

## MITO Y RITO: LA CONSTRUCCIÓN DE LAS DIVINAS DEPENDENCIAS EN EL MUNDO GRIEGO.

FERNANDO WULFF ALONSO  
*Universidad de Málaga*

### RESUMEN

En el presente artículo se explica cómo se justifica a partir del mito la distancia jerárquica insuperable entre las divinidades y los seres humanos. La construcción griega del "tiempo de los héroes" construye una época ya pasada en la que divinidades y seres humanos compartían peligrosamente su compañía. Los encuentros entre divinidades y humanos habrían acabado cuando Zeus ordenó el mundo con la matanza de los héroes en las guerras de Troya y Tebas. El mito refuerza la distancia al construir un tiempo de los héroes en el que se despliega el horror y la gloria de un encuentro excesivo. El rito, en el presente, queda perfilado en contraste como la forma de relación con los dioses por excelencia, marcando la distancia y el sometimiento.

### ABSTRACT

The following paper focuses on how myth justifies the distance between the human and the divine. The "time of heroes" was a time when men and gods dangerously shared each other company. The meetings came to an end when Zeus arranged the world with the killing of the heroes in the Trojan and Teban Wars. Myth reinforces the distance because it creates a time of heroes that clearly shows the dread and glorious consequences of a close relation between gods and men. Rites, in the present, establish the right form of relationship with the divine, and lay bear the distance and yoke of men to gods.

Hace ahora unos catorce años presenté en el I Congreso Peninsular de Historia Antigua celebrado en Santiago de Compostela un proyecto de trabajo que he podido terminar recientemente<sup>1</sup>. Por entonces habían llamado mi atención los encuentros eróticos o matrimoniales entre diosas y hombres. Aunque ya estaba en buena parte apuntado allí, el trayecto que seguí después, y que, tras algunos artículos, ha visto un primer resultado de mayor ambición en la reciente publicación de un libro<sup>2</sup>, me llevó a derroteros más globales que se podrían sintetizar como

<sup>1</sup> Diosas y hombres, algunas notas», en G. Pereira Menaut (ed.), *Actas del I Congreso Peninsular de Historia Antigua (Santiago de Compostela, Julio 1986)*, Santiago de Compostela, 1988, Vol. I, pp. 219-230.

<sup>2</sup> *La Fortaleza Asediada. Diosas, héroes y Mujeres poderosas en el Mito Griego*, Salamanca, 1997. Preferimos mantener la estructura verbal de una ponencia; para refe-

el paso de un trabajo en el marco de la reflexión de los estudios de la mujer a otros marcos presididos por los valores de género y, más allá aún, por el estudio de los valores de jerarquía y poder. De hecho, si tuviera que hacer una síntesis, reducir mi perspectiva sobre la mitología griega a una frase, no encontraría otra mejor que una que dijera algo así como esto: "la mitología griega manifiesta su preocupación esencial en el campo de la jerarquía y del poder, tanto en lo referente al mundo divino como al humano y, por supuesto, en las interacciones imaginadas entre ambos". Y este planteamiento se liga a un análisis del papel del rito que apunta en esta misma dirección.

Se entenderá mi satisfacción por tener la oportunidad de hacer una síntesis de ello en otro Congreso, y más en uno que trata precisamente de las dependencias divinas, y se entenderá también la satisfacción por conectar plenamente con las incitaciones que se nos han venido haciendo desde su Dirección a globalizar, a no caer en esas reflexiones "en migajas" que caracterizan a buena parte de la historiografía en general y a la de historia de las religiones y los mitos en particular. Yo también estoy convencido de que la reivindicación de la función social de la historia, de su papel nuclear en la búsqueda de un máximo de racionalidad social, pasa necesariamente por ello y por explicitar las perspectivas lo más posible, a fin de poder conectar los análisis y de elaborar visiones cada vez más abarcadoras y más profundas.

En este sentido, se me perdonará que prefiera correr el riesgo en estas breves líneas de decir, para empezar, lo que a lo mejor puede ser considerado como vulgaridades: también en nuestro campo lo más difícil de decir es lo más -aparentemente- evidente. Así, por ejemplo: yo sí creo en la existencia de una mitología griega a la que podemos denominar así, y que se define a un conjunto de relatos, de narraciones orales en principio y que siguen siendo orales después aunque puedan existir versiones escritas, de historias que podemos constatar como mínimo desde el siglo VIII a. C. y que se refieren a hechos que divinidades y seres humanos protagonizaron en *otro* tiempo, en el tiempo de la mitología, el tiempo de los héroes.

La propia concepción de la mitología es, entonces, en un cierto sentido "histórica": las gentes que se inventan o transmiten las narraciones mitológicas saben que aquél era otro tiempo, por más que haya determinadas continuidades. Y dentro de él hay dos momentos nucleares: el primero es la violenta articulación del orden jerárquico que realiza Zeus en el mundo de las divinidades y de los seres humanos, articulación que

---

rencias bibliográficas ver este libro. Para el siguiente momento del proceso ver un primer apunte en «Mujeres, héroes y diosas entre los mitos griegos y orientales. A propósito de Odiseo, Gilgamesh y Sansón», en A. Pérez Jiménez (ed.), *Hijas de Afrodita: la sexualidad femenina en los pueblos mediterráneos*, Madrid, 1995, pp. 1-34.

implica, no por casualidad, entre otras, la propia definición ritual de la subordinación de los humanos a partir de la institución del sacrificio. El segundo es la desaparición misma de esta generación y tiempo a partir de las guerras de Troya y Tebas, guerras terminales que Zeus promueve precisamente con este fin.

El tiempo de los héroes es imaginado, una vez fundado el orden de Zeus, como un mundo en el que existían las mismas divinidades y sus jerarquías internas que en el momento “presente”, a la vez que las mismas diferencias entre divinidades y seres humanos, contrastándose la juventud, perfección, inmortalidad, felicidad... de unos con el carácter caduco, imperfecto, infeliz y mortal de los otros, diferencias que enmarcan su distancia jerárquica radical. Y de la misma manera se imaginaba la existencia de las mismas normas y comportamientos rituales en templos, sacrificios y todo tipo de elementos culturales, normas que los dioses mismos se encargaban de proteger, como en el tiempo “presente”.

Lo que hace especial a aquél es, entonces, otra cosa: la familiaridad, en el sentido literal, el encuentro personal, sexual e incluso matrimonial (en el caso exclusivamente de diosas y hombres) de unos y otros. Y esto es tan claro como para que esta época se pueda definir precisamente así: aquélla en la que vivieron los gloriosos descendientes de la mezcla.

Gloriosos, sí, pero escandalosos también, y en todos los sentidos de la palabra. Tengo muchas dudas de que para definir a la mitología griega sirvan palabras como “mediación” y no tengo la menor duda del valor ahí de la clásica palabra *hybris*. La *hybris* consciente o inconsciente de los humanos no es más que la manifestación de la ruptura del buen orden jerárquico de lo divino y lo humano y no es una casualidad sino la consecuencia más directa de la propia construcción: imaginar la cotidianeidad de un encuentro entre seres tan desiguales significa imaginar la inevitabilidad y la cotidianeidad del pecado, de la falta. Y sus consecuencias van en una doble dirección: la gloria y el castigo de los héroes/heroínas y las humillaciones, las ofensas, la contaminación y la vergüenza que se hace experimentar a las divinidades. No es necesario, por lo evidente, poner ejemplos de lo primero; conviene recordar, para después, la relativa abundancia de ofensas derivadas de ofensas a sacerdotes (Crises y Agamenón en la Iliada, por ejemplo) o de sacrificios mal hechos u olvidados; por poner un ejemplo menos obvio: el muro de los aqueos en la Iliada, un muro hecho sin los pertinentes sacrificios, opuesto al otro muro demasiado sacro -la muralla divina de Troya-, y que resulta finalmente un puro objeto de irrisión que llama, cómo no, a la exigencia de tomar buena nota de su error para el futuro.

En el campo de las divinidades hablamos de mucho más que de las cosas más evidentes, como el sometimiento de un dios a un hombre por orden de Zeus y como castigo (como en los orígenes de la muralla de Troya), o su equivalente, el casamiento forzado de una diosa con un varón humano (como el de Tetis y Peleo que da lugar a Aquiles). Ni siquiera los encuentros sexuales entre divinidades y seres humanos dejan de ser vistos bajo este prisma, como testimonian el Himno Homérico a Afrodita, y más si afectan indirectamente al honor de terceros o terceras, como, por poner otro ejemplo, en el caso de la humillación de Hera ante la preferencia, desde esta perspectiva, bestialista de Zeus por amantes mortales. Los descendientes, los hijos de la mezcla, los héroes, aparecen por sí mismos como motivo de humillación o desdoro para sus progenitores o protectores: tan sólo que un inmortal se ocupe tanto de un mortal ya es un acto susceptible de ser considerado impropio; si esto implica sufrimiento e infelicidad para la divinidad -piénsese otra vez en la paradigmática Tetis en la Iliada- la contaminación se hace ya insostenible al generar el imposible de que quien es feliz por naturaleza se vea sometido al yugo del dolor y las lágrimas.

Pero la impropiedad se dibuja todavía con trazos más marcados cuando se fabula con la contradicción entre las propias relaciones de parentesco y el buen orden, ese feliz orden presidido por el banquete eterno que marca la feliz existencia de los dioses olímpicos. Las divinidades enfrentadas entre sí son un horror suficiente, la banalidad de hacerlo por seres tan deleznable como los humanos la hace más grave; el apoyo a un hijo o descendiente mortal que ofende o incluso hiere a un dios exacerba esto hasta lo indecible. Cuando el choque amenaza, como se nos narra en la Iliada, con poner en peligro la propia hegemonía de Zeus por la vía de un motín, el horror da una vuelta más a la tuerca hasta desprenderla. Claro que a ese horror Zeus no puede ser ajeno.

Pero si bien es cierto que el juego gira alrededor de la jerarquía y el orden, no podemos identificar éste exclusivamente con las historias que relacionan a divinidades y seres humanos o a las divinidades entre sí; el buen orden normativo social es esencial en el juego. Y es aquí donde hay que entender los valores de género, paradigmáticamente esenciales en un mundo que se fabula siguiendo el principio (preperiodístico, sin duda) de que una buena noticia no es noticia. La dominación masculina tiene un paralelo mucho más que formal en la dominación divina. Que las mujeres poderosas supongan catástrofes no es sino una consecuencia de la inadecuación del poder y lo femenino; no es casual que la guerra de Tebas esté presidida por Erifile (y por la madre de Edipo, involuntaria transmisora del poder a su propio hijo tras casarse con él), y la de Troya por una Helena que es no sólo hija del dios más poderoso, hermosa como una diosa sino también la transmisora del reino a un

Menelao que, sin ella y sin heredero, no tiene derecho alguno a mantener el trono.

Que, por poner un segundo y último ejemplo, los encuentros sexuales de diosas y hombres se presenten como un conflicto de dominación con resultados generalmente penosos para el varón no es sino una consecuencia del choque de esas dos perspectivas jerárquicas: ¿manda la divinidad o manda el varón en un encuentro que siempre ha de estar presidido por la dominación?. Los valores de género son, pues, fabulados en las historias que despliega la mitología en el contexto de esas esenciales preocupaciones por la jerarquía y el orden social de que venimos hablando.

No es extraño, entonces, que en la Iliada y la Odisea así como en la tradición mitográfica el final de todo el desbarajuste se proyecte como una evidencia cuyo peso la hace caer por sí misma. La acumulación de horrores en este sentido que es la Iliada no podía menos que identificarse con el plan de Zeus por abolirlos, por generar una realidad en la que desapareciera el caos del encuentro personal de divinidades y humanos. Esa acumulación de horrores, de sinsentidos y de *hybris* marca los antecedentes y la historia misma: una boda obligada de una diosa a la que se somete a un varón mortal y que producirá al héroe principal de la guerra, tres divinidades femeninas que tienen como árbitro de su competencia por la manzana y por la belleza a un hombre que es príncipe de la ciudad condenada, dioses que, obligados por Zeus, se someten al rey de Troya para edificar sus murallas inmortales, enfrentamientos de divinidades por sus descendientes mortales, héroes que se van dando el testigo en la acumulación de faltas y de *hybris* (Agamenón, Héctor, Aquiles mismo).

La Iliada no podía ser otra cosa que una aquileida si vemos cómo este héroe se nos presenta, poderoso de por sí y reforzado con toda su panoplia de armas inmortales, como alguien tan literalmente invencible que mientras combate no permite que haya siquiera guerra ante Troya y que solamente tiene un enemigo a su altura: las sacras murallas de la ciudad. La manipulación de Zeus permite que pueda cumplirse la matanza también en el campo de los aqueos y su muerte es una condición necesaria para el despliegue de un horror adicional -su madre, la diosa, llorando- y de la demostración de que las murallas inmortales de Troya sólo pueden ser conquistadas por la vía de la adivinación de los designios de los dioses, y con ayuda de talismanes divinos. ¿Podía haberse marcado de manera más clara el final de la época de los héroes que haciendo ver la impotencia del más fuerte de éstos a la hora de culminar esa tarea suprema, por muy protegido que estuviera con seres y objetos inmortales?, ¿Podía haberse marcado mejor el lugar de los humanos que haciendo que este hombre reconozca que hasta la misma intervención de su madre divina ha servido para su propia desgracia y

para llevar adelante un plan de Zeus en el que él mismo no ha sido otra cosa que un mero peón?.

La propia Odisea -esos diez años en los que Ulises paga contradictoriamente su participación decisiva y fomentada por los dioses en la toma de la ciudad sacra- adquiere, vista a esta luz, todas las dimensiones de una obra de postguerra en la que se va desvaneciendo la *hybris* de los humanos -del mismo Ulises- y los conflictos entre las divinidades por su culpa. La Odisea es el umbral de la contemporaneidad. No es extraño que en esta obra se nos aparezca Aquiles como un muerto insatisfecho al que un descenso radical en las jerarquías humanas no importaría en absoluto con tal de volver a estar sencillamente vivo: el humano más poderoso es sólo un muerto en potencia. Tampoco que Ulises tras haber vuelto y haber retomado su lugar privilegiado en su tierra, su casa y su familia quede en deuda con Poseidón: la divinidad preside el porvenir, vengativa y celosa.

El final de la época de los héroes culmina el orden impuesto por Zeus: las divinidades ya no se encontrarán cara a cara con los humanos mas que en condiciones excepcionales (y nunca para embarazarlos) y tenderán a habitar en el Olimpo o, en la zona de contacto con los humanos, en lugares consagrados, donde se protegen de la contaminación de la muerte y de lo mortal y donde ya no son un peligro para aquéllos, al menos por contagio directo, mientras se cumpla con las demostraciones de respeto y subordinación que se les debe. De la misma forma, sus objetos -la armadura de Aquiles, el collar y peplo de Harmonía- pasarán a ser protegidos, neutralizados y utilizados en forma positiva en esos lugares consagrados: la armadura ya no llevará a la muerte a más Patroclos ni Héctores, ni el collar y el peplo producirán nuevas Tebas ni el corolario de desgracias que siguen a su posesión por mortales.

La invención del mundo de los héroes delimita el antes y el después de la relación con las divinidades. El después, que es el ahora, aparece presidido por esa ausencia de encuentro directo, enmarca y define un contacto que sólo es posible sin peligro a partir de la estructura formalizada, distanciada, temerosa de los ritos. El rito es el que marca, el que define las reglas del juego. Conviene recordar la complejidad y la ubicuidad de su presencia en las sociedades griegas. Desde los actos rituales individuales y cotidianos, o los de las familias, géneros, grupos de edad, profesiones, ejércitos, instituciones, comunidades, actividades (gimnastas, viajeros...)... hasta los específicamente realizados en lugares consagrados -templos o altares- en todos ellos se refuerza el orden de lo constituido, de lo socialmente existente, y siempre bajo una mirada subordinada a las divinidades que se juega en las claves de la fórmula y el gesto colectiva e individualmente repetidos. Esa repetición colectiva de las prácticas culturales, de los gestos, lo mismo que la repetida asistencia a rituales concebidos como arcanos, consuetudinarios y prís-

tinios, con toda su variación emocional (el respeto temeroso, lo festivo, lo burlesco, el secreto y el misterio, el miedo o la angustia unida a la crisis social, a la peste o al peligro bélico) define por sí mismo el orden deseado de un mundo en el que se espera que los seres superiores a quienes se dirigen, las divinidades, recompensen la sumisión y sean ganados, aplacados o, por lo menos, neutralizados.

En este juego tienen un lugar específico las búsquedas de causas de las desgracias personales, familiares o comunitarias en la línea de esas historias míticas de las que hablábamos y en las que el error o el descuido cultural provocan la ira divina; también aquí el mito refuerza directamente una práctica ritual vista siempre e inevitablemente *sub specie dominationis*. Pero todo esto, así como las implicaciones no conscientes, irracionales si se quiere, de la participación en las reuniones y gestos del grupo -es inevitable recordar aquí los lúcidos análisis de E. Canetti y al propio Girard-, va mucho más allá, atañe a los hondos sentimientos que moldean la pertenencia, que perfilan la identidad particular en lo colectivo, que hablan del miedo a lo desconocido y del temor ante el riesgo de la extinción, y que lo hacen presididos por ese sentimiento de honda fragilidad ante lo divino, el poder por excelencia, del que también, con la palabra, hablan los mitos.

Visto desde esta perspectiva, mito y rito juegan en el mismo campo. El tiempo de los héroes señala, entre la gloria y el horror, lo que había ocurrido cuando las divinidades y los humanos se habían encontrado cara a cara y sus cuerpos les unían en el deseo. El tiempo aquél, en el que el buen orden se veía fragmentado por esta familiaridad, desapareció: ahora es el momento del encuentro exclusivo en el culto, en la distancia, en un respeto sin fisuras. El mito, por tanto, refuerza por contraste, casi a la manera de un carnaval en proyección hacia el pasado, el papel distanciador y subordinante del rito, a la vez que, más directamente, defiende con historias específicas lo sacro (sacrificios, templos, sacerdotes, imágenes, propiedades divinas...). No es necesaria, entonces, una correspondencia entre un mito y un rito dados para que podamos suponer que apuntan en la misma dirección: es la propia disposición de lo mítico y de lo ritual en el juego lo que los sitúa y perfila.

Y más allá de allí, ambos refuerzan las jerarquías sociales y el buen orden, todos paradigmáticamente representados, articulados, gracias a la imagen y la práctica de la subordinación a las divinidades proyectada por todas partes, en la fabulación o en la presencia permanente del rito en la vida social e individual. Y, más al fondo, recordemos que el mito griego extiende sus preocupaciones por muchos ámbitos, pero está interesado en particular en fabular los problemas ligados a la jerarquía y el orden social. El mismo hecho de que la época de los héroes se construya como un mundo ya pasado, con normas en parte compartidas y en parte diferentes hace que se pueda jugar con ellas con mayor liber-

tad. Se exploran las rupturas y conflictos a partir de realidades imaginarias y cada vez más alejadas de la realidad conforme pasa el tiempo (ningún hoplita podía reproducir directamente el conflicto entre Agamenón y Aquiles) pero que, por lo mismo, permiten jugar con los problemas de fondo con más libertad (la competencia, el buen orden de jefes y subordinados, las contradicciones entre diferentes componentes jerárquicos a pesar de la claridad aparente de una jerarquización dominante...); no cabe hacer, como se ha hecho demasiadas veces, una proyección directa a ninguna sociedad concreta de lo que el mito o la épica mítica nos cuentan: su valor puede verse precisamente reforzado por su exotismo y no depreciado.

Las preocupaciones respecto a la jerarquía y al orden normativos que se fabulan en los mitos, con las que se juega en múltiples narraciones, se crean y transmiten en ese mundo oral porque afectan a preocupaciones esenciales de esa cultura; en este sentido, tampoco es casual la omnipresencia de los valores de género a partir en especial del juego con esas historias a las que hemos aludido y en las que el personaje femenino poderoso actúa poniendo voluntaria o involuntariamente en peligro a la sociedad y, en especial, a unos varones a los que corresponde esencialmente el poder sobre ellas. La imagen misma del héroe es incomprensible fuera de estas dinámicas. Pero si estas narraciones permiten también aliviar, al explorarlas, las tensiones provocadas por el orden y por el mismo deseo/temor de romperlo o de que se rompa, conviene no olvidar que tampoco aquí el mensaje es diferente a lo conocido: la defensa del orden social normativo a partir de jugar con sus monstruos.

En conjunto, entonces, los griegos construyeron una mitología y una época de los héroes que les permitía explorar con la imaginación la desmesura y explotar sus posibilidades sin, por ello, dejar de hacer unas obras pías y, en el sentido más amplio, religiosas, donde hasta los comportamientos divinos eventualmente criticables podían ser vistos como frutos de una época pasada que había dado lugar a un orden bien distinto. Humanos y divinidades habrían aprendido la lección del tiempo bajo la desconcertante risa del gran Zeus.