

INTRODUCCIÓN

I. Aproximación al concepto de Mito: Mito y Mitología

Mitología es el conjunto de mitos de una determinada cultura en un momento cronológico determinado. Además, el mito tiene una serie de características establecidas:

1. Es un relato tradicional que cuenta la actuación memorable y ejemplar de seres extraordinarios que actuaron en un tiempo remoto y lejano y, por tanto, prestigioso.
2. Es una historia narrada (no es mito nada que no contenga una historia). Por tanto, todas las interpretaciones posteriores no serán mitos, sino símbolos representativos de dicho mito.
3. El mito pertenece a una tradición cultural que se transmite de generación en generación, por lo que podríamos decir que los mitos son las historias colectivas de un pueblo. Se transmiten porque cuentan hazañas dignas de recordar y ejemplares, por lo que son modelos de actuaciones humanas, es decir, de lo que se debe o no se debe hacer. Estas empresas fueron llevadas a cabo por seres extraordinarios, situados en un plano distinto al de los humanos.
4. Para que un relato se convierta en mito tiene que pasar mucho tiempo entre el momento en que sucedió y el momento en el que las generaciones posteriores comienzan a recordarlo.

Por tanto, un mito es siempre una historia, se transmita como se transmita. La historia debe narrar las acciones memorables y ejemplares para todas las generaciones posteriores de un pueblo. Los mitos se desarrollan en un tiempo remoto, lejano y prestigioso, llamado **Pretiempo**, es decir, el momento o momentos anteriores a la historia. Los mitos suceden en los tiempos de los orígenes, momento en el que todo se creó. Este pretiempo es distinto al tiempo histórico, ya que lo que sucede en la historia sí se puede fechar y verificar, mientras que en el pretiempo no.

De esta distinción temporal surge un problema: el paralelismo entre realidad mítica y realidad histórica. Hay mitos que contienen vestigios de las realidades históricas, pero al mito no le interesa esta realidad. Por ejemplo, hablamos del mito de Troya, que cuenta como se originó la guerra. La historia también da cuenta de esta guerra, pero por motivos muy diferentes a los que nos da el mito. No obstante, al mito no le interesa que se verifique su autenticidad. Hoy en día, el adjetivo mítico alude a conceptos o personas que actuaron tan bien que están fuera de la realidad. Pero este no es el sentido que se le daba en la antigüedad. La mitología en su conjunto constituye la primera representación simbólica de la realidad, del ser humano, del mundo de los hombres y de los dioses, y de cómo se deben establecer las relaciones entre hombres y con los dioses.

Estos seres extraordinarios tienen una característica común: son seres que están por encima del nivel humano. Los primeros agentes de los mitos son los dioses, seres sobrenaturales con una potencialidad superior a la humana y que organizan el mundo. Los héroes son seres superiores a la media de los humanos por su valentía, su lealtad, etc. Están entre el plano sobrenatural y el humano. Pero para ser héroe no es necesario ser hijo de un dios. Por último, encontramos una serie de fuerzas de la naturaleza divinizadas, como por ejemplo, las Ninfas, divinidades de las aguas y los árboles. Siempre están antropomorfizadas, representadas con forma humana. La presencia de las fuerzas de la naturaleza como divinidades es muy frecuente en los estadios primitivos de las religiones.

Los mitos de los orígenes tienen mucho que ver con la religión, aunque no son lo mismo. La religión incluye una serie de creencias, al contrario que la mayor parte de los mitos. El mito es, por tanto, la historia que a veces contiene creencias. La mitología clásica tiene poco de religiosa y más de historia del hombre.

II. Tipos de Mito

Encontramos tres tipos de relato a los que podemos llamar mito:

- 1. Mitos propiamente dichos:** Son los mitos de los orígenes, que tienen una fuerte carga religiosa. Las cosas solo empiezan a existir cuando se les da un nombre.
- 2. Leyendas o Sagas:** Son relatos míticos en donde se observan con claridad vestigios de una realidad histórica. Están casi siempre protagonizados por héroes.
- 3. Mitos-Cuento:** Son los relatos protagonizados por héroes cuyas principales acciones son las aventuras y el amor. Estos relatos tienen mucho que ver con los cuentos populares del folklore europeo, aunque encontramos diferencias, fundamentalmente las siguientes: el **Tiempo** en los cuentos populares es histórico, aunque indeterminado. *Érase una vez* es una indeterminación temporal, aunque dentro del tiempo histórico. Los **Personajes** de los mitos tienen nombre y apellidos familiares y, por tanto, una genealogía conocida, además de situarse en un lugar geográfico determinado. En cambio, en los cuentos populares sí existe esta indeterminación, ya que los personajes son tipos con una característica que les define. La **Coexistencia del mundo sobrenatural y el real** es tratada de forma diferente en ambos relatos. En el cuento coexisten sin distinción, mientras que en el mito se distinguen perfectamente. Cuando aparece un elemento sobrenatural en el mito, los héroes saben que ese suceso pertenece a una esfera que no es la suya. En cambio, parece normal que Caperucita hable con un lobo. En los cuentos de hadas existe una **indeterminación espacial** (*en un país muy lejano*), además, las leyes de la vida real no se cumplen (un héroe recorre veinte mil leguas en un día). En el mito, a pesar de que hay elementos fantásticos, estos sí se distinguen de la realidad. En el cuento aparecen **fórmulas** que también se dan en el mito-cuento. Por ejemplo, se puede destacar la importancia de determinados números, que el hijo pequeño sea el protagonista de la historia, etc. Esto es común en todas las mitologías antiguas, no sólo en la clásica.

III. Transmisión de los mitos

La mitología griega se transmite en un principio de manera oral, hasta el siglo VIII a. C. cuando parece que se introduce la escritura y comienzan las versiones escritas. Como ocurre en otras culturas, hay un tipo de literatura oral antes que escrita. Los mitos se transmiten, por tanto, de forma oral por poetas y rapsodas. Pero al aedo se le pueden olvidar datos y se permite el lujo de introducir otros, por lo que las versiones difieren. Introduce cambios según sus gustos, dependiendo de su capacidad memorística. Esto también ocurre tras la introducción de la escritura, ya que intervienen factores políticos, sociales y estéticos que favorecen las distintas versiones de los mitos. Los mitos pasan a ser ejemplarizantes, es decir, pasan a constituir modelos de referencia para la vida humana. Esta característica no la va a perder nunca el mito.

Ya en el siglo V nos encontramos con el nacimiento de la tragedia, que le va a dar una nueva dimensión al mito. Los trágicos llevan a la escena mitos heroicos que les sirven para discutir situaciones humanas y conflictos de la vida. Convierten al mito en un objeto de discusión. Otro problema que le surge al mito es la aparición de la filosofía. Desde el siglo VII a. C., en las costas de Asia Menor, los filósofos analizan de forma racional los relatos míticos. Nunca la mitología de un pueblo fue sometida tan rápido a la crítica y al análisis. Se puede afirmar que, a mediados del siglo V, los sofistas acaban con el sentido del mito como modelo de referencia y objeto de discusión. Comienza así una etapa en la que el mito es una historia bella, que llena las obras literarias simplemente por su belleza. Son historias entretenidas, fáciles de recordar y bonitas. El mito se convierte en objeto de adoración y pierde su significado simbólico de explicar la realidad.

Esta es una característica casi exclusiva de la mitología clásica. Los mitos en Grecia se transmiten dentro de las obras literarias. En otros pueblos los mitos fueron recogidos en un libro canónico y sagrado, en el que se encuentra una sola versión que no se puede cambiar ni criticar. La mitología griega goza de gran libertad porque no es dogmática ni está ligada a creencias religiosas. Por tanto, podemos encontrar una mayor

importancia del mito frente al rito.

La forma de transmisión de la mitología griega cambia. La Antigua Grecia (Hélade) no es una nación, sino que es un conjunto de ciudades-estado que tenían en común muy poco: la **lengua** y la **mitología**, aunque cada estado tenía preferencias por sus dioses y sus héroes, que eran de carácter local, aunque hay dos autores que se imponen sobre todos los estados y sus diferentes preferencias: **Homero** y **Hesíodo**. Ambos escriben poemas que tienen validez general en todo el ámbito de habla griega, por lo que son recitados y conocidos por todo el mundo. Por último, cabe destacar un fenómeno muy habitual que se da en gran parte de las mitologías antiguas: el **sincretismo**, según el cual se fusionan unos elementos con otros, elementos que proceden de muy distintos estratos. En el caso de la mitología griega, podemos encontrar una fusión de elementos *indoeuropeos, autóctonos y orientales*.

IV. Funciones del mito

Aunque hay diversas funciones establecidas para los distintos mitos, se pueden dividir en cuatro esenciales. No obstante, no hay una división rígida entre las distintas funciones de los mitos, por lo que podemos encontrar mitos que se encuentren a caballo entre dos grupos:

1. Mitos Funcionales: Son aquellos mitos que dan validez a instituciones sociales y religiosas, fundaciones de ciudades e imperios, etc. Por ejemplo, en Grecia el matrimonio se apoya en un mito, por lo que la institución del matrimonio goza de autoridad y prestigio.

2. Mitos Narrativos: Son los mitos que, mediante una bella narración, pretenden mostrar al hombre situaciones humanas límites: cómo se reacciona ante el amor, la muerte, etc. Aquí podríamos destacar el mito de *Orfeo y Eurídice*, que intenta demostrar que de la muerte nadie escapa. En el fondo, todos los mitos heroicos son narrativos.

3. Mitos Escatológicos: Son los mitos que ilustran el mundo de los muertos: la geografía del Hades y los personajes que allí habitan. Pero cuentan poco más, ya que los griegos no se preocuparon demasiado por qué había después de la muerte. En este sentido, nos encontramos con una región, el **Hades**, gobernada por el dios de los muertos y su esposa, de la que nadie sale, y solo entran los muertos. Para llegar hasta él hay que recorrer una serie de ríos (Olvido, Lamento, etc.) hasta llegar a la Laguna Estigia, donde espera el barquero Caronte. Además, encontramos a Hermes, mensajero de los dioses, como conductor de las almas (psicopompo ðððððððððð). El mundo de los muertos tiene una entrada infranqueable, protegida por el Can Cerbero, que solo permite el paso de las almas, aunque algún héroe ha podido entrar vivo y salir de allí con vida (Eneas, Ulises, Orfeo, etc.)

4. Mitos Etiológicos: Cuentan las causas de los fenómenos naturales: plantas, estrellas, etc. Por ejemplo, el origen del laurel se encuentra en el mito de *Apolo y Dafne*.

TEMA 1: El Origen del mundo y de los dioses

1.1. El Concepto de Cosmogonía

Una **Cosmogonía** es el relato mítico en el que se cuenta cómo se crea y ordena el mundo, es decir, supone un intento de explicación del origen y ordenamiento del universo. Por tanto, la cosmogonía es el relato de cómo los elementos que han nacido se ordenan, ya que ððððð significa orden. Existen diversas maneras de contar una cosmogonía, pero hay tres muy frecuentes:

1. El mundo se origina *ex nihilo*, a partir de la voluntad creadora de un ser que lo va creando todo. Esta nada a veces aparece como una masa informe.

2. El mundo se origina a partir de la separación de un elemento primordial, un elemento preexistente a todas las cosas. Este elemento suele separarse en dos, de las que surgen el resto de elementos. En este modelo no existe ninguna voluntad creadora de un ser supremo

3. El mundo se origina a partir del agua primordial.

Ya dentro de la mitología griega podemos encontrar tres tipos distintos de explicación cosmogónica:

1. Cosmogonía órfica: Es una cosmogonía que responde al movimiento órfico, una secta filosófico-religiosa que rinde culto a Orfeo, aunque el héroe tenga poco que ver con ellos. Afirman que el mundo se creó a partir de un huevo órfico primordial.

2. Cosmogonías filosóficas: Aparecen en el siglo VII a. C. en Jonia, y forman parte de las doctrinas filosóficas de los presocráticos. Dicen que el mundo se ha originado a partir del agua (Tales), del aire (Anaxímenes), de la unión de elementos (Demócrito), etc.

3. Cosmogonía mitológica de Hesíodo: Fundamentalmente explica el origen del mundo a partir de la separación del cielo y la tierra, pero en el texto se mezcla otro modelo

Todas las mitologías tienen una cosmogonía, que sirve fundamentalmente para contar que antes no existía nada y después, a partir de un proceso largo y complicado y a veces violento, se van originando todas las cosas, desde el momento (y no antes) que se las nombra por primera vez. Además, una cosmogonía sirve para recordar a las generaciones posteriores de ese pueblo que ese proceso está de una manera determinada y debe permanecer así para siempre, es decir, sirve para recordar para siempre que el orden del Universo no puede ser cambiado, ya que volveríamos al principio de ese proceso largo y complicado.

1.2. La Cosmogonía de Hesíodo

Hesíodo cuenta su cosmogonía en una obra llamada **Teogonía**, un relato mítico-religioso que pretende tener una validez universal. En este relato se cuenta el origen del mundo y, al mismo tiempo, el origen de los dioses. Pero antes de que existan los dioses debe existir el universo, para que estos puedan habitarlo. En el principio algunas divinidades están relacionadas con fuerzas de la naturaleza. Al final surgen los dioses Olímpicos y Hesíodo nos cuenta cómo Zeus termina con el proceso cosmogónico poniendo orden en el mundo, que se ha ido creando poco a poco. Se hace así porque Hesíodo introduce en el origen del mundo una fórmula que es la lucha por el poder de generaciones divinas.

Dentro de la Teogonía encontramos varios conceptos a destacar:

1. Evolución: En el mundo se va desde el desorden más absoluto hasta el orden, desde la fuerza bruta a la justicia. Siempre de menos a más. Este proceso se logra al final cuando Zeus consigue poner orden en el Universo a través de la justicia. En el relato de Hesíodo hay dos planos de evolución: el del Universo, en donde vamos desde el desorden al orden, y el del hombre, en el que vamos de un estadio de semejanza con los dioses, desde un paraíso en el que la humanidad vive en perfecta armonía con los dioses, hasta el estadio actual, en el que sí existen preocupaciones. Este paso siempre atraviesa un diluvio universal (Noé, Deucalión y Pirra, etc.). La humanidad, tras perder el paraíso, debe sufrir la ira de los dioses en este diluvio.

2. Divinización de las fuerzas de la naturaleza: De este modo se convierten en entidades inmutables y permanentes.

3. Personificación: Hesíodo individualiza y personifica, dándoles nombre, a todas las circunstancias de la vida: la Vejez, el Olvido, la Enfermedad, la Disputa, la Alegría, etc. Al personificarlas, las convierte en entidades que existen y permanecerán para siempre.

Hesíodo juega con una forma de contar las cosas que consiste en relatar el origen de muchos elementos por medio de las oposiciones de conceptos: amor frente a odio, noche frente a día, etc. Pero también existen mediadores entre esos conceptos. Por ejemplo, entre el amor y el odio también caben otros elementos intermedios, que también tienen sus propios contrarios, y así sucesivamente.

a. El paso del Caos al Cosmos y la Primera Generación Divina

El texto de Hesíodo comienza con una invocación a las Musas, que son las cantoras del mundo divino, por lo que el poeta pasará a ser un profeta, es decir, lo que canta es verdadero porque a él se lo cantaron las Musas. Con esta invocación busca la validez universal para su poema.

En el principio estuvo el **Caos**, y después **Gea**, **Tártaro** y **Eros**. Estos son principios preexistentes de lo que nacerá todo. Hesíodo solo los enuncia, por lo que no sabemos qué será el caos, aunque hay dos teorías:

1. El Caos es el desorden que dará lugar al cosmos.

2. El Caos supone la abertura en el universo

Gea, la Tierra, es el principio primordial productivo, de la que nacerá todo. **Tártaro** representa un lugar físico, no se sabe dónde, en las profundidades de la tierra, donde nadie puede llegar. Es la frontera del mundo por debajo. Aquí se encuentran los grandes condenados. **Eros** es el principio primordial que representa el origen del mundo. El niño alado es una creación romana. Gracias a que existió desde el principio pueden surgir otras entidades desde los seres primordiales.

Del Caos surgen dos pares de conceptos opuestos. Primero el **Érebo**, las tinieblas que excluyen cualquier atisbo de luz, y el **Éter**, la luz total que excluye cualquier atisbo de oscuridad. Estos dos forman una oposición excluyente. Por otro lado, de la **Noche**, la parte de oscuridad que alterna con una parte de luz, nace, además del Éter, el **Día**, la parte de luz que alterna con la oscuridad de la Noche. Estos dos conceptos forman una oposición alterna. Con la Noche y el Día se nos cuenta además el cómputo del tiempo, en oposición alterna, no excluyente. Este es el último momento en el que aparece el Caos. Por lo que sólo servirá para explicar la creación de la luz, la oscuridad y el tiempo.

De Gea nacerán **Urano**, el cielo, las **Montañas** y el **Ponto**, el mar. Estos alumbramientos se dan gracias a la fuerza de Eros, pero no hay unión sexual. Gea parió a Urano con sus mismas dimensiones, para que la cubriera. De la unión entre el Cielo y la Tierra surgen tres tipos de seres:

1. **Titanes y Titánides:** Ellos son los primeros dioses y tienen una relación muy estrecha con los elementos de la naturaleza. Poco a poco irán tomando forma humana. Con estos dioses se inicia la lucha por el poder en el mundo de los dioses, es decir, comienza así el mito de la **Soberanía divina**. En su historia hay una característica del cuento popular: el dios más valiente y protagonista de la historia será Cornos, el más pequeño de todos. Entre los Titanes encontramos el concepto opuesto al Tártaro: el **Océano**, que representa la frontera superior de la Tierra. Es un río que marca las fronteras del mundo real. Por este motivo, las realidades que no se sabe donde están se sitúan más allá del Océano.

2. **Cíclopes:** Son seres semi-humanos monstruosos que tienen un solo ojo circular en medio de la frente. Son grandes constructores e inventores, y el regalaron el rayo y el trueno a Zeus.

3. **Hecantoquiros:** Son seres de cien manos. Representan la existencia de la **fuerza** desde un principio y para siempre.

Siguiendo una fórmula de cuento popular, los grupos siempre están formados por tres personajes, aunque hay excepciones (Titanes, Musas, etc.)

Tras la creación de estos seres, Hesíodo nos cuenta el **Mito de la Castración de Urano**. Es un texto que cuenta de una manera violenta la separación del cielo y de la tierra. La unión de Gea y Urano se cuenta mediante una imagen de acoplamiento sexual. Pero, a causa de este acoplamiento, los hijos de Gea no pueden salir de su interior, ya que Urano la cubre totalmente. Por el único lugar por el que podrían salir es el punto que les une a los dos, es decir, los genitales de Urano. De entre todos los hijos de Gea, el único que se atreve a luchar contra su padre es **Cronos** (ὄρεω y no ὀρέω, como diría Cicerón). Tras rebanarle los genitales, estos caen al mar, pero Gea recoge todas las gotas de sangre que se han esparcido. De estas gotas nacerán, al cabo de un año, las **Erinias**, los **Gigantes** y las **Ninfas Melias**. Las Erinias (Lat. *Furiae*) simbolizan la venganza contra los crímenes de sangre cometidos entre los miembros de una familia. Son las que posibilitan el único método de justicia que se conoce en ese momento: la venganza. Los Gigantes y las Melias representan la Guerra y la Fuerza para llevar a cabo la guerra. Por tanto, la Venganza, la Guerra y la Fuerza bruta entran en el mundo tras la castración de Urano, y permanecerán en este mundo para siempre. Son las tres primeras fuerzas de conflicto que aparecen.

Por otro lado, los genitales de Urano viajarán por el mar durante un tiempo. Alrededor se va formando poco a poco una espuma, de la que nacerá Afrodita, caracterizada generalmente por ser contraria a las fuerzas de conflicto. Fue acompañada por Eros, que pasa a representar el papel de interventor en las relaciones eróticas. También la acompaña el **Hímeneo**, el Deseo. Por tanto, Afrodita será la diosa de la sexualidad, que puede implicar belleza y amor. Sus atribuciones serán: las intimidades con doncellas, las sonrisas, los engaños, el dulce placer, el amor y la dulzura. Desde este mismo momento, el mundo se va formando mediante la confrontación de conceptos opuestos, aunque cada uno de estos encierra algo de su contrario. En este sentido, podríamos decir que el engaño es algo negativo dentro del espíritu positivo de Afrodita. Del mismo modo, la guerra o la venganza son conceptos negativos pero necesarios en el mundo.

Cuando Urano es castrado, también pierde el poder, que recae en Cronos. Pero el Cielo lanza una maldición contra su hijo: dice que algún día llegará su castigo. Por tanto, el mito de la Castración es el modelo de cosmogonía utilizado por Hesíodo. Tras la separación del Cielo y la Tierra se crea un espacio vacío, que puede ser habitado. Además, el Cielo quedará fijado en las alturas para siempre, así como la Tierra quedará abajo. Como Cronos ha conseguido el poder de forma violenta, este poder será perseguido y castigado. En el caso contrario aparece la mayor fuerza de unión existente: Afrodita.

Tras producirse la abertura en el mundo, Hesíodo habla de los primeros seres que la habitan. Estos son los hijos de la Noche, potencias de conflicto que vienen a resumirse en Muerte, Venganza y Guerras. La Noche parió a **Moros**, el destino, a **Ker**, la personificación del Destino, y a **Tánato**, la muerte. Además también engendró a **Hipnos**, el hermano gemelo de la Muerte, ya que dormir es perder toda la actividad vital, y a la **Tribu de los Sueños**, que son los sueños propiamente dichos. Tras una serie de conceptos personificados (el Dolor, la Burla, etc.), la negra Noche parió a las **Hespérides**, las ninfas del atardecer. Son las guardianas de un jardín que se sitúa más allá del Océano, entre la vida y la muerte, aunque más cerca de la muerte. Su misión es proteger las manzanas de oro de este jardín de las manos de los mortales, ya que si alguno llegara a cogerlas, podría burlar a la muerte. El único hombre que consiguió coger una fue Heracles, que se volvió inmortal. Tras las Hespérides, la Noche engendró a las **Moiras**, Cloto, Láquesis y Átropo, que son las divinidades del destino. Cuando alguien nace desenrollan el ovillo, y cuando alguien muere, lo cortan. Además, persiguen todos los delitos. **Némesis** también es hija de la Noche, y representa la Venganza. Por último, Hesíodo menciona a **Eris**, la diosa de la Discordia. Es la que provoca que los pueblos discutan hasta llegar a las guerras. Según el mito, fue la que provocó la Guerra de Troya.

Por otro lado, el **Ponto** tuvo una serie de hijos, unos favorables y otros desfavorables:

1. Hijos Favorables: Representan aspectos favorables de las aguas marinas. Son **Nereo**, el viejo de mar, y las **Cincuenta Nereidas**, entre las que se encuentra, por ejemplo, Tetis, la madre de Aquiles. Todos ellos tienen nombres parlantes.

2. Hijos Desfavorables: Se agrupan de tres en tres. Todos son personajes femeninos y monstruosos. Representan aspectos de la muerte, la vejez, etc. Son las **Grayas**, que representan la vejez, tanto en la idea de sabiduría como en la de decrepitud. Son representadas como pájaras de pelo blanco con un solo diente y un solo ojo que se intercambian. Las **Harpías** son las ladronas. Se representan también como pájaros. En el cuento popular encontrarían su personaje correspondiente en el *Hombre del saco*. Por último, las **Gorgonas** son tres mujeres con pelo de serpiente. Su mirada le provoca la muerte a cualquier hombre. De ellas, sólo Medusa era mortal, y murió a manos de Perseo.

Estos monstruos vienen a recordar que los aspectos desfavorables permanecerán para siempre en el mundo que ya está organizado. Estas amenazas las irán eliminando poco a poco los héroes.

De la unión de **Tetis** y el **Océano**, ambos titanes, nacen todos los ríos de la tierra. Son las **Tres mil Oceánides** y los **Tres mil ríos**. Las Oceánides son las lagunas que representan aspectos favorables. Destaca **Estigia**, situada en los territorios del Hades. Es una laguna sin luz, de aguas oscuras, que conduce a la muerte. Sus aguas son por las que juran los dioses, por lo que ya podemos hablar de un nuevo concepto divinizado: el **Juramento**, hijo de Eris. Los hombres juran por los dioses y estos juran por la Laguna Estigia, vertiendo un poco de agua. Tanto hombres como dioses son duramente castigados si hacen un juramento en falso. A los dioses se les retira la condición de dios por nueve años. Se les niega el alimento y se quedan hechos polvo. Como norma, el juramento es igual tanto para dioses como para hombres. Solo cambia la fórmula y el castigo.

El último aspecto teogónico (y cosmogónico) que trata Hesíodo en su obra es el nacimiento de los astros. De **Hiparión** y **Tía**, que eran titanes nacieron **Helios**, el sol, **Selene**, la luna y **Eos**, la aurora.

b. El Mito de Soberanía: La lucha por el poder en la dinastía divina.

Tras narrar estos nacimientos, Hesíodo nos habla del denominado **Mito de Soberanía**, que cuenta como se establece el poder dentro del reino de los dioses, un poder que ya no tiene por qué peligrar porque va unido al orden. Los enfrentamientos por el poder se basan en destronamientos y violencia que parecen no tener fin hasta que aparece la inteligencia unida a la justicia.

Cuando Urano fue mutilado por Cronos, lanza contra su hijo una maldición, que dice que el poder le será arrebatado a Cronos al igual que Urano lo perdió. Por este motivo Cronos impedía que los hijos que había tenido con su hermana **Rea** vivieran, tragándoselos nada más nacer. Rea tuvo muchos hijos y todos fueron devorados por su padre. Harta la madre de ver como sus hijos eran devorados decide ocultarle el nacimiento del pequeño Zeus, al que escondió en una cueva en Creta y le dio a su padre una roca envuelta en pañales. La gruta en la que Zeus fue escondido se sitúa en Creta debido al fenómeno del sincretismo, ya que se conservan mitos de época minoica en los que el rey de los dioses nace en una gruta de Creta. Este dios cretense se asimila al Zeus griego. Cuando Zeus se hace mayor le da un vomitivo a su padre y hace que éste vomite a todos sus hermanos: los dioses olímpicos. Aunque Zeus se ha alzado con el poder de una forma violenta, ha actuado con astucia. Por esto, se alzarán en el trono de los dioses. Tras reunir a su lado a sus hermanos, Zeus libera a los Cíclopes, que le van a proporcionar dos armas extraordinarias: el Rayo y el Trueno. También libera a los Hecatoquiros, que le proporcionarán la fuerza y la habilidad extraordinaria. Por tanto, fuerza y habilidad se aúnan en la figura de Zeus. Cuando el rey de los dioses destrona a Cronos, los titanes encarnan una lucha contra Zeus y los suyos para recuperar el poder: la **Titanomaquia**, que dura, como todas las guerras mitológicas en Grecia, diez años. Pero Zeus, gracias a la ayuda de Cíclopes y Hecatoquiros, consigue derrotar a los titanes y los encierra en el Tártaro, ya que son inmortales, para siempre. Además, coloca a los Cíclopes y Hecatoquiros custodiando las puertas.

Tras esta lucha, Zeus comienza a reinar. Pero Gea alumbró a **Tifón**, un monstruo de cincuenta cabezas que escupía fuego por todas partes. De este modo, el conflicto vuelve a entrar en el mundo, ya que Tifón quiere hacerse con el poder. Pero, si Tifón hubiera ganado, se hubiera vuelto al Caos inicial. Tras la **Tifonomaquia**, que también duró diez años, Tifón fue encerrado en el Tártaro. De las cabezas de Tifón nacen todos los

vientos, que someten de vez en cuando al desorden en el mundo. Los vientos son el recuerdo que debe permanecer en el mundo, para que nadie se atreva a cambiar el orden.

Según Hesíodo, las luchas por el poder terminan aquí. Sin embargo, Apolodoro y Ovidio nos relatan una lucha más, la **Gigantomaquia**. Los Gigantes, nacidos de las gotas de sangre derramadas por Urano, se revelan contra el poder de Zeus, y pretenden arrebatárselo para devolvérselo a los Titanes. Los Gigantes se alzan en armas contra Zeus y, tras diez años y gracias a la ayuda de héroes como Heracles, Zeus consigue la victoria y encierra a los Gigantes en el Tártaro. Tras esto parece que el asunto queda zanjado para siempre, pero permanece una amenaza: la maldición lanzada por Urano contra Cronos y toda su descendencia. Por tanto, las siguientes generaciones divinas lucharán por impedir esta sublevación en el poder.

Zeus aún no posee la inteligencia y la astucia absolutas, por lo que atribuyó justamente las competencias de cada uno de sus hermanos. Tampoco se olvida de la maldición, por lo que se tragó a **Metis**, su primera mujer y diosa de la Inteligencia astuta, para que le avisara antes de que ocurriera algo. Metis es aquella cualidad que cuando alguien la posee puede salir airoso y prever el peligro gracias a la astucia. Como Metis estaba embarazada de Atenea, y debido a que Gea y Urano le aconsejaron que no tuviera hijos porque el primero de ellos le destronaría, Zeus se la tragó. A partir de ahora Zeus será todo Metis y detiene la maldición de ser destronado, ya que en su figura se reúnen para siempre la astucia, el orden y el poder.

TEMA 2: Posición del hombre en el mundo. La pérdida del paraíso

2.1. Introducción

Tras la Cosmogonía, Hesíodo introduce dos relatos que va a explicar el origen del hombre. En la mitología griega no hay un mito de creación humana propiamente dicho, es decir, no hay un relato completo y detallado de cómo se crea el hombre; pero si hay uno semi-completo de cómo se crea la mujer.

Hay detalles que nos permiten imaginar que, en un momento dado, se crea al hombre. Hesíodo nos dice que los hombres vivían en una **Edad de Oro**, como los dioses, y morían como en un sueño, sin sufrimiento. Por una serie de razones que los mitos no cuentan (Tántalo, Prometeo engañando a Zeus, etc.) se desconoce el motivo exacto por el los hombres fueron expulsados de esa Edad de Oro. Pero antes de caer en la situación actual, también se cuenta que los dioses, enfadadísimos con el género humano porque habían cometido un pecado terrible contra el mundo de los dioses, deciden exterminar la raza humana, para lo cual Zeus manda sobre la tierra un Diluvio Universal, un tema utilizado por las mitologías antiguas desde el tercer milenio antes de cristo (Mesopotamia, Persia, India, Grecia, etc.), del cual no se salva nadie, excepto dos: **Deucalión y Pirra**. El relato del diluvio nos lo transmite Ovidio en el libro primero de sus *Metamorfosis*. Zeus perdona a Deucalión y Pirra por ser los únicos piadosos. Llegan a una playa y piden compañía, es decir, piden que Zeus cree de nuevo la humanidad. El rey de los dioses dice que cojan piedras y la arrojen hacia atrás. Las que arroja Pirra se convertirán en mujeres, mientras que las de Deucalión serán hombres.

Este es uno de los mitos más importantes de autoctonía, que quiere decir que los hombres nacidos en la propia tierra tienen pleno derecho a vivir en ella, ya que están allí desde siempre. Con este mito se justifica la existencia de Helenos desde el principio, desde el pretiempo mítico. Pero el hombre ya no vive en la edad de oro. Ahora hay que trabajar, sufrir enfermedades, soportar la vejez y esperar la muerte, que ya no será como un sueño. Por tanto, el hombre aparece y vive como los dioses: en un paraíso. Esta etapa llega a su fin por alguna falta grave. Los dioses quieren acabar con la humanidad y envían el Diluvio Universal. Deucalión y Pirra se salvan y de las piedras que arrojan vuelve a surgir la humanidad.

2.2. Mito de las Edades o de las razas

En el principio existió un paraíso, llamado también Isla de los bienaventurados, habitado por la raza de los hombres de la **Edad de Oro**. Aunque los hombres han perdido el paraíso después del diluvio, unos pocos, los

favoritos de los dioses, en vez de ir al Hades van a la isla de los bienaventurados. Desde Platón, la idea de un lugar privilegiado después de la muerte se extiende poco a poco. En este sentido, se comienza a extender también la idea de un juicio después de la muerte, en el que se valoran las obras de los hombres. Los que consiguen demostrar una mayoría de obras buenas van a los **Campos Elíseos**.

El Mito de las Edades del hombre es de origen persa. Los estudiosos sitúan su origen alrededor del año 1000 a. C., aunque no hay consenso. Hesíodo conoce este mito y lo adapta al pensamiento griego arcaico. Toma la idea persa de las razas y lo desarrolla añadiendo una edad más, convirtiéndolo en un relato mítico que sirve como modelo de conducta para toda la humanidad.

El mito persa está constituido por cuatro edades, correspondientes a cuatro metales: oro, plata, bronce y hierro. La humanidad se va degradando poco a poco al igual que estos cuatro metales también se degradan. Es una historia lineal en declive, desde los primeros hombres hasta la situación actual. Hesíodo toma las cuatro edades y las adapta para construir modelos de conducta. Además, introduce una nueva edad, la de los **Héroes**, entre la edad de bronce y la edad de hierro.

Los primeros hombres constituían la Edad de Oro, y eran súbditos de Crono que vivían sin preocupaciones y sin trabajar, alimentándose de granos, frutos silvestres y miel. Bebían leche de oveja y cabra, nunca envejecían y la muerte para ellos no era más terrible que el sueño. Después llegó la Edad de Plata, de carácter positivo. Los hombres eran belicosos e ignorantes y nunca ofrecían sacrificios a los dioses, pero al menos no se hacían la guerra entre sí. Los varones se hallaban enteramente sometidos a sus madres y no se atrevían a desobedecerlas, aunque podían alcanzar la edad de cien años. Zeus los destruyó. Luego apareció la raza de bronce, el modelo de conducta en la guerra. Eran hombres insolentes y despiadados, y terminaron aniquilándose entre sí. Zeus creó una nueva generación, la de los héroes, que se hicieron famosos por sus combates ante los muros de Tebas y Troya. Establecen el modelo de comportamiento en la guerra, ya que luchaban con un fin: por su ciudad, por la gloria, etc. Estas guerras son, por tanto, justas. Al morir los guerreros van a Hades, pero serán recordados; incluso, algunos irán a la isla de los bienaventurados. La quinta raza es la actual de hierro, indignos descendientes de la cuarta. Son degenerados, crueles, injustos, maliciosos, malos hijos y traicioneros. Hesíodo habla poco de ella, pero se lamenta de haber nacido precisamente en esta época.

Las edades de oro y plata corresponden al plano teológico: establecen la relación que los hombres pueden llegar a tener con los dioses. Dependiendo de esta relación, los hombres vivirán sin dolores, sin tener que trabajar y sin muerte, es decir, en la edad de oro, o bien vivirán sumidos en la miseria, esto es, en la de plata.

El plano guerrero es el plano propiamente humano de Hesíodo: los hombres se pueden comportar como lo hicieron los de la edad de bronce, sumidos en el enfrentamiento total, o bien hacerlo como los héroes, que son los protagonistas de las grandes guerras mitológicas y lucharon por causas justas y cobraron fama gracias a los poemas épicos. Los dioses les conceden un paraíso después de la muerte, similar al de la edad de oro.

Por tanto, podemos establecer una serie de relaciones entre las cuatro edades:

Edad de Oro	Edad de Plata
Edad de Bronce	Edad de los Héroes

Las cuatro edades se establecen en torno a un **quiasmo**, en el que los modelos de conducta se complementan. En este sentido, las edades de Oro y de los Héroes serían positivas, mientras que las de Plata y Bronce serían negativas.

En cuanto a la Edad de Hierro, la actual, Hesíodo la divide en dos períodos:

1. Época Actual: La contemporánea de Hesíodo y de cualquier humanidad, donde mil inquietudes existen para los hombres, aunque junto a sus males se mezclan alegrías. Supone fatigas, miserias, inquietudes, pero también alegrías. Los males caracterizan a la humanidad, hay que trabajar y sufrir: ya no vivimos en un paraíso, eso quedó en el mito.

2. Época Futura: Si la humanidad sigue los modelos establecidos por Hesíodo, se acabará la mezcla de alegrías y pesares. Si no, solo existirá el mal, y la vida será un valle de lágrimas. Esto ocurrirá cuando los jóvenes no respeten a sus padres, ni se respete la palabra dada, o cuando se utilice el juramento en vano, o cuando no haya honradez. Entonces *Aidos* (el sentido moral) y *Némesis* (la venganza) se marcharán del mundo, y abandonarán a los hombres a su propia suerte. Entonces no habrá remedio para el mal y dejarán de existir las alegrías.

En sus *Metamorfosis*, Ovidio también habla del mito de las edades. La raza de oro, que cultivaba la lealtad y el bien, fue creada en primer lugar. Este es un rasgo común en todas las ideas de la edad de oro: los hombres son buenos y no tienen la necesidad de trabajar. La tierra produce alimentos sin necesidad de trabajo, que es entendido como un castigo para el hombre. Un rasgo novedoso de Ovidio respecto a Hesíodo es que nos cuenta que en la edad de oro tampoco eran necesarias ni la ley ni la autoridad, y no hay ciudades amuralladas porque no hay guerras. Los hombres viven en una primavera eterna. En Hesíodo tampoco aparece esto. Él solo nos habla de la ausencia del dolor y de la fertilidad de la tierra sin necesidad de ser trabajada.

Después llegó la edad de plata, peor que la del oro pero más valiosa que la del bronce. Los hombres necesitan cubrirse tras una fachada porque se termina la primavera eterna y aparecen el frío y el calor y, por tanto, las estaciones. Al existir cuatro estaciones, se tienen que establecer los calendarios para trabajar la tierra, que deja de ser fértil durante un determinado período de tiempo. Surge, por tanto, el trabajo como una necesidad. Tras la raza de plata aparece la generación de bronce, dada a las armas pero no criminal. La última es la de duro hierro, en la que huyeron la honradez, la verdad y la buena fe, y llegó la violencia.

Ovidio nos habla de cuatro razas, por lo que en Roma ya no encontramos la raza de los héroes. Oro y Hierro marcan los polos de esta escala en degradación. Lo único que le importa a Ovidio es la máxima de que cualquier tiempo pasado fue mejor. La edad de oro se nos presenta con la expresión de que los hombres no necesitan leyes ni ciudades, ya que viven en buena armonía. Esta concepción la podemos encontrar también en la descripción de los Cíclopes de la Odisea: todo lo tienen en común, son ciudadanos sin ley.

La Edad de Oro está relacionada con Cronos, las de Plata y Bronce con Zeus, y la de los Héroes (en Hesíodo) con Cronos. Cronos se asocia con el oro porque es la edad más remota. Por tanto, esta distribución es cronológica.

2.3. Mito de Prometeo

a. El Mito de Prometeo según Hesíodo (Teogonía y Trabajos y Días)

Dentro de la *teogonía*, Hesíodo introduce un relato que depuse continuará en *Los Trabajos y los Días*. Aquí, Hesíodo intenta explicar por qué la humanidad vive como vive. Además, intenta establecer el origen de un rito, el sacrificio a los dioses, que será de la misma manera y para siempre. El humo que sube hasta el olimpo es la forma que tienen los hombres de comunicarse con los dioses. Por tanto, este rito supone la separación definitiva de los dos mundos. Antes, dioses y hombres se trataban como iguales, pero cuando perdimos el paraíso, perdimos también ese trato. Este rito quedó establecido por un engaño: **Prometeo** quiere burlarse de la inteligencia de Zeus. Abundan en el texto las palabras astucia, ocultar, disimular, encañar, etc. Prometeo engaña a Zeus al repartir el buey. Le dice al dios que elija la parte que quiera del animal: una está formada por la grasa y los huesos cubiertos con la piel, algo más apetecible; en el otro, estaba la carne cubierta con las vísceras, lo más desagradable. Zeus elige la parte más apetecible, y como reacción ante el engaño decide arrebatarles el fuego a los hombres, pero Prometeo vuelve a burlarse de Zeus, robándole el fuego y

manteniéndolo encendido para devolvérselo a la humanidad. Zeus, aun más irritado, idea un nuevo mal para los hombres. Ordena al dios artesano, Hefesto, que modele a la mujer. Cuando estaba preparada, Zeus la colocó entre los hombres. La mujer por fuera es una preciosidad, pero oculta lo mismo que un enjambre de zánganos dentro de una colmena. De la creación de la mujer se deriva una consecuencia para la humanidad: la institución del matrimonio. **Pandora**, la primera mujer, es creada para la perdición del hombre. Zeus se la entrega a **Epimeteo**, hermano gemelo de Prometeo, modelo de irreflexión, al contrario que Prometeo. Ambos hermanos representan la doble condición de cualquier persona. Prometeo había avisado a su hermano que no cogiera nada que le entregara Zeus. Pero Epimeteo aceptó a Pandora y después se acordó del consejo de su hermano, cuando ya era tarde, ya que Pandora había abierto la vasija con todos los males, que hasta entonces no habían existido en el mundo. Dentro de la vasija solo quedó la espera, que en otras traducciones es esperanza. Este es un concepto ambiguo, ya que es un bien dentro de todos los males, pero la espera no es del todo buena.

Los males aparecen sin saber cuando, por lo que los hombres deben vivir con esperanza, ya que no saben dónde y cuándo se van a topar con uno de esos males, que llegan de forma sigilosa, sin hablar, para que así no puedan evitarse. Pero hay males que sí hablan y se pueden evitar, pero, como vienen revestidos de bien, no los podemos evitar: Pandora es un mal envuelto en belleza y bien. Bienes y males se mezclan, por tanto, de manera indisoluble en el mundo de los mortales. No existe un bien sin su mal correspondiente ni un Prometeo sin su Epimeteo.

La mujer está dotada de belleza física, pero también está llena de regalos, enviados a Pandora por las diosas. Todos ellos están relacionados con la atracción. También le entregan el habla, que es diferente a la de los hombres porque está cargada de mentiras y palabras engañosas (don entregado por Hermes).

Pandora solo tiene atractivo físico, sensual. Goza de habla para entenderse con los hombres, pero es un habla engañosa, repleta de mentiras. Atenea fue la encargada de enseñarle sus labores: el telar y la rueca que marcan, junto con la reproducción, el lugar de la mujer en la sociedad. Desde la misma creación de Pandora sabemos que Atenea le enseñó sus labores.

El mito de Prometeo también sirve para marcar en cierta medida la separación entre hombres, animales y dioses. Los hombres comen carne cocinada, al contrario que los animales, gracias al fuego robado por Prometeo. Los hombres y mujeres procrean dentro de la institución del matrimonio, al contrario que los animales. Los animales no tienen esperanza para vivir, porque ni siquiera tienen noción de ser animales, pero los hombres necesitan la esperanza para vivir. Por tanto, el mito de Prometeo es un mito **funcional**.

No solo Hesíodo trata el mito de Prometeo. También lo encontramos en Esquilo y Platón, ya en época clásica.

b. El Mito de Prometeo según Platón (Protágoras)

En el *Protágoras*, el mito de Prometeo se encuentra en medio de una discusión entre Protágoras y Sócrates. La teoría de los Sofistas se puede resumir en que entendieron la raza humana como principio de todo. Rechazaron la religión y abandonaron la concepción de los dioses como seres que hacen avanzar la vida y el mundo. Creían además que lo que se puede enseñar es el motor de la vida política. En este diálogo, Platón se plantea si la excelencia política se puede enseñar o si la participación en la política está destinada a unos pocos. En el Protágoras, por tanto, el mito sigue siendo una forma de explicación racional.

Epimeteo trata de distribuir las capacidades de forma equitativa para que ninguna especie mortal quedara desprovista de algún don. Pero gastó todas las capacidades en los animales, por lo que no sabía qué hacer con los hombres. En este mito, hombres y animales provienen de lo mismo. Platón utiliza los datos tradicionales del mito: la existencia de Prometeo y Epimeteo. Pero Epimeteo no es tan tonto como en otras versiones. El único fallo que tiene es que se olvida de dotar de capacidades a los hombres. Para paliar este error, Prometeo les roba el fuego a los dioses. En Platón este fuego está más ligado a la técnica, no es el fuego celeste de Zeus,

sino que pertenece a los dioses que le dan un uso técnico: Hefesto y Atenea. Lo que está robando Prometeo es el fuego del progreso, asociado a la técnica. A partir de este momento, Prometeo desaparece del mito (en Platón). El fuego técnico le sirve al hombre para fundamentar la religión y el lenguaje, y para construir lo más básico para la vida: casas, vestidos, etc. El fuego les sirve para todo esto, pero como los hombres no conocen la ciencia política, se atacan unos a otros y no pueden vivir juntos. Para Platón, el hombre no es un animal político. La vida en comunidad debe aprenderse por todos los hombres. A causa de esto, los dioses envían a los hombres el sentido moral y la justicia. Aquí Platón sustituye *Némesis* (venganza) por justicia, ya que en el siglo V están fijadas las leyes, al contrario que en la época de Hesíodo, en el siglo VII, en el que justicia era igual a venganza. El reparto de la justicia es igual para todos los hombres, que además están obligados por los dioses a participar en la política de la ciudad. Por tanto, la justicia no debe repartirse como el resto de capacidades, donde unos conocen algo, y otros, otro algo. Si hay algún hombre que no posea el sentido moral y la idea de justicia, está claro que no puede vivir en comunidad. Como todos los hombres han llegado a poseer la técnica política, todos pueden y deben participar en la vida política, y nadie puede excluir a nadie, ya que se tratan temas comunitarios. Por tanto, según Platón, la técnica política es enseñable y todos deben participar en ella.

En conclusión, a Platón le sirve el mito de Prometeo para dos cosas:

1. Contar el origen de la civilización.
2. Justificar la democracia mediante un mito.

El mito de Prometeo en Platón es un mito funcional, al igual que en Hesíodo. Hay que tener en cuenta la situación social de la Atenas clásica, muy distinta a la del siglo VII a. C. Zeus les entrega la justicia y el sentido moral a todos, pero a todos aquellos que eran ciudadanos, es decir, solo a varones mayores de edad hijos de padre y madre atenienses, es decir, ni a mujeres ni a esclavos, ni a metecos. A Platón tampoco le interesa la historia de Pandora, ya que aquí quiere hablar de los orígenes de la democracia y la civilización, en la que la mujer no toma partido. Por este mismo motivo elimina tan rápido a Prometeo. Los hombres han llegado a poseer la técnica y la idea de justicia, est