

José Juan Yborra Aznar
Enrique Martínez Andrés

Mitos del fin de un mundo
La mitología del estrecho de Gibraltar



INSTITUTO DE ESTUDIOS
CAMPOGIBALTAREÑOS



© José Juan Yborra Aznar

© Enrique Martínez Andrés

© De los textos e imágenes: Ediciones Europa Sur SL

© De las fotografías de los autores: Erasmo Fenoy/Ediciones Europa Sur SL

Colección Monografías del IECG

Primera edición: septiembre de 2025

@ De esta edición:

Instituto de Estudios Campogibraltareños

Parque Las Acacias, s/n - 11207 Algeciras (Cádiz)

956 58 10 90 Ext. 1 - www.institutoecg.es - almoraima@institutoecg.es

Asesor de la edición: Ángel J. Sáez Rodríguez

ISBN: 9788488556479

Depósito Legal: CA 364-2025

Impreso en España - Printed in Spain

Diseño y maquetación: Másquelibros, S.L.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley,
cualquier forma de reproducción, distribución,
comunicación pública y transformación de esta obra
sin contar con la autorización de los titulares de propiedad
intelectual. La infracción de los derechos mencionados
puede ser constitutiva de delito contra la propiedad
intelectual (arts. 270 y ss. Código Penal).

MITOS AL ACECHO

Mientras esperamos los cafés con la tostada integral y a que Rubi –*Ruru*, para los amigos y clientes más fieles– nos suelte la primera fresca del día –“tómense hoy los vasos de agua y no me hagan trabajar de más”–, asoma resuelta por la cuesta arriba de la calle Rafael de Muro la figura de Pepe Juan Yborra, rematada con elegante sombrero. Con la sonrisa traviesa de un adolescente nos enseña el botín que lleva entre las manos: un bote con sangre fresca de pollo que, atendiendo al encargo, un carnicero de confianza del mercado Torroja le acaba de entregar. El maestro se propone lograr con ella y con otros elementos algo parecido a la amalgama que nuestros antepasados emplearon para dibujar sobre las paredes de abrigos y cuevas las pinturas rupestres que, pasados los siglos, aún resisten con la terquedad que solo pueden exhibir las cosas hechas para perdurar. La charla mañanera dura más bien poco, no vaya a ser que el botín se coagule y el esfuerzo sea en balde.

La escena retrata a un personaje imprescindible de nuestra Algeciras que pareciera salido del Renacimiento: inquieto y constante, profesor de varias generaciones de alumnos en diferentes centros educativos, generoso a rabiar y comprometido con la divulgación científica a ras de suelo, magnífico poeta y escritor, hacedor de sabrosas y genuinas paellas alicantinas, viajero, correcaminos de montes y llanos –incluso escalador, cuando hace falta– e investigador de todo aquello que le toque al corazón.

El libro que tiene entre sus manos es fruto de la investigación y de los vastos conocimientos de Pepe Juan, como autor de los textos, y de los pinceles de ágil trazado de Enrique Martínez, su discípulo en un pasado no muy allá y fiel cómplice en este volumen y en otras actividades tanto o más entretenidas. En esta presentación pública de los mitos del Estrecho, el pintor comparte con el narrador el entusiasmo por indagar en nuevos

espacios, por adentrarse en terrenos artísticos complejos, cargados de alegorías e imágenes desconocidas para la mayoría. Como artista al óleo, ha captado y resuelto con gran solvencia la esencia de todos los personajes, poniéndoles rostro y cuerpo, casi voz, haciéndolos accesibles, por más que sus historias plenas de glorias y calamidades parezcan de otro mundo.

Conviene recordar algo: las leyendas sobre Hércules, Cerbero, Perseo, Heracles, Atlas, las Gorgonas, las Hespérides y el resto de nuestros “mitos autóctonos”, como los denomina Pepe Juan, no son tales porque sus protagonistas siguen entre nosotros, al acecho, atentos a un descuido para embaucarnos. Lo podemos comprobar cualquier noche con viento de levante en Punta Carnero, a lo largo de un paseo a primera hora del día por el Bosque de Niebla o con una zambullida al atardecer en las aguas de playa de Bolonia, con los párpados cerrados, a modo bautismal.

Los capítulos aquí recogidos fueron publicados entre octubre de 2023 y junio de 2024, a modo de episodios semanales, en *Europa Sur*. Tanto Pepe Juan como Enrique mostraron desde el comienzo un gran entusiasmo con un reto autoimpuesto que, por fortuna y como salta a la vista, supieron encauzar y superar con nota.

Además de mi enhorabuena a los autores, felicito al Instituto de Estudios Campogibraltareños por la iniciativa de recoger en este libro el conjunto de la obra para poder disfrutarla a sorbos, sin prisas, saboreando cada palabra y cada pincelada, página a página.

Javier Chaparro Escudero
Director de *Europa Sur*

RUMBO PONIENTE O EL LIBRO DE LAS ESTELAS FECUNDAS

“El mito es un pasado que también es un futuro. Pues la región temporal en donde acaecen los mitos no es el ayer irreparable y finito de todo acto humano, sino un pasado cargado de posibilidades, susceptible de actualizarse.”

Octavio Paz

El principio, fue nuestra primera ficción. Las palabras llegaron tarde al desmesurado y asombroso mundo, inicialmente tímidas y desconcertadas, empezaron su tanteo, mientras nuestro pensamiento fue brotando del imparable diálogo entre vigilias y sueños.

¿qué hubiera sido de nuestra indómita memoria sin los mitos?
¿quizá seguiríamos navegando aún en alta mar sin brújula ni astrolabio,
extraviados en algún lugar improbable de nuestra galaxia?

Durante milenios, navegantes, rapsodas, bardos, trovadores, escultores, pintores y músicos, entre tantos otros, le han dado forma y cuerpo a nuestros mitos, creando historias e imágenes que potencian nuestra memoria y nos permiten seguir navegando contracorriente en el mar de mares de la vida. Fluyendo libremente, desdibujando orillas, el mito es la nave capaz de expresar nuestras ideas más complejas y profundas.

En el gran crisol del Mediterráneo Occidental, dinámico espacio, abierto e ilimitado, en constante transformación, desembocaron, arraigaron y se multiplicaron nuestros mitos, apoderándose de nuestra memoria.

José Juan Yborra, incansable y lúcido investigador, nos ofrece un alucinante periplo del viaje que ha ido plasmando nuestra naturaleza más profunda, en la que lo autóctono y lo foráneo forcejean y se abrazan, hasta confundirse para alcanzarnos en las orillas del presente. Los cincuenta textos que componen este apasionante libro, dialogan con las sugerentes imágenes creadas por el pintor algecireño Enrique Martínez.

Este libro es el fruto maduro de toda una vida dedicada a rastrear huellas y destellos, a saborear posos, hilvanando historias, entretejiendo mitos e imágenes con enjundiosas y sabias divagaciones que enriquecen este libro polifónico que salvaguarda una parte esencial de nuestra propia cultura e historia.

Nuestros mitos son la sustancia viva que ha impulsado nuestra creatividad desde el fondo de los tiempos, inspirando obras de arte y reflexiones filosóficas, enriqueciendo la cultura y la comprensión humana. Inevitablemente, las versiones de estos relatos se multiplican indefinidamente en el profundo crisol donde confluyen todas las memorias.

Este singular cuaderno de bitácora, nos muestra cómo la creatividad colectiva y desbordante, remontándose a nuestra primera oralidad, fuente de un conocimiento ancestral, impregna nuestro sustrato mítico, dándole amplitud a nuestra propia identidad cultural.

Durante milenios, estos mitos nos han servido para interpretar y darle sentido a la realidad. Wole Soyinka, el gran dramaturgo y pensador nigeriano, considera que los mitos son una parte integral de la cultura y la literatura. Destacando que unos mitos pueden ser empleados para luchar contra otros mitos, lo que sugiere una visión crítica y reflexiva sobre su papel en la sociedad.

Los mitos tienen una función fundamental en la configuración de la experiencia humana, según Elías Canetti, quien considera a los mitos como una forma viva y esencial de conocimiento que no se limita a un pasado superado, sino que pervive en las sociedades contemporáneas.

La vigencia innegable de estos mitos, que son fuente inagotable de vitalidad y de continuidad, nos dan acceso a un profundo conocimiento poético del mundo. Es la raíz poética de los mitos lo que los universaliza y permite que nos identifiquemos con ellos, que estén incorporados en nuestra memoria fundiéndose con nuestros pensamientos más íntimos.

El mito es una herramienta viva que acentúa la realidad, permitiéndole criticar la desacralización y la modernidad, dijo Pier Paolo Pasolini. La poesía desplaza horizontes, abre el espacio para que todo confluya, intentando reconciliarnos con el mundo.

Tanto en su poesía como su teatro, Bertold Brecht no buscaba perpetuar los mitos, sino más bien desmitificarlos y promover una reflexión crítica sobre la realidad social y política de su tiempo.

Estos mitos también profundizan en nuestra propia experiencia espiritual, que de alguna manera está presente en estas historias precursoras donde la inevitable fragilidad humana muestra su rostro más ingenioso y creativo, navegando de vida en vida, atravesando los siglos.

¿acaso nos ofrecen estos mitos la cartografía interior de nuestra
propia existencia,
donde nada se deja borrar del todo y cada huella es capaz
de recobrar su sentido?

En los mitos se exterioriza nuestra propia complejidad interior, teatro espontáneo de las sombras que nos habitan. En su ensayo “El hombre y lo divino”, María Zambrano, lúcida y original pensadora de la generación del 27, recurre a la mitología griega, especialmente a los mitos de Cronos y Orfeo, para explorar la dimensión espiritual del ser humano y la pervivencia de lo sagrado en el subconsciente. Ella considera que los mitos surgen de los espacios de silencio que deja la razón, siendo más que un conocimiento originario vencido por la supremacía de la razón. La razón poética de Zambrano se nutre de los mitos para expresar lo indeterminado y misterioso, creando un lenguaje que busca capturar la realidad originaria.

Estos mitos también se transforman en nuestra propia expresión musical, individual y colectiva, en el poderoso entorno que nos mece. Origen poético indiferenciado de sonidos e imágenes donde Orfeo, Zyriab, Yemayá, entre tantos otros, se abrazan en danzas del fuego, percusiones intemporales, nubas andalusíes, ritmos gnawa y jondura flamenca, hiphop y rock, y todas las músicas que en nosotros confluyen, impregnando nuestra existencia, música sin adornos, expresión esencial.

Otros ven el mito como una forma de dar expresión simbólica a cuestiones imposibles de tratar de otro modo, utilizando la estructura del lenguaje para articular ficciones que racionalizan lo imposible. De este modo los mitos, como la música, enriquecen quienes somos, quienes podríamos ser.

Este libro nos invita a ampliar y desplegar nuestra memoria, a proyectarnos desde la esencia misma de los mitos, gran sombra alada de la historia. Desde siempre los mitos nos cobijan, nos respiran, nos habitan y nos orientan, sin ellos nos esfumaríamos. Nosotros somos las ascuas,

la conciencia encendida del planeta que ilumina abismos, desafiando la impenetrable oscuridad del olvido. Somos las fecundas estelas de los mitos que se muerden la cola.

Celebremos estas historias y sus proteicos arquetipos, de origen tan remoto, y que aún hoy prosperan en nuestro imaginario e impulsan y animan nuestro espíritu creativo, desplazando horizontes, adentrándonos inevitablemente en la complejidad, enredada y apasionante, de la vorágine del presente.

Trino Cruz, marzo 2025

LOS MITOS COMO PRE-TEXTO

In principium erat verbum.

Esta frase atributiva encabeza un libro destacado entre *los libros* y se ha convertido en paradigma y modelo, en brillante introducción y evangélica forma de empezar, aunque lo primero no haya sido nunca la palabra. En la evolución diacrónica y personal del ser humano hay estadios anteriores a los más elaborados niveles lexemáticos. Antes de escribir, los individuos hablaban y antes de articular palabra, poseían otros medios de comunicación, algunos tan antiguos que antecedían registros y catálogos, documentos y relaciones; tan anteriores que precedían a cualquier literariedad, por muy literario que esto parezca. Cuando Gabriel García Márquez comenzó a narrar la saga de los Buendía en un mítico Macondo de cantos rodados como huevos de dinosaurios, expresó con muy oportunas hipérboles que el mundo era tan reciente que las cosas carecían de nombre y había que señalarlas con el dedo. Otra buena forma de empezar.

En el principio no ha estado nunca la palabra, sino la realidad, aunque esta no siempre se ha mostrado con la comprensión debida. En los primeros estadios de nuestros antepasados más remotos, la relación con sus congéneres y con el entorno natural no debió de ser un dechado de facilidades. Los individuos dependían para subsistir de un universo exterior extraño y cambiante, todopoderoso, oscuro, luminoso y omnipotente, que no cesaba de plantearles más interrogantes y dudas que certezas. Para alimentarse dependieron primero de animales cuyas migraciones, comportamientos y reacciones desconocían hasta que fueron capaces de desvelar qué había detrás de su etología. Más tarde aprendieron a cultivar unas tierras que dependían de imprevisibles factores que se mostraban con la arbitrariedad de lo desconocido. En unas edades en que la historia aún no había sido escrita,

el día era simplemente luz y la noche oscuridad; el cielo, una referencia que había que conocer y una amenaza que había que conjurar; el tiempo, una sucesión de hitos que se encadenaban con la rapidez de las primeras veces en forma de infancia temprana, madurez temprana y muerte todavía más temprana. Todo tenía lugar con la más inmediata de las secuencias y con los más desbordados señalamientos, hasta que fueron capaces de darle nombre a las cosas, aunque muchas de ellas –quizás las más importantes– seguían sin entenderse.

En ese momento se inició el tímido pero interesado balbuceo de los mitos. Mircea Eliade defiende que su origen no fue otro que dar una explicación a la realidad, que adquirió existencia precisamente gracias a ellos. Desde sus primeras descubiertas conscientes, la humanidad ha tenido más incertidumbres que evidencias: dependió primero de la falsa seguridad de una tierra esquiva y seca, que podía convertirse en húmeda y fértil; dependió luego de un mar temido y a la vez necesario; dependió siempre del decurso temporal y siempre consideró a la muerte como la más tozuda compañera de viaje. El sol, la luna, las estrellas, la lluvia, los rayos, el arado, el curso de los ríos, las fuentes, los caminos, las orillas, los hitos, la abundancia, la escasez, hasta el nacimiento y el ocaso eran elementos con los que convivía entre tupidos velos de ausencias, pero tras los que se presentía un ansia de conocimiento, de perspicacia, de poder, que acabó por caracterizar a la especie: una trascendencia relacionada con la hierofanía o la sacralización de las realidades, los espacios o las ideas con el objetivo de la mejor aprehensión de un mundo excesivamente ancho, ajeno y complejo, pero el único y cambiante escenario donde se desarrollaba cada una de las existencias.

Los mitos tienen un carácter pre-textual, pero no son exclusivos de los primeros estadios humanos. Paul Gauguin tenía 49 años cuando en 1897 pintó en Tahití una de sus obras más conocidas. Se encontraba en aquel tiempo acosado por intrincadas amenazas físicas y anímicas cuando llegó a poner en duda sus cualidades como pintor. El fallecimiento de su hija Aline complicó una situación que lo llevó a las puertas del suicidio. Solamente la pintura de un lienzo que acabó titulando *¿De dónde venimos? ¿Quiénes somos? ¿A dónde vamos?* y las expectativas por la reacción del público ante su recepción, lo empujaron a seguir con vida. Las considerables dimensiones de la tela recogen todo un tratado práctico de poeticidad pictórica donde una heterogénea sarta de mitos son representados desde un tempestuoso e inseguro estado de ánimo. Con un marcado bicromatismo de azules y amarillos, en un paisaje polinesio deliberadamente oscuro y sub-

jetivamente penumbroso, el artista despliega una serie de personajes que simbolizan las sucesivas etapas de la vida racional e intentan dar respuesta a las cuestiones que dan título a la obra. Recién nacidos, jóvenes, adultos y ancianos rodean a una figura central que transporta a lecturas cristianas en un peculiar sincretismo entre las figuras de Jesucristo y san Sebastián. La sucesión desordenada de un total de doce imágenes humanas más un ídolo incide igualmente en esta interpretación sacra, así como la representación de la deidad oriental que se contrapone en la sombra al cuerpo que recibe la imposible luz cenital del centro.



Los mitos como pre-texto

Al intentar responder a las tres preguntas que resumen toda una filosofía existencial de comportamiento humano, Paul Gauguin recurrió a los mitos como muchas otras mentes que, desde el principio de los tiempos, lo han hecho cuando han perseguido respuestas tantas veces negadas por la razón. Algo parecido sucede con las tres heridas con las que arribó el *alter ego* de Miguel Hernández en su poemario *Cancionero y romancero de ausencias*: el amor, la muerte y la vida son los tres grandes temas que han servido de inspiración constante en el arte. Todos ellos se relacionan igualmente con cuestiones de difícil respuesta, para las que se ha recurrido incansablemente a los mitos en un camino de ida y vuelta en el que ha palpitado la inconfesada intención de aclarar lo que ha permanecido cubierto por más velos de los recomendables. Es entonces cuando estas fábulas adquieren un nuevo significado polisémico: no solo han poseído el carácter pre-textual que les otorgó su presencia desde estadios anteriores a la escritura humana en los albores de la diacronía cultural; además, pueden ser consideradas como pretextos, como solapadas excusas, como coartadas o incluso herramientas de manipulación con las que se ha intentado guiar comportamientos grupales aprovechando su indiscutible valor de autoridad rara vez puesta en cuestión. Y en esto, las diferentes culturas han llegado a alcanzar un alto grado de sofisticación y de eficacia, al convertir los mitos en iconos representativos de actitudes, comportamientos y hasta sociedades, con sus correspondientes luces y sombras.

Durante milenios, el mundo ha estado influido por el comportamiento de unos héroes legendarios que han servido de modelo y de patrón, pero también de justificación y de fingimiento. A lo largo de los siglos, sucesivas oleadas culturales han ido superponiendo continuas capas sobre mitos primitivos que se han ido configurando en un complejo caso de aculturación, en nuevos reflejos de civilizaciones posteriores: Inanna, Ishtar, Ashera y Astarté han acabado formando un complejo palimpsesto de deidades a lo largo de diferentes civilizaciones y culturas hasta el punto de que sus rasgos morales y físicos se han ido superponiendo hasta conformar un solapado mestizaje que les ha otorgado un valor de lo más poliédrico y, por tanto, ambivalente. Las sucesivas culturas y civilizaciones se han aprovechado del valor sagrado de esas deidades para adaptarlas a nuevos credos, levantando una invisible trama de creencias donde las confusiones generan nuevos caos.

El extremo sur de la península Ibérica es una zona de mitos, de numerosos mitos. Pocos territorios poseen una tan heterogénea sucesión de

leyendas y figuras que se entremezclan y conviven, siguiendo intereses confesados y ocultos hasta superpoblar un lugar sucesivamente colonizado. Han sido tantas las expediciones foráneas en busca de un legendario occidente que se ha terminado por velar el componente mítico autóctono para quienes este lugar no era un fin del mundo, sino el centro del suyo propio. Desde época protohistórica, el territorio que flanquea el estrecho de Gibraltar estuvo considerado para las miradas metecas y ajenas como el extremo occidental del Mediterráneo y pronto comenzó a desempeñar el rol de confín geográfico, metafórico y mítico de la tierra. Hasta aquí llegaron sucesivas civilizaciones orientales y en las bodegas, cubiertas, sentinelas y mástiles de sus naves se posaba un larvado miedo a lo desconocido, por el que se sentían irremediablemente atraídos. En las mentes de los marinos habían arraigado pálpitos y temores, figuraciones y leyendas que daban un carácter muy peculiar al lugar al que indefectiblemente todas estas expediciones se dirigían en busca de lo que carecían. El, Ishtar, Briareo, Gerión, Medusa, Crisaor, Pegaso, Euritión, Ortro, Gágoris, Habis, Melkart, Hésperis, las Gorgonas, Perseo, Odiseo, Orfeo, Hércules, Ladón, Atlas, Anteo o Cerbero se relacionan con una tierra extrema y apartada, aunque a la vez atrayente; una tierra de columnas y estelas, de infranqueables puertas y míticos jardines; de fronterizas lagunas y feroz guardianes. En pocos espacios como este confín de occidente se puede entender el valor de unos mitos utilizados por muchos con taimadas intenciones hasta el punto de que se muestran como una invención de los seres racionales para responder a cuestiones o justificar intereses que tenían ya poco de divino. A pesar de su fortaleza y de su inmortalidad, estas figuras poseen el origen mortal de sus verdaderos creadores, con lo que tras las interesadas fuerzas, hercúleas astucias, míticas maldades o larvadas estrategias se esconde una oculta pátina de fragilidad, de inconfesadas intenciones que, en el fondo, los hace más próximos y humanos.

Lo primero nunca fue la palabra, sino el pretexto, el que convirtió un lugar del mundo bien concreto en el fin del mundo que otros mitos recrearon.

EL MITO DEL OCCIDENTE

En la primavera de 1918, dos años después de publicar *Diario de un poeta recien casado*, un Juan Ramón Jiménez que ansiaba la plenitud llevó a las prensas su libro *Eternidades*. Allí incluyó reflexiones poéticas sobre el valor de la palabra desde la perspectiva de una poesía tan intelectual como propia: “¡Intelijencia, dame/ el nombre esacto de las cosas! / Que mi palabra sea/ la cosa misma,/ creada por mi alma nuevamente. / Que por mí vayan todos/ los que no las conocen, a las cosas;/ que por mí vayan todos/ los que ya las olvidan, a las cosas;/ que por mí vayan todos/ los mismos que las aman, a las cosas... / ¡Intelijencia, dame/ el nombre esacto, y tuyo,/ y suyo, y mío de las cosas!”.¹

La capacidad de nominar es uno de los valores determinantes de la racionalidad humana, además de poseer interés poético. Nombrar la realidad es una manera de aprehenderla, de hacerla nuestra, de invitarla a formar parte de una peculiar forma de entender un mundo que tiene mucho de enrevesado y extraño. Es un instrumento para poner límites a lo ilimitado y poner orden en primigenios caos. Occidente es una palabra articulada por el ser humano desde los tiempos en los que su inteligencia no se había prodigado en labores bautismales y hace referencia al marco espacial donde se desarrolla la existencia. Como punto cardinal, se relaciona con uno de los aspectos que determinan el proceso de formación de cualquier individuo: el viaje. A diferencia de los tiempos actuales, en los pasados el desplazamiento tenía poco de lúdico o vacacional y mucho de componente iniciático. La cueva, el refugio, la choza o la cabaña fueron los primitivos espacios de protección y amparo. La salida de estos albergues conllevaba un riesgo, pero resultaba indispensable en el proceso de aprendizaje individual. Desde entonces, todos los grandes héroes literarios han debido abandonar sus zonas de confort para superar las pruebas que el universo exterior recurrentemente les ha

ido planteando: desde Ulises al Cid; desde Eneas a Amadís de Gaula; desde Gilgamesh a Don Quijote. El desplazamiento ha sido un recurso simbólico asociado a otro con el que no deja de tener paralelismos: el movimiento de los astros, perceptible sin dificultad por las mentes racionales que han querido vincular ambos procesos. Quizás por ello, las travesías humanas se han equiparado con las de las inalcanzables pero atrayentes estrellas. Al seguir los cuerpos celestes una perseverante y obstinada dirección desde el oriente hasta occidente, estos dos puntos cardinales han acabado poseyendo una categoría mítica a la par que concreta, ya que detrás de los mitos suelen embozarse motivaciones más que pragmáticas.

La legendaria identificación de los desplazamientos humanos con el que diariamente realiza el sol ha provocado que el mito del occidente tenga unos valores muy definidos relacionados con este hecho. La raíz de *occido* es latina y significa “muerte” y se opone al *ortus*, que remite al “nacimiento”. Es fácil relacionar antitéticamente el oriente, el lugar donde nace la luz, con el ocaso, el lugar donde se pone. Levante/poniente: la elevación como vida, la declinación como muerte. De esta forma, el tránsito vital se ha identificado metafóricamente con el que cada día realiza el sol –o *l'altre stelle*–, desde su salida por el este hasta su puesta, siempre en el horizonte occidental. Estos recorridos se han convertido en símbolo de un camino que tiene mucho que ver con la maduración, la reconducción del caos y la fuga desde los más personales refugios que también poseen un inconfesable valor de laberinto; un camino cuyo origen y destino son los propios de la existencia.

Estas lecturas legendarias tienen también mucho de geográficas y han situado en ambos extremos de los mapas sendos espacios idílicos: en el extremo oriental se ha ubicado el mito del paraíso terrenal, relacionado con el de la infancia del ser humano: un territorio donde no existían las preocupaciones, donde la alimentación estaba resuelta y el trabajo y las cargas no eran ni siquiera barruntos. En este jardín ubicado en el este se situó el mito sumerio de Enki, en una tierra pura y brillante que no conocía la enfermedad ni la muerte, donde comenzaba la cosmogonía babilónica reflejada en el *Enuma Elish*. Esta visión pervivió hasta el libro del *Génesis*, donde se narra que Dios plantó un huerto en el Edén, al Oriente, y puso allí al hombre que había creado. Sin embargo, en este idílico jardín no todo era positivo: serpientes y acechanzas poblaban de negatividad las fértiles tierras de lo primigenio. Al este del Edén ubicó John Steinbeck la trama donde Cathy Ames inoculó la vileza en su marido e hijos y donde Elia Kazan convirtió a James Dean en el mito moderno de la atrayente maldad.



El mito del Occidente

Si el oriente se ha asociado al origen, occidente es la meta, el ocaso, el punto de llegada. Por ello, numerosas culturas han ubicado aquí el inframundo, asociando la puesta de sol con la muerte; sin embargo, la ambivalencia de los mitos vuelve a manifestarse en el espacio occidental, ya que en este lugar se han emplazado ámbitos igualmente idílicos, como el Jardín de las Hespérides, que han reivindicado la etimología griega del oeste –*Héspero*– y otorgan una lectura paradisíaca y amable al extremo de poniente, donde se mostraban en sazón los dorados frutos de manzanas legendarias, correlatos de otras de huertos orientales que llevaban en sus entrañas el

mal en un taimado ejercicio de deliberadas ambigüedades y superación de maniqueísmos.

Detrás de los desplazamientos míticos existen viajes físicos que han acabado perfilando el mito de occidente. Desde el principio de los tiempos se han sucedido las expediciones desde las tierras orientales a los confines occidentales a través de la vía de comunicación que siempre ha sido el Mediterráneo. Hasta este extremo del mundo conocido se han dirigido proas, afanes y periplos que han sido algo más que iniciáticos. Hasta este lugar de columnas y de lindes, de puertas y guardianes, de pasos y barreras, han dirigido sus expectativas marinos y viajeros atraídos por el valor simbólico de un espacio que ha tenido en las leyendas la justificación y la excusa, el sentido y el pretexto. El viaje a este occidente ha conjugado lo pragmático con lo mítico.

Atravesar el Mediterráneo hasta llegar a su extremo occidental ha sido un afán perseverante que el ser humano ha ejercido con la constancia de las más inaplazables querencias. Ha perseguido atávicas iniciaciones o míticos ocasos, pero también se ha realizado con la intención práctica de hacerse con aquello de lo que se carecía. La pragmática de los viajes tiene su manifestación concreta en los mapas. Muchos de ellos han sugerido interpretaciones atávicas del desplazamiento hacia el oeste, como la *Tabula Peutingeriana*, el largo rollo de más de siete metros que de forma más que esquemática ha reflejado el trayecto rectilíneo desde el extremo oriental de la India hasta el occidental de Iberia. Desde Anaximandro de Mileto se han sucedido las representaciones cartográficas que han descrito las sinuosas costas del mar a modo de itinerario de cabotaje, donde se incluyen topónimos de ciudades reales abiertas a orillas también reales que se aproximan como metafórico embudo a un estrecho de Gibraltar que siempre ha desempeñado el rol de fin del mundo, de lugar donde comienza un océano abierto y desconocido apenas surcado por convencionales pilotos. Heródoto, Eratóstenes, Estrabón o Ptolomeo planificaron rutas y dibujaron perfiles reconstruidos tras siglos de anhelos por atravesar las prohibidas, monstruosas y amenazadoras lindes de occidente más allá del canal. Mapas como el del Beato de Liébana han reflejado una imagen cósmica desde el paraíso terrenal del este hasta las lindes del ocaso; otros, como la *Tabula Rogeriana* del geógrafo ceutí Al Idrisi, dieron la vuelta a las representaciones clásicas permutando el sur con el norte al dibujar mapamundis donde el occidente quedaba a la derecha, en una inversión que puede asociarse al sentido inverso de la escritura en árabe; otros, como Francesco Constantino Marmocchi, llegaron

a representar los míticos viajes de Ulises hasta el extremo occidental del familiar mar interior en busca de inquietantes Hades.

De todos los mapas, descripciones e itinerarios llama la atención el trazado por un ilustre y apenas recordado cartógrafo originario de lo que hoy es Algeciras. Poco sabemos de Pomponio Mela, un geógrafo hispanorromano que vivió en tiempos de Calígula y Claudio. Valorado por Plinio el Viejo, considerado en la Edad Media como todo un ícono de la geografía antigua y admirado por Shakespeare, se sintió muy orgulloso de ser natural de Tingentera, la otra Iulia Traducta que bien poco lo ha reconocido. Apenas el nombre de una calle en las afueras de la Villa Vieja es menguada prueba de la escasa gratitud de una ciudad donde apenas sobreviven más huellas de su existencia. Su *De Chorographia*, también titulada *De situ orbis*, es todo un compendio de síntesis geográfica donde realizó una completa descripción de todo el orbe presupuesto. Resultan especialmente valiosas las anotaciones del espacio que mejor conocía: su lugar natal ubicado en el extremo occidental del mundo y que el mundo entero anhelaba.

Como geógrafo pragmático, Mela no se dejó seducir por la lectura mítica de Occidente y, lejos de interpretar este territorio como el lugar legendario relacionado con el ocaso, el final de ciclos o directamente la muerte, lo consideró como un punto de partida desde el que se accedía a territorios amplios y ubérrimos, donde abundaban los caballos y riquezas muy tangibles en forma de hierro, estaño, cobre, plata y oro. Más que jardines míticos, el cartógrafo que nació al resguardo de la Isla Verde describió universos bien reales. Más que legendarias manzanas doradas, su inteligencia nombró con exactitud la realidad y las cosas. Minas de codiciados metales fueron argumentos de peso para impulsar unos viajes que tuvieron motivaciones interesadas por encima de legendarias justificaciones; sin embargo, en este caso, –como en tantos otros– los mitos le han ganado la partida a la historia durante milenios, por los siglos de los siglos, sin amenes que valga.

LOS MITOS Y LA GEOGRAFÍA EN MESOPOTAMIA

Mesopotamia es un territorio con la vastedad de los tiempos antiguos y con el poso cultural de los primeros relatos que tuvieron en los mitos su inspiración y su pretexto.

El valle por donde discurren los cauces paralelos del Éufrates y el Tigris es amplio, extremadamente amplio, a la vez que llano, extremadamente llano. El conocido como Creciente Fértil es una inmensa planicie cerrada al norte por los montes Tauro, al este por la cadena de los Zagros y al oeste por la cordillera del Líbano. Las abundantes lluvias sobre estas cabeceras alimentan el caudal de unos ríos que atraviesan un territorio lindante al sur con el golfo Pérsico y al suroeste con el inmenso desierto arábigo. Las tierras que atraviesan las dos cuencas son páramos yermos convertidos en productivos gracias a sus aguas en un lugar donde las únicas elevaciones son las imaginarias. Aquí surgieron tempranas civilizaciones que tuvieron en el barro y en el limo de las antiguas marismas el sustento de aportaciones de lo más innovadoras. Con arcilla se elaboraron cilindros y tablillas, pero también ladrillos que sirvieron para levantar ciudades que tuvieron el carácter precursor de las primeras veces. Topónimos como Ur, Uruk, Lagash, Nippur, Nimrud o Babilonia poseen la capacidad evocadora de agrados libros de historia en las aulas lluviosas de la infancia que se asoman con el sigilo de los embozados a las trastiendas de nuestra memoria. Hace más de cinco mil años, los achaparrados sumerios de barbas rizadas y trapezoidales túnicas fundaron una sarta de urbes donde afloraron las primeras evidencias de una cultura que desde el este del Mediterráneo comenzó a dar forma a un imaginario oriental que acabó llegando hasta los extremos más occidentales.

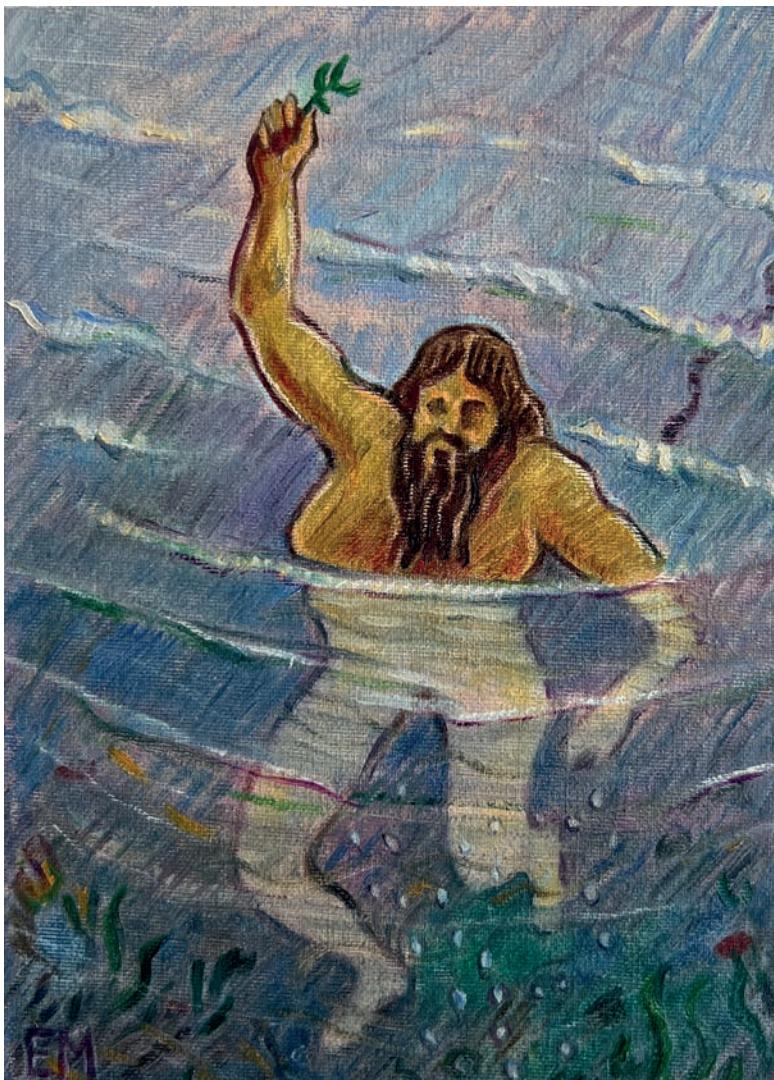
Para entender la historia resulta imprescindible conocer la geografía: el espacio físico donde surge cada civilización. En las interminables llanuras

donde el Tigris y el Éufrates acercan sus riberas, sus pobladores se sintieron atraídos por un ansia de elevación que persiguieron con fructífera insistencia. Directamente relacionados con interpretaciones religiosas y míticas, los zigurats son elementos identificadores de la cultura mesopotámica. Antecesores de las pirámides, son estructuras que se remontan a la época sumeria. La palabra deriva del lexema acadio *zaqaru*, que significa “estar en lo alto” y eran espacios religiosos que buscaban acercarse a un cielo que en las interminables llanuras mesopotámicas parecía estar más alto todavía. Responden al símbolo atávico de la elevación como elemento positivo y en ellos laten significados que fueron compartidos más tarde por pirámides, obeliscos, estelas o columnas. Estas últimas se convirtieron en hitos que caracterizaron espacios especialmente significativos, como el extremo occidental del mundo entonces conocido.

Construcción común para sumerios, babilonios y asirios, los zigurats suelen considerarse no tanto lugares de culto o ceremonias sino la morada misma de los dioses, lo cual no resulta extraño en un territorio de tan vastas planicies. Ante la ausencia de montañas de referencia cercanas, la civilización fluvial mesopotámica se vio impelida a construir artificialmente esos promontorios. A falta de Olimpos, Sinaís, Ararats o Tabores, los sumerios construyeron con arcilla y adobe colosales estructuras donde pudieran morar las divinidades protectoras de cada urbe. Hoy se muestran desgastadas por el tiempo, en forma de cerros erosionados, lamidos hitos de ciudades cubiertas por el desierto y capas de olvido. Algunas de estas construcciones llegaron a alcanzar categoría mítica, como la renombrada y efímera torre de Babel, que acabó siendo asimilada por culturas y religiones posteriores como pretexto de interesadas lecturas e interpretaciones morales. Otras dieron pie a la configuración de leyendas autóctonas que tuvieron una sugerente relación con el fin del mundo.

En las proximidades del Éufrates, con quien estaba comunicada a través de una ingeniosa red de canales, se alzaba la ciudad de Uruk, que alcanzó sus momentos de mayor gloria hace unos cinco mil años. Ubicada en el tramo bajo del río, en un lugar donde sus meandros se confundían con el Tigris, sobre una antigua marisma que acabó colmatando el paleoestuario de los dos ríos antes de desaguar en un golfo Pérsico de atmósfera anfibia, Uruk disputaba en su edad dorada la supremacía mesopotámica con las vecinas Ur y Lagash. Hoy, un desierto plano preñado de antrópicos oteros enmascara un territorio donde se prodigaron los comienzos. Aparentes elevaciones sin aristas son restos del soberbio zigurat donde habitó Inanna,

diosa de un amor marcadamente sexual y protectora de una urbe por ella amparada. Un cartel turístico escrito en inglés y que hoy apenas nadie lee, anuncia entre desolados páramos que el viajero arriba al enclave donde además nació la escritura y donde aparecieron los primeros textos de la historia sobre placas de arcilla. En ellas se marcaron los primeros apuntes contables y en ellas se grabaron con anónimos punzones las doce tablillas que conforman los versos iniciales de la épica legendaria en los primeros estadios de la cultura: el *Poema de Gilgamesh*.



Los mitos y la geografía en Mesopotamia

Gilgamesh es una figura mítica que se corresponde con un monarca de origen divino de la ciudad estado de Uruk a quien se le atribuyen destacados logros entre oscuras sombras, lo que ha contribuido a perfilar un personaje plagado de matices que superan el más insustancial de los maniqueísmos. Hijo de la diosa Ninsun y del sacerdote Lillah, fue legendario rey de Uruk a principios del tercer milenio antes de Cristo. A él se le atribuye la decisión de levantar las murallas de la ciudad, colosal obra ciclópea, formada por soberbios muros y más de ochocientas torres circulares que defendían a sus habitantes; sin embargo, a pesar del alto grado de seguridad del que disfrutaban, se lamentaban del carácter fiero de un gobernante que sufrió la cólera de los dioses hasta ser convertido en un mito poliédrico, muestra de un personaje redondo cuyas contradicciones y fragilidades despiertan interés para lecturas contemporáneas. Lo que sabemos de él nos ha llegado a través del poema homónimo, que esboza la visión literaria de un mito con varias caras, en un momento como el actual en el que los héroes han consumado su descrédito. En el poema se muestra como un personaje que parte de las premisas más canónicas de la literatura heroica: de genética divina, se describe como una figura sobrehumana de hiperbólico tamaño y proverbial longevidad. Sin embargo, desde las primeras tablillas del texto afloran datos contradictorios. El título original resulta significativo: *Aquel que vio las profundidades* no sólo alude al carácter excepcional del protagonista, sino su aproximación a estados límite no siempre cómodos, que se asocian a territorios desde los que se accedia a lejanos inframundos. En los primeros párrafos de la obra, el protagonista se muestra con una actitud de poderosa seguridad rayana con la irreverencia. Desde su estatus dominante transgredió numerosos comportamientos sexuales, lo que conllevó el rechazo de los dioses. Su libertinaje fue el detonante para que Ninhursag creara a Enkidu, un hombre semisalvaje con el que acabó enfrentándose. Sin embargo, tras unas cruentas disputas iniciales, la relación entre ambos se trocó en una amistad que unió sus vidas. A partir de entonces, el poema narra el viaje iniciático que ambos realizaron por territorios boscosos situados en las lindes occidentales de Mesopotamia, junto a las montañas pobladas de cedros del Líbano. Tras rechazar las insinuaciones sexuales de Inanna, a quien estaba dedicado el zigurat y el patronazgo de Uruk, la diosa, presa de cólera, le envió el Toro del Cielo para vengarla. El monarca acabó venciendo a lo que provocó la ira de los dioses y la muerte de su amigo Endiku. Eso sumió a Gilgamesh en el más profundo de los abatimientos. Es entonces cuando inició un nuevo viaje que trascendió lo iniciático y

alcanzó lo ontológico. Con la soledad del que lo perdió todo, abandonó su reino y su civilización y se encaminó hacia el oeste, hacia donde el sol viajaba cada jornada, en dirección al final de la tierra, al territorio extremo de occidente que en absoluto es descrito como un sitio inhóspito, sino como un lugar maravilloso, lleno de árboles cuyas hojas eran joyas. Para arribar a este fin del mundo debió cruzar el océano extremo y consiguió la ayuda del barquero Urshanabi –demasiadas referencias familiares–. En el mítico confín encontró a quien buscaba: Utnapishtim, superviviente del diluvio causado por el dios Enlil y responsable de la conservación de la vida al guardar en un arca semillas y animales de todas las especies. Gilgamesh consideraba a Utnapishtim como un símbolo del triunfo sobre la muerte y le pidió las claves de la inmortalidad para hacer retornar a Endiku; sin embargo, la respuesta no pudo ser más desalentadora, ya que le confirmó la cualidad divina de lo eterno, a la que no podían aspirar ni siquiera seres míticos como quien dio título al poema. Movido por la commiseración, le explicó cómo hacerse con la planta de la eterna juventud, que el rey babilónico extrajo de las profundidades del océano occidental; sin embargo, tras su regreso a Uruk, la planta fue devorada por una serpiente, lo que lo abocó a un nuevo fracaso. La leyenda concluye de forma circular: la descripción de la ciudad y sus murallas resultan el único motivo de orgullo de un héroe que regresó muy diferente a como había partido. No solo superó pruebas y se adentró en lo prohibido, sino que dejó el lastre de su arbitrariedad, lujuria y fiereza.

El monarca mesopotámico aporta rasgos que han acabado formando parte del subconsciente cultural colectivo: de fortaleza y proporciones hercúleas, utilizó otras estrategias para conseguir sus fines. Como Heracles, realizó un peligroso viaje hasta los confines de Occidente en busca de destinos imposibles; sin embargo, el héroe oriental posee una sugerente riqueza de matices. En escritura cuneiforme se describe una amistad venerable y trágica, hasta el punto de que Gilgamesh pudo ser llorando el hortelano de madrugadoras elegías en estercoladas tierras. De él se ha resaltado igualmente la libertad sexual, la asunción del fracaso y la búsqueda de lo inalcanzable en forma de míticos viajes a extremos occidentales que desde estos balbuceos literarios han formado parte del hilo conductor de mitos posteriores.

EL, CIMA DEL PANTEÓN SEMÍTICO

En el vasto territorio enmarcado por el golfo pérsico, los montes Zagros, los Tauro, la cordillera del Líbano y el inmenso desierto arábigo, las culturas, las lenguas y los mitos circularon en el principio de los tiempos con la libertad bisoña de los momentos iniciales. Allí se tejió una densa trama de leyendas e iconos en la que se insertaron creencias nuevas junto con mestizos atavismos y enmascarados orígenes. Tribus, ciudades, estados, dieron forma a irreales historias para explicar complejas situaciones. Para ello sus habitantes se apropiaron de fábulas de otras tribus, ciudades o estados hasta conformar un palimpsesto donde las leyendas se superpusieron camufladas, repetidas y aumentadas en una ceremonia de desconciertos donde se pulieron aristas y se difuminaron perfiles hasta dibujar un enmarañado corpus de nombres y relaciones como forma de ordenar el caos.

Las religiones que surgieron al este del mar que acabó siendo nuestro no tuvieron en sus primeros estadios un carácter documental ni histórico, sino que se dejaron llevar por el más esencial y desprogramado primitivismo. Como sucede en los momentos iniciales, sus concepciones generales eran cotejables con el más primigenio derecho no escrito. No se recurrió a leyes concretas, sino a la costumbre, a los hábitos, a los esquemas mentales que los seres humanos han heredado a través de una educación oral derivada de mímisis repetidas, consecuencias de cánones considerados modélicos. Estas pautas contribuían a que cada individuo pudiera resolver sus problemas conductuales en su existencia diaria; ahora bien, lo rudimentario de estas religiones no resulta casual ni desinteresado, ya que tras la formalización de los mitos subyace una indisimulada pretensión de sumisión, dependencia y hasta devoción de los ciudadanos de a pie, que son considerados como humildes y obedientes súbditos de un poder más divino que mítico, al que es imposible cuestionar. Por esta razón, el panteón de estas religiones

orientales posee un carácter piramidal; más allá de zigurats, las creencias se articularon alrededor de estructuras politeístas con un marcado escalafón de rangos.



El, cima del panteón semítico

El ejemplo más destacado de estos iconos es el dios El. Esta divinidad con nombre de presentador gramatical era en todo el levante mediterráneo algo más que un mito, ya que estaba considerado como el dios supremo, padre de la especie humana y de todas las criaturas. En la fusión de sincretismos

e interpretaciones, se corresponde con el Anu sumerio, de valor similar. Solía representarse como un toro, símbolo de fortaleza, arraigo a la tierra, nobleza y bravura. En la mitología ugarítica estaba considerado como el supremo creador y principal motor del mundo. Considerado como una divinidad fría y distante, era deidad principal y juez supremo que dictaba los preceptos que debían regir la existencia de los seres humanos y del resto de los dioses.

La de Él era una divinidad especialmente sincrética. No solo tenía relación con mitos mesopotámicos y otros del mediterráneo oriental, sino que existía un marcado paralelismo entre su figura y la de Yahveh. En la mitología ugarítica es calificado como “el bondadoso”, “el compasivo” y otras calificaciones que lo aproximan al dios sobre el que se asienta la cosmogonía judaica. Abundan las referencias a su herencia cananea, como lo demuestran recurrentes citas en el *Deuteronomio*, mientras que en el *Tanaj* se considera a Yahveh como presidente en la corte de los dioses o divina asamblea, para lo que se utiliza el término *Bene El*, asamblea de los hijos de El o de Israel, los que lucharon con Dios.

Las palabras albergan un larvado componente de fósiles históricos que han sobrevivido a las evoluciones lingüísticas o del pensamiento. En ellas perviven en forma de consonantes restos semiocultos que ponen de manifiesto el sustrato histórico que poseen a pesar de la mutabilidad de los signos. No está de más un recorrido por algunos lexemas para comprobar hasta qué punto los significantes hacen referencia a una realidad que ha trascendido los volubles vaivenes temporales. Antropónimos como Eleazar, Elías, Elisabeth, Daniel, Ezequiel, Gabriel, Ismael, Natael, Rafael o Samuel muestran, con su obcecada rima consonante, el entronque etimológico con el monosílaba con el que se designaba al dios supremo del muy jerarquizado panteón semítico.

Hay versiones que lo sitúan en un particular olimpo o montaña sagrada en cuya base se originaba buena parte del agua dulce de lo que luego se vino en llamar Creciente Fértil. Esta elevación debía de corresponderse con los montes Tauro. En las cumbres de donde brotan las fuentes del Éufrates habitaba con su compañera habitual, una diosa de marcada polionomasia: Ashera, Ishtar, Astoret o incluso Inanna era la divinidad primaria relacionada con el dios de todos los dioses quien, como era previsible, practicaba la promiscuidad no solo con su otra esposa, Anat, conocida como la amante de las deidades y símbolo de la fertilidad, al igual que Ishtar. Por esta razón, Él tuvo una abultada descendencia que constituía el segundo escalafón en el

piramidal panteón semita. Según diversas fuentes, fueron 77 y hasta 88 los hijos del dios supremo y llegaron a tener atributos y dedicaciones similares a los de otros posteriores como Zeus, Poseidón, Hades o Tánatos, en lo que se plantea como una indiscutible muestra de apropiación cultural. De entre todos ellos destacaba la figura de Baal que, al principio, estaba considerado divinidad de la lluvia, el trueno y la fertilidad. La continua amenaza del desierto arábico por aquellos pagos propició el protagonismo de este mito, que llegó a equipararse a la figura de su progenitor y adquirió cada vez más importancia, hasta convertirse en la deidad protectora de la ciudad costera de Tiro. Allí, con el nombre fenicio de Melkart, se instituyó en todo un referente cultural que llegó hasta los confines occidentales del Mediterráneo: siglos más tarde, formó parte de la emigración que desde el extremo oriental del mar se dirigió hasta el occidente y acabó advocando al herakleion gaditano, en la embocadura de poniente del estrecho de Gibraltar.

Esta no es la única referencia geográfica. Son abundantes las menciones al todopoderoso El que lo describen con una actitud rayana con la frialdad y el desapego hacia los mortales en un lugar caracterizado por la fluencia de los ríos. Detrás de ellos no solamente pueden identificarse los cursos del Tigris y el Éufrates, ejes axiales de la cultura mesopotámica, sino también los del Pisón y el Guijón, que formaban, según recoge el *Génesis*, el conjunto de los cuatro ríos que enmarcaban el mítico territorio del Edén. En su afán por intentar dar respuestas a los grandes interrogantes del ser humano, los mitos se suelen inspirar en realidades que se encuentran latentes en el subconsciente colectivo bajo diferentes posos y velos. La región donde confluyían los cuatro ríos míticos gozaba hace unos 32.000 años de un clima cálido y lluvioso que le otorgó las cualidades de un vergel en el que las condiciones vitales eran de lo más favorables. A partir del 15.000 a. C., la aridez se adueñó de este espacio, lo que provocó una mayor dificultad en el acceso a los recursos; sin embargo, nueve mil años más tarde, el clima volvió a cambiar: regresaron las precipitaciones con una constante regularidad, lo que permitió el establecimiento de nuevas sociedades que allí se hicieron sedentarias y tuvieron en la agricultura su principal sustento. A pesar del tiempo transcurrido, los habitantes de aquellas riberas aún mantenían el resollo de una antigua edad dorada en la que el territorio disfrutaba de una condición paradisíaca, origen del mítico Edén situado en aquellas tierras orientales que fueron el dominio del dios El.

Ahora bien, el dios sumo del panteón semítico no solo se asociaba a estas superficies del este, ya que también se ha relacionado con las del extremo

occidental de un mundo que concluía en el oeste en el estrecho de Gibraltar. Desde muy temprano, esta divinidad oriental se relacionó con el lugar donde se ponía el sol al final del mar conocido, hasta el punto de que el canal entre Abyla y Calpe fue conocido como umbral o puertas de Él. No se debe desdeñar el sentido de los topónimos. El primero con el que se documentó el paso que separa Europa de África recibió precisamente esos nombres: umbral y puerta, con los que se destacaba el carácter de confín, de límite, de hito al que se le quiso dar un carácter infranqueable. Con el dios semítico, el actual Estrecho adquirió por vez primera la condición de frontera, de paso vedado que las normas míticas se encargaron de advertir. La relación del dios oriental con este espacio occidental tiene el valor globalizador de las antítesis. Él remitía, por un lado, a una quimérica relación con los legendarios jardines edénicos del este, mientras que por otro, pasó a denominar las puertas y las cancelas del muy tangible extremo occidental del mundo. De la misma forma que entre la vida y la muerte de los poetas místicos se encuentran todos los estadios de la existencia, entre los dos extremos geográficos sobre los que se asentaba el dios de los dioses se engloba la totalidad de los territorios en los que se le debía rendir la veneración oportuna en una suerte de simbólicas alfa y omega.

El no fue un ser mitológico cualquiera, sino toda una divinidad que ocupaba la cima del panteón semítico con la fuerza de la omnipotencia sobrehumana que abarcaba todo el mundo conocido, desde los edenes orientales hasta los infranqueables pasos de occidente, con los que el tiempo y el imaginario colectivo siguió asociándolos. La mitología griega lo identificó posteriormente con Crono, el primero y principal de los Titanes, el cual, tras castrar a su padre Urano, llegó a gobernar el mundo durante una mítica Edad Dorada, hasta que fue vencido por su hijo Zeus y acabó desterrado al confín occidental, donde se abrían las puertas del Tártaro, pero eso es otra historia.

ISHTAR: EL MITO DE LAS CONCHAS Y LAS ESTRELLAS

Gilbert Durand consideraba que había leyendas que trascendían lo concreto y se acercaban a lo universal. A ellas han recurrido diferentes sociedades por encima de paralelos y meridianos y han ofrecido perfiles coincidentes a pesar de las diferencias geográficas y culturales. El mito de la tierra es de los más relevantes. En todas las civilizaciones que surgieron al este del Mediterráneo destacó la figura femenina de una deidad asociada al elemento terrestre que, en contraposición a los aéreos ámbitos celestiales, poseía cualidades de lo más tangibles, llenas de referencias a la fertilidad, la procreación y los ciclos vitales de los seres humanos, cuyos hitos siempre han querido vertebrarse sobre el nacimiento, la reproducción y la muerte.

En el amplio perímetro comprendido entre las costas orientales del Mediterráneo y el golfo Pérsico se solaparon una serie de legendarias mujeres con una emparentada polionomasia que sugería una genética semejante. Sus valores, atributos y actitudes mostraban igualmente orígenes paralelos, aunque acabaron desarrollando particularidades según las coordenadas espaciales y culturales. Sucesivos velos cubrieron realidades que tenían mucho en común. Quizás demasiado. Entre el Tigris y las ciudades fenicias abundaron rituales a mitos muy similares: los cananeos rindieron culto a Ashera-Astarté, la esposa del dios supremo El y arquetipo de la diosa madre. Un valor parecido poseía Inanna para los sumerios, Ishtar para los acadios, asirios y babilónicos, Esther-Astarot para los israelitas, Isis para los egipcios, Afrodita para los griegos o Tanit para los habitantes de las más meridionales tierras de Cartago.

Astarté es la asimilación fenicia-cananea del mito maternal y terrestre. Situada en la cúspide del panteón semítico gracias a su privilegiado matrimonio con El, representaba el culto a la naturaleza, a la vida, a la fertilidad, al amor y a los placeres carnales y amplió su valor hasta con-

vertirse en diosa de la guerra. Solía representarse desnuda acompañada de un león. Madre de todos los dioses, poseía el componente telúrico de una tierra caracterizada por la ambivalencia de dar y quitar la existencia; así, se instituyó en el mito que englobaba la vida y la muerte. Para simbolizar su deriva sexual, se solía representar con flores de loto, que se usaban con finalidades poco ortodoxas. Se cocían sus rizomas en alcohol con el objeto de extraer alcaloides que provocaban sugerentes sueños. Si a ello se le añadía el consumo de opio, se lograba excitar el deseo sexual de unos fieles que sentían por esta diosa la atracción de las fuerzas más telúricas. Se ha recogido en numerosas fuentes la existencia de una prostitución sagrada en su honor que se extendió hasta el occidente peninsular, adonde llegó de la mano de la colonización fenicia. Su culto se acrecentó hasta convertirse en la diosa más icónica de la cultura ibérica tras asimilarse a deidades indígenas de similares valores. Enclaves tartésicos como Cástulo o Cancho Roano fueron escenarios de rituales no exentos de violencia y transgresiones sexuales de marcado primitivismo. A la par, su devoción se extendió por las costas mediterráneas con la generosa amplitud de las mareas más familiares. Solía asociarse también con un tronco de árbol clavado en el patio de los templos, lo que incentivó el hábito de recoger leña para prender fuego, cocinar tortas sacramentales con su figura, quemar incienso o hacer libaciones en su honor. Su devoción menguó a la par que fue ganando peso el monoteísmo judaico, que consideraba su culto como manifestación de la más perseguida idolatría.

Un buen número de coincidencias se han establecido entre las figuras de Ishtar e Inanna. La primera fue la diosa babilónica del amor, la belleza, la vida y la fertilidad. Tradicionalmente se identificó con Semíramis, que concibió a Tammuz después de haber fallecido su esposo Nemrod. El nacimiento de su hijo en pleno solsticio de invierno ha sido considerado como el origen pre-cristiano de la Navidad, consecuencia de la sacralización de una fiesta anterior caracterizada por los excesos de la diosa mesopotámica protectora de las prostitutas y de los amoríos extramatrimoniales. La divinidad se asociaba al planeta Venus, por lo que su emblema era una estrella de ocho puntas, a la que se le solía sumar un león como símbolo de la fuerza que compartía con Astarté.

Inanna era la deidad sumeria de la fecundidad y del amor y su culto se asociaba a ritos sexuales de lo más heterodoxos. Como protectora de Uruk se representaba con otra estrella de ocho puntas, el león y las recurrentes y alucinatorias flores de loto. En su ciudad plantó y vio crecer un soberbio

ejemplar de Huluppu, el primer árbol mítico del que se tiene constancia, que muchos han visto como el origen del bíblico del bien y del mal. El del templo de la diosa sufrió la perseverante amenaza de tres seres: una serpiente, un ave y la demoníaca figura de Lilith; todos ellos fueron reducidos por Gilgamesh, quien, con su madera, no hizo fuego en su honor, sino un trono regio para una mujer que acabó siendo portadora de su desgracia al negarse el rey a aceptar sus posteriores requerimientos sexuales.

Con oportunas variantes, esta figura y la de Ishtar protagonizaron una leyenda que las puso en relación con el mito de Occidente. Muestra relevante de la literatura sumeria es el poema que narra el viaje que llevó a la legendaria mujer hasta los infiernos, escrito en cuneiforme y grabado sobre tablilla de barro entre el 3.000 y 1.900 a. C. La travesía de esta deidad hacia el oeste tuvo mucho de iniciática y en ella se muestran sus ansias de poder. En el Inframundo dominaba su hermana Ereshkigal y con la llegada a su vedado territorio refrendó la omnipotencia de su dominio. Según otras versiones, el desplazamiento hasta los confines occidentales se realizó para conseguir el secreto de la inmortalidad. En ambos casos, el mito femenino oriental se dirigió hacia donde el sol se ponía en un arriesgado viaje del que nadie podía retornar. Adornada con sus mejores prendas y joyas, se encaminó hasta los avernos acompañada del fiel visir Ninshubur a quien dejó a sus puertas. Allí se encontró con su guardián, Neti, quien comunicó a Ereshkigal la presencia de su hermana. Visiblemente contrariada, la instó a traspasar el umbral prohibido y a franquear las siete puertas del abismo, para lo que tuvo que pagar sendos peajes. En la primera fue despojada de la corona de la llanura; en la segunda, de las cuentas de lapislázuli; luego, de la doble hilera de collares; a continuación, de su mágico pectoral; en la quinta puerta tuvo que dejar el aro de oro de su muñeca y en la sexta la vara de medir. Por último, al traspasar la séptima puerta tuvo que dejar su túnica para presentarse desnuda y humillada ante su hermana. Esta desnudez por etapas ha inspirado un largo corolario cultural y hay quien ve aquí el origen de la danza de los siete velos que pervivió hasta escenas como la protagonizada por la bíblica Salomé y alcanzó el céñit del erotismo más heterodoxo en la obra homónima de Oscar Wilde, que la censura británica mantuvo prohibida en los escenarios londinenses hasta 40 años después de haber sido escrita.

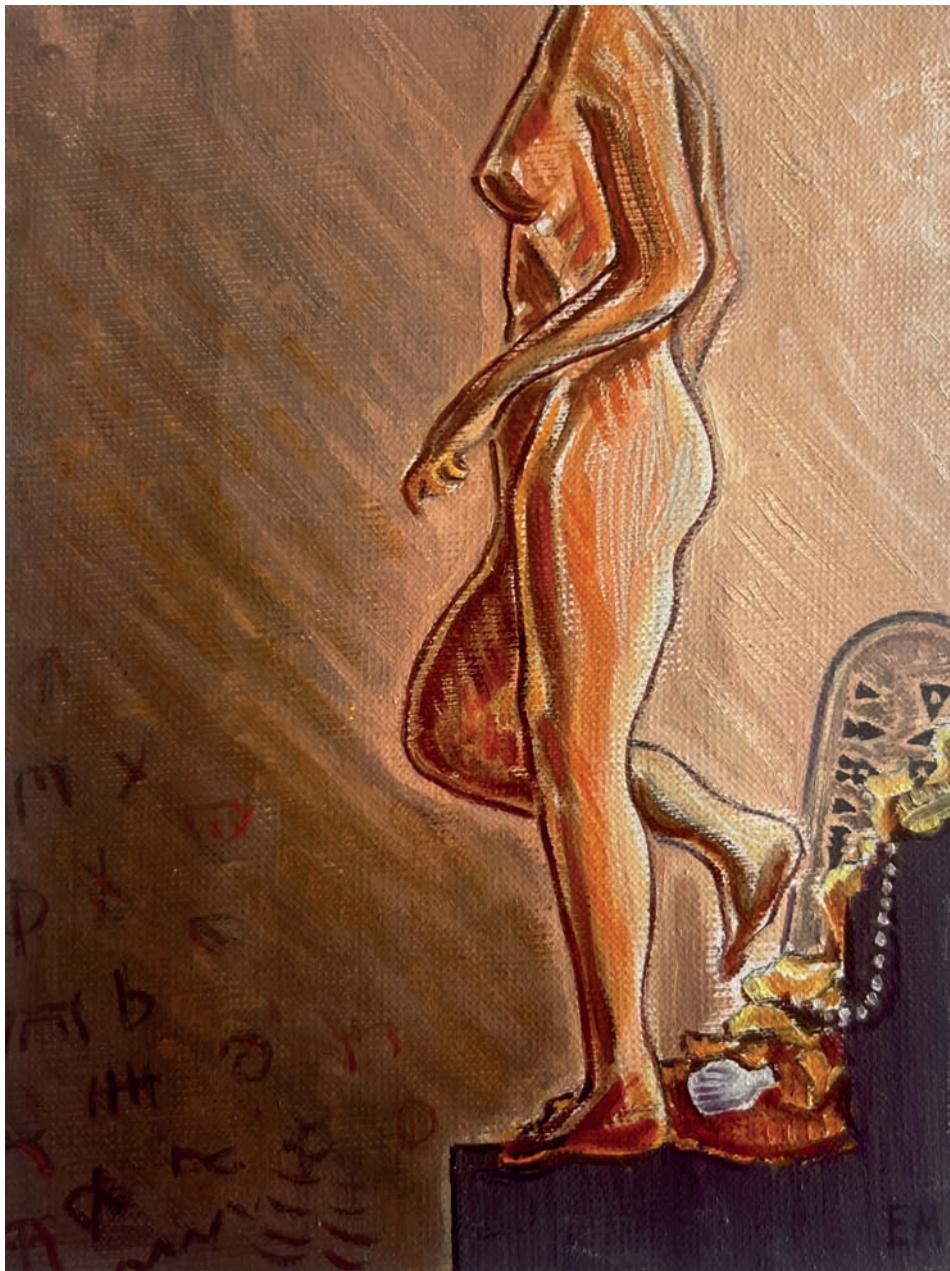
Tras mostrarse sin ropajes la diosa del amor, la fecundidad y el sexo ante su hermana Ereshkigal, fue rodeada por los jueces del inframundo, quienes dictaron sentencia en su contra. Fue esta misma quien la ejecutó

y colgó su cadáver de un arpón. Su fallecimiento provocó en los reinos del este el cese de la reproducción humana y animal, por lo que Nishubur solicitó la ayuda de Enki para resucitar a su hija. Tras esparcir conchas con valor de amuleto por el suelo y rociar con ellas el agua de la vida, la diosa acabó recobrándola, aunque aún debió superar la prueba más difícil: efectuar la prohibida salida del abismo. Para ello, tuvo que buscar a alguien que la sustituyera en tan poco apetecible rol; acabó eligiendo a su esposo Dumuzid, y se basó en el argumento de que fue el único allegado que no había guardado luto por ella. Tras pedir ayuda al dios Sol, el marido acabó compartiendo con su hermana Geshtinanna su estancia en el inframundo, sentándose las bases de un mito estacional de variada proyección posterior como fue el de Siyawash o el de Perséfone.

En el poema aparecen las mágicas conchas apotropaicas, un elemento con valor de amuleto que se asocia a este mito y que han sido muy utilizadas en el suroeste peninsular. Las valvas marinas han sido empleadas por la cultura tartésica para cubrir los suelos de lugares de culto, como puede observarse en Castro Marim, algunos cabezos de Huelva, el Carambolo Alto, el Castillo de Doña Blanca o el mediterráneo yacimiento de los Casillejos de Alcorrín. Hay conchas labradas en piezas pétreas de una de las tumbas de la necrópolis de los Algarbes, del mismo modo que hay conchas esculpidas en una esbelta columna que se conserva en la ermita de los Santos Mártires de Medina Sidonia, antaño conocida como de Santiago del Camino, el santo jacobeo destino de una peregrinación hoy multitudinaria cuyo ícono retoma el talismán o venera.

Relación con las vías de comunicación posee también la estrella, otro atributo con el que desde los primeros tiempos se ha representado a esta deidad, que la lleva sugerida en su propio nombre. La estrella de Astarté o Ishtar es la misma que sirvió como guía en caminos y viajes. La estrella mítica ha tenido su oportuno correlato en tierras del Estrecho, destino ineludible de tantos viajes y de tantos arriesgados desplazamientos; en el Estrecho, donde Alfonso X recogió en sus *Cantigas* el valor referencial de la estrella; en el Estrecho, donde el monarca Sabio fundó, en el siglo XIII, la orden militar de Santa María de España o de la Estrella con objeto de conquistar los puertos de la orilla norte del Canal; en el Estrecho, donde topónimos como el castillo de Torrestrella tienen cerca al astro que forma la clave de la bóveda de la Torrejosa; en el Estrecho, donde una urdimbre de recurrencias jalonan el antiguo camino de la Trocha, que desde la bahía de Algeciras llevaba hasta Medina, la innominada Medina de una estrella que

sobrevive solo en su escudo; en el Estrecho, donde acababa un mundo que fue referente y reto, destino y meta por los siglos de los siglos sin ningún amén, pero con muchos luceros.



Ishtar, el mito de las conchas y las estrellas

LOS MITOS Y LA HISTORIA DE TARTESSOS

Existen palabras que despiertan en el subconsciente imágenes relacionadas con mitos primigenios. Tartessos es una de ellas. Su referente se ha cubierto de oleadas legendarias que han determinado el acercamiento histórico a las claves de su cultura. Cuando nombramos este sustantivo, un cúmulo hiperbólico de estadios primarios, desmedidas riquezas y paraísos perdidos trazan el perfil del pueblo que habitó el confín a poniente del mundo conocido.

En el acercamiento histórico a Tartessos hay más interrogantes que respuestas: mientras hay quien considera que se trataba de una población indígena arraigada en el suroeste peninsular desde al menos el 1.200 a.C., hay quien piensa que es el fruto de un proceso de aculturación de posteriores oleadas orientalizantes que ayudaron a conformar una cultura híbrida; por haber, hay quien defiende que se trata de mera ficción mítica. Su brusca desaparición a mediados del siglo VI a.C. no hizo sino añadir incertidumbres a un objeto de estudio que necesita de rigurosas investigaciones para desprenderse del halo irreal que aún envuelve sus muchas aristas.

Las referencias librescas a Tartessos son de lo más abundantes: en la *Biblia* se citan las naves de Tarsis en el *Primer Libro de los Reyes*, en el *Libro de Ezequiel* y en el de *Jonás*. Posteriores reseñas de Estesícoro, Anacreonte, Hecateo de Mileto, Heródoto, Éforo, Pausanias, Estrabón o, sobre todo, Avieno, forjaron la extendida idea de un reino occidental desmesuradamente rico que acabó convirtiéndose en destino de numerosas expediciones que desde el oriente mediterráneo se dirigieron hacia una tierra extrema que lo fue de promisión para muchas de estas culturas.

La extensión de los dominios tartésicos tuvo su epicentro en las actuales provincias de Cádiz, Huelva y Sevilla, desde donde se amplió a zonas limítrofes, como el sur de Portugal y el valle del Guadiana, donde se ubican

algunos de los yacimientos mejor estudiados. Esta cultura se vertebraba alrededor de un legendario río identificado con el antiguo Betis, el Tinto, el Odiel o incluso el Barbate. En época tartésica, este era un territorio caracterizado por abundantes humedales, lagos, ríos y vías de comunicación que facilitaban el transporte de su principal riqueza: las explotaciones metalúrgicas provenientes de la Faja Pirítica Ibérica, cuyas minas de oro, plata, cobre, estaño, hierro y plomo se convirtieron en el motor de su boyante economía. El acarreo de estos bienes desde las minas del interior a las zonas costeras conformaron una marcada red de conexiones que tuvo en los metales su principal sentido.



Los mitos y la historia de Tartessos

La diversidad geográfica del espacio y la escasez de estudios científicos han provocado que diferentes hipótesis ubiquen el epicentro ciudadano de la cultura tartésica en lugares bien dispares, como la ría de Huelva, las orillas del antiguo *Lacus Ligustinus*, el entorno de Gadir, Doñana, el yacimiento de Asta Regia o islas H cercanas a la hoy desecada laguna de la Janda. Existen numerosos espacios tartésicos más allá de las columnas que cerraban el Estrecho: enclaves como las Mesas de Asta, el Carambolo, Carmona, el Cerro Salomón, Tejada la Vieja, el Berrueco, Cancho Roano o el Turuñuelo. Estos dos, ubicados en la provincia de Badajoz, son los que están aportando más información científica a una cuestión aún rebosante de paréntesis y puntos suspensivos.

Cancho Roano es un yacimiento ubicado en la comarca de la Serena, en la margen izquierda del río Guadiana. Aquí se ha rescatado una compleja edificación cuyo significado despierta interrogantes. Rodeada de un pequeño foso cuadrangular, la presencia de altares ha hecho pensar en su condición de palacio-santuario o incluso templo dedicado a la prostitución sagrada en honor a Astarté, con algunos paralelismos con edificios ubicados en Gadir o Cástulo. La construcción data de principios del siglo VII a. C. y su desolación tuvo poco de accidental. Se piensa que tres siglos más tarde fue voluntariamente devastada e incendiada en un autodestructivo ritual que incluyó el meticuloso tapiado de puertas y ventanas; eso explica el buen estado de conservación del interior, donde se han encontrado ánforas, molinos de piedra, vasijas de cerámica y metal, armas de hierro, recipientes de perfume, piezas de juegos, accesorios de caballería y esculturas de bronce que permiten perfilar el modo de vida de sus habitantes. Más sorpresas están aportando los restos de El Turuñuelo, un enclave del siglo V a. C., situado al oeste de Medellín, a orillas también del Guadiana. Testimonio del final de Tartessos, se trata de una compleja estructura edificada a dos niveles enlazados por una insólita escalinata que comunicaba amplias estancias abovedadas y recónditos corredores. Debió de sufrir un desenlace similar al de Cancho Roano, ya que se ha documentado un incendio intencionado con elementos propios de rituales como conchas apotropaicas y huesos encontrados en un suelo preservado también gracias al sellado de puertas y vanos. La presencia de una veintena de caballos y toros sacrificados plantea aún más interrogantes, que se han visto refrendados con los recientes descubrimientos de cinco bustos de piedra que parecen deidades femeninas ostentosamente ataviadas con pendientes, arracadas y piezas de orfebrería parecidas a las encontradas

en tesoros también tartésicos como el de la Aliseda o el Carambolo. Este hallazgo ha conmovido los balbuceantes soportes científicos que asociaban la cultura tartésica con divinidades aíconicas, representadas por animales, vegetales y piedras sagradas o betilos.

Muy poco sabemos de otros aspectos de esta cultura. Muy poco de su idioma, probablemente el más antiguo escrito en la península Ibérica. Apenas nada de su religión: apuntes de un panteón muy aculturizado, adaptado a otras civilizaciones orientales, que introdujeron el culto de dos grandes divinidades, la femenina Astarté y la masculina Baal, identificado con Melkart.

Su forma de gobierno era una monarquía y la sociedad tartésica se regía por inmemoriales leyes escritas en tablas en bronce de las que nada sabemos. Sus reyes están cubiertos por los más sugerentes velos del mito. Gerión, su primer monarca legendario, su hijo Nórax, Gágoris o su descendiente bastardo Habis, no poseen documentados ni contrastados correlatos reales. No sabemos si Argantonio, el longevo monarca que gobernaba territorios tan ricos cuya producción de plata se extendió a su antropónimo, fue un dirigente real o la suma de varios de ellos. La brusca desaparición de Tartessos tras la batalla de Alalia a mediados del siglo VI a.C. tampoco ha ayudado a que poseamos una lectura rigurosa de una cultura que permaneció como atractivo sustrato en la población que le sucedió en los ricos territorios ubicados al oeste de las columnas del Estrecho. Los Turdetanos fueron calificados por Estrabón como los más cultos de todos los pueblos iberos pre-romanos, ya que conocían la escritura, poseían crónicas históricas y poemas, además de conformar una sociedad marcadamente urbana y civilizada.

El hecho que sigue impregnando de lecturas legendarias a la poco investigada cultura tartésica es el mito de la Atlántida. Aunque existen teorías que ubican ese territorio en las orillas minoicas del Mediterráneo o incluso en emplazamientos mucho más occidentales, desde el siglo XVI se han repetido hipótesis que lo sitúan en la embocadura de poniente del estrecho de Gibraltar, el lugar donde en tiempos protohistóricos la civilización tartésica era un referente. José Pellicer de Ossau, Fernández y González, Amador de los Ríos, Adolf Schulten, Fernando Sánchez Dragó, Marc André Gutscher o Richard Freund han postulado con mayor o menor rigor teorías que relacionan el mito de la isla perdida con la civilización tartésica, cuya brusca desaparición y espacios comunes no han hecho sino abrir puertas a no pocas especulaciones que se han asentado en el imaginario

colectivo con la firmeza de invisibles sustratos geológicos de los que no es fácil desprenderse.

Fue nada menos que Platón, en su *Diálogo de Timeo y Critias*, quien narró la historia de la Atlántida, una gran isla situada en el extremo del Mediterráneo que desapareció después de una violenta catástrofe natural sucedida tras la victoria de los atenienses sobre sus aguerridos habitantes. Según la versión griega, la isla debió de ser en sus orígenes un paraíso original, un Edén de Occidente preñado de recursos como feraces campos, abundantes bosques y ricas tierras que guardaban minerales míticos como el oricalco. En su centro se situó el hogar de Evenor, uno de sus primeros habitantes, el cual tuvo solo una hija: Clito. Poseidón, el dios al que le había correspondido la posesión de la isla, se desposó con ella y abrió tres anillos o canales de agua que rodearon la residencia donde concibieron diez hijos: el mayor, Atlas, dio nombre a la isla matriz y su hermano Gadiro al archipiélago de las Gadeiras, en la actual bahía de Cádiz. Durante generaciones de riqueza y bienestar sus habitantes fortificaron la ciudad, que sembraron de palacios y templos y la rodearon de muros, canales y fosos. Este largo periodo de bienestar concluyó cuando comenzaron a comportarse con una indisoluble soberbia y decididas ansias de dominación hasta que fueron derrotados por los atenienses; sin embargo, ello no fue obstáculo para que los dioses decidieran también castigar al enclave con un gran terremoto y una posterior inundación que lo borró de los mapas y lo convirtió en leyenda.

Probablemente, el interés de Platón al escribir el episodio de la Atlántida tuviera una motivación didáctico-moral, aunque tampoco pueden descartarse otras más tangibles. Los terremotos y tsunamis se han sucedido en las costas aledañas al Canal entre el cabo Espartel y el de San Vicente. Los cataclismos geológicos que pudieron provocar la brecha del Estrecho, las leyendas orientales, griegas y árabes relacionadas con una geografía y una geología donde debieron de suceder hechos memorables, entrelazaron una sutil red de relaciones en las que lo legendario y lo fehaciente han tejido un cañamazo donde es difícil discernir la urdimbre real de la ficción. Definitivamente, hay ocasiones en que el mito le ha ganado la partida a la historia.

BRIAREO, OTRO BAUTISTA DEL ESTRECHO

Briareo tiene aire de precursor. En él se conjuga el desconocimiento más extendido con la fortaleza más hiperbólica. Emparentado su antropónimo con el significado “fuerte”, es un personaje enraizado con los mitos más originales que los complejos vaivenes de lo legendario han depositado en apartados recovecos de una conciencia colectiva demasiado acostumbrada a dejarse llevar sin apenas saberlo.

Su árbol genealógico entraña con la divinidad más primaria de la teogonía clásica: Urano, el cual, tras unirse con Gea, concibió numerosos vástagos. El dios personificador del cielo se esposó con la diosa personificadora de la tierra. Tierra y cielo, elementos fundamentales a partir de los que se articularon las iniciales tentativas de totalización mítica. Estas primeras deidades fueron adornadas por sucesivas interpretaciones ficticias con una sarta de temores y desafecciones que acabaron conformándose en recurrentes lacras. Su abundante descendencia se articuló a partir de tres grandes grupos: los Titanes, los Cíclopes y los Hecatónquiros. En ellos descollaron figuras como Cronos, Polifemo o Briareo, respectivamente, y tenían en común una descomunal fuerza que acabó siendo la causa de buena parte de sus penalidades.

Urano, temiendo ser destronado por uno de sus herederos, los fue desterrando al extremo occidental del mundo, a un espacio lóbrego y apartado donde se fueron tramando venganzas y desquites. Los exilios y expulsiones gestaron un sentimiento vindicador que se hizo más latente en Cronos, que acabó castrando y derrotando a su padre antes de gobernar durante un tiempo que tuvo mucho de recurrentes imposiciones y temores sucesorios. El hijo mostró claros paralelismos con el padre y deportó de nuevo a sus corpulentos hermanos a las occidentales tierras del Tártaro. El imaginario común recreó a los Hecatónquiros recluidos como gigantes

monstruosos e hiperbólicos, dotados de cien brazos y cincuenta cabezas. Conocidos también como los Centímanos, Briareo, Giges y Coto formaban una tríada que rozaba el malditismo de unos engendros monstruosos que poseían la fuerza de los seres primigenios y despertaban pavares atávicos. Hesíodo consideró que ni sus nombres debían pronunciarse, ya que el mal que podían provocar con sus descomunales miembros era directamente proporcional a sus exageradas copiosidades.

Unos seres tan robustos debían poseer una férrea custodia en su distante reclusión. Cronos recurrió a Campe para el desempeño de esta labor. Desalmada carcelera, era una ninfa también relacionada con Occidente. Habitante del Tártaro, tenía alas y era multiforme, serpentina. Vinculada al Inframundo, poseía cuerpo de mujer y mitad inferior de dragón. Epicarmo la describió como un monstruo marino que escupía veneno y tenía garras que se doblaban como una hoz de uñas curvas. Las hipérboles de los Hecatónquiros presos se multiplicaban en su guardiana, que tenía un millar de colas reptantes que surgían de sus patas y su cabello de sierpes. De su cuello brotaba medio centenar de cabezas de leones y jabalíes. Rematada con una cola de escorpión en la espalda, su ira provocaba pavorosos huracanes y tormentas. Su función era custodiar la reclusión de Briareo y sus hermanos en las profundidades del Tártaro y fue tal su maldad que hubo quien llegó a contemplar con benevolencia a los Hecatónquiros presos, como Apolodoro, el cual reivindicó su belleza, estatura y vigor, aprisionados con la angustia que generan las causas injustas y el dolor desconsolado de los atropellos familiares.

Esta situación se mantuvo hasta que se desencadenó la Titanomaquia, una guerra desmedida entre dos bandos: el del primigenio poder divino frente a una nueva generación de dioses disconformes con sus despotismos enfermizos. Zeus, hijo de Cronos y Rea, se rebeló contra la heredada actitud paterna de liquidar a su prole. Para ello, organizó un amplio frente para combatirla. Cronos se apoyó en los Titanes Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto, Atlas y Menecio. En el otro bando, Zeus se escudó en sus hermanos sedientos de venganza paterna: Hestia, Hera, Deméter, Hades o Poseidón. También se sirvió de las ansias de resarcimiento de sus tíos: los Cíclopes de un ojo y los Hecatónquiros de cien brazos que malvivían encarcelados junto a las puertas del Hades. El dios del rayo procuró ganarse la voluntad de los gigantes centímanos y los alimentó con néctar y ambrosía para devolverles el vigor. De los tres Hecatónquiros, fue Briareo el que mejor reconoció a Zeus su interés y en la batalla contra los Titanes en los bosques donde luego

se asentaron los Tartessos mostró un decidido apoyo. En agradecimiento, ayudó a los dioses rebeldes arrojando enormes piedras de cien en cien contra sus enemigos hasta que fueron sepultados. La nueva generación de divinidades olímpicas venció y los perdedores fueron arrestados en el Tártaro, tras unos míticos muros de bronce erigidos por Poseidón. Briareo y sus hermanos custodiaron a los prisioneros en las puertas de este confín. Su rol de vencedor convirtió al gigante de cien brazos en algo más que un mero vigilante, ya que su morada tomó forma de un sumptuoso palacio erigido sobre las raíces del remoto Océano, en las proximidades del canal que cerraba por poniente el mar surcado por todos. Hesíodo describió la residencia como una fastuosa edificación erigida en el fin del mundo conocido. Convertido en todopoderoso controlador de las puertas del Tártaro, Briareo comenzó a ser nominado como Egeón y siempre mostró fidelidad hacia su sobrino y benefactor Zeus. En la *Iliada* se narra un intento de derrocamiento de este a manos de Hera, Atenea y Poseidón, tentativa que acabó en el más absoluto de los fracasos al invocar Tetis a Briareo, el cual acudió presto a socorrer al triunfante hijo de Cronos. Como recompensa por todos estos servicios, Zeus concertó el enlace del Hecatónquiro con Cimopolea, hija de Poseidón. Ambos habitaron en el fastuoso alcázar erigido junto al río Océano y allí concibieron a Eólice, deidad de las olas producidas por las tempestades y dueña del cinturón dorado que Heracles tuvo que obtener en uno de sus trabajos.

El poder que adquirió el Centimano en el extremo occidental del mar conocido fue omnímodo y el territorio aledaño pasó a vincularse con su figura, hasta el punto de que los hitos que marcaban el Estrecho comenzaron a denominarse Columnas de Briareo.

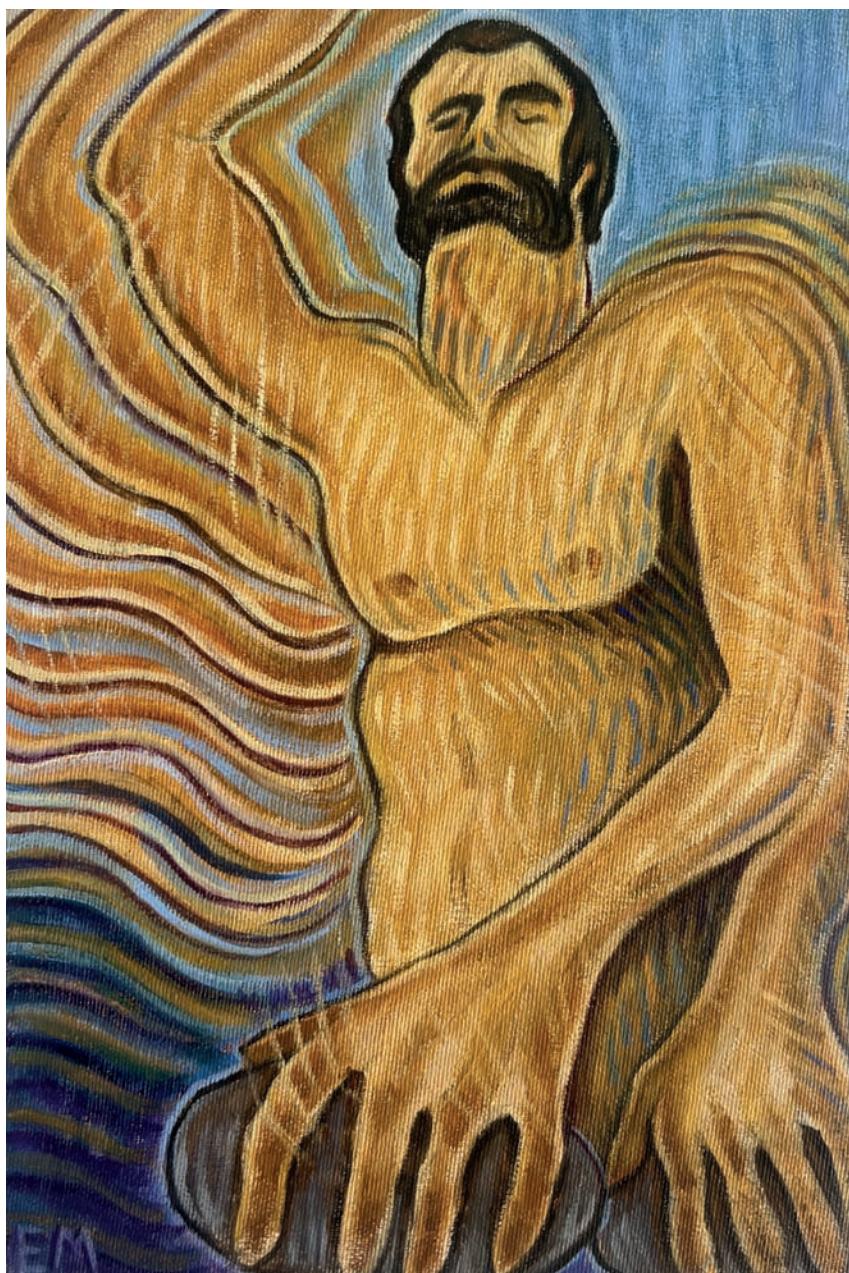
El desmesurado gigante de cien brazos hijo de Urano y hermano de Cronos, fue aliado de Zeus, pero pertenecía a la estirpe de los dioses primigenios y se encuadraba en el imaginario colectivo en estadios anteriores a los grandes procesos de colonización. Para las primeras expediciones de civilizaciones orientales, el Mediterráneo era un mar que ganaba incertidumbre conforme se avanzaba hacia meridianos más a poniente. Para las flotas de los puertos del Levante, la aproximación al Estrecho suponía todo un ejercicio de audacia y fue tomando forma una mitología que otorgaba una cierta sistematización cosmológica de un espacio que era algo más que el final del mundo conocido. Las estelas o columnas fueron más que accidentes geográficos concretos. Más allá de Calpe o de Yebel Musa, existía la necesidad de instituir unos hitos que civilizaran un territorio que tenía

mucho de extremo y desconocido. El hecho de situar a Briareo junto a esas columnas fue un decidido intento de colonización por parte de unas culturas orientales que se acercaron a occidente con la inquietud de las primeras veces, la prudencia del avezado y la seguridad del que se cree superior. El Estrecho fue límite y umbral, puerta y frontera que fue nominado por vez primera con un mito integrante de los estadios iniciales de la cosmogonía clásica. Divinidades pre-olímpicas concebidas con las características de los dioses que preceden al orden cósmico y arraigadas en constructos teogónicos que hunden sus raíces en edades muy anteriores. Briareo es un mito clásico anterior a los tiempos clásicos, una necesidad clásica para explicar unos inicios poco clásicos, cuando los mitos tenían el telurismo hiperbólico y desmedido de los estadios pre-culturales.

A partir del siglo IX a.C., los fenicios iniciaron una colonización más decidida de los territorios occidentales y el estrecho de Gibraltar dejó de ser un hito intraspasable. La posterior arribada de los griegos llevó consigo el intento por aprovechar un conjunto de mitos que hicieron suyos en un indisimulado proceso de asimilación cultural. Hesíodo fue el encargado de re-escribir las leyendas: sustituyó a Briareo por el autóctono Gerión y permutó al fenicio Melkart por un heleno Heracles, el verdadero encargado de civilizar la zona, para lo que se sirvió de la muerte del gigante. Es comprensible que Aristóteles considerara que el nuevo héroe griego se convirtiera en el principal benefactor de la humanidad tras limpiar la tierra y el mar de los confines occidentales y purgarlas de los monstruos que las infestaban. También es comprensible que, como reconocimiento, se rebautizaran las columnas del canal con su nombre, eclipsando al de Briareo.

Integrante de la mitología clásica, su carácter primigenio motivó que esta misma lo olvidara. Ni siquiera su apoyo a Zeus, decidido, incondicional y constante, pudo evitar que el territorio occidental, el lugar donde habitó en sumptuosos palacios al borde del océano ignoto, perdiera la toponimia con la que fue conocido durante siglos. Hoy nadie recuerda las columnas de Briareo y su nombre se asocia a los aspectos más hiperbólicos y negativos de su carácter. Nada ha quedado de su lealtad, de su fortaleza en la guerra ni de su papel de guardián del paso más trascendental de la geografía mítica. Dante se conformó con describirlo mortalmente herido y fulminado por celestiales rayos; Diego de Hojeda lo relacionó con pavorosos orcos, hidras y geriones, mientras que don Quijote se acordó de él al ver descomunales gigantes tras manchegos molinos y más de cien brazos tras móviles y cir-

culares aspas. Hoy es una vulgar marca comercial de rejas de seguridad extensibles y de herbicidas que portan diflufenicán entre sus componentes. Briareo ya no es el guardián del Estrecho.

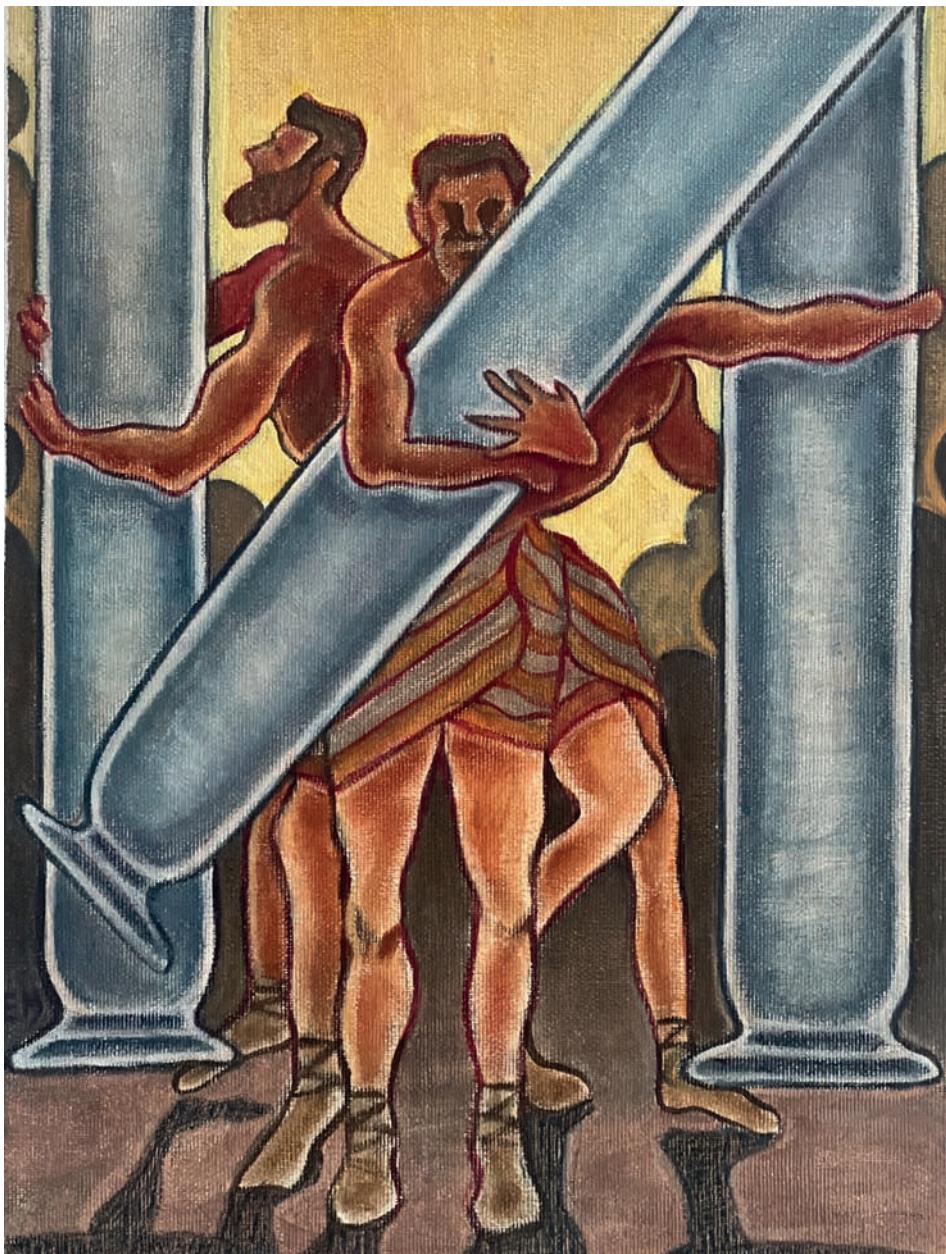


Briareo, otro bautista del Estrecho

GERIÓN Y LOS ORÍGENES MÍTICOS DE TARTESSOS

Los orígenes de Tartessos se mueven entre las marismas del desconocimiento y las veladuras de las recreaciones míticas. Podría tratarse de un pueblo heredero de aquellos prehistóricos pobladores de la Janda que en abrigos de arenisca dieron forma a las primeras manifestaciones del arte rupestre meridional; podría tratarse de un pueblo proveniente de septentrionales costas atlánticas en busca de los recursos agrícolas, cinegéticos y metalúrgicos de la Faja Pirítica Ibérica; podría tener otros orígenes. Tras la arribada de las primeras expediciones orientales en busca de estas proverbiales riquezas, se fue creando en el ideario colectivo la existencia de una cultura tartésica cuya boyante economía se convirtió en imán de sucesivas emigraciones.

En sus velados inicios, la sociedad tartésica estuvo organizada alrededor de sociedades políticas independientes a modo de ciudades-estado como Asta Regia, Spal o Tejada la Vieja. Tras sucesivas oleadas de desembarcos foráneos, la cultura tartésica sufrió un marcado grado de aculturación que esbozó las bases de su enmascarado perfil. Se fue gestando una forma de gobierno que favoreció la concentración del poder y una relación más fácil con las sucesivas migraciones de pueblos que podían preferir un interlocutor fuerte frente a poco pragmáticas disgregaciones. Se dice que los fenicios no solo trajeron a estos pagos el manejo del hierro, el torno del alfarero, los pesos y medidas, la arquitectura urbana, el policultivo mediterráneo o la idea de la ganancia, sino que también introdujeron las monarquías sacras, las cuales se expandieron por toda la cuenca mediterránea y tenían su sede en una ciudad desde la que se controlaba todo el territorio aledaño. Es fácil suponer que estos fenicios, interesados por las riquezas agrícolas, ganaderas y metalúrgicas del suroeste peninsular, impulsaron figuras políticas que facilitaran sus relaciones comerciales.



Gerión y los orígenes míticos de Tartessos

Con el apogeo de las transacciones, el espacio pudo alcanzar un carácter urbano rico y fastuoso, cuyos tesoros y palacios le otorgaron aura mítica. Las ciudades, rodeadas de sólidas murallas, se convirtieron en eje de una

sociedad que explotó sus recursos. Con una monarquía de hipotética base cultural fenicia alcanzó su máximo esplendor antes de su brusco declive, aunque igual nos movemos en el ámbito de las meras suposiciones.

Fue el imaginario heleno el que sentó las bases de una mitología tartésica desde una perspectiva foránea. Anacreonte, Hecateo o Heródoto ofrecieron semblanzas, relatos y leyendas de unos monarcas occidentales que tuvieron mucho de mitos, pero poco de tartésicos. Hesíodo los vinculó con el lugar frontero con el más allá. Otros autores dieron forma a un complejo panteón relacionado con un territorio extremo asociado al fin del mundo conocido, a las puertas de un Hades donde se movieron figuras vinculadas con el mito de occidente, aunque recreadas desde una perspectiva oriental: desde allí se dio forma a leyendas que vivieron a orillas del Estrecho. A ellas se les dotó del perfil con el que los griegos se imaginaban las oscuras y atractivas atmósferas de los umbrales extremos.

Los mitos tartésicos se relacionan con una saga de monarcas cuya estirpe posee la profusión de los más tupidos árboles genealógicos. El tronco originario se remonta a Poseidón, uno de los pilares del panteón griego. Con reputación de dios de los mares, tuvo una relación con Medusa, mujer monstruosa que habitaba los umbrales del inframundo en el extremo occidental del Mediterráneo. De ella nació Crisaor, que tomó por esposa a la oceánida Calírroe, vinculada también con el territorio marino que envolvía las puertas del Hades. Ambos concibieron a Gerión, el primero de los dioses míticos tartésicos: un dios-rey sin apenas caracteres humanos; un dios-rio que heredó los rasgos acuáticos de sus progenitores; un dios de los toros que protagonizó una de las más conocidas gestas de Heracles; un dios excesivo relacionado con los valores agrícolas y ganaderos de su territorio. Entre sus herederos destacó la figura de su nieto Nórax, hijo de Hermes y Eritea, quien llegó a dirigir una expedición naval hasta Cerdeña donde fundó ciudades homónimas. A él se suman tres referentes míticos: Gárgoris, paradigma del rey salvaje; su hijo Habis, el gobernante legislador protegido por los dioses y Argantonio, el monarca histórico idealizado. Todo un ejemplo de planificada evolución: desde los excesos de Gerión a la noble medida de Argantonio se observa el indisimulado interés por narrar una evolución de Tartessos en un tránsito civilizador desde unos primeros estadios hiperbólicos, sobrehumanos y telúricos al último rey con el que negociaron los focenses la plata que subyace en su antropónimo. La visión griega es la que ha determinado la culturización de unos mitos creados por ella misma.

De Gerión nos ha llegado la lectura de un mito verdaderamente monstruoso. Hesíodo lo describió con un cuerpo y tres cabezas, aunque diferentes versiones aumentan el número de troncos y extremidades hasta cifras que debieron de infundir pavor en los que oían sus descripciones. Su carácter tricéfalo o trisomático es propio de divinidades celtas e indoeuropeas, lo que ha hecho apuntar al origen occidental de la cultura tartésica. Schulten asoció Gerión con el Theron de Macrobio, *Rex Hispaniae Citerioris*, y fueron muchos los griegos, como Pausanias o Heródoto, que lo relacionaron con el extremo occidental del mundo conocido: el archipiélago de las Gadeiras, que cerraban por el oeste la antigua bahía de Cádiz. Más específico fue Estesícoro de Himera, escritor helenístico siciliano y autor de una *Gerioneida* donde se recogió que el monarca había nacido casi enfrente de la muy ilustre Eritria. El poeta griego señaló que el lugar de nacimiento de Gerión estaba más allá de las aguas inagotables, de raíces de plata, del río Tarteso. Esto podría hacer pensar que esta corriente no se correspondería con la del Guadalquivir, el Tinto o el Odiel, situados más allá de las Gadeiras, sino con la del río Barbate y su aledaña laguna de la Janda, superficies de agua que pudieron haber marcado la cultura suroccidental. Las alusiones de Estesícoro a las raíces de plata no solo podrían hacer referencia al metal argentífero tan habitual en la Faja Pirítica Ibérica, sino a otros accidentes geográficos relacionados con la toponimia de la orilla norte del Estrecho, como la sierra homónima, cercana a la antigua laguna y donde se han ubicado interesantes emplazamientos, como la cueva del Moro, el *oppidum* prerromano de la Silla del Papa, la Peña Sacra de Ranchiles, o las diferentes ubicaciones de Baelo.

Para la mitología griega Gerión es descrito de forma monstruosa a la vez que antropomórfica, con una hiperbolización de rasgos propia de las leyendas occidentales atlánticas. La multiplicación de cuerpos, brazos y piernas se superpone en una sucesión de planos hasta conformar un ser de descomunal fuerza y aspecto de lo más temible. En algunas ocasiones, se ha identificado como un demonio de la muerte ctónico; esto es, relacionado con el inframundo, lo que sirvió para reforzar su asociación con los territorios occidentales donde tradicionalmente se ubicaban las puertas infernales y el fin del orbe conocido. Esta asociación llegó hasta Dante, el cual, en el canto 17 de su *Divina Comedia*, describió el descenso a los infiernos. Para ello, el poeta se sirvió de Gerión, mito bestial descrito como un ser con cola de escorpión y rostro de hombre honesto que habitaba junto al Flegetón, uno de los ríos del Hades. En el descenso, el metamorfo-

seado monarca señaló al poeta el paso al octavo círculo infernal, mientras se bañaba al borde del abismo en las aguas del Cocito, otro de los ríos del Hades y afluente del Aqueronte. Siglos después, Gustavo Doré ilustró las páginas del escritor toscano incidiendo en la visión romántica del mito y lo dibujó con cuerpo de dragón alado entre los verticales desfiladeros y las agudas crestas del Infierno.

Esta visión oscura, terrorífica, de un mito primigenio y monstruoso que se movía por territorios extremos es la que ha ganado la partida en un imaginario colectivo en el que apenas quedan restos de otras cualidades del primer monarca mítico de Tartessos. Frente a este aspecto salvaje y brutal, autores griegos como Diodoro escribieron que tenía oro y plata en abundancia y una incalculable fortuna que le permitió ser propietario de vastas extensiones de terreno en las inmediaciones del río de aguas inagotables y raíces de plata. Allí pastaba una numerosa, reconocida y envidiada cabaña de ganado rojo que no solo coincide etimológicamente con el topónimo de su natal Eritia, también con el color de los atardeceres atlánticos del extremo del mundo conocido, igualmente con los tonos de las puertas del Hades. Se trata, además, del mismo rojo que aún hay da nombre a las reses autóctonas de la zona: las vacas y toros retintos que todavía pastan en los prados que rodean a la antigua laguna y en los arenales de Baelo.

Este ganado real es el que inspiró el mítico trabajo de Hércules, que tuvo que viajar hasta los confines occidentales del mar conocido para robarle a Gerión unas reses que se convirtieron en símbolo de un traslado casi imposible, y en el de la proverbial riqueza de un personaje al que el héroe civilizador debió vencer en un paraje extremo. La lucha entre ambos fue un duelo colossal entre fuerza e inteligencia, entre el líder autóctono y el conquistador foráneo que arribó no solo para robar, sino para mostrar su supremacía cultural. En la lucha a muerte entre los dos, el héroe oriental logró traspasar con una flecha los tres corazones del gigante occidental, pero su muerte no se narró sin cierta poeticidad, ya que dobló su cuello a un lado como una amapola tronchada que perdió todos sus pétalos a la vez y de la sangre derramada surgió un madroño de los que aún crecen en las sierras o un drago, que sigue orillando alcorques abiertos y jardines cerrados. Heracles y Gerión simbolizan la lucha entre dos civilizaciones, dos culturas, dos pueblos: una occidental que vio troncharse poéticamente su existencia y otra oriental, victoriosa, que acabó escribiendo la historia y forjando los mitos con la eficiencia de los ganadores.

LA MIRADA DE MEDUSA

Medusa es un mito complejo, poliédrico, de ida y vuelta; con más de una ida y con más de una vuelta.

Su perfil está trazado desde el imaginario griego, aunque asienta sus raíces en la cultura occidental tartésica plagada todavía de enigmas y cuestiones sin resolver, a la espera de que la historia le gane la partida al mito. Su árbol genealógico y su condición remiten al territorio que en los confines del oeste formaba la antesala de un fin del mundo que tenía poco de final y mucho de mundo. El anciano dios marino Forcis y la monstruosa Ceto tuvieron una larga descendencia de legendarios seres femeninos que despertaron atávicos temores a partir de triples agrupaciones de personajes relacionados con un mar que para algunos bordeaba peligrosas lindes y fronteras terminales. En este lugar habitaban las Grayas; también las Gorgonas, que moraban en los confines del mundo griego y eran de lo más peculiares. Se llamaban Euríale, Esteno y Medusa, aunque esta última acabó por desplazar a sus dos hermanas y ocupó el rol central de una estructura mítica trinitaria de genética occidental. Era la única mortal de las tres y estaba expuesta a los estragos del tiempo. Desde la perspectiva helena, esta tríada de mujeres residía en un lugar que Esquilo consideró muy remoto y Hesíodo concretó más: al otro lado del ilustre Océano, en el confín del mundo hacia la noche, en el lejano horizonte del ocaso donde también vivían las Hespérides, de aguda voz y prolongados ecos.

Medusa es un personaje que ha superado cualquier tipo de maniqueísmo reductor. Sus orígenes avivaban el espanto de cuantos oían los de una saga que, lejos de las seguridades terrenales, se movían en un medio marino caracterizado por la más aleatoria de las incertidumbres. Los griegos tenían en la navegación su principal medio de comunicación y expansión, con los riesgos que ello suponía. Si el inquietante y velado

universo pelágico despertaba entre quienes lo surcaban un atávico respeto, el extremo occidental del mar conocido fue siempre un lugar donde se ubicaron pavorosos seres que convertían en más amenazantes las expediciones hacia los confines del mundo. A pesar de ello, Medusa no poseyó la lectura simple de un personaje negativo que poblaba un espacio donde se debían extremar las precauciones. Píndaro se refirió a ella como una joven de bellas mejillas, mientras que Ovidio la describió como una hermosa doncella que despertaba sensuales pasiones en un buen número de pretendientes. Debía de sentirse igualmente orgullosa de su penetrante mirada y de su larga cabellera rubia, que respondía a los más previsibles tópicos de la belleza clásica. Con estos atributos gozó de su adolescencia hasta que llegó el momento en que se fraguó su desgracia. Poseidón se prendió de sus encantos y yació con ella en un suave prado entre primaverales flores: todo un *locus amoenus*, aunque nunca quedó claro si la unión carnal entre ambos se produjo con el consentimiento de la joven o si se trató de una violación sin más reglas que la del poder. A partir de este momento se torció su vida. Atenea, celosa de que el dios de los mares estuviera con Medusa, decidió castigarla y dejar impune al causante de todo el daño. Aquí comenzó la impuesta metamorfosis de la que dejó de ser doncella y hermosa a la vez. Sus blancos dientes se convirtieron en colmillos de jabalí, su rubia cabellera en una maraña de temibles serpientes y su penetrante mirada en otra capaz de petrificar a todo aquel a quien contemplara. A partir de este momento comenzó una nueva lectura del mito, que se convirtió en paradigma de la deshumanización más aterradora. No contenta con el pavoroso cambio de aspecto de la muchacha, Atenea se planteó su eliminación. Para ello se sirvió de Perseo, que se vio obligado a desplazarse hasta las lindes occidentales donde Medusa ejercía su nuevo y terrorífico poder justo a las puertas del Inframundo. Antes de partir solicitó la ayuda de otros dioses que participaron en la venganza olímpica contra el personaje femenino que habitaba en las costas del oeste. Provisto de las sandalias aladas de Hermes, el casco de invisibilidad de Hades, una espada y un escudo espejado, se dirigió hasta el estrecho que cerraba el mar conocido con el decidido afán de acabar con su vida. No fue fácil localizar su paradero y le fue necesario servirse de sus hermanas, las Grayas. Cuando por fin se encontró con ella tuvo que recurrir al espejo para no mirarla directamente. Atenea guio su mano y de un tajo cortó su cabeza, que introdujo inmediatamente en un saco para no sufrir las fatales consecuencias de su mirada.



La mirada de Medusa

A partir de este momento, Medusa adquirió una nueva dimensión mítica. Del chorreante cuello nacieron sus dos hijos: el caballo Pegaso y el gigante Crisaor, padre de Gerión, el primer rey mítico de Tartessos. Unas gotas de sangre caídas de la garganta dieron color a los corales del mar Rojo en el viaje de regreso de Perseo, quien liberó a su madre de un inconveniente matrimonio utilizando la cabeza cortada para petrificar a los partidarios del pretendiente. Cuando el héroe griego entregó el botín a Atenea, esta lo empleó para elaborar su escudo o égida, con lo que adquirió una nueva lectura, la de guardiana y protectora que formaba parte de su etimología. A partir de entonces, su rostro poseyó un valor apotropaico y se convirtió en talismán protector de naves, que la portaban en sus quillas; de templos, cuyos timpanos estaban adornados con su efigie; de tumbas, donde se grababa su perfil y nombre en las estelas. Acabó siendo incluso protectora de los guerreros, de las viviendas, hasta de los panaderos, que mandaban rematar las puertas de los hornos con su cabeza con el objeto de ahuyentar visitas que interrumpieran la cocción.

Paradigma de una belleza prístina e ícono terrorífico metamorfoseado, Medusa terminó convirtiéndose en máscara protectora, cuyo poder fue reconvertido por el pensamiento colectivo en amuleto recurrente, en ícono de buena suerte donde se han inspirado hasta contemporáneos logos de diseñadores italianos que al final no la tuvieron.

La historia de ida y vuelta de esta figura legendaria ha dado pie a interpretaciones de lo más variadas: desde psicoanalíticas a post-estructuralistas y no son raras las que han relacionado el mito con Tartessos y han considerado a Medusa como una versión recreada de un personaje femenino de la aristocracia del suroeste peninsular. La lectura que de ella ha ofrecido

la mitología griega responde a la efectuada desde la óptica de las colonizadoras y triunfantes culturas orientales. Desde una superioridad moral e histórica el imaginario heleno castigó a la indígena Medusa, que tuvo enfrente a la totalidad del panteón olímpico. Tras la decapitación del mito acuático de occidente se puede interpretar una destitución de primitivos poderes matriarcales y la instauración del orden de las divinidades helenas sobre el indígena de las apartadas regiones occidentales, una interesada aculturación que se apropió del mito y le otorgó nuevas lecturas.

Desde el punto de vista icónico, Medusa es un mito capital. Poco sabemos de sus brazos, de sus piernas, de su tronco, de sus manos. Aparte de una mujer orgullosa de su belleza juvenil, poco conocemos del resto de su cuerpo. Mucho menos de sus afanes, ansias y comportamientos. Su imagen se ha reducido a su cabeza, que incluyó Atenea en su escudo, hasta configurar una representación circular de protección en lo que terminó siendo uno de los primeros emblemas que calaron en el subconsciente colectivo. Su cabeza es alzada por un Perseo triunfante y cabizbajo tallado por Benvenuto Cellini; su cabeza es también el único motivo del cuadro de Caravaggio donde la boca desmesuradamente abierta, la cabellera de serpientes, el ceño fruncido, el cuello sangrante y el fondo verdoso no son sino elementos accesorios frente a una mirada de espanto que podría tener mucho de autobiográfica. La cabeza es una parte capital, la que corona los cuerpos, alberga el intelecto y distingue a los seres humanos, pero la cabeza es también donde se sitúan los ojos, los elementos que constituyen el verdadero eje de los caracteres individuales. Si la testa es el continente sobre el que se vertebría el mito de Medusa, la mirada es su contenido. El castigo al que se vio abocada fue más que condenar a muerte a todo aquel a quien vislumbrara. La petrificación de cada persona visualizada fue motivo de horror para todos los mortales, pero también para una mujer sin opciones. Empujada a la soledad más absoluta, con la maldición indiscriminada, su mirada se convirtió en un camino sin retorno a la exclusión total. Al igual que el resto de los humanos, la hija de Forcis y Ceto podía ver todo menos lo que le permitía visualizar el mundo: sus ojos; unos ojos que contempló por vez primera en el escudo espejante del que se sirvió Perseo para vencerla; unos involuntarios asesinos que Caravaggio pintó con el horror de quien al fin logra contemplarlos, aunque sea en el reflejo.

Medusa fue un ser ctónico, originario del fin del mundo conocido, que sufrió con todas sus consecuencias la desmesurada cólera de los dioses. Su metamorfosis la convirtió en un personaje trágico que llevó la muerte

asociada a su mirada en los ambientes marinos de un fin del mundo inquietante y peligroso, siempre amenazador para la omnipotente mitología griega. Personaje fatal y trino, occidental y ambiguo, apartado y redondo, perdedor y terrorífico, se fue amansando con el paso de los miedos. Fue perdiendo sus rasgos pavorosos con la lenta erosión de las aristas limadas de tanto uso y fue adquiriendo la doméstica familiaridad de los talismanes cotidianos.

Después de tantas idas y tantas vueltas, Medusa es un mito que tiene en la mirada el castigo y la sentencia, el asombro, la desesperación, el horror y la fuerza que acabaron revirtiendo su condena.

CRISAOR, EL ADÁN DE TARTESSOS

Hay mitos que se mueven con el sigilo de las manos enguantadas; pasan sin hacer ruido, sin apenas dejar huella, sin reflejarse en titulares, publicarse en libros o inspirar sesudos estudios entre aventuradas hipótesis y aún más hipotéticas refutaciones. Crisaor es uno de ellos.

Fue hijo de temidos dioses y contradictorios seres; hermano de universales referentes, padre de reyes y monstruosos vestigios. Iniciador de sagas y estirpes, su nombre apenas se asocia a previsibles epítetos e interesados sintagmas. Envuelto en un aura lejana y desconocida, es el paradigma de un personaje retraído y esbozado, en el que el cieno de veladas lecturas ha acabado difuminando su perfil con la indefinición de las acuarelas más diluidas.

Los orígenes de Crisaor forman parte de uno de los hitos más relevantes de la mitología. Tras la violación de Medusa efectuada por Poseidón, su posterior embarazo y el hiperbólico enfado de Atenea, la decapitación que realizó Perseo a la mujer encinta ha conformado uno de los pasajes más inspiradores de las leyendas clásicas, que relataron que del cuello recién degollado surgió una heterogénea y dispar descendencia, compuesta por el caballo alado Pegaso y el gigante Crisaor. El alumbramiento no fue un parto habitual, ya que los dos vástagos surgieron del extremo capital del cuerpo materno: el lugar donde se ubica el pensamiento y las altas esferas intelectuales. Desde allí, en sanguinolentas cascadas descendentes, los hijos nacidos de la más inquietante de las quimeras acabaron en el suelo de la oscura gruta donde habitaba la Gorgona por excelencia.

No es esta la única relación de Atenea con Medusa, el mítico ser que vivía en las cavernas del extremo occidental del mundo. Las dos experimentaron un trance similar, ya que la diosa griega nació directamente de la testa de su padre, Zeus, una vez que este fecundara primero y devorara después

a la titánide Metis y solicitara a Hefesto que aliviara sus terribles dolores de cabeza con un hacha. De la brecha producida surgió la intelectual y guerrera patrona de Atenas. Tanto ella como Pegaso y Crisaor tuvieron un nacimiento anómalo, pues surgieron de una parte del cuerpo alejada de zonas más pudendas y tabúes. Los tres fueron hijos de la sabiduría y del intelecto, aunque sus trayectorias tuvieron poco en común.

Poco se sabe de la vida de Crisaor: apenas fogonazos incapaces de alumbrar una trayectoria vital llena de quicios oscuros. Tras su mítico nacimiento en las inhóspitas grutas lindantes con el Inframundo, el recién nacido no debió de pasar una infancia fácil. Sin la compañía de su hermano Pegaso, que bien pronto inició poco metafóricos vuelos, el niño compartió orfandad con el cuerpo decapitado de la madre, las estancias subterráneas y el penetrante llanto continuo de sus tías Euríale y Esteno. Tras la despiadada muerte de Medusa, las otras dos Gorgonas no manifestaron disconformidad alguna, ni protesta, ni el más mínimo asomo de rebeldía. Asumieron el férreo castigo de los dioses y se limitaron a lamentarse a lo largo de un tiempo que se hizo mucho más largo de lo que las normas de la prudencia y el buen sentido podían dictaminar. Durante años recurrieron al desahogo de un llanto consecuencia de la más negativa de las pasividades, el llanto de los perdedores que no son capaces de actuar ni de vengarse, perdedores que solo son capaces de llorar. El desamparado joven veía crecer desmesuradamente sus miembros sin consuelo ni más alimento que los proporcionados por la lastimera oscuridad. Su lóbrega soledad no le permitió adquirir conciencia de la ciclópea envergadura que fueron adquiriendo su tronco, piernas y brazos, habituados a no sentir más compañía que los eternos quejidos de las derrotadas Gorgonas. Tan persistentes fueron sus lamentos que la omnipresente Atenea volvió a tomar cartas en el asunto y decidió poner fin a tan perturbadores sollozos. Encerró el llanto de las desconsoladas hermanas en el aulós, pífano de doble caña que reproducía los desgarradores compases fúnebres de las penas sin consuelo. Con el tiempo, la diosa se aficionó al nuevo instrumento y llegó a tocarlo con suma perfección en saraos y banquetes hasta que Hera y Afrodita se burlaron de ella por la hinchazón que provocaba su uso en las mejillas. Despechada, Atenea lo arrojó a las oscuridades donde vivían los seres imperceptibles y llegó a manos del sátiro Marsias, el cual se convirtió en virtuoso de una flauta que tuvo mucho de mágica y que le permitió enfrentarse en duelo con el mismo Apolo en una competición donde tuvo todas las de perder.



Crisaor, el Adán de Tartessos

Liberado al fin de la fúnebre cantinela de sus tías, Crisaor salió de las intrincadas grutas subterráneas donde pasó los primeros años de su vida y comenzó a hollar los montes, bujeos, lomas y majadas del territorio que

cerraba por el oeste el mundo conocido. Lo hizo desnudo y solo, como un Adán tartésico, sin más compañía que su inmensa envergadura. Entre caudalosos ríos, tupidos bosques, extensos prados y reverberantes lagunas, se dedicó a la recolección, a la caza y buscó refugio en abrigos de arenisca de lisos paramentos, escenarios de pinturas neolíticas y trazos de color rojo férrico. Con el tiempo, un mensajero de los dioses le proporcionó una vistosa túnica con la que cubrir sus desmedidas desnudeces y una espada de oro que formaba parte de su antropónimo. Ataviado de tal guisa, sus gigantescas proporciones despertaron entre los indígenas una mezcla de atávico temor y de irreprimible seducción que iban de la mano de un físico ciclópeo y de una comunicación más que menguada. Apenas salían palabras de su boca, solo acompañados cantos de reminiscencias gorgónicas que despertaban en quienes los oían sentimientos cruzados de horror y melancolía. Con una confundida mezcla de terror y admiración, el hijo de Poseidón y de Medusa acabó siendo el monarca de los primitivos pagos tartésicos, cuyos habitantes lo reconocieron como su primer rey. Su espada dorada tenía valor mágico para unos súbditos a los que llegó a subyugar con el irracional recurso de la más primaria de las contradicciones. Su carácter reservado, distante e impasible cautivó a un pueblo que lo consideró líder con una indefinible muestra de respeto y temor que sus exageradas proporciones acrecentaban.

Su gigantismo no ocultaba la belleza de unos rasgos tan hermosos como inalcanzables. Su condición de monarca de los pueblos del suroeste propició que numerosas jóvenes casaderas planearan cortejos que indefectiblemente acababan con la negativa del varón, hasta el punto de que su virginidad llegó a convertirse en motivo de preocupación y se llegó a considerar que sus trágicos y dominadores genes hacían difícil su relación con cualquier mortal. El tiempo transcurrió entre cotidianas frustraciones hasta que se produjo la llegada de Calírroe, una hermosa ninfa que arribó a instancias de Poseidón a los aún virginales bosques tartésicos. Tentadora oceánide, hija de Océano y Tetis, supo utilizar su condición acuática para seducir a Crisaor. El agua dulce de fuentes y veneros, los arroyos y regatos, los ríos y lagunas que confluyan en estas tierras dieron frescor, baño, brillo y lustre a un cuerpo femenino que se mostró cautivador para la mirada de un rey reservado que acabó yaciendo con ella en lugares amenos y líquidos donde la joven desbordó sus dotes galantes entre embajadas de tritones y tálamos lacustres. Tras desposarse con la ninfa, Crisaor construyó un palacio fastuoso sobre el curso de agua donde Calírroe sumergía

diariamente su cuerpo y donde se inició un periodo de felicidad que duró hasta el nacimiento de sus herederos. Fruto de esta relación fueron sus dos descendientes, dos seres míticos marcados por la desmesura de los estadios primitivos: por un lado un nuevo gigante, Gerión, dotado de tres cuerpos, que se convirtió también en monarca; por otro, un personaje femenino que despertaba atracción y horror a partes iguales: Equidna. Ninfa de mirada vívida y sensual, de hermosas mejillas y rostro hechicero, poseía un cuerpo monstruoso de serpiente rastrera, enorme, jaspeada y sanguinaria que despertaba pavor desde las profundidades de la caverna donde habitaba. Una pareja de descendientes dual, donde se sumaban rasgos aéreos y terrestres, positivos y negativos, capaces de inspirar tanto lo más sublime como lo más aterrador.

La monstruosidad de Equidna y Gerión fue considerada por sus súbditos como un castigo de los dioses y llegaron a producirse conatos de rebeldía, que el mítico monarca tartésico llegó a reprimir encargándose a su hijo el mando del ejército, que asumió con la bravura y la crueldad que solo pueden tener los seres legendarios de las tierras extremas.

Crisaor pudo haber tenido la grandeza de los mitos primigenios: su tamaño y su espada de oro eran condiciones y atributos suficientes para configurarse en símbolos de grandeza, riqueza y poder; sin embargo, su figura ha pasado por la teogonía occidental con la discreción de los personajes casi anónimos. Su carácter apocado, sus escasas referencias, su menudo verbo y su habilidad por recitar melancólicos cantos no casan con el carácter aguerrido y poderoso de los primeros mandatarios. La versión griega de los mitos es la que se encargó de adulterar la de los primitivos tartésicos, cultura lejana e indígena que habitaba los territorios de los confines occidentales del mar que acabó siendo surcado por todos. El rico pueblo que fue capaz de otorgar una espada de oro a su rey acabó siendo demonizado por las culturas orientales encargadas de idear mitos que, sin descartar destacados ancestros, fueron dibujados con el perfil solapado de las más interesadas antítesis.

La monstruosidad, el gigantismo y la crueldad han ido de la mano de los primeros estadios del incipiente poder, pero también la desesperanza, el eterno lamento por la ira de unos dioses cuyo sentido fue colonizar en nombre de una civilización laureada. La que recreó desde la distancia un mundo perdedor donde las espadas de oro y los adanes solitarios fueron símbolos manipulados por triunfantes olímpicos y clásicas teogonías.

PEGASO Y LAS ALAS DE LA IMAGINACIÓN

En los intrincados recovecos de los mitos, hay episodios cuya sanguinolenta fecundidad ha trascendido las lecturas más ortodoxas. Cuando Perseo, a instancias de Atenea, decapitó a Medusa en su lóbrega morada a las puertas del Inframundo, provocó un dual alumbramiento que tuvo muy poco de canónico. De la chorreante y viva cabeza surgió una pareja de descendientes que desempeñaron el rol antitético de los mitos originarios del confín que cerraba por el oeste el mar por todos conocido y por todos anhelado.

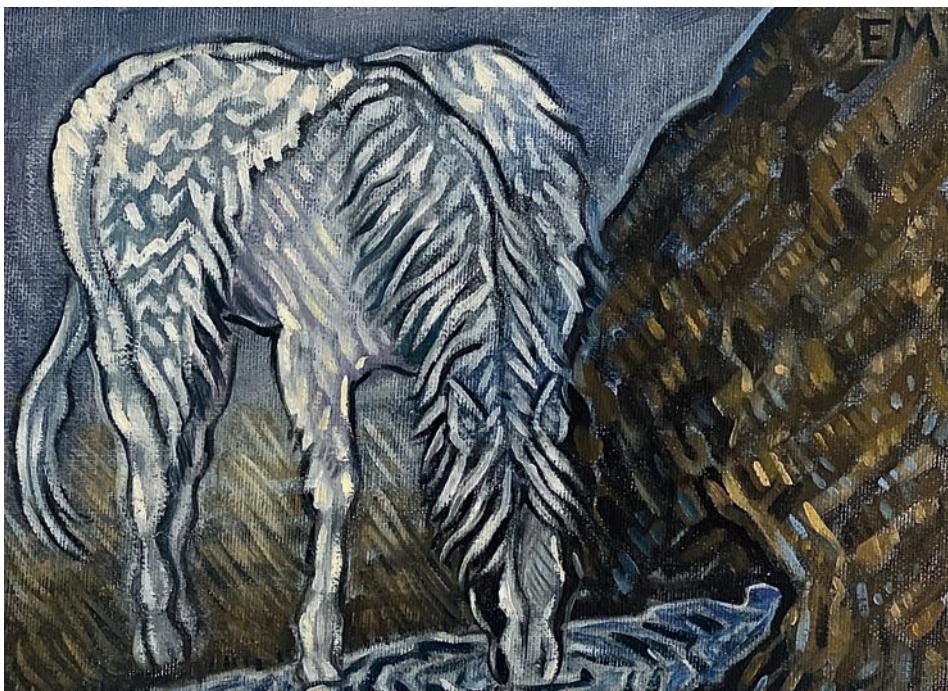
Del cuello de la Gorgona cayeron al caliginoso lecho de su gruta dos seres: el coloso Crisaor, atado de por vida a su territorio natal y su hermano Pegaso, que bien pronto rompió amarras con los pagos occidentales. Una figura tan singular como Medusa concibió dos herederos caracterizados por rasgos bien diferentes. Frente al gigantismo retraído, melancólico e irascible de Crisaor, Pegaso se convirtió en paradigma del ser metamórfico cuya animalización entronca con asociaciones simbólicas de lo más primitivas. Como caballo alado, emparenta con mitos orientales proto-hititas de las primeras civilizaciones que poblaron Anatolia y representaban unas figuras relacionadas con las primigenias divinidades de las tormentas.

En el imaginario colectivo, los équidos han poseído una muy reputada consideración y una lectura benigna asociada al poder y a los desplazamientos. Desde su temprana domesticación en las llanuras del altiplano caucásico, estos animales se extendieron por el entorno mediterráneo y tuvieron un espacio de lo más propicio en las planicies del suroeste peninsular, donde fueron considerados como verdaderos referentes para la cultura tartésica. Los ejemplares que aún pastan por los vastos espacios del bajo Guadalquivir son herederos de aquellos sacrificados en el yacimiento del Turuñuelo siguiendo oscuros rituales aún desconocidos. Si a la nobleza, porte, prestancia y velocidad del caballo se le añaden atributos alados, el

mito resultante no puede resultar más positivo, configurándose como un ser legendario donde se aúnan las mejores cualidades terrestres y aéreas. Así sucedió con el hijo de Medusa, que se asociaba, además, a un tercer componente. La etimología de su nombre se ha relacionado con lo fluido, con el manantial de las fuentes del océano donde tuvo lugar su nacimiento. Este vínculo no solo entraña con cualidades heredadas de su legendaria madre, sino que lo convierte en un mito poliédrico, próximo a la suma de tres elementos: la tierra, el cielo y el agua.

A diferencia de su hermano Crisaor, que permaneció en los abrigos y oquedades de Occidente acompañado del decapitado cuerpo materno y los continuos llantos de sus tías, Pegaso abandonó pronto el territorio donde el mar se nutría y aprovechó su condición alada para iniciar una existencia plagada de viajes que tuvieron mucho de iniciáticos y de ascensiones que superaron a las más simbólicas.

El joven Pegaso fue creciendo a la par que su reputación de tímido e indomable. Con un carácter retraído, solitario, surcaba espacios celestes con el candor de los seres virginales y con la independencia de quien no conoció ataduras. Se fue forjando la leyenda de criatura inteligente, culta, y de nobles cualidades morales. Se extendió la opinión de que solo permitía cabalgar sobre su lomo a personas igualmente nobles, ya que huía de extendidas altanerías, habituales dobleces y recurrentes ansias de poder. Sus intereses se decantaron al cultivo de la imaginación como principal fuente inspiradora y se convirtió en un mito relacionado con los orígenes del arte. Solía frecuentar las cumbres del monte Helicón, que no era una montaña cualquiera, sino el lugar donde habitaban las musas. Ellas lo tenían en gran estima, ya que Pegaso, de una coz, haciendo honor a su condición acuática, había hecho surgir de la tierra la Hipocrene o fuente del Caballo, el manantial donde bebían las divinidades inspiradoras de las artes. En aquellas tangibles cimas beocias, entre la llanura de Tebas y las cumbres del monte Olimpo, habitaban las míticas Calíope y Clío, Erató y Euterque, Urania y Melpómene, Polimnia, Talía y Terpsícore. Las musas clásicas de la poesía épica y la historia, la lírica y la música, la astronomía y la tragedia, la poesía sacra, la comedia y la danza eran seres que habitaban junto al nacimiento de elevados manantiales convertidos en metáforas de la inspiración artística. Allí eran cortejadas y adoradas por poetas, músicos, astrónomos y dramaturgos, que esperaban ansiosos su inspiración para que les susurraran las ideas, pensamientos y motivos que los mortales consideraban el soplo originario del arte.



Pegaso y las alas de la imaginación

Hasta la Hipocrene acudió el héroe Belerofonte en busca de Pegaso, pero no fue allí donde lo encontró, sino en el manantial de Pirene y a partir de entonces conformaron uno de los grupos míticos más representados. Todas las palabras tienen su particular ADN y el de Belerofonte no es precisamente amable. En su antropónimo subyace el de asesino de Belero, un tirano que, según otras versiones, fue su mismo hermano. A causa de ello, padeció una larga penitencia parecida a la experimentada por Hércules a causa de similares motivos. Tuvo que exiliarse hasta la corte del rey Preto en Tirinto, donde mostró su noble condición y el carácter involuntario de su crimen, pero sufrió las insinuaciones de la reina Estenebea, la cual, despechada, lo acusó de querer violarla. Preto, sabedor de la buena condición del huésped, no se atrevió a ejecutarlo, sino que lo envió hasta su suegro, Yobates, con una carta donde ordenaba su inmediata muerte. Una vez en Licia, el padre de Estenebea comprobó la bondad del invitado y, a pesar del contenido de la misiva, no se atrevió a ejecutarlo directamente, sino que planeó un mortal encargo: liquidar a un perverso monstruo femenino. Quimera, emparentada con Pegaso, era hija de Tifón y la horripilante Equidna. De su unión con Ortro, ser despiadado también relacionado con Occidente,

nacieron la Esfinge, criatura asociada a la destrucción, los enigmas y la mala suerte y el león de Nemea, el poderoso animal que tuvo que aniquilar Hércules en otro de sus trabajos. La espeluznante e híbrida Quimera, con cuerpo de cabra, cola de serpiente y tres cabezas polimorfas, se asociaba a la destrucción física y a la frustración metafórica de aquello que la imaginación propone como real no siéndolo. Para luchar contra ella Belerofonte buscó a Pegaso y consiguió domarlo gracias a la oportuna intervención de la omnipresente Atenea, que le proporcionó una brida de oro con cualidades mágicas. La lucha del jinete y del caballo adquirió tintes épicos y se saldó con una victoria que fue la primera de una serie de retos con los que Yobates quiso seguir poniendo a prueba a Belerofonte, enfrentándolo a los Sólimos, las Amazonas e incluso a su propio ejército. La superación de todos estos lances consolidó la imagen de pareja indestructible; la astucia de un caballo y de un jinete que redimió sus culpas, aunque su creciente soberbia lo empujó a equipararse a los propios dioses. Incitado por este afán, Belerofonte, a lomos de Pegaso, se dirigió hasta las cimas del Olimpo para retar al mismísimo Zeus, el cual, con un simple tábano, acabó con las desmedidas ambiciones humanas del caballero. Al picar al équido, provocó su brusca agitación y la caída del jinete, que acabó precipitándose al vacío de los mortales.

La suerte de Pegaso fue bien distinta. El líder del panteón heleno, consciente de su noble condición, le permitió su arribada al Olimpo y su ascensión hasta el hogar de los dioses, donde mandó construir para él un establo junto a la morada de los rayos, con los que se relacionaba a los caballos alados desde época protohitita. Tras su muerte, Zeus le otorgó un elevado reconocimiento y lo convirtió en la constelación celestial que aún hoy lleva su nombre.

Pegaso fue un ser de naturaleza mágica: inteligente, bondadoso y a la vez, salvaje. La única criatura no divina a quien se le permitió la ascensión, efectuada por sus propios medios, hasta las supremas elevaciones donde habitaban los dioses. El hijo de Medusa era un animal híbrido con atributos terrestres, aéreos y acuáticos. En el agua se encontraban sus orígenes etimológicos; en el agua, donde el mismísimo Homero consideraba que estaba el origen de la vida, el principio material del todo, fruto de su capacidad de mutación y adaptación. Pegaso fue un mito celestial, relacionado con la imaginación sublime de los ángeles, pero también acuático, ya que se asociaba con la fluida liquidez de los manantiales desde donde brotaba la inspiración de las musas. Gracias a este mito, paradigma de la imaginación

creadora y figura legendaria que acabó siendo propiedad de los dioses, Belerofonte logró vencer a Quimera, emblema de la mentira y la falsedad. Con Pegaso, los caballos, los toros y los telurismos primigenios de su antepasado oceánico Poseidón alcanzaron un grado de elevada sofisticación olímpica. El équido tan abundante en las pinturas rupestres del suroeste peninsular, el animal que pastaba en los prados tartésicos, el cuadrúpedo sacrificado en los ritos del Turuñuelo dejó de ser un primitivo elemento indígena hasta experimentar un intencionado proceso de sublimación civilizadora a manos de la teogonía griega, en parte por separarse pronto de sus orígenes. A pesar de ellos se ha convertido en mito del buen salvaje con un carácter multiforme y la perspectiva clásica lo ha acabado relacionando con los aspectos más espirituales de la inspiración y del arte.

No solo Cervantes equiparó su tangible y desmitificada creación burlesca de Clavileño con el Pegaso de Belerofonte, el Bucéfalo de Alejandro Magno, el Brilladoro de Orlando Furioso o el Ballarte de Reinaldos de Montalbán. No solo Federico García Lorca, en un poema de juventud dedicado a Antonio Machado, llegó a identificarse como un Pegaso sin alas, un segundo Adán, un caballo castrado cargado de cadenas. También Urania, la musa de la Astronomía, ha podido contemplar la premiada constelación ahí arriba, entre Piscis y Andrómeda, adonde hoy solamente llegan los nombres sin vuelos, élitros y apenas imaginación.

EURITIÓN O EL MAYORAL TARTÉSICO

En el extenso listado de altisonantes mitos hay algunos que pasan de puntillas, sin dejar más huellas que su nombre y apenas unos apuntes. Tienen una discreta grisura funcional y reposan sin pena ni gloria en las teogonías y catálogos; sin embargo, su existencia resulta decisiva para entender el complejo entramado donde se insertan. Euritión es uno de ellos.

Perteneció a una estirpe de nobles orígenes que se remontan a su figura paterna, el olímpico Ares, dios de la guerra y la virilidad. Su hiperbólica masculinidad fue impulsora de más de cuarenta amantes contrastadas, con las que concibió a más de seis decenas de hijos. Su madre, Eritia, era una hermosa joven de antropónimo biensonante y linaje occidental: el de las Hespérides. Fue una de las descendientes de Héspero, un ser de proverbial belleza a quien Venus convirtió en su particular astro, que adquirió esa denominación cuando se dejaba ver en el horizonte del ocaso tras la puesta de sol. En el momento del alba la misma estrella pasó a nombrarse Lucifer, en honor de un portador de la luz que acabó teniendo una lectura bien distinta. Hésperis heredó de su padre la relación con el tiempo, ya que era considerada una de las Horas, diosas menores guardianas del discurrir temporal. En su caso se asoció con el momento del crepúsculo, el *ocasus*, cuya etimología comparte *occido* y occidente. Poco a poco fue heredando el rol del lucero del poniente, como muchos identificaban a Hispania en la época clásica. En estas regiones occidentales, donde el sol se ponía justo en el lugar donde se estrechaba el mar conocido, concibió con Atlas a las Hespérides, el mítico clan al que perteneció por nacimiento su hija Eritia, la cual, seducida por Ares, concibió a Euritión.

La madre poseía en su antropónimo no solo veladas referencias al del hijo, sino también a la raíz griega que lo relacionaba con el color rojo: el del ocaso, pero también el del ganado que acabó cuidando Euritón en los

umbrales del fin del mundo. Allí se ubicaba también la homónima Eritia, una isla rodeada de corrientes al otro lado del Océano, cerca de la cual tuvo lugar la hazaña donde intervino el discreto heredero de las míticas Hespérides. A diferencia de otras, esta fue una isla real, perteneciente al archipiélago de las Gadeiras, el cual estaba formado precisamente por Eritia, en el *suburbium* noroccidental de Gades; Cotinusa, el brazo que se alargaba hacia el sur hasta Sancti Petri y Antípolis, la elevación luego conocida como Isla de León, donde se asienta hoy San Fernando.

Poco sabemos de Euritión, más allá de sus distinguidos y occidentales orígenes. Su rol en la mitología apenas trascendió a su intervención en uno de los más afamados trabajos de Hércules: el décimo, en el que recibió la imposición de Euristeo de robar el ganado del poderoso y terrible Gerión, monarca tartésico cuya cabaña vacuna de un color rojo que hoy llamamos retinto, pastaba por los pagos de poniente lindantes con el Inframundo. La mayoría de los cronistas míticos de la antigüedad situaron los hechos en el extremo occidental del mundo conocido, a las puertas del Océano y tras el estrecho de Gibraltar. Este fue el parecer de Heródoto, Estrabón, Virgilio, Diodoro Sículo, Plinio o Avieno. El autor de la *Ora Marítima* ubicó el mito en el territorio tartésico localizado en el extremo sur de lo que denominaba Iberia y lo hizo basándose en unas fuentes que se remontaban al siglo VII a.C. y detallaban el periplo de un marino masaliota que describió las actuales costas andaluzas poco antes de la desaparición de la cultura del suroeste peninsular.

Quien mejor narró el episodio fue Apolodoro. Según su versión de los hechos, después de navegar a lo largo de las orillas meridionales del Mediterráneo, Heracles arribó al canal intercontinental, donde erigió unos hitos conmemorativos que dieron pie a variadas interpretaciones míticas. Una vez en territorio tartésico, el personaje griego se desplazó a través de valles y bujeos, corredores, lagunas y sendas que acabaron adquiriendo su topónimo. Se detuvo cerca de la isla de Eritia, junto a las amplias dehesas con suaves colinas y caudalosos ríos donde pastaba el rebaño de ganado de Gerión. Al pie del monte Abas, que algunos identifican con el cerro de San Cristóbal, el héroe pasó la noche a la espera de un amanecer que comenzó a despuntar tras las lejanas sierras de levante. Con la llegada del día, Ortro, el perro que guardaba las vacas retintas, presintió a Heracles y defendió con fiereza las reses que custodiaba. El héroe heleno, sin más ayuda que su maza de madera, acabó con el can. La lucha no pasó inadvertida, ya que al reclamo de los ladridos y los golpes de la clava, acudió Euritión, el

encargado de la manada de Gerión, al que la mayoría de las fuentes orientales se han referido como pastor. Su intervención resultó rápida, valiente, pero infructuosa. En poco tiempo sucumbió ante la fuerza hercúlea de su oponente, quien con su muerte consideró que tenía vía libre para realizar el robo impuesto. Sin embargo, la mortal refriega fue contemplada por Menetes, el cuidador del cercano rebaño de Hades, que pastaba en unos prados lindantes con sus profundas posesiones. Oculto tras unos lentiscos, viendo la omnipotente fuerza de Heracles y tras recibir los consejos de Calíroel, renunció a la lucha. Cuando se alejó el peligro, se dirigió hasta Gerión para comunicar lo sucedido. El dueño del ganado no obedeció las advertencias de su madre y persiguió a Heracles hasta las orillas del río Antemunte, donde entablaron un titánico combate cuerpo a cuerpo en el que el griego acabó venciendo tras rematar con una certera flecha al monstruoso gigante que lideraba a la población autóctona.

El episodio que concluye con las muertes de Euritión y Gerión se enmarca en una particular odisea en la que el hijo de Zeus y Alcmena realizó un viaje hasta el extremo occidental del mundo, un lugar que la mitología helena había dibujado con tintes de irreabilidad mítica. Heracles se dirigió a un territorio de legendarias fronteras, lindante con el Inframundo y donde habitaban seres desmesurados; sin embargo, fogonazos de realidad se cuelan entre los disimulados resquicios de la ficción. En ese escenario narrativo afloran rasgos bien tangibles: islas cercanas, estrechos marinos, agua en abundancia, tupidos bosques, amplias lagunas, montes y llanuras donde pastaban nutridos ganados, como el del porquero Euboleo, a las puertas del reino subterráneo, y los de Hades y Gerión, que eran cuidados por Menetes y Euritión. Estos dos personajes, que la mitología clásica los suele desparchar como pastores, son algo más que unas figuras que poco tienen que ver con otros bucólicos vigilantes como Endimión, cuya hermosura cautivó a Selene y Diana; como Eróstrato, ansioso por salir de vulgares anonimatos o Sífilus, cuya desenfrenada vida al aire libre inspiró venéreos males. A diferencia de estos, habitantes de tópicos lugares amenos donde solo se escuchaba el susurro de las abejas que sonaba, en la biografía de Menetes y Euritión no hay prados impolutos, ni arroyos cantarines, ni jóvenes ninfas, ni melodiosas músicas. Son dos figuras representativas del entorno real del territorio que bordea el Estrecho, donde todavía hoy abundan ganaderías de reses bravas y ganado retinto del mismo color rojizo que las vacas que cuidaba Euritión. Cuando llegó Heracles y mató a Ortro, el responsable del ganado de Gerión no dudó en pelear con un enemigo ciclópeo, con lo que

manifestó un rasgo de valentía propio del indígena que no rehusó la lucha de igual a igual con el coloso que había invadido su territorio. Más que pastor, Euritión cumplía la función de mayoral, asumiendo las responsabilidades propias de un oficio todavía vigente en los pagos suroccidentales. Él fue la primera víctima de Heracles, antes de que otro mayoral, Menetes, avisara a Gerión y se entablara el gran duelo donde venció la fuerza civilizadora extranjera.



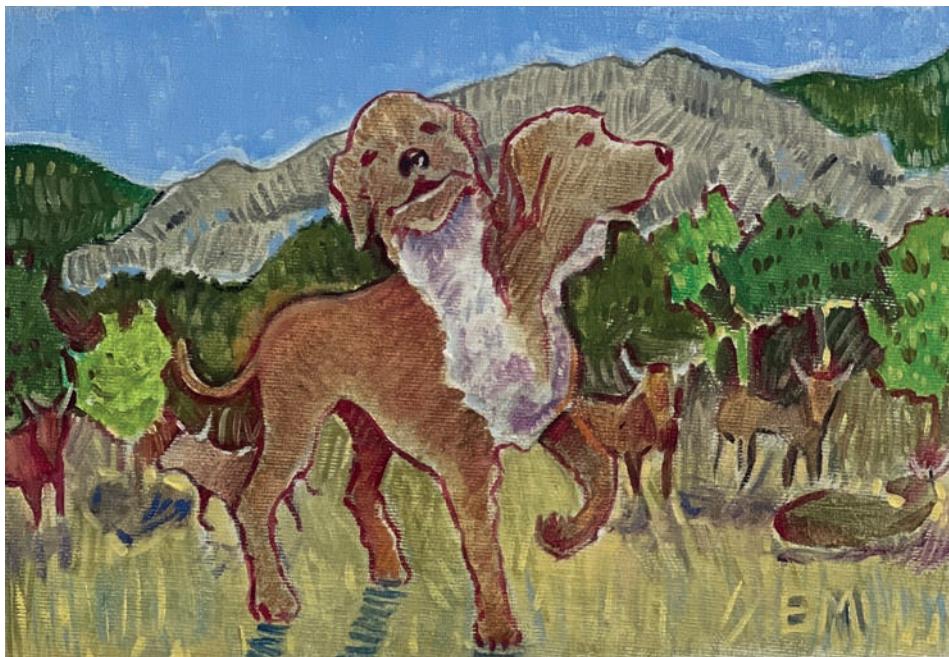
Euritión o el mayoral tartésico

Las figuras de Euritión, Menetes y Gerión son representativas de una sociedad autóctona caracterizada por una renombrada riqueza agropecuaria, tan renombrada que estos ganados se convirtieron en reclamo para que Euristeo obligara a desplazarse a Heracles hasta el fin del mundo para apropiarse de ellos. En el universo de los mitos, tan importantes como las palabras son los silencios. El héroe griego cumple el rol civilizador sobre una sociedad lejana aunque conocida; apartada pero rica; sin embargo, no hay referencias a la verdadera fuente de riqueza de los distantes pagos occidentales. Se cita el océano extremo, la riqueza forestal, acuática, ganadera, pero apenas hay alusiones míticas a la metalurgia, objetivo real de buena parte de las expediciones orientales en busca de un territorio preñado de oro, plata, cobre y estaño. Los mitos utilizaron el recurso de los animales como símbolo de riqueza y poder de un pueblo indígena y rural que sufrió sucesivas oleadas de expediciones desde el este que tuvieron primero en el Melkart fenicio y luego en Heracles el ícono civilizador oriental que anexionó a la *oikoumene* la rica y retirada península Ibérica, cuyos referentes fueron absorbidos por sucesivos procesos de aculturación que concluyeron con Roma. Esta última recurrió a la casi idéntica figura de Hércules para desempeñar el papel de fundador de nuevas ciudades en un proceso civilizador que, en el fondo, fue de indisimulada colonización.

Euritión, el mayoral del ganado de Gerión, fue considerado un pastor en una región que tenía bien poco de pastoril y mucho de ganadera. La triunfadora mitología clásica lo configuró como un personaje plano, sin aristas, cuyo fugaz paso por la teogonía ocultó su noble estirpe y brava condición, capaz de enfrentarse valerosamente al más colosal de los héroes que acabó con él entre sobrias encinas, venerables quejigos y musgosos bloques de arenisca, junto a los que yació la primera víctima de la civilización.

ORTRO, UN GUARDIÁN EN LA SOMBRA

Va para dos centurias que el arqueólogo Antonio Bonucci descubrió, en el vestíbulo de la Casa del Poeta Trágico de Pompeya, un mosaico donde se representaba un perro en actitud amenazadora sobre teselas blancas y negras. Orejas enhiestas, aguerridas patas, erizado pelo, pronunciado hocico, marcada dentadura... toda una suma de feroces advertencias a los foráneos, a quienes se les advertía con la leyenda *Cave Canem*: un aviso de los dueños a posibles intrusos, pero también un amuleto de protección frente a los males exteriores.



Ortro, un guardián en la sombra

En la mitología clásica había dos perros que cumplían con la más compleja de las perfecciones este dual presupuesto: Ortro y Cerbero, canes emparentados, perros paisanos, que desempeñaron el mismo rol, aunque tuvieron destinos bien diferentes.

Ortro llevaba en su antropónimo la conexión con la linde occidental mediterránea. Relacionado con el sustantivo griego *Orzos*, que significa “ocaso”, no solo fue hermano de Cerbero, sino que formó parte de una compleja estirpe de monstruosos seres asociados al lugar extremo donde finalizaba la seguridad del mundo conocido y se asomaban los espacios prohibidos que no era muy aconsejable pisar.

En mitología ha sido habitual la presencia de animales dotados de lecturas simbólicas. Águilas, toros, bueyes, cisnes, dieron forma a actitudes y complejos, ansias y frustraciones con las que el ser humano intentó dar sentido a las propias. Los perros también han formado parte del constructo cultural erigido a partir de coordenadas míticas en civilizaciones bien diferentes. Se ha considerado una de las primeras alimañas domesticadas por el hombre, capaz de domeñar los fieros instintos del lobo en una manifestación del triunfo del intelecto humano sobre las fuerzas primitivas de una bestia que se convirtió en ícono de la lealtad, fidelidad, compañía y amistad; sin embargo, no siempre ha poseído esta lectura. Xólotl, el dios azteca de la muerte, se describía como un monstruo con cuerpo de perro y cabeza humana; Anubis, la divinidad egipcia representada con testa de chacal salvaje, era el guardián de las tumbas y se asociaba con la muerte y con el más allá. En el cementerio canino de Ashkelon se pone de manifiesto la función sagrada que estos animales poseían para la cultura filistea, mientras que para el zoroastrismo eran unos seres dotados de virtudes espirituales. En el imaginario colectivo heleno se relacionaron con Hécate, una titánide con tres cabezas. Una de ellas se representaba con un perro que custodiaba los umbrales, tránsitos y puntos liminares con lo desconocido y lo salvaje. El escandinavo Garm era un perro encargado de guardar la puerta de la morada de Hela, la diosa encargada de los individuos que fallecían por enfermedad o vejez e iban a nórdicos infiernos. En Mesoamérica, estaban considerados como seres nocturnos que distinguían los caminos en la oscuridad y podían ver a los espíritus; además, acompañaban las almas de los amos hasta el inframundo. En la cultura ibérica peninsular existen referencias a estos animales desde el Paleolítico Medio y Superior. En yacimientos cercanos a las costas mediterráneas se han encontrado restos de cuones, lo que ha hecho sopesar la consideración de los perros como animales de

caza, de pastoreo, pero también como guardianes que se relacionaban con lugares de culto como los enterramientos. En no pocas necrópolis están presentes como custodios de las tumbas.

A lo largo del espacio y del tiempo, de los años y de las leguas, de la geografía y de la antropología, los perros se han asociado a una sagaz visión capaz de discernir entre las sombras y la oscuridad a la par que se han considerado como guías espirituales y físicos e incluso como guardianes de espacios vedados. Defensores del corazón de sus amos, en palabras de Lord Byron, han sido capaces de desempeñar el rol de celadores y vigías, protectores y centinelas, expertos en avisar y poner en guardia, aunque sus ladridos hayan despertado la más inveterada de las inquietudes, como en el quebradizo sueño de don Alejo, el personaje creado por José Donoso, al que sumieron en constantes desvelos los nocturnos aullidos que envolvían las sombrías viñas cercanas.

No era un viñedo lo que custodiaba Ortro, sino un ganado de reses retintas en tierras de lentiscares, lagunas, campiña y albariza. Junto con su hermano Cerbero, formaron parte de una oscura y occidental estirpe, aunque su proyección posterior ha sido tan diferente que ha roto cualquier lazo gemelar. Fueron hijos de Equidna y Tifón. La madre, hija de Calíroel, otra figura femenina relacionada con las tierras de poniente, fue hermana de Gerión, el primer monarca tartésico. Retenida Equidna en tenebrosos subsuelos, era considerada como una temible ninfa, inmortal y exenta de vejez, que acabó yaciendo con otro abominable ser: Tifón, un pavoroso monstruo alado. Hijo de la terrenal Gea y de Tártaro, cuyo dominio se extendía por los cavernosos universos interiores del ocaso, era una desmedida criatura cuya hiperbólica estatura alcanzaba las estrellas. Todo en él despertaba el más ancestral de los temores: su mirada ígnea, el fuego que vomitaba por su boca, las cabezas de dragón que tenía por dedos y las serpientes que tenía por piernas. Con el movimiento de sus enormes alas era capaz de generar huracanes y provocar terremotos y desde su nacimiento atemorizó a hombres y dioses hasta su muerte, cuando el mismísimo Zeus tuvo que sepultarlo en las entrañas del monte Etna. Si la figura de Equidna abría algunos resquicios a la atracción, como su seductora mirada, la de Tifón fue un compendio de caracteres negativos, que dibujaban un personaje plano, con un manifiesto maniqueísmo escorado a la maldad más absoluta.

Con un árbol genealógico así, es fácil pensar que sus descendientes heredaran de los padres rasgos que los convertían en seres que despertaban temores y desapegos casi telúricos. A través de una compleja red de adulte-

rios e incestos, Cerbero y Ortro se relacionaron con otras criaturas capaces de generar miedos no menos inquietantes, como la Esfinge, la Quimera, el León de Nemea, la Hidra de Lerna, Ladón, el Águila de Prometeo, la Cerda de Cromión o el Dragón de la Cólquida: todo un catálogo de seres monstruosos que perturbaban sueños y agitaban despertares.

Cerbero y Ortro fueron de la mano en los primeros estadios de sus teogónicos pasos. Considerados por algunos como criaturas duales, Ortro ha desempeñado el rol de doble de su hermano. El aspecto temible de ambos tenía en este rasgos colosales. Aunque de dimensiones más recatadas que las de Cerbero, tenía un tamaño también desmesurado y apenas debilidades. Bifronte, sus dos cabezas doblaban sus posibilidades de vigilancia y multiplicaban la agresividad que le otorgaban sus fieras mandíbulas. Sus grandes hiladas de dientes tenían la finura del cristal más afilado y la dureza del hueso más incorruptible. Todo en él era una suma de fortaleza, con unas temibles garras hasta donde transmitía la imperturbable fuerza de su mirada. Estaba considerado como el ser mitológico de los cielos pálidos precursores de la noche y habitó, junto con su hermano, en los territorios occidentales donde se ponía el sol y donde se acercaban los continentes en el lugar donde se acababa el mar por todos conocido.

Con estas cualidades, los dos parientes fueron destinados a cumplir el rol de vigías de estratégicos enclaves en las proximidades del canal del fin del mundo. Si Cerbero era el guardián de las puertas del Hades, el primer dueño de Ortro fue el titán Atlas, quien posteriormente lo entregó al tartésico monarca Gerión, el cual lo nombró guardián de su numerosa, productiva y reputada cabaña de ganado retinto bajo la experta tutela del mayoral Euritión. Era tal la fama de estas reses que Euristeo, deseoso de poseerlas, encargó a Heracles que las robara, constituyendo tal hazaña el eje temático de su décimo trabajo. Tras navegar a lo largo de todo el Mediterráneo y cruzar el Estrecho que oportunamente marcó con sendos hitos, se dirigió a través de fragosas cordilleras, profundos valles, densos bosques, ríos, lagunas, lajas y antiguas sendas orilladas de pictóricos abrigos y horadadas crestas hasta un territorio de amplias dehesas donde pastaba el rebaño a las puertas de la occidental isla de Eritia. Su llegada no pasó desapercibida para el perro guardián, que no dudó en atacar con la mayor fiereza al extranjero Heracles e intentó impedir el robo del autóctono ganado. La fuerza y la maza del coloso heleno dieron muerte al perro que defendía el territorio y sus riquezas y lo hizo con tal bravura que Quinto de Esmirna refirió que las figuras del guardián Ortro, del mayoral Euritión y del rey

Gerión, acabaron inmortalizadas en sendas representaciones grabadas en el escudo de Eurípilo, hijo de Heracles, en conmemoración de la hazaña.

Poco después, el héroe griego retornó al extremo occidental del mundo conocido y se las vio con Cerbero, a quien también acabó venciendo; sin embargo, en oposición a su hermano, el guardián de las puertas del Hades se ha mantenido vivo en la memoria colectiva de generaciones y generaciones, a diferencia de Ortro, cuyo nombre y cuya figura se han cubierto por sucesivas capas de olvido. Aunque realizaron la misma función y tuvieron un similar desenlace, la pervivencia de uno contrasta con la difuminación del otro. El guardián del Hades acabó siendo adoptado por la mitología griega, que lo relacionó no solo con Heracles sino con otras figuras como Psique y Orfeo; por el contrario, Ortro no custodiaba espacios reconocidos por la teogonía olímpica, sino un ganado que era emblema de riqueza de un pueblo apartado que terminó siendo absorbido por la civilización helena. Frente al mítico y reconocido Hades, Gerión fue monarca de una sociedad autóctona cuya riqueza iba de la mano de su ganado. Su derrota hizo aflorar el olvido de su perro guardián, cuyas cualidades y nombre no aparecen ni siquiera en las teselas de los mosaicos de la Casa del Poeta Trágico de Pompeya.

CERBERO, EL GUARDIÁN RECONOCIDO

Las figuras míticas han ido acumulando lecturas y exégesis a lo largo de un tiempo tan cambiante como las diferentes sombras que se han ido reflejando tras sucesivas proyecciones. El can Cerbero es una de ellas, que aún asociamos a décadas de retransmisiones deportivas en invernales tardes de domingo a través de viejos aparatos de galena. Engolados locutores de esmerada dicción lo referían a porteros igualmente legendarios bajo las metafóricas puertas de embarrados campos de sport y valientes actitudes. Con ligeras variantes, el nombre ha pervivido hasta nuestros días, en forma de seseantes seudónimos raperos que llevaron la vida y la muerte hasta extremos sin salida en las aceras del Camino Real de Maracay.

El perro de la mitología canónica estaba encargado de guardar una entrada, aunque no una entrada cualquiera. Cerbero era un animal fantástico cuya función era la de custodiar las puertas del Hades: el inframundo, un territorio apartado pero presente en el subconsciente colectivo clásico; un lugar de negativos barruntos y sombríos claroscuros; un espacio antítetico de negras quedades y luminosas llamas aniquiladoras y calcinantes. El lóbrego feudo subterráneo, nocturno y caliginoso, habitado por uno de los dioses olímpicos más cercanos a Zeus, tenía como guardián a un ser mítico que en nada desmerecía al dominio de las sombras ni al lugar de la muerte.

Era hijo de Eridna, una ninfa híbrida con torso de mujer y cuerpo de serpiente, y de Tifón, un monstruo alado con más serpientes en los muslos. Su hermano fue Ortro, el perro de dos cabezas encargado de la custodia de los bueyes retintos del gigante Gerión que pastaban a orillas de una laguna como la Janda, aunque, a diferencia del otro guardián, Cerbero ha dejado numerosas huellas y rastros que han traspasado el etéreo ámbito de los mitos. Como en sus parientes, en él se han superpuesto rasgos heterogéneos en una mezcla de elementos que cumple los requisitos de la

más alambicada de las metamorfosis. Como en otros relatos legendarios, diferentes versiones han aportado una variedad de lecturas que han adobado su descripción hasta extremos hiperbólicos. Se ha considerado que poseía tres cabezas que llegaron a calar tanto en el imaginario común que merecieron ser nominadas como Veltesta, Tretesta y Dritesta. Nada mejor que un cánido para ejercer el rol de vigilante y nada mejor para un vigilante que tener más de un cráneo desde donde mirar. Aunque esta es la versión más extendida, abundan otras donde se sobrepasa la más desmesurada de las exageraciones, como la del poco ponderado Hesíodo, que lo llegó a describir como un aterrador monstruo de cincuenta cabezas y serpientes que cubrían su cuerpo hasta concluir en la cola, con lo que se acrecentaba su rol de maligno controlador de vedadas puertas. Para otros, tenía unos aterradores ojos de color sanguinolento iluminados por una luz de tintes sobrenaturales y unos colmillos de los que escupía un veneno mortal y negro que impedía a cualquier ser vivo traspasar un umbral prohibido en ambos sentidos. Así se cumplía la ley severa que impedía traspasar el último de los pasos.

La figura de este mito se incardina en la del territorio donde se ubica: nada ameno ni agradable podía germinar en el acceso al inframundo, un lugar al que Virgilio calificó como hiel de la tierra, como todo un vertedero: lodazal, agua sucia, sumidero de dolor, soledad y desaliento; un lugar donde los que entraban tenían que abandonar toda esperanza, en palabras de Dante, quien inspiró a Botticelli su inquietante y lineal cono inverso de su *Mapa del Infierno*. En este espacio es donde cobra sentido el can legendario, cuya残酷 debía estar a tono con el ámbito que custodiaba: su humus yermo solo podía albergar los más impenitentes raigones de la ponzoña.

Sin embargo, el feroz animal no era un ser simplistamente maniqueo, ya que poseía resquicios de fragilidad. El implacable centinela tenía dos puntos débiles: su irresistible afición por la música y su inclinación por lo dulce, con lo que se configura como un ser cruel pero a la vez melómano y goloso. Sus debilidades fueron aprovechadas por otros personajes legendarios para poder traspasar los temidos quicios. Este fue el caso de Orfeo, quien lo amansó con su música, o el de Psique, que lo sosegó con un pastel de cebada y miel antes de adentrarse en el Hades.

Fue Heracles quien protagonizó el episodio más relevante con Cerbero, el cual constituye la trama central de su duodécimo trabajo, el que cierra la serie de aquellos con los que Euristeo lo puso a prueba. Como último reto en pago a los familiares crímenes cometidos, el rey de Micenas le ordenó

la captura del terrorífico guardián y traerlo con vida a la corte. Sin otra opción, y tras iniciarse en los misterios de Eleusis, el arrepentido parricida pidió ayuda a Atenea y Hermes para poder traspasar las puertas prohibidas, con lo que se muestra uno de los rasgos más significativos de su carácter que tanto se ha subrayado a lo largo de la historia. Heracles no es solamente un mito caracterizado por la más sobrehumana de las fortalezas. Su incuestionable musculatura tantas veces alabada, pintada y esculpida, se sumaba a una indisimulada astucia que lo llevó a pedir oportunos consejos, aprovecharse de las debilidades ajenas y seducir con la palabra y con los hechos. En esta ocasión, hay versiones que apuntan a que el héroe pidió permiso al mismísimo Hades, dios del inframundo y dueño de Cerbero, el cual accedió al rapto con la condición de que no hiciese daño al animal y lo devolviese sano y salvo. Hay otras que afirman que llegó a utilizar la violencia. Abundan exégesis como la de Apolodoro, que defendió que el dios del Érebo permitió el secuestro del guardián solo si el héroe desistía del uso de las armas y de la fuerza, de ahí que se extendiera la opinión de que, renunciando a ellas, Heracles se sirvió tan solo de su piel de león y de su garrote de madera. Así, sin escudos ni hierros, amansó al perro tan temido.

Un nuevo triunfo de la astucia sobre la fuerza. El mito corpulento, vigoroso, robusto, recio, responsable de la entrada en nuestro diccionario de adjetivos como hercúleo, recurrió a otros ardides para conseguir sus fines. Despojado de simplistas reducciones, la leyenda vuelve a mostrar la sutil ambivalencia de las lecturas múltiples que bosquejan las narraciones con las más sugerentes anfibologías. La dualidad tópica entre fuerza bruta e inteligencia se tiñe de una maraña de interpretaciones y actitudes.

Tras conseguir su objetivo, Heracles salió del Hades a través de unas puertas ya sin guardia ni custodia; unas puertas que han sido ubicadas en diferentes coordenadas según las variadas hipótesis que caracterizan a los hechos legendarios: desde Ténaro a Trecén pasando por Hermíone o la Heraclea Póntica. Por eso mismo, no resulta del todo descabellado identificarlas con territorios mucho más cercanos, coincidiendo con recurrentes teorías que sitúan el dominio de los muertos en el lugar donde las culturas orientales localizaban el fin del mundo conocido: más allá de las metafóricas puertas del Estrecho. Luis Alberto del Castillo llegó a atrayentes conclusiones tras realizar un estudio numismático sobre una pieza del grupo de las libio-fenicias encontrada en las inmediaciones de Baelo y datada en el siglo I a.C. La moneda posee la inscripción de la antigua Bailo, que se asentaba

en las retiradas alturas de la Silla del Papa, desde donde se ejercía un control visual completo de la laguna de la Janda y de las vías que la circunvalaban, como la Trocha. La pieza está dedicada a Hércules. En su anverso, el héroe se encuentra revestido con la piel del león de Nemea, mientras en su mano la canónica maza ha sido sustituida por una espiga de trigo. Se trata de una representación de lo más original e infrecuente que fue considerada por el investigador algecireño como una muestra del paso del héroe por un cercano Hades tras cumplir su duodécimo trabajo. Desenterrada en las proximidades de la sierra de Fates, esta moneda simbolizaría un Hércules renacido, que revivió tras salir ileso de un paraje infranqueable. El héroe en bronce de la moneda sustituye el mazo de la fuerza y de la muerte por la espiga del renacer y de la vida. La violencia de las antiguas formas se suplanta por la pragmática de la moderna agricultura; la infertilidad del basto, por la ubérrima riqueza de la panícula. El singular viaje de retorno desde el prohibido inframundo puede verse en este óbolo de vida como una mítica resurrección tras la inexorable muerte.

Una forma de interpretar lo que solo puede ser interpretable.



Cerbero, el guardián reconocido

GÁRGORIS Y LOS PRIMEROS ESLABONES DE LA MITOLOGÍA TARTÉSICA

Algunos mitos trascienden su carácter ficcional y realizan sugerentes coqueteos con la historia, con lo que se genera un palimpsesto de confusiones entre la leyenda y la narración objetiva de los hechos. Gárgoris es uno de ellos.

Su nombre se encuentra nimbado por el aura mítica de gobernantes primigenios que ocupan los primeros capítulos de libros que estudian el devenir de las civilizaciones y las culturas. Es uno de los primeros monarcas relacionados con Tartessos y se inserta en una legendaria cronología de soberanos cuya relación tiene mucho de evolución diacrónica. Gerión, Nórax, Gárgoris, Habis, Argantonio son destacados hitos en un proceso lleno de sugerentes sombras y fugaces relámpagos que han esbozado las confusas lindes de la civilización asentada en los confines occidentales del mundo.

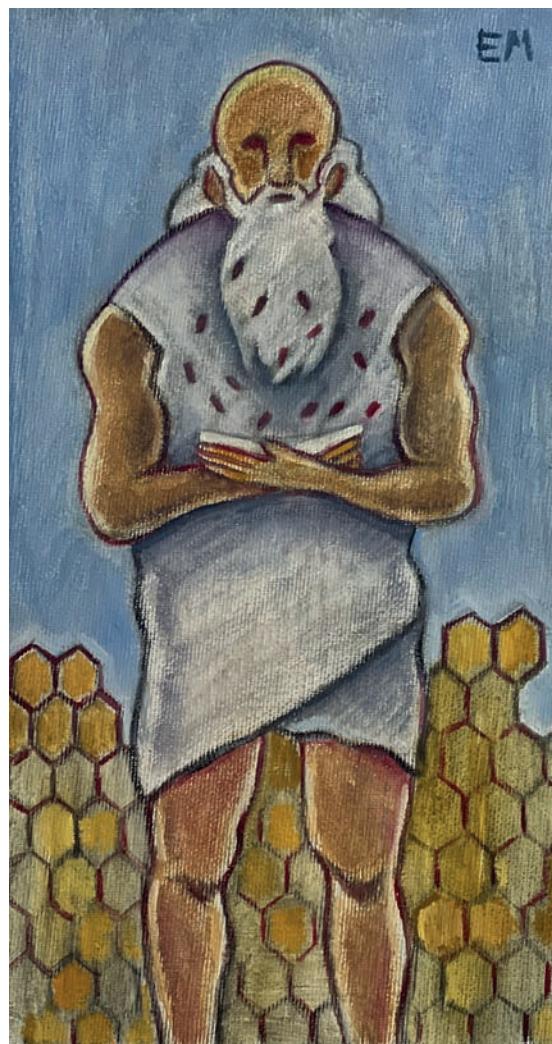
Gerión fue el primero de los reyes tartésicos. Quizás por ello se caracterizó por poseer rasgos poco humanos. Su gigantismo y su triplicidad lo enmarcaron en estadios anteriores, en tiempos donde el imaginario colectivo representaba iconos fantásticos que dieran forma a unas realidades tan prístinas como las primeras visiones. A pesar de sus hiperbólicas monstruosidades, en él afloran las riquezas que atesoraba el territorio donde habitaba. Esto se puso de manifiesto en lecturas como la de Marco Juniano Justino, quien llegó a considerar que en el antiguo reino de Gerión había tanta abundancia de pastos que si no se ponía coto a la alimentación, las reses reventarían. Igual por esta razón, los rebaños que pastaban junto al estrecho que cerraba el Mediterráneo por poniente alcanzaron una fama tal que obligaron al desplazamiento de Heracles desde el otro extremo del mar alentado por el desmesurado valor de tan nutrida ganadería. El historiador

narbonense llegó incluso a reivindicar las cualidades humanas de Gerión, negó su triple naturaleza de gigante y defendió la existencia de tres hermanos gobernantes entre los que existía una concordia tal que parecía que ejercían el poder con un ánimo parejo y si se enfrentaron a Heracles no fue por su propia voluntad, sino como respuesta a una incursión externa en la que se emplearon métodos de lo más coercitivos.

Heredero directo del primer rey mítico de Tartessos fue Nórax, vástago del dios Hermes y de Eritea, hija de Gerión. Fue un monarca igualmente asociado a la cultura del suroeste peninsular, aunque poseyó una proyección bien distinta a la de su antecesor, ya que se asoció con todo un proceso de expansión y colonización tartésica hacia meridianos más orientales del Mediterráneo.

La leyenda de Nórax narra la expedición marítima de este rey occidental hasta las costas meridionales de Cerdeña, donde fundó la ciudad homónima de Nora, hecho que ha sido datado de forma legendaria en tiempos de Hilo, el hijo mayor de Heracles. La fundación de la urbe a manos del nieto de Gerión ha sido recogida por autores como Pausanias, Salustio y Solino y se ha interpretado como todo un hito, ya que se ha venido considerando como el primer asentamiento urbano de la isla. Próxima al cabo de Pula, cerrando por el oeste la actual bahía de Cagliari, Nora se erigió en una posición estratégica desde la que se controlaban todas las travesías marítimas entre la península Ibérica y el centro del Mediterráneo. Formaba uno de los ejes del triángulo entre Cerdeña, Cartago y Sicilia, por donde debían pasar todas las naves que querían surcar el mar desde el estrecho de Gibraltar a sus orillas más orientales y viceversa. A diferencia de la mayoría de expediciones, que tuvieron una dirección este-oeste, la de Nórax tuvo una trayectoria inversa y ha alentado un buen número de hipótesis, aventadas por el descubrimiento de la Estela de Nora, una lápida fenicia datada en el siglo IX a.C. en la que se inserta la inscripción en lengua púnica más antigua de Occidente. Su estudio ha generado un buen número de interpretaciones, entre las que destacan las que sugieren que el viaje de Nórax tuvo mucho de huida, un éxodo desde las costas de Tarsis hasta buscar refugio en el litoral sardo. Detrás de este desplazamiento marítimo hay también un larvado mito fundacional, el del héroe que implanta una cultura de una orilla a otra en sentido inverso al habitual. Se ha querido ver en el nieto de Gerión un estadio más avanzado de un poco reseñado proceso civilizador. Un proceso que va desde el antepasado ganadero que sufrió extranjeros abusos hasta el heredero igualmente autóctono capaz de organizar un periplo naval con

tintes colonizadores hacia territorios mediterráneos. Este mito refleja las relaciones comerciales entre Tartessos y Cerdeña en tiempos del Bronce Final, como lo atestiguan en la isla los hallazgos de armas y útiles de zonas atlánticas y los de cerámica sarda en yacimientos de Cádiz y Huelva fechados a partir del siglo X a.C. Estos vínculos coinciden con los inicios del comercio de metales extraídos en la Faja Pirítica Ibérica, fuente de ingresos de la economía tartésica y motor de una importante red de nexos mercantiles que tuvieron en el suroeste peninsular el destino de un buen número de travesías navales provenientes de levante.



Gárgoris y los primeros eslabones de la mitología tartésica

En las escasas referencias donde ha logrado sobrevivir la memoria de Gárgoris, suele aparecer como rey mitológico de los Cunetes, un pueblo intrínsecamente ligado a la deshilvanada trama tartésica. Se trata de un lexema del que han llegado hasta nosotros variantes como Cinetes, Caunios o Conios, palabra cuya etimología entraña directamente con la griega *Okeanos*, que servía para designar el apartado, desconocido e intrigante Atlántico. Se considera que moraban en las costas del suroeste peninsular en época pre-romana. Justino se refiere a ellos como los habitantes de los montes tartésicos, las elevaciones que salpicaban el territorio de la orilla norte del Estrecho, tupidos y arbolados en los alrededores de la laguna de la Janda, así como en las sierras más septentrionales que custodiaban las copiosas reservas de metal de Sierra Morena. Fue un pueblo que gozó de cierta consideración por parte de los historiadores clásicos. Autores como Diodoro Sículo le atribuyeron la invención del arco, la espada, el casco, la ganadería, el arado y hasta la apicultura. De orígenes poco claros, se ha asociado a inscripciones en escritura tartésica coincidentes con el periodo de mayor esplendor de esta cultura. Una posterior alianza de los conios con los romanos acabó provocando la destrucción de numerosos enclaves urbanos a manos de las tropas de Cauceno en las Guerras Lusitanas, lo que provocó el olvido de buena parte de ellos, como su capital, Conistorgis, que algunos ubican a orillas del Guadiana, en Medellín. Perviven restos topónimicos conios en lugares más próximos al canal, como Conil, territorio que reivindicó Plinio el Viejo como el espacio donde se ubicó el *Litus Curense Inflexo Sinu*.

En los amplios territorios del suroeste, junto a estratégicas costas, metalíferas sierras, dehesas ganaderas, cursos de agua y paleoestuarios, se extendía el antiguo reino de Gárgoris, que abarcaba según Justino las zonas boscosas de los Tartesios, donde la tradición legendaria ubicó también la mítica guerra entre los antiguos Titanes y sus descendientes, los Dioses Olímpicos. En este lugar ubírrimo y densamente poblado, el mito de Gárgoris se asoció a la implantación de nuevas técnicas de caza y aprovechamiento de unas riquezas que se consideraban inagotables. Su reinado supuso una suerte de estado ideal, utópico, de un grupo social indígena anterior a posteriores colonizaciones orientales. En esos estadios iniciales, el rey tartésico simbolizaba los primeros intentos de explotación de los recursos naturales mediante el ejercicio de la observación y de la astucia, lo que provocó adelantos en la práctica de la caza y en la obtención de productos como el aceite o la miel. Sin embargo, esos estadios iniciales

se asociaron también con desordenadas prácticas sexuales que acabaron afectando a la reputación social de un mito absolutamente autóctono, que se convirtió en paradigmático exponente del indigenismo cultural de las tierras de Occidente donde se asentó la cultura de Tarsis.

De todos los avances impulsados por la figura de Gárgoris, la miel ha sido el más utilizado por la iconografía y las referencias posteriores. El rey tartésico se ha asociado con la figura de las abejas, aunque estos son unos animales cuyo componente simbólico posee lecturas más que significativas. Para la cultura clásica eran unos insectos cuyo origen estaba en la putrefacción de los bóvidos, desde cuyos cráneos fueron capaces de acceder hasta el supremo territorio de las Musas que eran quienes, además de inspirar el poder de los reyes divinos, concedían a los humanos la capacidad de la conciliación gracias a las golosas cualidades de su producto. Considerado como el más dulce de los alimentos naturales, la miel es el principal beneficio de un insecto que posee otras cualidades simbólicas, como su constancia en el trabajo, sus labores geométricas, su capacidad para adivinar y pronosticar los cambios meteorológicos y sus complejas relaciones sociales. Forman comunidades estructuradas, ordenadas y autoreguladas, hasta el punto de que si el número de miembros resulta excesivo, un grupo de ellos es capaz de promover una disgregación para formar colonias nuevas. Todo un listado de metafóricas virtudes asociadas al poder y la realeza. Tanto Gárgoris como el griego Aristeo son figuras civilizadoras que tienen propiedades fácilmente relacionables con la miel y las abejas.

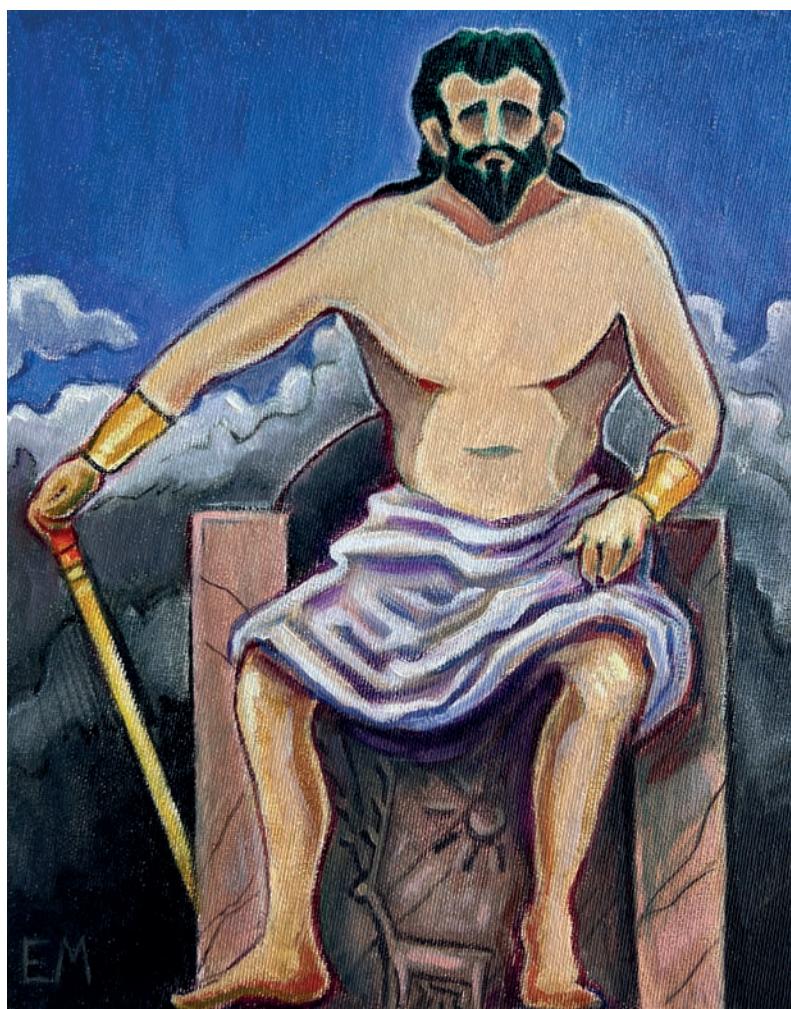
El rey tartésico supo aprovechar los bienes físicos de su entorno. Heredero de un colonizador marítimo, Gárgoris sentó las bases de un mito tartésico acorde con una nueva sociedad con bases aún rurales, pero en la que comenzaba a balbucear un componente urbano donde el monarca se vio obligado a desarrollar un rol legislador y regulador de sus recursos. Todos sus intentos instructivos, pragmáticos y civilizadores se vieron eclipsados por un hecho que trastocó su figura: se acabó enamorando de su hija, con la que yació y concibió a su heredero Habis. Con este alumbramiento tuvo lugar el nacimiento de otro mito que lo supplementó con la perfección de las mitades completas, pero eso es otra historia que tiene también mucho de leyenda.

HABIS, ZEUS DE TARTESSOS

El mito de Habis se encuentra directamente relacionado con el de su padre-abuelo Gárgoris y ambos constituyen uno de los hitos más relevantes de las leyendas del suroeste peninsular. La trama de este peculiar *bildungsroman* nos ha llegado de la mano de Pompeyo Trogó, historiador de la época de Augusto y autor de las *Historiae Philippicae*, una vasta obra compuesta por 44 libros resumida tres centurias más tarde por Marco Juniano Justino, quien relató unos hechos sucedidos supuestamente a finales de la Edad del Bronce.

El texto latino ubica el episodio en los tupidos bosques tartésicos, donde tuvo lugar la mítica batalla entre los Titanes y los Dioses. Entre quejigos, acebuches, ojaranzos y brezales se extendía el reino de Gárgoris, cuidadoso monarca de los cunetes, a quien se le atribuyó el descubrimiento de la recolección de la miel. En estos umbríos parajes de gran riqueza ganadera, vertebrados alrededor de la laguna de la Janda, el rey mantuvo relaciones con la más hermosa de sus hijas, con quien concibió a Habis. Este incesto, considerado por muchos como muestra de una primitiva sociedad matriarcal, motivó que Gárgoris apartara al recién nacido. Sin atreverse a quitarle directamente la vida, hizo todo lo posible para alentar su muerte. Tras ser abandonado en el campo, sobrevivió amamantado por las fieras montunas. Devuelto al hogar paterno, fue dejado a su suerte en uno de los caminos más transitados por el ganado vacuno de la región con la intención de que pereciera pisoteado por sus pezuñas retintas. Tras permanecer incólume, fue entregado a grupos de perros y cerdos hambrientos que respetaron sus tiernos miembros con la pasmosa verosimilitud de las leyendas antiguas. La furia del progenitor no hacía sino aumentar, hasta que decidió arrojarlo a las impetuosas aguas del océano cercano con la certeza de provocar su ahogamiento. Lejos de ello, el niño fue arrullado por las olas y con una

favorable corriente fue devuelto a la orilla. Una vez en tierra, una cierva recién parida ofreció sus ubres a Habis y se encargó de alimentarlo con maternal constancia. En este territorio fértil y salvaje, el heredero proscrito creció amoldándose a unos ciclos naturales a los que no tuvo más remedio que adaptarse. Así alcanzó su desarrollo pleno, hasta que fue capturado en una cacería y lo llevaron hasta la presencia de Gágoris, quien lo identificó. Sorprendido por la superación de tantos desafíos, acabó reconociéndolo como sucesor y fue coronado como rey con la indefectible decisión de los patrocinios divinos. Desde entonces, la leyenda cuenta que se comportó como un gobernante ejemplar, respetado por sus civilizadoras decisiones.



Habis, Zeus de Tartessos

Hasta aquí el resumen de la narración que nos ha llegado a través del texto de Justino, el cual rebosa de elementos de lo más significativos. Se trata del único mito autóctono de toda la península Ibérica que se ha conservado gracias a fuentes escritas: todo un ícono de las teogonías de la Hispania primitiva y el único con una lectura claramente tartésica y de origen no indoeuropeo. A pesar de las relaciones que posee con otros relatos míticos con trasfondo común, el entronque con la geografía y la sociedad de su entorno natal convierte la leyenda de Habis en un paradigma del tránsito desde estadios iniciales relacionados con el elemento natural a otros más evolucionados que sugieren un nivel más elevado de culturización en un ámbito autóctono previo a cualquier proceso de colonización. El personaje se convierte en todo un referente del triunfo de la revolución neolítica en el territorio del estrecho de Gibraltar.

Esta fábula, que puede ser considerada como una de las más antiguas e insistentes de Occidente, ha despertado un buen número de interpretaciones. Mientras Joaquín Costa unificó a Gerión, Gárgoris y Habis bajo la catalogación de supuestos mitos solares de la Tartésida, Menéndez Pelayo no dudó en considerar al rey de los cunetes como el primer representante de la heterodoxia hispana; sin embargo, fue Fernando Sánchez Dragó quien mejor supo interpretar las claves de este mito tan cercano. Considerado como autóctono del solar de la vieja Tartessos, lo relacionó con el espacio de la antigua laguna de la Janda. Llegó a identificar la enorme cierva integrada en el panel prehistórico del Tajo de las Figuras como una imagen que formaba parte de la historia del rey Habis, amamantado por un animal abundante en los espacios que orillaban el lago y dató los trazos rojizos del abrigo varios milenios después de la epopeya sureña. En *Una historia mágica de España* consideró la leyenda como la conformadora de un particular concepto de lo hispano que tuvo en Tartessos su puntal histórico más antiguo y relevante. Defendió la hipótesis de que, bajo el largo reinado de Habis, se produjo una destacada expansión del territorio de los cunetes tanto hacia el septentrión, en busca de los ricos territorios metalíferos del noroeste peninsular, como hacia el este, conformando una primera expansión hacia el Mediterráneo oriental que tuvo en Cerdeña y Creta sus principales hitos espaciales. La fundación mítica de Nora a manos de un antepasado de Habis pudo poseer un correlato histórico, ya que en estos complejos y oscuros tiempos que marcaron el poco conocido desarrollo tartésico, la ficción, el mito, la literatura y la historia conforman una enmarañada sarta de relaciones que aún no han sido capaces de ser resueltas.

A diferencia de otros antepasados regios del territorio suroccidental caracterizados *a posteriori* por rasgos monstruosos, inhumanos, hiperbólicos, o actitudes socialmente reprobables, Habis se presenta con una lectura mitológica que lo dibuja como un hombre normal. En él no hay caracteres que lo conviertan en un ser extraordinario; es un individuo que sufrió desde la infancia las arbitrariedades de un padre cobarde que deseó su aniquilación pero fue incapaz de ejecutarla directamente. Su supervivencia tuvo lugar sin que realizara acción alguna para secundarla. Venció una sucesión de retos sin recurrir a heroicidades. El relato de aprendizaje que es su leyenda está marcado por un *pathos* que demuestra el especial auxilio con que contaba. Habis fue sin saberlo un protegido de su destino, un ser que sufrió un proceso de educación que tuvo mucho de rito iniciático en clave indigenista y acabó conformando toda una leyenda fundacional tartésica. Entre sus valores, su componente humano convivió con otras dos facetas relevantes: la primera fue civilizadora, ya que, como Deméter, ofreció a sus conciudadanos nuevos recursos para mejorar sus formas de vida, como la aplicación de la yunta al arado, el cultivo de los cereales o la difusión de nuevos métodos para cocinar los alimentos. La segunda poseyó un indiscutible valor político. Su intención de suprimir el trabajo servil para el pueblo no solo demuestra la existencia de conflictos sociales previos a los que su gestión tuvo que enfrentarse. Su decisión de distribuir la plebe en siete ciudades puso de manifiesto un propósito de organización política del territorio habitual en estadios sociales primitivos, como lo apuntan las doce tribus de Israel, las siete eslavas o las siete Nahuatlacas, muy similares en sentido, aunque distantes en cronología y ubicación.

En la leyenda de Habis se deja bien claro que sus decisiones personales impulsaron un reinado especialmente largo y fructífero. En él se sentaron las bases de una monarquía tartésica inspirada en el gobierno de un soberano protegido por los dioses en su azaroso proceso de formación. El amparo divino lo convirtió en un gobernante dotado, capaz de superar pruebas con valor instructivo, que encurtieron y modelaron un carácter apto para promover muy avanzadas decisiones políticas para sus súbditos, hasta convertirse en un valor sancionador y sucesorio.

Detrás del mito de Habis hay toda una sarta de elementos que lo emparentan con otros héroes que pululan por anaqueles y mitologías, estanterías y lomos del más variado pelaje. La historia del recién nacido repudiado por su padre, que se ve obligado a superar las más variadas pruebas sin más ayuda que la fortuna humana o la commiseración divina conforma un tipo

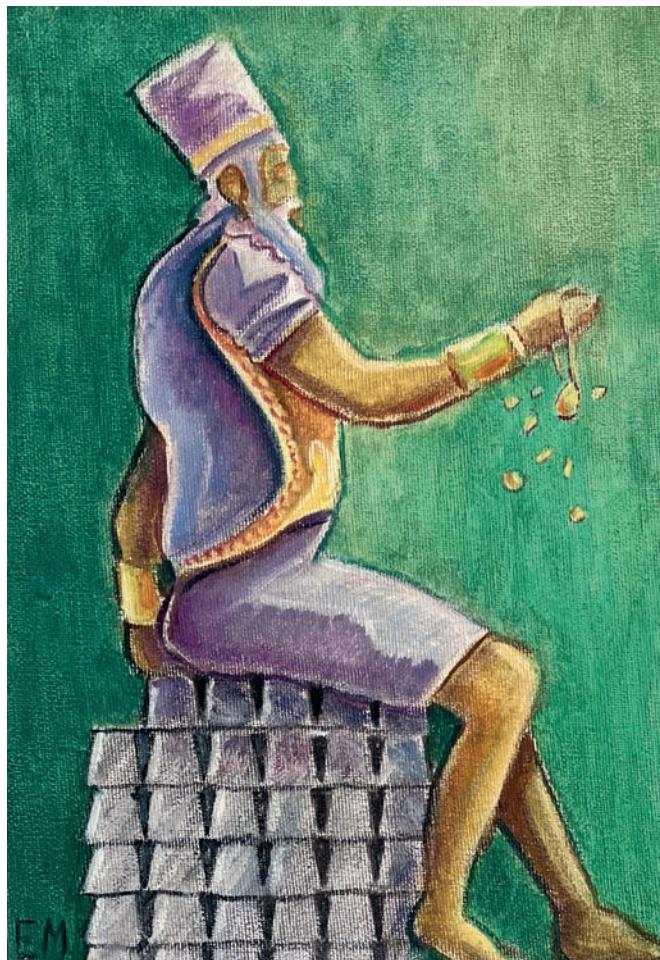
de novela de aprendizaje antigua como el tiempo y variada como los espacios ajenos. Estas son las mimbres sobre las que se articulan historias como las de Horus y Set; Astiages y Semíramis; Zaratustra y Telephos; Atlante o los hijos de Malanippe; Sandragupta y Krishna; San Jorge, Fernán González o Bernardo del Carpio; el Gargantúa de Rabelais o el Mowgli de Kipling. El abandono de Habis es similar al experimentado por Teseo. El valor de su destino por encima de las acciones humanas es parecido al de Ciro, Moisés, Sargón de Akkad, Cípselo de Corinto, los mismísimos Rómulo y Remo y una sarta de leyendas similares. Muchas están protagonizadas por personajes ficticios; otras, por caracteres reales y casi todas tienen en común que estos desempeñan un rol de fundador, de elemento personal sobre el que se articula una nueva relación, estado o teogonía. Es un papel en cierto modo similar al de Zeus, quien tuvo también una relación compleja con su padre. Salvó su vida por la intercesión divina de su madre, Rea, que burló a Urano con una piedra. Tras abandonar la influencia paterna, pasó su infancia en Creta, donde fue amamantado por la cabra Amaltea y cuidado por la buena disposición de otros cunetes, que lo alimentaron con leche y miel. Si los paralelismos no fueran pocos, el punto de inflexión de Habis con Zeus tiene que ver con el espacio: los bosques tartésicos occidentales, donde se desarrolló la renombrada Titanomaquia, cuyo desenlace encumbró al griego a las altas cimas del Olimpo; los mismos bosques de quejigos, ojaranzos, acebuches y brezales donde el indefenso protohispano fue amamantado por una cierva semejante a la que aún hoy destaca serena en el equilibrado conjunto de pinturas prehistóricas del Tajo de las Figuras, anteriores a toda escritura y anteriores a todo mito.

ARGANTONIO, EL HOMBRE DE PLATA

Sindos es una ciudad griega de la periferia de Salónica. Separada de ella por el cauce del río Galicós, se encuentra rodeada de polígonos industriales y una cuidada cuadrícula de tierras de labor donde sobrevive un importante yacimiento arqueológico en el que se han excavado más de un centenar de tumbas rebosantes de ajuares funerarios. Entre cascós, armas, joyas, máscaras y vasijas ha sido rescatada una ostraca o trozo de cerámica que solía utilizarse para aprender a escribir o pintar. En esta pieza de barniz negro destaca un grafito donde se supone grabado con una disposición bastante peculiar de los grafemas el nombre de Argantonio, lo que manifestaría el conocimiento de un personaje autóctono del suroeste peninsular en el otro confín del mar.

El antropónimo grabado en la ostraca tesalonicaense responde a una figura real, aunque lo suficientemente velada por la trama del mito. Argantonio ha sido considerado como el monarca con el que Tartessos alcanzó sus momentos de máximo esplendor, riqueza, decisión e influencia; sin embargo, su conocimiento objetivo ha llegado hasta hoy cubierto por una serie de capas legendarias que cubren su nombre, edad o incluso su propia condición. Su etimología responde a un lexema griego que sugiere su condición de hombre de plata, un caso de invención lingüística en el que interesaría destacar las incalculables riquezas de su reino. Tradicionalmente, se ha asociado su figura a un monarca de proverbial longevidad, que llegó a ser cuantificada con la más que hiperbólica cifra de trescientos años. Otras fuentes más recatadas consideraron que vivió 120 y durante ocho décadas gobernó el antiguo reino del suroeste peninsular en el siglo VI a. C. Un lapso temporal tan amplio ha llegado a sugerir la posibilidad de que no se tratara de una única persona, sino de dos o tres monarcas diferentes que emplearon el mismo nombre o incluso de reinados distintos que acabaron

contemplándose como uno solo con la inconstante verosimilitud que solo la memoria más o menos interesada puede recrear.



Argantonio, el hombre de plata

Aunque es el primer monarca histórico peninsular citado por fuentes de la antigüedad, tanto los textos de Anacreonte como los Heródoto aportan una información de lo más parca sobre su persona. Además de su riqueza y longevidad, agrandadas por la perspectiva helena de sus referentes, poco más sabemos de él. Quizás por ello, ante la falta de una documentación más veraz y contrastada, se han querido ver rastros de su presencia en alguno de los escasos hallazgos que han visto la luz. Hace unas seis décadas, en unas excavaciones incentivadas por la *Tharsis Sulphur and Cooper*

Company Limited en las onubenses minas homónimas se desenterró un altorrelieve de la Edad del Bronce Final tallado en piedra arenisca autóctona que reflejaba la cabeza de un venerable anciano con poblada barba, bigote y un encrespado cabello recogido por una diadema. El arqueólogo Juan Mata Carriazo especuló que la talla podría reflejar el rostro del maduro dirigente, debido a su inquestionable factura tartésica; por ello, la máscara de Tharsis ha pasado a conocerse como de Argantonio: una prueba más de la confusa superposición entre historia y mito que rodea al personaje.

Muchas referencias históricas al rey tartésico proceden de fuentes griegas y ponen de manifiesto las relaciones más que cordiales del monarca con las *polis* del otro extremo del Mediterráneo. Heródoto narra con la minuciosidad del historiador aplicado el muy conocido episodio en el que los focenses entablaron contacto con el reino de Tartessos. Focea era la más septentrional de las ciudades jónicas de la costa de Asia Menor. Situada en el golfo de Esmirna, fue un enclave pionero en realizar travesías a través de un medio marítimo que fue temido, aunque necesario e imprescindible para la expansión de la cultura griega. Precursora de la talasocracia helena, la navegación focense inició los primeros periplos a través de un mar por aquel entonces aún lleno de incógnitas, amenazas y peligros. Los focenses, a bordo de potentes navíos de cincuenta remos, se aventuraron a surcar las aguas del Adriático y del Tirreno, así como a alcanzar los confines occidentales del mar: las costas de Iberia y el reino de Tartessos. Cuentan las crónicas que en el 540 a. C. fueron muy bien recibidos por Argantonio, con quien establecieron unas sólidas relaciones que trascendieron lo meramente comercial. El hombre de plata supo valer su influencia y ofreció a los navegantes la posibilidad de que se establecieran en territorio peninsular. Aunque sufrían la amenaza de la expansión meda hacia las costas, los helenos no aceptaron la propuesta de Argantonio, pero regresaron con las bodegas de sus embarcaciones repletas con más mil quinientos kilogramos de plata, con los que infructuosamente reforzaron la muralla de su ciudad. Otro viaje narrado por Heródoto fue el de Colaios de Samos. También conoció al monarca tartésico con quien mantuvo más que beneficiosos negocios. Regresó a la isla espórada con tal estiba de riquezas que ofreció como presente al templo local de Hera una valiosa crátera argólica y la suma de seis talentos. Con posterioridad a esta expedición, Sóstrato de Egina se convirtió en el paradigma de comerciante griego de éxito, hasta el punto de que para muchos fue el individuo capaz de acumular las más desproporcionadas ganancias gracias a las relaciones comerciales estable-

cidas con el Tartessos de Argantonio. Tampoco se quedó atrás el tirano de Sición, el cual ofreció en la XXXIII Olimpiada un trofeo de bronce de más de 13.000 kilos de metal tartésico al vencedor de la carrera de carros, todo un portento de mecenazgo y derroche deportivo.

Las hiperbólicas riquezas con las que las crónicas helenas vincularon al rey Argantonio tuvieron su origen en los yacimientos minerales de un territorio que inició la Edad de los Metales con las reservas repletas. El hombre de plata gobernaba un territorio atravesado por la Faja Pirítica Ibérica, donde se acumulaba la mayor concentración de sulfuros masivos polimetálicos en forma de pirita, calcopirita, blenda, galena y casiterita hasta conformar el lugar con mayor cantidad de reservas de cobre, hierro, plata, oro y estaño de todo el mundo conocido. A lo largo de Sierra Morena, se sucedían una serie de minas que conocieron extracciones sistemáticas desde el 3.000 a.C. En época tartésica se encontraba en pleno auge la ciudad metalífera de Tejada la Vieja. Se explotaban con alto rendimiento excavaciones mineras como las de Aznalcóllar, las de Cala y Zufre, las emblemáticas de Tharsis y Riotinto, las del Cerro del Hierro, Fregenal de la Sierra, Jerez de los Caballeros, Almadén, Belalcázar, Fuenteovejuna, Cerro Muriano o las más apartadas de la Aliseda, Malpartida de Cáceres, Montánchez, Serradilla, Pedroso de Acim, San Cristóbal de Logrosán o Cástulo, donde Aníbal, tras desposarse con Himilce, hija del rey local Mucro, recibió como dote la propiedad y explotación de la mina de Palazuelos, a dos leguas de la actual Linares. En el Tartessos de Argantonio se controlaba tanto el proceso de extracción, como el metalúrgico de fusión y copelación. Así lo demuestran los hallazgos encontrados en centros mineros como Riotinto o de transformación, como Tejada. Los productos eran transportados sirviéndose de los cauces de los ríos y vías de comunicación como la de la Plata, cuya toponimia no resulta en absoluto baladí. Confluían en los paleoestuarios del Tinto, el Odiel, el Guadalquivir y el Guadalete. Desde allí eran embarcados para atravesar el Estrecho o eran conducidos a través de la antigua vía de la Trocha hasta la bahía de Algeciras, desde donde eran estibados a puertos orientales.

El comercio de los metales dio forma a una sociedad con un halo de desmedida opulencia, que ha llegado a simbolizar la edad mítica de un pueblo cuyas raíces de oro y plata han trascendido los antropónimos y los topónimos al uso. Las riquezas de Tartessos se han asociado a las de sus tesoros, tan reales como su mitificación a lo largo del tiempo. Las piezas de Baiao, Ébora, la Aliseda o el Carambolo han inspirado ensueños y relatos, en una suerte de realismo mágico que ha asociado los territorios del

suroeste con un recreado, perdido e irrecuperable El Dorado a poniente del estrecho de Gibraltar, a vista de Ágata ojo de gato.

Con Tartessos parece que la leyenda le sigue ganando la partida a la historia. Poco sabemos del lugar donde Argantonio estableció la capitalidad de un territorio lleno de espacios en blanco. Suponemos que habitó en una urbe donde la acrópolis y las murallas defendían el puerto y el emporium o mercado; sabemos que había algunos núcleos urbanos con nombres que hoy apenas nos sugieren nada: Calate, cercana al Estrecho, Elibriga, Mainobosa, Molibdana o Ligustine. Se han encontrado restos tartésicos en yacimientos que necesitan profundos estudios como las Mesas de Asta, los Castillejos de Alcorrín, el Berrueco, el Cerro de las Madres, el del Ringo, el Monte de la Torre o la Silla del Papa. Otros, como los de Cancho Roano o el Turuñuelo están aportando una información que parece prolegómeno de lo que está por venir.

Poco sabemos de la lengua tartésica, una escritura paleohispánica aún sin descifrar con estructura de semisilabario, la más antigua de las existentes en la península y cuyas lagunas investigadoras dejan abiertas hipótesis como su conexión con la pintura esquemática de los abrigos neolíticos de la zona.

Poco sabemos de la súbita desaparición de una cultura tan rica y compleja. Tras la muerte de Argantonio, el velo de la sombra y el olvido cayó sobre Tartessos. Su sociedad es hoy un enigma; sus ciudades son hoy un enigma; su lengua es hoy un enigma; su decadencia también; su consumación, un interrogante que adquiere ecos legendarios y tintes platónicos de atlántidas perdidas. El nombre del rey transscrito en ostracas es una palabra sugeridora de tópicos tan relucientes como la plata, aunque manoseados con la negligencia de las incógnitas y los enigmas sin resolver.

LA ATLÁNTIDA: UN MITO DESBORDADO

Hay mitos que trascienden su propia condición, que sobrepasan las lindes de lo legendario y superan las pautas de la ficción. Afloran tras mareas vivas de viejas historias, tras bajamares de nuevas pesquisas que mantienen el limo de la incógnita por los siglos de los siglos. La Atlántida es uno de ellos. En él se mezclan la utopía, la antropogonía, la memoria de las edades y una mitología que se adapta a los espacios extremos como patrón de escalas imposibles y etapas sin destino.

Todo empezó con Platón. Escrito con posterioridad al 360 a.C., *Critias* fue uno de sus últimos diálogos. De redacción inconclusa, en él describió una quimérica potencia militar isleña ubicada más allá de las columnas de Heráclito nueve mil años antes. El tal Critias era un discípulo de Sócrates, el cual refirió una historia de la Atlántida que a su vez había oído de su abuelo y este a su vez de Solón, a quien se la contaron sacerdotes egipcios de Sais. Con este viejo recurso de la tradición oral, el relato se mueve en los confusos pagos donde la verosimilitud es cortejada por una intencionalidad de lo más ficcional.

Platón se refiere a la Atlántida como una aguerrida, poderosa y rica sociedad que dominó el suroeste de la península y el noroeste de África. Un supuesto enfrentamiento armado entre esta potencia occidental y una pujante Atenas coincidió con una desmesurada catástrofe geológica, que en una apocalíptica jornada aniquiló la isla donde se asentaba su civilización y la borró de inexistentes mapas. El mar se tornó innavegable a causa de taimados bajíos y una capa de olvido cayó sobre esta cultura con la ajustada urdimbre de los velos más opacos, que el tiempo deshace en hilvanes que muestran disyuntos desvelamientos.

La leyenda la situó el filósofo fundador de la Academia en los tiempos míticos del derrocamiento de Cronos a manos de Zeus tras la Titanoma-

quia, que tuvo lugar en los bosques tartésicos. Este conflicto provocó la liquidación de una cosmogonía primigenia y el inicio de unos nuevos tiempos en los que la relajación de la tutela divina hizo precisa la articulación de nuevos estados donde la justicia debía adecuarse a parámetros morales. Platón se sirvió de los mitos para relatar la historia de una civilización occidental y extrema; fastuosa y rica; mercantil y ganadera; marítima y montaraz.

En una isla apartada de los confines del mar de poniente, al otro lado de las puertas del inmenso océano, Poseidón perdió la cabeza por la joven y núbil Clito, autóctona de la Atlántida. Vivía con sus padres en un familiar otero hasta el momento en que el todopoderoso dios de los mares se prendió de ella. Su casamiento fue desposorio y presidio, ya que el celoso esposo excavó tres canales concéntricos que envolvieron la colina central y sirvieron para reforzar el aislamiento de la atractiva esposa en tiempos en que la inexistencia de navegación había convertido su morada en inexpugnable fortaleza y prisión. Allí fue concebida la estirpe de los Atlantes de forma numerosa y dual. Hasta cinco parejas de gemelos dio a luz Clito, tronco de un árbol genealógico cuyas ramas brotaron de par en par. En su descendencia abundaron nombres relacionados con las tierras de poniente: Atlas fue el primogénito y coetáneo de su hermano Gadiro, también conocido como Eúmelos; Autóctono mostró un antropónimo preñado de sugerentes enraizamientos. Todos reinaron sobre la Atlántida, un estado próspero y potente que Platón describió con el detallismo de los intereses menos encubiertos.

El filósofo no escatimó en hipérboles: la isla desde donde se gestó un entramado de relaciones que se extendieron hasta Etruria y Egipto era un compendio de riqueza y fertilidad donde abundaban minerales como el oro o el oricalco; tupidos bosques de donde se extraía la madera para la construcción de barcos; ríos, planicies y lagunas habitadas por una fauna donde abundaban rebaños de bóvidos y elefantes; tierras ubérrimas donde crecían los más variados frutales. El Edén de occidente estaba dominado por una ciudad cuya acrópolis se alzaba sobre el escarpe matriz. Allí se ubicaba el templo de Clito y Poseidón, donde fue engendrado el linaje real, y el santuario del dios marino protector de la ciudad, cuyo exterior estaba recubierto de oro y plata. Su interior, tapizado de oricalco y marfil, custodiaba una colossal estatua de la divinidad benefactora rodeada de seis caballos alados y un centenar de nereidas que cabalgaban sobre delfines en un derroche de grandilocuente escenografía mítica. Cada uno de los primitivos canales concéntricos estaba debidamente fortificado con

murallas revestidas de hierro, casiterita y oricalco en una escala gradual sin precedentes. Un bosque sagrado dedicado al omnipresente patrón, templos, jardines, gimnasios, fuentes de agua fría y caliente, hipódromos, estancias para la guardia y astilleros poblaban los recovecos entre unos circulares canales que iban a dar al mar que no era el morir. La ciudad se expandía sobre una gran llanura protegida de los vientos septentrionales por un circo de montañas que alimentaban lagos, ríos, arroyos y regatos donde una eclosión de vida enriquecía campos y haciendas. Fue necesario crear un potente ejército compuesto por más de diez mil carros y hasta mil doscientas naves. La sociedad atlante, temerosa de los dioses y de estricta moral, fue relajando sus hábitos y un comportamiento laxo fue royendo sus entrañas hasta que Zeus, irritado, mostró su enfado hacia una civilización que fue destruida con la celeridad de la cólera divina.

El relato de Platón ha despertado interpretaciones de lo más dispares en historiadores clásicos, geógrafos canónicos, académicos de otros tiempos, novelistas visionarios, musas del teosofismo, televisivos oceanógrafos, polemistas ilustres y hasta arqueólogos nazis. Consecuencia de tantos infructuosos cortejos, se han lanzado conjeturas que han localizado la Atlántida en el Mediterráneo Oriental, en el norte escandinavo o en los confines de América, aunque numerosas hipótesis han insistido en que la isla platónica fue algo más que una idea situada en la embocadura occidental del estrecho de Gibraltar.

A lo largo de los siglos se ha tejido una maraña de urdumbres que ha desbordado al mito con afanes como los impulsos innatos por emprender viajes, alcanzar metas de ocultos destinos, dibujar inexpugnables marcos geográficos, plantear telúricas quimeras, regresar a estadios iniciales, rememorar apocalipsis paganas o cultivar la querencia por una geometría mágica marcada por círculos concéntricos y laberintos sin salida. La Atlántida se ha asociado a delirios emparentados con la búsqueda de una felicidad cuya inasible turgencia se ha relacionado con espacios alejados y la incorporeidad propia de la más inveterada de las invenciones. Se ha vinculado con otros paraísos perdidos conformadores de una sarta de alegorías cuyas cuentas han tomado la forma del occidental Jardín de las Hespérides, el viaje de retorno a Ítaca, la legendaria desubicación de Shangri-la, el Velluccino de Oro, la Tierra Prometida, el Edén o la atlántica isla de San Brandán, cuya multiplicidad de versiones solo es cotejable a las plurales propuestas de ubicación de un mito que tiene evidentes paralelismos con el territorio originario de los atlantes.



La Atlántida, un mito desbordado

Ubicada por Platón a poniente de las columnas de Heráclito, la localización de la Atlántida en las inmediaciones del estrecho de Gibraltar ha sido repetidamente reivindicada. García y Bellido la ha relacionado con las marismas del Guadalquivir, mientras que Sánchez Dragó destacó el valor autóctono de atlantes como Gadiro, de topónimo griego Eúmelos, el propietario de hermosos ganados emparentados con los de Gerión. Suenan muy familiares la riqueza metalífera de la isla, sus manantiales o las peregrinaciones realizadas al templo de Poseidón, antecesoras de otras

aún vigentes en territorios igualmente marismeños, hasta donde puede que desembarcaran los habitantes de la mítica isla tras el desastre geológico que motivó su desaparición. Con esta emigración hay quien ha querido ver el origen “atlántico” de Tartessos, que acabó provocando un hipotético mestizaje cultural donde tuvieron cabida recursos de lo más variados y heterodoxos, incestos incluidos. Junto a estas conjeturas, la opinión más extendida en tiempos de relativismos racionalistas es la de que Platón tuvo unos intereses de lo más pragmáticos cuando narró el mito. El maestro de Aristóteles utilizó su relato como fábula para denunciar las consecuencias a las que podía conducir la corrupción moral y social de una comunidad. Probablemente inspirado por relatos históricos de tinte apocalíptico que narraban la desaparición de la cultura minoica tras las violentas erupciones de volcanes que hoy son de manual, el filósofo griego recreó un mito latente en el imaginario heleno como argumento donde apoyar sus reflexiones morales y políticas. Utilizó la leyenda de la Atlántida para especular acerca de su consideración de sociedad perfecta en el contexto utópico de idealización de un pasado aureo, hasta que acabó adquiriendo la consideración de ficción filosófica.

He aquí un nuevo caso de configuración del mito desde la omnipresente y todopoderosa perspectiva griega. La máxima autoridad de Platón recreó una leyenda desde la óptica de superioridad intelectual de la sociedad helena: los dioses de su panteón decidieron castigar a toda una civilización occidental, ubérrima y poderosa, porque no cumplía con los adecuados preceptos morales que la *doxa* oriental consideraba oportunos.

Con la Atlántida, el mitema del castigo divino tras los excesos humanos ha sufrido un recrhcimiento tal que ha borrado las confusas lindes entre la ficción y lo real. Puede que nos encontremos ante una de las leyendas más fructíferas de la historia, pero también puede que suceda como en las costas de Dwarka, donde el mar arábigo cubrió durante siglos la antigua capital del reino de Anarta, cuya construcción atribuyó a Krishna el *Mahabharata*, uno de los relatos épicos en sánscrito de los *Itihasa*. El Instituto Nacional de Tecnología Oceánica Hindú ha obrado recientemente el pragmático milagro y ha localizado sus restos. Los estudios arqueológicos han descorrido los espesos velos de la leyenda. El mar del Estrecho, que ha albergado y cubierto tantas, merece un estudio riguroso, la más eficaz vía para desmitificar mitos ampliamente desbordados.

POSEIDÓN, EL DIOS QUE PERDIÓ LA TIERRA

Poseidón es un mito poliédrico, complejo, sincrético, con una larga trayectoria iniciada en metalíferas edades hasta alcanzar olimpos que modelaron sobre su ancho torso, sus ensortijadas barbas y su virulento carácter un interesado y no bien avenido proceso de aculturación por parte de Grecia.

En tablillas de barro se han conservado unas inscripciones en lineal B que muestran el culto a esta divinidad en la región Micénica desde finales de la Edad del Bronce. En la orilla norte de Creta, junto al reconstruido palacio de Cnosos, unas marcas silábicas han revelado el culto a un dios cuya etimología atestigua sus intrincados orígenes. *Posis* entraña con la raíz de “señor” y la última sílaba lo relaciona con “tierra”. Estas referencias muestran la advocación originaria de una figura que tuvo en el elemento terrestre su primera razón de ser. Cómo llegó su culto hasta las costas cretenses es una de las interrogantes que su figura plantea, aunque resulta un lugar común considerar que su figura es de las más antiguas del panteón mediterráneo.

Como divinidad ctónica, originariamente se asociaba a la fuerza telúrica de dos animales: el toro y el caballo. Verdadero *despotes hippón*, poseía el vigor, la firmeza y la fértil virilidad de los cuadrúpedos que fueron venerados en su honor y en su nombre. Era una deidad terrestre, además de su principal turbador, capaz de provocar temibles terremotos con el sordo retumbar de sus poderosas pezuñas. En sus sacrificios se inmolaban toros, similares a los representados pintados al fresco en la planta superior del muro oriental del edificio de Cnosos, en paneles de estuco que representan con azules cretenses vistosas escenas de taurocatapsia o acrobacias. Toros como el del mítico laberinto habitado por Minotauro, cuya existencia debió mucho a Poseidón, quien hizo traer un hermoso astado blanco ante el

monarca Minos con el objeto de ser sacrificado en su nombre. Tras negarse a hacerlo, el dios hizo despertar en Pasifae, esposa del rey, una irreprimible atracción hacia el animal que concluyó con el nacimiento del temible monstruo, origen de otras leyendas minoicas.

Los tiempos en que los pueblos helenos se dedicaron exclusivamente al cultivo de la tierra fueron cambiando por otros en los que tuvieron que surcar los inseguros mares; para ello debieron vencer miedos atávicos. Con este objeto, la nueva talasocracia griega reconvirtió la antigua advocación terrestre en otra con jurisdicciones marinas ante quien encendarse frente a arriesgadas navegaciones. Nadie mejor que Poseidón, un dios foráneo pero con carácter; meteco pero decidido y se inició un proceso de apropiación cultural de su figura digno del mejor manual de adaptación a los nuevos tiempos. Sin sutileza alguna, pasó a formar parte del panteón heleno como nieto de Urano y Gea e hijo de Crono y Rea, quien tuvo que padecer la obsesión infanticida de su cónyuge. Hermano de Zeus, Hera, Hades, Hestia y Deméter, participó en la coalición fraternal contra los dioses de las generaciones anteriores: el bando de los Titanes, formado por los hijos de Urano. Ayudados por los Hecatónquiros y los Cíclopes, los vástagos de Crono libraron la Titanomaquia en los legendarios bosques tartésicos, al otro lado de las columnas que cerraban por el oeste un mar que ya por entonces comenzaba a ser surcado. Tras conseguir la victoria, Zeus se erigió en líder de la nueva generación de dioses y tomó dos decisiones: encerrar a los perdedores en el vecino y occidental Tártaro, cuyos infranqueables muros de bronce habían sido erigidos por Poseidón y realizar un reparto del poder divino sobre la tierra. Según las crónicas de Homero, Zeus se reservó el dominio de los cielos, con su oportuno valor supervisor; asignó para Hades la morada de los difuntos y para Poseidón la soberanía sobre unos mares tan necesarios para la expansión griega.

Tras producirse esta distribución de roles, se tuvieron que adaptar los atributos y símbolos con los que se había construido la imagen icónica de Poseidón. Asociado a caballos de origen terrestre, no perdió en absoluto la relación con ellos, aunque tuvieron que acomodarse al nuevo medio: sus crines fueron mudadas por blancas coronas de espuma y sus extremidades se adecuaron al medio acuático en forma de híbridas colas e imposibles herraduras de mar.

Este cambio de advocación no debió de ser bien asumido por el dios en un ejercicio de rebeldía del personaje por parte de manipuladores autores

entre bambalinas míticas. No debió de aceptar de buen grado el cambio de papeles y, como nuevo dueño de los abiertos e inquietantes espacios marinos, nunca dejó de reivindicar sus antiguos dominios terrestres. Mantuvo a los caballos como iconos referenciales, le complacía el sacrificio de toros cuando se botaban nuevas embarcaciones y, perseverante, se postuló como dios protector de ciudades griegas. Para ello, entró en competencia con otras divinidades helenas y siempre vio malogrado su envite: frente a Zeus, perdió Argos y Egina; frente a Helio, Corinto; frente a Dionisos, Naxos; frente a Apolo, Delfos. La más lacerante manifestación de fracaso fue su tentativa por ganarse el patronazgo de la *polis* por excelencia: Atenas. En presencia del monarca Cécrope, el dios hincó su tridente en tierra ateniense, donde brotó un lago, pero de agua salada, acorde con su advocación. Su competidora, Atenea, ofreció a la ciudad un olivo, con lo que ganó su favor. El resentimiento de la deidad marina se encrespó: inundó buena parte del Ática, se enfrentó a su capital y ejecutó a Erecteo, sucesor de Cécrope. Quizás por eso: más por temor que por devoción sincera, en la ciudad tuvo relevancia el culto al colérico dios.

Como primitiva divinidad terrestre, Poseidón mantuvo un aura de atractante virilidad que lo convirtió en una promiscua figura del panteón olímpico. Esposo de Anfítride, que huyó de él tras haberla raptado, su historial de relaciones alcanzó cifras tan hiperbólicas como desmesuradas. Casi un centenar de figuras femeninas compartieron forzados abusos o voluntarias coyundas. Acompañantes que variaron desde la todopoderosa Gea, la sensual Afrodita o mitos cercanos al Estrecho como Calírooe, Clito o Medusa. Con tal cantidad de amantes, su prole resultó de lo más numerosa, pero en ella abundaron seres monstruosos, deformes, que subrayaron su carácter de perdedor. El dios fertilizante y germinador concibió una sarta desmembrada de repulsivos descendientes.

Aunque era capaz de favorecer las singladuras favorables, su ira llegó a convertirse en proverbial, tan desmesurada como los miedos que atenazaban a todos aquellos que debían cruzar una superficie tan cambiante como insegura. Se convirtió en brazo ejecutor de la cólera de otros dioses, como Zeus, que le encargó un gran diluvio universal en el que solo podían salvarse los más nobles seres humanos. Acabaron siendo Deucalión y Pirra, en una enésima variante de apocalípticos génesis.

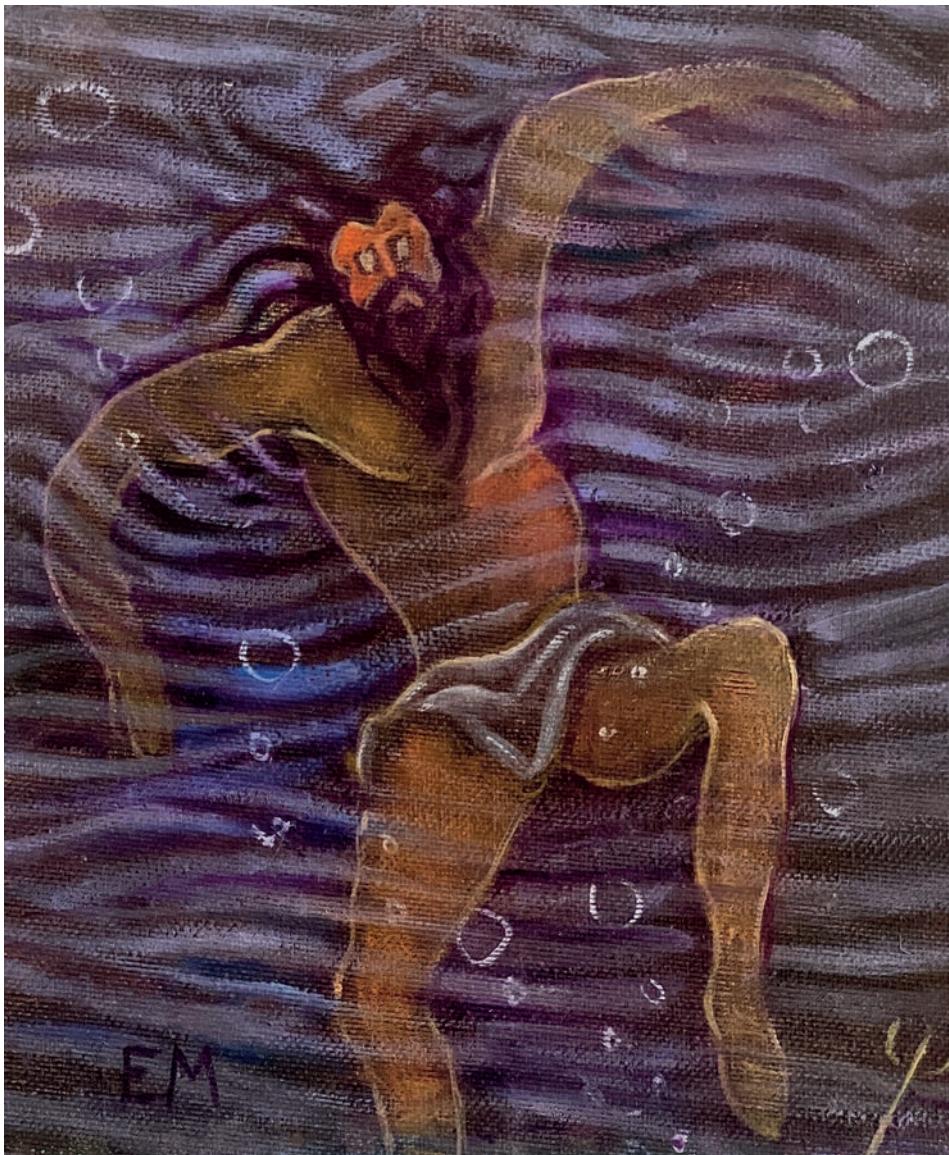
Fue señor de una tierra y luego de un mar que tuvieron algo de ajenos, donde voluntades superiores se servían de su estado de ánimo y siempre planeó sobre su rostro encrespado, su cabello ondulante y su mirada

marmórea el recuerdo del único territorio que llegó a ser suyo, donde gestó una civilización y donde se le veneraba como dios omnipotente: la Atlántida.

Al otro lado de las columnas que cerraban por poniente el Mediterráneo se encontraba un territorio mítico descrito por Platón con la minuciosidad de las inconfesables excusas. Una isla vasta y ubérrima, donde abundaban frutales, elefantes, metales, toros y espigas; un Edén virginal ubicado en tierras del oeste fue el espacio donde Poseidón, al principio de los tiempos, ejerció como verdadero esposo, amo y señor de un terreno que simbolizó la suma de cualidades de los míticos espacios de legendarias edades doradas. Allí se desposó con Clito; allí engendró a cinco parejas de herederos que honraron su nombre con el valor de las primeras estirpes sagradas; allí fue considerado como divinidad antigua, previa a posteriores olímpos y sincréticos cultos; allí se erigió un templo a él dedicado cubierto de oro y plata, marfil y oricalco; allí se sacrificaron astados en su nombre, reducidos con garrotes y cuerdas en un ensayo de precoz tauromaquia; allí se instauró una cultura mítica y primigenia antes de que se organizaran expediciones marítimas en busca de lo que no tenían, que bien pudieron arribar hasta las costas de Creta, donde en las paredes de sus reconstruidos palacios se conservan frescos de culto al toro que podrían tener su origen en atlánticos pagos y podrían haber llegado al este gracias a emigraciones míticas procedentes de las costas suroccidentales; allí se gestó un poderoso ejército que intimidó a lejanas miradas; allí evolucionó una sociedad que olvidó sus orígenes, agostó sus preceptos morales y cayó en un proceso disoluto según la perspectiva platónica; allí se produjo la más dantesca intervención de la cólera divina y allí cubrió el olvido los marcados perfiles de la leyenda.

Cuando Zeus decidió castigar la degeneración ética y social de los atlantes, lo hizo con un cataclismo que duró solamente un día y una noche. Un devastador terremoto asoló la isla y un maremoto sin medida la cubrió por los siglos de los siglos. Todo lo hizo el dios supremo sin contar con su hermano, la divinidad a quien le había encargado el dominio del mar y aquel que con su ira avivaba los temblores terrestres. Poseidón pudo experimentar cómo el territorio del que se sentía esposo y dueño acabó siendo arrasado sin contar con él y con la utilización de sus propias armas. La desaparición de la Atlántida fue confirmación suprema de su fracaso, el del señor de la tierra que perdió la suya sin remisión ni indulgencia alguna. Quizás por ello nunca quiso abandonar sus caballos para cabalgar sobre

praderas imposibles de agua y sal, de honduras invisibles y superficies cambiantes donde mostraba una ira provocada por la más aniquiladora de las pérdidas: la de los orígenes y la de los propios nombres.



Poseidón, el dios que perdió la tierra

LOS FENICIOS, SEÑORES DEL MAR

La geografía es algo más que un marco espacial. El extremo oriental del Mediterráneo, desde la desembocadura del río Orontes hasta el Monte Carmelo, está formado por un estrecho espacio donde se alza la cordillera del Líbano en paralelo a la costa. Una sucesión de promontorios calizos actúa como barrera natural entre la orilla y el valle de la Becá. Desde la ribera se alza una sucesión de altas montañas donde no es fácil cultivar cereales, pero donde todavía crecen venerables ejemplares de cedros que matizan de verde oscuro los blanquecinos escarpes de roca. La zona costera está formada por un angosto corredor donde se asentaron altivas ciudades al amparo de seguras ensenadas y profundos fondeaderos. El mar se convirtió en la mejor vía de escape de unas comunidades aprisionadas por nudos de roca donde las conmociones sociales tenían la recurrencia de los ciclos constantes.



Los fenicios, señores del mar

Tras las convulsiones provocadas por las invasiones dorias y los escarceos de los Pueblos del Mar, los habitantes costeros fueron capaces de relevar

a la talasocracia creto-micénica. Los primeros cananeos se agruparon en ciudades a lo largo de un litoral abierto, rectilíneo: Tiro, Acre, Sidón, Biblos, Arados o Ugarit se erigieron en posiciones que miraban siempre hacia poniente, hacia una inmensa superficie que hicieron suya. Con madera de sus bosques construyeron embarcaciones y se atrevieron a surcar la vía expedita que tenían delante, hasta que se fue gestando una cultura de *polis* independientes donde habitaron los fenicios, los *phoenike* rojizos, el color de la púrpura con la que tanto comerciaron por un mar que era conocido como Mar Tirio antes de que fuera nominado como *Mare Nostrum*; un mar que surcaban con la ayuda de la Estrella Fenicia, el nombre primitivo de la Estrella Polar.

A partir del 1.200 a.C. comenzaron las expediciones de marinos orientales que vieron en el comercio su más adecuado medio de subsistencia y se sucedieron los desplazamientos hacia ponientes cada vez más apartados.

Las pedregosas crestas de sus familiares cordilleras no custodiaban reservas metalíferas: ni oro, ni plata, ni cobre, ni estaño se podía extraer de un suelo huraño y esquivo. Quizás por ello, los fenicios se vieron obligados a comerciar con productos artesanos realizados con las escasas materias primas de las que disponían. Se hicieron expertos en la elaboración de pasta vítrea. Con técnicas egipcias elaboraban recipientes para guardar perfumes y cuentas con las que ensartar collares; se hicieron maestros en soplar el vidrio con el que hacían frascos, cuencos y objetos de adorno; pintaban huevos de avestruz y se hicieron expertos en desarrollar técnicas para conservar el pescado atrapado en sus redes. En los islotes, playas, radas, refugios y arenales costeros era habitual aprovisionarse de *Bolinus Brandaris*: el murex, un molusco de concha dura del que se extraía el mucus, producto con el que fabricaban el valorado tinte que dio nombre a toda una cultura. Con él se teñían telas de algodón egipcio y lana asiática y se pigmentaban los tejidos de un color púrpura que acabó convirtiéndose en signo de la más exquisita de las distinciones y en origen del más pingüe de los beneficios. De los pestilentes depósitos de conchas y de las hediondas cubetas de tintura se extraía el más valioso producto con el que se comerciaba en unas expediciones que enriquecieron las ciudades portuarias y establecieron una compleja red de relaciones entre las costas mediterráneas. Se tejió una densa interacción entre el oriente y el occidente de un mar que empezó a verse como un enrevesado panel de operaciones tras el primer proceso colonizador de la historia.

Con los barcos construidos en las carpinterías de ribera de Tiro, Biblos, Sidón o Acre, los fenicios emprendieron travesías con las bodegas llenas de

artículos locales con los que comerciaban en los puntos costeros a los que arribaban. Solían utilizar el trueque con productos propios de los lugares en los que hacían escalas. Los preferidos eran los minerales metálicos –cobre y estaño sobre todo– y los metales preciosos. Por esta razón tuvieron como objetivo el extremo occidental del mar, donde se sabía de la existencia de legendarias reservas de oro y plata que dieron sentido a las expediciones hasta un Estrecho que pronto adquirió el carácter mítico de unas puertas custodiadas y dedicadas a trascendentales divinidades. El uso de estos metales impulsó el de las monedas, con las que se sentaron las bases de unas relaciones comerciales más complejas y sofisticadas.

Los periplos rara vez seguían una singladura mar adentro. Se prefería el cabotaje, que, además de disminuir riesgos, aumentaba la posibilidad de atraque en diferentes espacios que acabaron siendo colonizados por las flotas que cada una de las ciudades costeras alentaba: Cartago fue fundada por Tiro en un intento de calculada expansión hacia Occidente, en dirección al mítico Estrecho, en cuyo entorno se alzaron asentamientos como Gadir, Tingis, Mogador, Lixus, Sexi, Malaca o Abdera. Esta política expansiva provocó una indisoluble rivalidad con la talasocracia griega, como lo muestran el apoyo fenicio a los persas durante las Guerras Médicas, la batalla de Alalia o la inmisericorde revancha de Alejandro Magno en el sitio y destrucción de Tiro. Fueron precisamente los griegos, tras apropiarse de su alfabeto, los que impulsaron el desafecto hacia los fenicios, a los que adjetivaban con un derroche de cualidades negativas. Desaprobaban su desmedido afán por acumular riquezas, su obsesivo interés por el trabajo, su desapego por las costumbres clásicas y hasta su torpe aliño indumentario. Denostaban sus malolientes ciudades, la mediocridad de sus productos artesanos y el desdén por rodearse de bienes muebles y artísticos propios de un estatus de nuevos ricos.

Los fenicios convirtieron el mar en su aliado, su medio de expansión y su vehículo de subsistencia. Con los robustos cedros de sus montañas construyeron embarcaciones de lo más dotadas para la navegación y el comercio. Su prototipo de barco fue el *gaulós*, al que los helenos se refirieron despectivamente como bañeras. En unos relieves asirios del palacio de Nínive se representa la escena de la huida del rey Luli de Tiro. En ella se figuran unas naves cuyo aspecto redondo y panzudo les otorgaba gran estabilidad y capacidad de transporte. Tenían un mástil y una vela ancha y cuadrada que al recogerse con los cabos dibujaba un perfil triangular de pirámide invertida. La popa era redondeada, al igual que la proa, rematada

con una cabeza de caballo. La forma de la quilla y las filas de remeros permitían el cabotaje pero también la navegación mar adentro. En el extremo de la proa se pintaban dos grandes ojos no muy distintos a los de Medusa para que pudieran guiar a la nave en las procelosas sendas marinas y esparcir a posibles enemigos. Las embarcaciones recuerdan a los rojizos navíos del abrigo rupestre de la Laja Alta, pintados en uno de los verticales tajos del Parque Natural de los Alcornocales desde donde se pudieron divisar las primeras expediciones orientales en busca de un Estrecho codiciado y perseguido con la fuerza de las obsesiones no escritas.

El panteón púnico estaba directamente relacionado con los pilares en los que se fundamentaba su cultura. Poseía una tríada de dioses principales: Baal, la divinidad solar; Astarté, la diosa de la fecundidad y Melkart, el héroe luchador, aunque luego cada urbe poseía sus deidades protectoras preferidas a las que nombraban con marcada polionomasia: Baal-El o Astarté-Tanit. La independencia de cada ciudad se correspondía con la visión que cada una de ellas tenía de su relación con la divinidad. En el sur peninsular, Melkart recibía culto en Gadir, Onoba, Malaca y Calpe; Astarté en Cástulo, Galera, Gadir y Malaca; Baal en Malaca; Adonis en Hispalis y Cástulo.

Desde las iniciales expediciones, los marineros fenicios erigieron en todo el territorio del suroeste peninsular una serie de santuarios con una función inicialmente votiva y oferente. Este es el sentido de los primeros que se instalaron en las cuevas orientales del Peñón, justo donde se iniciaba el tránsito hacia la zona más peligrosa del canal. Desde ahí, los espacios religiosos se fueron multiplicando desde Onoba a Sancti Petri pasando por Cástulo, El Carambolo, Carmona, Montemolín, Coria del Río, Montealgaida y Torreparedones. Estos recintos fueron perdiendo la función mítica de lugares sagrados donde encomendarse a los dioses y adquirieron un rol mucho más funcional. Conforme se fue consolidando la labor comercial fenicia, el significado del templo se asoció a intenciones mucho más pragmáticas, como los intercambios y los negocios con aquellos metales que los hicieron desplazarse hasta remotas lindes occidentales. Se llegó a considerar que la presencia divina garantizaba las operaciones y que tenía un papel aglutinante en las transacciones. Los espacios sagrados eran considerados como *Karum* o mercado, donde se controlaba el tráfico de los minerales; allí eran los sacerdotes quienes tenían el monopolio de su exportación. Además, estos santuarios cumplían el rol de nexos entre el poder metropolitano de las ciudades fenicias orientales y las nuevas fundaciones de poniente.

En los rituales fenicios se ha documentado la rotura de vasos contra el suelo, el sacrificio de animales, las comidas y libaciones sagradas, las purificaciones con agua, la utilización del incienso, el uso de exvotos y carros votivos para trasladar a las imágenes, la cremación de cadáveres, los banquetes fúnebres y otros mucho más controvertidos, como los sacrificios humanos, los realizados con niños y la prostitución sagrada, documentada en Gadir y Cástulo, donde numerosas hieródulas o jóvenes nubiles eran consideradas diligentes servidoras de Astarté.

Mito y realidad; trascendencia y comercio; alfabeto y transacciones; templos, oraciones, exvotos, mercados, inmolaciones, sacra prostitución. Palimpsesto de una cultura a la que la geografía obligó a salir de su estrecho y ceñido territorio para iniciar la colonización de un mar ancho y ajeno conocido con el nombre propio de una de sus ciudades.

EL OLIMPO FENICIO

Los mitos cananeos están determinados por la autosuficiente heterogeneidad de sus ciudades-estado, que conformaron el punto de partida de la expansión fenicia por el Mediterráneo a partir del siglo IX a.C. Cada una de estas urbes independientes poseía un particular olimpo compuesto por tríadas de divinidades que cambiaban según coordenadas de latitud y devociones diversas que velaron, confundieron y superpusieron rasgos de figuras anteriores en un marcado ritual de confusiones donde el sincretismo supuso el más transcultural de los mestizajes. Todo ello enriquece el sentido de los mitos, aunque dificulte la aproximación a un paisaje poblado de figuras polimorfas y perfiles cambiantes.

En la antigua Ugarit, junto a la actual costa siria, se rendía culto a Baal, divinidad principal de los fenicios desde mediados del segundo milenio a.C. De encumbrada genealogía, era el hijo más relevante del mesopotámico El, que en todo el levante mediterráneo era considerado como divinidad suprema, dios de dioses, padre de la especie humana y de todas las criaturas del universo. En el heterogéneo, dispar e híbrido olimpo cananeo, la deidad primigenia no se relacionaba con una montaña sagrada, sino con otro accidente geográfico: el estrecho de Gibraltar, que era conocido en los primeros estadios míticos como puertas de El, ya que se emparentaba con el lugar donde se ponía el sol más allá de los confines del mar conocido. Los griegos acabaron asimilándolo con Cronos, quien, tras la Titanomaquia, fue confinado en estos mismos territorios del oeste.

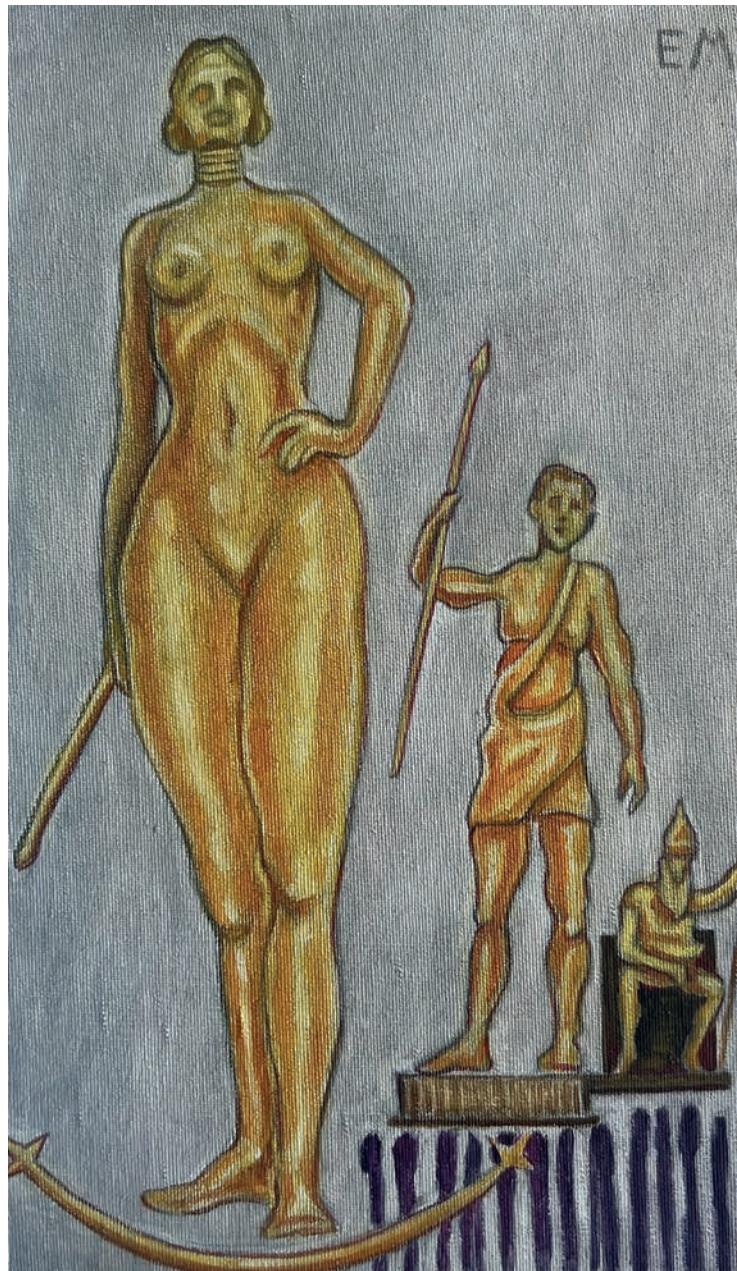
Al igual que su progenitor, Baal se relacionaba con el sol y en el subconsciente de muchos tirios, sidonios y cartaginenses, las expediciones hasta occidente tenían una lectura religiosa, un viaje en busca de su puesta, camino del más etimológico de los ocajos. Asociado a la masculinidad, la fuerza, la inteligencia y el coraje, el líder del panteón cananeo se representaba

con atributos solares, con forma de joven guerrero e incluso con la mítica y divinizada figura del toro. Etimológicamente significaba “dueño”, “amo”, “señor” e incluso “maestro” o “esposo”. Su posición dominante en el olimpo fenicio está corroborada por su relación con dos elevaciones de las que tanto abundan en la cordillera que separaba las costas cananeas del interior: el monte Saphon, donde tenía su morada, y el monte Carmelo, donde Elías venció a sus profetas, según los canónicos textos bíblicos. El principal defensor del orden cósmico púnico tuvo un especial predicamento en la mayoría de sus ciudades-estado, aunque su figura y su nombre se fueron adaptando a los intramuros de cada una de ellas: el Baal Chamin de Biblos tenía un perfil diferente al Baal de Sidón o al Baal Hammon de Cartago, que poseía rasgos muy sincréticos con Cronos y a quien se le practicaba el rito del Molk: sacrificios por cremación de recién nacidos con el objeto de aplacar su temible ira divina.

Su figura inspiró una leyenda que llegó a tomar cuerpo en unas tablillas o textos encontrados en Ras Shamra, en las proximidades de Ugarit. En ellas se narra el *Ciclo canónico de Baal*. Se trata de un relato con tintes de epopeya mítica de los aspectos más relevantes de su biografía. El primer libro se centra en el combate que entabló con su hermano Yam, favorito de El, a quien acabó venciendo. En el segundo se describe la construcción de su palacio, símbolo del nuevo poder adquirido, para lo que recibió la ayuda de su esposa Anat. Más interés despierta el tercer libro, donde se recoge la lucha entre Baal y Mot, rey del inframundo. El primero hizo muestra de prudencia al rendirse ante Mot y descendió a las profundidades para morir. Sin embargo, la falta de descendientes empujó a Anat a luchar contra el rey de la muerte y conseguir que su cónyuge reviviera. En este ciclo no solo se narra el triunfo de un mito, sino la consagración de una figura que llegó a los confines del mundo y atravesó la prohibida frontera que lo separaba del reino de los muertos. Baal es otro trasgresor de las normas y consiguió con ayuda retornar indemne. No solo es el mito del dios resucitado, sino el de la divinidad que realizó un viaje iniciático hasta el ocaso para regresar triunfante de él. Como mito solar estuvo vinculado al poniente, pero en él subyació la pertinaz recurrencia de los ciclos vitales. Noche, día; escasez, abundancia: juegos de antítesis como forma de acercarse a la totalidad.

En el santuario fenicio del cerro de San Juan de Coria del Río se ha encontrado un altar baálico con forma de piel de toro o lingote de cobre cuya orientación no parece casual. Su acimut de 55 grados sugiere una intencionada relación con la posición del sol en el ocaso y con la de la cercana

estrella de Venus: occidentes y plenitudes, decadencias, resurrecciones, ortos, traspasos, lindes, riesgos, triunfos y fracasos. En Baal lo de menos fue el nombre.



El Olimpo fenicio

Astarté fue la diosa con más devotos del panteón fenicio. Su culto se remite a la Mesopotamia del III milenio a. C. y supone todo un ejemplo de sincretismo cultural. Su veneración se extendió por el Mediterráneo oriental con la potencia de las más innominadas pasiones y con la extensión de los más inveterados imperios. Inanna sumeria; Ishtar babilónica; Astarot israelita; Isis egipcia; Afrodita griega o Tanit cartaginesa, Astarté fue para los cananeos esposa del dios supremo El y arquetipo de la diosa madre. Venerada en Biblos como omnipotente señora de la ciudad, sus habitantes invocaban sus plegarias en un templo orientado al mar de poniente. La fusión cultural se extendió por toda la costa fenicia, donde fue considerada esposa de Melkart en Tiro, de Eshmún en Sidón y de Baal en Beirut. Con lecturas tan variadas, sobresalió en un olimpo donde no se le consagró montaña alguna, aunque sí las vías marítimas que los fenicios instauraron desde pronto hacia el oeste. Afrodita se identificó con su figura; lo mismo sucedió con Juno y devino en una deidad celeste, erótica y protectora de la navegación hasta los confines del ocaso. Frente al contrapunto de la masculinidad solar de Baal, Astarté fue un mito maternal y lunar, cuyo culto promovió la prostitución sagrada en santuarios del sur peninsular como los de Gadir, Cástulo o Cancho Roano. La deidad fenicia se identificó pronto con mitos autóctonos relacionados con la femineidad y la fertilidad y acabó convirtiéndose en la divinidad más icónica de la península, donde se le rendía culto en lugares sagrados como el cabo de Trafalgar, Gibraltar, las islas de Eritia y Noctiluca, Baria, Medellín, Castro Marim, Huelva, el Castillo de Doña Blanca, los Castillejos de Alcorrín o el Berrueco. Entre conchas apotropaicas fue venerada como diosa de la fecundidad y la navegación, rodeada de luceros y estrellas. En los altos del Carambolo ha sido hallada la representación más conocida de su figura: una pequeña escultura de bronce fundido donde se muestra como una joven muy joven, de breves pechos, prominentes piernas, anchas caderas y un vientre capaz de albergar presentidas maternidades. Su cabello trenzado enmarca un rostro oriental y pulido, con cejas casi góticas y sonrisa presentida, capaz de encender extendidas veneraciones por los pagos marismeños de la Algaida, como renombradas devociones posteriores.

Adonis es otro de los referentes de las divinidades fenicias. Originario de Canaán y Judea, su veneración se extendió por las costas mediterráneas en forma de culto mayoritariamente femenino. Fue un mito vinculado con el de Afrodita desde sus primeros balbuceos hasta sus últimas manifestaciones rituales. Nació de la corteza de Mirra, metamorfoseada en árbol, tras

recibir el impacto de una flecha lanzada por el incestuoso Tías. Desde muy pronto despertó desaforadas pasiones tanto en Afrodita como en Perséfone. Prendadas de su encanto, se disputaron su compañía, lo que motivó la mediación de Zeus. El arbitraje resultó innecesario debido a la predilección del joven galán por la diosa de la belleza, la sensualidad y el amor. Sin embargo, la dicha de la pareja no fue duradera, ya que el guaperas murió alanceado por los colmillos de un jabalí en las proximidades de la cueva de Afka, a los pies del monte Líbano.

En las faldas de unas cordilleras que poco tuvieron en común con otras olímpicas elevaciones tuvo su origen una festividad que se extendió por todo el Mediterráneo hasta alcanzar sus más occidentales extremos. Los días más torridos del año tenían lugar las Adonías, unas fragorosas y concurridas veladas donde las mujeres recordaban la muerte del efebo con un tumultuario ritual. Cultivaban en jardineras plantas de crecimiento rápido que el calor veraniego marchitaba con prontitud. Su agostamiento simbolizaba la consumación del joven, rebatida por sus devotas con un hiperbólico e impostado desfile de plantas fúnebres sin más medida que la más grandilocuente de las exageraciones. Con golpes en el pecho, cabellos rapados y túnicas rasgadas se desbordaba una comitiva pagana que tenía mucho de culto a la hipérbole y de ruidosa veneración al sensual y vacuo doncel.

La celebración tuvo arraigadas implantaciones en el suroeste peninsular, hasta el punto de que en el *Breviario de Évora*, donde se narra el martirio de las santas Justa y Rufina, se sitúa este episodio en las Adonías celebradas en Hispalis en el 287 d.C. Las alfareras trianeras, cuando iban con su carga de tiestos y macetas de barro, se encontraron con una procesión donde se portaban las imágenes de Adonis y Afrodita. Rodeadas de un tumulto de gritos, vivas y vaivenes, se vieron obligadas a proporcionar parte de su mercancía a un público cercano al éxtasis místico. Su negativa a participar en aquella idólatra estación de exaltadas penitencias fue causa de su tortura y muestra de que el sincretismo de los mitos ha trascendido épocas, lecturas y olimpos.

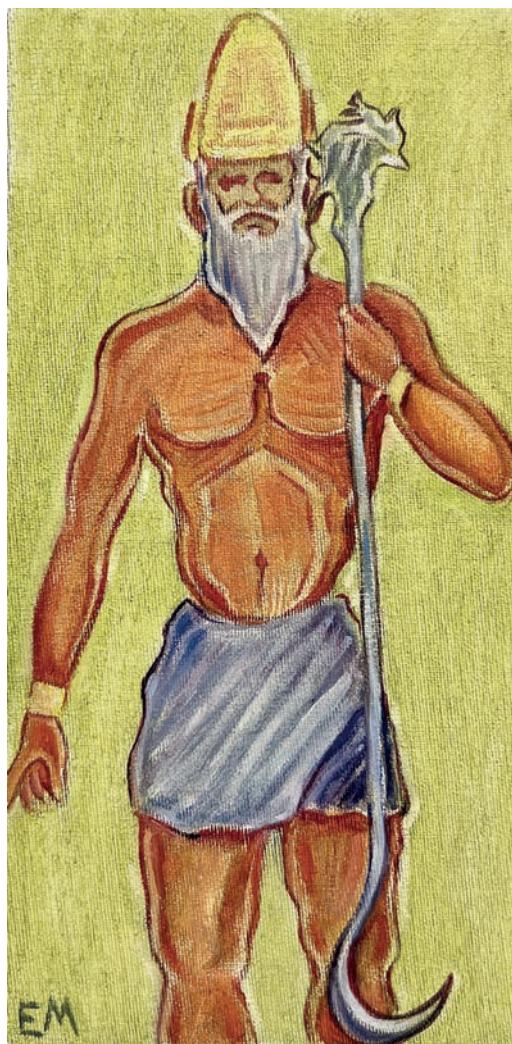
MELKART, DIOS DE LA CIUDAD

Los mitos fenicios forman un complejo mosaico donde faltan teselas, muchas teselas y donde algunas de ellas han perdido pigmentación y han terminado enredando formas, cubriendo perfiles y creando un intrincado proceso de intersecciones, solapamientos e influencias que muchos han denominado sincretismo. Las advocaciones se confunden hasta formar revestidos palimpsestos de pulidas taraceas que tuvieron un origen urbano, como la cultura que los gestó.

En la antigua Canaán, las divinidades se asociaban a las ciudades costeras. Resueltamente independientes, cada una de estas urbes tenía como seña de identidad el culto a una deidad, aunque fuera fruto de un asumido mestizaje. En Biblos se veneraba a Baalat, en Ugarit a El, en Sidón a Astarté y en Tiro a Melkart. En esta deidad se fusionaron caracteres de otras divinidades hasta conformar un perfil poliédrico, con multiplicidad de caras y lecturas, lo que permitió una pervivencia en el tiempo de lo más fecunda. Su nombre está formado por el lexema *Kart*, asociado a la raíz que significaba “ciudad”: el “dios de la ciudad” no lo era de otra que Tiro. A ella se asoció desde sus primeros estadios y a ella se fue adaptando en su evolución posterior con la pragmática flexibilidad de los matrimonios de conveniencia.

La primera localización de Tiro se ubicó sobre un escarpe de calcarenita en el interior, próximo a la antigua línea de costa y rodeado de menguadas planicies. En lo que hoy son cuadriculados naranjales, hace unos cinco mil años había campos de trigo y cebada, con lo que se aseguraba la mantenición básica de una población que tenía instaladas sus raíces en tierra firme. El primitivo asentamiento optó por dar veneración a Melkart, una variante del primigenio Baal, al que los cananeos rendían culto desde la Edad del Hierro. Era el referente del principio masculino de la cosecha, que se complementaba con la figura de Astarté, símbolo de la fecundidad.

En una primera lectura, Melkart era una divinidad solar, asociada a los cambios de ciclos de los que dependía la agricultura. Dios de los sembrados, las estaciones, los periodos de lluvia y las sequías, se relacionaba con las labores agrícolas, el campo, la vegetación, la fecundidad y las fases que conformaban unos ciclos relacionados con los tópicos del nacimiento, crecimiento, madurez, sazón y muerte hasta volver a renacer. Era una figura relacionada con el óbito, pero también con la resurrección. Se consideraba que su fallecimiento era producido por un fuego purificador, instrumento simbólico del doloroso recorrido hasta un nuevo revivir.



Melkart, dios de la ciudad

Melkart fue una deidad que experimentó el tránsito desde la muerte a la resurrección en un viaje asociado a los más primigenios ciclos naturales, aunque no por ello ha dejado de convertirse en un relevante precedente religioso. Mito asociado a la égersis o despertar, su renacimiento físico se celebraba en la primitiva Tiro con unas fiestas que tenían mucho de Adónias y de culto a un dios que hizo de la consumación el estadio antecesor de la vida. Con los últimos fríos del invierno, en febrero se veneraba su fallecimiento con una hoguera que tenía mucho de sagrada y de candelaria purificadora. Tras el óbito se celebraba su retorno, impulsado por su hierogamia o matrimonio sagrado con Astarté. La celebración marcaba el calendario festivo de una comunidad donde aún se vivía mirando al cielo. La relevancia social de esta ceremonia en la urbe era tal que el mismo rey de Tiro representaba el papel de Melkart y la sacerdotisa principal el de la diosa consorte. Con estas celebraciones, el dios fenicio trascendió el rol de divinidad asociada a los ciclos naturales agrícolas y se vinculaba a un sol que tenía en el ocaso la clave de su simbólico renacer. En Occidente el crepúsculo es el fin que barrunta el principio y la omega trasciende los puntos finales. Partir para volver.

Los templos donde se honraba al dios de la ciudad tuvieron un temprano origen. El primero erigido en la antigua Tiro tenía cinco mil años de antigüedad. En el siglo X a.C. el rey Hiram I normalizó su culto como forma de acentuar la independencia de la urbe frente a otras cercanas y potenció unos rituales donde la observación de los solsticios, los altares helioscópicos y la orientación canónica determinaban unos espacios sagrados cuya cabecera miraba siempre al este y los pies al oeste, hacia un mar donde también se dirigieron las miradas humanas.

Las llanuras costeras eran insuficientes para mantener a una población que crecía con la progresión de los comienzos imparables. Frente a una tierra exigua, los habitantes de Tiro tomaron en consideración un mar ancho y ajeno que quisieron hacer suyo. Desarrollaron técnicas de navegación con las que instauraron un comercio que fue la esencia de su cultura. Poco de destacable podían producir sus campos; fue el mar quien les proporcionó el murex, el tinte con el que la ciudad se convirtió en principal motor del comercio fenicio en el Mediterráneo. La identificación de Melkart como divinidad de la pujante comunidad llegó al extremo de asociarse con su providencial tintura. Este fue el origen de la leyenda que narraba un cotidiano paseo del dios por la costa acompañado de su perro y de la ninfa Tiro. Al morder el animal la concha de un caracol marino, su boca quedó

teñida de un tono púrpura del que quedó prendada la joven, quien advirtió al dios que no sería suya hasta que no le ofreciera una túnica de ese color. Espoleado por el deseo, Melkart reunió una buena cantidad de ejemplares de caracolas con las que tintó la primera prenda con un pigmento conocido luego como púrpura de Tiro y con el que la ciudad lideró las transacciones marítimas.

Para estas nuevas dedicaciones, era necesario trasladar el emplazamiento urbano a otro lugar. Una isla cercana reunía todos los requisitos para establecer una ciudad portuaria con adecuada ubicación. El perímetro se circundó con una sólida muralla que defendía también sus dos dársenas: una abierta al norte para el tráfico con Sidón y otra al sur, desde donde partían las embarcaciones con destino a los puertos egipcios. Comunicadas con un canal interior, la nueva Tiro se perfiló como el perfecto punto de partida de expediciones que se fueron atreviendo con destinos cada vez más occidentales y lejanos. La población, concentrada en menos de sesenta hectáreas, estaba dominada por el templo de Melkart que se abría al mercado, el palacio y la plaza. La ciudad tuvo un crecimiento tan rápido que necesitó buscar nuevos horizontes expansivos, que vieron en el oeste sus nuevas tierras de promisión.

Entonces se produjo un nuevo proceso de adaptación de la deidad a los destinos de la urbe a la que estaba encomendada. De dios de la agricultura y de los ciclos anuales se convirtió en una divinidad marina protectora de la navegación y del proceso colonizador en el que se embarcaron sus habitantes. Mantuvo su condición de mito solar, aunque se adaptó a su nuevo rol, siguiendo metafóricamente cada día a la esquiva Astarté hasta que la encontraba en algún lugar del extremo occidental del mar ahora surcado. Allí, en las lindes de poniente de un espacio desconocido y ansiado, rico y atrayente; allí, en las puertas de un mar donde tenía lugar el ocaso, se produjo el desposorio de los dioses en un juego de antítesis, muertes y resurrecciones que tenía mucho de familiar. Representado a menudo como cabalgando un hipocampo, se le atribuía la civilización de las tribus salvajes que habitaban en las costas lejanas del oeste, la fundación de las posesiones fenicias y la introducción de la ley y el orden en un nuevo estatus colonial. De guía y protector de los viajes y exploraciones marítimas pasó pronto a ser el valedor de las relaciones comerciales establecidas en estos desplazamientos. Su nombre se invocaba en los juramentos que sancionaban las transacciones y era habitual erigir un templo dedicado a él como benefactor de los comerciantes tirios en cada nuevo asentamiento fenicio.

El Mediterráneo, que fue conocido al principio con el nombre de la urbe que lo dominó por vez primera, se fue poblando de santuarios que no eran solamente establecimientos sagrados, sino que tenían el intencionado pragmatismo de certificar el sello de la ciudad matriz en territorios recién hollados. El extremo occidental del mar se fue poblando de lugares sagrados para la civilización que surgió de la población protegida por su dios: referentes geográficos como Cartago Nova, Ebusum, Lixus, el cabo de San Vicente –el punto más occidental del mundo conocido y lugar sagrado donde estaba prohibido pernoctar–, Calpe –el hito donde se iniciaba el tránsito del mítico y peligroso estrecho– o Gadir, en cuyas inmediaciones se levantó el templo más importante del dios oriental en pagos occidentales. Un templo en el que Estrabón describió dos pilares de bronce de más de ocho codos de alto que simbolizaban las estelas del Canal. Un templo que fue lugar de culto y de peregrinación interesada. Un templo adonde acudió Aníbal para jurar odio eterno a los romanos o adonde se acercó un joven Julio César para mostrar entregada admiración al gran Alejandro.

Tanto Aníbal como Julio César recurrieron a la figura de Melkart antes de iniciar unas carreras personales de expansionismo militar y político que quisieron adobar con la confesable intención de los gobernantes respetables que quieren incidir en una intención civilizadora. El dios de la ciudad fue el referente oriental que se desplazó hasta el oeste para dejar en sus confines la impronta cultural con la que se tiñeron sucesivos procesos de colonización. Tanto la deidad fenicia como el Heracles griego o el Hércules romano se fundieron en una misma divinidad donde lo sincrético fue la mejor excusa para confundir la oportunidad y el oportunismo.

FINIS TERRAE, UN ABISMO IMPOSTADO

La geografía de los mitos no entiende de coordenadas, ni de localizadores, pero tiene mucho que ver con el territorio que ha inspirado leyendas que brotan con la ubérrima energía de las simientes más fecundas.

El Estrecho es un espacio de lo más cotidiano para los habitantes autóctonos; sin embargo, ha despertado un buen número de lecturas en los pueblos que desde el este lo han considerado como la más alejada meta donde dirigir sus anhelos y expediciones. El Mediterráneo fue una amplia vía marina con babélica circulación sin salida en el extremo de levante. A poniente, las costas se iban estrechando hasta que las moles verticales de Gibraltar y Yebel Muza se elevaban como enhiestos hitos frente a un océano inmenso y apenas surcado. Para los antiguos griegos, que dieron forma a las leyendas inspiradas en este espacio, el canal formaba parte de la periferia de su *Ecumene*, uno de los extremos del mundo y un *topos* de lo más tentador. Heródoto expresó que lo más raro y precioso se encontraba en las tierras extremas, espacios apenas hollados, pero dotados del atractivo de lo inalcanzable. La mezcla de seducción, desconocimiento y el halo de lugar vedado pudo justificar que el paso real se convirtiera en un mitema donde confluyeron largos viajes y ansiadas metas; oscuros barruntos y turbios pálpitos.

Fue implantada en los pueblos orientales la idea de que el canal donde estaban las tierras finales y donde desaguaba en océanos ignotos el mar conocido era una metafórica grieta abierta al abismo, a un inquietante espacio sin forma ni conciencia. Sima, brecha, abertura son los significados de la palabra griega *Caos*, que es como Hesíodo denominó el espacio donde surgían el Érebo y las tinieblas que envolvían a los difuntos y el lugar donde manaban las sombras de la noche, que envolvían a los seres vivos. Para muchos pueblos mediterráneos, los confines de poniente se asociaban

a la muerte. Los egipcios se referían a los difuntos como “los occidentales” y los enterraban al oeste del gran río; los etruscos situaban en el ocaso las divinidades de ultratumba. En el *finis terrae* limitado por la parda tierra y el nebuloso Tártaro se ubicaban sobre los confines que hasta los dioses temían. Territorio de ostracismos, cancelas, lúgubres mazmorras y titanes desterrados, era una oscura inmensidad que horrorizaba a los mortales. Solar del palacio de la noche, era morada resonante del temible Hades y de Perséfone, oscura heredad de vedados portales y míticas lagunas de infranqueables regresos. En los apartados confines se abría una sobre los confines fosa donde se arremolinaban las algas y desaparecían las embarcaciones; donde los monstruos marinos asaltaban a los navegantes; donde nieblas perpetuas impedían la visión y donde un escarpe sin fondo barruntaba las puertas del Hades. Pocos espacios como la embocadura del Estrecho podrían identificarse con el corredor que comunicaba con un Inframundo que Alberto Porlan considera latente tras topónimos cercanos al Canal, como el de la sierra de Fates.

A la vez, este costado preñado de inquietantes amenazas podía albergar recovecos más amenos, como los Campos Elíos, correlatos del oriental Jardín del Edén, paraíso terrenal de la espiritualidad semítica. La banda occidental era algo más que el fin de la tierra: el paso obligado para alcanzar territorios allende la última frontera, campos que no eran yermos ni estaban deshabitados. Avieno, el autor latino que mejor describió los pagos del Estrecho, señaló que en su lado oriental, el río Criso, que algunos identifican con el Guadarranque, desembocaba en el abismo profundo más allá del cual habitaban hasta cuatro pueblos: los altivos libiofenicios, los masienos, los cilbicos, de tierras muy fértiles y los ricos tartésicos, que se extendían hasta el golfo Caláctico. En estos emplazamientos liminares, donde la navegación estaba comprometida por vientos cambiantes y virulentos temporales que todavía hoy perviven, vivían seres monstruosos, terribles serpientes y errantes fieras, pero también pastaban nutridos ganados, era posible la caza y la pesca y existían vías de comunicación entre el océano y el mar, como el camino de Herma, que fue hollado por renombrados mitos y humanas suelas, ya que más allá del canal se expandían ubérrimos yacimientos metalíferos, origen de comercios y trasiegos de lo más variados.

Desde tiempos prologales, el estrecho de Gibraltar ha sido un lugar cortado por los mitos. Ya vimos que era nominado por los sumerios como puertas de El, lo que demuestra un conocimiento del territorio que en diacronías iniciales tenía la indefinida veladura de los primeros esbozos.

Desde el siglo XIV al X a. C. no debieron de abundar las expediciones marítimas a tierras de poniente. A partir de entonces, la presencia de cerámica chipriota en Paterna de Rivera o el descubrimiento de fíbulas de codo tipo Huelva en la necrópolis de Amatunte revelan contactos de ida y vuelta entre el oriente y el occidente del mar. El canal que lo cerraba adquirió el topónimo de puertas de Crono o Briareo, que remitía al estadio pre-colonial, ya que eran divinidades que precedían órdenes cósmicos posteriores. Con la intensificación de las expediciones fenicias dejó de tener sentido el Estrecho como espacio infranqueable. Los temibles guardianes, los monstruosos e hiperbólicos vigilantes compartieron relatos con nuevas figuras, descendientes de pueblos de navegantes que atravesaron puertas que habían dejado de ser cancelas para convertirse en arriesgados pero franqueables pasillos. La diacrónica tríada Melkart / Heracles / Hércules desveló la existencia de una nueva cultura foránea que colonizó un sitio hasta entonces prohibido y utilizó los mitos con afán de control enmascarado tras una benévolas y disimulada labor civilizadora.

Melkart se asociaba a estelas duales erigidas en sus altares de culto, aunque fue Heracles con quien se confirmó el mitema de las columnas como elementos identificadores de un espacio que hasta entonces había sido considerado el verdadero *finis terrae* del mundo conocido.

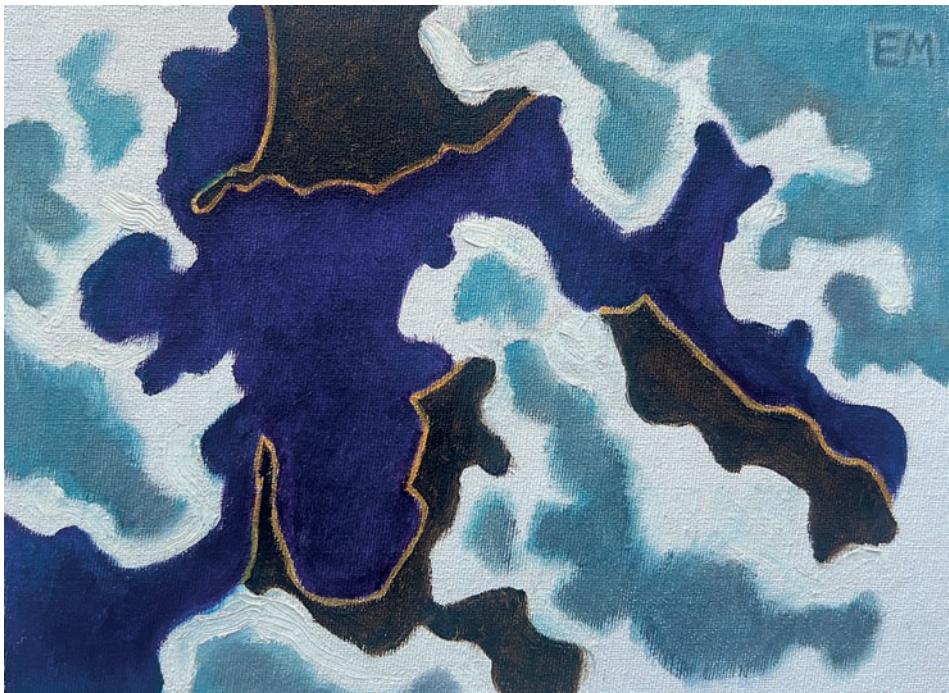
En paralelo a las fábulas, el primer personaje histórico que atravesó el Estrecho bien pudo ser Colaios de Samos, el cual, en el siglo VII a.C., dirigió una exitosa expedición que lo llevó a las puertas de Tartessos. Las ganancias obtenidas superaron la hiperbólica cifra de los sesenta talentos. Con una décima parte se efectuó la donación al templo de Hera de un vaso de bronce a modo de crátera argólica con cabezas de grifos salientes alrededor del borde y tres colosos arrodillados cuya altura era de siete codos. Sin embargo, Heracles superó estas hipérboles reales, hasta el punto de que el mito superó a la historia. La figura legendaria griega permutó desmedidas vasijas por aún más desmedidas columnas que se convirtieron en iconos del *finis terrae* del mundo conocido. Repetidas con la recurrencia de los tópicos a partir del relato de su décimo trabajo, las hazañas occidentales del héroe se hicieron virales en un mundo sin redes. El geógrafo de la actual Algeciras Pomponio Mela se basó en fuentes clásicas para relacionar los hitos hercúleos con la titánica labor de la separación de los dos continentes. Si para muchos se correspondían con las verticalidades calizas de Calpe y Abyla, para otros, como Apolodoro, se trataba de unos referentes menos apocalípticos y se rebajaron a simples hitos que erigió Heracles como mues-

tra de su paso por los bordes del canal; señales conmemorativas habituales en un lugar donde abundaban las pilas gadíricas, vestigios de las cercanas almadrabas. Las legendarias estelas han tenido una vigencia que ha trascendido el espacio y el tiempo. Los pilares del canal se han convertido en un ícono repetidamente utilizado por la numismática, la heráldica y oficiales blasones en las orillas de un océano antes vedado. Siguiendo el consejo del humanista Luigi Marliano, el emperador Carlos I incorporó a su escudo las dos columnas y el lema *Plus Ultra*, inspirado en la condición liminar del canal. La representación tuvo una aceptación de lo más fecunda y acabó formando parte de los escudos de España, Andalucía, Extremadura y de ciudades de tres continentes: Melilla, Cádiz, San Fernando, Potosí, Trujillo, San Diego, Tabasco o Veracruz. Hasta puede que inspirara el símbolo del dólar estadounidense antes de que fuera incluida en la *Tabula Peutingeriana* reconstruida por Konrad Miller.

Más allá de estelas, hitos, pilares y columnas, el *finis terrae* del Mediterráneo no ha sido un territorio desierto. Las figuras míticas han conformado una densa urdimbre de leyendas con dispar tratamiento y repercusión a lo largo de los cambiantes tiempos. Gilgamesh, El, Ishtar constituyeron unos cimientos orientales luego ampliados por Baal, Melkart o Astarté. La mitología griega ubicó en el extremo occidental del mar por todos surcado a Crono, Urano, Zeus, Perséfone, Poseidón, Atlas y mitos que traspasaron territorios prohibidos como Perseo, Odiseo, Orfeo o Heracles. Ahora bien, estas mismas coordenadas fueron habitadas por personajes autóctonos, como Medusa, las Gorgonas, Calíroe, Gerión, las Grayas, Crisaor, Pegaso, Euritión, Ortro, Equidna, Tifón, Cerbero, Nórax, Briareo, Gárgoris, Habis o Argantonio.

Toda una superpoblación de mitos para un lugar apartado y extremo. Lo más granado de la mitología oriental y helena tuvo alguna relación con el occidente del Mediterráneo, cuyos mitos autóctonos han pasado más desapercibidos, cuando no tratados con una perspectiva premeditadamente degradada. La *doxa* griega es la que ha escrito la historia y los mitos; la perspectiva helena ha ejercido el rol dominante del vencedor moral de un proceso civilizador que ha enmascarado toda una colonización cultural. Los mitos autóctonos han sobrevivido intencionadamente deformados o velados por el olvido. El propio mito del fin del mundo poseyó la intención foránea de considerar así a un territorio apartado y codiciado, pero que en absoluto lo era para sus habitantes. Dijo el jefe Sioux Alce Negro que cualquier lugar podía ser el centro del mundo. Para los mitos y los habitantes

autóctonos del Estrecho, esta debería ser su coordenada matriz, aunque más tarde otras incuestionadas culturas ubicaron liminares columnas, caos, monstruos y abismos tan importados como impostados.



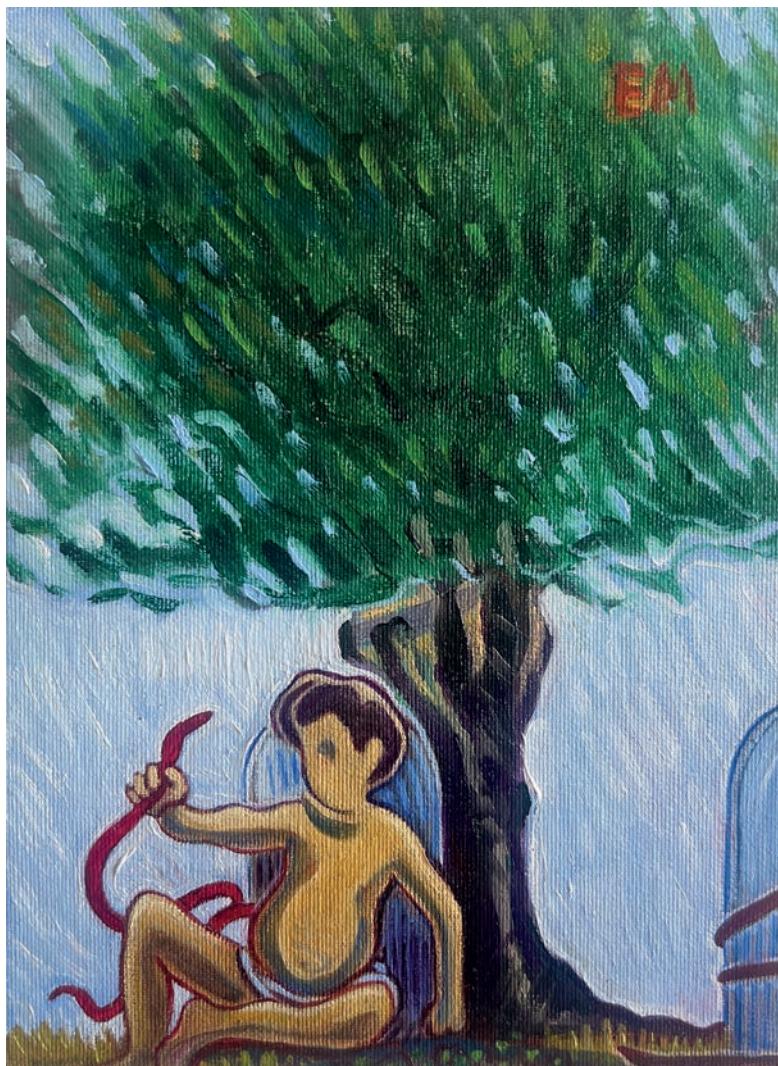
Finis Terrae, un abismo impostado

LA FUNDACIÓN DE GADIR

La mayoría de los mitos tienen un trasunto interesado. Se vertebran sobre una figura paradigmática de comportamientos y actitudes humanas. Otros cortejan espacios o acciones, tejen una tupida red de referencias y dibujan patrones de pensamientos y conductas. El de la fundación legendaria de ciudades icónicas forma parte de este grupo.

Hasta el siglo XIV a.C., los contactos marítimos a través del Mediterráneo fueron escasos. Los periplos no fueron habituales hasta después de estas fechas, cuando el estrecho de Gibraltar era una puerta apenas traspasada, advocada a divinidades como Él, Crono o Briareo. A partir del siglo XII la situación cambió y cada vez más expediciones orientales arribaron al extremo occidental del mar. La mayoría partían de las poderosas ciudades fenicias del este, entre las que destacaba Tiro, principal exportadora comercial y difusora del culto a Melkart.

El afán de la urbe por llegar hasta el extremo de poniente de un mar donde ya eran habituales las velas de levante fue comercial. Las embarcaciones partían de sus dársenas con las bodegas repletas de tinte púrpura, decorados huevos de aveSTRUZ y abalorios de vidrio y regresaban con una repleta carga de metales de la Faja Pirítica Ibérica. Del norte del Algarve y de las sierras suroccidentales peninsulares se extraían copiosas cantidades de cobre, estaño, plata y oro que eran transportadas por vía fluvial y terrestre a las costas aledañas al canal. Por esta pragmática razón, la ciudad que lideraba el comercio fenicio tenía un interés especial por fundar en un territorio tan apartado una población donde establecer el eje de operaciones desde donde poder controlar transacciones de lo más beneficiosas. La talasocracia tiria recurrió al imaginario colectivo empleando un procedimiento infalible: la utilización del mismo mito fundacional que el de la ciudad matriz como *auctoritas*, un mito donde la divinidad amparaba el comercio.



La fundación de Gadir

La leyenda originaria estaba protagonizada por dos hermanos. Hipsouranios fue pionero en habitar el primitivo asentamiento de Tiro, donde construyó cabañas con juncos y papiros. Su pariente Oussos desarrolló un rol complementario y supo aprovechar la adversidad: tras una tempestad que provocó el incendio de cercanos bosques, eligió un tronco quemado, le cortó las ramas y sobre él fue el primero en surcar el mar. Agradeció su logro con la erección de dos *stelai* o pedestales, uno dedicado al fuego y otro al viento e inició el culto con libaciones de sangre de animales sacrificados.

Existe un segundo relato que ha pervivido a través de la versión de Nono de Panópolis, poeta épico de principios del siglo V de nuestra era, el cual narró desde una perspectiva griega el mito fundacional fenicio. Un helenizado Heracles se apareció a los habitantes autóctonos, a quienes comunicó un oráculo que tenía mucho de onírico y de intencionado. Después de transmitirles las instrucciones para construir una embarcación, los animó a navegar hasta un lugar donde se erigían dos piedras flotantes, en continuo movimiento, que las convertía en arquetipo de lo errático. Fueron consideradas como inmortales, ya que junto a ellas se producía la ambrosía, el alimento de los dioses; por ello fueron denominadas Rocas Ambrosianas. Entre ambas crecía un olivo envuelto eternamente en llamas sobre el que se encontraba un águila y una serpiente enroscada al ardiente tronco: toda una sucesión de iconografía mítica. Los navegantes debían efectuar el sacrificio del ave en honor al dios Poseidón. Su sangre tenía que derramarse sobre las dos piedras y si el lugar era el adecuado, dejarían de vagar errantes por las aguas del mar y se acabarían fijando sobre inamovibles cimientos. El relato es una metáfora del mito fundacional donde intervienen los inicios de la navegación, árboles ardientes, libaciones de animales sacrificados y piedras que tenían mucho de estelas y formaron parte de la iconografía de Tiro, como lo atestiguan monedas allí acuñadas donde la pareja de *stelai* enmarcando árboles y águilas constituyen una imagen que tenía la fuerza de los diseños más logrados.

Con esta elaborada urdimbre se tejió el mito de la fundación de Gadir, la ciudad de occidente hija directa de Tiro. El historiador y geógrafo Posidonio es la principal fuente para acceder al relato de la instauración de la urbe fenicia una vez pasado el Estrecho y lo realiza desde una perspectiva griega que marca diferencias con respecto a la primitiva leyenda tiria. El escritor de Apamea relató en el 100 a.C. cómo los habitantes de Gades recordaban la erección de su ciudad tras dos tentativas previas. La primera tuvo mucho de reconocimiento en un territorio determinado entonces por las columnas de Heracles. La expedición consideró que Calpe y Abyla eran los límites de la tierra conocida y, abrumados por una geografía mítica, dieron marcha atrás. Realizaron el legendario sacrificio sobre dos rocas que se alzaban en el solar granadino donde, con el tiempo, se erigió Sexi. Al no resultar favorable el oráculo, la intentona culminó con un primer fracaso que se repitió en la segunda tentativa. En ella, las naves fenicias atravesaron las columnas y desembarcaron en Saltés, frente a los cabezos de Onuba, al otro lado de la ría del Odiel. Tampoco allí fueron buenos los augurios y se hizo

necesaria una tercera expedición para lograr la fundación definitiva. Las proas fenicias se dirigieron en tercer lugar al archipiélago de las Gadeiras, donde los presagios fueron favorables y se confirmó la fundación de Gadir, una nueva Tiro erigida a partir del mismo mito. Las estelas adquirieron el carácter de columnas y la leyenda sufrió una nueva lectura, fruto de renovadas perspectivas.

La erección de esta nueva urbe ha estado plagada de interrogantes, interpretaciones, sobreentendidos, tópicos, paréntesis y hasta puntos suspensivos. A lo largo del tiempo se ha tintado de pigmentos míticos que han tenido rasgos de leyenda, impostura e invención fenicia en boca de Estrabón. Las apropiaciones y ficciones han enmascarado el mito hasta reconvertirlo en un palimpsesto de imágenes y contenidos difícil de desentrañar sin la ayuda de la más eficaz arqueología.

El historiador romano Veleyo Patérculo escribió un relato que se ha convertido en uno de los asideros más recurrentes de buen número de escritores. Según el militar latino, una escuadra tiria fundó en el extremo del mundo conocido la ciudad de Gadir, ochenta años después de la guerra de Troya, en una fecha que rondaría el 1.101 a.C. Esta es la primera de una serie de suposiciones que han tenido crédito para numerosos estudios donde la diferencia en las interpretaciones tiene la variedad del pluriperspectivismo más dispar. Si poco segura es la fecha del conflicto troyano, tampoco lo es el lugar del desembarco tirio en las antiguas Gadeiras. Se considera que en el extremo sur de la isla mayor, Kotinoussa, se ubicó el templo dedicado a Melkart, la divinidad a quien estaba dedicada la nueva ciudad. En el extremo norte, al borde del canal que la separaba de la isla de Erytheia, se erigió la flamante población que creció en las dos islas, siguiendo el oráculo fenicio; a la vez, hay quien interpreta que se trataba de un asentamiento polinuclear y polifuncional que abarcaba otros poblamientos aledaños, como el del cerro de Chiclana o el Castillo de Doña Blanca. La nueva urbe fenicia, cuyos hallazgos arqueológicos la datan en el siglo IX a.C. vivía del mar y de la tierra; aprovechaba los recursos marinos de salazones y pesca, pero también los terrestres de producciones agrícolas y ganaderas; sin embargo, no puede olvidarse el valor económico del acarreo de metales que desde sierra Morena arribaban al paleoestuario del Guadalquivir, interconectado con el del Guadalete. Desde allí, estos cargamentos podían ser estibados directamente por vía marítima hasta Oriente o por vía terrestre hasta la bahía de Algeciras desde donde podían ser embarcados evitando el arriesgado tránsito por el canal.

En el estrecho de Gibraltar está la clave para entender el mito de la fundación de Gadir. El de Tiro simbolizaba la implantación: las dos rocas flotantes y a la deriva representaban un territorio sin asentar. El ritual del sacrificio del ave y la sangre que debía chorrear sobre las rocas eran signos de su asentamiento y seguían las premisas de una fundamentación de lo más sólida. Todo lo demás: olivos, llamas, águilas, serpientes, son elementos delimitados por las dos *stelai* que los enmarcan y los encuadran, los flanquean y los asientan.

Es una perspectiva posterior la que otorgó una nueva lectura al mito. Fueron los griegos los que relacionaron a su divinidad, Heracles, heredero de Melkart, con los antiguos iconos de la fundación. Las estelas pasaron a convertirse en columnas que más que ahondar en míticos cimientos, se elevaron hasta representar hitos liminares. De símbolos de estabilidad de la nueva ciudad se convirtieron en marcas de un camino: la procelosa vía marítima que los navegantes debían atravesar cuando llegaban a la embocadura oriental del Estrecho. El mito griego no tiene valor fundacional, sino de advertencia de que se estaba llegando a un espacio extremo, al fin de la *oikoumene*, al lugar donde empezaba un mundo desconocido que la misma mitología olímpica pobló de seres monstruosos y amenazadores, frente a unos colonizadores reconvertidos en adalides de una civilización que logró atravesar las columnas para llevar más allá de los confines del mundo los valores de una instrucción y una cultura importada. Escudos como el de Cádiz son el mejor ejemplo de una apropiación cultural helena que aún hoy seguimos respetando y admirando: las primitivas *stelai* fenicias crecieron hasta convertirse en esbeltas columnas jónicas que enmarcaron la figura de un mito que, más que fundar, se dedicó a traspasar confines. A pesar de ello, muchas ciudades siguen reivindicando la labor constituyente del astuto heleno, defienden héroes triunfadores y pilares en emblemas y panoplias, y siguen venerando mixtificadas fuentes clásicas que tienen un trasunto de lo más interesado.

EL HERAKLEION GADITANO

El Herakleion gaditano es uno de los espacios míticos más evocados del territorio del Estrecho, donde han arraigado recurrentes episodios del imaginario occidental; sin embargo, una arqueología esquiva lo ha sumergido en un aura de incertidumbres que tiene mucho de sugerencias.

Fue uno de los grandes santuarios históricos del Mediterráneo, equiparable al matriz de Melkart en Tiro, al celeberrimo templo de Jerusalén o los de Pafos y Erice dedicados a Afrodita. Su fundación se remonta a tiempos en que marinos tirios iniciaron la colonización hasta el extremo occidental del mar y su datación no es muy rigurosa. El geógrafo nacido en la actual Algeciras Pomponio Mela remontó su implantación a la Guerra de Troya, en 1186 a.C.; otros historiadores, como Veleyo Patérculo, la retrasaron ochenta años más. A pesar del legendario paso del apóstol Santiago un milenio después, sus intentos evangelizadores no debieron de ser muy fructíferos, ya que hay constancia de valor cultural relacionado con Hércules hasta bien entrado el siglo IV d.C., cuando Avieno refirió la práctica de la prostitución sagrada en tiempos ya decadentes.

La localización exacta del templo sigue siendo una cuestión irresuelta a pesar del tiempo, los afanes y los intentos. Hay que recurrir a fuentes clásicas como Estrabón, que lo ubicó en el archipiélago de las Gadeiras, sobre Kotinoussa, la isla alargada en cuya costa noroccidental se erigió la ciudad de Gadir. El complejo sagrado debió alzarse en el extremo opuesto, donde la orilla se aproximaba más al continente, del que lo separaba un estrecho brazo de mar. La distancia entre el Herakleion y la urbe debía de ser considerable, unas doce millas, la práctica totalidad del territorio. Una longitud similar especificaba el *Itinerario Antonino* entre Gades y el templo, definido como lugar de parada o *mansio*, próximo a la vía Heraclea, que desde la bahía de Algeciras comunicaba con el paleoestuario del Guadalete.

Pomponio Mela describió la prolongada y estrecha ínsula como un espacio separado del continente por un sinuoso canal salobre que semejaba un río. Del lado de tierra firme, la costa parecía trazada a cordel; del lado del mar formaba una curva, en cuyo extremo sur se alzaba el templo de Hércules Egipcio, célebre por sus fundadores, su antigüedad y sus riquezas.

Con todas estas referencias, se ha venido ubicando el Herakleion en el actual promontorio de Sancti Petri, separado de tierra firme por el caño homónimo. Sin embargo, no se han encontrado pruebas arqueológicas que confirmen esta suposición, solamente un gran número de figurillas masculinas de bronce que, a modo de exvotos y ofrendas, han sido extraídas de los fondos marinos que rodean el islote. Entre ellas destaca la representación de un Hércules corpulento y desnudo, con tres manzanas que remiten al episodio de las Hespérides. Se trata de una estatuilla de bronce elaborada a la cera con ojos de incrustaciones de plata y labios y pezones de láminas broncíneas. Datada en el siglo V a.C., posee una inscripción con las iniciales H(ercules) G(aditanum), interpretadas como marca de propiedad del santuario, demasiado acostumbrado a robos y expolios de sus míticas riquezas.

Las razones de su emplazamiento en el islote debieron de ser náuticas y estratégicas, ya que el caño homónimo era vía de penetración a la bahía cuando las marejadas atlánticas dificultaban su acceso; se consideraba, además, lugar de aguada, debido a la existencia de pozos; sin embargo, los farallones y bajíos dificultaban el atraque, mucho más fácil en el cercano puerto de Gadir. A fecha de hoy, no existe una opinión unánime a la hora de ubicar el Herakleion en Sancti Petri. Hipótesis más recientes defienden lugares como el cercano cerro de los Mártires o la vecina punta del Boquerón como aquellos donde se pudo erigir el mítico espacio, aunque la esquiva arqueología sigue velando su ubicación exacta. El perfil de la menguada ínsula de piedra ostionera y la dieciochesca fortificación que se recorta en atardeceres de postal son lo suficientemente evocadoras, tanto como los testimonios de su cuerpo de guardia que una temprana mañana de noviembre de 1755 contemplaron revelados restos y descubiertas estatuas durante una insólita bajamar poco antes de que el maremoto de Lisboa se estrellara contra sus sólidos muros.

Ante la ausencia de restos arqueológicos, todo lo que se sabe del antiguo Herakleion ha estado determinado por referencias escritas condicionadas por el valor mítico del espacio. Fuentes árabes destacaron una almenara o faro de cien codos de altura que servía de guía para la navegación en un espacio determinado por los bajíos, caños y marismas abiertas al océano.

Otras señalaron que, como relevante lugar sagro, se alzaba en un espacio geográfico donde confluían diferentes lecturas derivadas de su multifuncionalidad: era referente náutico, templo, bosque sagrado, y lugar de acopio de madera controlada por la institución. Se conformaba como un recinto al aire libre alejado de la tópica imagen del templo griego. Frente a columnatas, peristilos, pronaos o triangulares frontones, el de Gadir era un espacio sagrado abierto, un recinto con altares para hacer sacrificios, pequeñas cámaras para guardar tesoros y poco más. Fueron muy renombrados sus dos pozos de agua dulce para abluciones rituales con régimen inverso a las mareas y la pareja de *stelai* que se alzaban a la entrada como las del templo fenicio de Melkart en Tiro, el de Jerusalén o el de Arad. Los pilares enmarcaban unas puertas donde se labraron representaciones iconográficas de los doce trabajos de Hércules. Albergaba árboles singulares, como un olivo sagrado ofrendado por Pigmalión con ramas de metales y frutos preciosos; altares donde estaban prendidas llamas perpetuas e incluso la tumba del dios al que estaba dedicado, pues se fomentó la leyenda de la muerte de Heracles en territorio hispano y la custodia de sus reliquias en su templo matriz. Al igual que en el de Jerusalén, estaba prohibida la entrada de las mujeres y sus sacerdotes eran célibes. Durante la ejecución de los sacrificios, portaban vestidos de lana y usaban vendas de hilo de Pelusio en la cabeza; llevaban los pies descalzos y el cabello cortado.



El Herakleion gaditano

Como la mayoría de los santuarios fenicios, el Herakleion poseía multiplicidad de funciones: cumplía el rol religioso de albergar las recopilaciones de los relatos mitológicos y litúrgicos, a través de los que se comprobaba el sincretismo producido entre Melkart, Heracles y Hércules. Tenía igualmente el valor de oráculo en relación con el paralelismo de su fundación con respecto al de Tiro; como en él, el sacrificio de un ave sirvió para cimentar las inestables rocas Ambrosianas, origen de las sincréticas *stelai* reconvertidas posteriormente en columnas. Como augurio, en él también se consultaban futuros más tangibles y concretos, se erigía como mediador en conflictos, favorecía la consolidación del poder político y era un lugar donde se firmaban tratados de paz, como el rubricado entre Baal, rey de Tiro y Asarhaddón, rey de Asiria. Era, por tanto, un espacio especialmente atractivo para la talasocracia del entorno. Fueron abundantes los personajes que peregrinaron al santuario gaditano en busca de respuestas: Caracalla hizo ajusticiar al procónsul de la Bética, Cecilio Emiliano, por consultar el oráculo del Herakleion. Allí Aníbal juró odio eterno a los romanos antes de entrar en batalla contra ellos; allí acudió un joven Julio César y se postró ante la estatua de Alejandro Magno antes de tener un sueño incestuoso, interpretado como el visto bueno para su imparable ascensión política; allí acudieron Fabio Máximo, hermano de Escipión, Silenos, Polibio, Artemidoro o Posidonio. Otras visitas renombradas fueron las de Varrón, quien trasladó su inmenso caudal hasta la vecina Gadir, hasta que Julio César ordenó poco después su restitución o Bogos de Mauritania, quien se acercó hasta el lugar con la aviesa intención de apoderarse de sus fastuosos tesoros, convirtiéndose en uno de los saqueadores de guante blanco de un templo considerado paradigma de riquezas. Con esta nómina de afamados peregrinos, al santuario gaditano no le faltaron renombrados devotos, entre los que destacaron emperadores como Nerón, quien ofreció sacrificios tras su victoria en Arcadia o Trajano y Adriano, quienes ordenaron acuñar monedas de oro con la imagen del Hércules Gaditano, el cual llegó a presidir el arco triunfal de Benevento flanqueado por el olivo de oro y sus frutos de esmeraldas.

Sin embargo, su valor más destacado era el pragmático. Considerado *de facto* como un *karum*, tenía función de mercado y bolsa de comercio, donde se controlaban los productos que luego se embarcaban: metales de las minas de Sierra Morena, productos agrícolas, ganaderos, salazones, aceite... eran controlados por los sacerdotes que tenían el monopolio de la exportación. Heracles protegía los pesos *-Hercules Ponderum-*,

los intercambios y la calidad de las mercancías, a la vez que el santuario actuaba como banco donde se gestionaba la tesorería y se registraban las transacciones. Convertido en elemento legitimador de la colonización, en él se acuñaban monedas desde una posición neutral y segura. Los fenicios gaditanos depositaban allí sus fortunas y allí se almacenaban todos aquellos artículos con los que se negocia, no solo con la metrópoli oriental, sino con las ciudades de lo que se ha venido en denominar el Círculo del Estrecho: Asido, Iulia Traducta, Baelo, Carteia, Malaka, Sexi, Abdera, Lixus, Kouass, Tingis, Tamuda o Rusadir, las cuales formaban una tupida red de relaciones comerciales herederas de la interconexión entre las orillas del canal desde tiempos anteriores a la historia.

El lugar donde se administraron fortunas y haciendas, donde acudieron emperadores y asaltantes, donde Santiago el Mayor intentó sin éxito resarcirizar el principal destino de peregrinación del antiguo Mediterráneo; el islote adonde acudió Manuel de Falla en un vapor de proa alta en busca de inspiración para su *Atlántida* inconclusa, hoy solo es un apaisado telón de fondo donde se recortan atardeceres a la espera de que la arqueología deje de ser tan esquiva con un lugar donde solo brotan las palabras.

HESÍODO, EL POETA DE LOS DIOSES

Federico García Lorca, un poeta cuya raigambre clásica no suele ponerse mucho en valor, tenía como libro de cabecera la *Teogonía* de Hesíodo en una edición bilingüe traducida por Luis Segalá y dibujos de Juan Flaxman. Su lectura despertó una marcada afinidad por la cultura grecolatina. En su temprana obra “Visión de Juventud” resaltó con beneplácito que los héroes clásicos fueron quienes lo animaron a tener abiertos los corazones hacia el mar donde vivió Eros y de donde surgió Afrodita, ya que allí se encontraba el olvido que no se olvida nunca, pues en los dioses griegos se escondía el eterno licor de la vida.

Veinticinco años más tarde, en 1942, en su atenazante y solitario exilio en Glasgow, Luis Cernuda publicó *Ocnos*. Desde un húmedo desamparo británico, el escritor recordó con cierto despecho su infancia sevillana, cuando el catolicismo impregnaba cierros, zaguanes y compases. Hizo planear sobre su mente de niño retraído y solitario el presentimiento de una alegría ausente y cuestionó doblegar la cabeza y santiguarse ante el sufrimiento divinizado cuando en tiempos anteriores los hombres fueron tan felices como para adorar, en su plenitud trágica, la hermosura. Su fascinación por la mitología griega fue tal que llegó a considerar que en ella estuvo el motor que provocó y orientó cualquier aspiración que en él hubiera habido hacia la poesía.

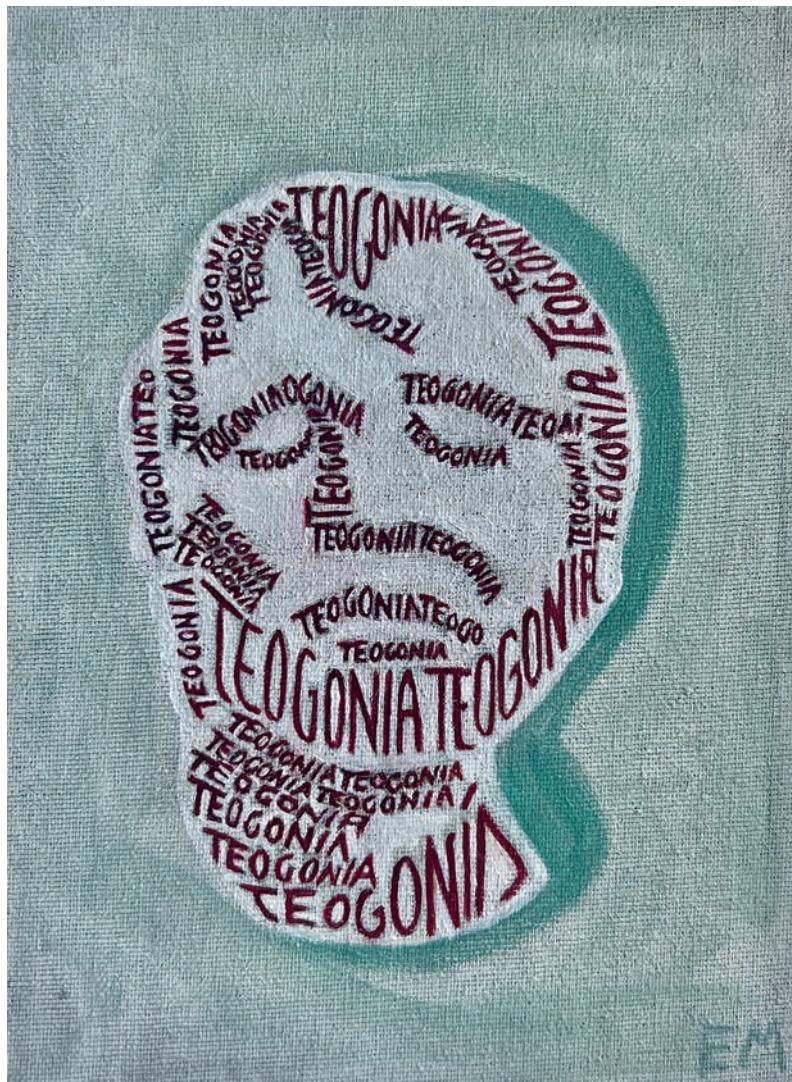
La constante gravitación hacia sugerentes aristas de la fabulación clásica ha generado historias, leyendas y mitemas que tienen su origen en algunas teogonías que poseen mucho de títulos iniciáticos, como la *Biblioteca Mitológica* de Apolodoro, la *Teogonía de Jerónimo y Helánico*, el *Papiro de Devern* o la *Metamorfosis* de Ovidio. Sin embargo, ninguna de ellas ha despertado tantas lecturas ni inspirado a tantos autores como la *Teogonía* de Hesíodo.

Escrita en el tránsito del siglo VIII al VII a.C., es consecuencia de un tiempo en que la talasocracia minoica cretense había dado paso al desarrollo de una oligarquía urbana en la Grecia continental, la cual tuvo en las *polis* uno de sus componentes geográficos y sociales más relevantes. Hesíodo era descendiente de un grupo de eolios que emigró a la ciudad de Cumas, lo que explica las influencias asiáticas y orientalizantes detectadas en su obra. Tras varios fracasos comerciales en el entorno de Esmirna, su padre se trasladó con su clan a Beocia y en Ascra pasó el escritor el resto de su vida, al cuidado de los ganados y las tierras familiares. Allí, en el triángulo formado por el monte Parnaso, el lago Copoide y el golfo de Corinto, a la sombra del monte Helicón, inició su labor literaria.

La geografía helena está plagada de lugares con transfiguraciones míticas; tanto el Parnaso como el Helicón son elevaciones que han generado interpretaciones y lecturas de lo más librescas. La falda oriental de este último estaba consagrada a las Musas y en ella se encontraban dos fuentes: la de Aganipe, que inspiraba a quienes bebían de ella y la ya conocida de Hipocrene, consecuencia legendaria de la afamada coz de Pegaso, el mítico caballo con alas e hijo trasterrado de Medusa que convivía con las nueve musas que le daban nombre al valle y a todo el entorno. Hijas de Zeus y Mnemosine, estas eran unas ninfas de lo más inspiradoras, pues se manifestaban en forma de suaves susurros en los oídos de quienes las invocaban. En tan propicio lugar plagado de referencias míticas pastoreaba su ganado Hesíodo y allí escribió una obra que dio forma a las deidades que provocaron su inspiración. Todo un ejemplo de interacción recíproca.

La *Teogonía* es un poema compuesto por unos mil hexámetros, un texto didáctico acerca del génesis y la genealogía de los dioses griegos. En él se narra el origen del cosmos y el nacimiento de los primeros seres humanos, por lo que posee un componente cosmogónico y otro antropogónico. Hesíodo describe a través de cuatro generaciones de dioses y sendos mitos sucesorios un complejo árbol genealógico cuyas ramas se entrecruzan, los brotes se descabezan, los troncos se retuercen y forman un complejo entramado con una finalidad de lo más decidida. Padres suspicaces, hijos resentidos, nietos vengativos, hombres y mujeres que son mucho más que hombres y mujeres simbolizan lo mejor y lo peor de unos seres humanos que se reconocen en ellos. A la sombra inspiradora del Helicón, Hesíodo nombra, define, organiza y cataloga a los símbolos que conforman la mitología helena. Cuenta de manera clara y didáctica el origen del Cosmos a partir del Caos, una entidad definida por un vacío preñado de latencias

del que surgieron la tierra, el deseo y el inframundo, esto es: Gea, Eros y Tártaro. A continuación, narra la forma en la que el castrante Cronos derrotó a su padre Urano, lo que permitió el nacimiento de los Titanes y su conversión en gobernante supremo, lo que provocó el estallido de un conflicto entre antiguos y nuevos dioses por el control del Universo. En la renombrada Titanomaquia, Zeus, divinidad de tercera generación, se alzó victorioso con la ayuda de sus hermanos y de otras deidades resentidas con un antiguo régimen que tenía sus días contados.



Hesíodo, el poeta de los dioses

Gea, Urano, Cronos, Rea, Hestia, Poseidón, Deméter, Hades, Afrodita, Titanes, Cíclopes o Hecatónquiros afloran en las páginas de Hesíodo con una poco disimulada finalidad. En el intrincado árbol genealógico de los mitos griegos, Zeus siempre se destaca como señor y dios supremo de su olimpo. En un mundo plagado de tormentos y amenazantes sombras, las fuerzas benéficas se encuentran siempre vertebradas a su alrededor y se convierte en adalid en la lucha por el orden, en la baza capaz de estructurar la teogonía griega. A partir de su figura se organizan las creencias; sus premios y castigos se corresponden con reconocimientos y sanciones de un mundo sistematizado y racional.

La intrincada urdimbre de la mitología griega fue fruto de un complejo proceso de aculturación que se remonta a las aportaciones pre-helénicas de la cultura minoica de Creta, donde la veneración a la madre tierra era una conjunción de dos elementos antitéticos: el de la fertilidad y el del inframundo. A partir del 1.600 a.C. los aqueos invadieron la Grecia continental e implantaron una mitología micénica que tuvo mucho de apropiación cultural de mitos indoeuropeos como Zeus y Hera y de otros orientales, como la cananea Astarté, la asiria Ishtar, la egipcia Isis o la sumeria Inanna, que dieron forma a la nueva Afrodita. Cuando Hesíodo escribió su *Teogonía*, el panteón heleno estaba configurado a partir de unas divinidades que el escritor beocio se encargó de certificar con los oportunos marchamos de calidad genealógica y moral, aunque algunos de ellos responden a intereses algo alejados de las cimas olímpicas.

En la *Teogonía* no solo se pretendió explicar todo lo que escapaba al conocimiento humano, sino que supuso una muestra de la sociedad y del modo de entender el mundo de un pueblo que empezaba a sentirse parte integrante en el complejo sistema de relaciones del Mediterráneo oriental. Las nuevas *polis* se consideraban protagonistas de unos nuevos tiempos donde el crecimiento y la expansión se veían relacionados con un mar al que empezaron a perderle ancestrales pavoros. El triunfo de Zeus que transmite Hesíodo puede entenderse como antesala de tiempos más racionales, como fin de una mítica, añorada pero primitiva Edad de Oro y también como el inicio de otros donde eran necesarias actitudes mucho más pragmáticas. A diferencia de Homero, Hesíodo escribió para informar, catalogar y sistematizar, no para entretenir y quizás por eso su *Teogonía* se ha convertido en el texto fundacional de toda la cultura griega. En ella se rinde culto al esfuerzo y al trabajo y aparece en estadios iniciales la mujer, aunque dotada de una lectura negativa. Pandora, la primera mortal, fue creada por Hefesto

a instancias del todopoderoso Zeus como parte de un castigo divino una vez que el rebelde e inquieto Prometeo decidió dotar a la humanidad del don de poder prender el fuego. Se trata de una figura con indisimuladas conexiones con mitologías posteriores, como el *Génesis*. También abundan numerosos paralelismos con teogonías babilónicas como el *Enuma Elish* o fenicias como las escritas por Filón de Biblos. Con ellas tiene en común el surgimiento del mundo a partir de una masa indeterminada, la sucesión de generaciones de divinidades, los conflictos que se establecen entre ellas o la lucha del dios vencedor contra otra deidad de naturaleza generalmente acuática.

Con la *Teogonía*, Hesíodo realizó un interesado ejercicio de aculturación: se sirvió de mitos orientales impregnados del prestigio de civilizaciones fenicias, mesopotámicas y hasta sumerias y de un sustrato indoeuropeo donde pretendió asentar las bases culturales de la nueva Grecia; sin embargo, bien diferente es el tratamiento que se da en la obra a los mitos occidentales. Los procedentes del extremo donde se erigían las estelas que cerraban por poniente el mar que comenzaba a ser surcado por estas fechas se caracterizan por un tratamiento bastante menos benévolos. Los lejanos territorios del estrecho de Gibraltar se pueblan con Hesíodo de geriones, ortros, cerberos, calíroes, medusas, eritones y crisaores: gigantes, feroces guardianes, seres desmesurados y monstruosos habitantes de un mundo extremo hasta donde tuvo que llegar la labor civilizadora de Grecia, para lo que la mitología fue utilizada con intención. Hasta el dios occidental por anonomasia, Poseidón, pasó por el tamiz de una reinterpretación helena que lo hizo suyo con la eficacia de la más racional de las planificaciones.

Hesíodo, *poietés* de divinidades, fue hacedor de caracteres, sistematizador de genealogías y manipulador de deidades. Con la *Teogonía* escribió una guía, manual y breviario de los orígenes, mientras clasificó a sus actantes por orden de intervención. También Hesíodo, poeta de los dioses griegos, le mostró a Luis Cernuda una poesía rebosante de plenitud clásica y codiciada hermosura en los solitarios crepúsculos de Glasgow.

EL INFRAMUNDO: UN FALSO DESALIENTO

Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate. Este verso: “Abandonad toda la esperanza, aquellos que entran aquí” cierra contundente el texto que coronaba la lóbrega puerta del Infierno cuando Dante se decidió a atravesarla acompañado de Virgilio en los primeros compases de *La Divina Comedia*. Dos poetas sin más compañía que la amistad ni más recursos que la palabra decidieron cruzar un umbral siempre maldito por los siglos de los siglos. Esta leyenda, que bien podía haber rematado la entrada de otros inframundos más cercanos como el de Mauthausen es santo y seña del más aniquilador de los desalientos, de una frontera extrema entre la luz y la oscuridad, que el ser humano ha tenido presente durante centurias. Cuando el escritor toscano dejó a sus espaldas claridades apenas recordadas, atravesó el quicio que lo llevó a las puertas de círculos infernales donde se extendían bosques de suicidas, desiertos donde llovía fuego y llanuras de hielo donde los traidores veían cómo sus impías lágrimas cortaban unas pupilas que habían contemplado sartas de crueidades. Esta linde entre el bien y el mal, entre la vida y la muerte, entre la luz y la oscuridad ha formado parte del imaginario colectivo desde el principio de los tiempos como juego de antítesis que ha dibujado el tablero en el que se han dispuesto las piezas de muchas vidas. Dante lo atravesó en el inicio de un particular viaje iniciático que en la mayoría de las culturas se cierra con un punto final que tiene mucho de geográfico y cosmogónico. El recorrido diario del sol, símbolo de la luz desde el orto al ocaso, ha convertido su puesta en el lugar donde se ha localizado la oscuridad, la muerte, la aniquilación, un mundo por debajo, un mundo al revés, la vuelta de todo un mundo, porque el destino es siempre volver.

Los antiguos egipcios rendían culto a Ra, divinidad solar que cada anochecer arribaba en barca al Inframundo o Duat, donde era recibido por

Osiris, señor de los Occidentales, que era como se conocía a los fallecidos. Amentit fue otra diosa vinculada a las necrópolis erigidas a poniente del Nilo, espacio donde se acogía a los difuntos. Conocida como la Diosa del Oeste, habitaba en un frondoso árbol al borde del desierto y siempre dirigía la mirada hacia la puesta de sol, donde se localizaba la entrada al lugar por donde el dios solar iniciaba cada día su viaje de retorno desde el crepúsculo. Vivía donde el astro se ponía y donde se ubicaba la entrada del Inframundo, ya que su labor era ofrecer alimentos y bebida a los recién fallecidos antes de iniciar su viaje eterno.

En la cultura babilónica, desde mediados del segundo milenio a.C., el Inframundo estuvo localizado en el extremo occidental. En Ugarit, inmersa en el ciclo baálico, se tenían bien presentes dos montañas que se alzaban en los límites de la tierra. Consideradas como simbólicas puertas, se ubicaban en un mítico poniente, el punto donde se ocultaba el sol. Planicies desmedidas y montañas imaginadas de tan lejanas tuvo que atravesar Gilgamesh para conjurar la muerte de su amigo Endiku y se desplazó hasta extremos occidentales en otro viaje sin fin hacia donde el sol se ponía cada noche hasta llegar al final, a un lugar límite y maravilloso, lleno de árboles cargados de alhajas. Desde allí cruzó el último mar hasta encontrarse con Utnapishi, superviviente de legendarios diluvios, tras desatender la ayuda de dos gigantes de piedra a modo de estelas, únicas criaturas capaces de cruzar las aguas de la muerte, aguas intocables donde los reflejos confundían y las formas se invertían. Tuvo que utilizar más de un centenar de remos para alcanzar un apartado destino donde no consiguió la ansiada inmortalidad perseguida y regresó con la fugaz recompensa de una efímera planta acuática.

Al Inframundo occidental viajaron Inanna e Ishtar en busca de anhelos imposibles, pues en occidente tenían los fenicios metas y destinos que dieron sentido a sus vidas y haciendas. Para los semitas, el estrecho de Gibraltar era puerta y umbral, acceso desde donde se vislumbraba un mar amenazador pero opulento, donde comenzaba un desconocido universo: otra forma de entender el Inframundo, que desde milenios ha atraído a la par que ha despertado el más inveterado de los temores. Por eso, la figura de Melkart se convirtió en ícono de navegante y civilizador. Hay quien piensa que los grandes templos atlánticos a él advocados fueron metafóricos hitos finales del mundo de los vivos. Tanto Lixus como Gadir eran frontera y lugar sagrado, donde el dios fenicio ejercía el rol colonizador, lenitivo y controlador de un paso con tantas estrategias.



El Inframundo, un falso desaliento

Los griegos fueron los que le dieron la forma clásica a este espacio liminar. Homero situó en la *Odisea* el Inframundo más allá del horizonte occidental, en las “orillas del Océano profundo”, desde donde estaban cercanos los dominios del Hades. Fernando Sánchez Dragó llegó a considerar el poema homérico como todo un libro de los muertos donde un simple mortal se convirtió en superviviente de tempestades, burlador de cíclopes, vencedor de lestrigones y protagonista de un viaje iniciático en el que a lo largo de siete años descendió a los infiernos, resistió la llamada de la carne y regresó a su punto de partida convertido en un ser mítico, superior y justiciero. Todo un ejemplo de superación de peligros, vencimiento de calamidades, renuncias, sacrificios, laberintos superados y muertes metafóricas para luego resucitar en la línea de la más imitada de las iniciaciones. Sin embargo, fue Hesíodo quien mejor describió la geografía del Inframundo, lugar de la muerte pero también del inicio de la vida. En su particular génesis, el escritor beocio consideró que, a partir del Caos, surgieron en los estadios iniciales la Tierra, el Deseo y el propio Inframundo. Ubicado al final de un territorio de anchos caminos, se perfiló como un espacio tenebroso, dominio del Érebo y de la negra Noche, conjunción caótica que personificaba la oscuridad y las sombras que acabaron habitando en todos los rincones y agujeros del mundo. Las densas nieblas y la lóbrega negrura del grafito rodearon los bordes que enmarcaban la existencia y se extendieron por las sombrías capas subterráneas. Era un lugar caracterizado por unas puertas antíteticamente brillantes, con hieráticos umbrales de bronce asentados sobre telúricas raíces sin fin. Al otro lado del penumbroso Caos habitaban

Titanes y Hecatónquiros, como los hermanos Briareo, Coto y Giges, aliados de Zeus, que ocupaban una inmensa mansión en las fuentes del océano occidental, de la que no podían salir, ya que otra divinidad de occidente, Poseidón, la dotó de infranqueables puertas broncíneas y la rodeó de altos muros que la convirtieron en inexpugnable. Se trata de la descripción de un lugar donde habitaban personajes aliados en condiciones de cautiverio y rodeados de un espacio dantesco: una tierra parda, un nebuloso tártaro y un yermo mar que hasta los dioses aborrecían; todo otro cúmulo de antítesis.

Para la perspectiva helena, el Inframundo era un lugar oscuro, tenebroso, subterráneo, el espacio opuesto a las elevadas claridades del Olimpo. Ausente de luz y forma, allí reinaba la confusión y el olvido sin orden, forma o determinación alguna. Se acabó convirtiendo en el término general para referirse al reino de los muertos. Para el imaginario griego, tras el fallecimiento, la *psique* o esencia del individuo se separaba del cuerpo y era transportada hasta allí. En las referencias homéricas, los fallecidos se agrupaban indiscriminadamente y soportaban una post-existencia sombría, aunque a partir de Platón se inició un proceso de criba atendiendo a sus cualidades morales en vida. Ubicado en la periferia del mundo, cerca de los confines del Océano, era el espacio sin retorno donde acababan las almas de los difuntos, insustanciales, vagando sin determinación alguna.

La relación del Inframundo con el extremo occidental del mar y con los umbrales del Océano ignoto se mantuvo en siglos posteriores. El apóstol Santiago, verdadero semidiós de la mitología hispano-cristiana, fue torturado en Jerusalén, aunque su cadáver acabó transportado en otro mítico viaje sin retorno hasta las proximidades de Iria Flavia, donde dio origen a nuevas peregrinaciones aún vigentes hacia la puesta de sol tras campos de estrellas.

La embocadura del Estrecho no ha perdido el carácter de espacio luminar, última frontera, lugar relacionado con atávicos inframundos que permanecen larvados y con asentadas raíces que el tiempo ahonda y profundiza. Para los navegantes antiguos era espacio final, más allá del cual se extendía una ignota extensión líquida, inacabable e inabarcable. Surgieron nombres como Mar de Afuera, Mar Exterior, Mar Grande, que despertaron ancestrales terrores oceánicos como los que recogió Rufo Festo Avieno, el primero en describir con meticulosidad de poeta las costas del sur de Hispania. El temor a la ausencia de vientos, la espesura y quietud de las aguas, paralizadoras algas, bajíos de la costa y fieras y monstruos marinos

dibujaron una sarta pavorosa de peligros como el aterrador pulpo gigante de Carteia, descrito por Plinio, siguiendo las observaciones de Luculo, procónsul de la Bética.

Territorio donde la toponimia muestra larvados avisos del inframundo occidental que aflora sutiles boqueadas desde la garganta de Valdeinfierro o la sierra de Fates, cuyas consonantes no son capaces de borrar el origen etimológico del dios olímpico que dominaba subterráneos recovecos relacionados con ríos leteos y lagunas estigias. Espacio de viajes unidireccionales siempre de ida, donde la vuelta estaba prohibida por severas leyes que el ser humano siempre ha tenido como reto burlar, desde las almas quevedescas capaces de vivir amores constantes más allá de la muerte a otros poetas como Dante quien, después de descender al infierno acompañado de Virgilio y traspasar el aviso donde se obligaba a abandonar toda esperanza, fue capaz de transgredir normas, superar sus nueve círculos concéntricos, los siete del purgatorio y los nueve del paraíso hasta alcanzar con la amada Beatriz *L'amor che move el sole e l'altre stelle*. Regreso a la brillante luz del último cielo que mueve el sol y el resto de estrellas en un eterno retorno como el de Perseo, Orfeo, Hércules o Ulises, pues la vida se empeña constantemente en volver.

EL TÁRTARO, LA PRISIÓN DEL FIN DEL MUNDO

Existen mitos que se solapan, superponen, encubren sus aristas hasta fusionarse en palimpsestos de ideas y relatos, conceptos y fábulas que entrelazan vaporosos tejidos que no admiten la tensión de bastidor alguno. El Inframundo, el Tártaro y el Hades comparten imprecisas lindes, oscuras localizaciones y variopintas referencias, aunque responden a particularidades diferentes que van de la ambigua generalidad del primero, el lugar clásico de los muertos con el que se asocia al Hades y el Tártaro como prisión del fin del mundo, aunque cualquier reduccionismo es una forma de empobrecimiento.

El hispano Gayo Julio Higinio no solo fue responsable de la Biblioteca Palatina de Roma, sino el escritor que mejor supo describir el perfil de Tártaro, divinidad primaria, hijo de Gea y Éter y padre de toda una progenie de seres monstruosos relacionados con el extremo más occidental del actual Mediterráneo. Concibió a una estirpe formada por Tifón, Equidna, Campe y una pléyade de Gigantes, seres desproporcionados y salvajes gobernados por Eurimedonte desde su morada en el más lejano oeste. Junto con los Cíclopes y los Lestrigones, eran considerados por Homero como un linaje autóctono erradicado por los dioses por culpa de recurrentes y autoritarias insolencias. La tríada fraterna formada por Tifón, Equidna y Campe formaba un inefable grupo de seres occidentales que rayaba el malditismo y que casi nadie pronunciaba en voz alta, ya que simbolizaban la más sutil concentración de crueldad. Tifón y Equidna concibieron a dos guardianes de intraspasables puertas que se convirtieron en iconos de su función: Cerbero y Ortro; Campe fue despiadada carcelera del legendario presidio.

Para la mitología helena, el Tártaro fue tanto una deidad como el espacio donde se asentaron sus dominios, cuya existencia procede del principio

de los tiempos. Se consideraba como un pozo o inmensa sima de una profundidad proverbial que superaba incluso a la del Hades. Hesíodo, desbordando cualquier desmedida hipérbole, llegó a escribir que si se llegara a precipitar un yunque de bronce desde el cielo, necesitaría la suma de nueve días para alcanzar la tierra y tardaría nueve días más en caer desde ahí al Tártaro. En *La Ilíada* se recoge la opinión coincidente de Zeus, quien consideraba que estaba tan por debajo del Hades como la Tierra lo estaba del cielo. Al ser un espacio profundo y alejado de la claridad solar estaba rodeado hasta por tres capas de la noche que rodeaban un inmenso muro de bronce que lo envolvía y lo convertía en inexpugnable. Homero realizó una descripción de tan míticas profundidades, en un ejercicio de geografía imaginada del polo opuesto al *locus amoenus*: un dominio amurallado de sombras circunvalado por una oscura bóveda celeste, con un montículo en el centro y un pasillo de tierra por donde circulaban tenebrosas corrientes acuáticas. Tierra, cielo y agua se acompañaban en su inmensidad de una oscuridad omnipresente. El hecho de que cielo, mar, tierra y Tártaro compartieran un territorio imaginado y temido, sugiere que emanaba de una fuente elemental común, cercana a lo que Aristóteles consideraba como un primer principio físico del que se acababan generando todos los demás. Platón pensaba que en la base del Tártaro se encontraba la corriente de agua más caudalosa del orbe, la circular del río Océano, identificada con la occidental del Atlántico. En *La Eneida*, Virgilio lo definió como un inmenso abismo que se sumergía en la oscuridad una distancia doble a la que recorre la mirada si alza los ojos hacia la etérea bóveda celestial del Olimpo.

El territorio definido por semas que lo caracterizaban como lóbrega y desmesurada prisión fue de los primeros tratados por la cosmogonía griega. No resulta descabellado considerar que el concepto de reclusión puede resultar anterior al de libertad.

Urano, el dios primero y primordial, el personificador del Cielo fue descendiente directo del primitivo Caos y de Gea, quien lo concibió de su propio ser “sin mediar grato comercio”. Urano, el primer representante de unos dioses pre-olímpicos, concibió con su madre y esposa a un heterogéneo y dispar conjunto de divinidades de lo más peculiar: Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto, Tea, Rea, Temis, Mnemósine, Febe, Tetis y Crono formaron la larga nómina de la primera generación de Titanes, a los que se añadieron los Cíclopes y los tres Hecatónquiros: Coto, Giges y Briareo, los cuales crecieron fuertes, hermosos y altivos en el extremo occidental de un mar cuyo estrecho o puertas fueron nominadas por primera vez con el to-

pónimo de este último. Si leemos la *Biblioteca Mitológica*, Apolodoro narra que Urano arrojó a sus primogénitos, los Cíclopes y los Hecatónquiros, a las profundidades del Tártaro, irritado por su fortaleza y buena disposición. Este cruel encierro despertó la compasión de su madre, Gea, quien comenzó a maldisponer al resto de sus hijos con su padre. Hesíodo, en su *Teogonía*, narra con especial detallismo cómo Cronos aceptó el encargo materno de castrar a su padre con una hoz que ella misma le proporcionó y con la que lo atacó cuando yacían juntos. De la sangre surgida brotaron los Gigantes, las Erinias y las Melias y de la espuma provocada por el lanzamiento de los genitales, Afrodita. Tras la castración, Urano maldijo a su hijo Crono, que lo sucedió y protagonizó una historia llena de recurrentes paralelismos. Tras derrotar a Urano, Crono volvió a encerrar en el Tártaro a sus hermanos los Hecatónquiros y los Cíclopes, a quienes temía y los dejó bajo la custodia de la terrorífica Campe. Temiendo la maldición de su padre, devoró a sus cinco primeros hijos: Deméter, Hera, Hades, Hestia y Poseidón. Al nacer Zeus, su madre le salvó la vida y tras hacerse hombre obligó a su padre a vomitar a sus hermanos y liberó del Tártaro a sus tíos los Hecatónquiros y los Cíclopes, que lo ayudaron en la Titanomaquia, el enfrentamiento entre Zeus y Cronos que concluyó con la victoria de la nueva generación de dioses: los Olímpicos que acabaron con los Titanes. El triunfante Zeus recluyó en el Tártaro al perdedor Crono y a un buen número de sus aliados titanes como Menecio, Jápeto o Arce y mandó que custodiaran sus puertas unos personajes muy relacionados con el entorno: los Hecatónquiros. Otras divinidades conocieron las penalidades del encierro tartárico, como el monstruo Tifón, el titán Ofión o su esposa Eurínome, y allí penaron sus culpas delincuentes y asesinos de la más variada calaña y condición como el ladrón Sísifo, el asesino Ixión, el parricida Tántalo, el perjurado Pandareo o las cincuenta Danaides, acusadas de matar a sus respectivos esposos la noche de bodas.

El renombrado centro penitenciario donde tantas figuras míticas expiaron sus delitos, venganzas y traiciones estaba localizado en tierras de poniente, en el patio trasero de las tierras de poniente. Homero lo situó en el extremo más occidental; un más allá subterráneo en el oeste más lejano, donde fluía el mar Océano, en el extremo opuesto al levante y la aurora, el sitio donde residían el ocaso y las tinieblas. Virgilio lo emplazó en la orilla más lejana, junto al Océano profundo, junto a los bosques sagrados de Perséfone, junto a elevados chopos y sauces que solo ofrecían fúnebres frutos. Era un lugar geográficamente antitético, pues allí coincidían el día y

la noche, la última luz del sol y la oscuridad de un crepúsculo antesala de la claridad del alba, el espacio donde más cerca se encaraban la iluminación con la penumbra.



El Tártaro, la prisión del fin del mundo

La aceptada localización de esta inveterada prisión del lejano oeste donde confluían el cielo, el mar y la tierra ha despertado en algunos una sugerente asociación etimológica con Tartessos. Se ha identificado el río homónimo con uno de los que fluían por el mítico Tártaro en un intento de dar forma a

un espacio informe, aunque en este caso la formalización ha tenido mucho de legendaria.

Entre los siglos XV y XIV a.C., las culturas orientales tuvieron conocimiento del vasto potencial estratégico y económico que albergaba el territorio del estrecho de Gibraltar y resultó de lo más previsible que las civilizaciones del este realizaran un complejo y elaborado proceso de sistematización cosmológica y cosmogónica de un espacio apartado y extremo que fue perfilándose como lugar liminar, como puerta o paso entre dos mundos: el conocido y el desconocido, el de los vivos y el de los muertos, el humano y el sobrehumano. Desde los primeros viajes de Coleo de Samos a Tartessos, los griegos saturaron de referencias míticas un espacio al que dirigieron sus naves, sus miedos, sus afanes e intereses. El territorio se vio reafirmado por mitos inspirados en realidades, leyendas y paisajes autóctonos que sufrieron la transformación metafórica de una aculturación que tuvo mucho de didáctica, interesada y pragmática. Antes de que la perspectiva helena se desplazara hacia otras líneas costeras mediterráneas y se produjera un proceso de orientalización del sustrato mítico occidental, el distante apartamiento de un canal escoltado por altivos bloques de caliza abiertos a un océano inabarcable e inmenso, lo convirtió en término real a partir del que se gestó un imaginario fin del mundo donde no era descabellado ubicar hiperbólicos abismos e inalcanzables vacíos, el mejor de los perfiles para localizar apartadas prisiones donde cualquier intento de fuga resultaba imposible. Con su constante perseverancia, el ser humano ha seguido erigiendo mucho más reales táratos en la californiana isla de Alcatraz, en la colombiana Gorgona, en la Isabela de las Galápagos, en la isla del Diablo de la Guayana o en la apartada y extrema Ushuaia, donde se instituyó durante décadas el muy tangible penal del fin del mundo en las apartadas soledades de la Isla Grande de la Tierra del Fuego.

Humus, cielo, llamas y agua, elementos fundamentales y antitéticos que conforman la vida, su desventura y sus conjuntos, prisiones reales o metafóricas que acompañan al ser humano desde antes incluso de una generalizada conciencia de libertad.

EL DESTINO OCCIDENTAL DE HADES Y PERSÉFONE

Occidente fue en la antigüedad sinónimo de un omnipresente destino. Los griegos saturaron de significado y mitos la región extrema de poniente, lugar de residencia de figuras icónicas como Atlas, Gerión, Briareo; otras monstruosas como Eridna, Medusa, Ortro, Cerbero; otros fueron dioses primordiales como Océano y su esposa Tetis, personificación de todas las aguas del mundo, cuya desmesurada descendencia estuvo formada por las tres mil ninfas fluviales, las tres mil Océánides y las Néfelas, o deidades de las nubes. Pero también fue desde época inmemorial el lugar donde se ubicaba el Hades: la tenebrosa, oscura, apartada y occidental región subterránea adonde se debían dirigir los muertos, el fin y el destino de cualquier existencia.

Cuando los griegos continentales tuvieron que embarcarse en un mar temido pero imprescindible para expansiones y comercios, incorporaron a su tradición mítica leyendas y apuntes que permanecían agazapadas desde un pasado remoto que tuvo sus orígenes en los Siglos Oscuros y en el isleño periodo Micénico, cuando a las costas cretenses llegaron las primeras referencias de un *topos* occidental que despertaba una sucesión de antitéticos pálpitos: la hiperbólica lejanía iba de la mano de vastas superficies oceánicas donde no había control ni medida; brumas inacabables, piélagos inacabables, ocasos inacabables; el escenario simbólico donde ubicar un más allá apartado y tétrico, donde desterrar el tema tabú por excelencia, el de la muerte. Sin embargo, era también un lugar fértil preñado de riquezas: caudalosos cauces, frondosos bosques, feraces tierras, pesca abundante, ganado abundante y, sobre todo, un subsuelo generoso en metales, que convirtió para muchos en irreprimible el viaje a un territorio donde la vida y la muerte se daban la mano como en ningún otro.

Al principio, el extremo occidental del Mediterráneo apenas fue hollado por expediciones orientales. Allí Homero situó al Hades a cuenta del largo

desplazamiento de Odiseo, que sentó las bases literarias del viaje transgressor por excelencia, el que traspasó las lindes del más allá para establecer imposibles diálogos con los difuntos, como los que Eneas entabló con la despechada Dido o con el paternal Anquises sin necesidad de más *mediums* que los aportados por el utilaje libresco.



El destino occidental de Hades y Persefone

Fue necesario inventar un mundo de los muertos para poder entender mejor el mundo de los vivos. Y se inventó lejos, muy lejos: donde el sol se ponía más allá de todos los meridianos conocidos, en un lugar donde la vida y la muerte se solapaban y que era preciso domeñar.

Hades fue el primogénito de Cronos y Rea, cónyuges de preclaro linaje pertenecientes a una primera generación de dioses que no llegaron a conocer las mieles del Olimpo. Infanticida compulsivo, Cronos devoró a todos sus hijos nada más nacer, hasta que la astucia de Rea logró salvar al menor, Zeus, que se vengó del padre, obligándolo a regurgitar a todos sus hermanos, quienes formaron frente común ante sus antepasados en la Titanomaquia. Tras su victoria, los tres varones se sortearon la pingüe herencia. No se trató de un reparto equitativo, ya que Zeus se reservó el dominio de los cielos dejando para Poseidón el de los mares y para Hades el subsuelo y el Inframundo. Este último no debió de aceptar de buen grado el reparto, ya que las condiciones no eran precisamente apetecibles. El territorio sobre el que debía reinar provocaba generalizados desapegos. Como jefe supremo del espacio adonde eran enviados los muertos, su función era impedir su salida, así como la entrada de cualquier individuo vivo a deshora. La suerte lo convirtió en guarda del lugar adonde desembocaban los pasos de todos los humanos, un lugar tan tabú como su nombre. *Aides* significaba en griego clásico “el que no es visible”, oculto, incorpóreo, inmaterial y apartado como la muerte misma. Su figura y su nombre se vieron envueltos por capas de supersticiones que camuflaron su antropónimo con eufemismos como *Polidegmon*, “el hospitalario” o *Euboleos*, “el que da sabios consejos”, en todo un ejercicio de temerosas máscaras. También era conocido como *Plouton*, “el rico”, pues en las profundas cavidades subterráneas yacían codiciadas vetas de metal que convertían en atrayentes el lóbrego subsuelo, una ultratumba preñada de riqueza, como la que atesoraban los territorios de lo que luego fue Hispania.

Además de un casco que le proporcionaba la invisibilidad más oportuna en acciones comprometidas, poseía toda una sarta de atributos que conformaron un ícono de lo más lúgubre: disponía de un carro oscuro, tirado por cuatro yeguas negras inmortales; portaba las llaves del Hades y las escasas representaciones artísticas que se realizaron de él en solitario lo muestran hierático y serio, sentado sobre un trono de ébano y acompañado de Cerbero, fiel custodio de su reino. De edad madura, espesa barba, agitada cabellera y acentuada aduztez, su figura transmitía severidad y fortaleza tras capas de oscuridad: negras caballerías, negros carros, negros cipreses

acentuaban el simbolismo tétrico del monarca de las sombras. Sin ser la divinidad de la muerte –asociada a *Tánatos* en la mitología helena– su dominio sobre el reino de los difuntos hizo de él una figura fúnebre, luctuosa y siniestra que enmascaró un natural justo, una proverbial imparcialidad borrada casi por interesados velos. De carácter más pasivo que malvado, cumplió con su papel de estricto vigilante de las puertas de un territorio que fue denominado con su nombre. No intervenía directamente hasta que alguien traspasaba el umbral transgrediendo normas que tenían el rigor de lo inviolable. Ejerció el rol del funcionario eficaz e inflexible e impidió pasos indebidos. Su furor adquiría carácter mítico cuando se producía alguna transgresión en el tránsito. De hecho, las excepciones tuvieron un carácter de verdadera singularidad, pues solamente héroes como Heracles, Odiseo, Orfeo, Teseo o Eneas se atrevieron con el Inframundo en viajes de ultratumba que tuvieron mucho de literarios, desde Homero a Virgilio o de Dante a Lope pasando por Fénelon. Estos viajeros dialogaron con los muertos y describieron la geografía mítica de un Hades sobre el que reinaba quien le dio nombre. Tras atravesar los Campos Asfódelos y llegar a un Érebo donde se encontraban los antitéticos lagos Lete y Mnemósine, se arribaba al palacio del primogénito de Cronos, donde se sentaban los jueces del Inframundo: Minos, Radamantis y Éaco. Atendiendo al veredicto, los muertos regresaban a los Asfódelos si no eran virtuosos ni malvados, descendían al Tártaro a penar sus culpas o se instalaban en el Elisio a gozar de su bondad.

Barrera infranqueable de Occidente, la ubicación del Hades en el entorno del Estrecho viene sugerida por topónimos como la sierra de Fates, enclaves como Valdeinfierro, lagunas como la Janda, hoy desecadas, o ganados de reses retintas que el dios tenía pastando en las inmediaciones de la isla de Eritia, vigilado por Menetes, otro legendario mayoral que avisó a Gerión del robo que maquinaba Heracles a otra ganadería vecina de estas dehesas de poniente.

A pesar de sus proverbiales riquezas, Hades estaba condenado a la soledad con mayúsculas del vigilante, al destierro del monarca a un lugar intraspasable. En la lóbrega antesala de la muerte era difícil relacionarse con los vivos. Afrodita se apiadó de él y envió a Eros para que le avivara el deseo amoroso. A través de una grieta pudo adivinar la figura de su sobrina Perséfone, hija de Zeus y Deméter, diosa de la agricultura e ícono del ciclo vivificador de la vida y de la muerte. La joven doncella recogía flores junto a algunas ninfas en un prado de lo más ameno cuando Hades la raptó y

la condujo a sus dominios subterráneos. Deméter, al echar en falta a su hija, pasó de la preocupación a la cólera cuando fue informada por Helios de su estancia en tan desasistidos aposentos. Su enfado alcanzó estadios míticos y su desesperación de madre agraviada la llevó a descuidar su aspecto y funciones. Sus cabellos se desgreñaron y los campos se agostaron; la tierra se volvió tan improductiva que el propio Zeus, alarmado, intentó mediar en el conflicto. Las versiones difieren acerca de lo sucedido bajo tierra: unas defienden la tesis de que Perséfone se vio obligada a aceptar los requerimientos de Hades, mientras que otras consideran que aceptó de buen grado un ofrecimiento de matrimonio que la convertiría en señora, reina y dueña del Inframundo. Cuando Hermes acudió en su rescate, Perséfone había probado los tentadores y mágicos frutos de una granada, con los que se vio atada al reino subterráneo; ante esta tesitura, Zeus optó por una solución salomónica: la joven pasaría seis meses con su madre en el mundo de los vivos y otros seis con Hades en el de los muertos, con lo que se configuró la lectura mítica de las dos grandes estaciones climáticas mediterráneas, caracterizadas por dos ciclos: uno de germinación y sazón veraniega y otro de agostamiento e infertilidad invernal.

Perséfone es diosa de orígenes antiguos, casi neolíticos, retomados por la civilización minoica. Es una divinidad llena de contrastes: frágil doncella en el reino de los vivos y férrea reina en el de los muertos, donde se apiadó de Orfeo, Protesilao y Psique; su relación con Deméter, diosa de la vida, las convirtió en epicentro de los oscuros e inquietantes Misterios Eleusinos, ritos iniciáticos donde la vida y la muerte eran algo más que términos antitéticos. Fue una mujer que traspasó barreras prohibidas y tuvo en sus manos el poder de la transformación y la regeneración. Representada por Bernini o Luca Giordano como joven atractiva en manos de un omnipotente y raptor Hades, también fue reflejada en el Pínax de Locros como paritaria consorte de un opulento y bien avenido matrimonio regido con eficiencia.

Tanto Hades como Perséfone llegaron a Occidente obligados y tuvieron en Occidente su común destino, aunque la ambivalente diosa pudo regresar a sus orígenes para reiniciar un camino recurrente de ida y vuelta, metáfora pura de la existencia humana.

LA LAGUNA ESTIGIA Y EL ÚLTIMO VIAJE

Hay quien considera que hoy en día la muerte es una anomalía impensable y que solo poseen legitimidad simbólica los fallecimientos violentos alentados por una sociedad donde prima la líquida superficialidad del espectáculo. Cada vez poseen menos valor los decesos cotidianos, que parecen inocuos y los alejamos de unas vidas programadas solo para ser vividas. Los rituales mortuorios parecen ajados vestigios de tiempos pasados y el día del último viaje, cuando esté al partir la nave que nunca ha de tornar, es apenas un inspirado verso al que se le supo poner música con acierto.

En épocas anteriores, la muerte no era un punto final tabú; permanecía presente como advertencia, como forma de honrar a los antepasados, como temática inspiradora de un buen número de mitos.

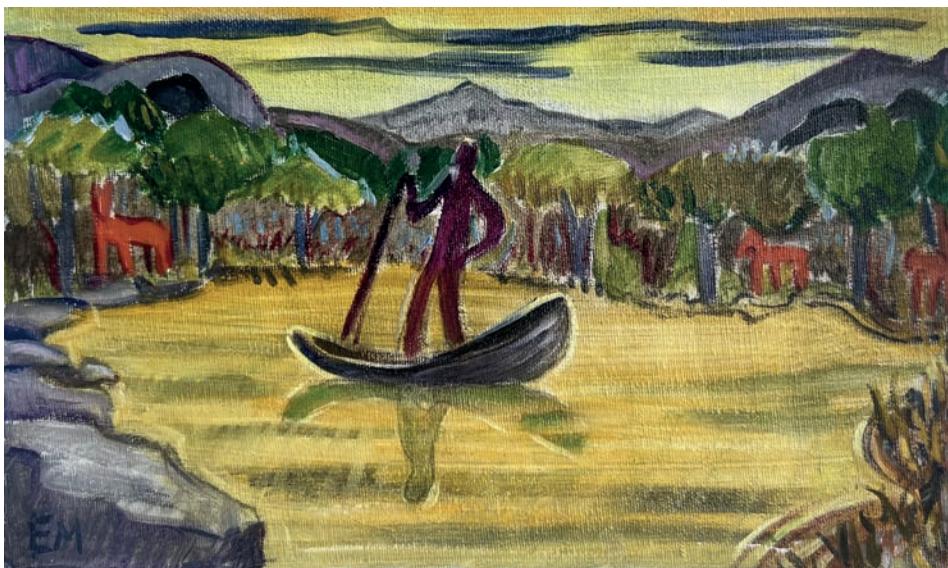
El territorio donde se ubicaron los vastos e ignotos pagos del más allá tenía mucho de simbólico y geográfico. Desterrado a los confines occidentales del mundo, fue concebido, descrito y dibujado como un lugar tenebroso y fúnebre, donde la incómoda neblina de lo indefinido constituía el germen de un espacio amalgama de todos, ambiguo, una marisma fétida donde confluía lo menos atrayente de un marco que fue considerado por muchos como la antítesis del *locus amoenus*.

Más que con el fuego, el ámbito infernal se relacionó en tiempos primigenios con el agua. Hesíodo, con una terca querencia hacia los líquidos cosmogónicos, puso de manifiesto el papel del elemento acuático como hilo conductor en una estructura cósmica tripartita formada por un mundo superior, otro terrestre y el Inframundo. Los mares, lagos y corrientes, tan abundantes en pagos occidentales, fueron factores que vertebraron un espacio que los mitos dieron forma.

Una serie de ríos tejían una intrincada urdimbre acuática en los tenebrosos confines del Inframundo: el Cocito, el Flegetonte, el Lete, el Aqueronte y

el Estigia, que hacían referencia respectiva a las lamentaciones, la curación, el olvido, la aflicción y el odio. Discurrían por meándricas cuencas que convergían en una laguna que tomó el nombre del último cauce, marcador de las lindes entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Además de corriente natural, Aqueronte fue una divinidad castigada por Zeus tras atreverse a proporcionar líquido para que bebieran los Titanes en la lucha que tuvo lugar en los venerables bosques tartésicos. La ira de Zeus lo convirtió en río del Inframundo, una ancha corriente que nacía en el territorio más occidental de los mortales y, tras un serpenteante recorrido, desembocaba en un lago sin salida al mar. A su vez, Estigia era una ninfa oceánide que durante la Titanomaquia tomó partido por el bando opuesto y fue la primera en ofrecer su ayuda a Zeus. Agradecido, hizo que su nombre fuese sagrado. Cuando los dioses lo invocaban en sus juramentos, Iris llenaba una copa de oro con su linfa; quien lo hacía en falso sufría el castigo de la perdida de voz, por lo que su figura acabó poseyendo una lectura de lo más negativa. Tradicionalmente, sus humores eran descritos como oscuros, pantanosos, rebosantes de almas en pena y voces malhadadas. Sus aguas eran nauseabundas y malolientes y un solo sorbo producía la muerte inmediata. Sin embargo, nunca tuvieron una interpretación monosémica, ya que mantuvieron un carácter mágico: la capacidad de convertir en invulnerable a aquel mortal dispuesto a empaparse de un líquido tan poco apetecible. Tetis, ninfa del mar y nieta de una titánide homónima esposada con Océano, bañó a su hijo Aquiles en este río tan poco apetecible y estuvo marcado por la protección salvo la zona de los talones por donde su madre lo sujetó para sumergirlo. Allí acertó la flecha de Paris dirigida por un envidioso Apolo en una guerra oriental que también tuvo relación con las tierras de poniente.

Entre lucios y limos, caños y marismas, ríos y esteros, la figura del barquero sobresale en el ámbito lagunar que ejercía de frontera occidental del mundo. De oscuros y anfibios orígenes, Caronte es una divinidad pre-olímpica con un indisoluble poso de primitivismo inspirado en el conductor de la nave de los muertos en el más antiguo Egipto. Las primeras menciones griegas se remontan a la *Miníada*, un apócrifo texto adjudicado a Homero, que inspiró a Luciano a la hora de pergeñar la figura del personaje dedicado a cruzar la Estigia. Transportaba a los muertos a la otra orilla de un cauce del que adquirió su antropónimo en una ceremonia de confusiones donde los ríos que no iban a dar a mar alguno dibujaban la confluencia con una laguna que pronto adquirió el valor simbólico de límite, umbral del que ya no se volvía, punto final de un viaje sin retorno que muchos llamaban vida.



La Laguna Estigia y el último viaje

Caronte, hijo de divinidades nocturnas, estuvo predestinado desde su nacimiento a una tarea simple, pero repetitiva hasta la recurrencia más infinita: como barquero del Hades cumplió su oficio con una dedicación digna del mayor reconocimiento por parte de sus superiores: guiar diligentemente las sombras errantes de los difuntos desde la orilla de los vivos a la de los muertos. Como fiel cumplidor de los designios divinos, se encargaba de cobrar las tasas de un desplazamiento obligatorio pero no gratuito: el difunto que no tuviera los óboles necesarios para adquirir el billete de ida debía vagar durante cien años por los agrestes andenes de la marisma. Demasiado tiempo para una espera.

De tanto tratar con los muertos, a Caronte se le acabó asociando con la muerte misma y su aspecto envejeció mostrando los peores signos de la decadencia humana: largas barbas descuidadas, cabello ralo, aspecto enjuto, desaliño indumentario y un carácter cada vez más agrio fue marcando un ícono que era representado solo sobre una inestable barca, sin remos, sin mástiles, sin timón, con el largo garfio de los conductores de embarcaciones habituadas a navegar por los bajíos y los paisajes lagunares. Virgilio lo describió como un viejo negligente; Dante como el guardián más adecuado del quinto círculo infernal, donde los coléricos y los hoscos recibían los merecidos castigos; Miguel Ángel dio un paso más, lo integró en la religión católica y llegó a pintarlo en el altar mayor de la capilla Sixtina empujando a

los condenados a las aguas infernales de la laguna sin disimular un verdoso aspecto de cruel demonio con orejas apuntadas, garras en los pies y la mirada espantada, redonda y vítreas del paradigma del mal con el que algunos lo identificaron. Poco que ver con el Caronte de Patinir, afable anciano que gobernaba con agilidad su embarcación apenas cubierto por un blanco sudario, limpio y ondeante. Mira de soslayo al espectador con la actitud de sentirse observado, sin mostrar signos de crueldad ni de cansancio ante una labor interminable e infinita, rutinaria y repetitiva, que cumplió sin revelar las muestras de cansancio que Harold Zunigan ha destacado en una contemporánea versión teatral de su figura, donde el hastío por una labor mecánica y recurrente lo acaba llevando a la rebeldía.

Ni demoníaco ni revolucionario. Caronte es la única figura viva con aspecto humano que pobló el lago del fin del mundo. Un fin del mundo siempre situado en los extremos de poniente del mar Mediterráneo.

En la *Odisea*, Homero puso en boca de Circe la ruta que tenía que llevar el protagonista hasta alcanzar el reino de los muertos. Debía llegar hasta el Océano extremo y desembarcar en las blancas riberas junto a los tupidos bosques de Perséfone, un lugar plagado de ríos que desaguaban en la laguna Estigia, situada en el lugar donde el sol se sumergía junto a un mar de profundas corrientes, llenando de sombras todos los caminos.

Estas referencias no dejan de ser familiares para los habitantes y conocedores del estrecho de Gibraltar, donde hasta el Renacimiento se ubicaba el fin de todo un mundo; un canal donde se acababa la tierra, donde se iniciaba un océano infinito que imaginaron quienes gestaron los mitos orientales a la hora de situar un fin que, bien mirado, podría tratarse de todo un principio.

A orillas de un océano impenetrable, entre densas arboledas de oscuras sombras, discurría una intrincada maraña de ríos confluientes en una laguna interior que se quiso convertir en la linde efectiva entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Una sugerente red de paralelismos enlaza la geografía con el mito. Nada más cruzar el Estrecho, el valle del río de la Jara asciende escoltado al este por la sierra de Saladavieja y al oeste por la de Fates, hasta llegar al puerto homónimo en un paisaje de frondosas espesuras de alcornoques en las zonas de solana y solemnes quejigos en las umbrías. A partir del collado, el valle desciende hasta encontrarse con el cauce del río Almodóvar en el entorno de la Torrejosa. Almodóvar en árabe significa “redondo”. Sugiere un cauce sinuoso y lleno de meandros como los que forma desde la bajada del puerto de Ojén hasta su desembocadura

en lo que fue la laguna de La Janda, donde tributaban otros dos ríos: el Celemín y el Barbate. Una cuarta corriente, el Guadalete, discurre más al norte en busca de las costas atlánticas. La hoy desecada laguna llegó a tener una superficie tal que era considerada la más espaciosa de la península y un verdadero mar interior, una albuera a poniente de la bahía de Algeciras que se extendía en paralelo a la embocadura occidental del canal.

Son coincidencias más que suficientes para relacionarla con el mito lagunar ubicado en un territorio extremo donde situar una función extrema. En el origen de los tiempos, la muerte no era una anomalía impensable, pero desde las primeras culturas quiso separarse de la vida creando fronteras, campos neutrales de seguridad. Esta amplia superficie lacustre reunía todos los requisitos para convertirse en el recorrido de un último viaje que por estos lares nos hemos empeñado en desecar.

LAS AGUAS DEL OLVIDO DEL RÍO LETE

Para muchos, morir es una forma de olvidar, de vaciar de contenidos la existencia, borrar archivos, volcar papeleras sin reciclaje y dejar de pensar en lo que antaño importaba, aunque no es tarea fácil, sobre todo cuando depende de factores, recovecos y trastiendas individuales donde los miedos atenazan una trascendencia que las primeras ficciones barruntaron.

Uno de los ríos que cruzaba serpenteante el Inframundo era el *Letho*, que significaba en griego clásico “olvido”, frente a su término antítetico *aletheia* que se refería al desocultamiento, estadio básico para alcanzar la verdad. Como suele ser habitual, los mitos, en su intento por explicarla, han solidado tomar la delantera a la realidad. Lete era en origen una náyade, ninfa o espíritu femenino relacionada con el agua hasta el punto de proteger la de fuentes, manantiales, pozos, surtidores y veneros, humores dulces y potables, frente a los salados cuya protección correspondía a las Oceánides. Su madre fue Eris, divinidad que tenía mucho de malévolamente abstracción donde confluyan los aspectos más negativos del ser humano. Hesíodo la consideró como diosa de la discordia y representación de la envidia. Su numerosa prole estaba constituida por no pocas sombras y preocupaciones. Además de Lete parió a Ponos, Limos, Algos, las Hisminas, las Androctasias, Dismonia, Ate, Hypnos y Horcos, que advocaban, respectivamente, al olvido, el trabajo, el hambre, el dolor, las disputas, las masacres, el desorden, la ruina, el sueño o el perjurio: todo un rosario de cargas, lastres, estorbos y maldades asociadas al mito que azuzó un conflicto bélico que la teogonía helena supo aprovechar con la eficacia de los mejores recursos: la guerra de Troya.

Con estos antecedentes familiares, el olvido asociado a Lete no se trataba de una cotidiana laguna mental. Como contrapunto, se relacionaba con la positiva Mnemosine, una dispuesta titánide, encargada de velar por la

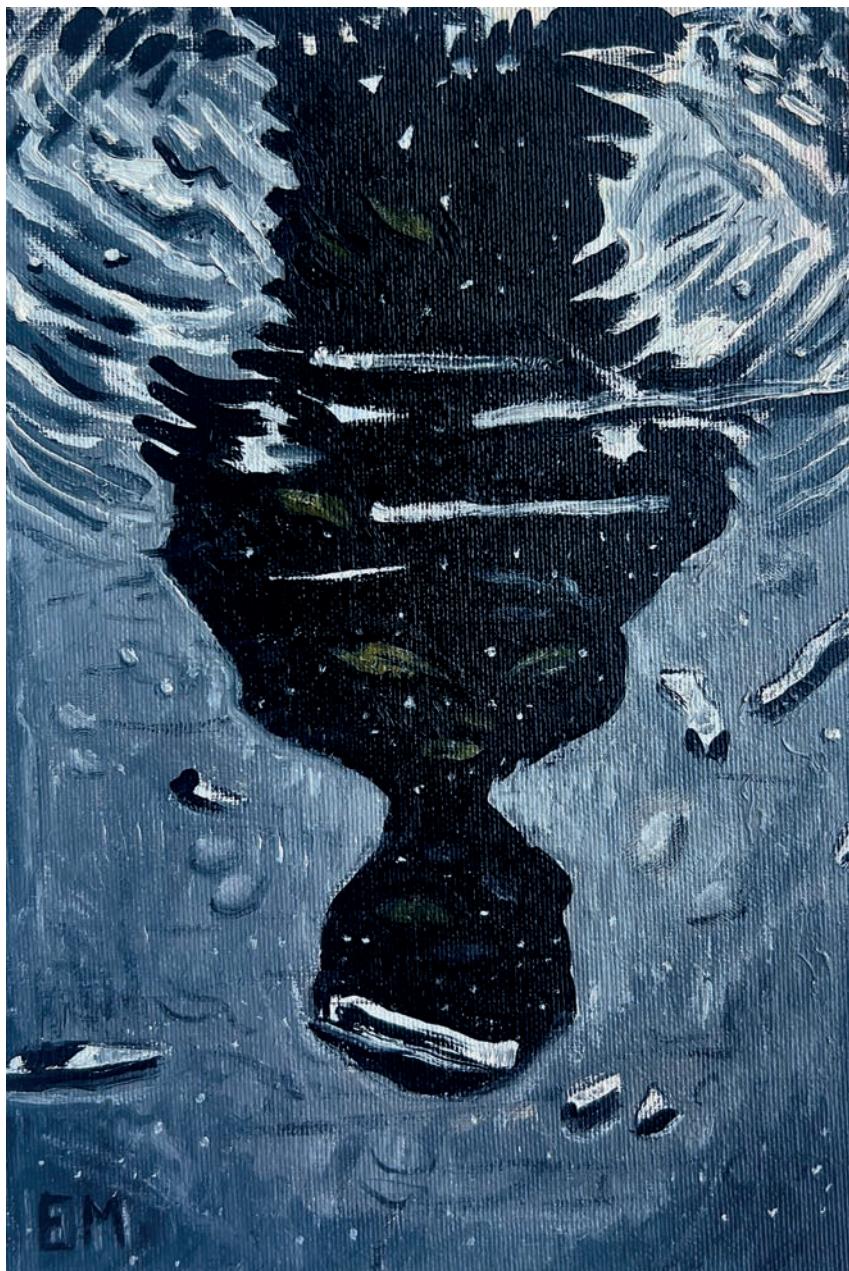
memoria. Hija de Urano y Gea, fue de las primeras en tomar partido por Zeus en la Titanomaquia, entre quejigos, lentiscos, viburnos y robles tartáricos. El dios vencedor yació con su solícita ayudante, con quien concibió las nueve musas del Olimpo: todo un ejemplo de eficaz fecundidad.

Tanto Lete como Mnemosine formaron parte de la geografía mítica de los oscuros y occidentales dominios del Hades. Con la intencionalidad de las confusiones simbólicas que iban de la mano de un paisaje con veladas relaciones reales, las crónicas teogónicas referían el curso del Lete como un río que discurría por estancadas llanuras del Inframundo, planicies llenas de espejismos y orilladas por narcóticas amapolas. Su cauce cortejaba las grutas del pariente Hypnos, el dios del sueño, que también tenía su morada en el caleidoscópico umbral del reino de los Muertos. Después de atravesar cavidades de alucinaciones y quimeras, el cauce adquiría el color blanquecino de un jugo vegetal, casi lácteo, insano, hipnótico y alucinatorio. La corriente discurría a poca profundidad, sobre un lecho de cantos mefíticos, convexas copas de pócimas nocivas. Quien se bañara en tan poco recomendables aguas o quien bebiera de ellas se veía abocado a la más inmisericorde de las amnesias.

Semejante sucesión de inquietantes elementos resultó el mejor caldo de cultivo de sectas y religiones próximas a los resbaladizos y atrayentes territorios de un más allá más cercano de lo que parece. Los iniciados en los Misterios Eleusinos, que cortejaban a figuras tan relacionadas con el Hades como Deméter y Perséfone, hicieron suya esta corriente de olvido y, en su velado intento por trascender a la muerte como consunción definitiva, ofrecían la posibilidad de esquivar las terribles consecuencias que reportaba beber las aguas del olvido. Para ello, se ofrecía a los entregados acólitos la posibilidad de beber del manantial opuesto, el de las aguas de Mnemosine, para garantizar de este modo una interesada victoria sobre la muerte.

Platón, creyente en soluciones re-encarnadoras, consideraba que, tras la caída del alma, esta se sumía en la amnesia, pero podía adoptar la forma de un cuerpo con una determinada orientación en la vida. Se trataba de un proceso cíclico donde la *psique* se reencarnaría de forma continua, y recibiría castigo o recompensa según lo realizado en la vida anterior. Aquí no habría disyuntivas entre cauces de olvido y de memoria. Las ánimas atravesarían unas llanuras que el filósofo calificó de tórridas, hasta que, llegadas a las orillas del Lete, el río cuyas aguas no podían ser contenidas por ningún recipiente, sentirían la necesidad imperiosa de beber de ellas.

Además de implicar un irreversible olvido, el líquido ejercía un efecto plácido de liberación de las preocupaciones que conduciría al más sosegado de los sueños.



Las aguas del olvido del río Lete

Por encima de ritos iniciáticos y reencarnaciones al uso, las aguas del Lete eran una pragmática salvaguarda del Hades, que fue capaz de blindar sus normas y sus sistemas de seguridad. Suponiendo que podría contemplarse la posibilidad de un viaje con retorno, ¿qué hacer con las almas que habían atravesado buena parte de los territorios prohibidos y conocían la posibilidad de una supuesta redención? Nada mejor que instituir una norma de lo más taxativa: la del olvido, que impediría cualquier recuerdo de su paso por esos lugares vedados. La desmemoria servía para certificar la desconexión absoluta con el mundo de los vivos y, en caso de regreso, para borrar el reciente paso por el comprometido mundo de los muertos.

Con esta suma de lecturas, el mito del Lete ha resultado de lo más inspirador a lo largo del tiempo. Más que representaciones pictóricas o escultóricas, han sido escritores los que se han visto atraídos por la quimera de la amnesia, para la que han servido más las palabras que las imágenes. Es lo que suele pasar con algunas abstracciones. La desmemoria tiene un componente paradójico. Es un concepto que sugiere una intención, más que una realidad. Al nombrarla la conjuramos en una ceremonia de sinsentidos donde se recurre al recuerdo. El verdadero olvido solo existe cuando deja de nombrarse y no habita lejos, ni siquiera en los vastos jardines sin aurora; la palabra es un sortilegio contra la más aniquiladora de las extinciones. Quizás por ello, tantos escritores han recurrido al eterno tema del olvido.

Virgilio se refirió al mítico río como un lugar infernal pero ameno, donde las almas de futuros descendientes semejaban abejas libando flores de las praderas; Dante le otorgó una geografía legendaria entre inframundos y paraísos terrenales; Cervantes puso en boca de un don Quijote casi cuerdo que el río infernal formaba parte del mundo de la ficción en un intento de adquirir la trascendencia; Góngora cayó en tópicos al identificar sus aguas con la negra cabellera de Polifemo; Lope lo identificó con el río de Sevilla, una ciudad que era para él algo más que un infierno soñado; Borges lo consideró responsable de la disolución de los granos de arena de los relojes que medían el tiempo cósmico, mientras Baudelaire llegó a identificar la sangre del poeta con el agua de su desmemoria.

Como tantos otros componentes del Hades, el río Lete se ha situado repetidamente en los confines occidentales del mundo, en un espacio que en el imaginario colectivo de muchos ha coincidido con los vastos humedales que se extendían en la orilla norte del estrecho de Gibraltar.

Aunque lo primero nunca fuera la palabra, esta se ha encargado de nombrar con tenaz recurrencia la realidad. Los topónimos han pervivido con

la resistencia de especies prehistóricas que luchan contra su extinción. El principal río que bordea el despojado territorio de La Janda, sigue manteniendo en su nombre referencias más transparentes que sus opacas aguas legendarias. El Guadalete vínico, que desde Grazalema al Puerto de Santa María atravesia montes, campiñas y esteros, lleva en su nombre, tras la consabida raíz árabe, el lexema griego que entronca con el cauce del Hades.

Han sido numerosas las referencias al entronque mítico del caudaloso río del sur: Suárez de Salazar lo identificó con el antiguo Lethe, el río del olvido, al igual que Sebastián de Covarrubias en su *Tesoro de la lengua española*, o el jesuita Martín de Roa, en tiempos de luces y sombras que se dieron en llamar Siglos de Oro. Escritores, cronistas, geógrafos e historiadores se refirieron a un suceso legendario que tuvo lugar junto a sus orillas. Al pie de la sierra de San Cristóbal, junto al enclave de Doña Blanca, se encontraron dos potentes ejércitos: cartagineses provenientes de Gadir y griegos del *Portus Menestei*. Dispuestos unos frente a otros en orden de batalla, acordaron no entrar en combate y olvidar las rencillas, agravios y ofensas anteriores. Según narran, fue el significado mítico de las aguas fluviales lo que provocó tan infrecuente decisión. Siglos más tarde, otro suceso histórico directamente relacionado con el sentido legendario parece ser que tuvo lugar en las inmediaciones de su cauce. En 137 a.C. Marco Junio Bruto, resuelto general de raigambre aristocrática, estaba encargado de mantener el orden romano en la convulsa Hispania Ulterior, donde las incursiones lusitanas arrasaban todo el oeste peninsular desde el Guadalete hasta el Duero. Decidido a cruzar con su ejército el río del olvido, su ejército se negó a hacerlo por miedo a la desmemoria. Resuelto, cruzó hasta la otra orilla y desde allí llamó por su nombre al resto de los oficiales, lo que animó al cruce de las tropas. Este episodio, narrado por Baltasar de Vitoria en su *Teatro de los dioses de la gentilidad* se ha situado con el tiempo mucho más al norte, en las orillas del río Limia, donde cada final de agosto se celebra la Festa do Esquecemento, o Fiesta del Olvido, que en tierras gallegas han logrado conjurar, mientras que en el sur se ha visto cubierto por páginas de un abandono recurrente, como lo atestigua la reciente leyenda del escudo de Algeciras: *Civitas Condita ex Lethaeo, bis restaurata*.

Quizás escribimos para no olvidar.

LOS CAMPOS ELISIOS Y LOS PRADOS ASFÓDELOS

Como creaciones humanas, los mitos poseen una mutabilidad que el tiempo suele acrecentar. El Hades es un espacio que hoy imaginamos como paradigma de escenarios simplistamente infernales; sin embargo, en la teogonía griega, poseía una lectura bastante más compleja. En líneas generales, podría considerarse que era el lugar adonde acudían las almas de los fallecidos, un reino de los muertos al que se accedía a través de las lejanas y occidentales cancelas que se alzaban en los confines del Érebo: un vasto páramo ubicado en las inmediaciones del inmenso Océano donde acababa el mundo por el oeste, un territorio donde el agua abundaba en forma de ríos y lagunas que la barca de Caronte ayudaba a sortear previo riguroso pago.

Una vez que arribaban a las lindes del Hades, las ánimas podían ser dirigidas a tres destinos diferentes, según el comportamiento que en vida hubieran tenido los fallecidos: al Tártaro eran enviados aquellos que actuaron al perverso soslayo de las más repulsivas maldades, los que transgredieron los pilares de una moral tan laxa como las sociedades primeras pudieron aceptar. Los Campos Elíos era el espacio opuesto: el lugar adonde eran destinadas las almas que gozaban del marchamo que proporcionaba el comportamiento social más ejemplar. Era la morada eterna de los grandes héroes y de todos aquellos cuya conducta se había convertido en garantía ética para la ciudadanía. Sin embargo, tanto el Tártaro como los Campos Elíos eran destinos minoritarios. La mayoría de los difuntos pasaban la eternidad en los Prados Asfódelos, un lugar inmenso capaz de albergar a las masas humanas vulgares, inocuas y manejables, que han existido desde el principio de los tiempos, desde que el ser humano adquirió carácter social.

Quien decidía el destino definitivo de las almas en el Inframundo era una tríada de jueces ante la que debía someterse cada una de ellas. Radamantis,

Minos y Éaco eran quienes dictaban la definitiva sentencia, sin apelación posible. El primero juzgaba las ánimas procedentes del este, Minos tenía siempre la última palabra y Éaco enjuiciaba a las del oeste. Los dos primeros eran los más temidos. Hermanos y de contrastado abolengo mítico, llegaron a ser legendarios gobernantes de la isla de Creta. Radamantis la dotó de un más que aceptable código jurídico, aunque acabó siendo desterrado por su hermano a los confines occidentales. De una integridad que rondaba lo inflexible, se convirtió en el árbitro más respetado del Hades. Virgilio hizo referencia en la *Eneida* a su rigor y habilidad para hacer confesar las faltas cometidas en vida, aunque estuvieran cubiertas por la más taimada de las veladuras. Dictada la sentencia, una Tisífone despiadada y vengadora azotaba e insultaba a los acusados y los enviaba al oscuro Tártaro con la temida escolta de las Furiás.



Los Campos Elisios y los Prados Asfódelos

Ahora bien, la mayoría de los muertos no seguía este camino. En hiperbólicas oleadas eran destinados a los vastos y neblinosos Prados de los Asfódelos, adonde eran dirigidas las que Homero calificaba como ánimas grises que no merecían ni premio ni castigo. Sin llegar a tener la cualidad de posteriores purgatorios cristianos, este enclave de la mitología griega era el espacio final de la más extendida mediocridad. Allí acudían aquellos a los que los jueces consideraban seres sin iniciativa ni para hacer el mal; seres que habían llevado la más insulsa de las existencias y que nunca conjugaron el verbo destacar. Tras beber de las aguas del río Lete, las almas vagaban sin pena ni gloria por unos vastos páramos velados por una neblina que no dejaba pasar el sol pero tampoco permitía lóbregas oscuridades. En aquella eterna grisura se abrían las flores de asfódelos que daban nombre al lugar. Arracimados a un alto tallo, los blancos pétalos sin aroma estaban asociados a los muertos y al lugar por donde vagaban en tiempos de espera sin esperanza. Como suele ser habitual, los mitos se inspiran en la realidad, como lo demuestran los prados de gamones o varas de san José, como se conocen los asfódelos por los pagos del Estrecho. Cada año, a principios de marzo, avisan de la llegada de la nueva estación en los prados, llanos, dehesas y bujeos de unos campos donde las reses retintas parecen evitarlas siguiendo designios nunca escritos.

Por estos lares de poniente, en el más distante de los occidentes, más allá del más apartado de los horizontes, de la más remota de las montañas, de la más retirada de las lagunas, del más solitario de los cauces, junto a la orilla del gran Océano que todo lo envolvía y limitaba, se encontraba el lugar adonde acudían las almas de los elegidos: los Campos Elísimos.

Frente a la grisura acromática de los Prados Asfódelos, a los Elísimos llegaba la luz solar. Las *Elýsia* Pedía eran unas llanuras beneficiadas por la luminosidad; tenían la cualidad de un *Elýsion*, un lugar golpeado por un rayo que nunca cesaba, por un rayo dulce como el sol; un sol que está por encima de las evocaciones poéticas y que caracterizaba al lugar más atractivo del Hades: un sol, que ha sido nombre conseguido de todos los nombres. Para la mitología helena no había cielo, ni paraíso; el lugar sublime eran estos Campos Elísimos, el extremo occidental del Hades, el espacio fértil, ameno, galante, cubierto de praderas siempre verdes, aguas cristalinas, frutos abundantes y más dulces que la miel; un lugar donde las ansiedades no existían, donde las preocupaciones no existían, donde el paso del tiempo y sus consecuencias no existían; un edén utópico y ucrónico, donde pasado, presente y futuro se solapaban con la elegante

destreza de los coincidentes círculos de hélices concéntricas y superpuestas en un infinito girar.

Era un paraíso tan perfecto que no conocía ni la masificación. Frente a las desorientadas muchedumbres de los Asfódelos, en los Campos Elíseos habitaban con desahogo las selectas almas elegidas. Hesíodo consideraba que era el lugar de descanso de los más valerosos guerreros y hay quien piensa que no fue más que un pretexto para dignificar la querencia bélica de una sociedad en tiempos en que la talasocracia helena requería el dominio de nuevas tierras, para lo que no se descartaba el uso de la fuerza. En el imaginario griego era el espacio donde habitaban los héroes elegidos por los dioses, un paraíso que refrendaba la pervivencia de una añorada Edad de Oro en el extremo occidental del mundo, en un lugar jamás visto, ni siquiera por los más avezados marinos. Es un mito occidental que bebe en fuentes orientales: mesopotámicas, egipcias, hebraicas, fenicias y minoicas. Como retiro elitista se corresponde a una perspectiva que tuvo poco de popular, a un punto de vista basado en la selección y en el apartamiento que unos pocos privilegiados podían llegar a disfrutar y que acabaron siendo leyendas de referencia para una masa para la que estaba vedado su acceso: Aquiles u Orfeo, dos de sus destacados habitantes, no fueron simples figuras al uso, sino escogidos iconos de seres valerosos, adalides del bien que debían convertirse en patrones de comportamiento social.

Al oeste fueron trasladadas otras almas nobles como Ifigenia o Títono; en otros oestes crecían el jardín idílico ansiado por el celta Bran, el cristianizado Brendano o los héroes de las sagas germánicas de Odainsakr; al oeste de la Tierra Media estaba el Valinor de Tolkien, paradigma de lo imperecedero; al oeste de las parisinas Tullerías plantó André Le Nôtre largas arboledas alineadas para diseñar selectos Campos Elíseos orillados ahora de elitistas comercios donde pocos pueden comprar. En el oeste situaron Píndaro y Homero, Horacio y Hesíodo el mítico edén hasta donde solo podían llegar las almas de los elegidos que eran unos verdaderos afortunados. Al oeste, siempre al oeste, en el más lejano oeste, *Far West* adonde acuden pioneros y valientes, fundadores y osados. Al oeste, a lugares que traspasan las lindes de todo lo conocido, ínsulas lejanas, de clima benévolos y apelativos igualmente marcados por una indisimulada fortuna.

Las del poniente mediterráneo han sido coordenadas edénicas, donde se han situado paraísos cercanos, en un territorio orillado por el Océano ignoto y una antigua laguna donde confluían ríos recurrentemente

identificados con los que atravesaban el mítico Hades, el espacio donde convergían cielos, infiernos y purgatorios laicos.

Cuando Miguel de Cervantes relató el encuentro de don Quijote con dos grandes rebaños de ovejas que interpretó como dos imponentes ejércitos en formación vio tropas procedentes del olivífero Betis, del dorado Tajo, del divino Genil, de los fértiles campos tartésicos y las que se alegraban en los elíseos prados jerezanos. En el entorno de Jerez de la Frontera ubicó también Martín de Roa unos campos Elíseos en la tierra bañada por el Guadalete, el río del olvido, que regaba unas vegas donde los poetas fingían que, olvidadas las almas de las miserias de la vida pasada, gozaban de otra feliz. Fray Esteban Rallón situó igualmente este mítico paraíso por pagos jerezanos al igual que Bartolomé Gutiérrez, autor de una *Historia de Xerez* que acabó siendo modelo de añejas monografías. Publicada a finales del muy ilustrado siglo XVIII plasmó en ella la identificación de la geografía del Hades con su objeto de estudio en un atrevido ritual de turbaciones entre lo legendario y lo real. El siempre complicado vado de la Cartuja, por donde discurría la antigua Trocha de Algeciras, ha sido para otros el lugar por donde las almas cruzaban el Leteo en la barca de Caronte. Si eran condenadas al castigo eterno, el barquero las conducía río abajo hasta la entrada del Océano, donde estaba el postigo del temido Tártaro. Si, por el contrario, eran premiadas por su buen comportamiento, las transportaba hasta la orilla de poniente, donde se extendían los Campos Elisios hasta dar con el río Tartessos, que para muchos no era otro que el Guadalquivir.

A pesar de lecturas, solapamientos, palimpsestos y veladuras de lo más diversas, el *topos* occidental ha poseído el vigor de los grandes mitos, caleidoscopios y complejos. Es capaz de incluir las oscuras sombras de los espacios favorosamente lóbregos y despertar a la vez la atracción de ubérrimas tierras ferazmente regadas, capaces de permitir los más atrayentes paraísos. Suma de antítesis que ni la mutabilidad del tiempo ha sido capaz de suprimir, a pesar de la pertinaz constancia del olvido humano.

EL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES

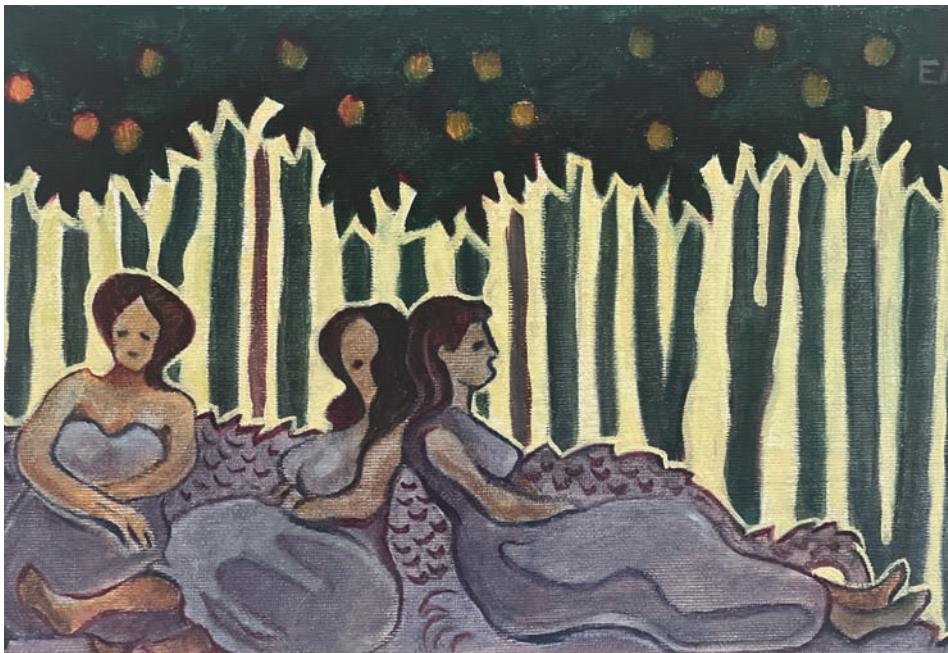
El mito de las Hespérides se remonta a los estadios iniciales del pensamiento legendario. Se tiene constancia de sus primeros balbuceos en el lejano siglo XV a.C., mil años antes de que Platón escribiera sus *Diálogos*. El *hortus Hesperidiarum* no solo se ha perfilado como un *topos*, un lugar instalado en el imaginario colectivo, sino como un espacio vinculado a divinidades que conforman los primeros estadios de la teogonía griega.

En su origen, el Jardín de las Hespérides fue una dote. Un valioso regalo que recibió Hera de su madre Rea con motivo de su matrimonio con Zeus. Estas no son unas figuras cualesquiera, sino que en ellas se vertebría el meollo del panteón clásico; además, tienen en común unos vínculos familiares que traspasan la más vedada de las endogamias. Gea fue la deidad primordial y ctónica de la teogonía griega y su verdadero origen. Considerada la primigenia Madre Tierra, surgió tras el Caos y concibió sin pecado a Urano, hijo a la vez que esposo, con quien engendró a Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto, Temis, Mnemósine, Febe, Rea y Cronos, al que Hesíodo consideró el más terrible de sus hijos. Con el tiempo este acabó vinculándose con su hermana Rea, con quien tuvo una serie de vástagos que devoraba nada más nacer. Uno de ellos fue Hera, salvada por Zeus, el hijo menor, que se vengó de su padre devolviendo la vida al resto de sus hermanos. Estos dioses de tercera generación vencieron a sus antecesores en la Titanomaquia, a la sombra de los bosques tartésicos, y acabaron estableciéndose en el Olimpo. Al igual que sus padres y sus abuelos, Hera y Zeus eran hermanos y al igual que sus padres y sus abuelos, se emparejaron. Atraído por la belleza, la inteligencia y la buena disposición de Hera, el nuevo líder de los dioses inició un cortejo pertinaz y persistente. Durante un tiempo que tuvo la elasticidad de lo legendario, Zeus cortejó sin grandes avances a su hermana, que a duras penas pudo resistirse a los encantos de un poder desbordado

de infidelidades. Experto en máscaras, disfraces y metamorfosis, el obstinado pretendiente se mudó en un inofensivo pajarillo. Bajo el aspecto de un cuco, deleitaba cada mañana con sus cantos a la esquiva amada hasta que fue ganando su confianza y llegó a conseguir que, conmovida por sus notas, lo estrechara contra su pecho. Entonces, el dios recobró su aspecto humano y consumó una violación habitual en sus amatorias costumbres. Hera, diosa del matrimonio y de la fidelidad conyugal, no vio más salida tras el humillante lance que el sello marital. Se concertaron unas bodas que fueron el más fastuoso desposorio jamás celebrado. Desoyendo los deseos de la novia, que prefería celebrar la unión en los míticos jardines observados por su madre, Zeus impuso su voluntad y fue el cretense monte Ida el lugar donde se oficiaron unas nupcias a las que acudió lo mejor del Olimpo. La pareja se presentó en una carroza dorada conducida por Eos. A un banquete abundante en manjares, ambrosías y alucinógenos de lo más variados acudieron dioses, ninfas, musas, sátiros, las viejas Parcas o incluso Quimera, la ceremonial bestia que realizaba hechizos afrodisiacos para fomentar la fertilidad. Invitados por Hermes, nadie se atrevió a llegar tarde al evento, salvo la perezosa ninfa Quelona, que fue convertida en tortuga como castigo. El enlace no solo se convirtió en una desmedida fiesta donde no faltaron lujos y derroches, sino también en paradigma de matrimonio sagrado, un *hieros gamos* necesario para la configuración formal del olimpo heleno. Las renombradas bodas fueron el inicio de una apasionada luna de miel seguida de una larga sarta de infidelidades maritales que acabaron agriando el carácter de la esposa. Quizás por ello, Hera consideró el regalo materno como su bien más preciado y lo convirtió en un bien privativo, exquisito, inaccesible y cuidadosamente vigilado.

Para custodiar el mítico jardín, Hera recurrió a las ninfas Hespérides, de quienes tomó nombre. Aunque algunas fuentes varían el número, generalmente se consideran tres: una tríada vespertina como las Gorgonas o las Grayas, aunque en este caso eran jóvenes de extremada belleza. Conocidas con poéticas denominaciones como las Doncellas de Occidente, Hijas del Atardecer o Dalias del Ocaso, sus antropónimos las ubican en un lejano oeste, donde el sol se ponía, en las proximidades del inmenso Océano final. Además de cuidadoras del jardín, eran conocidas por sus melodiosos sones, por sus acompañados cantos. Aunque formaban un conjunto que denotaba una cierta impersonalidad, eran conocidas por antropónimos diferentes: una recibía el nombre de Egle, que significa “brillo, esplendor”; otra Hespere, que remite al “atardecer” y la tercera era Eritia, “la rojiza”, el

nombre de la isla del archipiélago de las Gadeiras donde se ubicó la ciudad de Gadir. Solar de Gerión, el mito autóctono del suroeste que acabó siendo vencido por Heracles, la isla recibió el nombre de la ninfa guardiana del jardín, la única de las tres que llegó a tener descendencia, ya que con Ares concibió a Euritión, el mayoral del ganado también rojo de Gerión.



El Jardín de las Hespérides

De confusos orígenes, las tres ninfas Hespérides se relacionan con otros tres linajes occidentales, ya que se consideran hijas de Nicte, la divinidad oscura que residía en las tinieblas vespertinas del profundo Hades; también con Atlas, el titán al que Zeus castigó deportándolo al apartado Estrecho e incluso con Héspero, personificación del lucero vespertino. La celosa Hera acabó desconfiando de ellas como guardianas del jardín; por ello, reforzó su vigilancia con una custodia más efectiva: la del feroz Ladón, una monstruosa fiera en forma de dragón de cien cabezas mucho más resolutivo a la hora de impedir el acceso y los robos en tan preciada dote.

El singular regalo está directamente relacionado con los antecedentes telúricos de las lindes donde se ubicaban las infranqueables puertas del Inframundo. Allí crecía un árbol o una plantación de frutales de cuyas ramas pendían manzanas de oro cuyo valor trascendía el meramente económico,

ya que ha poseído otros culturales y simbólicos. La ubicación del jardín se ha localizado recurrentemente en meridianos occidentales, traspasado el estrecho de Gibraltar. Tanto Estesícoro como Estrabón lo situaron en el territorio de los Tartessos, en el sur de la península Ibérica. Su posición junto al Océano extremo lo ha relacionado con lugares cercanos a un límite donde las distancias se desbordaban con la laxitud de los ámbitos liminares, propios de unas coordenadas donde el espacio y el tiempo se llegaban a fundir con fábulas oceánicas como las del ciclo de San Brandán y las Siete Ciudades, que se extendían por la mitología bretona, irlandesa, del litoral cantábrico, de las Canarias y llegaban a las costas americanas en forma de míticas islas con vegetación paradisiaca. Compendio de *locus amoenus* y utópicos caracteres, el espacio se ha convertido en un lugar al que solo arribaban los elegidos tras arduas peregrinaciones y engañosos viajes donde los trabajos y los días se detuvieron en un paraíso terrenal, un edén occidental de éxtasis místicos, inalcanzables costas y tiempos detenidos.

Según Apolodoro, en el Jardín de las Hespérides fueron plantados unos manzanos a partir de semillas de homónimas frutas; sin embargo, la palabra ha generado alguna que otra confusión, ya que en ciertas lenguas el lexema que significa “naranja” procede de la expresión “manzana dorada”, con lo que se ha producido un solapamiento de significantes que ha llegado a afectar a los referentes. En el cercado de Hera no había cítricos, que no llegaron hasta el sur peninsular hasta bien entrado el siglo X, sino *pirus malus*, los árboles que producían manzanas, un producto preñado de connotaciones simbólicas. Es el fruto de la discordia del Juicio de Paris, en el que Afrodita lo sobornó para ser elegida como la diosa más bella en un episodio que acabó provocando la guerra de Troya. La manzana es también el fruto al que recurrió Hipómenes en su disputa con Atalanta, a quien venció en una carrera que daba por perdida tras arrojarle tres de ellas; la manzana se asocia igualmente al Edén, aunque en el *Génesis* el árbol prohibido esté considerado como el del conocimiento, antecesor del barojiano *Árbol de la Ciencia*. La manzana es la fruta de Guillermo Tell y Arturo Roa Bastos; la de Blancanieves para los hermanos Grimm y la de los pájaros de fuego para Diaguilev y Stravinski; la manzana es la excusa de Newton y el argumento de Cézanne para asombrar a París con un bodegón de frutas que puso en un brete al hasta entonces incuestionado simbolismo pictórico. El padre de Gregorio Samsa lanzó manzanas a su hijo, *alter ego* de Franz Kafka, cuando se hizo evidente su irreal metamorfosis; las manzanas mordidas han pervivido desde la *Biblia* hasta tiempos actuales, desde Eva

a Steven Jobs, como símbolo poliédrico de conocimiento y sensualidad, de inteligencia y pecado, de dulzor y amargura, de circularidad plena e interiores contornos de astro.

Manzanas doradas como símbolo de riqueza minera, de eterna juventud, como la diosa nórdica Iöunn o la que Richard Wagner recreó en su partitura de *El oro del Rin*. Manzanas prohibidas que colgaban de las ramas de un jardín mítico que fue la mejor dote y posesión de la diosa del matrimonio, de las mujeres, del cielo y de las estrellas. Manzanas que brillaban en un huerto vedado, exclusivo de una esposa continuamente engañada pero poseedora de un olímpico poder. Manzanas que maduraban en un *hortus conclusus*, el primer *hortus conclusus*, antecesor de los simbólicos patios árabes, los claustros cristianos, las vallas y cancelas que han encerrado literarios vergeles que los poetas simbolistas cubrieron de polvorrientas hiedras, juanramonianos granados o magnolios de Cernuda; un *hortus conclusus* que tuvo en las Hespérides de Occidente su primer jardín.

BAJO EL CIELO DE HÉSPERO

Al poco de iniciarse la sexta década del siglo pasado, Gilbert Durand publicó *Estructuras antropológicas de lo imaginario*. Siguiendo los postulados de la *Cosmogonía* de Empédocles, el profesor de la Universidad de Grenoble desarrolló unas teorías e hipótesis de lo más sugerentes. Tras considerar que el ser humano posee unos conocimientos míticos ancestrales que forman parte de su cultura desde tiempos inmemoriales, defendió la tesis de que símbolos de procedencia casi atávica están asentados en un imaginario que trasciende lo personal y se convierte en colectivo. Pueden agruparse en dos grandes bloques poliédricos y poco maniqueos. El primero de ellos está constituido por imágenes asociadas al elemento terrestre y el segundo a otras de universos celestiales. En el telúrico se engloban figuraciones relacionadas con el ícono universal de una madre tierra de carácter femenino, nutricia, primigenio, capaz de dar la vida, pero también de quitarla. En ella se condensa la idea del eterno retorno a los orígenes, a unas raíces que entroncan con el punto de partida. Frente a esta concepción, el universo celestial posee la lectura de lo trascendente, de la elevación inmaterial en busca de estadios más elevados donde la sublimación espiritual va de la mano de un camino de perfección que muchos humanos inician en aras de la exaltación de las pasiones terrestres mediante la ascensión, símbolo de catarsis emocional.

Frente a la tierra, tangible y corpórea, el cielo es un espacio aéreo, cambiante e inasible, un lugar donde el ser humano es incapaz de incidir sobre él. El escenográfico telón de fondo del día se descorre cada noche para constatar inmensidad, distancia, lejanía. La sucesión de astros, planetas, luceros y estrellas es muestra de un alejamiento con visos de infinitud. Desde los tiempos iniciales, la vastedad celeste ha sido símbolo de lo inasible, pero también el inmenso espacio hacia donde el espíritu humano ha sentido

una irresistible querencia por ascender: física y metafóricamente. Zigurats, pirámides, colinas, escarpes, montañas y cordilleras han sido lugar de olimpos y helicones, ararats y gólgotas, lugares de espiritualidad, de dioses y de mitos.

El cielo ha formado parte de la conciencia colectiva para generaciones y generaciones de seres humanos que han tenido en las alturas no solo altares, sino también vías de ascensiones místicas y mundanas, afanes de dominio y marcas para muchas existencias cotidianas con los pies en la tierra. El cielo posee la variabilidad mutable de lo eterno a partir de ciclos que han marcado los horarios humanos. El día y la noche ha sido la primera segmentación del tiempo efectuada a partir de la alternancia de la claridad con lo oscuro en pautas cambiantes pero constantes. Cuando los individuos observaban el cielo comprobaban que si miraban al lugar por donde se ponía el sol, con las primeras sombras de la noche se vislumbraba por poniente el brillo de un lucero que parecía servir de anunciador del tiempo de la oscuridad. De forma inversa, si giraban la mirada hacia el este, poco antes de la salida del sol, otro lucero de caracteres y luminosidad similares antecedia la llegada del nuevo día. Oriente y Occidente: lugares extremos, puntos cardinales antitéticos relacionados por dos luces celestiales que desde el principio de los tiempos poseyeron el valor de los mitos pretextuales.

El extremo occidental del mundo conocido siempre fue un lugar especialmente proclive a lecturas míticas. Diodoro Sículo escribió que el lejano país ubicado en las lindes más apartadas del oeste recibía el nombre de Hespéridite, un topónimo cuya raíz remite a *vesper* u “occidente”. Allí habitaban dos hermanos: Héspero y Atlas, cuya fama se había extendido por las costas del Mediterráneo, debido al hecho de que eran poseedores de un numeroso y reputado rebaño de ovejas con un raro color amarillo anaranjado y con una apariencia dorada poco menos que extraordinaria. Quizás por esta razón, al referirse los poetas a estos animales con la palabra griega *mele*, que es la que hacía referencia a ellos, se generó la confusión de llegar a interpretarlos como “manzanas”, unas frutas que dieron nombre a al Jardín de las Hespérides, ubicado en estos mismos pagos de poniente y que estaban custodiadas por las nietas del mítico Héspero, el cual entregó su hija Hespéris a su hermano Atlas, con quien concibió a las guardianas de un manzanal cuya etimología ha generado fastuosos mitos y veladas confusiones.

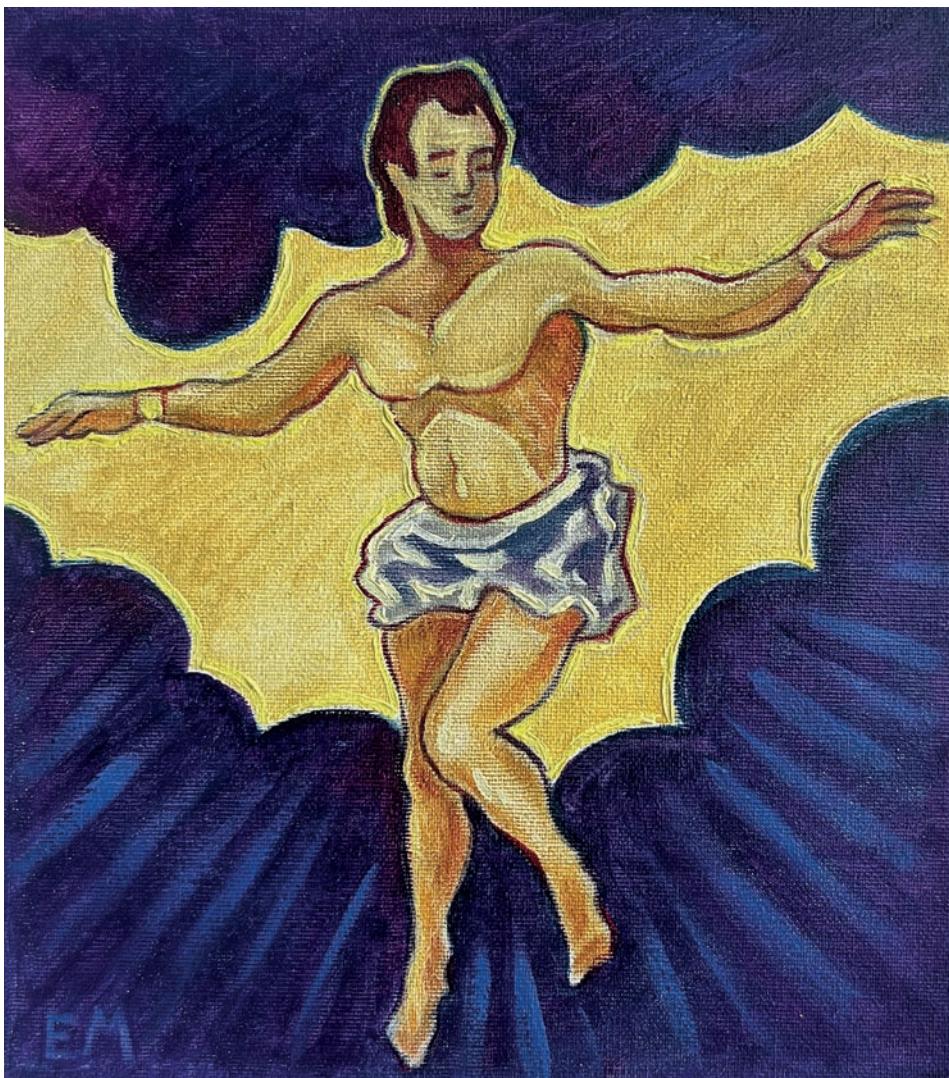
Hijo de Céfalo y de la titánide Eos, la teogonía griega consideró a Héspero como un ser de belleza desbordada y de curiosidad igualmente desmedida.

Junto con su hermano Atlas, habitaba las altas montañas que se alzan junto al estrecho de Gibraltar. Su ansia de saber se ponía de manifiesto continuamente y tenía una especial afición por observar el cielo, tanto de día como de noche, para lo que ascendía a las cimas del territorio que compartía con su pariente cercano. Desde allí observaba el movimiento de los astros y comenzó a plantearse preguntas que no pudo responder, ya que acabó desapareciendo sin dejar rastro humano. Este es el momento en que los mitos acudieron al rescate de su figura que acabó convertida en el cuerpo celeste que, cada atardecer, anunciaaba por poniente la llegada de la noche. Otras versiones consideraron que su apostura no pasó desapercibida en el Olimpo, hasta el punto de que Afrodita se quedó prendada de su aspecto y lo acabó convirtiendo en su estrella, en el astro que seguía al sol tras el ocaso.

De tanto precederla, Héspero se acabó convirtiendo en símbolo primero del ocaso y luego de la noche misma, aunque, por extensión, lo fue de Occidente, un territorio que se ubica en el extremo de poniente del mar conocido. Esta es la razón por la que las palabras *Hesperius* y *Hesperia* designaron las tierras que se ubicaban al oeste del estrecho de Gibraltar, aunque con este topónimo se llegó a denominar la totalidad de la península Ibérica, el referente mediterráneo asociado a la puesta de sol. Homero ubicó la Noche en los últimos confines de la tierra, en el lugar del ocaso, lo que le sirvió para situar en el extremo occidental al Hades y otros territorios con él relacionados, como los Campos Elisios y el Jardín de las Hespérides. Siguiendo los mismos parámetros, Hesíodo situó las tierras de la noche más allá de las *Stelai Heraklión*, donde habitaban las Hespérides de clara voz. Estesícoro relacionó el lugar con la patria natal de Gerión, el río de Tartessos y el lugar donde habitaban las Hespérides en resplandecientes casas de oro puro. Con estos precedentes, los poetas helenos denominaron Hesperia a los territorios que caían a poniente de Grecia, aunque fueron escritores latinos los que se refirieron de forma sistemática a *Hispania* como *Hesperia*, la *Hesperia Ulterior* o la *Hesperia Longa*, frente a otros territorios occidentales más cercanos como Sicilia.

Fue Horacio uno de los primeros en identificar *Hesperia* con *Hispania* y abrió las puertas a que otros escritores siguieran su senda. Esto efectuaron autores nacidos en la península Ibérica como Marco Valerio Marcial, cuyos orígenes bilbilitanos quizás le sirvieran para reivindicar e identificar la mítica *Hesperia* con la real *Hispania*. Los cordobeses Séneca y Lucano realizaron igualmente esa identificación, aunque el autor de la *Farsalia* llegó a

hilar más fino cuando relacionó directamente Gibraltar con la legendaria Hesperia y el río Betis de su ciudad natal con el Hesperio. San Isidoro de Sevilla y el abad Oliba de Ripoll consideraron igualmente *Hesperia* como sinónimo de *Hispania* y esta relación se mantuvo hasta bien entrada la época árabe como lo demuestran los dinares de oro en los que se incluía una estrella o lucero de poniente con el que muchos identificaban la tierra donde se ponía el sol.



Bajo el cielo de Héspero

La personificación del lucero vespertino era para la mitología helena Héspero, una figura directamente relacionada con su hermano gemelo Heósforo, el lucero de la mañana. La designación de la misma estrella con dos nombres diferentes atendiendo al momento de su vislumbramiento es indicio de que en estadios antiguos eran considerados como astros paralelos pero distintos. Fuentes griegas tardías consideraron a Pitágoras y Parménides como los responsables de la consideración de que se trataba de un mismo cuerpo celeste, que acabó identificándose con Afrodita y más tarde con Venus, lucero de la mañana y estrella del atardecer. Detrás de ambas hay una antítesis, una muestra de totalización que abre las puertas a otras sugeridoras totalizaciones. El último astro que brilla antes de la oscuridad es el mismo que alumbría antes de que arribe la luz del día. Ocaso y orto van de la mano, como Lucifer y Jesús, el portador de la luz y el mesías considerado en el *Apocalipsis* como la estrella resplandeciente de la mañana. El mismo cuerpo celeste se asocia a la *Stella Maris* patrona de tantos marineros y a la *Stella Matutina* de las letanías marianas del rosario cristiano; el lucero que se borda en bambalinas y estandartes, que se imprime en cartelas y estampas, logos y sudarios; el lucero ambivalente que pintó Alphonse Mucha en una estética Art Nouveau o Vincent Van Gogh en su retiro de Saint Paul junto a antiguos mausoleos romanos y amaneceres provenzales; el lucero de los cantos infantiles y de las novelas de las hermanas Brontë; el lucero que plasmó en lienzo Joan Miró junto a playas normandas antes de que posteriores tapices sirvieran de inspiración a entidades bancarias; el lucero que Tolkien consideró del alba en el *Silmarillion* y del ocaso con la elfa Arwen de *El Señor de los Anillos*; el lucero del umbral de poniente o *bélos*, donde tan numerosas eran las *mélos*, manzanas confundidas con ovejas, que pudieron dar nombre a Baelo o Mellaria, ciudades que se alzaron en unas coordenadas de occidente donde aún brilla cada atardecer la estrella vespertina antes de que caiga la noche y vuelva a amanecer.

LOS MITOS GRIEGOS Y EL MAR

Hace treinta y siete siglos, un acaudalado marino micénico mandó decorar los muros de su mansión en Akrotiri, en la actual Santorini. Con una técnica al fresco de lo más depurada, jóvenes pescadores con capturas copiosas, exóticos paisajes en torno a un gran río y nutridas flotas en procesión decoraron paredes de adobe volcánico en una habitación con vistas al mar en la costa meridional de la antigua isla de Thera. Con ocres amarillentos y rojizos oscuros; con azul de lapislázuli y verde de malaquita, el adinerado comerciante hizo reproducir en sus paredes unas meticulosas embarcaciones antes de que violentas erupciones volcánicas cubrieran las pinturas con una ceniza que acabó conservándolas.

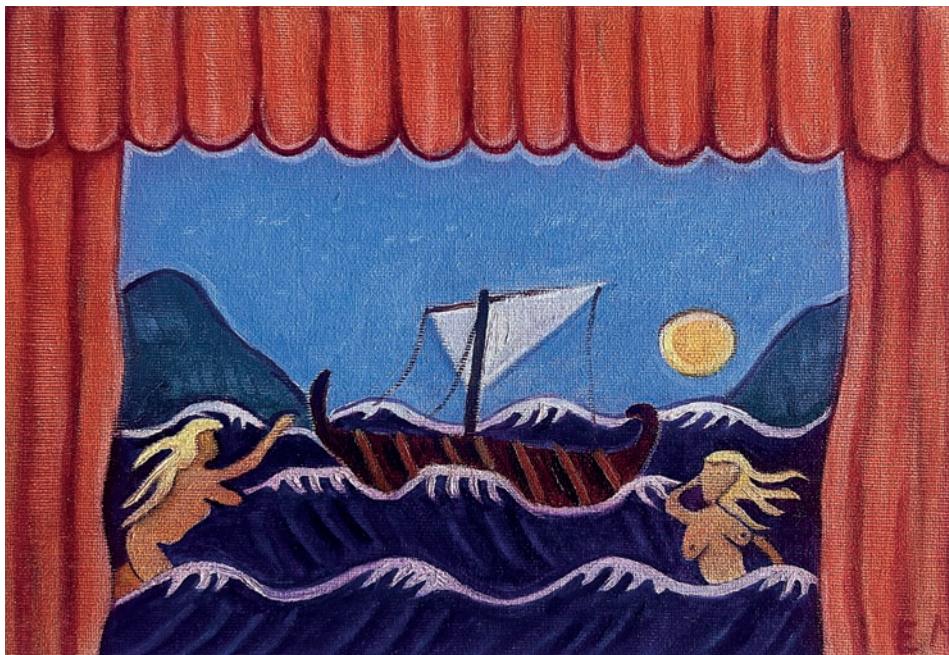
Para el pensamiento griego el mar era una necesidad y un peligro; una vía de escape llena de riesgos que se asumían para conseguir unas riquezas que la pobreza del terreno negaba. Frente a la yerma seguridad de la tierra, los griegos vieron en el mar la vía para acceder a un porvenir más próspero, aunque su mutante superficie de azogue ocultara amenazas y fatalidades que intentaron conjurar con leyendas que fueron calando en el subconsciente de un pueblo que se hizo navegante a la fuerza.

Los helenos abandonaron los pedregosos valles natales para hacerse a la mar y vieron en los mitos una excusa y un pretexto. Poseidón era un dios occidental relacionado con la tierra y con caballos que la hacían temblar, hasta que se convirtió por obra de una pragmática conveniencia en divinidad de un mar que amenazaba con estrangular a Corinto, el lugar donde se celebraban los Juegos Ístmicos en memoria de Melicertes, un joven que murió ahogado por culpa de la insania de su madre. A Poseidón se ofrecían exvotos y monedas que se colgaban en la proa de los barcos antes de surcar un punto de grandeza hiperbólica y fuerza ilimitada, tanto que los griegos se inventaron otros mitos relacionados con el gran dios marino, figuras con

las que dar forma y respuesta a la poliédrica versatilidad del océano. Nereo, Proteo, Tritón o Glauco son pretextos de propiedades, riesgos, amenazas e incertidumbres que iban de la mano de cada singladura. Afrodita nació de la espuma marina y las Nereidas protagonizaron relatos fabulosos en los que se daba forma al lado femenino, inquietante y atractivo del mar. Hijas de Doris y Nereo eran casi un centenar de jóvenes cuyos eufónicos nombres se asociaban a las multiformes cualidades de la superficie marina: Anfítrite, Tetis o Galatea evocaban la blancura, salinidad, tristeza, hermosura, amabilidad, rapidez o la inquietud de un elemento tan cambiante como inevitable. Otras figuras femeninas simbolizaban los más atávicos miedos: las sirenas eran temidas mujeres con rasgos de pájaros que seducían y atrapaban a marinos como Ulises; Escila y Caribdis, antitéticas personificaciones de los peligros que escondía la travesía de estrechos, como el de Mesina o el de Gibraltar. Otros mitos de las profundidades encarnaban las amenazas de la navegación, como Ceto, paradigma de terrorífico monstruo que concibió con Forcis a las Grayas y a las Gorgonas, habitantes del extremo occidental del mar. Los griegos lo concebían como el piélago, una palabra cuya radical *pi* evoca la idea de “puente”, “camino”, que podía ser de partida, pero también de vuelta a casa. Esta es una idea relacionada con la del viaje, elemento recurrente como constante iniciática. Ulises no cesó de viajar hasta arribar a Ítaca; Jasón viajó en el *Argo* hasta la lejana Cólquida en busca del Vellocino; Menelao viajó a Egipto tras la vuelta de la guerra de Troya y Teseo tuvo que viajar hasta Creta para vencer al Minotauro, un ser monstruoso relacionado con Minos, rey semilegendario de Creta y paradigma de la civilización minoica, donde surgieron los primeros intentos sistemáticos de navegación.

Tras la figura de Minos subyacen dos personajes míticos: uno, hijo de Zeus y Europa, hermano de Radamantis y Sarpedón, fue conocido como “el Bueno”, hasta el punto de que fue nombrado junto con Radamantis y Éaco juez de los muertos en los occidentales confines del Hades. Con Itone concibió a Licasto, padre de otro Minos, conocido en principio como “el Malo”. Este accedió al trono de Creta con la ayuda de Poseidón, quien lo obsequió con un toro que el nuevo rey se negó a sacrificar. Enfadado, el dios hizo que Pasífae, la mujer de Minos, se enamorara del animal, con quien concibió al monstruoso Minotauro, que fue recluido en un laberinto que el rey encargó al arquitecto Dédalo. El monarca reinó en Creta y su poder se extendió por buena parte de las islas del Egeo hasta constituir la civilización minoica. Vivió en Cnosos durante períodos de nueve años

que concluían con otros de retiro en el cercano monte Ida, donde recibía los consejos de Zeus, que acabaron por forjar la imagen de buen estadista y mejor legislador. Fue considerado impulsor de una navegación que devino más segura al ser suprimida la piratería. Heródoto y Tucídides lo consideraron el primer amo del mar, que rigió sobre las islas Cícladas y fue el primero en colonizar gran parte de ellas expulsando a los Carios y estableciendo a sus hijos como gobernantes de un nuevo estado donde la navegación se convirtió en un instrumento generador de riqueza.



Los mitos griegos y el mar

Los descubrimientos arqueológicos de Arthur Evans a principios del siglo pasado en los palacios de Cnosos han servido para acuñar el término de talasocracia; por ella se entiende un complejo sistema de relaciones entre la isla de Creta y su entorno basado en el comercio marítimo. Los hallazgos encontrados en enclaves como el puerto de Kommos, al sur de la isla, sugieren un marcado desarrollo de la actividad naval que determinó el impulso de las técnicas de construcción de barcos y de navegación. Todo ello incidió en la expansión comercial de los minoicos, que abarcó desde el Mediterráneo Central hasta el Próximo Oriente, Norte de África y la costa norte del Egeo hasta las proximidades del Mar Negro. Hubo asentamientos

cretenses en las Cícladas y fueron constantes las expediciones a Chipre, Mari, Ugarit, Biblos, Anatolia y Egipto, como lo demuestra la influencia minoica en las pinturas de Tell el-Daba. Las relaciones se basaban en un sistema de exportación de productos agrícolas, madera y cerámica insular y de importación de metales preciosos, marfil y manufacturas orientales que llegaron a tejer una sólida urdimbre de relaciones que tuvieron en los palacios reales de Minos el epicentro de una red que se fue extendiendo por todo el Mediterráneo oriental con la eficacia de las marejadas crecientes.

La “minoquización” del Egeo probablemente fue un proceso gradual y transmisor, que se opone a la idea de conquista violenta de territorios, como lo demuestra el uso de la rueda de cerámica minoica en yacimientos como el de Akrotiri, donde es habitual el empleo de técnicas y estilos cretenses, como los frescos pintados en unas paredes poco acostumbradas a asaltos por la fuerza y mucho al contacto intercultural. Las primeras muestras de esta expansión naval tuvieron lugar en el periodo Pre-palacial, alrededor del 2.750 a.C., aunque el despegue económico tuvo lugar diez siglos más tarde, cuando se erigieron imponentes estructuras portuarias y soberbias edificaciones en las orillas del mar. Catástrofes como la erupción de Santorini en 1639 a.C. no acabaron con esta civilización, que inició su decadencia un siglo más tarde tras la irrupción de poblaciones aqueas y la invasión de Creta, que provocaron la destrucción militar de algunos palacios y la sustitución de elementos culturales minoicos por otros micénicos. La desaparición definitiva de la cultura y la sociedad isleña tuvo lugar con la llegada de los ignotos Pueblos del Mar que, en el siglo XII a.C. atacaron Egipto, asolaron los pueblos helenos, acabaron con la cultura cretense y llegaron hasta Asia Menor.

La talasocracia minoica fue la primera de la que se tiene conocimiento histórico, aunque con posterioridad fenicios y atenienses practicaron el uso de la navegación como instrumento de expansión. En el caso griego, a partir de la segunda mitad del siglo VIII se retomó un periódico proceso de búsqueda de nuevas tierras para lo que se recurrió otra vez al uso de las embarcaciones. Más que un caso de colonización se trató de *apoikía*, ya que un grupo de ciudadanos se apartaba con sus naves de su casa u *oikía* en una separación que era física y política, ya que cada nueva fundación era independiente de la metrópoli.

Los griegos, de la mano de Heracles, realizaron viajes que trascendieron los mitos y traspasaron las lindes occidentales del estrecho de Gibraltar. Los focenses comerciaron con los tartessos del suroeste peninsular y lle-

garon hasta el extremo occidental a bordo de unas naves que los minoicos habían utilizado previamente. Los marinos de Focea emplearon embarcaciones parecidas a las que el rico comerciante de Akrotiri hizo pintar en su mansión de Thera. Pentecónteros y trirremes navegaron hasta los confines de occidente y naves redondas de madera de ciprés o pino de Alepo se embarcaron con rumbo al estrecho de Gibraltar. Naves con velas cuadradas de lino recogidas sobre una verga horizontal que pendía de un único mástil sobre el que colgaban cabos formando perfiles de estrellas; naves con proas curvas y popas retrepadas que podían utilizar remos, preferiblemente redondeados, cuando faltaba el viento o debían surcar travesías peligrosas; naves de extremos idénticos, con timones de espadilla, escalamotes y empalizadas de cubierta; naves de un solo palo y bauprés en proa con vela enseña; naves parecidas a los *gaulós* fenicios, similares a las que cubren con rojo férrico el fondo de arenisca del abrigo de la Laja Alta en Jimena de la Frontera y forman una escena marítima que pudo anteceder a los micénicos frescos de Akrotiri que representan eternos viajes de ida y vuelta a través de un mismo mar.

PERSEO Y EL ESPANTO

Perseo integra uno de los triángulos míticos más inspiradores de la historia junto con Medusa y Andrómeda. Sus orígenes legendarios son antiguos, extremadamente antiguos; se remontan al periodo Heládico Reciente: hace unos tres mil quinientos años. La etimología de su topónimo avala su veteranía, ya que su raíz desvela orígenes protoindoeuropeos asociados a un *persein* o “soldado ocupador de ciudades”, lo que puede explicar su condición de fundador de Micenas.

Perseo es figura mitológica de alta alcurnia y renombrado linaje. Su abuelo Acrisio, rey de Argos, tuvo solo una hija, Dánae y, preocupado por su descendencia, acudió al oráculo de Delfos para consultarle si nacería algún heredero varón. En el santuario de la Fócida obtuvo una presumible respuesta llena de previsibles ambigüedades, ya que el augurio le contestó con intencionados paréntesis que moriría asesinado por su nieto. Como consecuencia de la profecía, encerró a su única hija en una torre inaccesible a cualquier intento seductor. Pero Acrisio no tuvo en cuenta las artimañas de Zeus quien, sabedor del atractivo de la doncella, se propuso su cortejo. Experto en metamorfosis, se trasmutó en lluvia de oro. Las gotas fueron capaces de llegar al interior de la fortificación donde Dánae estaba confinada y la fecundaron con la fertilidad de las estirpes primigenias. Avisado Acrisio de la temida concepción, cuando nació Perseo mandó encerrar a la hija y al nieto en una caja y la arrojó al mar del golfo Argólico con la intención de que hiciera las veces de ataúd. Sin embargo, las intenciones de un rey no eran determinantes frente a las de los dioses. Zeus, alarmado por el peligro que corría su recién nacido vástago, ordenó a Poseidón que calmara las aguas y condujera la improvisada embarcación al puerto seguro de Sérifos, en la isla Cíclada homónima. Al arribar a la cercana ínsula, fueron rescatados por Dictis, hermano del monarca Polidectes, quien acogió a la

madre y al hijo con una hospitalidad que se vio truncada con el paso de los años. El monarca fue interesándose por Dánae a la par que consideró a Perseo como obstáculo en la relación y amenaza para su posición. Con ocasión de un festejo, el gobernante solicitó a sus más prominentes súbditos unos presentes. Todos aportaron caballos, salvo Perseo, cuyos escasos recursos impedían tales dispendios; no dispuesto a ser menos que otros, se ofreció a conseguir un imposible: la cabeza de Medusa. Polidectes vio en esta propuesta la mejor excusa para enviarlo a una muerte segura.



Perseo y el espanto

Con esta urdimbre se tejió la trama del primer viaje de un héroe heleno al extremo occidental del mundo conocido, al territorio que se encontraba más allá de las columnas que flanqueaban el estrecho de Gibraltar, donde habitaba la temida Gorgona a quien Atenea había convertido en una pavorosa mujer de horripilante aspecto y capaz de petrificar a quien mirara.

Aunque contó con la ayuda de los dioses olímpicos, con quienes estaba directamente emparentado, el desplazamiento de Perseo hasta poniente no fue nada fácil en unos pagos poco hollados por suelas griegas. Su primera tarea consistió en localizar a las Grayas, tres hermanas que guardaban el secreto del paradero de unas ninfas que custodiaban preciados objetos de los dioses. Guiado por sus tíos Hermes y Atenea, el joven las pudo encontrar. Eran tres mujeres nacidas ya ancianas y de aspecto poco amigable. Compartían un solo diente y un solo ojo que Perseo les arrebató y no pensó devolver hasta que no le dijeran el lugar donde habitaban las ninfas. Ciegas y muertas de hambre, las Grayas accedieron a sus pretensiones y el joven arribó al *locus amoenus* donde vivían unas jóvenes deidades que muchos identifican con las Hespérides que guardaban el jardín de Hera y sus manzanas de oro. Allí le facilitaron el casco de Hades que proporcionaba invisibilidad, una alforja mágica, el escudo bruñido de Atenea y varios regalos de Hermes: su sombrero tesalio, sus sandalias aladas y una hoz para cortar cuellos escamados.

Con estos aparejos llegó Perseo al territorio de las Gorgonas. Utilizando la astucia se enfrentó al espanto de la mortal mirada de Medusa. Esperó a que estuviera dormida y utilizando la rodela de azogue de Atenea, quien además guio su brazo, cercenó con la hoz de Hermes un cuello del que nacieron Crisaor y Pegaso. Perseo introdujo la cabeza recién amputada en el zurrón para evitar ser petrificado y salió huyendo a lomos del caballo alado amparado por la invisibilidad del casco de Hades. Aquí comenzó una particular odisea, un viaje de vuelta en el que el héroe se convirtió en paradigma del bien mientras llevaba consigo la espantosa cabeza de Medusa, que, en su poder, se convirtió en el más implacable brazo ejecutor.

De ella se sirvió para petrificar a Atlas, tras negarle la hospitalidad debida en un territorio apartado, occidental y extremo; de ella se sirvió igualmente cuando sobrevolando Etiopía divisió a la hermosa Andrómeda encadenada a una roca por su padre Cefeo. Cuando el espantoso monstruo marino Ceto estaba a punto de acabar con la joven, Perseo lo convirtió en piedra gracias a la cabeza de Medusa. Acompañado de la recién liberada Andrómeda, el joven regresó a Sérifos, donde encontró a su madre secuestrada por Polidectes, empeñado en esposarse con ella. En los preparativos del banquete, el joven recurrió de nuevo a Medusa para petrificar al monarca y sus seguidores. Nombró a Dictis como nuevo rey y devolvió a los dioses los instrumentos que lo ayudaron a capturar a la Gorgona. Desde allí se encaminó a la ciudad natal de Argos, donde participó en unos juegos con

el lanzamiento de un disco que acabó golpeando y matando a su padre Acrisio, con lo que se cumplió la profecía delfica.

El mito de Perseo y Medusa ha servido de constante inspiración artística. Se refleja en la metopa del templo de Selinunte dedicado a Poseidón, donde el hijo de Dánae, ataviado con las sandalias aladas y el pétaso tesalio de Hermes, decapita a la Gorgona; en el fresco de Pompeya, donde un Perseo juvenil, casi aniñado, sostiene triunfante una diminuta cabeza de Medusa; en la estela funeraria del Museo Nacional de Hungría en Budapest, donde se conserva la figura de Atenea, ayudando a su sobrino a matar a la Gorgona; en el *Perseo Triunfante* de Antonio Canova, frío mármol de Carrara destinado a presidir foros y pedestales; en la *Cabeza de Medusa* de Caravaggio, destinada a escudo de Cosme de Médici, o en el *Perseo con la cabeza de Medusa*, bronce a la cera perdida de Benvenuto Cellini que aún preside la plaza de la Señoría florentina junto a la *Judith* de Donatello y el *David* de Miguel Ángel. Las tres esculturas simbolizan la valentía y la liberación que llegaron a la ciudad de la mano de un Médici que, como el cabizbajo Perseo, sostiene chorreante pero con vida a todo un ícono de fortaleza domesticada. En sus manos, Medusa es capaz de seguir ejecutando venganzas selectivas manteniendo un espanto que el héroe dosifica y gradúa con su decisiva victoria. Esta lectura se ha visto reinterpretada por Luciano Garbati con su moderna y actual *Medusa con la cabeza de Perseo*, ubicada en el Collet Pond Park, en el entorno del Lower Manhattan, justo a las puertas del Tribunal Penal de Justicia de Nueva York, donde fue juzgado por delitos sexuales Harvey Weinstein, en un proceso que fue de la mano de la eclosión del movimiento *Me Too*.

El mito de Perseo admite otras lecturas e interpretaciones: desde una primera maniquea y reduccionista de símbolo de la bondad y la rectitud frente a la maldad de Medusa o el reto que supuso para el héroe el enfrentamiento con un personaje que provocaba la muerte con la mirada. En la leyenda subyace la omnipotencia del destino y la figura del adalid libertador de los oprimidos, como se observa en el episodio de la redención de Andrómeda. Resulta especialmente relevante su rol de primera divinidad griega que se vio obligada a desplazarse hasta el extremo occidental del Mediterráneo con el objeto de superar una prueba con visos de insuperable. Perseo viajó hasta los confines del mundo conocido para enfrentarse a Medusa, un ser que despertaba espanto y pavor. Ella es la representación de la mujer aco-rralada por un poder que toma la forma masculina del violador Poseidón y la femenina de la vengativa Atenea; por el contrario, Perseo representa a

un joven racional que emprende una tarea aparentemente imposible pero que cuenta con la resolutiva ayuda de unos dioses decisivos, ya que sin esa familiar e interesada colaboración no habría conseguido sus objetivos.

Para unos, Perseo venció a Medusa utilizando recursos como la invisibilidad, la liviandad flotante o la velocidad de desplazamiento que lo salvaguardaron de una muerte anunciada. Para otros, se ha convertido en símbolo de astucia, inteligencia, racionalidad, capaz de vencer con estas armas al horror, al sobresalto, al asombro, al espanto de una mujer que era capaz de albergar en su disforme metamorfosis uno de los planteamientos del arte: el extrañamiento. Medusa aturde, inquieta, aniquila, aunque, a la vez, atrae. La desmedida fuerza de su maldición se ha convertido en símbolo de otras desmedidas fuerzas humanas relacionadas con el instinto, la intuición, la inconsciencia; se ha instituido en alegoría de un arte dionisíaco que tiene la visceralidad de constantes barrocas, románticas, surreales. Frente a ella, Perseo representa la fuerza metódica de la racionalidad planificada, confirmada con recursos provenientes de olímpicas autoridades clásicas, neoclásicas e ilustradas. Se encarna en emblema de un arte apolíneo, aunque se sirva de un instrumento como el espejo, donde se vislumbran miradas y realidades que dejan de serlo gracias a la perversión artística del reflejo. Mito y realidad; racionalidad y asombro; fulgores y sombras, tajos y refracciones. Más que triunfar, Perseo aprendió a convivir con el espanto y a servirse de él en unas vivencias que, en último extremo, fueron hijas de la ficción.

LA MIRADA PERDEDORA DE LAS GRAYAS

En diciembre de 1979 murió en San Diego, California, Penny Vantine, una niña de cinco años de edad muerta de vejez. Medía y pesaba lo mismo que cuando nació y una rara enfermedad la hizo avejentarse casi veinte años por cada uno vivido. El hecho tuvo bastante repercusión e inspiró a Joaquín Caro Romero a escribir *El libro de las Grayas*, poemario publicado en Jerez de la Frontera siete años después.

Etimológicamente el antropónimo griego proviene de *Graiai* que significa “viejas”, “grises” y se venía a referir a unas divinidades de contrastada antigüedad, unos seres que algunos consideran que existían antes incluso que muchos dioses. Las Grayas eran tres figuras legendarias que el subconsciente colectivo ha imaginado con un aspecto terrorífico, habitual en sujetos que vivían en la frontera occidental del mundo, un *finis terrae* adonde fue desplazado un reino de los muertos lleno de intraspasables lindes, monstruosos habitantes y fieros guardianes que debían custodiar prohibidos pasos que lo separaban del mundo de los vivos. Este era un territorio apartado y oscuro, tenebroso y acuático. Situado al borde del océano extremo, las deidades que provocaban espanto eran de lo más numerosas en un lugar donde la tierra y el piélagos trazaban fronteras aparentemente infranqueables.

Las Grayas eran hijas metafóricas del mar, pero de un mar lúgubre, preñado de los peores presagios. Sus padres eran monstruos acuáticos que provocaban espanto solo con nombrarlos. Conocidas también como las Fórcides, sus progenitores fueron Forcis y Ceto. Su padre fue un dios primordial, al igual que su abuela paterna, la primitiva y telúrica diosa Gea, que lo concibió por sí misma. Siempre fue considerado como una divinidad relacionada con un punto que rodeaba las costas griegas con la enrevesada insistencia de los recovecos terrestres. Mosaicos como el que se expone

en el Museo del Bardo de Túnez representan a Forcis como un individuo fuerte, preñado de elementos metamórficos. El rostro y el torso humanos se cubren de una epidermis con capas de crustáceo y extremidades con forma de pinzas de cangrejo. Asociado tradicionalmente a la vejez, se considera como el progenitor de la mayor saga de monstruos y endriagos que provocaron el más inveterado de los espantos entre los navegantes que se atrevían a surcar los confines occidentales del Mediterráneo. Buena parte de esta terrorífica descendencia la concibió con Ceto, otra deidad que acabó siendo paradigma de perverso engendro y deforme invención, aunque en un principio fue representada como una joven agraciada y melancólica que surcaba mares imposibles en compañía de su esposo, quien fue también hermano a la par que amante. Hija de Gea y Ponto, su nombre se relacionaba con los peligros que enmascaraba el océano y etimológicamente se vincula con animales asiduos de las costas del Estrecho, como delfines, orcas o ballenas, toda una serie de cetáceos que perviven tras el nombre de la divinidad y el topónimo de la cercana Caetaria. En épocas más tardías era representada como un pez con forma de serpiente y se asociaba, como sus hijas las Grayas, al ciclo de Perseo, que la derrotó justo antes de que devorara a la encadenada Andrómeda. Ceto concibió con Forcis una progenie de personajes monstruosos de lo más heterogénea. Equidna fue uno de sus más temidos descendientes que concibió con Tifón a numerosos engendros de la mitología helena. La Hidra de Lerna, la Esfinge, el León de Nemea, el Águila del Cáucaso o la Quimera fueron hijos suyos, al igual que otros más cercanos, como Cerbero y Ortro. Todos acabaron sucumbiendo ante héroes que se atrevieron a enfrentarse con ellos en un claro ejercicio de transgresión. Otros hijos de Forcis y Ceto que tuvieron que ver con el territorio del Estrecho fueron Ladón, la serpiente que cuidaba el Jardín de las Hespérides, las tres Gorgonas y sus hermanas las Grayas.

Junto con su abundante y monstruosa parentela, las Grayas vivían muy apartadas, casi en las lindes del reino de los muertos, junto al concurrido extremo occidental del Océano, en los confines del oeste. Eran tres deidades, cuyos nombres despertaban tantas inquietudes como la más amenazante desazón: Deino, “Temor”, Enio “Horror” y Pemfredo, “Alarma”. Eran tres mujeres que nacieron ancianas, decrepitas, vetustas. No conocieron infancia, ni adolescencia, ni juventud, ni madurez siquiera; vinieron al mundo encorvadas, con la piel llena de arrugas, la tez blanquecina, con la textura de la leche cortada y una dermis terrosa, habituada a décadas de sequías extremas. Sus cabelleras canosas eran marcas de eternos inviernos, descui-

dados espartales sin atisbos de afeites ni consuelos. Mantenían una ajada dignidad en sus vestimentas, compuesta por deslucidos peplos pasados de moda, marchitas túnicas de ricos tejidos que el tiempo los hizo tan viejos como ellas, tan decadentes como ellas, tan pasados de moda como ellas. El pavor estaba marcado en sus rostros, en pliegues donde se concentraba el espanto. Los profundos surcos de la piel desdibujaban las facciones, la frente, los pómulos, pero eran incapaces de disimular las cuencas vacías, sin párpados, sin iris, sin retinas. Un único ojo y un único diente debían compartir las tres hermanas en una recurrente ceremonia en la que se lo pasaban de cuenca en cuenca y de boca en boca. Lo que podría entenderse como un ejercicio de monstruosidad extrema, formaba parte de un carácter de lo más particular y definitorio. La retina, asociada a la visión y el colmillo, relacionado con la ingesta, enlaza la figura de las Grayas con la vigilancia más eficaz y con la supervivencia más agresiva.

La función primordial de las Grayas era la observación. Con su aspecto terrorífico se convirtieron en la custodia más perseverante de los extremos territorios que lindaban con el mundo de los muertos. Para ello se iban pasando sucesivamente el ojo, con lo que la percepción estaba garantizada en todo momento y se alcanzaba el grado de una ubicua visión que además era constante, con visos de una eternidad que garantizaba un tenaz y riguroso turno de guardia: cuando una miraba, las otras descansaban. El traspaso del diente convertía a las vigilantes en seres perspicaces a la par que aguerridos, capaces de hincárselo a todo aquel osado que se atreviera llegar hasta ellas. El más destacado fue Perseo. El hijo de Dánae viajó hasta el extremo occidental del mundo para cortar la cabeza de Medusa, una de las Gorgonas y hermana de las Grayas. Para cumplir tan arriesgada misión tuvo que recurrir a objetos divinos custodiados por las ninfas que habitaban en el cercano pero oculto Jardín de las Hespérides. El héroe se presentó ante las Grayas para preguntarles la ubicación del mítico lugar y para ello echó mano de la astucia. Ágilmente les quitó el diente y el ojo, cuando se lo pasaban de una a otra y dejó a las vigilantes sin visión y sin armas. Desesperadas, transigieron a los requerimientos de Perseo que pudo llegar hasta el jardín de Hera. Provisto de los utilajes mágicos, fue en busca de Medusa y de camino lanzó el ojo y el diente de las Grayas a la laguna Tritónida, hasta donde se extendían cerrados bosques y caudalosos ríos que bajaban de unas montañas en cuyas crestas macizos de piedra recordaban a los seres humanos y animales que había petrificado la gorgona con su mirada: un territorio occidental junto al océano ignoto, una geografía que

recuerda otras bien reales de quejigos, alcornoques, bloques de areniscas del Aljibe y antiguas lagunas hoy desecadas.

Tras la partida de Perseo, las Grayas quedaron abatidas, humilladas y vencidas. Paradigma de los vigilantes burlados, su reputación cayó por los suelos y sufrieron el mayor de los descréditos en tiempos en los que aún se confiaba en los héroes. Tánatos se divertía a su costa escondiendo sus menguadas pertenencias que, ciegas, eran incapaces de encontrar. Nunca se separaron: tropezaron juntas, de la misma forma que se equivocaron juntas y juntas sobrevivieron a su inmortalidad, mancillada en una teogonía donde no había lugar para los vencidos.

Hesíodo alabó la calidad de sus peplos, Apolodoro su condición oracular; Esquilo las calificó como doncellas con perfil de cisne, Ovidio como vigilantes voluntariosas que alcanzaban la ubicuidad a los pies del rocoso Atlas; Higinio las catalogó como perfectas guardianas y Nono de Panópolis como centinelas insomnes; todo un ejemplo de tríada unitaria, de sociedad limitada. Como deidades marinas personificaron la espuma blanca de las olas, aunque el blanco se asociaba también con su ancianidad. Su carácter trino y vetusto las relacionaba con las Moiras, otro conjunto de tres deidades asociado al destino final del ser humano. Cloto, Láquesis y Átropos eran tres mujeres ancianas ataviadas de blanco que aparecían tres noches después de cada nacimiento y auguraban el metafórico hilo de la vida de cada recién nacido. Ataviadas de hilanderas, una hilaba con una rueca la hebra de la existencia, otra medía con su vara la longitud y la tercera cortaba con unas tijeras la trayectoria mortal de cada ser. Compartían con las Grayas el rol oracular de un ojo mítico con el que podían vislumbrar el futuro, un ojo único característico de seres siempre vigilantes, al igual que el diente único remitía a los monstruos devoradores, pero también a una vejez desdentada.

Las Grayas y las Gorgonas eran seres que combinaban el espanto con la vigilancia de un territorio fronterizo entre la vida y la muerte, donde la omnipresencia era una necesidad y la visión el mejor de los puntales. Con la mirada unas petrificaban y otras prohibían el paso a un territorio vedado pero al que acudieron héroes que acabaron por someterlas y derrotarlas. Perseo fue el primero en acceder a estas regiones clandestinas: venció a las Grayas e hizo suya a Medusa. Domesticó el espanto y derrotó a la vejez, aunque la realidad supere al mito y mueran niñas de noventa años en California con la eterna recurrencia de los perdedores que al final tienen quien les escriba.



La mirada perdedora de las Grayas

ODISEO Y EL VIAJE HACIA OCCIDENTE

Odiseo lleva el viaje en el ADN de su propio nombre. Para muchos, la raíz *ódos* entraña con el significado de “camino” y se remonta al episodio de su nacimiento un lluvioso día de invierno junto a la falda del monte Nérito, máxima elevación de la isla de Ítaca. Concebido por Laertes, fue parido por su madre Anticlea a los bordes de una calzada que circunvalaba la montaña de agitado follaje y sobresaliente aspecto. Otras versiones lo emparentan con el embaucador Sísifo, de quien pudo haber tomado la adjetivación de *odisseus*, “el odioso”, aunque con el tiempo se convirtió en paradigma de la brillantez y de los ardides, llegando a ser conocido por epítetos como “el astuto”, “el de muchas mañas” o “el de multiforme ingenio”.

A diferencia de otros mitos helenos, Odiseo no intervino en teogonías al uso ni leyendas olímpicas de renombre. Este personaje ha formado parte del subconsciente colectivo a partir de los primeros balbuceos de una creación literaria que surgió entre turbias lagunas y ciegos paréntesis. Su nombre ya despuntaba en sustratos anteriores a la escritura misma, hasta que acabó integrándose en una tradición homérica tan reputada como inconcreta, que tomó forma en los albores del siglo VIII a.C.

Homero otorgó un importante rol a Odiseo tanto en la *Ilíada* como en el largo poema por él nominado que la prosigue. En ambos textos aparece como monarca de Ítaca, isla que se alza a levante de la renombrada Cefalonia. Tras el rapto de Helena se vio obligado a dejar su isla para acudir a la lejana guerra de Troya; en su territorio permanecieron su hermana Cítmene, su esposa Penélope y su hijo Telémaco, símbolos de una espera fiel e incondicional. Durante dos décadas aguardaron el regreso del hermano, esposo y padre, mientras el hermano, el esposo y el padre hizo la guerra, apenas disfrutó de la paz y alargó años su regreso con visos de literaria eternidad. A diferencia de otros mitos griegos, Odiseo es fruto de

la ficción novelesca, de una recreación artística que lo hace diferente, aunque mucho más cercano para quienes durante centurias oyeron los avatares de una existencia rebosante de acciones, sucesos y decisiones que lo han mantenido vivo por los siglos de los siglos.

Frente a otros personajes de origen divino, Odiseo se muestra como un ser humano, de ahí que tenga que compensar su genealogía con una astucia siempre puesta a prueba. De él fue la idea de construir el caballo de madera con el que los griegos pudieron entrar en Troya, un ardid que puso fin a un conflicto que tomaba visos de prolongarse más de lo debido. Sin embargo, el fin de la guerra no supuso el rápido regreso a una patria que se vio alargado otros diez años más a causa de decisiones propias y ajenas, reprobables y laudatorias.

Tuvo que desembarcar en el país de los Cicones, donde saqueó ciudades y secuestró mujeres; en el país de los Lotófagos, donde alguno de sus hombres sucumbieron a los dulces y letíficos encantos de flores acuáticas; en el país de los Cíclopes, donde despertó la cólera de Poseidón tras abatir a Polifemo; en el país de Eolo, donde algunos acompañantes destaparon la caja de los vientos; en el país de los Lestrigones, donde la expedición sufrió la antropofagia de sus habitantes; en el país de Circe, donde supo capear los recursos mágicos de su reina; en el país de los Cimerios, más allá de las lindes occidentales del mundo habitado, donde entabló conocimiento y conversación con ánimas de reputados difuntos; en los pagos de las Sirenas, de quienes se defendió atándose al mástil de su nave; en peligrosos estrechos marinos, donde supo burlar las mortales acechanzas de Escila y Caribdis; en el país de las Vacas del Sol, donde Zeus castigó a una expedición ya mermada tras tantos desembarcos frustrados; en el país de Calipso, donde se dejó seducir durante años por la atrayente ninfa; en el país de los Feacios, donde la princesa Nausicaa lo llevó ante su padre antes de disponerle una nave con la que volver a su isla, Ítaca, adonde regresó dos décadas después de su partida disfrazado de mendigo, de forma que nadie, salvo su perro Argos, fue capaz de reconocerlo. En un accidentado proceso de anagnórisis, Odiseo acabó con los gerifaltes isleños que pretendían a una esposa que alcanzó el carácter de eterna viuda sin duelo. La lucha por retomar su posición acabó con la intervención directa de Atenea, que dio el visto bueno para restituir su antiguo estado a costa de sangre, sudor y lágrimas.

La vuelta hasta Ítaca no sigue unos patrones geográficos ni cronológicos, aunque se caracteriza por una etapa esencial: el viaje hasta el país de los

muertos, que adquiere un valor existencial y mítico. Navegar hasta más allá del estrecho de Gibraltar supuso la encarnación del héroe capaz de llegar hasta los prohibidos extremos y superarlos. Desplazarse hasta allí implicó hacerlo hasta los confines de la existencia y traspasar el quicio ontológico del mundo de los vivos. Cuando Odiseo cruzó este umbral, transgredió la más inviolable de las normas y penetró en un más allá irracional y despiadado, hasta convertirse en el primer ser humano que pisó un territorio jamás hollado por plebeyo alguno. Atrapado en la seductora y mágica maraña tramada por Circe, Odiseo consideró que la mejor forma de romper amarras era desplazarse hasta la frontera prohibida del oeste. Con la ayuda del adivino Tiresias, planeó una expedición hasta el Hades que contó con el beneplácito de la propia maga que le proporcionó un viento favorable del norte que condujo sus naves hasta los confines del Océano, allí donde se alzaban los bosques de Perséfone, famosos por sus álamos negros y por sus añosos sauces: el lugar donde el Flegetonte y el Cocito desembocaban en el Aqueronte. Cavó una zanja y sacrificó un carnero joven y una oveja negra. Tras una ceremonia oficiada por Tiresias, contempló el ánima de Elpenor, un acompañante que murió en el palacio de Circe y pudo hablar con muchos fallecidos: con su madre Anticlea y otros personajes que formaban parte del imaginario heleno como Yocasta, Leda, Fedra, Ariadna, Agamenón, Aquiles, Áyax, Minos, Orión, Tántalo o Sísifo.

El viaje hasta los confines del mundo sirvió como punto de inflexión en su desplazamiento. Allí, tras el oportuno sacrificio y escuchar los consejos de los muertos, Tiresias instó a Odiseo a regresar a Ítaca, convirtiéndose en el primer ser humano que transgredió normas sagradas y luego volvió para contarlo.

Odiseo es una figura de la que apenas existen representaciones icónicas. Probablemente su condición humana no le ayudó a ello. Personaje complejo, posee lecturas simbólicas al igual que tantos que lo recibieron en puertos no siempre amables. Paradigma del marino incansable, en su figura se posa el viaje como componente de un relato de aventuras que tiene mucho de *bildungsroman* o novela de aprendizaje. Odiseo regresó bien diferente a como lo era en su punto de partida, como el Cid o Don Quijote; asumió el periplo como una aventura, como una odisea donde no está claro si se perdió o se encontró, si se aferró al sentido o se abrazó a la insensatez de la existencia. Es un héroe, pero también un desterrado, un aventurero, un exiliado que aspiró a volver a pesar de cantos de sirena, seducciones de magas y propuestas de una mejor vida lejos de los suyos. En él hay fortalezas y

contradicciones: utilizó la astucia, pero también la mentira para conseguir unos fines cambiantes y volubles que lo han convertido en un personaje aún vigente.



Odiseo y el viaje hacia Occidente

Dejó huella en Sófocles, que valoró su figura inteligente; en Dante, que destacó su osadía al traspasar las Columnas de Hércules; en Camoens, que le atribuyó la fundación de Lisboa; en Calderón de la Barca, que subrayó sus peripecias con Circe; en Georges Méliès que rodó la primera película basada en su figura; en Konstantino Kavafis, que consideró Ítaca como su destino omnipresente; en Joan Manuel Serrat, que dio forma a una Penélope que no dejaba de tejer sueños en su mente; en Antonio Gala, que estrenó en el Reina Victoria un Ulises protagonizado por Alberto Closas que devolvió al mito la actualidad efímera del espectáculo; en Javier Krahe, que lo cantó dando tumbos y más tumbos; en Luis Martín Santos, que silenció la narrativa española en 1961 con las grises peripecias de un Odiseo por el Madrid de Ortega y las chabolas, de las verbenas y un CSIC sin recursos. Pero, sobre todo, dejó huella en la novela homónima de Joyce, otro libro infinito para Borges, donde se narra el viaje sin aventuras de Leopold Bloom

por las vulgares calles de Dublín un vulgar día de junio de 1904. Tras pasar la jornada dando paseos sin norte entre torres Martello y apartadas playas, oficinas de correos y casas de baños, funerales y periódicos, bocadillos de queso gorgonzola, museos nacionales, vinos de borgoña, bibliotecas estatales, bares de barrio, hospitales de distrito y micciones en jardines traseros, el ulises vulgar de Dublín termina acostado en el lecho matrimonial con su esposa, Molly Bloom, una mujer anodina de Gibraltar que rememora sin orden ni concierto sus viajes de juventud a Ronda, la noche que perdió el barco en Algeciras, el mar carmesí y las puestas de sol gloriosas de su tierra; las higueras de los jardines de la Alameda, los jazmines, los geranios, las chumberas de una Gibraltar de su niñez que no era ni umbral ni puerta, ni columnas ni Estrecho, ni siquiera antesala de un reino de los muertos como sí lo era su cama de mujer adúltera donde recuerda la primera vez que dijo sí junto a la mole caliza de la Roca, a la vera de caminos que acabaron llevándola a ninguna parte.

TIRESIAS Y CALIPSO: ADYUVANTES OCCIDENTALES DE ODISEO

*L*a *Odisea* es una narración compleja que no solo inaugura en nuestra cultura el prolífico género de la novela de viajes. Los desplazamientos, las aventuras, los encuentros y desencuentros de Ulises engrandecen su figura heroica dentro de los cánones de un personaje de lo más humano y conforman a la vez el primer *bildungsroman*, el primer relato de aprendizaje que sienta las bases de otras obras de la literatura universal que se inspiran en ella, aunque aquí no concluyen sus valores literarios.

La de Homero es una narración épica que comienza *in medias res*, con una invocación a las musas para que especifiquen el lugar donde se encontraba Odiseo tras haber finalizado la guerra de Troya y no tener noticias de su paradero. Todo ello provoca que la diosa Atenea aconseje a Telémaco su partida en busca de nuevas sobre su padre, que se hallaba por aquel entonces recluido en una apartada isla junto al Estrecho, en compañía de la ninfa Calipso. Este ardid narrativo sitúa el episodio de Odiseo con Calipso en las páginas iniciales de la ficción, aunque en realidad se desarrolla en estadios mucho más avanzados de la cronogénesis del relato: en el Canto IX, cuando el protagonista narra en el palacio de Alcínoo la sucesión de episodios que conformó su experiencia viajera hasta dos lugares próximos al extremo occidental del mundo conocido. Allí se relacionó con dos personajes decisivos para entender su proceso de maduración personal: Tiresias, habitante del Hades y Calipso, natural de la cercana isla de Ogigia.

Una vez conquistada Troya por los griegos, Odiseo inició con los suyos un periplo por las costas del Mediterráneo donde cada desembarco se convirtió en reto para un proceso iniciático en el que el regreso a su Ítaca natal se vio repetidamente postergado por decisiones y dudas, tentaciones y renuncias que forjaron el carácter de un héroe que no tenía la condición

de los dioses, aunque se relacionó con ellos en situaciones que siempre pusieron de manifiesto su condición humana. Tras el episodio bélico con los Cicones, la arribada a la tierra de los lotófagos y los combates en la isla de los Cíclopes con monstruos como Polifemo; tras el desembarco en Eolo y la masacre sufrida con los Lestrigones, Odiseo llegó exhausto y con su flota mermada a la isla de Circe, una astuta maga con quien sobrevivió a sus hechizos hasta que escapó de su atracción para encamarse al final del mundo, a los dominios del Hades. Allí se dirigió con un motivo que poco tuvo que ver con el de otros visitantes anteriores que viajaron hasta el Inframundo bien obligados, bien para superar pruebas imposibles o bien en busca de una trascendente inmortalidad. Odiseo no era un dios, sino un ser humano que llegó hasta el Averno para averiguar dos cuestiones muy poco trascendentes, aunque sí importantes para su personal trayectoria vital: cómo volver a su casa y qué se iba a encontrar allí después de un viaje tan largo y azaroso. Para ello contó con la ayuda de un adivino, Tiresias.

Hijo del pastor Everes y de la ninfa Cariclo, fue un augur ciego relacionado con la ciudad beocia de Tebas. La ceguera puede resultar una paradoja en relación con las dotes adivinatorias, aunque no es la única en un personaje lleno de lecturas e interpretaciones. Diferentes versiones intentaron explicar su invidente clarividencia. Ferécides de Atenas escribió que Tiresias, de joven, se atrevió a espiar a la diosa Atenea cuando se bañaba en la Hipocrene, la fuente que surgió de una coz de Pegaso en las laderas del monte Helicón, donde habitaban las musas. La deidad mostró su enfado con el osado adolescente: le impuso sus manos en los ojos y le arrebató la visión. Cariclo, seguidora de la diosa, le imploró piedad. Atenea consintió en que tuviera dotes adivinatorias; además, le purificó las orejas para que pudiera interpretar el canto de los pájaros, le dio un bastón de cornejo para ayudarse en sus desplazamientos y lo benefició con una larga vida. Ovídio, en su *Metamorfosis*, narró otra versión: un Tiresias adolescente, mientras paseaba por el monte Cilene, vio a dos serpientes apareándose; separó a la hembra y la mató. Hera, enfadada por esta acción, lo convirtió en mujer y permaneció en ese estado durante siete años, hasta que volvió a encontrarse con otras dos serpientes copulando, aunque en esta ocasión mató al macho tras separarlas. Como premio, Hera revocó su conjuro y lo volvió a convertir en varón. Al cabo de los años fue de nuevo requerido por la diosa para que mediara en una discusión que tuvo con Zeus. El dios, para justificar sus infidelidades, arguyó que el hombre sentía mucho menos

placer sexual que la mujer. Al darle la razón Tiresias, que había poseído los dos sexos, fue castigado por Hera con la pérdida de la visión, aunque lo compensó con dotes adivinatorias y larga vida.



Tiresias y Calipso, adyuvantes occidentales de Odiseo

Relacionado con el ciclo tebano, Tiresias intervino en *Las Bacantes* y en *Edipo rey*, haciéndole ver al joven monarca su horrible crimen. En *Las Fenicias* se incluyó su profecía sobre el sacrificio de Meneceo y en *Antígona* se mostró como todo un consejero de estado haciéndole ver a Creonte que debía dar sepultura al cadáver de Polinices. Tras su muerte física, obtuvo de Atenea la condición de conservar su espíritu. Por ello, cuando Odiseo cruzó la frontera del Inframundo, de todas las ánimas de difuntos con las que se encontró destacó la de Tiresias. Frente a las cabezas sin fuerzas de otros muertos, el adivino apareció en plenitud de espíritu. Tras realizar Odiseo los oportunos sacrificios, fue Tiresias quien aportó la información que el héroe venía buscando: le comunicó que la muerte del cíclope Polifemo fue la que desató la cólera de Poseidón, le advirtió de lo inconveniente que resultaba el robo del ganado de Helios y le anunció la masacre de pretendientes que debería realizar el protagonista tras su regreso a Ítaca.

Sin embargo, estas advertencias no fueron obedecidas. Tras resistir los cantos de las Sirenas y burlar las amenazas de Escila y Caribdis en el paso

de estrechos marinos, al arribar a la Isla del Sol los tripulantes hicieron caso omiso a las palabras del adivino y robaron las vacas de Helios, lo que despertó el enfado de Zeus quien, con un rayo, hundió la nave. Perecieron todos los marinos menos Odiseo, que en pleno anticlímax narrativo llegó como solitario naufrago a la isla donde habitaba Calipso.

Derrotado, sin más compañía que los restos de su último fracaso, Odiseo llegó a las costas de Ogigia, una isla verde, redonda, fértil, de exuberante vegetación y claras aguas, un ombligo del mundo que se erigía en la embocadura oriental del estrecho de Gibraltar, en un lugar que muchos identifican con la península donde se alza el ceutí monte Hacho. Allí, en una gruta abierta a verdes prados poblados de árboles frutales y cristalinas corrientes, en un *locus amoenus* donde solo se escuchaba el susurro de abejas que sonaba, vivía apartada la ninfa Calipso. De arraigada estirpe occidental, se suponía una desterrada hija de Atlas. Homero se refirió a ella como una Atlante, aunque Hesíodo la definió como Oceánide, hija de Océano y de Tetis y hermana de Estige, otra ninfa que habitaba en el cercano río Estigia, que desembocaba en la laguna homónima, junto a las puertas del Hades.

Poco se sabe de ella, aparte de las referencias homéricas, que la describen como una joven extremadamente hermosa, de rubias trenzas y acompañada voz. La llegada de Odiseo a Egigia debió de alterar las costumbres de una divinidad joven y aislada, que compartió su soledad con la del experimentado naufrago. Lo recibió, lo alimentó, lo acicaló, lo arropó y yació con él. Sellaron una relación que tuvo los profundos vínculos de los perdedores solitarios, los que habían visto demasiados desembarcos frustrados y demasiadas olas romper en vano, supervivientes a pecios descompuestos en las profundidades del fin de muchos mundos. Odiseo recaló en Calipso y la diosa vio en él un hombre con el que compartió añoranzas y silencios. Tras décadas de periplos sin fin, el héroe viejo y cansado encontró un lugar ameno y la compañía de una mujer con la que concibió a Nausítoo y Nausínoo, dos hijos que llevaron la navegación en su antropónimo, como él mismo, que pronto se hastió de las mieles de una amante que lo sedujo con parabienes pero que fue incapaz de apagar el ansia del regreso a unos orígenes que seguían llamándolo. A pesar de ofrecerle la inmortalidad y la juventud eternas, el héroe decidió apartarse de ella y tras una embajada disuasoria de Hermes, ella misma, con el pesar de la derrota, le proporcionó los aparejos para construir una balsa con la que se hizo a la mar y con la que emprendió su obsesivo viaje de vuelta.

Un anciano bondadoso, adivino, transexual y ciego que se enfrentó a poderosos y a reyes fue el que animó a Odiseo a disponer la brújula tras un viaje sin norte y el que facilitó su regreso dictándole unos consejos que, como humano, Odiseo no supo seguir.

Una divinidad seductora, marcada por la soledad que ocultaba en su nombre y en su propio destino amó a Odiseo e intentó retenerlo. Quiso convertirlo en inmortal, pero lo anuló como hombre, hasta que fue capaz de separarse de ella y cumplir la profecía del destino de la ninfa y el regreso del héroe.

Tiresias y Calipso son algo más que destacados roles narrativos, que meros compañeros de viaje: el adivino ayudó al protagonista con la sabiduría del ambiguo *senex* que todo lo ha vivido; la ninfa empujó al mortal a su hado a costa de anular el suyo y convertirse en perdedora. Dejando partir a Odiseo, Calipso forjó su ruina como diosa, pero empujó al ser humano a cumplir con su destino: regresar al punto de partida.

ORFEO Y LA MAGIA DEL ARTE

Jean Cocteau inició su película *Orfeo* en 1950 con una voz en *off* que declaraba con cuidada dicción que el privilegio de las leyendas es no tener edad.

Orfeo es uno de los cuatro grandes mitos griegos que se desplazaron hasta el extremo occidental del Mediterráneo, hasta el territorio donde se encontraban las intraspasables fronteras del Inframundo, con el decidido afán de traspasarlas. Sin embargo, sus intenciones fueron bien diferentes a las de los otros tres restantes. Tanto para Heracles como para Perseo, el viaje hasta los pagos de poniente fue obligado por las circunstancias y no se hizo de propia voluntad; Odiseo lo hizo de *motu proprio*, en busca de consejos para regresar a su Ítaca natal. Sin embargo, Orfeo se atrevió a llegar a las lindes del Océano, desafió la más severa ley dictada a los humanos y atravesó las prohibidas puertas del Hades por razones de amor.

Orfeo no es un mito simple, ni fácil, ni monosémico, ni maniqueo. Sus múltiples lecturas lo conforman como un personaje poliédrico, de complejas interpretaciones que se solapan y se superponen hasta conformar un personaje atrayente, polisémico, rico.

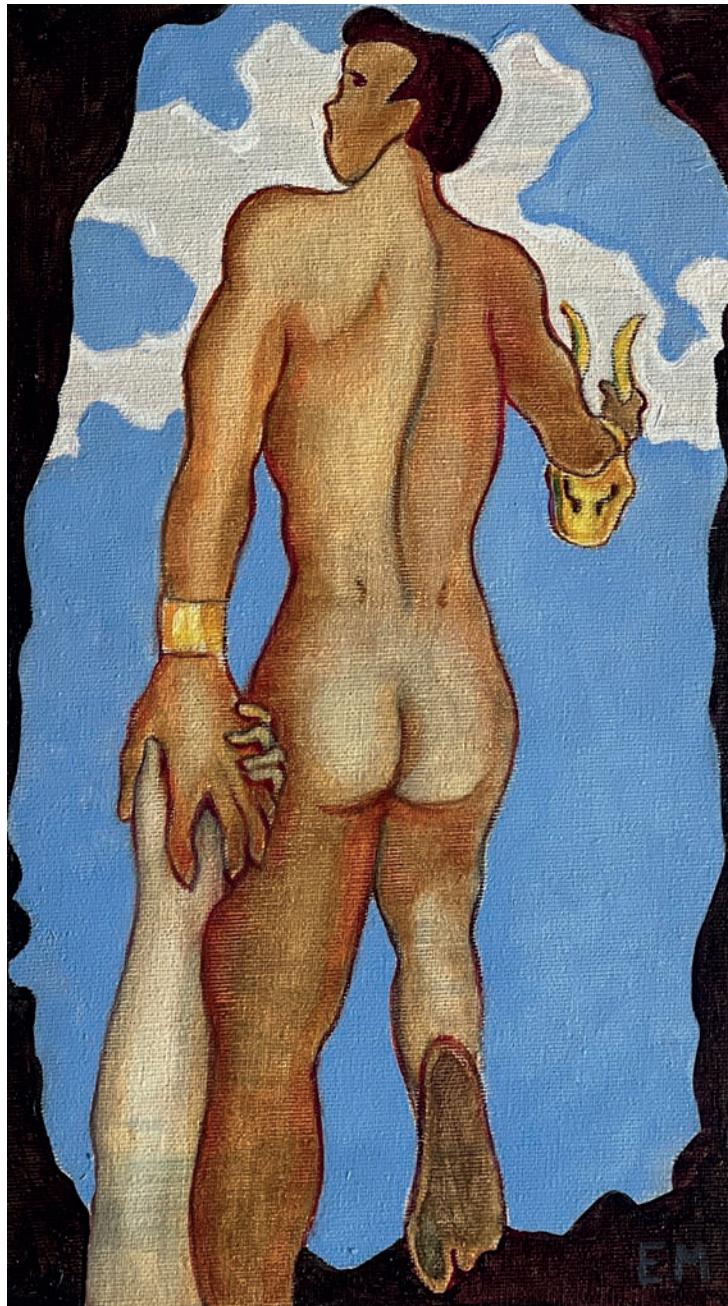
Lo primero que llama la atención es su atesorado linaje musical. Su madre fue la musa Calíope, divinidad de bella voz inspiradora de la poesía épica y de la elocuencia. Con eficacia maternal le enseñó desde bien niño a recitar versos para ser cantados. De su padre, Apolo, también recibió enriquecedoras enseñanzas. Considerado el mejor de todos los músicos, transmitió a su hijo no pocas habilidades; además, le regaló un instrumento muy cercano: una lira de oro que le enseñó a tocar y que había encargado a Hermes, el cual la fabricó con el caparazón de una tortuga. Las dotes musicales del vástago destacaron hasta el punto de añadirle dos cuerdas nuevas, hasta sumar un total de nueve, un número coincidente con el de

las musas, las hermanas de su madre, con quienes pasó su infancia en las laderas del monte Parnaso. Su afición por la composición lo impulsó a la invención de un instrumento novedoso: la cítara, que se relacionó también con Apolo. Su padre mortal fue el rey Eagros, monarca que lo fue de Tracia, el lugar de procedencia de la lira. La música también prendió en el hermano de Orfeo: Lino de Argos, quien, además de considerarse el inventor del ritmo y la melodía fue el maestro de cítara de Herakles, aunque la relación con el discípulo no acabó bien: tras reprender su escasa dedicación a la armonía, Lino fue asesinado por su alumno, que no parecía dispuesto a ser recriminado así como así.

Con estos genes y con esta educación, no resulta extraño que Orfeo mostrara desde muy temprano unas extraordinarias dotes musicales que se extendieron a otras facetas de la creación artística. Muy pronto se hizo famosa la capacidad envolvente de sus notas, con las que era capaz de amansar a los animales, conmover a los árboles y las rocas, detener el curso de los ríos, hacer despertar pasiones en espíritus pusilánimes, calmar a los exaltados y reconfortar a los menesterosos. Sus célebres dotes lo convirtieron en el más afamado músico de la antigüedad y su renombre se extendió a otras disciplinas. Su rol de experto recitador lo convirtió en reputado poeta a la par que creció su fama de certero augur, mago, profeta, astrólogo y hasta pionero del proceso civilizador, ya que se le atribuyó la transmisión de conocimientos que iban desde la medicina a la agricultura, sin menospreciar la escritura.

Su prestigio como músico se forjó desde edades bien tempranas. Muy joven participó en la expedición capitaneada por Jasón en su búsqueda del Vello de Oro. En su currículum siempre destacó su condición de argonauta y viajó hasta la Cólquida en un desplazamiento donde sus intervenciones fueron de lo más decisivas. A pesar de su origen tracio, se unió a la expedición que partió desde Págasas. En el periplo hacia el norte, Orfeo ayudó con su música al manejo acompasado de los cincuenta remos del Argo, nave construida para la ocasión con nobles maderas de los bosques del Pelión y rematada con una proa que tenía el don del habla y de realizar profecías que advertían de los peligros del viaje. El más conocido de todos fue el episodio protagonizado por las sirenas, atractivos seres míticos femeninos que vivían en las inmediaciones de la isla de Antemoesa. Con el canto de hermosas canciones atraían a los marineros para devorarlos. Sabedor de ello, el músico a bordo se dedicó a entonar notas que superaron en fuerza y en belleza a las de las malévolas deidades y la expedición pudo

burlar la tentadora melodía con la contraprogramada por Orfeo; todos, menos el marino Butes, que no pudo resistir la tentación.



Orfeo y la magia del arte

Tras su regreso a Tracia, Orfeo siguió cultivando sus dotes musicales. Si era capaz de amansar las fieras y detener el cauce de los ríos, no le tuvo que costar mucho ganar el corazón de Eurídice, la mujer de la que se enamoró perdidamente con la exaltación de las pasiones librescas. Ninfa de los pastos, las montañas y los valles, la muchacha despertó los deseos amorosos del experto en notas, hasta el punto de llegar a componerle tan hermosas canciones que ablandaron el corazón de una joven poco habituada a tamaños deleites. Tras efectuarse el enlace, Eurídice siguió visitando los lugares amenos y campestres a los que estaba advocada hasta que una mañana se encontró con Aristeo, hijo también de Apolo, cuando le seguía el rastro a una cría de ciervo que estaba dispuesto a cazar. Enojado porque la ninfa no quiso señalarle el paradero del animal, le pidió que lo besara para rebajar su agravio. Tras recibir la negativa de la casta cuñada, la persiguió por el bosque. En plena carrera, Eurídice pisó una serpiente cuya picadura acabó de forma súbita con su vida. Cuando llegó la noticia a oídos de Orfeo, comenzó a lamentarse como solo él podía hacerlo. En las orillas del río Estrimón compuso tales canciones y recitó tales versos que conmovió a todas las ninfas del entorno. Sus acompañadas quejas elegíacas llegaron hasta oídos de los dioses que aconsejaron al joven que se desplazara hasta los lejanos confines del Inframundo, donde la amada debía permanecer el resto de la eternidad.

Nada sabemos del viaje de Orfeo hasta el extremo occidental del orbe conocido. Nada de su periplo ni cómo atravesó las míticas columnas. El relato de su leyenda narra su llegada a las puertas del Hades, cómo fue capaz de enternecer a Aqueronte con sus cantos para que le ayudara a cruzar la laguna Estigia sin pago ni condiciones; cómo amansó a Cerbero y domó su fiera con sus elegíacos lamentos y cómo fue también capaz de conmover a Hades y Perséfone para que oyieran sus plañidos. Los cantos de Orfeo paralizaron el Inframundo como nunca antes había sucedido: embriagaron a Tántalo, liberado momentáneamente del suplicio; a Sísifo, que relegó el empuje de su roca; a las Danaides, que se olvidaron de llenar sus insondables cántaros. Dejaron en suspenso a los jueces y emocionaron de tal modo a Perséfone que consintió un hecho jamás realizado hasta entonces y en absoluto efectuado después: accedió a que Orfeo recogiera a Eurídice y la devolviera al mundo de los vivos, pero impuso una condición: que en ningún momento se girara para contemplarla hasta que no hubieran traspasado definitivamente las puertas del Tártaro. Eso intentó realizar el amante hasta que la impaciencia por ver el rostro de la amada le hizo volver

la mirada cuando las sombras del Hades aún se proyectaban en un talón de la joven, con lo que contravino el pacto y la esposa tuvo que regresar a las sombrías profundidades del reino de los muertos. El segundo fallecimiento de Eurídice sumió a Orfeo en un abatimiento mayor. Intentó regresar sin éxito al Hades y vagó por los montes de Ródope y Hemo. Rehuyó el contacto con seres humanos y rechazó el trato con mujeres, lo que motivó el desprecio de un grupo de bacantes tracias. Lo lapidaron sin piedad y descuartizaron su cuerpo. Su cabeza degollada descendió por el río Hebro hasta la isla de Lesbos, donde siguió lamentándose con tal armonía que los dioses se apiadaron de él y lo reunieron definitivamente con Eurídice en los occidentales Campos Elisiros.

El viaje de Orfeo hasta el fin del mundo, el arrojo con el que trató a la ley más severa y la paralización del Hades que provocó con sus melodías lo dotó de un poso de telurismo mágico acrecentado con los misterios órficos que se celebraban en su honor. Fue considerado maestro de encantamientos y autor apócrifo de casi un centenar de himnos sobre el origen del cosmos y el destino del alma después de la muerte. Llegó a convertirse para muchos en un hombre-dios con un conocimiento profundo del mundo y sus habitantes a quienes era capaz de domeñar con sus dotes.

Ha inspirado géneros musicales, como las primeras óperas de Monteverdi o las versiones neoclásicas de Gluck; ha dictado la creación de Liszt, Haydn, Berlioz o Stravinski. En su figura se han inspirado Virgilio y Offenbach, Ovidio y Quevedo, Rilke y Fabio Mengozzi. A lo largo de la historia sigue sin perder vigencia como héroe romántico transgresor y apasionado, atrevido y enamorado. Orfeo es un creador-*poietés* que trasciende los límites de la existencia mortal gracias a la seducción de la música y el valor de la palabra. Sigue manteniendo vigencia en el *Orpheus Descending* de Tennessee Williams; en Anaïs Mitchell, que lo ubica en la Gran Depresión; en Marcel Camus, que lo sitúa en el carnaval de Río o en Jean Cocteau, donde el héroe recorre desoladas calles francesas de posguerra atraído por una seductora muerte interpretada por María Casares, todo un privilegio de las leyendas sin edad.

EL MITO DE HERACLES

Heracles es una figura mítica griega que entronca con otras que traspasan meridianos geográficos y culturales. Emparentado con la divinidad fenicia de Melkart, con la egipcia Jorusu o la celta Ogmios, es una leyenda poliédrica, con tantas caras como lecturas. La ambivalencia de su figura se refiere a su significado, a su valor y se extiende hasta su antropónimo. Para los helenos, el mito fue conocido al principio con el nombre de Alcides, en honor de su antepasado Alceo, cuyo significante evocaba el significado de fortaleza o *alcé*. Tras el parricidio que determinó su existencia fue conocido con el nombre de Heracles, en cuyo lexema conviven los que lo relacionan con la gloria (*kléos*) y con Hera, la poderosa divinidad causante de muchos de sus males y quebrantos. Su figura ha hecho correr caudalosos ríos de representaciones, caracteres, grabados, pigmentos y tinta: desde Homero a Alfonso el Sabio; desde Hesíodo hasta Carlos I, pasando por Psino de Lindos, Rodrigo Ximénez de Rada, Pisandro de Cámiros, Zurbarán, Rubens, Glykon de Atenas, Lisipo o Guillermo Pérez Villalta.

La grandeza y las penalidades de Heracles tuvieron origen en su misma concepción. Su madre, Alcmena, hija del rey de Micenas, Electrión y nieta de Perseo y Andrómeda, estaba desposada con Anfitrión de Tebas, nieto también de Perseo. Aprovechando la ausencia del esposo, que había partido a luchar contra los Tafios, Zeus hizo una de las suyas. Encandilado por las dotes de la joven cónyuge, tomó el aspecto de su marido y yació con ella utilizando una vez más el engaño como ardid del cortejo. Al poco tiempo regresó Anfitrión y cumplió con sus deberes maritales. Fruto de tan dual coyunda, la mujer quedó embarazada por partida doble y concibió a la par un hijo de su esposo y otro del dios supremo e infiel del Olimpo, el cual, enterado del hecho, proclamó un juramento que tuvo mucho de vaticinio: notificó que el primer heredero en nacer de la casa de Perseo se convertiría

en un poderoso rey. Este hecho alertó a Hera del adulterio cometido por su cónyuge y tomó cartas en el asunto para dañar al aún no nacido. Pospuso el parto de Alcmena utilizando sórdidos recursos: la obligó a cruzarse de piernas, se las ató con prendas anudadas a sus muslos y se sentó sobre ellas, impidiendo el parto. A la vez, actuó en otra dirección: provocó el adelanto del nacimiento de Euristeo, primo de los gemelos, quien vio la luz a los siete meses de gestación y fue nombrado rey de Micenas, trastocándose la profecía de Zeus. Mientras tanto, en Tebas, la criada de Alcmena engañó a Hera: le dijo que había asistido a los recién nacidos gemelos. Confundida, la diosa deshizo los nudos que ataban las piernas de la parturienta y esta pudo dar a luz a Heracles, hijo de Zeus y a Íficles, hijo de Anfitrión.



El mito de Heracles

Enfurecida por el engaño, Hera se propuso acabar con la vida de Heracles y dedicó a ello artimañas, esfuerzos y desvelos que rayaron la más enfermiza de las obsesiones. Al poco de nacer, introdujo dos serpientes venenosas en su cuna, que el recién nacido estranguló en una demostración de precoz fortaleza. Alarmado Zeus por la inquina mostrada por su esposa, la engañó encubriendo a Heracles y dándoselo a amamantar. Cuando Hera se dio cuenta del ardid lo separó bruscamente de sus pechos, lo que provocó que un chorro de su leche adquiriera las hiperbólicas proporciones de los mitos y formara la Vía Láctea. Junto a una desmesurada fuerza, el joven Heracles fue dando muestra de un carácter de lo más irascible. Junto con su gemelo Íficles recibió clases de música de Lino, hermano de Orfeo. Poco dispuesto a recibir reprimendas por su escasa motivación, se enfureció tanto que lo golpeó sin cesar con la lira hasta que acabó con su vida. De este crimen resultó absuelto por el juez Radamantis, aunque su padre Anfitrión, temeroso de su genio, lo desterró de Tebas y lo envió al cuidado de sus rebaños. Allí, el boyero Téutaro lo formó en las artes de la guerra y lo adiestró en el manejo del arco. Con los años, su fortaleza adquirió tintes de imbatibilidad, como demostró con la muerte del León de Citerón, con cuya piel revistió su torso o con el ataque a los emissarios del rey Ergino de Orcómeno, que expoliaba a los tebanos con férreos tributos. Agradecido, el rey Creonte le ofreció la mano de su hija Megara, con quien tuvo varios hijos; a la par, su gemelo desposó con su cuñada Pirra. Instigado por la perseverante Hera, Heracles cayó en un estado de ira que desembocó en el asesinato de su mujer, de sus hijos y de sus sobrinos. Tras cometer los crímenes en serie, hundido y abatido partió al destierro. Llegó hasta lejanas tierras y comparció con ellas lo inhóspito y lo salvaje. Su hermano pudo convencerlo para que acudiera al oráculo de Delfos. Esta vez no hubo jueces benévolos. La Sibila, influenciada por una siempre vengativa Hera lo envió hasta su primo y enemigo Euristeo, que le había arrebatado el trono de Micenas. Heracles fue condenado a realizar una serie de pruebas dictadas por el monarca pero inspiradas por Hera, pruebas que más que en una severa penitencia, se convirtieron en retos imposibles con los que se buscaba su aniquilación.

Estos trabajos, que Jerónimo de Estridón dató en 1240 a.C., inspiraron la iconografía del personaje, que se convirtió en el paradigma del héroe por excelencia. Fue condenado a superar diez pruebas que ningún otro mortal podría superar: Tuvo que matar y despellejar al León de Nemea, lo que hizo estrangulándolo y utilizando sus propias garras; para ello contó con la ayuda de Atenea. Tras regresar a Micenas, Euristeo se asustó tanto que

le prohibió su entrada en la ciudad, y se refugió en una tinaja de bronce que mandó sepultar en un acto de cobardía. Tuvo que matar a la Hidra de Lerna, a la que le cortó las cabezas y cauterizó las heridas con fuego para evitar su regeneración; para ello contó con la asistencia de Yolao. Tuvo que capturar a la Cierva de Cerinea mientras bebía, sin derramar una gota de sangre. Tuvo que apresar al Jabalí de Erimanto: lo acorraló en una zona nevada y allí se encaramó sobre su espinazo. Tuvo que limpiar los establos de Augías en una sola jornada, para lo que desvió los cauces de los ríos Alfeo y Peneo. Tuvo que aniquilar a las aves carnívoras del lago Estínfalo, a las que ahuyentó con un cascabel que le proporcionó Atenea. Tuvo que capturar al Toro de Creta con el que concibió Pasífae al Minotauro: lo domó con astucia y regresó a Micenas montado en su lomo. Tuvo que robar las yeguas carnívoras de Diomedes, que acabaron devorando a su dueño. Tuvo que sustraer el cinturón mágico de la amazona Hipólita, a pesar de las asechanzas de Hera y como décimo trabajo tuvo que robar el ganado retinto de Gerión, para lo que Euristeo lo envió hasta los confines occidentales del mundo. Tras regresar con éxito, Hera, encolerizada, consideró no válidas las pruebas de la muerte de la Hidra de Lerna y la limpieza de los establos de Argías, por lo que se le impusieron dos nuevos retos en el territorio prohibido que se extendía más allá de unas columnas que él mismo había acabado de erigir: tuvo que robar las manzanas del Jardín de las Hespérides y capturar a Cerbero, el guardián del Inframundo. Tras regresar triunfante a Micenas, su fama como héroe aumentó exponencialmente: participó en la Gigantomaquia; combatió con Cicno; formó parte de la expedición de los Argonautas; atacó Troya e instauró los Juegos Olímpicos. Tras su muerte, provocada por la túnica de Neso y solicitada por él mismo fue incinerado en la cima del monte Eta, alcanzó condición divina y consiguió la reconciliación con Hera.

Heracles, la “gloria de Hera” tuvo en ella a su principal oponente y en Atenea a su mejor adyuvante. Tras superar sus tres últimos retos, que se enmarcaron en la embocadura occidental del estrecho de Gibraltar, se convirtió para el imaginario heleno en el paradigma del héroe capaz de domeñar su fortaleza y su irascibilidad mediante la astucia y la inteligencia. Se instauró en un personaje civilizador, que llevó los fundamentos de la cultura helena hasta las apartadas lindes occidentales del mundo. Adquirió a la vez la condición de fundador de instituciones y ciudades como Coruña, donde aún se alza alta la torre a él advocada, Sevilla, Tarazona, Urgel o Barcelona. A él se dedicó el Herakleion gaditano y con él se relacionan los

orígenes de universidades como Salamanca. Su fortaleza, su brutalidad, sus cambios de carácter y su tendencia al salvajismo se trastocaron en modelo de virtud para griegos y romanos, en valor para los tiempos de guerra, en sumisión a los dictados divinos y en superación de los límites humanos.

En el sur peninsular poco ha quedado de su lucha con GerIÓN, el héroe autóctono que luchó cuerpo a cuerpo con el héroe foráneo... y perdió. Poco ha quedado de su erradicación de los elementos indígenas. Sin saberlo y sin proponérselo, Heracles se convirtió con los siglos en libertador de los pueblos peninsulares con la eliminación de un GerIÓN que acabó siendo un tirano. Sin proponérselo, la historia posterior lo consideró, junto con Tubal, como el origen mítico de los linajes reales hispanos. Alfonso el Sabio vio en él la cuna de su monarquía; los Reyes Católicos utilizaron en Italia su figura como expresión de su poder y Carlos V empleó el *plus ultra* como el lema del Imperio. Sin proponérselo, Hércules ha trascendido sus columnas, se ha acuñado en monedas y representado en escudos con la recurrente tozudez de los mitos que han seguido siendo utilizados como pretexto.

HERACLES Y EL ESTRECHO (I)

Los primeros contactos documentados de expediciones orientales hasta el estrecho de Gibraltar se retrotraen al siglo XII a.C. Sanchoniathon es un escritor fenicio autor de textos donde el dios El, identificado posteriormente con Cronos, aparece relacionado con el extremo occidental del Mediterráneo, donde se situaban espacios infernales, cuyas puertas de entrada eran custodiadas por Briareo. A mediados de esa centuria, los viajes hasta poniente se fueron normalizando y a finales de la misma una nueva divinidad, Melkart, empezó a perfilarse como una deidad de la mano de una expansión fenicia que ya se atrevía a cruzar el canal, como lo demuestra la erección de sendos templos referenciales en Lixus y Gadir. Eran expediciones comerciales, en busca de las riquezas ganaderas, agrícolas, forestales, salazoneras y, sobre todo, metalíferas del suroeste peninsular. Aunque las puertas míticas del Inframundo se ubicaban también en estas lindes de poniente, Melkart nunca se consideró su custodio, sino una divinidad relacionada con las transacciones económicas.

En el siglo VIII a.C. un nuevo pueblo accedió a estos territorios extremos, al descubrir la talasocracia griega las potencialidades comerciales con el Estrecho. Este hecho es coetáneo con la obra de Hesíodo, el escritor que supo darle forma a la teogonía helena. Fue entonces cuando aparecieron dos personajes bien conocidos relacionados con el canal: Gerión y Heracles. El primero, hijo de Calírroe y Crisaor, es considerado por muchos como el primer líder mítico de Tartessos. Por sus características ha sido igualmente relacionado con Briareo; además, desempeñó el rol de antagonista en el décimo trabajo de Heracles, hijo del todopoderoso Zeus y representante de una cultura griega que se exportó a occidente. Con Gerión y Heracles se helenizó una tradición cuyos anteriores iconos, Briareo y Melkart, cambiaron de nombre, pero siguieron conformando la dualidad entre lo autóctono y lo extranjero.

tono y lo foráneo. Como sucedió en los ciclos históricos, fueron los mitos orientales los que acabaron imponiéndose sobre el sustrato occidental. En la tarea impuesta, Heracles no solo derrotó a Gerión; también separó Libia de Europa y dio forma física al estrecho de Gibraltar, por lo que las antiguas puertas de Él, de Cronos o de Briareo pasaron a llevar su nombre. Siglos después, los romanos las nominaron como de Hércules a la par que perdieron su condición de puertas del Hades para convertirse en zona de tránsito en un orbe romano cada vez más extenso, según Salvador Bravo.



Heracles y el Estrecho (I)

Cuando Euristeo le impuso a su primo Heracles una serie de encargos imposibles con los que poner a prueba su existencia, se reservó para el final el robo del numeroso ganado de Gerión. Este no era un reto cualquiera. No solo tuvo que sustraer una cuantiosa cabaña admirablemente vigilada; a ello se le añadió su ubicación: en el extremo occidental del mundo conocido y a un paso de las puertas del Inframundo, con lo que tan difícil como la prueba en sí fue el desplazamiento del héroe hasta un territorio tan extremo. Y su regreso. Quizás por ello, en este episodio son relevantes las acciones que narran la ejecución de la tarea y a la vez lo es el tema del mismo viaje. Heracles tuvo que desplazarse desde Micenas, en el corazón del Peloponeso, hasta el estrecho de Gibraltar. Un largo recorrido que efectuó siguiendo una navegación de cabotaje. Para ello se sirvió de

unas marcas astronómicas que aún hoy aluden al periplo: en un amplio espacio sin apenas estrellas asociado al desierto líbico se extiende hacia poniente la Vía Láctea, donde titilan resplandores que recordaban rebaños de vacas. Capella, que forma parte del Auriga, era conocida por los helenos como la Estrella del Pastor, que se vinculaba con la constelación del Can Mayor. En la dirección opuesta al sol luce Sirio, relacionada con un perro y considerada maligna. Más cerca del sol brilla Orión, o el Gigante, donde se llegaron a diferenciar tres cuerpos completos unidos por el centro. Pastores, perros, gigantes trifórmes: toda una sucesión de referencias astrológicas a personajes que conforman la trama narrativa de uno de los episodios más reconocidos de la mitología: el robo del ganado de Gerión.

El viaje de Heracles desde Micenas hasta el Estrecho tiene tantas lecturas como caras el mito; posee tantas interpretaciones como exégetas: se permutan acciones y etapas con la riqueza de las tramas complejas y los personajes redondos de la ficción. A pesar de ello –o gracias a ello–, se ha construido el relato de una travesía que dio forma a la perspectiva griega de ver, conocer y hacer suyo un mundo que hasta entonces no lo era del todo.

Heracles partió de las costas de Tirinto hacia el sur. Bordeando Creta, arribó a la Cirenaica y desde allí recorrió la Libia hasta llegar a las proximidades del estrecho de Gibraltar. Era tanto el calor que padeció bordeando el litoral africano que el hijo de Zeus llegó a amenazar a Helios con sus flechas. El dios solar, admirado de su atrevimiento, le ofreció embarcarse en la copa en la que cada noche hacía el viaje de vuelta desde occidente hasta levante. El héroe aceptó la propuesta y navegó hasta Gibraltar en tan peculiar embarcación, lo que se convirtió en motivo inspirador de buen número de representaciones cerámicas. Un lugar común desde Apolodoro a Diodoro Sículo es que a su arribada a la Roca, Heracles erigió unas columnas. Este episodio es tan complejo de situar en la cronogénesis de los hechos como polisémico el valor de los archiconocidos pilares. Por ellos se puede entender una referencia a hitos geográficos del canal, como la mole caliza de Calpe y Abila, pero también pueden considerarse como *stelai*, hitos conmemorativos, como los de bronce de ocho codos de altura que flanqueaban la entrada del Herakleion Gaditano en la isla de Sancti Petri. El episodio de las columnas está igualmente relacionado con la proeza física de la separación de los dos continentes efectuada por Heracles en este mismo viaje y también pudo tener lugar en su regreso. En la travesía de ida bien pudo atracar en aguas de la bahía de Algeciras y desde allí, por el antiguo camino interior, que ponía en comunicación el Mediterrá-

neo con el Atlántico a través del corredor de La Janda, arribaría a los pies del monte Abas, identificado por muchos con la sierra de San Cristóbal, en cuya base pastaban los toros retintos de Gerión. El primero en dar la alarma fue Ortro, perro que los guardaba, con quien acabó Heracles sin dificultad. A continuación, acudió Euritión, el mayoral de la ganadería, que se enfrentó en una lucha cuerpo a cuerpo con el héroe micénico en la que tuvo todas las de perder. Viéndose sin obstáculos, el hijo de Zeus se dispuso a trasladar de vuelta el ganado, aunque el hurto no tardó en ser conocido por Gerión. Este hizo oídos sordos a los maternales consejos de Calírroe y se enfrentó al héroe en un combate de igual a igual. El gigante occidental arrancó de cuajo un olivo que lanzó sobre el héroe griego. Este le devolvió el golpe con las mismas armas y Gerión pudo detener el envite con sus fuertes y múltiples brazos. Asustado, Heracles huyó por la misma senda con los animales en busca de los frondosos bosques que cubrían –y aún cubren– las elevaciones que separan la bahía de Algeciras de la Janda. En las proximidades de la laguna sintió la aproximación del gigante, que hacía temblar la tierra con sus hiperbólicas pisadas. En este momento es cuando otros exégetas sitúan la telúrica separación de los dos continentes, que se entendería como apocalíptico recurso efectuado por el hijo de Zeus para librarse del gigante que lo perseguía. Gerión no se vio frenado por la estratagema y llegó hasta Heracles volando. Llegado a este extremo, el contrincante utilizó un último recurso de lo más eficaz: impregnó la punta de una flecha con el veneno mortal de la Hidra de Lerna y con ella atravesó el triple corazón del gigante, de cuya sangre brotaron árboles o plantas usuales de estos pagos –para unos madroños, para otros dragos–. Después de abatir al adversario, Heracles tuvo definitivamente vía libre para iniciar el camino de vuelta en lo que fue una trashumancia en toda regla hasta Micenas. Con la totalidad del ganado discurrió por la costa mediterránea a lo largo de una vía luego conocida como Hercúlea donde se sucedieron fundaciones en su nombre como Adra, Sagunto o Barcelona. La misma vía fue retomada camino de Roma siglos después por Aníbal, que gustaba identificarse con un héroe griego que había adquirido rango de civilizador y adalid de todo un paradigma cultural que ha pervivido hasta la actualidad con la vigencia que solo pueden tener los mitos.

Pompeyo Trogó, historiador romano del siglo I a.C., narró el episodio como una noble lucha entre héroes equivalentes y mantuvo la dignidad de un Gerión que luchó con Heracles para defender una propiedad que le había sido arrebatada; Dante, en la *Divina Comedia*, representó al mito

autóctono como un gigante pero con rostro de hombre sabio y honesto; Rodrigo Ximénez de Rada, en su *Historia Gótica*, lo describe con cualidades positivas; fue Alfonso el Sabio quien, en su *Historia de España*, ofreció por vez primera la lectura de un Gerión tiránico, opresor de los habitantes autóctonos frente a un Hércules libertador, con quien quiso entroncar su linaje castellano. Esta interpretación ha tenido recorrido, un largo recorrido. Con la llegada del Humanismo renacentista, los Reyes Católicos reivindicaron su figura, mientras que su heredero, Carlos I, vio en las columnas el emblema de un Imperio más allá del mar entroncado con un héroe griego que fue capaz de traspasar lindes y llevar la civilización a territorios inexplorados. Las columnas fueron los ejes de todo un imperio; las columnas se acuñaron en plata americana de Perú, Bolivia y México; las columnas acabaron siendo también pilares que muchos han asociado a la moneda del dólar, la divisa de ultramar con la que se han comprado tantos otros relatos.

HERACLES Y EL ESTRECHO (II)

Heracles viajó hasta el territorio del estrecho de Gibraltar para ejecutar el robo del ganado de Gerión pensando que este sería el último de los trabajos impuestos por su primo Euristeo con el confeso objetivo de que expiara sus culpas parricidas y con el inconfeso de eliminarlo del mundo de los vivos. Sin embargo, una rencorosa Hera, dispuesta a seguir perjudicando al hijo de Zeus, consideró no válidas dos de las pruebas efectuadas con anterioridad: la aniquilación de la Hidra de Lerna y la limpieza de los establos de Augías. A causa de ello fue sometido a dos nuevos retos: el hurto de las manzanas del Jardín de las Hespérides y la sustracción de Cerbero, el perro que custodiaba las puertas del Hades; ambos volverán a tener como escenario zonas próximas al Canal, con lo que se subraya el valor de este espacio extremo donde el héroe debe retornar una y otra vez para superar desafíos imposibles.

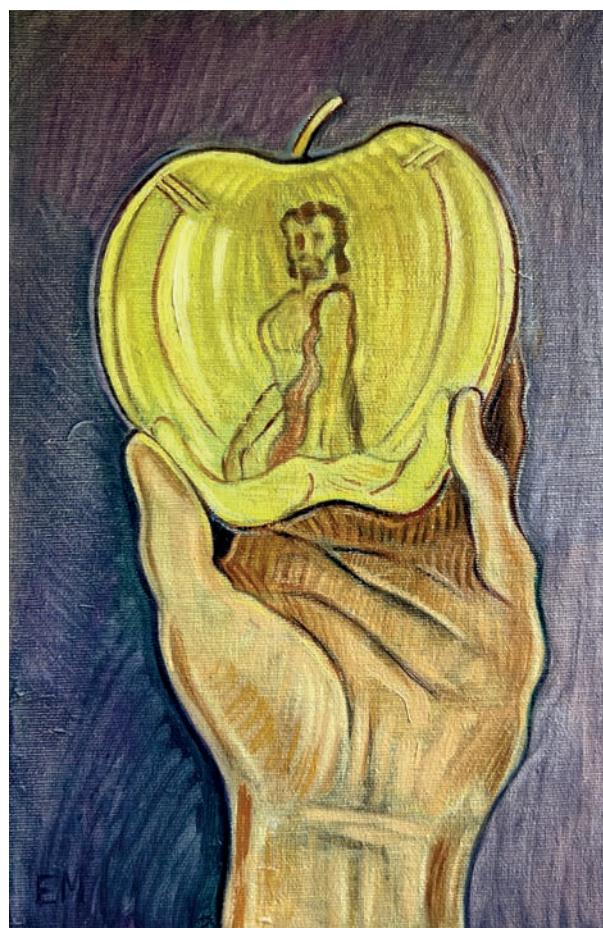
En el yacimiento de Mégara Hiblea, al sureste de Sicilia, se encontraron los restos de un esciffo corintio. Del cuenco solamente se conservaba un fragmento en el que se representaba una mano que pretendía alcanzar unas manzanas de unas ramas. Datado en el siglo VII a.C., se piensa que es la representación más antigua que se conserva del mito de Heracles en el Jardín de las Hespérides.

En mitología abundan lugares amenos con categoría de oasis legendarios donde crecen paradigmáticas plantas y habitan no menos representativos seres; de todos ellos, el de las Hespérides destaca como el jardín de Occidente por anonomasia. En sus orígenes Gea, diosa suprema de la tierra, se lo entregó como dote a su hija Hera con motivo de su matrimonio con Zeus. Se trataba de un espacio cerrado, exclusivo, inaccesible e inalcanzable para el resto de los mortales. Dentro crecían unos trasplantados manzanos cuyas frutas doradas poseían una simbología polivalente y heterodoxa.

Dotado de valores positivos y adversos, se ha perfilado como un legendario edén situado en el extremo occidental del mundo. Para la mayoría de los mitógrafos se localizaba en un apartado rincón del oeste, próximo a la cordillera del Atlas y al borde del Océano que circunvalaba el orbe. Algunos, como Estesícoro o Estrabón, llegaron a situarlo en el legendario territorio de Tartessos. Frente a otros paraísos y edenes más orientales, el de las Hespérides se emplazaba en el extremo de poniente del Mediterráneo, en una amplia región preñada de mitos, donde el fin del mundo acabó situando al Hades. No resulta extraño que productos apreciados como esas manzanas de oro estuvieran en un lugar tan apartado; tampoco que el mítico huerto poseyera un carácter cerrado y que necesitara de oportuna vigilancia. Con este fin, Hera pensó en unas ninfas que vivían en las inmediaciones de esos lejanos pagos, tres jóvenes arraigadas en su entorno y que contribuían a forjar el carácter amable de un espacio atrayente, a pesar de su inaccesibilidad. Al igual que las Moiras o las Gorgonas, las hermanas originarias de los antiguos bosques tartésicos y guardianas del exclusivo parque eran tres y de ellas tomó su nombre el jardín. Conocidas como Hespérides, Doncellas de Occidente, Hijas del Atardecer o Diosas del Ocaso, poseían un origen donde se solapaban las paternidades. Para unos, eran hijas de Nicte, la diosa primordial de la noche; para otros lo eran de Héspero, la estrella vespertina que personificaba a Venus; para otros más, hijas de Atlas, un Titán de segunda generación que se las tuvo que ver con Zeus y acabó sosteniendo la bóveda celestial en los confines occidentales del orbe. Sus vástagos eran tres jóvenes cuyos nombres se referían a su lugar de nacimiento: Egle se asociaba al brillo, Hespere al atardecer y Eritia a la tierra roja de Occidente, roja como la isla de Gerión donde terminó fundándose Gadir. Estas tres muchachas de melodiosas voces y acompañados cantos le otorgaban una amena sensorialidad al espacio, pero no debían de cumplir de forma efectiva con su labor de vigilantes de los preciados frutos, puesto que sustraían algunos de ellos que luego Atenea se encargaba de reponer puntualmente en las ramas. Cuando llegó la estratagema a oídos de Hera, la receptora de la dote se encargó de redoblar la vigilancia del jardín con la presencia del bárbaro Ladón, un monstruo que cumplía su labor de custodio con ferocidad desmedida.

A este vigilado jardín envió Euristeo a Heracles con objeto de superar la undécima prueba: robar las manzanas doradas. Tras partir de Micenas, el hijo de Zeus liberó a Prometeo del tormento del águila, venció a bandidos en Tesalia y a soldados de Busiris en Egipto. Desconocedor del lugar

exacto donde se ubicaba el jardín de su enemiga, el héroe recurrió a Nereo, un anciano dios marino que adoptaba varias formas e impartía buenos consejos. Heracles lo maniató y no lo soltó hasta que le dijo el paradero de las Hespérides. Cerca del Estrecho se encontró con el gigante Anteo a quien venció usando su astucia y más tarde con Atlas, el padre de las ninfas guardianas, el cual sostenía el cielo sobre sus hombros en una montaña cercana. Heracles recurrió a otra artimaña y lo convenció para que robara los frutos dorados mientras lo relevó de su tarea. Al regreso, Atlas no estaba dispuesto a retomar su ocupación, pero Heracles lo convenció para que sostuviera brevemente la bóveda celeste mientras se recolocaba la capa. El héroe aprovechó la circunstancia para huir con su botín hasta Micenas, donde se lo entregó a Euristeo.



Heracles y el Estrecho (II)

Esta hazaña no ablandó el corazón de su primo, quien le ordenó un nuevo trabajo, que tenía visos de inviable. Dispuesto a que muriera en el intento, ordenó a Heracles retornar hasta los confines occidentales para hacer algo imposible para cualquier mortal: atravesar las puertas del Inframundo y sacar de allí a su guardián, el perro Cerbero. Era tan complejo el encargo que el héroe viajó primero hasta Eleusis y se inició en sus herméticos misterios relacionados con las impracticables y desconocidas sendas del más allá. Acompañado de Hermes y Atenea, llegó hasta las puertas del Hades y pudo convencer a Caronte para que lo ayudara en la travesía de la laguna Estigia. Una vez en el mundo de los muertos, se encontró con la occidental Medusa y con Meleagro, uno de los Argonautas conocido por dar muerte al jabalí Calidonio. Vio también por allí a Teseo y Pirítoo, inseparables amigos y camaradas en un buen número de aventuras. Por cuenta propia habían decidido casarse con sendas hijas de Zeus: el primero con Helena y el segundo con Perséfone. Cuando bajaron al Inframundo en su búsqueda, Hades les tendió una trampa en un banquete y se quedaron pegados a sus asientos. Así los encontró Heracles. Primero le dio la mano a Teseo y consiguió separarlo del banco a costa de perder parte de sus caderas; luego quiso hacer lo mismo con Pirítoo, pero un temblor de tierra impidió su rescate.

Varias versiones narran el rapto de Cerbero: mientras para unos Heracles llegó a pedir permiso a Hades, que se lo concedió con la condición de que no infligiera daño al animal, otros piensan que el dios accedió a que el héroe se llevara el can sólo si lograba vencerlo con la fuerza de sus manos. Para muchos, esta fue la tarea más peligrosa efectuada por el hijo de Zeus. Ovidio escribió que el perro era indomable, furioso y cruel y se produjo una lucha cuerpo a cuerpo de condiciones épicas, en la que el héroe tuvo que recurrir a la fuerza pero también a la astucia: se impregnó las manos de acónito, planta que todavía se considera paradigma de la toxicidad, con lo que pudo reducir al animal. Cuando regresó a Micenas con Cerbero, tras oír el relato de Atenea y de Heracles, Eurísteo juzgó que esta tarea había reportado tantos riesgos que su pariente se hacía merecedor de ser liberado de su interminable penitencia.

Con el robo de las manzanas, Heracles sustrajo objetos bien custodiados e icónicos, símbolos de la inmortalidad, de la eterna juventud, de la tentación que venció a Atalanta y de la discordia que sembró Eris entre Hera, Atenea y Afrodita que vieron en Paris no solo el nombre de un Juicio, sino el origen del conflicto que puso en marcha la literatura, la historia y las leyendas. Es inconcebible la guerra de Troya sin la decisión de Afrodita,

que acabó involucrando al príncipe troyano y a Helena de Esparta, la mujer más hermosa por la que se iniciaron batallas y viajes que han dado sentido a nuestra cultura.

Con el robo de las manzanas se le dio también forma a un Edén de poniente lleno de antítesis: un paraíso del ocaso, donde los frutos dorados eran custodiados por melodiosas ninfas y por salvajes monstruos; un jardín vedado; un primer *hortus conclusus* recreado a partir de orientales edenes que acabaron siendo cristianos a partir del *Cantar de los Cantares* y fueron poblados de *madonnas* de Robert Campin y de jóvenes enamoradas en lugares amenos renacentistas y barrocos; un jardín prohibido que invita a ser franqueado por pintores y poetas desde Góngora a Emilio Prados.

Con el robo de Cerbero, Heracles se superó a sí mismo. Consiguió más de lo que le pidieron: no sólo llegó al Inframundo, traspasó sus puertas, vio algunos muertos y consiguió sacar de allí a Teseo. Logró superar la prueba más difícil a la que fue sometido gracias al esfuerzo y a la astucia. Sin enfrentarse a Hades consiguió sustraer el feroz guardián de sus puertas en una nueva muestra de domesticación de la barbarie gracias a su rol civilizador.

Con sus dos últimos viajes a Occidente en busca de manzanas de oro y perros guardianes, Heracles consiguió la inmortalidad que solo tienen los héroes legendarios, aunque no ha dejado de ser un pretexto, como todos los mitos.

LADÓN, OTRO MONSTRUO DE OCCIDENTE

Los dragones han poblado el imaginario colectivo desde los estadios iniciales del ser humano. La palabra con la que se designan deriva de *dérkomai* que significa “mirar fijamente”. Esta propiedad, que los ha caracterizado desde los primeros tiempos, los ha emparentado con otros seres como las serpientes, las águilas o los más perspicaces vigilantes. Quizás por ello se han asociado al oficio de guardián de espacios u objetos de reconocido valor. Se les ha considerado seres monstruosos, próximos al gigantismo y a la hipérbole, de marcada ferocidad, pero también inteligentes. De aguda perspicacia y afinada sagacidad, han desarrollado a la perfección el rol de seguros custodios de los más variados tesoros.

Por todo occidente han proliferado los dragones con la fecundidad de las pesadillas más repetidas: el galés Addane, abatido por el héroe Peredur; el eslavo Veles, dios y centinela del mundo subterráneo; el nibelungo Fafnir, abatido por Sigfrido, que pretendió la inmortalidad ungiéndose con su sangre; el Nidhug germánico, que habitaba inframundos o las cabezas de dragones que los vikingos exhibían en las proas de sus embarcaciones, con las que pretendían amedrentar a los habitantes de las costas adonde arribaban. Sin embargo, es la mitología griega la que dio forma a algunos de los más reconocidos de estos seres, como Pitón, vigía del santuario de Delfos, el Dragón de la Cólquida, que custodiaba el Vello de Oro o Ladón, el temible ser que vigilaba el Jardín de las Hespérides.

Era un desmesurado monstruo con nada menos que cien cabezas. Sus dos centenares de ojos le permitían a la perfección vigilar las manzanas doradas del *hortus conclusus* que Gea ofreció a su hija Hera como regalo en sus bodas con Zeus. Con cada una de sus bocas hablaba una lengua diferente, por lo que podía advertir a cualquier intruso que se acercara al jardín. Aunque las primeras custodias de los frutos de oro fueron las tres

ninfas Hespérides, no cumplían adecuadamente con su cometido y entre canto y canto sustraían algún que otro fruto. Advertida Hera, redobló la vigilancia y para ello se sirvió de un ser monstruoso natural de los pagos de poniente cercanos al estrecho de Gibraltar, el Atlas y los confines del Océano donde se encontraban las puertas del Hades.



Ladón, otro monstruo de Occidente

El árbol genealógico de Ladón posee más de una raíz, más de un tronco y multitud de ramas. No posee un perfil claro, aunque es indudable su origen occidental. Dos hipótesis lo avalan: Hesíodo defendió que era hijo de Forcis y Ceto: dos divinidades de más allá de las Columnas, del territorio acuático cercano al Océano final. Su padre era un dios marino primordial hijo de Ponto y Gea. Considerado en textos homéricos como “anciano del mar”, su figura se ha confundido con Nereo, a quien Heracles solicitó información para llegar hasta las Hespérides. Se representaba como un tritón con cola

de pez y puntiagudas patas de cangrejo. Junto con Ceto, otro monstruo acuático asociado con los peligros del mar, concibió una extensa prole de engendros marinos. Su descendencia fue mayoritariamente femenina y heredó el antropónimo paterno. Fórcides fueron las Grayas, las hermanas ancianas con un solo ojo y un solo diente que intervinieron en el episodio de Perseo y su acceso al Inframundo; las Gorgonas, las hermanas que lloraron sin consuelo la muerte de Medusa y la serpiente o el dragón que custodiaba el Jardín. Apolodoro relató una genealogía diferente aunque próxima. Consideró que la progenie de Ladón entrancaba con Equidna y Tifón. Hijo este último de Gea y Tártaro, era una divinidad primitiva relacionada con los huracanes. Enemigo declarado de Zeus, era un hiperbólico monstruo alado con una altura que alcanzaba el firmamento. Con cabeza de dragón y serpientes en las piernas, vomitaba fuego y lava, provocando terremotos y huracanes. Su emparejamiento con Equidna originó la más completa saga de terroríficos seres. La madre, que para unos era hija de Forcis y Ceto y para otros de Calírroe y Crisaor, se ha convertido en paradigma de maldades. Tras el rostro de una bella mujer latía la cruel mirada de unos terribles ojos oscuros y la sinuosa curva de un cuerpo serpantino atrayente pero aniquilador; tanto, que acabó inspirando a la Lilit de las posteriores leyendas hebreas. Junto con Tifón alumbró hijos temibles, como el perro Cerbero y su hermano Ortro, así como a Ladón, los tres relacionados con el Inframundo occidental y el cercano Jardín de las Hespérides. También formaron parte de su descendencia Quimera, la Esfinge, la Hidra de Lerna, el León de Nemea, el Águila de Prometeo, el Dragón de la Cólquida y la Cerda de Cromión, todo un listado de seres despiadados, muchos de ellos guardianes de espacios vedados, como los que se alzaban a poniente de las columnas que tomaron el nombre de Heracles, el héroe que acabó con la mayoría de ellos en una labor que tuvo mucho de civilizadora y de victoria sobre un mal que abundaba en los apartados territorios hasta donde el hijo de Zeus tuvo que acudir a expiar su particular penitencia.

Hasta el Jardín de las Hespérides se desplazó Heracles después de viajar hasta el extremo occidental del mundo para robar el ganado retinto de Gerión. El undécimo trabajo encargado por Euristeo consistió en el robo de las manzanas doradas que allí maduraban, que eran custodiadas junto al estrecho de Gibraltar por las ninfas homónimas y por el fiero Ladón. Existen tres versiones del hurto: la primera, muy extendida, consideró que Heracles llegó hasta las puertas del *hortus conclusus* y allí se encontró con el intimidante dragón que le impidió la entrada. Tras una lucha encarnizada,

el héroe logró vencerlo y sustrajo sin dificultad los frutos encargados. La actitud de Ladón obtuvo el reconocimiento de la dueña del huerto, Hera, que ascendió sus restos al cielo y lo convirtió en la constelación del Dragón, ubicada de forma poco casual entre la de Hércules y la Osa Mayor. Una segunda versión más evemerista, defendida por Diodoro Sículo, consideró al monstruo como un pastor que cuidaba de las posesiones del amo, desempeñando un rol parecido al de Euritión con el ganado de Gerión o Menetes con el de Hades. En una tercera versión Heracles no llegó a luchar con Ladón, pues encargó el robo de las manzanas a Atlas, el padre de las ninfas Hespérides, que tenía un acceso más fácil al espacio guardado por sus hijas.

En cualquiera de las tres versiones, el elemento más destacado del relato es el papel que tuvo el monstruo de guardián de un árbol y de unos frutos al que se les ha querido otorgar un valor mítico fácilmente relacionable con otros paralelos. Los manzanos de frutas de oro que sombreaban el Jardín de Occidente poseen una evidente relación con otros árboles que crecían en el Edén oriental, un paraíso terrenal del que en el libro del *Génesis* se encuentran oportunas referencias. A ellos se refieren las Escrituras como el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal que, junto al Árbol de la Vida, ocupaban un espacio relevante en el bucólico lugar habitado por Adán y Eva en sus primeros tiempos como humanos. A poco de ser creado, el primer hombre fue advertido por Dios de la imposibilidad de comer las frutas que pendían de las ramas del Árbol del Conocimiento, aunque un ser con forma de serpiente convenció a Eva para ingerirla. Esto provocó la expulsión de la pareja y comenzaron las penalidades en un planeta donde los mitos se han convertido en algo más que un pretexto. La serpiente que custodiaba el jardín del Edén tenía sus orígenes en Gizzida, una vieja deidad de la antigua Mesopotamia de sexo ambiguo que impedía el acceso a unos frutos que tenían mucho de atrayente y de simbólico. En la mitología sumeria era fiel acompañante de Dumuzi, consorte de Inanna, y ambos guardaban las puertas del cielo. El jardín sumerio, en el que se inspiró el bíblico, posee su claro correlato con el occidental de las Hespérides, donde brotaban frutos inalcanzables y prohibidos, guardados por seres monstruosos que en ambos extremos del mundo custodiaban pequeñas parcelas de dicha cuyo acceso estaba vedado al común de los mortales.

Ladón, heredero de una abundante progenie de monstruosos guardias del extremo occidental del Mediterráneo, llegó a dejar huella en tierras catalanas. En 1877, el poeta y sacerdote Xacint Verdaguer obtuvo el

Premio Extraordinario en los Juegos Florales de Barcelona con su obra *La Atlántida*. Fue dedicada a su protector y mecenas Antonio López, propietario de la Compañía Transatlántica Española, y en ella lo equiparó con el mismo Heracles. Ocho años más tarde, Eusebi Güell, el adinerado suegro del marqués de Comillas, decidió remodelar una finca de su propiedad en los entonces despoblados desmontes entre Les Corts y Sarrià. Contrató los servicios de Antonio Gaudí, que diseñó una de sus más afamadas obras. Concibió la particular parcela como un nuevo *hortus conclusus*, un Jardín de las Hespérides custodiado por un Ladón en hierro forjado junto a la avenida de Pedralbes. Realizado en 1885 con hierro, planchas estampadas, mallas y elementos metálicos en el taller de Vallet y Piqué, el artista de Reus supo representar, siguiendo la disposición estelar de la constelación del Dragón, un monstruo de agudos dientes y oníricas formas que sobrecogen a los viandantes y les impiden el paso. Como gozne de la inmensa puerta, un alto pilar de ladrillo se corona con las modernistas curvas de un árbol del que cuelgan naranjas, una fruta que ha competido en interpretación mítica con las manzanas.

En los lares sureños poco rastro ha quedado del autóctono dragón, de su monstruosa parentela y del jardín que custodiaba. Pasamos por el mundo sin saber dónde mirar, aunque las manzanas de oro sigan ahí, a nuestro alcance.

PARA ATLAS EL CIELO FUE UN CASTIGO

Atlas es un mito complejo, extremo, occidental, desplazado; antagonista y adyuvante, positivo y negativo; titán, dueño, rey, astrónomo y ejemplo de eterno sufridor de penitencias celestiales. Quizás por ello, su figura mantiene la vigencia de las leyendas que sobreviven a derrotas y naufragios.

Su nombre transporta a tiempos primigenios. De raíz pre-indoeuropea, su lexema entronca con lenguas arcanas. En bereber, el sol es conocido como *tit*, que significa “el ojo del cielo”. En el extremo occidental del Mediterráneo, el inmenso océano que se abría tras el estrecho de Gibraltar era conocido como *Antal n'tit*, “el lugar de ocultación del astro solar”. Para muchos, esta sería la etimología de Atlántico, palabra derivada de Atlas, un personaje directamente relacionado con el espacio donde consumió afanes y represalias; engaños y saberes; paternidades y artimañas.

Su genealogía entronca con la de los dioses primitivos. De la unión de los primarios Urano y Gea surgió una prolífica descendencia agrupada en tres bloques: por un lado los Cíclopes, gigantes fornidos y monstruosos con un solo ojo en la frente como Polifemo; por otro los Hecatónquiros, otra serie de colosos con cien brazos y cincuenta cabezas, como el occidental Briareo que dio nombre a las puertas del Estrecho. El tercer grupo está formado por los Titanes, una sarta de divinidades integrada por Cronos y sus hermanos Ceo, Hiperión, Crío y Jápeto –que algunos han identificado con Jafet, vástago de Noé–. Junto con la Oceánide Clímene, Jápeto concibió a cuatro titanes de segunda generación: Prometeo, ancestro de la raza humana; Menecio, relacionado con la desmesura de la *hybris*; el descuidado y poco precavido Epimeteo y Atlas, cuya trayectoria vital estuvo determinada por sus orígenes. Perteneció a la misma generación que Zeus, hijo de su tío Crono. Si Urano se comportó de manera despótica con sus descendientes, confinando a Hecatónquiros y a Cíclopes en las pro-

fundidades occidentales del Tártaro, Crono no le fue a la zaga. No solo los mantuvo allí encerrados, sino que fue devorando a todos sus hijos, hasta que su mujer, Rea, consiguió salvar la vida del menor, Zeus. Este fue el encargado de poner en marcha la venganza contra las opresoras formas de su padre y provocó la Titanomaquia, la descomunal guerra entre el hijo y el padre, entre dioses primigenios y los de tercera generación; la lucha que tuvo lugar en el poniente mediterráneo, en los renombrados bosques tartáricos. En la contienda se enfrentaron dos bandos: los Titanes, liderados por Cronos y sus hermanos contra los dioses Olímpicos, encabezados por Zeus, quien recibió el apoyo de sus familiares más cercanos, así como el de los Cíclopes y los Hecatónquiros, a los que liberó de su encierro en el Tártaro a cambio de su ayuda. Durante diez años se sucedieron combates que mezclaron lo épico con lo telúrico en un territorio rebosante de ríos, lagunas, quejigales, tajos, estrechos, mares y océanos que se convirtieron en paisajes de mil batallas que concluyeron con la victoria de Zeus y sus aliados. El triunfo fue de la mano de represalias inmisericordes hacia los perdedores, que fueron arrojados al cercano Tártaro, convertido de nuevo en campo de concentración para vencidos, vigilados a partir de entonces por los Hecatónquiros, que de prisioneros se convirtieron en guardianes.

La venganza de Zeus fue implacable: Aqueronte tomó partido en la contienda ayudando a los Titanes, a los que dio de beber cuando lo necesitaron. El vencedor no dudó en castigarlo metamorfoseándolo en uno de los ríos del Inframundo. Una suerte dispar corrieron los hijos de Jápeto: Prometeo, que poseía el don de predecir el futuro, convenció a su hermano Epimeteo para que no participara en la lucha, sabedor que el bando familiar resultaría vencido, por lo que se libraron del castigo de Zeus. Una suerte diferente tuvieron los otros dos hermanos: Menecio, que participó en el conflicto ayudando a los Titanes, fue fulminado con un rayo por el vencedor. Con Atlas, que participó activamente al lado de Cronos, Zeus se esmeró en la represalia. Hesíodo cuenta que durante el conflicto el cielo se abatió sobre la tierra entre telúricos estruendos. El hundimiento adquirió tintes apocalípticos y llegó hasta las profundidades del Caos, generando estratos de polvo y nubes de confusión. Para recomponer tal cataclismo, Zeus condenó a Atlas a levantar la bóveda celestial y sujetarla por los siglos de los siglos en un tormento que superó al de otros castigos míticos, como el de Sísifo o el de Aracne.

Antes de esta penitencia, Atlas había vivido sus días en las proximidades del Estrecho. Calificado por Hesíodo como intrépido y sagaz, se le atribuye-

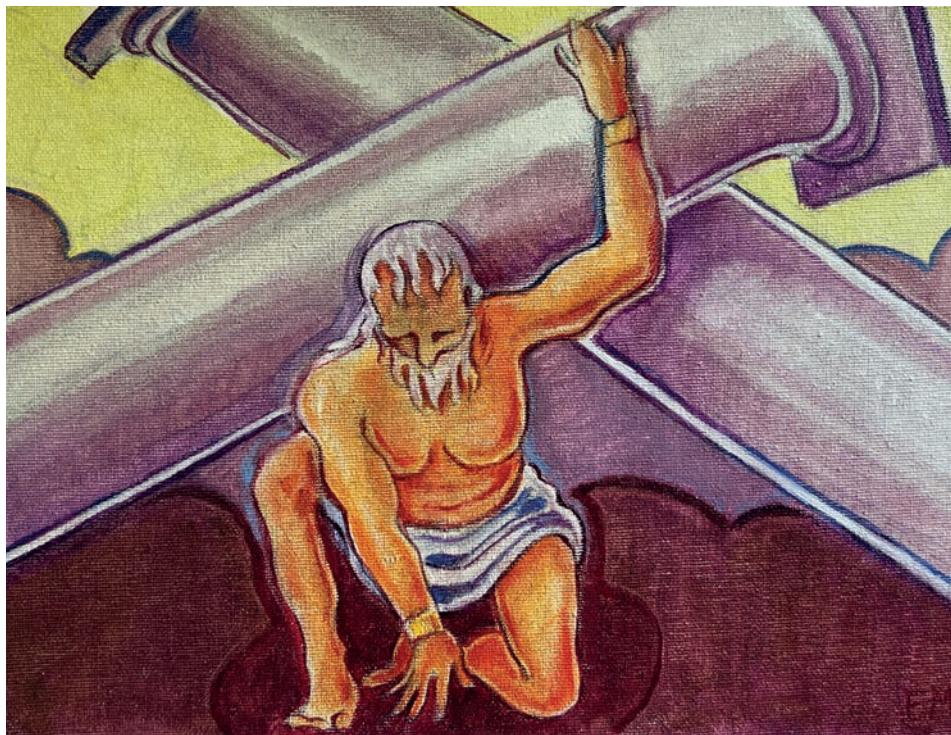
ron tres cónyuges: Etra, Pleyone y Hésperis. Con Pleyone, hija del occidental Océano, tuvo una larga descendencia: las Híades, ninfas favorecedoras de la lluvia; Hías, que murió cazando en las inmediaciones del Canal y las Pléyades, deidades del cortejo de Artemisa, que compartían aficiones cinegéticas. Todas ellas tuvieron un final infeliz: según algunas versiones acabaron metamorfoseadas en palomas tras ser perseguidas por Orión; según otras se suicidaron tras la muerte del hermano, mientras que hay quien considera que murieron de pena tras comprobar el eterno castigo al que fue sometido su padre. Con Hésperis concibió Atlas a las Hespérides, las tres jóvenes de acompasadas voces que cuidaban el jardín homónimo, cuyos muros se alzaban próximos a la casa del padre.

Las primeras interpretaciones del mito lo ubican en la orilla norte del Estrecho. Hesíodo lo hizo cargar con la bóveda celestial muy cerca del jardín custodiado por sus hijas, mientras que Homero narró una visión más compleja: consideró que más que sostener, Atlas vigilaba dos altas columnas que eran el verdadero soporte del cielo en una evidente confluencia de mitos relacionados con este espacio. El autor de la *Odisea* le otorgó más valores a Atlas y lo consideró como un ser de gran sabiduría, conocedor de los planisferios celestes y de las profundidades marinas.

En una clara muestra de distopía temporal, la figura de Atlas se relaciona con otras dos legendarias del estrecho de Gibraltar: en primer lugar con Perseo, al cual le negó la hospitalidad debida al temer que le robara sus posesiones. El héroe griego, que portaba en su mágico zurrón la cabeza de Medusa, la utilizó para convertirlo no solo en piedra, sino en toda una cordillera que aún lleva su nombre en la orilla africana. Mucho más conocido es el episodio de Heracles, descendiente de Perseo, que se encontró con un Atlas todavía humano en un ejercicio de ilógica diacronía. Tras recibir el encargo de robar las manzanas de las Hespérides, el héroe convenció al padre de las guardianas para sustraer los apreciados frutos; para ello lo relevó en la tarea del apoyo de la bóveda celestial. Tras el regreso de Atlas con las manzanas y tras comprobar su decisión de no volverlo a reemplazar, Heracles recurrió a la astucia para convencerlo de que retomara por un instante su rol de sostén del cielo mientras se acomodaba la capa. El que intentaba burlar acabó burlado. El personaje autóctono fue engañado por el griego en una muestra de supremacismo cultural que acabó relegando a Atlas al castigo eterno de los dioses olímpicos.

Hay más lecturas del mito. Atlas fue también considerado hijo primogénito de Poseidón y de Clito, quien reinó sobre los ubérrimos prados y los

prósperos canales de la Atlántida, cuya raíz lingüística evoca su antropónimo. Atlas fue también un legendario rey de Mauritania, al que Diodoro Sículo catalogó como un sabio filósofo y matemático, un reputado astrónomo que llegó a descubrir la esfericidad de las estrellas y fue artífice del primer globo terrestre. Atlas se identificó igualmente con un rico propietario de las lejanas tierras de poniente: para algunos, verdadero dueño de las manzanas de oro que custodiaban sus hijas; para otros, señor de grandes rebaños que pastaban por las dehesas del suroeste hasta conformar una figura de lo más parecida a la del también occidental Gerión.



Para Atlas el cielo fue un castigo

Atlas es un mito complejo que fluye, fusiona y se solapa con otros. Homero se refiere a los *kiones* o pilares gracias a los cuales el Titán mantenía la tierra separada del cielo. Pilares, estelas, columnas que se elevaban en el estrecho de Gibraltar, como las de Briareo, Melkart o un Heracles que entró en conflicto con su figura adaptando un rol superior y civilizador. El héroe griego se reafirmó como tal cuando empleó su fuerza para sostener una bóveda celeste cuya presión extenuaba a Atlas, aunque también utilizó la

sagacidad para engañar al que pretendía engañarlo. Al adoptar el papel del cansado atlante, Heracles escenificó la conquista de los espacios occidentales sosteniendo el cielo como decisión personal, como sagaz artimaña, lejos de todo castigo impuesto.

Atlas es un mito complejo: un Titán que sostiene el cielo como eterna penitencia de perdedor, una leyenda que dio nombre a toda una cordillera que fue uno de los hitos espaciales del extremo occidental, un sabio astrónomo, pero también un rey bárbaro, extraño, alejado, trasplantado a tierras africanas, capaz de enfrentarse a Perseo y a Heracles, pero también conocedor de los secretos de las profundidades y de las alturas. Todo un compendio, como las colecciones de mapas e ilustraciones de diferentes temas que desde Antonio Lafreri, Gerardus Mercator o Abraham Ortelius difundieron por todo el orbe grabados y representaciones de múltiples contenidos, tan variados y polimorfos como el del mito atlante cuya representación fue recogida en libros que acabaron tomando su nombre. Hoy se siguen publicando atlas históricos, etnográficos, geológicos, climáticos, oceanográficos, turísticos, biológicos, lingüísticos, de anatomía, arquitectura y hasta en forma de relatos con títulos de geografía humana.

Atlas tiene complejidad de formas y heterogeneidad de interpretaciones. En él se encuentra la superación de maniqueísmos, la atracción del bien, la seducción del mal, la seguridad del dueño y la commiseración del perdedor, más aún cuando el cielo se convirtió en su eterno castigo.

ANTEO Y EL MITO PRIMIGENIO DE LA TIERRA

Anteo es una figura en la que puede comprobarse cómo perspectivas parciales han forjado interesadas lecturas, que han guiado concepciones y conciencias, interpretaciones e iconos.

De renombrada y reconocida estirpe, Anteo vivió sus días en las lindes occidentales del estrecho de Gibraltar. Hijo de Poseidón, por entonces ya reconvertido en dios marino y de Gea, diosa de la tierra, la teogonía griega lo situó en la isla de Irasa, ubicada en la embocadura de poniente del Canal. De allí era monarca y ejercía su poder en el extremo oeste de la Libia, nombre con el que se conocía al continente africano. Poco se refirieron los helenos a su labor como gobernante de tan alejados confines, más bien se centraron en resaltar algunos rasgos de su carácter: para ellos era un hombre próximo a la madurez, de fortaleza y tamaño desmedidos, carácter belicoso e intransigencia tal que entablabía combate con todo aquel que osara atravesar su territorio. Este fue el caso de Heracles, otro personaje fuerte y corpulento, que tuvo que vérselas con él en su viaje de vuelta desde el cercano Jardín de las Hespérides, cargado con el preciado botín de las manzanas de oro.

La leyenda narra que Anteo se encargaba de retar a todo aquel que se atreviese a cruzar por sus pagos y en todos los lances resultó vencedor. Con los fémures, tibias, pelvis, rótulas, costillas y cráneos de los derrotados construyó un vasto templo que se propuso erigir en honor de su padre. Tan peculiares materiales de construcción no debieron de faltarle para cubrir lienzos y muros de un tamaño tal que se hicieron proverbiales por lo desmesurados. Cuando vio a Heracles cruzando sus predios se dispuso a hacer lo acostumbrado: lo incitó a una pelea que debió de tener tintes épicos. Tanto uno como otro no eran seres vulgares. A pesar de sus continuos castigos, la fortaleza y la astucia del héroe griego se vio favorecida por la ayuda de

dioses olímpicos como Atenea o Hermes. La robustez del héroe autóctono tampoco le iba a la zaga, y además disfrutaba de la protección de su madre, la diosa de la tierra, hasta el punto de que siempre que su cuerpo estuviera en contacto con ella, recibía continuas descargas de energía materna que lo convirtieron hasta entonces en un ser invicto.



Anteo y el mito primigenio de la tierra

El enfrentamiento tuvo una mezcla entre caballerescas y olímpicas maneras. Ambos acordaron no utilizar arma alguna. Despojados de mazos, escudos, pieles y demás utilaje icónico dieron inicio al combate con sus cuerpos desnudos. Heracles impregnó su piel con aceite; Anteo lo hizo con arena, con la velada intención de acrecentar la protección de Gea. A lo largo de varios asaltos, el resultado hacía barruntar un empate técnico. Con su notoria fortaleza, Heracles abatía a su rival, que cada vez que caía al suelo recibía la fuerza reparadora de su madre; así una y varias veces, hasta que el griego sospechó de la ayuda divina de su contrincante. Llegado este momento y dando muestras de su conocida astucia, Heracles levantó a Anteo a pulso y, separándolo del nexo maternal, logró asfixiarlo, infligiéndole su primera y mortal derrota.

Tras su muerte, el héroe autóctono recibió una adecuada sepultura.

Narran las leyendas que en la orilla africana del Estrecho se excavó una tumba de dimensiones que superaban la concepción más hiperbólica del héroe, que de corpulento pasó a ser considerado un gigante. Una vez inhumado, sus restos se cubrieron con toneladas de tierra hasta formar un colossal túmulo que se convirtió en ícono de un territorio que había dejado de ser el suyo. Con el tiempo, el lugar obtuvo carácter hierofánico: el de un espacio sagrado donde afloraba lo mítico. Si alguien osaba retirar tierra de la sepultura, un diluvio se abatía sobre el túmulo hasta que volviera a ser repuesta. Poseidón y Gea velaban por los restos del hijo.

Inhumado Anteo, tomó adeptos la versión difundida por Plutarco de que Heracles se emparejó con Tingis, su dulce y amable esposa, deidad de la mitología griega y bereber, además de fundadora de la ciudad de Tánger, aunque esta acción la reservan otros a Sófax, el hijo que concibió el héroe griego con la viuda africana. Pomponio Mela, natural de estos pagos, defendió la tesis de que fue Anteo el verdadero fundador de Tingis y señaló que en esta ciudad se le rendía especial devoción y respeto, tanto a su figura mítica como a sus restos. Considerado por sus habitantes como representante de un monarca autóctono y justo, veneraban su gigantesco escudo elaborado con piel de elefante nubio y rendían tributo ante su enorme catafalco. Razón y conocimientos no debían de faltarles a Mela, que se enorgullecía de su nacimiento en la vecina Tingentera, para muchos también conocida como Iulia Ioza o Iulia Traducta, topónimos púnicos y latinos que recalocaban su condición de “trasladada”, ciudad desplazada desde la orilla sur del Estrecho hasta la norte hasta conformar la actual Algeciras.

La devoción por Anteo en su territorio natal no debió de menguar con los años. El conocido militar latino Sertorio viajó como pretor a la Hispania Citerior, donde se enfrentó a Sila y provocó una guerra que acabó tomando su nombre. Consiguió el favor de la población autóctona de la península con su trato afable, el alivio de los tributos y la rebaja de obligaciones. Tras huir a la Mauritania en el 81 a.C., puso sitio a Tingis hasta que cayó en su poder. Lo primero que hizo al entrar en la ciudad recién conquistada fue visitar la tumba de Anteo. Allí, como deferencia, le mostraron algunos de sus huesos y al contemplar su desmesurado tamaño, con una mezcla de pavor y respeto, ordenó que los volvieran a enterrar y ofreció sacrificios reservados a los héroes. A él se encomendó antes de atravesar el Estrecho e iniciar en Mellaria su campaña en la península.

Aquí acabó la consideración positiva de Anteo. Con los siglos se fue forjando la imagen de cruel, desmesurado y arbitrario gigante dispuesto siempre a la lucha y a retar a todo el que osara acercarse a su territorio. Dante, en su *Divina Comedia*, lo describió como un desalmado titán que custodiaba el noveno círculo infernal, precisamente el dedicado a los traidores. Juan Bautista Martínez del Mazo, yerno y seguidor de Velázquez, pintó en un lienzo la lucha entre Heracles y Anteo para decorar las estancias privadas del Alcázar Real de Madrid. El rostro casi monstruoso del héroe autóctono fue utilizado como guía moral para aleccionar al príncipe heredero Baltasar Carlos en un afán por exaltar los valores del héroe griego, como paradigma del esfuerzo y la superación de escollos. Zurbarán volvió a retomar la escena inspirándose en grabados de Hans Sebald Beham. Su cuadro, lleno de claroscuros, estaba destinado a colocarse en el Salón de Reinos del Palacio del Buen Retiro y el marqués de Villena consideró que Anteo representaba los vicios carnales del hombre, vencidos por la recurrente labor civilizadora y moral de Heracles. Siglos antes, Antonio Pollaiuolo talló, por encargo de los Médicis, otra versión del combate donde se exaltaba la figura del griego como ejemplo de la superación de la adversidad gracias a la fuerza y a la inteligencia con las que se quiso asociar a los mecenas.

Poco quedó de la concepción de Píndaro, quien consideró a Anteo como un héroe autóctono de Occidente, civilizado, un noble libio que llegó a convocar un concurso entre los pretendientes a la mano de su hija; un hombre valiente que honraba la memoria de su padre construyéndole un templo, un líder respetado que recibía la veneración de los habitantes de Tingis, donde nunca hubo la más mínima muestra de *damnatio memoriae*,

sino todo lo contrario; una figura con más de un paralelismo con Gerión, el otro antagonista occidental de Heracles, que llegó a tener otro monumento funerario en Gadir sobre el que crecían unos árboles de frutos rojos o incluso capaces de destilar sangre.

Comenzó a ser restituido por tribus mauritanas como legitimador de sus derechos en las tierras vasallas de Roma. Siglos más tarde, desde mediados del XVIII hasta la revolución castrista, fue considerado en Cuba por la burguesía criolla como ícono en la gestación de las ideologías de patria y nación caribeñas. Valor similar tuvo para Seamus Heaney, premio Nobel de Literatura en 1995. Nacido en una familia católica irlandesa, identificó a Anteo con la tierra madre natal, silenciada y oprimida frente al omnímodo poder inglés; como el héroe tangerino, el escritor de Tamniaran se tiró a tierra en las peleas para frotarse con la arena y vio que eso funcionaba como todo un elixir mágico.

Sin embargo, ha sido otro escritor cercano quien mejor ha sabido encarninar la figura del mito en un territorio con tantas caras como el del Estrecho. A principios de la década de los cincuenta del siglo pasado, el jerezano José Manuel Caballero Bonald llevó a las prensas sus primeros libros de poemas. Tras *Las adivinaciones y Memorias de poco tiempo*, en 1956 escribió una obra que tituló precisamente *Anteo*. A lo largo de cuatro largos textos, el poeta incidió en uno de los temas que más le han atraído: el flamenco y utilizó el hilo conductor del héroe africano para relacionarlo con el cante gitano andaluz. El componente telúrico del mito, el hondo enraizamiento en una tierra que tiene mucho de madre, es utilizado por el escritor para relacionar el mito indígena con un cante también autóctono cultivado por los más desfavorecidos, los desheredados de todo, que tenían en la tierra el más primigenio y único de los sustentos. De un palo tan tectónico como la soleá llegó a escribir:

Nace de un conjuro, alimentada
de la tierra, engendrada en la tierra,
tanto más firme cuanto más
postrada, ¿tú también?, como Anteo.

LOS MUSULMANES Y EL ESTRECHO

Pudiera pensarse que con los musulmanes, tras el imparable avance que realizaron en los siglos VII y VIII a lo largo de la costa africana en dirección a occidente, el estrecho de Gibraltar perdió el valor de *finis terrae* transmitido por la cultura clásica, mientras que adquirió otros mucho más pragmáticos e historicistas. En esta nueva reinterpretación del espacio, se observa una adaptación a intereses inéditos que ponen de relevancia el carácter de las leyendas como pretextos.

A partir del año 622, el progreso de las tropas musulmanas se hizo evidente desde sus posiciones originarias a poniente de la península arábiga. A través de sucesivas oleadas se produjo una constante expansión, primero hacia el norte, en busca del Sinaí y el delta del Nilo; más tarde hacia el oeste, siempre hacia el oeste. En apenas veinticinco años, la cabecera de un ejército formado por unos cuarenta mil infantes árabes llegaron a las inmediaciones de la mítica Cartago, desde donde los fenicios habían iniciado su expansión por el Mediterráneo occidental siglos atrás. En 689 estaban plenamente consolidadas sus posiciones en la ciudad de Kairouan, que adquirió un valor hierofánico para su cultura, mientras que algunas avanzadillas llegaron hasta las puertas de Tingis, conquistada definitivamente a principios del nuevo siglo.

En 709, salvo la ciudad de Ceuta, toda la orilla sur del estrecho de Gibraltar había sido ocupada por el ejército musulmán, el cual, tras pactar con el gobernador de la ciudad norteafricana, se dispuso a atravesarlo para cumplir uno de los objetivos de su expansión hacia Occidente: la conquista de la península Ibérica, el ansiado al-Ándalus.

Tuvieron lugar tres intentos de cruce. El primero de ellos se produjo el mismo 709, cuando arribó a Algeciras una expedición de Musa ibn Nusair que tuvo mucho de ojo previo que puso en valor la bahía y el puerto al-

gecireño como resguardado y estratégico espacio en la misma bocana del canal. Un año más tarde se efectuó el desembarco del militar bereber Tarif ibn Malluk. Al mando de un pequeño ejército de apenas medio centenar de soldados de infantería y caballería, saqueó Tarifa y comprobó la vulnerabilidad de las defensas de las poblaciones de la orilla norte.

Aprovechando un periodo de benignidad climática, a mediados de 711, Musa envió hasta las costas hispanas el grueso de un ejército musulmán formado por unos siete mil hombres a cuyo mando estaba el gobernador de Tánger Tariq ibn Ziyad. No se trató de un convoy militar al uso, sino todo lo contrario. En pequeñas embarcaciones de carácter comercial fueron desembarcando a lo largo de varias semanas en la más esquinada y menos vigilada rada de Gibraltar unas tropas que, concentradas al borde de la bahía, sometieron sin apenas esfuerzo la ciudad de Algeciras, hacia donde se dirigieron tras vadear los ríos Guadarranque y Palmones.

Si para la perspectiva cristiana el rápido desembarco y conquista foránea se justificó con acciones que tuvieron mucho de legendarias, como la traición de los hijos de Witiza o la del ceutí don Julián en venganza por las relaciones de don Rodrigo con su hija, desde la óptica africana el Estrecho perdió el carácter de puerta o barrera infranqueable y se identificó con un espacio de comunicación, un lugar estratégico por donde debía discurrir el tránsito de uno a otro continente. En ello insistieron los escritores musulmanes.

El bagdatí Al-Masudi fue de los primeros en reunir las disciplinas de la historia y la geografía. En su *Muruj adh dhahab*, a principios del siglo X, hizo referencia a un motivo que se convirtió en recurrente para la historiografía musulmana del estrecho de Gibraltar, hasta el punto de alcanzar categoría casi mítica, ya que su apoyatura poseía una inspiración legendaria. Al-Masudi destacó la existencia proverbial de una obra ciclópea: un puente construido con piedra y barro que se apoyaba sobre pilares levantados a una distancia regular por el que se podía cruzar en otros tiempos el canal. Junto con otros historiadores, dio por hecha la erección de una estructura de tales características sin más apoyatura que la mera tradición, una creencia que se transmitía de forma oral y daba fe de una obra colosal que ponía en contacto las dos orillas del paso natural y obligatorio entre África y Europa.

A principios del siglo XII, el renombrado geógrafo Muhammad al Idrisi, ejerció una labor cartográfica reconocida por caudillos y príncipes de diferentes credos y procedencias. Pasó buena parte de su vida en la corte normanda de Roger II de Sicilia, donde elaboró la *Tabula Rogeriana*, cono-

cido mapamundi donde ubicó el norte en el extremo inferior de la carta. Aunque defendió la teoría de que la tierra era una esfera y las aguas se adherían a ella a través de un equilibrio natural que no sufría variación alguna, compartía un temor arraigado todavía en muchos de sus contemporáneos hacia un océano Atlántico oscuro, frío e interminable. Apenas lo dibujó en su mapa, que se cierra por occidente con una costa africana recta y apartada, en línea con la peninsular y abiertas ambas a un poniente con cierto halo amenazador. Oriundo de Ceuta, era un buen conocedor de la zona, lo que no le impidió que mantuviera la tesis de la existencia de unas antiguas construcciones erigidas en su Estrecho natal. Escribió que fue el mismísimo Alejandro Magno el responsable de la ejecución de unos diques y unos canales que favorecían el paso desde una orilla a otra. Consideraba incluso que el dique construido en la parte andalusí podía vislumbrarse aún en el mar los días claros y calmos de poniente. Incluso reconoció haber visto con sus propios ojos una construcción que los lugareños llamaban el Puente, cuyos sumergidos arcos se encontraban en las proximidades de la peña del Ciervo. Para el geógrafo ceutí, Alejandro Magno llegó a identificarse con el mismo Heracles, y defendió la hipótesis de que el militar griego mandó excavar un canal entre Europa y África y una serie de muros y diques. Al concluir las obras, la presión de las aguas del Atlántico provocó una terrible inundación que hizo que muchas ciudades costeras quedaran sumergidas y gran número de personas perecieran ahogadas: todo un ejemplo de solapamiento de mitos clásicos, desde Heracles a la Atlántida.

A fines del siglo XIII, el geógrafo árabe Al Dimaski, en su *Nujbat ad-Dahr*, retomó el tema del puente sobre el canal y atribuyó sin ambages su autoría a Alejandro Magno, el cual mandó construir en las dos orillas, a una gran profundidad, los cimientos de sendos muelles. A continuación reunió un número considerable de barcos y los unió entre sí con cuerdas. Luego tomó cadenas de hierro y con ellas unió las embarcaciones hasta que formaron una estructura continua que se extendía con gran solidez de una orilla a otra: todo un puente de barcas en pleno estrecho de Gibraltar.

Posterior fue el testimonio de Al-Himyari, quien en el *Rawd al-Mitar*, se refirió a un cataclismo que tuvo lugar cien años antes de la conquista de Egipto por los musulmanes: la elevación del nivel del mar acabó con los cimientos de un extraordinario puente que unía las dos orillas del Estrecho mandado construir por Du'l-Karnain, un nuevo trasunto de Alejandro Magno. El geógrafo magrebí lo describió como hecho en piedra tallada, de una longitud de doce millas y anchura tal que permitía el paso desahogado

de camellos y acémilas de una a otra orilla. A pesar del cataclismo, consideraba que todavía podían verse sus restos bajo el mar y su valor mítico era tal que los habitantes del lugar creían que emergería antes del fin del mundo.



Los musulmanes y el Estrecho

En las referencias de todos estos geógrafos se observa un solapamiento de mitos donde convive la hecatombe que acabó con la Atlántida con la separación de los continentes efectuada por Heracles. Un legendario camino ponía en comunicación las dos orillas del canal en paralelo casi con las muy reales estructuras geológicas del flysch que simulan rectas sendas de arenisca proyectadas hacia la confluencia de dos mares. Se trata de una vía sobre la que parecen posarse las palabras de Avieno, quien la identificó con una calzada que Heracles había dispuesto para facilitar el tránsito del nutrido ganado de Gerión, robado en el extremo occidental de las tierras conocidas.

En las lecturas musulmanas, la figura del héroe mítico griego fue sustituida por la real a la par que legendaria de Alejandro Magno, un personaje que nunca visitó estos pagos, aunque su presencia en la zona está acreditada

por la estatua que presidía el Herakleion gaditano, ante la que Julio César se postró lloroso en el momento en que decidió cambiar su vida en un literario intento por emular las hazañas del militar heleno.

Alejandro Magno murió muy joven en el palacio de Nabucodonosor de Babilonia, cuando había cumplido sus ambiciones expansionistas al este del imperio. No faltan testimonios de que su fallecimiento frustró su siguiente reto: iniciar una expansión hacia Occidente en la que hiciera suya Cartago y dejara libre el paso hasta el estrecho de Gibraltar con el objeto de facilitar la circunvalación de África y llevar el imperio griego hasta los límites del mundo conocido, para lo que eran necesarias importantes obras de ingeniería que facilitaran el acceso hasta el canal. Es fácil pensar que el imaginario musulmán tuviera presente a Alejandro Magno en su avance militar en dirección al extremo occidental del Mediterráneo. Es fácil también suponer que en su subconsciente colectivo, el estrecho de Gibraltar había dejado de ser una puerta infranqueable, unos hitos o columnas que marcaban el fin de un mundo. Para ellos y sus huestes era el accidente geográfico que debían cruzar para acceder a una mitificada al-Andalus, un paraíso del Oeste separado de África por un brazo de mar que quisieron poblar de puentes, diques, puertos, pilares, pasarelas y tajamares. Para la perspectiva musulmana el Estrecho no fue un tajo, ni una linde, sino un camino, una vía de acceso que era necesario volver a civilizar.

LOS VIKINGOS Y EL ESTRECHO

Al lo largo de la Edad Media se fue forjando la leyenda de un pueblo que resumió en el subconsciente europeo el concepto de alteridad como pocos. Para los habitantes de las costas atlánticas y el occidente mediterráneo, los vikingos se convirtieron en paradigma del otro, de un pueblo diferente y extraño, extranjero pero próximo; un pueblo que desde apartados y norteños destinos amenazó las fronteras de diferentes culturas que forjaron en ellos el mito del más amenazador de los invasores. Junto con los sarracenos, turcos, infieles y berberiscos, formaron parte de todo un catálogo de pavorosos enemigos que pusieron en peligro vidas que tenían poco de apacibles; se convirtieron en motivo de inquietud para sarracenos, turcos, infieles y berberiscos, que contribuyeron a la vez a modelar sobre ellos un arraigado poso de inquietante diferencia y legendaria barbarie que los ha acompañado durante siglos.

La etimología de la palabra se ha dejado llevar por estas mismas interpretaciones. En noruego, vikingo significa “pirata” y en buena parte del imaginario colectivo occidental se asocia a un pueblo que con amenazadores cascos cornudos asolaron las costas y saquearon las ciudades equipados con unas embarcaciones imponentes y ágiles, además de con un carácter de lo más aguerrido, que motivó que escritores como el viajero árabe Ibn Fadlan opinara sobre ellos que eran los seres más despreciables y horribles que jamás se hayan visto, y que además practicaban costumbres de lo más alejadas de las refinadas abasías.

El mito tuvo apoyatura histórica y se forjó a finales del siglo VIII, a partir del ataque nórdico al monasterio británico de Lindisfarne. El miedo a ellos se mantuvo hasta entrado el siglo XI y acabó con la muerte del rey Harald Hardrathi en la batalla de Stamford Bridge.

Los vikingos eran originarios de la actual Escandinavia y habitaban los confines boreales del mundo conocido. Sus costas favorecieron el desarrollo de una cultura para la que la navegación se convirtió en algo más que instrumento de mera subsistencia. La dureza del clima y la pobreza de sus cosechas los obligaron a hacerse a la mar en busca de horizontes más prometedores, razón por la que se afanaron en el oficio de construir embarcaciones. Destacaron los *longships*, unos barcos de guerra con proa en forma de dragón con un solo mástil central abatible y una vela cuadrada de gran tamaño. Solían llevar una treintena de remeros. La ausencia de quilla y bajo calado permitían gran maniobrabilidad. Atracaban en zonas de escasa profundidad y ascendían con facilidad los ríos. En ocasiones, la tripulación cargaba con el casco para sortear algún obstáculo, lo que multiplicaba su movilidad y permitía la penetración en territorios del interior a través de los cauces.

Los vikingos consideraban que la tierra era plana. Movidos por la necesidad, la falta de recursos, su espíritu explorador, los afanes aventureros y el ansia de conocimientos, sintieron la necesidad de conocer nuevas tierras e iniciar rutas en busca de lejanas metas. En la *Ynglinga Saga*, un conjunto de narraciones escandinavas en prosa, se especificaba que el orbe del mundo habitado estaba ribeteado por numerosos fiordos de manera que los grandes mares penetraban en la tierra desde un Océano Exterior que todo lo rodeaba. Entre todos los entrantes destacaba uno: el Njorvasun, o estrecho de Gibraltar, que, de seguirlo hasta el fondo, se llegaba a míticos territorios orientales, donde se ubicaban atrayentes ciudades como Jerusalén.

La idea de oriente como espacio originario se asentaba en los cimientos de la teogonía vikinga. En sus concepciones míticas, el pensamiento nórdico consideraba que el universo estaba conformado por cuatro razas de pobladores en continuo conflicto: los seres humanos, los solícitos enanos, los dioses y los antagonistas de todos: los gigantes. Para este pueblo de marineros acostumbrados a navegar entre gélidos fiordos y círculos polares, la morada de los dioses se ubicaba en un territorio cálido y lejano; tan cálido y tan lejano que se consideraba su antítesis geográfica, las antípodas de unas tierras inhóspitas y frías. Asgard era la morada de los Aesir, el lugar donde habitaban los principales dioses del panteón nórdico y como tal era un *locus amoenus*: un espacio amable y ubérrimo, cálido y fértil; una tierra fecunda como ninguna otra, bendecida con gran abundancia de bienes. Hay quien piensa que la mítica Asgard se ubicaba en el mismo emplazamiento que Troya, la ciudad que cerraba por oriente el Mediterráneo, el

brazo de mar que se iniciaba en el Njorvasun, un estrecho de Gibraltar también con lecturas míticas para las teogonías del Norte.

En la oriental Asgard habitaba Odin, divinidad principal de la mitología escandinava, dios de la sabiduría, de la guerra, de la muerte y de la magia, de las trampas, de los engaños y –quizás por ello– también de los poetas. Allí, circunvalado por una muralla inacabada, mandó construir un hipérbólico palacio con quinientas cuarenta puertas de anchura desmedida, ya que por cada una podían pasar hasta ochocientos guerreros en formación. Allí se ubicaba su regio trono desde donde podía observar lo que sucedía en cada uno de los nueve mundos que personalmente controlaba. Allí se alzaba el Valhalla, un fastuoso salón envuelto en oro, repleto de lanzas y escudos dorados que recubrían paredes y techo. Allí, el lugar hasta donde las Valquirias llevaban las almas de los héroes muertos en combate. Allí, de donde solía partir camuflado con un sombrero viejo, un abrigo oscuro y la vara de un bastón un Odín bien diferente, en su papel de dios de los viajes, que favorecía a todos los que se desplazaban por los caminos del mundo.

En la mítica Asgard, la Troya vikinga, nació Tror, hijo de Troan y nieto de Príamo. También suele asociarse con Thor, un joven criado en la Tracia que a los doce años era más blanco que el marfil, tenía el cabello más claro que el oro y podía levantar hasta diez pieles de oso a la vez. Con los años, se convirtió en dios del trueno y de la fuerza. Hijo de Odin y Joro, poseía un papel guerrero y un rol de protector. Con su martillo de guerra nunca fallaba en el blanco y con su carro tirado por machos cabriós viajó por el mundo como divinidad protectora de un pueblo acostumbrado a los desplazamientos.

Tras la derrota del heredero legítimo Godfred a manos del aspirante Harald Klak, que tenía el apoyo de los francos y del imperio Carolingio, los daneses se convirtieron a la fuerza en vikingos e iniciaron una serie de expediciones hacia el sur y, a través de toda la costa atlántica europea, llegaron hasta las más occidentales de Al-Andalus, donde testimonios como los de Ibn Idhari o el mismísimo Abderramán II se encargaron de magnificar sus saqueos, con lo que se potenció la imagen de un pueblo que acabó convertido en una amenaza para las ciudades de la península Ibérica.

En la primera expedición de 844, las crónicas musulmanas se refirieron al asalto a Lisboa y al posterior de Cádiz. Los efectivos vikingos se adentraron hasta Medina Sidonia, por un lado, y a través del Guadalquivir llegaron hasta Sevilla, Córdoba y poblaciones más al interior como Constantina o Morón. En la antigua Hispalis profanaron la mezquita que se alzaba donde

hoy se erige la colegial del Salvador y no fueron expulsados hasta que Abderramán II batalló contra ellos en los llanos de Tablada con el apoyo de un numeroso ejército.



Los vikingos y el Estrecho

En 859, las naves vikingas atravesaron el estrecho de Gibraltar y desembarcaron frente a Algeciras, protagonizando uno de sus más conocidos episodios de saqueo. Una escuadra formada por 62 barcos de guerra al mando de los caudillos Hasting Alsting y Björn Ragnarsson cercaron la ciudad e iniciaron su sitio. Después de tres días de combate, las tropas nórdicas traspasaron sus defensas y asaltaron las viviendas de sus habitantes más adinerados. Incendiaron la mezquita principal de ocho naves que se alzaba en los altos del actual barrio de San Isidro, al igual que la de las Banderas, que se levantaba junto al Ojo del Muelle. Tras recibir refuerzos de Medina, Balsana y Jerez, las tropas musulmanas repelieron el asalto vikingo, tras el que Muhammad I ordenó la mejora de las defensas de la ciudad. Tras dejar Algeciras, el ejército escandinavo no debió de quedar muy maltrecho, ya

que continuó su viaje y asaltó Orihuela, las islas Baleares y desde su base invernal en la Camarga, las ciudades de Nîmes y Arles. En la península remontaron el Ebro y asaltaron Pamplona, donde capturaron al rey García Íñiguez.

Estas incursiones se mantuvieron a lo largo del siglo X, cuando obtuvieron la victoria de Alcacer do Sal y sitiaron Santiago de Compostela. A principios del XII, ya cristianizados, el monarca noruego Sigurd I Magnusson, emprendió toda una cruzada hasta Jerusalén. En 1108 zarpó de Bergen con sesenta barcos y un ejército de seis mil guerreros que arribó en la primavera de 1110 al estrecho de Gibraltar. Tras combatir contra musulmanes en las Baleares, llegaron a Tierra Santa en el otoño y conquistaron Sidón antes de hacer una larga escala en Constantinopla, desde donde regresaron por el interior a Noruega.

Bergen, Normandía, Santiago, Lisboa, Cádiz, Algeciras, Ibiza, Sicilia, Tiro, Jerusalén, Constantinopla... Las expediciones vikingas tuvieron en el estrecho de Gibraltar un hito capital en su viaje mítico e histórico hacia el extremo oriental de un Mediterráneo que fue para ellos objetivo y meta. Las tradicionales travesías hacia el oeste fueron reconvertidas por ellos en viajes hacia el este donde todo valía con tal de llegar a unos orígenes que estaban en las cálidas tierras donde el sol nacía; viajes de ida y vuelta donde se trastocaron el punto de partida y el de arribada, pero donde ha seguido presente la constante necesidad de volver.

LOS CRISTIANOS Y EL ESTRECHO

Durante milenios, el estrecho de Gibraltar fue destino y puerta, meta y paso donde confluyeron prohibiciones, avisos, civilizaciones y figuras que adquirieron la proyección mítica que solo los espacios referenciales son capaces de gestar. Con el transcurrir de los siglos el abismo donde comenzaba el caos, las puertas que llevaban al inframundo, el *finis terrae*, el más atractivo de los extremos se fue convirtiendo en el único paso abierto entre el mar conocido por todos y el océano anhelado por todos; entre una orilla sur africana y otra norte europea; en paradigma de cruce y tránsito, con todo lo que conllevan los cruces y con todo lo que conllevan los tránsitos.

Con el tiempo, tropas y ejércitos perdieron el respeto a míticas prohibiciones y atravesaron el canal con la frecuencia de los ciclos: de Sertorio a los vándalos, pasando por los vikingos. Setecientos años más tarde que el apóstol Santiago recalara sin éxito por el Herakleion gaditano, las tropas musulmanas arribaron a las costas peninsulares y desde ahí se extendieron con la rapidez del fogonazo más inesperado hasta los confines cantábricos. Siglos emplearon los ejércitos cristianos en retornar a las proximidades del Estrecho, un lugar que adquirió un carácter ansiado e inalcanzable, un lugar que acabó convirtiéndose en indiscutible objeto de deseo.

Tras la derrota cristiana en la batalla de Alarcos, el avance castellano hacia el sur se vio frenado hasta que las huestes de Fernando III obtuvieron la decisiva victoria de las Navas de Tolosa en 1212. Desde las estribaciones de una sierra renombrada por sus reservas de metal, las tropas del reino de Castilla conquistaron Úbeda, la primera gran ciudad del sur, que abría las puertas al estratégico corredor del Guadalquivir, utilizado por las tropas fernandinas en su avance hasta conquistar Córdoba y Sevilla, adonde llegaron la fría mañana de san Clemente de 1248. La capital hispalense no era puerto de mar, pero muchos de los caballeros cristianos recién llegados a su

Arenal la asociaban a la latina Hispalis, asentada junto al *Lacus Ligustinus*, que se abría por el suroeste al océano ignoto. Quizás por ello, Sevilla fue el lugar donde el reino de Castilla fue consciente de su proyección atlántica. Allí se erigieron las atarazanas góticas, junto al postigo del Aceite, a un paso del río que iba a dar a una mar que no era el morir.

Desde Sevilla, Fernando III continuó su avance hasta el Estrecho y ubicó pactados asentamientos en Medina, Jerez y Vejer, que aún no habían adquirido topónimos fronterizos. Su hijo, Alfonso X, siguió hacia la costa y tomó El Puerto de Santa María y Cádiz, desde cuya bahía partió la primera expedición castellana hacia África, protagonizando el asalto de Salé. El rey cristiano entendió que era imprescindible para la expansión castellana el control de la costa entre el tómbolo de Trafalgar y el farallón calizo de Calpe. Por toda esa zona se producían continuos desembarcos de refuerzos militares musulmanes, que arribaban hasta Algeciras, el principal puerto de la orilla norte del canal, con la recurrencia de las peores pesadillas cristianas.

Antes de iniciar la campaña que la historiografía conoce como del Estrecho, Alfonso X tuvo que sofocar la revuelta mudéjar de 1264 que provocó que Jerez, Medina, Alcalá y Vejer, pasaran fugazmente a manos musulmanas tras el desembarco en los muelles algecireños de tropas de refuerzo enviadas desde el continente africano por Muhammad I. Tras la capitulación definitiva de la ciudad del Guadalete y la entrada de las tropas cristianas en el alcázar jerezano en 1267, Alfonso el Sabio pudo iniciar el proyecto que durante años llevaba madurando: la conquista de Algeciras y el control definitivo de toda la orilla norte del estrecho de Gibraltar, para impedir las continuas incursiones de socorro. Para ello asumió dos axiomas. El primero tenía que ver con el territorio: el monarca era consciente que para tomar la ciudad de la bahía era necesario un nutrido ejército que desde la retaguardia jerezana se dirigiera hasta ella a través de la Trocha, el camino histórico que desde tiempos anteriores a la historia unía el Atlántico con el Mediterráneo a través del corredor de La Janda; un camino que el rey castellano valoró militarmente y fortificó con milimétrica planificación. La segunda tenía que ver con los recursos: toda campaña castrense resulta compleja y costosa. Para la conquista de Algeciras se necesitaban tropas de infantería y caballería que cercaran por tierra la ciudad, pero también una potente armada, que hiciera lo mismo desde el mar. Con este objetivo, el líder castellano recurrió a una estrategia original y a la vez hija de su tiempo.



Los cristianos y el Estrecho

En estas centurias de guerras, avances y retrocesos, fue cuando surgieron en los territorios cristianos unas organizaciones que acabaron siendo capitales para entender la configuración de sus ejércitos: las órdenes militares. Estas instituciones tenían el carácter bifronte de la sociedad del medievo: eran entidades de carácter militar a la par que religioso y surgieron en un contexto donde las guerras eran consideradas santas y la posesión de los lugares bíblicos se había convertido en una especie de razón de muchas existencias. La conquista de los espacios tantas veces citados en el Nuevo Testamento y la protección de los peregrinos que hasta allí se desplazaban eran onerosas y justificaron la creación de un buen número de órdenes que surgieron en el tránsito de los siglos XI al XII, al amparo de la promulgación de las primeras cruzadas, que sirvieron para sufragarlas. La del Santo

Sepulcro de Jerusalén, la Hospitalaria de San Juan de Malta o la Orden de los Pobres Compañeros de Cristo del Templo del Rey Salomón son buena muestra de este hecho. Inspiradas en ellas, los territorios peninsulares se poblaron con caballeros de las de Santiago, Alcántara, Calatrava o Montesa... Siempre eran caballeros, ya que se trataba exclusivamente de órdenes de caballerías, lexicalización que inspiró novelas que terminaron por volver loco al ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha.

En este contexto, Alfonso X decidió crear una orden militar con el fin de conquistar no lejanas tierras santas, sino cercanas pero inalcanzables orillas de un Estrecho donde desembarcaban continuas amenazas. Para ello fundó una institución con un componente de lo más novedoso, ya que erigió una orden de caballería que también debía tener en cuenta los conocidos como "fechos de la mar". El monarca castellano era muy consciente de que para la toma de Algeciras eran necesarios infantes y caballeros, pero también una potente flota. El 16 de noviembre de 1272, cinco años después de la capitulación definitiva de Jerez, Alfonso el Sabio fundó la Orden de Santa María de España, también conocida como de la Estrella, cuyo fin no fue otro que la conquista y el control de los puertos musulmanes de la orilla norte del Estrecho.

La devoción mariana del rey cristiano justificó la advocación de esta nueva institución. Gaufrido de Everle, capellán del monarca, solicitó para la recién creada organización los mismos beneficios que la del Císter había concedido a la de Calatrava. Alfonso X vinculó con la nueva orden las dos fortalezas mejor defendidas de un territorio que a partir de entonces estuvo considerado como de frontera: los castillos de Medina y Alcalá, aunque dispuso que la sede estuviera ubicada en la retaguardia: en la fortaleza de San Marcos de El Puerto de Santa María, junto a la desembocadura del Guadalete.

Llama la atención el nombre con el que se conoció la nueva organización militar. Cuando su fundador la nominó como de la Estrella la estaba entroncando con unas raíces de lo más significativas. Se ha considerado que Alfonso el Sabio recurrió al rol de orientadora que la virgen María poseía en la tierra y el mar, que oportunamente recogió en su Cantiga CCCXXV, un papel de guía que el cristianismo supo asociar a la cada vez más potenciada figura mariana a partir del siglo XII. Una estrella de ocho puntas fue la imagen con la que el rey cristiano quiso representar a la orden; una estrella semejante a la que se asociaba a María en su papel de faro y conductora para orantes y devotos. Pero es también una estrella

que instintivamente se relaciona con la asociada a Astarté, Ishtar, Inanna, Afrodita o Ereshkigal, mitos que tuvieron una relación especial con uno de los espacios hacia donde dirigieron su ruta marinos y navegantes desde el inicio de los tiempos: el estrecho de Gibraltar, el lugar donde habitaba Hésperis, la estrella que anunciaba el ocaso de un sol que se pone por estos mismos meridianos que volvían a tener un valor de amenaza.

Alfonso X decidió fortificar el camino que desde Jerez llegaba hasta la bahía de Algeciras para que por allí discurriera un ejército vinculado a la recién creada institución. Guarneció la torre del Berroquejo, la de Benalup o el castillo de Medina –ciudad que quiso nominar como Medina de la Estrella y que aún posee un astro coronando su escudo–; fortificó la ermita de los Santos Mártires, donde abundan estrellas grabadas y sobrios fustes oscuros plagados de tartésicas conchas apotropaicas, como las que se vinculaban con Astarté, Inanna o Afrodita; guarneció el cercano castillo de Torrestrella, de más que intencionado topónimo y que se convirtió en cuartel general de las tropas castellanas en su desplazamiento hasta el este o la Torrejosa, en cuya cúpula central se representa a modo de clave la silueta de una estrella como recordatorio de lo que fue en aquellos tiempos de campañas.

El viejo camino, que coincide con el actual de la Trocha, fue el que siguieron los ejércitos castellanos hacia una Algeciras que se había convertido en el principal objetivo real, mientras la armada partió de las atarazanas sevillanas y fondeó en la bahía en 1278. Un cúmulo de apertos encontrados e interesados despropósitos provocaron una derrota sin paliativos del ejército cristiano en 1279. Al conocido como Desastre de Algeciras le siguió un año después el de Moclín, lo que llevó consigo la disolución de la orden y la pérdida de su memoria. Otro mito que dio sentido y sinsentido a muchas vidas y hoy apenas sobrevive al olvido, que entiende poco de campañas y de estrellas.

LA CAÍDA DE LOS DIOSES

Durante milenios, los mitos se han comportado como imágenes y pretextos anteriores a las palabras que gozaban de un aura de inmortalidad la cual, desde tiempos de Hesíodo, ha ido sobreviviendo a lo largo de los ciclos sin fines cuestionados. Las máscaras con las que los seres humanos embozaron sus mitemas han pervivido con la constancia de los supervivientes a múltiples naufragios y se han adaptado a sus contornos como una piel superpuesta que ha cubierto caracteres y significados, cualidades y valores sin dejar abiertas cicatrices o arrugas que los desvelaran. Sin embargo, vivimos en unos momentos en los que las teorías relativistas de Einstein han desembocado en modernidades líquidas de corte baumaniano donde todo se cuestiona desde la fluidez conceptual más liviana y ortodoxa, lo que ha motivado que broten síntomas reveladores de que la perspectiva de los mitos haya empezado a contemplarse desde puntos de vista bien diferentes.

En 1969, el director de cine y escenógrafo teatral Luchino Visconti estrenó *La caduta degli dei*. En esta película realizó una visión crítica de la saga de los Von Essenbeck, y mostró sin ambages la relación de la aristocracia alemana con el auge del nazismo a través de unos fotogramas preñados de violencia, abusos y un sexo de lo más transgresor. Sabedor del valor del mitema, Visconti travistió a Helmut Berger, el cual se convirtió en doble de Marlene Dietrich y recreó su famosa escena del cruzado de piernas en *El ángel azul*. Con ello se visionaron desde una perspectiva distinta imágenes míticas contempladas desde una óptica que tuvo mucho de provocación.

Ocho años más tarde, el escritor jerezano José Manuel Caballero Bonal publicó *Descrédito del héroe*, un poemario con el que fue galardonado con el Premio de la Crítica de 1978. El autor andaluz se mostró capaz de realizar una obra comprometida, aunque escrita con un lenguaje intencional-

damente culto y barroco con la que quedaba oportunamente enmascarada. Con esta misma intención, realizó una revisión de las figuras legendarias clásicas: las bajó del pedestal y las contempló desde una perspectiva desmitificadora, para lo que empleó como instrumento la expresión literaria. El poema APÓCRIFO DE LA ANTOLOGÍA PALATINA se cierra con los siguientes versos: “cuando quien esto escribe/ amaba impunemente no en el templo/ de Afrodita en Corinto/ sino en la clandestina alcoba bética/ donde oficiaba de suprema hetaira/ la gran madre de héroes, fugitiva/ del Hades y ayer mismo/ vendida como esclava/ en el impío puerto de Algeciras.” Una original forma de relacionar Afrodita, Corinto y el Hades con la más vulgar prostitución relacionada con el principal puerto peninsular del Estrecho.

A lo largo de los cuarenta y nueve capítulos anteriores hemos realizado una lectura de los mitos más cercanos y nos hemos aproximado a ellos desde un costado diferente a aquel desde el que la mitología al uso los ha interpretado a través de milenios. Quizás con este juego de contingencias se hayan podido contemplar desde un perfil distinto que puede ayudar a entenderlos a través de la poliédrica visión que los ha hecho eternos. Después de tantas máscaras, no estaba de más retirarlas y arribar al punto de partida: los pretextos.

Los mitos poseen un valor complejo. Surgen como meras ideas, pero no como cualquier idea, sino solo como aquellas que despiertan inquietud en la mente humana. Son conceptos pre-textuales que refuerzan su sentido con la elaboración de un ícono, una imagen que cala en el subconsciente colectivo de una comunidad y que se extiende a otras con el aura de las autoridades exportadas. Aunque basada en orientales interpretaciones anteriores, la perspectiva griega dio forma definitiva a los mitos clásicos. En su *Teogonía*, Hesíodo planteó unos mitemas que nos han acompañado hasta la actualidad y se han convertido en paladines de una civilización que los ha extendido como una marejada constante. Fue capaz de representarlos, de teatralizarlos, de impregnarlos de un poso cultural hasta convertirlos en iconos que han durado siglos y que se han asociado a unos impostados orígenes griegos, tan griegos como las primeras gradas, las primeras escenas, los primeros teatros y las primeras máscaras, que relacionamos con el origen de la cultura occidental; sin embargo, los griegos se sirvieron también de los mitos para colonizar con su acento territorios muy alejados de las polis helenas, territorios que acabaron haciéndolos suyos, aunque la colonización reinterpretara los elementos autóctonos. Los relatos legenda-

rios han sido producto de necesidades políticas y sociales, de grupos que se han servido de ellos y que han recurrido a la aculturación, a la adaptación de leyendas de otras sociedades, ya que es más fácil este procedimiento que la creación de iconos nuevos. El caso de Poseidón o Melkart son claros ejemplos de este proceso, ya que fueron mitemas anteriores utilizados por la talasocracia helena en su expansión territorial hacia espacios alejados de primitivas *oikoumenes*. Estos lugares se situaban en los extremos oriental y occidental del mar Mediterráneo; límites donde se ubicaban míticos jardines edénicos que cumplían el simbólico rol de principio y fin; lindes asociadas con la salida y la puesta del sol, con el nacimiento y con la muerte, con el alfa y con la omega, con una sarta de antítesis que, como todas, es un intento por alcanzar la casi inalcanzable totalidad.

El borde occidental del mar Mediterráneo, más allá del estrecho de Gibraltar, se asoció desde el principio con el ocaso, con la muerte, con un lugar incivilizado que despertaba inoculados temores pero a la vez la atrayente seducción de lo desconocido, un lugar al que era preciso arribar y también civilizar. Quizás por esta razón, se convirtió en un ámbito aglutinador de mitos, en un espacio con una concentración de figuras legendarias no solo nutrida, sino directamente relacionada con la geografía concreta de las orillas del canal: montañas, columnas, islas, bosques, lagunas, ríos, océanos... una región rebosante de riquezas agrícolas, riquezas ganaderas, cercanas riquezas metalíferas, una multiplicación de abundancias fácilmente relacionables con las tartésicas que acabaron igualmente impregnadas de un carácter legendario.

La cultura de Tartessos no solo se caracterizó por sus opulencias materiales, sino por una cosmogonía de la que perviven unos pocos rastros: Briareo, Gerión, Crisaor, Gárgoris, Habis, Nórax... son mitos autóctonos conformadores de una cultura igualmente autóctona para los que el Estrecho no era el fin de ningún mundo, sino el centro del suyo propio. Unos se agruparon en tríadas, como las Gorgonas o las Grayas; otros, como Poseidón, Medusa o Pegaso, sufrieron un marcado proceso de apropiación cultural por parte de la teogonía helena en un indisoluble afán por civilizar cosmogónicamente un territorio que para ella sí era el fin del mundo, con una decidida intención por colonizar un espacio considerado como indígena. Todo ello provocó una insistencia por demonizar los mitos originarios del extremo occidental del mundo conocido. Nobles monarcas, atrayentes mujeres o audaces fundadores pasaron a convertirse en apocados reyes, terribles rostros y olvidadas figuras de lo más vulgares.

Las riquezas originarias se convirtieron en míticos ganados que debían ser robados por la audacia de nuevos héroes portadores de una nueva cultura. De las hiperbólicas reservas de metales nada se narraba aparte de custodiadas y metafóricas manzanas de oro, y es que en mitología, como en tantos otros aspectos vitales, los silencios son tan significativos como las palabras. La demonización llegó hasta el más ejemplar y moral de los castigos, como sucedió con la Atlántida platónica, que se convirtió en interesada fábula con la que aleccionar sobre los excesos de las sociedades descarriadas.



La caída de los dioses

En Occidente no solo estaba la desaparecida isla de los atlantes, sino el Inframundo, el Hades, el Tártaro y una sarta de localizaciones donde habitaban seres monstruosos. Era lugar de reclusión, prisión, prohibiciones. Aquí mandaban encerrar a seres malvados y pérvidos perdedores; aquí se erigieron puertas que eran infranqueables, aquí desembocaban cauces que no se podían cruzar; aquí se ubicaron lagunas donde efectuar últimos viajes, ríos de olvido, jardines cerrados y espacios vedados. Por esta razón abundan los mitos relacionados con estas restricciones y proliferan horribles vigilantes como Ortro, Cerbero o Campe, guardianes de puertas que era necesario custodiar. Sin embargo, estos hitos llevan implícita su contraposición: la que deviene de la necesidad de transgredir las normas. Ello explica que sean muy numerosas las figuras que se atreven a superar prohibiciones, traspasar cancelas vedadas, pisar censurados territorios para después volver y contarlo. Solo unos pocos personajes legendarios se atrevieron a contravenir estas leyes sagradas: Perseo, Odiseo, Orfeo o Heracles llegaron hasta este extremo del mundo y violaron respetadas leyes. Todos ellos eran griegos y todos ellos acabaron convirtiéndose en paradigma de héroes capaces de realizar acciones sobrehumanas y ejercieron un rol civilizador. Todos ellos debieron efectuar un largo viaje hasta arribar a este apartado territorio, un viaje que tuvo mucho de *bildung*, de proceso de iniciación y maduración personal, un desplazamiento metafórico a través de un camino real que aún puede pisarse, un camino que los llevaba hacia el oeste, a través de exuberantes bosques tartésicos, infranqueables lagunas, corrientes de agua y ricas dehesas, un viaje cuyo destino final no era el poniente más extremo, sino el regreso al punto de partida. Las leyendas relacionadas con este territorio tuvieron el valor de iconos como Hércules o Pegaso, pero también han pervivido en devociones adaptadas como Astarté o las Adonías. De todos los valores destaca el del Estrecho como mito de ida y vuelta: un lugar distante y atractivo que empezó siendo una amenaza y acabó convirtiéndose en otra amenaza. El Estrecho como extremo de un mundo pero también como centro de otro. El Estrecho como meta, pero también como punto de partida.

Como bien apuntaba Juan Ramón Jiménez, el destino es volver, volver, volver; a pesar de los paréntesis, de los pretextos, de las lecturas; a pesar también de las derrotas, de las caídas de unos dioses que llevan implícita su oportuna sucesión, un cambio de roles que puede entenderse como aculturación, pero también como una vuelta a los orígenes que tuvieron mucho de pretextos y de caos.

Lo primero no fue nunca la palabra.

AGRADECIMIENTOS

Este libro es fruto de años de colaboración conjunta; es también consecuencia de una prolongada labor de investigación y documentación, así como de múltiples sesiones de puesta en común de la abundante información recopilada con el objeto de que pudieran convivir con oportuno concierto las palabras y las representaciones pictóricas. No hemos querido que las imágenes fueran meras ilustraciones de la palabra escrita. Por el contrario, hemos intentado que ambos fueran instrumentos que sirvieran para que el lector se acerque a los diferentes mitos relacionados con el estrecho de Gibraltar desde una perspectiva diferente al que las teogonías, los iconos y recopilaciones al uso nos tenían acostumbrados.

Este libro es también resultado de muchas otras contribuciones personales que han impulsado, fomentado, inspirado y promovido un buen número de sus páginas. En este sentido, agradecemos la buena disposición y la ayuda prestada por Javier Chaparro, el cual aceptó de muy buen grado el primer proyecto de publicación de historias e iconos de mitos en *Europa Sur*; Jesús Mantecón Cantero fue el primer compañero de viaje en unos años en que los mitos relacionados con la zona se asociaban a caminos apenas hollados; fueron muy fructíferas las charlas mantenidas con Martí Más Cornellá en apartados territorios de trochas que transitaban por el entorno de prehistóricas pinturas; también lo fueron las mantenidas con Ana Aranda Bernal entre antiguas cartas geográficas a la sombra de magnolios y araucarias de acento inglés; Alberto Porlan aportó atrayentes hipótesis sobre innominadas islas tartésicas en el entorno de la Janda durante resplandecientes tardes madrileñas de estío; fueron alumnos de la Escuela de Arte de Algeciras y, en especial, Cristina Morales y Alfredo Morales Izquierdo, los primeros en darle forma pictórica a los mitos del Estrecho. Luis Alberto del Castillo está presente en estas páginas disfrazado de He-

racles y Octaviana de Gades en baelos de fértiles y humanizadas monedas; Trino Cruz Seruya subyace como el polizonte que sabe dejar huella en un territorio de milanos y trashumantes, abrigos y mitos, como el literario Gharb o el omnipresente Estrecho, al igual que Isabel Cervera, con quien se han compartido tantos días de leyenda en las dos orillas del canal; a Ramón Pérez Montero se debe el descubrimiento del paisaje con figuras de una Janda real, mítica y literaria; May Barea siempre supo ayudar en la no siempre fácil logística de un territorio proclive a los paréntesis y a los olvidos; Carlos Navarro ha sabido facilitar permisos y allanar las sendas de un territorio de trazados complejos, lo mismo que Carlos Masaveu, cuya excelente disposición ha permitido el más hondo conocimiento de un espacio tan atrayente para los mitos. Gracias a José Ballesteros Rojas, el mejor guía y compañero, capaz de desentrañar los más intrincados recovecos de una geografía primitiva donde conviven tártaros, campos elísimos y prados de asfódelos; gracias también a Adolfo Martos Gross por estar embarcado en la misma nao y por ser fiel acompañante en un territorio autóctono de quiméricas estigias y liminares inframundos que adquiere nuevos sentidos con la palabra compartida y los pasos hollados.

ÍNDICE

Mitos al acecho	5
Rumbo Poniente o El Libro de las Estelas Fecundas	7
Los mitos como pre-texto.....	11
El mito del Occidente.....	17
Los mitos y la geografía en Mesopotamia	23
El, cima del panteón semítico	29
Ishtar: el mito de las conchas y las estrellas.....	35
Los mitos y la historia de Tartessos.....	41
Briareo, otro bautista del Estrecho	47
Gerión y los orígenes míticos de Tartessos	53
La mirada de Medusa.....	59
Crisaor, el Adán de Tartessos.....	65
Pegaso y las alas de la imaginación	71
Euritión o el mayoral tartésico	77
Ortro, un guardián en la sombra.....	83
Cerbero, el guardián reconocido	89
Gárgoris y los primeros eslabones de la mitología tartésica	93
Habis, Zeus de Tartessos.....	99
Argantonio, el hombre de plata	105
La Atlántida: un mito desbordado	111
Poseidón, el dios que perdió la tierra.....	117
Los fenicios, señores del mar	123
El olimpo fenicio	129
Melkart, dios de la ciudad	135
Finis terrae, un abismo impostado.....	141
La fundación de Gadir.....	147
El Herakleion gaditano	153

Hesíodo, el poeta de los dioses	159
El Inframundo: un falso desaliento	165
El Tártaro, la prisión del fin del mundo.....	171
El destino occidental de Hades y Perséfone.....	177
La laguna Estigia y el último viaje.....	183
Las aguas del olvido del río Lete.....	189
Los Campos Elisios y los Prados Asfódelos	195
El Jardín de las Hespérides.....	201
Bajo el cielo de Héspero.....	207
Los mitos griegos y el mar.....	213
Perseo y el espanto	219
La mirada perdedora de las Grayas.....	225
Odiseo y el viaje hacia occidente	231
Tiresias y Calipso: adyuvantes occidentales de Odiseo.....	237
Orfeo y la magia del arte.....	243
El mito de Heracles	249
Heracles y el Estrecho (I).....	255
Heracles y el Estrecho (II)	261
Ladón, otro monstruo de Occidente.....	267
Para Atlas el cielo fue un castigo	273
Anteo y el mito primigenio de la tierra	279
Los musulmanes y el Estrecho.....	285
Los vikingos y el Estrecho	291
Los cristianos y el Estrecho	297
La caída de los dioses	303
Agradecimientos.....	309

