Merlin. Era la reina de la isla de las Hadas de Avalón. Tenía el don de la curación y de la transformación. Con respecto a Arturo, Morgana tenía un rol dual, por una parte era su protectora y en ocasiones era su peor enemiga y encarnada rival de Ginebra (la esposa de Arturo).

Merlín, forma parte de la leyenda artúrica. Fue un rey de los bretones de Baja Escocia. Se le caracteriza como señor de los animales, hombre salvaje y equilibrador de la naturaleza. En la leyenda "artúrica", Merlin era hijo de un demonio (Belial) y de una monja (era heredero del amor por los mortales y del talento de su padre para cambiar de forma). Fue el consejero permanente y mago de Uther Pendragón, con cuya magia hizo que Uther Pendragón engendrara a Arturo, le obligó a reconocer a Arturo como rey de los Bretones y estableció la "Mesa Redonda" y el trazado de "Camelot". Terminó sus días en el bosque de Broceliande con su amada Nimue (Viviana, la bruja Dama del Lago).

CAMELOT

Camelot es un mito relacionado con el Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda ([306]).

Arturo se encarnó como hijo de Uther Pendragón y la reina Igraine de Tintagel. Fue criado en secreto, siendo el único que consiguió extraer la espada mágica "Excalibur" de la roca en que estaba clavada y pudo en consecuencia reclamar el derecho de convertirse en rey.

En sus primeros años, Arturo derrotó a los romanos, unió Bretaña y logró establecer una corte fantástica y mágica en Camelot. Se casó con la hermosa princesa Ginebra y creó la "Mesa Redonda" donde guerreros, mortales y magos vivían en armonía lejos del mundo mortal.

Mordred, hijo de Arturo y Morgana, conspiró junto con otros cortesanos para hacerse con el trono de Camelot. Lanzarote - - el más leal de los caballeros de Arturo - - había tenido una relación amorosa con Ginebra. Cuando Arturo los descubrió, desterró a Lanzarote para siempre y Mordred encontró una oportunidad para luchar por el trono de su padre.

Se desarrolló una terrible lucha hasta que Arturo mató a Mordred, pero también el rey sufrió una grave herida que lo hizo viajar hasta la tierra de Avalón - - donde crecían las manzanas de la inmortalidad - - y nunca más se le volvió a ver.

Camelot desapareció y se cree que Arturo y sus hombres duermen bajo una colina y que cuando la necesidad sea imperiosa, despertarán para restablecer la edad de oro.

HALLOWEEN

Halloween significa "All Hallow´s Eve": víspera de todos los santos - - 31 de octubre - - siendo una celebración del Samhain (fiesta celta) con la que se marcaba en Irlanda el fin del verano (siglo v antes de Jesucristo). Samhain era considerada como una noche de transición en la que los difuntos visitaban a los vivos y también aparecían seres sobrenaturales, por lo que se encendían hogueras y la gente se disfrazaba.

En Irlanda donde tuvo su origen, se encienden hogueras; los niños se disfrazan y salen a pedir dulces, y se organizan juegos (snap apple). Aunque la festividad es la misma, cada país tiene diferentes formas de celebrar esta fecha. En algunas

306 Sarah Bartlett. La Biblia de la Mitología. Gaia Ediciones. 2009.

partes se le identifica como la festividad de la muerte, siendo a veces reconocida por grupos ocultistas, satanistas y practicantes de brujería.

9.2 MITOLOGIA CHINA

- La Mitología China pertenece al grupo de mitologías de la época Pre Cristiana de la historia.

La civilización China de más de cuatro mil años, no dispuso de textos específicos sobre mitología, encontrándose narraciones tradicionales en libros de historia o textos de filosofía y/o poesía que corresponden a las distintas corrientes de pensamiento (Taoísmo, Confucianismo, etc) ([307]).

Una importante característica de la cultura china es su dualismo cósmico, en el que se oponen dos principios. Por una parte, el "**Yang**" que representa la luz, lo activo, el sol, el fuego y lo masculino, y por otra parte el "**Yin**" que representa la oscuridad, lo pasivo, la luna, el agua y lo femenino.

En la historia china ([308]) el mito y la realidad se fusionan y los dioses se convierten en mortales, y algunos héroes mortales pueden formar parte del panteón mítico. El concepto más importante - - la inmortalidad - - implicó que muchos héroes de la vida real ó jefes dinásticos fueran promovidos a la categoría de inmortales cuando fallecían.

COSMOGONIA. La Creación El Mito de Pan Gu.

La mitología China describe la creación del mundo a través de la existencia de una divinidad primordial llamada Pan Gú. Pan Gu se originó del Yang y el Yin que constituyen las dos fuerzas vitales del universo, complementarias y dependientes ([309]).

- Pan Gu se originó en la oscuridad de la Nada donde solo estaba el CAOS de donde se originó un enorme huevo primordial, que cobró vida y creció duran-

307 Gabriel Sanchez Cendal. Mitología China. Editorial Alianza, 2007.

308 Sarah Bartlett. La Biblia de la Mitología. Gaia Ediciones, 2009.

309 Roy Willis. Mitología del Mundo. Ed. Blume. Barcelona 2011.

te diez y ocho mil años hasta que el huevo se rompió. La luz y las partes ligeras del huevo ascendieron y formaron los Cielos, mientras que las partes opacas y pesadas se hundieron y formaron la Tierra. Pan Gu se levantó, y para evitar que el cielo y la tierra se volvieran a unir, fue separando el cielo y la tierra más de tres metros cada día. Al cabo de otros diez y ocho mil años, el Cielo y la Tierra se solidificaron y Pan Gu se acostó a descansar.

- Pan Gu murió, y su aliento se transformó en Viento y Nubes, su voz en Trueno, su ojo izquierdo en el Sol, su ojo derecho en la Luna y el cabello en las Estrellas. Las demás partes de su cuerpo se convirtieron en los elementos de la naturaleza como las Montañas, los Ríos, los Caminos, los Árboles, las Plantas, los Metales y las Rocas. Del sudor de Pan Gu se originó la Lluvia y el rocío.

- Los seres humanos se originaron a través de las pulgas que vivían en el cuerpo de Pan Gu.

COSMOGONIA. La Creación. El Emperador de Jade

El "emperador de jade" del taoísmo fue originalmente el ser supremo llamado "Shang Di" (el poder que inició la creación del universo y la fuerza que genera la continuación de la vida).

Posteriormente Shang Di se fundió con "Yu Huang", emperador de jade y lider del panteón taoísta. Desde entonces, Yu Huang se convirtió en el único ser supremo conocido como "**Yu Huang Shang Di**" el "gobernante del cielo".

En el principio de los tiempos, la tierra era un lugar inhóspito y los seres humanos vivían con muchas necesidades y sufrimientos, estando rodeados de todo tipo de monstruos y demonios. En ese entonces, el emperador de jade era una deidad con limitados poderes que trataba de ayudar a los hombres pero que no lograba solucionar la mayoría de sus problemas. Por ese motivo, sintió la necesidad de retirase a una cueva para cultivar "su Tao".

En la tierra, los demonios se congregaron y decidieron atacar al cielo y a todas las divinidades. Cuando la guerra entre dioses y demonios se había iniciado, el emperador de jade había terminado su cultivo (estaba preparando una nueva tierra para los hombres que fuera más habitable pretendiendo eliminar a toda clase de monstruos). Ascendió al cielo y se dio cuenta que los demonios eran demasiado poderosos y que vencerían a los dioses. Yu Huang Di desafió al rey de los demonios iniciándose una feroz batalla entre los dos. Los ríos y mares se

agitaron, y las montañas se agrietaron. El emperador salió victorioso debido a su cultivo, su benevolencia y la sabiduría que había alcanzado al haber logrado la "iluminación". Tras la total aniquilación del rey de los demonios, el resto de ellos fueron dispersados por los dioses. Por su noble actitud, los dioses proclamaron al Emperador de Jade como el supremo soberano de todo.

- El Emperador de Jade creó a los seres humanos a través de figuras de barro que fueron secadas al sol.

Se le representaba con un rostro sonriente, larga barba y actitud benevolente. Pudo alcanzar la iluminación siguiendo el "Tao, El Camino" como creencia filosófica básica del Taoismo.

COSMOGONIA. La Creación El Mito de la Muerte de CAOS

Este mito presenta los dos principios de influencia recíproca del Universo Primordial y el Caos que se extiende entre ambos en la forma antropomorfa de tres emperadores.

Shu era el emperador del mar del norte, y Hu era el emperador del mar del sur. Ambos emperadores (Shu y Hu) se reunían frecuentemente en el territorio del tercer emperador, Hun Dun que representaba el Caos y que los atendía con la mayor hospitalidad. Un día Shu y Hu dialogaron sobre la forma de retribuir la hospitalidad de Hun Dun. Observaron (Shu y Hu) que ambos tenían en el cuerpo siete orificios que les permitían ver, oir, oler y comer, y que Hung Dun no poseía ningún orificio. Los dos emperadores (Shu y Hu) decidieron - - en señal de gratitud a Hun Dun - - abrirle agujeritos en el cuerpo, cosa que hicieron con un taladro al ritmo de un agujero por día. Al cabo de siete días, terminaron con su obra pero se dieron cuenta que Hung Dun se moría. En el momento que murió Hung Dun (el Caos), cobró vida el mundo ordenado.

COSMOGONIA. La Creación de la Humanidad

Nugua y Fuxi eran dioses creadores (esposos) con cabeza humana y cola de serpientes entrelazadas.

Después de la separación del Cielo y de la Tierra, de la creación de las Montañas, Ríos, Animales y Plantas, cobró vida Nugua que tuvo la percepción de que al mundo le faltaba algo y se sentía sola. Un día vió en un estanque de agua el reflejo de su imagen y con un puñado de barro modeló una diminuta copia de sí misma. Colocó la imagen sobre el suelo y de pronto dicha imagen cobró vida y se puso a gritar y bailar alegremente, creándose el Primer Ser Humano.

Encantada con su obra, Nugua tomó más barro y fabricó más imágenes que se convirtieron en seres humanos que se dispersaron por toda la tierra, pero Nugua seguía escuchando sus voces por lo que nunca se sintió sola.

COSMOGONIA. Las Catástrofes El Mito del Diluvio

Cuando la diosa Nugua vivía en la Tierra, se presentó un conflicto entre el dios del fuego y rey del universo (Zhu Rong) y el dios del agua (Gong Gong).

Zhu Rong gobernaba el universo con firmeza y prudencia y se encargaba de que el Sol saliera cada día en el cielo y de que las personas creadas por Nugua disfrutaran de las condiciones favorables para su vida.

Gong Gong era un ser monstruoso con cabeza humana y cuerpo de serpiente que envidiaba a Zhu Rong y deseaba arrebatarle el trono del universo.

Un día se inició una terrible batalla entre ambos dioses, primeramente en el cielo y después en la tierra. Gong Gong reunió a todas las fuerzas del mar y los ríos para enfrentarse a las fuerzas del fuego de Zhu Rong. Al final las fuerzas de Gong Gong no soportaron el calor del Sol que hacía hervir el agua y los dejaba chamuscados e impotentes.

Enfurecido Gon Gong le dio un cabezazo a la Montaña Imperfecta que se desplomó y quedó reducida a escombros. Esta montaña servía de soporte del cielo en el noroeste del mundo y al desaparecer se abrió un enorme agujero en el firmamento que se acompañó de una enorme depresión en el sureste de la tierra.

Al desaparecer los dos soportes, el mundo perdió el equilibrio y sobrevinieron una serie de catástrofes como incendios que arrasaron los bosques seguidas de fuertes inundaciones que ocuparon las llanuras produciendo el Gran Diluvio. Las aguas de los ríos se precipitaron hacia el sureste, por lo que según se dice, los ríos de China transcurren de oeste a este.

Nugua se intranquilizaba con el sufrimiento de sus criaturas y pensó en reparar el agujero del cielo para lo cual fue al lecho de un río, tomó piedras y las fundió en un horno formando figuras en formas de los agujeros del cielo. Luego voló al cielo y llenó todos los agujeros con las piedras fundidas sin dejar ninguna grieta. Para asegurarse que no se volviera a romper el cielo, Nugua tomó una tortuga gigante y colocó sus cuatro patas como soporte del cielo en lugar de la Montaña Imperfecta. A continuación quemó unas cañas y con sus cenizas tapó los huecos de las orillas de los ríos para controlar sus crecidas.

Fu Xi y su esposa Nugua escaparon de la inundación subidos en una calabaza gigante y al terminar la inundación y cerrar todas las grietas y agujeros, pudieron regresar a la tierra y volvieron a crear otra humanidad. Nugua moldeó los nuevos seres humanos a partir de arcilla y Fu Xi les enseñó a cultivar la tierra y a pescar, además, Fu Xi inventó la escritura y un método para calcular el tiempo (año 2800 "aC"). Una vez repoblada la tierra, FuXi y Nugua regresaron al cielo.

9.3 MITOLOGIA JAPONESA

La mitología Japonesa está estrechamente relacionada con la cultura y religión de otros países asiáticos, especialmente de China y Corea. Es una mitología que convive con una religión politeísta.

Al respecto, Willis ([310]) refiere que la tradición histórica culta del Japón se sitúa convencionalmente en el año 552 cuando el rey coreano de Paekeche envió al emperador del Japón a unos misioneros budistas como gesto de buena voluntad. En esa época, la principal institución japonesa era el *Uji* o Clan. Cada Uji controlaba su propio territorio (como una "Ciudad Estado") donde habitaban aristócratas y plebeyos que disponían de su propia mitología que se centraba en un antepasado divino.

El Número Cosmológico: Ocho

La religión nativa del Japón era el Sintoismo ([311]), basada en la adoración de una multitud de dioses (llamados *Kami*). Esta multitud de dioses (ocho millones [312]), o seres espirituales solían encontrarse en la naturaleza, concibiendo a los japoneses en un entorno de naturaleza divina. Posteriormente, la población japonesa adoptó el Budismo como su religión.

En la cultura religiosa del Japón tenía especial significado el número ocho que significa "la totalidad" y está presente en la mayoría de narraciones que explican la creación del universo y de las divinidades. Los "ocho vientos" son todos los vientos, las "ocho direcciones" son todas las direcciones (es decir, el ocho es "todo el mundo"),

---

310 Roy Willis. Mitología del Mundo. Editorial Blume. Barcelona, 2011. Pág. 110.

311 Sinto es una antigua palabra china que dio nombre al Sintoismo. Significa el camino y la voz de los dioses.

312 El número ocho tiene significado sagrado en la cultura japonesa, y cuando se refiere a ocho millones de dioses se expresa una multitud y no una cantidad especifica.

El Kojiki y el Nihonshoki (Nihongi)

En la mitología Japonesa no encontramos textos de autores que narrasen la cosmogonía y teogonía o las hazañas de sus héroes como en la mitología griega. Las fuentes principales que describen la mitología y en cierto punto la historia del Japón son esencialmente dos: (i) el Kojiki, y (ii) el Nihonshoki o Nihongi.

- El Kojiki es una colección, ó archivo ó libro ó crónica de la antigüedad que data del año 711 y comprende la genealogía imperial más antigua que se conoce. Escrito en una mezcla de Japonés y Chino arcaico. Comienza con la creación del universo, el origen de los dioses, los antepasados divinos de la familia imperial y termina con la muerte del emperador Suiko en el año 641.

- El Nihonshoki (Nihongi) representa la crónica del Japón (historia oficial) habiendo sido escrito en Chino clásico en el año 720.

LA COSMOGONIA DE LA MITOLOGIA JAPONESA

La mitología japonesa en relación con el origen del universo, refiere que las divinidades primigenias o primordiales primero crearon las islas del archipiélago japonés. Seguidamente dieron origen a las nubes y el cielo para luego ordenar y solidificar la Tierra que era una masa sin forma.

Las Cinco Divinidades Primigenias o Divinidades Celestiales

El Kojiki refiere que: en el principio, la Tierra era joven y no estaba completamente formada, era un cuerpo blando, de junco y sin forma que parecía una gran masa de aceite flotante que navegaba en continuo movimiento a la deriva como una medusa. Entonces aparecieron tres dioses invisibles llamados *Takamagahara* que corresponde a la elevada llanura del Cielo. Esos tres dioses eran: (i) Amanominakanushi (Señor del Centro del Cielo), (ii) Takamimusubi (el engendrador) y (iii) Kamimusubi (la divina energía). Estas tres divinidades surgieron en forma individual y ocultaron sus cuerpos.

Luego aparecieron otras dos divinidades surgidas individualmente y que también ocultaron sus cuerpos denominados Umashiashikabihikoji y Amanotokotachi con los cuales se constituyeron los **cinco dioses primordiales o Divinidades Celestiales Especiales**.

Después de crearse las cinco divinidades celestiales especiales, fueron creadas siete parejas de generaciones de divinidades ([313]).

313 Nelly Naumann. Antiguos Mitos Japoneses. Editorial Herder. Barcelona, 1999.

Las Siete Generaciones de Divinidades

Las divinidades primordiales celestiales especiales se reunieron para definir el destino de la Tierra que era una masa sin forma y deambulante. Decidieron que la séptima pareja ([314]) - - la más joven de las siete divinidades - -, llamados Izanagi (el Augusto Varón) e Izanami (la Augusta Mujer) fueran los encargados de arreglar, consolidar y solidificar la Tierra movediza. Para ello, recibieron una lanza incrustada de piedras preciosas (Lanza Celestial).

Izanagi y su esposa Izanami descienden del cielo y se posan en el Puente Flotante del Cielo (el Arco Iris) y desde allí con su lanza celestial agitaron muchas veces el mar y con las olas y gotas flotantes que se solidificaron, formaron la primera tierra sólida, la Isla de Onogoro, adonde la pareja de dioses llegaron y construyeron un altar, una Columna Celestial para unir el cielo y la tierra y un palacio denominado la *Sala de Ocho Brazos* .

Los dioses decidieron procrear.

- Izanagi le preguntó a Izanami como estaba formado su cuerpo. Ella contestó que su cuerpo se hace y se hace, pero hay un lugar que no acaba de hacerse, le faltaba una parte. Izanagi dijo que a él le sobraba una parte. Mi cuerpo dijo Izanagi, se hace y se hace, pero hay un lugar que se hace en exceso. Que te parece dijo Izanagi, que metiera la parte de mi cuerpo que se hace en exceso en el lugar de tu cuerpo que no acaba de hacerse. Será bueno respondió Izanami. Entonces dijo Izanagi: "tu y yo daremos una vuelta a esa augusta columna celestial y nos encontraremos y nos uniremos conyugalmente". Juraron hacerlo. La pareja divina inventó un ritual matrimonial que consistía en que ambos rodeaban la columna celestial, Izanagi por la izquierda e Izanami por la derecha y al encontrarse se hablaron: "¡ Oh ¡ que buen muchacho dijo Izanami, ¡ Oh ¡ que buena muchacha respondió Izanagi" y tuvieron relaciones sexuales. Al cabo de un tiempo, Izanami dio a luz, pero su hijo fue el deforme Iruko "el niño sanguijuela" a quien pusieron en una barca de junco y lo abandonaron en el mar. A continuación engendraron la isla *Awa* que no fue considerada como legítima.

- La pareja divina llegó a la conclusión que algo se había hecho mal y consultaron a los dioses celestiales especiales. Mediante la Gran Adivinación, los dioses celestiales especiales dijeron: la procreación no ha sido buena porque la

314 Cada pareja de dioses representa una generación de divinidades.

mujer habló primero antes que el hombre. Cambiaron de forma y cuando se encontraron alrededor de la columna celestial fue Izanagi quien habló primero e Izanami escuchó. A partir de entonces, Izanami tuvo muchos hijos dioses, constituyéndose en los "padres primigenios" ([315]).

En ese momento, el Universo estaba configurado por una masa espesa y sin forma, que se encontraba en silencio ([316]). Los dioses (Izanagi e Izanami) para cumplir el mandato de los dioses celestiales especiales y con el propósito de ordenar y solidificar la Tierra, siguieron procreando dioses originando una serie de islas (Awaji, Iyo, Oki, Tsukushi, Iki, Tsushima, Sado y Oho formando el *Gran País de las Ocho Islas*) configurando el Archipiélago Japonés. En ese momento se comenzó a sentir sonidos que indicaban el movimiento de las partículas, dando origen a la Luz, las Nubes, el Cielo llamado Takamaghara, el mar, los vientos, las montañas y los árboles. Luego se solidificó la tierra.

Concluido el parto de los países. Los padres primigenios, Izanagi e Izanami siguieron engendrando deidades, hasta un total de 31. Luego engendraron a Ogetsu (el dios de la alimentación).

LA TEOGONIA DE LA MITOLOGIA JAPONESA

Después del nacimiento de los dioses y diosas del viento, del mar, de las montañas y de los árboles, la pareja de dioses creadores (Izanagi e Izanami) siguieron procreando divinidades, dando origen a Kagutsushi, el dios del fuego. Con el nacimiento del dios del fuego, Izanami sufrió quemaduras en su sexo y en todo el cuerpo, muriendo la "madre primigenia". En plena agonía, Izanami siguió engendrando deidades por medio de la orina, de los vómitos y de las heces.

Izanagi lloró la muerte de Izanami y de sus lágrimas se originaron nuevas divinidades. Su tristeza se convirtió en cólera, decapitó al dios del fuego y decidió ir al Yomi (la tierra de la oscuridad, de las raíces y de los muertos: el inframundo) en búsqueda de Izanami.

Izanagi encontró en la tierra de los muertos a su amada y le pide que regrese con él. Ella le dice que tiene que pedir autorización a los dioses de los muertos. Le pide que no la mire, pero Inazagi ansioso, con el diente de su peineta hace una antorcha y vuelve la cabeza para observarla y en ese momento, Izanami se convierte en un cadáver putrefacto. Izanagi al verla sale huyendo e Izanami envía a la

315 Nelly Naumann. Antiguos Mitos Japoneses. Editorial Herder, Barcelona, 1999. Página 37.

316 Mitología Japonesa. Cedillo, Andrés. César Cruz. Sebastián Changoluisa. Jonathan Unapucha. Luis Valencia. 2012.

bruja del Yomi a perseguirlo, pero Izanagi se logra escapar dando por terminado su matrimonio con Izanami.

Después de su descenso al Yomi, Izanagi decide purificarse con un baño para limpiarse de las impurezas. De sus ropas siguen originándose otros dioses. Por último, una vez lavado y purificado su rostro, Izanagi dio a luz a otros tres dioses importantes del sintoismo: (i) Amaterasu (la diosa del Sol y del Cielo, creada al lavarase su ojo izquierdo), (ii) Tsuki Yomi, (la diosa de la Luna y de la Noche creada de su ojo derecho), y (iii) Susa no Wo, el dios de las Tormentas, del Viento y de los Mares creado al lavarse su nariz.

Otros Dioses

Además de las cinco divinidades primigenios y de las siete parejas de dioses celestiales, existían otros dioses "menores" como son:

- **Ogetsu** el dios de la comida
- **Inari** el dios del arroz
- **Kamado** el dios de la cocina
- **Ebisu**, el dios del trabajo

Hijos de IZANAGI (Dios Creador y Ordenador)

Amaterasu	Tsuki-yomi	Susa no Wo
Diosa del Sol y del Cielo	Dios de la Luna y de la Noche	Dios de la Tormenta y el Mar

LA ANTROPOGONIA DE LA MITOLOGIA JAPONESA

En la mitología japonesa no aparece de forma específica un mito referido a la creación del Hombre. Parece que las deidades y los seres humanos son estados de una misma sustancia.

Los descendientes de los dioses se "cristalizan" y se convierten en humanos. La evolución de la nobleza, de humanos hijos de humanos e hijos de dioses los convierte en seres muy poderosos. El primer emperador fue Jimmu.

PRINCIPALES MITOS JAPONESES

MITO DE IZANAGI [317]

Al fallecer su esposa Izanami, Izanagi decidió ir a buscarla a la tierra de los muertos (Yomi) para recuperarla. Al encontrarla le pide que regrese con él pero Izanami le dice que ya es muy tarde porque ya había comido el alimento del inframundo y solo los dioses de los muertos podían autorizar su salida. Izanami le dice que irá a ver y consultar a los dioses del Yomi pero le advierte a Izanagi que no mire adonde ella va porque sería castigado.

Izanagi se quedó esperando pero luego se impacientó y encendiendo una antorcha se dirige adonde su esposa. Cuando la encuentra y la mira, Izanami se convierte en un cadáver putrefacto, provocando la ira de Izanami que envió los ejércitos del inframundo a perseguir a su marido. Izanagi logró salir del Yomi y puso una roca en la puerta dando por terminado su matrimonio con Izanami. Izanami lo maldijo diciendo que cada día mataría a mil humanos, a lo que Izanagi respondió que él crearía mil quinientos.

MITO DE LA CREACION DIVINA

Cuando Izanagi se purificó - - después de su descenso al Yomi - - creó a los tres principales dioses del sintoísmo: Amaterasu (la diosa del Sol y del Cielo) se originó cuando Izanagi se lavó el ojo izquierdo, (ii) Tsuki Yomi, (la diosa de la Luna y de la Noche, cuando Izanagi se lavó el ojo derecho), y (iii) Susa no Wo, el dios de las Tormentas, del Viento y de los Mares que se originó cuando Izanagi se lavó la nariz.

317 Mitología Japonesa. Cedillo, Cruz, Changoluisa, Unapucha y Valencia. 2012.

Izanagi se alegró diciendo: Yo he obtenido tres vástagos ilustres y sacudiendo el cordón de joyas que formaba su augusto collar se lo otorgó a Amaterasu diciendo: que tu augusta persona gobierne la Llanura de los Altos Cielos. Luego dijo a Tsuki Yomi: que tu augusta persona gobierne el reino de la Noche, y por último dijo a Susano: que tu augusta persona gobierne la Llanura de los Mares.

Amaterasu y Tsuki Yomi aceptaron sus tareas tomando posesión de sus respectivos dominios.

Susa no, sin embargo, se puso a gritar y llorar diciendo que no quería el dominio de los mares sino que quería ir a la tierra donde había estado su madre.

Izanagi muy enfadado, desterró del cielo a Susano enviándolo a la tierra y a continuación se retiró tras haber terminado su misión divina, ascendiendo al cielo donde vive en el Palacio más Joven del Sol.

MITO DEL CONFLICTO ENTRE EL UNIVERSO Y EL CAOS

Cuando Izanagi desterró a Susa no Wo, éste anunció su deseo de despedirse de su hermana, la diosa del cielo Amaterasu, que aceptó recibirlo con cierto grado de desconfianza.

Reunidos en el cielo los dos dioses hermanos, Susano le propuso que demostrase quien era más poderoso con un concurso de reproducción. Sería vencedor quien diera a luz más deidades. Salió vencedora Amaterasu, pero Susano no aceptó y encolerizado se proclamó vencedor. Dañó los arrozales divinos y defecó en el salón donde se guardaban los frutos de las cosechas. Por último, Susano despellejó un caballo celestial y lo lanzó por el tejado de la sagrada hilandería (donde Amaterasu tejía la tela del universo aún incompleto).

Susano fue castigado por los dioses celestiales con el destierro a la tiera, pero antes le fue cortado el cabello y las uñas (el cabello se consideraba la sede del alma y de la fuerza).

Susano quedó definitivamente desterrado del cielo, después de haberse producido el conflicto entre el mantenimiento del Cosmo (Amaterasu) y el Caos (Susano).

MITO DE AMATERASU ([318])

Después del conflicto con su hermano Susano, Amaterasu - - la diosa del cielo y del sol - - muy cansada decidió retirarse a la "Cueva de las Rocas Celestiales". Con su retiro, al no salir el sol se produjo una profunda oscuridad tanto en el cielo como en la tierra que vio como se perdían las cosechas y sobrevenían muchas calamidades.

Con esta situación, se reunieron "ochocientos" dioses en una asamblea para definir la manera de convencer a Amaterasu para que saliera de su escondite. Omori Kane, el hijo sabio de Takamimusubi propuso que se construyera un gran espejo mágico que lo colgaron del árbol de sakaki sagrado. Luego, apareció una hermosa y joven diosa que bailó una danza erótica para engañar al sol y hacerlo salir de la cueva. Cuando la diosa bailarina se desnudó por completo, los dioses soltaron tremendas carcajadas que hizo que las Elevadas Llanuras del Cielo temblaron como sacudidas por un terremoto y el tremendo ruido penetró en la cueva donde se encontraba Amaterasu, la diosa del cielo y del sol.

Amaterasu abrió una rendija de la cueva y preguntó ¿ Por qué baila la diosa y ríen los ochocientos dioses ? La diosa bailarina respondió: Estamos alegres porque aquí hay una diosa superior a ti. En ese mismo momento los dioses colocaron el espejo mágico enfrente de la entrada de la cueva y uno de los dioses se colocó detrás.

Llena de curiosidad, Amaterasu salió lentamente y se quedó mirando su reflejo en el espejo, cuando el dios que estaba culto la tomó de la mano la hizo salir completamente. Con ello, se volvió a la normalidad y el sol iluminó cielo y tierra.

La asamblea de ochocientos dioses decidió castigar a quien había producido el conflicto (Susano) que fue multado con "mil mesas de regalos de restitución, cortarse la barba y las uñas de las manos y los pies" y ratificando la expulsión del cielo lanzándolo a la Tierra de la Llanura de Juncos (Yamato).

Amaterasu tuvo un nieto llamado Honinigi quien tuvo dos hijos: Honosusori (Brillo de Fuego) y Hiko - hoho - demi (Sombra de Fuego). Sombra de Fuego tuvo un nieto que fue Jimmu-Tenno, el fundador de la familia imperial.

318 Roy Willis. Mitología del Mundo. Editorial Blume. Barcelona, 2011.

MITO DE SUSA no WO

Desterrado definitivamente del cielo, Susano se ubicó en la tierra en Izumo donde se encontró con una pareja de padres con su hija, una hermosa joven que lloraba desconsoladamente. Los padres le explicaron a Susano que un ser de "ocho cabezas y ocho colas" había devorado a siete de sus ocho hijas y estaba a punto de terminar con la última hija. Susano descubrió su identidad y se comprometió a matar al dragón a cambio que le entregaran a la joven (los padres aceptaron).

Susano convirtió a la joven en peineta que se colocó en uno de sus moños. Pidió ocho tinajas de sake y que las colocaran en una plataforma rodeada de una malla que tenía ocho entradas.

Cuando apareció el dragón, metió las ocho cabezas en las ocho entradas y se puso a beber sake, quedando dormido y emborrachado. Susano salió de su escondite y lo despedazó con su espada. Cuando cortaba la cola del medio descubrió que en su interior estaba la famosa espada Kusanagi. Luego devolvió la forma humana a la joven con quien se casó y construyó un palacio en Izumo.

MITO DE LA FAMILIA IMPERIAL

Jimmu-Tenno, descendiente de Amaterasu fue el fundador de la familia imperial japonesa. La diosa del Sol y del Cielo (Amaterasu) ordenó a Jimmu que pacificara la Tierra Central de la Llanura del Junco (Yamato) para lo cual le envió la espada mágica (Kusamagi) y el espejo mágico que hizo salir a la diosa del sol de la cueva. Con la ayuda de los dioses pudo vencer al príncipe Nagasunehiko y lograr su cometido.

Jimmu construyó un palacio en Yamato, se casó con una princesa de ascendencia divina (IsukeYori) y se dedicó a gobernar su nuevo reino, siendo el fundador del Japón y su primer emperador.

Desde el punto de vista histórico se reconoce a Ojin (siglo iv) como el primer emperador que fue adorado como Hachiman, el guardián de los guerreros.

LOS ANIMALES DE LA MITOLOGIA JAPONESA

En la cultura mitológica japonesa existen cuatro bestias sagradas que representan los cuatro puntos cardinales:

(a) **Seiryu.** Dragón azul. Protector de la zona Este. Simboliza el elemento agua.
(b) **Suzaku**. Fénix bermellón. Protector de la zona Sur. Simboliza el elemento fuego.

(c) **Gembu**. Tortuga. Protector de la zona Norte. Simboliza el elemento tierra.

(d) **Byakko**. Tigre blanco. Protector de la zona Oeste. Simboliza el elemento aire.

Además de estos cuatro animales sagrados (representados en la ciudad de Kioto) existen otros animales de interés mitológico:

- Tanuki, el perro mapache
- Inugami, el perro divino
- Hoko, el perro demonio
- Kitsuni, el zorro de 9 colas
- Nekomata, el gato
- Bake-Kujira, la ballena fantasma

9.4 MITOLOGIA HINDU

- La Mitología Hindú pertenece al grupo de mitologías de la época Pre Cristiana de la historia.

Dallapiccola ([319]) refiere que "el subcontinente indio es el hogar de pueblos de diversos orígenes, que hablan distintos idiomas y que siguen sus propias tradiciones religiosas y culturales. La fuerza cohesiva que une a la mayoría hindú es una estructura social sólidamente basada en creencias religiosas y principios éticos compartidos, expresados en abundantes mitos, los cuales forman la columna vertebral de la religión y cultura Hindú". El orden social era muy importante. Por su nacimiento, un individuo podía pertenecer a las cuatro castas: superior "Brahmanes" eran los únicos que tenían acceso al saber védico y a la autoridad; los "Guerreros"; los "Trabajadores y Comerciantes" y las castas "Serviles".

La vida de los pueblos hindúes está relacionada con el florecimiento de la civilización del "Indo" y la posterior llegada de los "Arios" que introdujeron el Sánscrito que luego se convirtió en el idioma de los libros sagrados de la India. Estos libros sagrados se denominaron los "Cuatro Vedas o Libros del Conocimiento" que configuran la religión védica.

319 A.L. Dallapiccola. Mitos Hindúes. Akal. Madrid, 2006.

Los textos hindúes más antiguos son los "Himnos Védicos: Rig Veda" (2000 "aC") que son cuatro colecciones de composiciones sánscritas que se han transmitidos oralmente desde dos mil años antes de Cristo. En estos textos se hacen alabanzas a las treinta y tres deidades que se veneraban. La literatura védica se continuó con los "Brahamanas" que se dedicaban al ritual de los sacrificios. Los mitos Hindúes se desarrollaron a partir de las primeras creencias védicas.

A finales del período védico (400 "aC") la religión fue evolucionando hasta la aparición del Hinduismo que coexistió con otros movimientos religiosos identificados como Jainismo y Budismo. Los dioses védicos solían ser personificaciones de las fuerzas de la naturaleza como la lluvia, el fuego, el trueno. Estos dioses fueron cediendo paso al concepto de trinidad ó **triada "trimurti"** - - los dioses dominantes - - configurado por Brahma (el Inventor), Vishnú (el mantenedor) y Shiva (el destructor del cosmos).

La Mitología Hindú gira en torno a un principio dual: la **creación y la destrucción.** El pensamiento filosófico religioso se centra en la idea que el ORDEN surge del CAOS y el Universo vuelve a disolverse en el Caos siguiendo una pauta cíclica.

COSMOGONIA. Origen del Universo

En el comienzo de la creación, el **Demiurgo** tuvo la idea de crear el universo y se hizo triple. Para crear el universo el Espíritu Supremo generó a su derecha a Brahma, para conservarlo generó a su izquierda a Vishnú y para disolver el universo hizo surgir de su propio centro a Shiva ([320]).

Brahma era el dios creador del universo y Señor del Tiempo (controla la rueda del tiempo). Brahma ve y oye todo, porque él es todo. Durante la creación, primero creó un Río que brotó de su cadera y que se convirtió en su consorte Sarasvati y juntos desarrollaron todo lo que existe en el universo. Esta creación fue complementada por Rudra (tormenta y rayo) en nombre de Brahma.

A Brahma se le representa con una figura con cuatro rostros y cuatro brazos que sostienen los vedas. Es el primer dios de la Trimurti que vive en el Monte Meru que es la parte superior del cielo.

Vishnú era el dios de la conservación del universo. Personifica la estabilidad, la ley y el orden. Se le representa como un rey celestial que desciende periódicamente a la tierra bajo distintas apariencias para restablecer el equilibrio entre las

320 Sarah Bartlett. La Biblia de la Mitología. Gaia Ediciones 2009.

fuerzas del mal y del bien. Cada vez que el mundo se trastorna, Vishnú acude en forma de Avatar que como ser divino tiene la misión de mantener el orden cósmico y enseñar las vías de desarrollo de la humanidad. Su esposa (Laksmi) es su parte femenina. Su vehículo es el Ave Garuda (mitad hombre y mitad ave). Vishnú personifica el sacrificio y disponía de múltiples avatares que eran las formas terrenales que adoptaba cuando visitaba la tierra.

Lakshmi era la diosa de la suerte, la abundancia y la fortuna. Era la consorte de Vishnú de quien nunca se separaba. Cuando Vishnú toma la forma del avatar Rama, ella le acompaña como Sita. Cuando Vishnú se muestra como Krisna, Lakshmi le acompaña como Radha (la mujer más hermosa del mundo).

Shiva era el dios destructor y juez piadoso. Destruía y unificaba. Se dedicaba muho tiempo a la meditación. Como dios de los opuestos, Shiva lideraba danzas y se reunía con demonios y parias. Contaba con armas poderosas e invisibles como su terrible "tercer ojo", un tridente, una espada y sus rayos. En cada ciclo del universo, Shiva abre su tercer ojo y baila, destruyendo todo lo que ve, incluido el universo mismo que luego inicia un nuevo ciclo de creación. Su esposa se denomina Kali ó Parvarti. Su vehículo era el Toro Nandi.

- En la Cosmogonia Hindú todos los objetos del mundo están estructuralmente constituidos por tres cualidades (**Gunas**) que son poderes de la naturaleza: Sattva representa la luz y la armonía de la inteligencia y la bondad. Rajas representa el fuego y el deseo de la energía mental impura y la pasión inquieta. Tamas representa la oscuridad y la estupidez.

- Quienes están en Sattva escalan el camino que les conduce a lo alto.

- Quienes están en Rajas siguen el camino a nivel.

- Quienes están en Tamas se hunden en la profundidad del camino inferior.

Cuando el hombre va más allá de las tres condiciones de la naturaleza, que constituyen su cuerpo mortal, entonces, liberado del nacimiento, vejez, sufrimiento y de la muerte, el hombre entra en la inmortalidad.

La Estructura del Cosmos

El universo hindú está confgurado por tres zonas (Triloka).

La Primera Zona se llama "zona: loka" y comprende la esfera de los dioses, la atmósfera, la tierra, los cielos de diversas deidades, el sol, la luna, las estrellas.

La Segunda Zona se llama "Lugar: tala" es el Inframundo y está situada inmediatamente debajo de la tierra. Está habitada por divinidades subterráneas como serpientes, antidioses y diversos espírtus y duendes. Estas criaturas no suelen ser malévolas pero pueden volverse peligrosas si la humanidad no les muestra el debido respeto. El inframundo es la morada del placer donde las calles están empedradas con piedras preciosas, donde se vive en mansiones con hermosos jardines y placenteros bosques llevando una vida de lujo.

La Tercera Zona es el Infierno llamado "Naraka" estando situado debajo del inframundo. Es el lugar donde se castiga a los pecadores.

COSMOGONIA. Mitos

Purusha (himno védico) es un ser primigenio ofrecido en sacrificio y de su cuerpo desmembrado nacen todas las entidades del universo, desde los dioses Védicos tradicionales, hasta los seres humanos y los animales, pasando por la atmósfera, el cielo y la tierra. Sin embargo, solo se manifiesta de este modo, una cuarta parte de Purusha, ya que las otras tres cuartas partes constituyen la inmortalidad en el cielo.

El **Purusha Suktam** es un himno védico que se ofrece a la persona cósmica que fue preparada y fijada (crucificada) en el Mahat (mente universal) por los "devas" (deidades benévolas), y todo el Universo se visualiza en ÉL. Se describe a la persona cósmica con cuatro brazos que representan la creación cuádruple. Se le concoce como "Yagna Purusha" ([321]).

El Huevo Cósmico se encuentra flotando sobre las aguas primigenias del caos, de donde emerge la primera deidad hacedora y ordenadora del mundo. **Prajapati** (el señor de la progenie) crea niños y una niña (el Alba). Prajapati y Alba se transforman en ciervo y cierva y de su relación se originan los primeros seres humanos. Luego, Prajapati y Alba se transforman en otra pareja de animales y de su relación se originan todas las parejas hasta las de las hormigas.

321 Ekkirala Krishnamacharya. Lecciones sobre el Purusha Suktam. Ediciones Dhanishtha. Barcelona 2011.

Indra era la deidad más popular de los primeros himnos védicos. Era el dios del Trueno, la Lluvia y los Relámpagos que dominaba la región intermedia, la Atmósfera. Indra formaba una dualidad con Varuna (dios del cielo que encarna la moralidad). Desterró a Vritra (dios de la sequía y de la muerte) y trajo la lluvia a India. Indra nació del Cielo y la Tierra a quienes separa para siempre.

Posee un cuerpo enorme y fuerte, brazos poderosos, pelo leonado, vientre distendido con mil ojos y mil testículos. Era el guerrero más distinguido del panteón védico. Indra se presentó en el mundo montado en un elefante guerrero. Era glotón, seductor y gran bebedor de "Soma" (elixir que proprocionaba la inmortalidad a los dioses).

Agni era el dios supremo del Fuego que incluía desde las llamas del deseo hasta los rayos del cielo. Dios de la Inmortalidad que mediaba entre los dioses y los mortales. Aparece como un príncipe resplandeciente montado en un carnero sagrado. Tenía carne roja, tres piernas y siete brazos. De su boca salen llamas y de su cuerpo brotan rayos de luz. Agni nació en tres ocasiones: primero nació en el agua; después nació en el aire y por último, nació en la tierra. Cuando llegó al mundo, su apetito era tan grande que primero se comió a su madre (tierra), luego a su padre (cielo) y luego comenzó a comer la mantequilla sagrada de los altares de los dioses. Creó el Sol y colgó las estrellas en el cielo. Declaró la guerra a los demonios y monstruos.

Devi, la diosa madre que presenta dos atributos: la nutricia, piadosa y protectora, y , la feroz, malévola y destructora.

COSMOGONIA Los Avatares de Vishnú

Diversas figuras - - humanas y animales - - se identificaban con Vishnú como "Avatares", que representaban las encarnaciones terrestres del dios. Los Avatares se hacían presentes siempre que el mundo estaba expuesto a las fuerzas del mal. Los Avatares de Vishnú eran muchos pero los más reconocidos eran diez:

Matsya el primer avatar de Vishnú, era un avatar con figura de pez que protegió durante el diluvio a Manu (el primer hombre). Fue Matsya quien le avisó a Manu sobre la llegada del diluvio y le indicó que construyera una embarcación y lo llenase con la semilla de todos los seres y lo remolca hasta un lugar seguro.

Kurma el segundo avatar de Vishnú tenía figura de tortuga que durante el gran diluvio, lleva el Monte Mandara sobre la espalda mientras el océano se arremolinaba. La tortuga llevaba una porción del Amrita (recogida del océano) que era el elixir de la inmortalidad de los dioses.

Varaha el tercer avatar de Vishnú tenía figura de jabalí que aparece cuando la tierra se hundió en el océano. Varaha encontró a la tierra (por medio de su olfato) y la extrajo del fondo del océano volviéndola a colocar en el centro del universo.

Narasimha el cuarto avatar de Vishnú tenía figura de hombre león, figura que adopta Vishnú para matar al demonio Hiranyakashipu. Este demonio era invulnerable (por concesión del dios Brahma) y no lo podían matar ni hombres ni dioses. Cuando el demonio siembra el pánico en el universo, Visnhú se transforma en un ser mitad hombre y mitad león y lo destruye.

Vamana el quinto avatar tenía figura de enano y representa la salvación del mundo del demonio Bali. Vamana le pide a Bali que le conceda tres pasos de tierra. Cuando Bali accede, Vishnú convierte al enano en un gigante que con el primer paso recupera toda la tierra, coln el segundo paso recupera el cielo y con el tercer paso aplasta la cabeza de Bali. Bali fue enviado al infierno (Patala) pero le fue permitido salir una vez al año.

Parashurama el sexto avatar, poseía figura de ser humano por medio del cual Vishnú hizo resucitar a Renuka (esposa del sabio YamadAgni) y sus hermanos, a los cuales había decapitado por indicación de su padre YamadAgni como castigo a la infidelidad de Renuka. Parashurama (llamado Rama en su inicio) pidió a su padre YamadAgni que resucitara a su madre y a sus hermanos. El sabio padre pidió a Vishnú que se cumpliera los deseos de su hijo. Vishnú le indició a Parashurama que uniera la cabeza con el tronco, pero Parashurama muy nervioso unió la cabeza de su madre Renuka con el tronco de una paria. Por ese motivo, Renuka quedó con las virtudes de los dioses pero con los defectos de los seres humanos convirtiéndose en impura, por lo cual su esposo YamadAgni la abandonó.

Rama el séptimo avatar era un avatar virtuoso, con figura humana, representa el descenso de Vishnú para liberar a la tierra del demonio Rávana. Era un dios muy popular. Era un joven de piel azul clara, vestido con una túnica amarilla y con el cabello atado a un moño en la cabeza. Era hijo del rey Asharatha y Kausalya. Rama fue desterrado junto a su esposa Sita, por su padre por intrigas de su segunda esposa que deseaba que su otro hijo fuera el heredero al trono. En el bosque Sita, la esposa de Rama, fue secuestrada por el demonio Rávana. Rama en el bosque conoce al rey de los monos Jánuman que hace un pacto con Rama y encuentra a Sita en Sri Lanka. Los monos se enfrentan a los demonios y Rama mata a Rávana, recupera a Sita y los dioses lo convierten en el Dios supremo del universo habiendo reinado con justicia durante mil años.

Krisna el octavo avatar era un avatar adorable y travieso, con figura humana de piel oscura y habilidades portentosas. Mató a la diabla Putana, a la serpiente Ka-

liya, al toro demonio Arishta, al caballo demonio Keshin, al campeón de lucha y al malvado rey de Kamsa. Fue amante o esposo de Radha.

Buda el noveno avatar, llamado Gautama, es el "iluminado, histórico y maestro". Enseñó a la humanidad como liberarse del deseo e ilusiones del mundo. Gautama nació de forma milagrosa. Su madre, la reina Mahamaya lo dio a luz de pié, agarrada a un árbol. Fue criado con muchos lujos y protegido de todas las cosas desagradables de la vida. Se casó y tuvo un hijo (Rahula). Un día circulando por la ciudad, descubrió los problemas de la vejez, de la enfermedad y de la muerte, así como la serenidad de un asceta vagabundo.

Una noche se escapó de los lazos familiares y comenzó la búsqueda de la iluminación. A los siete años de haber abandonado su casa, Gautama decidió quedarse sentado bajo un árbol (Bhodi) hasta que resolviera el problema del sufrimiento. Los dioses se regocijaron en el cielo y Mara el dios de la muerte y de los demonios comenzó a tentarle con distracciones que Gautama siempre rechazó. Al cabo de 49 días, Gautama obtuvo la iluminación transformándose en Buda y permaneció otras siete semanas sentado y meditando, mientras el rey serpiente le proporcionaba sombra.

Al principio no confiaba en encontrar a nadie que comprendiera las verdades que había aprendido, pero cuando el dios Brahma le instó a que predicara, Buda accedió a su petición. Lo primero que trató fue convencer a su familia. Para convertir a su madre ascendió al cielo de los treina y tres dioses, quienes acompañados de Indra lo escoltaron en su regreso a la tierra.

Kalki el décimo avatar. Es una figura milenaria que inaugurará una nueva era. Aparecerá como un guerrero montado en un caballo blanco que según algunas versiones, es el mismo caballo.

OTRAS COSMOGONIAS HINDUES

El **Jainismo** es una religión posterior al Hinduismo que surgió al mismo tiempo que el Budismo. En el Jainismo, las almas van recogiendo los frutos de las buenas o malas acciones a través de sucesivas vidas.

El "**Jainismo**" heredó muchos elementos del Hinduismo. La historia universal se centra en sesenta y tres figuras denominadas "Shalakapurushas" que eran dirigentes espirituales y temporales distanciados por cada mitad de los ciclos de ascenso y descenso que continuamente atraviesa el universo ([322]).

322 Roy Willis. Edit. Blume. Mitología del Mundo. Barcelona 2009.

El modelo de dioses y héroes se basa en la triada mitológica Hindú, especialmente de Krisna.

En el Jainismo, el mundo superior comienza sobre la cima del Monte Mandara, tiene ocho niveles y es habitado por las distintas clases de dioses.

El mundo intermedio corresponde al Monte Mandara o Meru estando rodeado por el océano salado.

El mundo inferior está compuesto por siete niveles siendo habitado por todos l.os demonios.

Las Edades de la Humanidad ([323])

La humanidad evoluciona a través de cuatro edades:

La **Primera Edad** (Krita o Satya) es la más perfecta de todas las edades que duró 4.800 años divinos (un año divino dura 360 años humanos). Durante este período todos respetan los principios de la ley cósmica y sagrada. La humanidad disfruta de una larga vida y el orden social se observa escrupulosamente. La ley cósmica está representada por un toro que se mantiene firmemente en pie sobre sus cuatro patas.

La **Segunda Edad** (Treta) dura 3.600 años divinos. En este período aparecen en el universo los primeros indicios de decadencia y el toro se mantiene sobre tres patas.

La **Tercera Edad** (Dvapara) es aún más corta (dura 2.400 años divinos) en la que continúa el proceso de deterioro de la ley cósmica con el toro reducido a mantenerse en dos patas.

La **Cuarta Edad** (Kali) es la época actual que es la más corta (dura 1.200 años divinos) en la que los valores morales se han deteriorado aún más. El toro se sostiene precariamente en equilibrio en una sola pata.

Este ciclo de cuatro edades dura 4.320.000 años humanos y se llama la "Gran Edad". Mil "grandes edades" componen un "Eón" (Kalpa) que consiste en un día en la vida de un Brahma con su noche de igual duración. La vida de un Brahma dura cien años de los dioses.

323 A.L. Dallapiccola. Mitos Hindúes. Akal, Madrid 2006.

CAPÍTULO X

EL MUNDO DE LAS HADAS Y LOS DUENTES

LOS SERES ELEMENTALES DE LA NATURALEZA

El mundo de los "Elementales" está habitado por seres que no son espíritus, ni ángeles, ni humanos, pero sin embargo, tienen algo de todos ellos. Son espíritus de la naturaleza que habitan el Mágico Mundo de las Hadas.

Los "Elementales" son seres cuya función es cuidar, proteger y embellecer la naturaleza. Poseen cualidades mágicas que les sirven para ayudar a otros seres cuando lo necesitan. Son seres custodios de los cuatro elementos vitales de la naturaleza: aire, agua, fuego y tierra. Los principales son las Hadas, los Duendes, los Gnomos y los Elfos.

Paracelso en 1591 en el "Libro de las Ninfas, Silfos, Pigmeos, Salamandras y demás espíritus", puso de manifiesto la existencia de otras corrientes de vida paralelas al humano aunque no se vean. Estos otros Espíritus son conocidos como "Elementales" comprendiendo:

(a) los Rudimes

Son los seres de menor evolución, corresponden a un mundo paralelo al nuestro (el plano Astral). Miden de 3 a 5 cms de altura. Carecen de inteligencia y conciencia. Trabajan en grupos de miles. Sienten amor grupal. Están en el plano físico por un mes y luego pasan al plano astral por diez años.

(b) Unites

Miden de 5 a 7 cms. Permanecen un año en el plano físico y cien años en el plano astral. Trabajan en grupos intercambiándose poder entre ellos.

(c) Minutes

Miden de 6 a 10 cms. Viven cinco años en el plano físico y luego se trasladan al plano astral por 500 años. Trabajan distintos elementos comandados por las hadas.

(d) Nómenes o Gnomos

Miden entre 20 y 60 cms. Viven 25 años en el plano físico y luego van al plano astral donde pasan alrededor de mil años. Trabajan en el suelo y en las raíces de árboles. Poseen mediana inteligencia. Tienen apariencia de viejitos. Son muy graciosos.

LAS HADAS

Las **Hadas ó Fares** son seres elementales sutiles, etéreas y translúcidas, convertidas en fuerzas sobrenaturales que actúan sobre el ser humano y la naturaleza. Constituyen un enlace entre el mundo invisible y el mundo visible, captan vitalidad del sol y la distribuyen por los elementos físicos de la tierra. Se afirma que eran ángeles caídos o paganos muertos, que no estaban aptos para subir al cielo o para descender al infierno por lo que tenían que vivir por toda la eternidad en las regiones del reino intermedio, es decir, en la Tierra ([324]).

Para los escandinavos eran gusanos que surgieron del cuerpo muerto de Ymir, que se convirtieron en seres especiales, elfos y enanos. En Alemania se les conoce como "Nornes", hilanderas al estilo de las moiras griegas. En Italia aparece "Aia o Ambriane". En Francia encontramos a "Abonda" que procura la abundancia. En Catalunya en un lago del Montseny, las hadas salen de las aguas para bailar al claro de luna. Los Galeses creían que a las Hadas se les encontraba en el norte del país (en regiones montañosas e inaccesibles) y en una zona insular misteriosa y escarpada de Pembrokeshire. La isla de Hadas más famosa ha sido "Avalon" donde fue conducido el rey Arturo para ser curado de sus heridas por las cuatro Hadas más poderosas del reino. Los irlandeses llamaron al lugar de las Hadas "la Tierra de la eterna Juventud, Tir Na Ong", un lugar mítico donde siempre es primavera y donde se refugiaron los habitantes del reino de Dannan.

En otra versión - - de naturaleza bíblica - -, se dice que estando Eva al lado de un río dispuesta a bañar a sus hijos, escuchó la palabra de Dios que le preguntó si estaba sola. Eva ocultó a sus hijos para que Dios no los viera y mintió contestando que estaba sola. Dios le advirtió que aquello que había ocultado, quedaría oculto para siempre a los ojos de los hombres y fueron esos niños los que se convirtieron en Hadas o Elfos.

Las Hadas son pequeños seres luminosos que aparecen en los bosques, arroyos y árboles centenarios (en los cuatro elementos, agua, aire, fuego y tierra). Llevan alas translúcidas en forma de mariposa, con una varita que despide infinidad de chispas luminosas. Poseen poderes mágicos que interceden para bien o para mal en nuestros asuntos. En la época del Rey Arturo era muy frecuente la relación de los humanos con las Hadas.

La mayor obsesión de las Hadas son las flores a las que cuidan y miman. Además de divertirse, bailar y cantar, se dedican a cocinar, hacer pan y a tejer.

---

324 Estrella Cardona Gamio. Monografía: "Crees en Hadas"

Las Hadas se encuentran donde ellas quieren estar, interactuando o no, según su antojo con los seres humanos. La distancia no es impedimento para sus propósitos. Las Hadas se encuentran en el lugar donde un ser humano crea en ellas. Las Hadas son muy numerosas, son seres mágicos y fantásticos. Como seres elementales se clasifican en razón de su elemento natural: Tierra, Aire, Fuego y Agua.

Las Hadas de la Tierra representan la fuerza espiritual y fertilizante de la naturaleza, reflejando su poder, su permanencia y los ciclos de su gran generosidad. Viven en los bosques, jardines, plantas y flores.

Las Hadas del Aire llamadas "sílfides", sirven de inspiración a los poetas y músicos, alientan el espíritu de todos los seres.

Las Hadas del Fuego, llamadas "salamandras" son muy poderosas. Insipran la pasión y la fuerza. Suelen vivir donde haya luz de fuego.

Las Hadas del Agua llamadas "ondinas", se encargan de purificar el alma de los seres y de limpiar las impurezas y energías negativas. Viven en cualquier lugar donde exista agua. Las Hadas del agua salada suelen ser identificadas con las sirenas.

LOS DUENDES

Los Duendes son seres mitológicos elementales de la naturaleza, humanoides y de baja estatura. Son seres representativos del elemento Tierra, convirtiéndose en guardianes de las casas, de los bosques y de todos los seres vivos qiue habitan en ellos. Forman parte de la raza elemental "férica" como sus homólogos elfos y hadas. Se dice que los Druidas Celtas los utilizaban como ayudantes.

Son seres sobrenaturales sin alma, de estatura entre cincuenta y ochenta centímetros, que tienen la virtud de escoger la forma en la que se mostrarán, pudiendo ser semejantes a la propia naturaleza, ya sea en forma de piedras, árboles, animales, plantas o seres humanos. Estos seres hablan, se ríen, son prudentes, pobres, ricos, sabios y algo locos. Son la imagen grosera del hombre, virtuoso y vicioso, puro e impuro, mejor o peor.

Su nombre al parecer, proviene del árabe "duar" que se traduciría como "el que habita o es habitante". Viven en el interior o en los alrededores de las casas, en zonas boscosas o montañosas, en cuevas o grutas, e incluso en hogares humanos (por curiosidad o por el deseo de divertirse).

Les encantan los hogares limpios, ordenados y con mucha luminosisdad. Odian las mentiras y las peleas. Les agrada jugar y comer golosinas con miel. Llevan abundancia a los hogares que consideran suyos.

Tienen aspecto humano y una actitud generalmente benévola con los seres humanos. Salen de noche y les encanta divertirse a costa de los durmientes, molestándoles y asustándoles, aunque a algunos les encanta colaborar con los hombres en las tareas domésticas. La naturaleza de los duendes se reparte entre la de los hombres y los ángeles. Pueden moldear sus cuerpos a su antojo. Pueden pasar por una cerradura, puediendo imitar los sonidos de los animales.

Existen unos Duendecillos que son pequeños seres con aspecto de diablillos, que están ligados a una persona a la que ayudan convirtiéndola en su dueño. Se encuentran vinculados a la brujería.

Hay duendes de los dormitorios que son agresivos e individualistas, producen pesadillas y eligen como sus víctimas a mujeres y niños.

LOS GNOMOS

Son unos seres diminutos (gente menuda o enana), miden entre 20 y 60 cms, poseen atributos mágicos con el objetivo del ascenso espiritual. Su destino es morir cuando muera la tierra. Son muy divertidos y tímidos. Cuando hacen amistad con seres humanos les llenarán de regalos. Son un espíritu natural del elemento Tierra.

Los Gnomos son portadores de sabiduría y les agrada transmitir secretos relacionados con los bosques. Suelen parecerse a los Duendes, aunque los Gnomos los encontramos en lugares más inhóspitos. Suelen ser los guardianes de los tesoros de las minas, especialmente de las piedras preciosas.

Aparentan gran vejez, con brazos demasiados largos y con tez tosca y áspera, ojos pequeños y negros. Son muy ingeniosos, amigos de los hombres y muy simpáticos.

LOS ELFOS

Miden entre 50 cms y 80 cms de altura. Trabajan alejados del hombre, generalmente en bosques y montañas. Modelan sus propios cuerpos. Se transforman en Hadas. Su estilo de vida es la armonía y el trabajo. Hay de varios colores: azules, verdes, rojos. Sienten debilidad por los niños. Son seres que poseen los secretos

del tiempo y ayudan a los seres que necesitan encontrar su camino. Velan por la conservación de la Tierra.

Los Elfos son seres que tienen una fuerte conexión con la naturaleza, con la tierra y con la vida. Tienen incorporado tanto la mente como el espíritu y poseen una potente infravisión que les permite disponer de una fuerte visión nocturna. Poseen un instinto muy desarrollado con extraordinarios poderes de sanación. Hay dos clases de Elfos: los de la luz y los de la oscuridad.

EL MITO DE LA CONCIENCIA DEL GNOMO ([325])

"En un lejano tiempo y en un lejano hoyo negro vivían unos gnomos encantados. Se habían separado de sus semejantes, por que traían en su seno la semilla de maldad y deseaban vivir solos, en espacios entrópicos en medio del desorden. Una noche, viajando en un furtivo carro encontraron el hoyo y penetraron en él. Por más que caminaron, no le encontraban fin, ni forma ni materia. No había gravedad y en él todo era permitido. En él todo flotaba, y además era helado, completamente helado.

Esto es lo que buscamos dijeron muy contentos. Aquí podemos residir eternamente. Nnca envejeceremos puesto que aquí todo son ondas electromagnéticas desordenadas y por ello oscuras. Dieron rienda suelta a sus estímulos malignos. Crearon el sufrimiento, la agonía, el dolor, el ansia, el orgullo, la perversión, la avaricia, el ocio, el egoísmo, la malediciencia. El mal.

Asesinaron con lujo de detalles, la esperanza, la fe, el amor, la confraternidad, la solidaridad. El bien. Creyeron reinar en un fantástico lugar.

Pero los Gnomos tenían conciencia que les solía prevenir aconsejándoles. Les llamaba al retorno, a la incorporación a su real suelo. La conciencia les ofrecía amnistía. Les insistía en la búsqueda de la vida auténtica. Les exhortaba a que vivieran más despacio, a que flotaran menos, a que dejaran de ser ondas electromagnéticas, luz en un hoyo negro.

Los Gnomos no hacían caso. Para colmo, sus semejantes que vivían fuera del hoyo, envejecían rápidamente mientras ellos se mantenían jóvenes y eternos.

La conciencia optó por ejercer poderes sobrehumanos. Comenzó a frotar su forma contra el hoyo que comenzó a calentarse. Les previno pero los Gnomos no hacían caso.

---

325 Eduardo Badía Serra. Los Gnomos. Las Ninfas y Otros Cuentos. San Salvador, 1993.Editorial Universitaria UES.

La conciencia aumentó la fricción. El hoyo alcanzó la temperatura de rechazo. De nuevo les previno, pero los Gnomos siguieron su maligno remolino al libre albedrío.

Aumentó la conciencia su frotación y les formó una luz incandescente. Los Gnomos sintieron que el calor los derretía. Pero el mal es soberbio y tan pronto se apagó la luz volvieron al mal.

La conciencia no tuvo alternativa. Acumuló millones de teracalorías, las juntó entre sus manos, las sopló hacia el entrópico misterio, en cuyos interiores reinaba el mal y la soberbia, y el hoyo negro aquel, helado en sus inicios se evaporó. ... "Nació **la nada**".

Roberto Badía Montalvo

Doctor en Medicina de la Universidad de Barcelona. Es un profesional médico especializado en medicina social, antropología cultural, gestión hospitalaria, salud pública, planificación de salud, proyectos de salud y economía de la salud. Su vida laboral se inicia como director de establecimientos de salud, (Centros de Salud y Hospitales), combinándose en el área de docencia e investigación universitaria en ese campo.

Durante 20 años se desempeñó como consultor en salud en organismos internacionales, ("Staff-member" en República Dominicana y Perú en la Organización Panamericana de la Salud, OPS/OMS). Posteriormente, durante catorce años fue "Senior Staff" del Banco Interamericano de Desarrollo, BID, en la sede del Banco, Washington, D.C., USA.

Vive actualmente en Catalunya, donde realiza estudios relacionados con la salud y con el conocimiento de la cultura de las antiguas civilizaciones.

Para la preparación de estos temas, hemos recopilado, estudiado y analizado bibliografía especializada que la podemos diferenciar en dos grupos. El primer y más importante grupo de autores consultados son aquellos que de alguna forma vivieron y/o crearon los escenarios mitológicos. Es decir, los escritores de los Pueblos Antiguos que constituyen los "mitólogos primigenios". Nos referimos principalmente a Hesíodo, Homero, Pausanias, Esquilo, Sófocles, Herodoto, en parte el filósofo Platón, a los italianos Ovidio y Virgilio, y al egipcio Manetón. El segundo grupo de autores consultados son los "mitólogos modernos" que analizaron y escribieron sobre los escritos de los "mitólogos primigenios", mencionando principalmente a Malinowski, Levi Strauss, Joseph Campbell, Max Muller, Eliade Mircea, J. Humbert, Robert Graves, G.S Kirk, Robert A. Armour, L. González González, J. Sutherland, Diane Canwell, y otros autores que se mencionan a pié de página.

Además hemos tenido la oportunidad de conocer la vida del pueblo griego a través de lecturas específicas como las de Jean Pierre Vernant (El Hombre Griego), Françoise Ruzé y Marie Claire Amouretti (El Mundo Griego Antiguo), Louis Gernet (Antropología de la Grecia Antigua), David Bellingham (Los Griegos), Roy Willis (Mitología del Mundo) y Sarah Bartlett (la Biblia de la Mitología). En otro sentido, Henrietta McCall nos orientó en la Mitología de Mesopotamia y Nelly Naumann en las historias cosmogónicas japonesas.

ISBN 978-99961-68-57-6

9 789996 148576

Editorial UTEC