

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA  
FACULTAD NÀUTICA DE BARCELONA

# Mitología marítima, los fenicios, los griegos y los nórdicos

Director: Dr. Francesc Xavier Martínez de Osés  
Autora: Sara Pereira i Mestre





## Agradecimientos

Al director de este trabajo Francesc Xavier Martínez de Osés, por toda su su ayuda, dedicación y comprensión.

A mis compañeros en estos años de estudio en la facultad, por todo el tiempo de trabajo y estudio compartido.



## ÍNDICE

<b>ÍNDICE DE IMÁGENES Y ESQUEMAS</b> .....	7
<b>MOTIVACIÓN</b> .....	8
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	9
LA INFLUENCIA DE LA MITOLOGÍA EN LOS NAVEGANTES.....	10
<b>HISTORIA DE LA NAVEGACIÓN</b> .....	11
LOS ORÍGENES: LA Balsa, LA CANOA Y LA PIRAGUA.....	11
EN LA ANTIGÜEDAD.....	13
LOS FENICIOS: PRIMERAS NAVEGACIONES EN MAR ABIERTO.....	15
LOS GRIEGOS.....	18
LOS ROMANOS.....	19
EVOLUCIÓN.....	21
<b>MITOLOGÍA</b> .....	24
CONCEPTO DE MITOLOGÍA.....	24
EL MITO.....	24
MITOLOGÍA MARINA.....	26
<b>MITOLOGÍA FENICIA</b> .....	27
DIOSES GRIEGOS FENICIOS.....	27
FUENTES HISTÓRICAS.....	29
<b>MITOLOGÍA GRIEGA</b> .....	31
INTRODUCCIÓN.....	31
PRIMEROS DIOSES = 4 SERES PRIMORDIALES.....	32
EL MITO DE LA SUCESIÓN.....	35
<i>La castración de Urano</i> .....	36
<i>Zeus y la guerra contra los titanes</i> .....	38
<i>Diferentes teorías del mito</i> .....	40
DESCENDIENTES DE LOS TITANES.....	43
<i>Crono &amp; Rea</i> .....	43
LOS DIOSES GRIEGOS DEL MAR.....	44
<i>Ponto &amp; Gea</i> .....	47
<i>Ceto y el "Catálogo de los monstruos"</i> .....	48
<i>Las Nereidas</i> .....	54
<i>Océano &amp; Tetys</i> .....	63
<i>Los ríos</i> .....	64
<i>Las Oceánides</i> .....	65
POSEIDÓN (NEPTUNO).....	67
<i>El culto a Poseidón</i> .....	67
<i>Poseidón en la mitología</i> .....	74
<i>Anfitrite, consorte de Poseidón</i> .....	82
<i>Tritón, hijo de Poseidón</i> .....	83
LISTA DE DIOSES GRIEGOS RELACIONADOS CON EL MAR.....	86
FUENTES HISTÓRICAS.....	90
INFLUENCIAS MODERNAS.....	93

<b>MITOLOGIA NÓRDICA .....</b>	<b>95</b>
INTRODUCCIÓN .....	95
DIVISIÓN DE LOS DIOSES.....	96
FUENTES HISTÓRICAS .....	99
LOS MEJORES NAVEGANTES: LOS VIKINGOS.....	101
LOS DIOSES DEL MAR.....	103
<i>Los principales dioses .....</i>	<i>103</i>
<i>La diosa Ran.....</i>	<i>104</i>
<i>Las olas.....</i>	<i>104</i>
<i>El mito de la Olla de las Pociones de Egir .....</i>	<i>105</i>
<i>Thor e Hymir.....</i>	<i>105</i>
<i>Divinidades no amadas.....</i>	<i>108</i>
OTRAS DIVINIDADES DEL MAR.....	108
<i>Ninfas del Río.....</i>	<i>109</i>
<i>Leyendas de Lorelei .....</i>	<i>110</i>
INFLUENCIAS MODERNAS.....	111
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>112</b>
LOS MITOS MARINOS SIGUIERON POBLANDO EL MAR .....	112
LOS EXVOTOS .....	113
CONCLUSIÓN PERSONAL .....	116
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>117</b>

## ÍNDICE DE IMÁGENES Y ESQUEMAS

Ilustración 1. Diferentes tipos de balsas.....	13
Ilustración 2. Catamarán (Índia).....	13
Ilustración 3. Mapa según civilización antigua.....	14
Ilustración 4. Expediciones de fenicios.....	18
Ilustración 5. Il. de Björn Landstör, barco mercante romano.....	20
Ilustración 6. Reconstrucción de un Cog.....	22
Ilustración 7. Portulano de Ben Zara 1472.....	24
Ilustración 8. Moneda fenicia Stater.....	31
Ilustración 9. Moneda fenicia. Melkart cabalgando sobre un hipocampo. Didracma.....	32
Ilustración 10. Vaso ático representando a Gea.....	32
Ilustración 11. Árbol genealógico primeros dioses griegos.....	35
Ilustración 12. La descendencia de Caos.....	36
Ilustración 13. Giorgio Vasari y Gherardi Christofano s. XVII.....	37
Ilustración 14. Crono devorando a sus hijos.....	38
Ilustración 15. Relieve asirio. Marduk.....	41
Ilustración 16. Descendientes de Crono y Rea.....	44
Ilustración 17. Nereo.....	45
Ilustración 18. Descendencia de los dioses del mar.....	47
Ilustración 19. Descendencia de Ponto y Gea.....	47
Ilustración 20. Descendencia de Forcis y Ceto.....	47
Ilustración 21. La mejor cabeza de Medusa de Leonardo da Vinci.....	53
Ilustración 22. Fuente de las Nereidas.....	55
Ilustración 23. El mundo según Homero.....	64
Ilustración 24. Triunfo de Neptuno y de Anfitrite.....	68
Ilustración 25. Tablilla micénica.....	70
Ilustración 26. Vaso ático representando los Juegos Ístmicos. Fuente: Internet.....	73
Ilustración 27. Frontón occidental del Partenón.....	72
Ilustración 28. Moneda de plata griega de la ciudad de Posidonia,.....	74
Ilustración 29. Antiguo Pilos.....	75
Ilustración 30. La granja de San Ildefonso.....	77
Ilustración 31. El retorno de Neptuno.....	81
Ilustración 32. El triunfo de Anfitrite.....	83
Ilustración 33. Vaso ático, lucha entre Heracles y Tritón.....	85
Ilustración 34. El mundo según la mitología nórdica.....	96
Ilustración 35. Yggdrasil.....	97
Ilustración 36. Códex Regius.....	100
Ilustración 37. Lápida conmemorativa mostrando barco vikingo.....	101



## **MOTIVACIÓN**

Hay muchos libros y estudios publicados acerca de la mitología clásica y de la posterior mitología nórdica, por eso mi intención no es hacer un resumen de dicha mitología puesto que como acabo de comentar ya hay mucho escrito y analizado acerca de la mitología en general. Si de mitología marítima hablamos no es fácil encontrar libros o compendios de información que traten exactamente de los mitos marítimos. Personalmente y en mi búsqueda de información acerca del tema, solamente he encontrado breves resúmenes por internet, muchos de ellos en inglés y algún libro de historias, por eso mi intención es el poder tener una idea un poco más clara y global acerca de la mitología y el mar, y de lo que esto pudo influenciar en los navegantes de la época.

Este trabajo tiene cinco partes claramente diferenciadas. La primera es una introducción al mundo antiguo y de las conjeturas de cómo el hombre empezó a “trasladarse” por el agua, o lo que se entiende hoy en día por navegar y de cómo fueron estas primeras embarcaciones. También se habla del tema de la visión que el hombre antiguo tenía del mundo. Un poco de historia acerca de fenicios, griegos y romanos en el mar, así como la evolución de la navegación. La segunda parte trata de una introducción al significado de la mitología como término en general y posteriormente de su relación con el mar. La tercera parte es un pequeño resumen de mitología fenicia. Una parte de mucho peso en este trabajo es la mitología griega, ya que es de las mitologías más importantes, de donde se sabe tuvieron mucha influencia en la población y además hay bastantes fuentes antiguas que hablan de ello. Y la cuarta y última parte, la mitología nórdica, posterior cronológicamente hablando, pero no menos importante en nuestra influencia, ya que se sabe que los vikingos eran grandes navegantes, viajaban por el Mar del norte y llegaron hasta nuestras costas.

Todas estas mitologías las trato primeramente de forma global para que se entienda su estructura general, para hablar después de su relación con el mar, sus dioses y monstruos marinos y de su influencia en la población.

## INTRODUCCIÓN

Abordar el tema de la mitología marítima antigua y relacionarlo con algunas costumbres todavía actuales de algunos marineros no es un tema fácil, y no me refiero a la búsqueda de las costumbres derivadas del mito, que hoy en día en algunos lugares siguen vigentes, sino a la complejidad del estudio y análisis de dicha mitología. Las fuentes de la mitología antigua son muy diversas, y a veces no coinciden los mitos de un autor a otro (sobretudo en la mitología griega), por eso mi fuente de información acerca de la mitología griega se centra principalmente en dos libros, que según mi parecer son unos manuales muy completos, estos libros son: *El gran libro de la Mitología Griega*, que es una presentación bastante extensa, contiene recopilación de información de muchos autores clásicos, y podríamos decir que es un manual bastante completo y fácil de leer, y por otra parte, *Mitología clásica* por Antonio Ruiz de Elvira, siendo también una obra muy completa pero un poco más densa para el lector, puesto que constantemente hace alusión a los diferentes autores y diferentes versiones de los mitos.

En este trabajo me voy a limitar al estudio y esquematización de la mitología en el ámbito geográfico del continente europeo. Cuando digo esto me refiero a la área de influencia en el entorno marítimo del Mediterráneo. Cabe remarcar esto puesto que los fenicios vivían en el continente asiático y tuvieron colonias en África y Europa y los griegos procedentes de Grecia se expandieron por todo el Mediterráneo, fundando sus colonias en la costas del Egeo, costas de la actual Turquía mediterránea hasta la Magna Grecia (sur de la península de Italia y Isla de Sicilia), incluso hacia lo que es hoy en día la parte asiática de Turquía. Algunos estudiosos afirman que parte de la mitología griega está basada en relatos y mitos provenientes de la mitología asiática.

A parte de la limitación geográfica, el resultado de este trabajo es un compendio, esquematización y análisis de nuestra mitología más cercana y no he pretendido abarcar toda la mitología existente relacionada con el mar, ya que son muchos los pueblos y culturas que tienen dioses y monstruos marítimos.



## **La influencia de la mitología en los navegantes**

Los monstruos, los dioses del mar y en general la mitología están muy relacionados con la navegación marítima. Los grandes navegantes de la antigüedad; fenicios, griegos, romanos, etc., sabían perfectamente que la Tierra no era plana y que no había seres infernales en los mares. Pero tenían que proteger sus rutas comerciales y su gremio.

Para ello, inventaban todo tipo de disparates que hacían a muchos desistir de meterse en los negocios marítimos y al mismo tiempo, conseguían subir los precios de los productos con los que comerciaban, ya que a los peligros propios de la navegación en sí, sumaban las hidras de varias cabezas, los minotauros o los polifemos que habitaban en islas. Para los navegantes no les era muy difícil de hacer creer en tierra firme acerca de estas historias fantásticas de dioses y monstruos, ya que el inmenso mar era un lugar para todos desconocido y temido.

Un lingote de oro traído a Grecia desde Hispania adquiría un precio respetable cuando había logrado ser transportado a través de tales peligros espantosos. Y salvo los “enterados” del gremio, vía familiar, pocos se atreverían a ir a buscar más oro a Hispania.

La historia humana, que más bien es monstruosa, está llena de monstruos y de mitología. La creencia ciega en la mitología suele ser fruto de la ignorancia o superstición, para explicar cosas o sucesos para los que no se tienen otras explicaciones o para falsear la realidad con fines concretos, así en la navegación a través de mares y océanos se explicaban los fenómenos meteorológicos a través de la mitología, y sus orígenes divinos.

La mitología siempre ha creado monstruos y mentiras, bien sea en forma de seres fantásticos que producen terror, o hechos históricos “monstruosos” a los que se les atribuye una importancia de la que carecen o directamente son falsos.

Lo que fue fruto de la ignorancia de unos y de los intereses de otros, dio lugar a todo tipo de narraciones fantásticas que han llegado hasta nuestros días, alimentadas por las ideologías políticas, los nacionalismos, las religiones y la industria del entretenimiento, tanto en literatura, cine o los juegos fantásticos de Internet.

## **HISTORIA DE LA NAVEGACIÓN**

### **Los orígenes: la balsa, la canoa y la piragua**

La navegación ha tenido un importante papel en la historia del hombre, en el que las diversas culturas han utilizado distintos tipos de embarcaciones para poder transportarse a través de las aguas. Estas, constituyeron para los hombres prehistóricos una de las primeras dificultades junto a los problemas de vivienda, alimentación y hasta su propia supervivencia.

No se sabe con certeza, cómo fue el primer contacto que hubo entre el hombre y las diversas aguas, si fue a modo de experiencia o si se vio obligado a hacerlo por algún acontecimiento como por ejemplo, una inundación. En cualquier situación cabe destacar, que tuvieron que utilizar el ingenio para aportar una solución. Y para ello, esta claro que era necesario flotar para no ser vencido por las aguas. Dado que el cuerpo humano no posee esta propiedad, era necesario servirse de algo que la tuviese, como por ejemplo el tronco de un árbol.

Los primeros intentos debieron dar buen resultado en superficies tranquilas y limitadas, como las de un río, aferrándose a un tronco o a algún material vegetal lo suficientemente fuerte para dar flotabilidad a un hombre, y dejándose arrastrar por la corriente. Pero en zonas mas riesgosas sufrirían las consecuencias de su inestabilidad. Es por ello, que había que hallar el modo de dar estabilidad a aquel flotador, que a su vez navegada a la deriva, sin una dirección. De esta manera, el hombre supo que podía hacer una embarcación que flotase, que fuese lo suficientemente estable y que le diese movimiento y rumbo. En cuanto a la flotación, esto se vio resuelto por medio de varios troncos atados y unidos entre si, con plantas. Mientras que los otros aspectos

se solucionaron con una rama larga que hacía palanca sobre el río. Así de esta manera se podría decir que nació la balsa, que debía ser la primera embarcación humana, supuestamente después debió dar lugar las piraguas y las canoas de piel. Podríamos afirmar que la balsa no nació en un solo lugar, sino en muchos lugares diferentes y en diferentes épocas. Este medio de locomoción eminentemente fluvial, ha sido empleado hasta hace poco en la casi totalidad de los ríos anchurosos en todos los continentes.

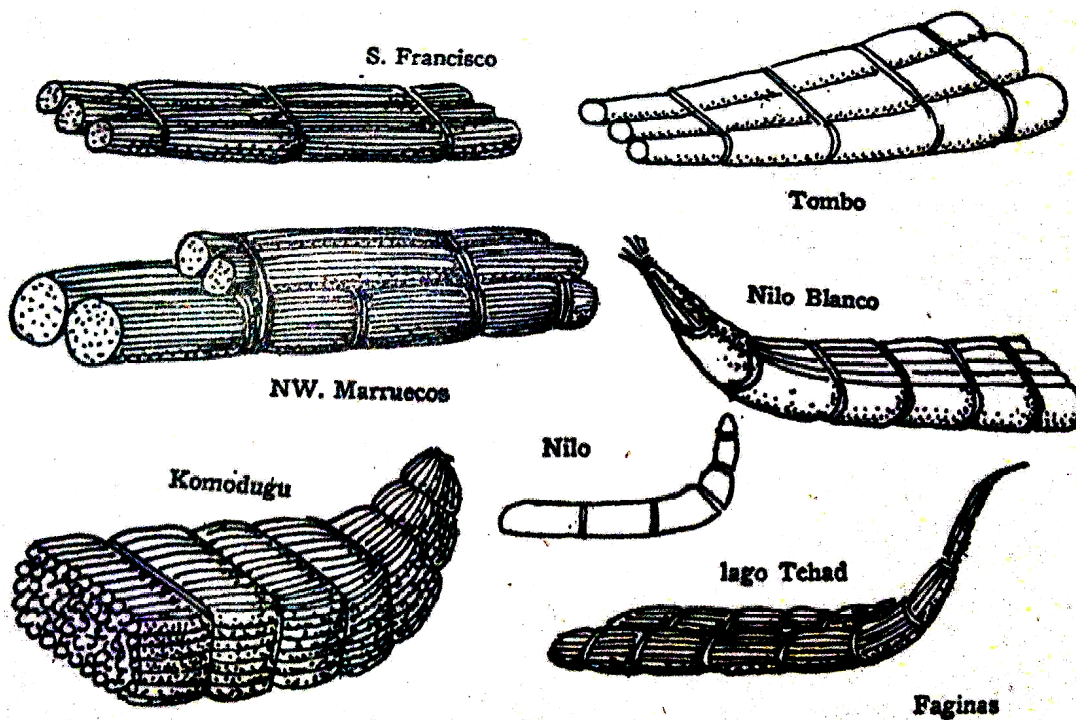


Ilustración 1. Tipos de canoas. Fuente: Historia marítima española

El mismo material, el tronco de árbol, lo utilizaron casi todos los pueblos primitivos en otra variedad: ahuecándolo para obtener una piragua. Por la facilidad de poderla impulsar con ayuda de sencillas espadillas, no sólo fue empleado en ríos, sino en lagos e incluso en la navegación de cabotaje. Hoy todavía podemos ver esta piragua en las costas africanas, en América del Sur, y también en Oceanía.

La piel de grandes animales también la han empleado pueblos de diversos continentes, concretamente en las frías regiones septentrionales. Sobre un bastidor semirrígido de ramas curvadas y atadas entre sí, se cosen pieles, hasta conseguir un rudimentario bote o canoa. Diferentes variedades subsisten todavía hoy en día en el Tíbet, en Siberia, en Irlanda e Inglaterra. Y los esquimales de Groenlandia y Alaska siguen empleando las mismas barcas de pieles que nos describieron los primeros exploradores rusos.

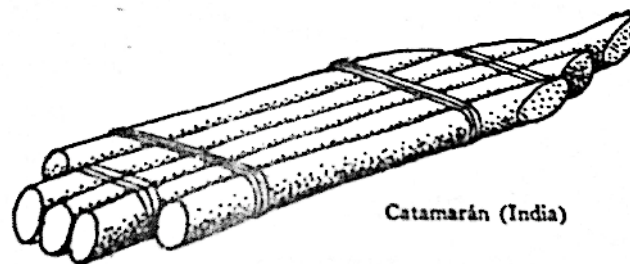


Ilustración 2. Fuente: Historia marítima española

Hay también constancia de que distintos pueblos antiguos se sirvieron de pellejos de animales, inflados y convenientemente calafateados, para cruzar con ellos los ríos.

De hecho, todo cuanto podamos decir acerca de las embarcaciones prehistóricas ha de estar basado en las pruebas que nos ofrecen todavía hoy en día los pueblos aborígenes y aquellas naves sencillas que hagan presumible su uso ininterrumpido e inalterado desde tiempos remotos. Las características generales no debieron ser muy diferentes de las aquí mencionadas.

Después con los siglos los inventos para navegar fueron muchos, evolucionando y transformándose hasta las naves modernas de hoy en día.

### **En la antigüedad**

Es muy probable que la navegación fuera practicada por los pueblos ribereños de los mares y de los grandes cursos fluviales por primera vez por necesidad. La causa primera pudo haber sido la necesidad de salvar un río, ya fuera para

huir de un peligro o para proveerse de sustento. Conocidas ya las cualidades del flotador llamado balsa utilizado para ello, se abría al hombre una nueva gama de posibilidades: obligado a proveerse lejos de su hogar de alimentos y utensilios para satisfacer sus necesidades vitales, pudo nacer el intercambio de productos con otros pueblos ribereños; por otra parte, la embarcación ampliaba las posibilidades de pesca. Y así es fácil imaginar que, en busca de bancos de pesca o de nuevos mercados, el navegante prehistórico perdiera el rumbo o —cediendo al innato deseo de descorrer el velo de lo desconocido— pusiera voluntariamente proa a desconocidos derroteros. Así se daría paso, más adelante, a los descubrimientos marítimos.

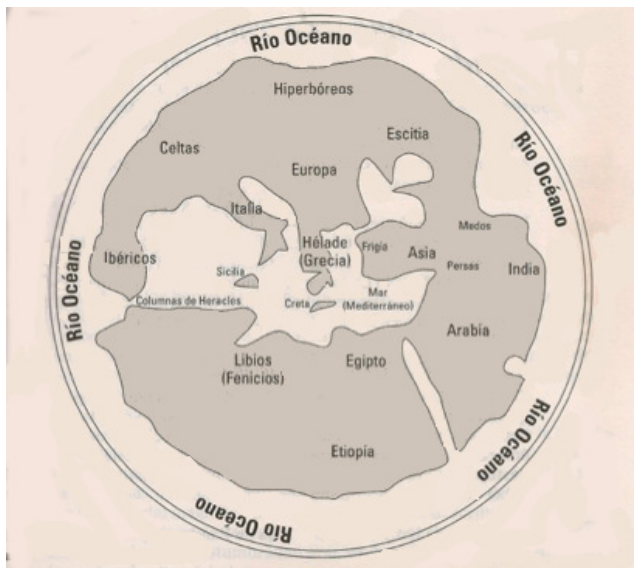


Ilustración 3. Fuente: *Mitología serie para dummies*

Desde los albores de la historia de la humanidad, los navegantes interpretaron el océano como una inmensa y eterna corriente de agua que abraza a la Tierra cual un río que, aunque virtualmente separa y delimita, de hecho enlaza y comunica entre sí a todas las tierras a modo de senda acaso larga y distante, pero segura para quien la

recorre tomando por guía los medios que la propia naturaleza le brinda.

Todas las civilizaciones desde los tiempos más remotos aplicaron tales conocimientos a la práctica de la navegación, como lo documentan hallazgos realizados en muy diversos lugares del globo.

Tanto en las singladuras por aguas no surcadas hasta entonces, como a la busca de nuevos puertos donde mercar, aquellos atrevidos navegantes se habrían visto atacados en alguna ocasión por pueblos autárquicos que los recibirían con hostilidad, o bien por otros navegantes codiciosos de las mercancías que aquéllos transportaban. Así surgiría la necesidad de las primeras embarcaciones bélicas, destinadas a salvaguardar tanto las costas

propias como los transportes marítimos; naves que más tarde serían empleadas en misiones ofensivas destinadas a asegurar una fuente de riquezas o un lucrativo mercado en costas remotas.

Y todos estos condicionamientos se han mantenido hasta nuestros días. En todo el mundo la navegación está al servicio de la expansión comercial, como un instrumento más que las naciones emplean para mantener su poderío político. Y si éste pelagra, surgen los navíos bélicos, destinados a garantizar las rutas marítimas o a someter por la fuerza nuevas áreas que mantengan a flote la economía del país.

Así, aunque a primera vista los ultramodernos y eficaces colosos que surcan todos los mares del globo puedan hacer pensar en una evolución revolucionaria de la navegación, aunque esté claro que los materiales empleados en la construcción naval se han ido perfeccionando con el tiempo, que las dimensiones se han ido agigantando, y que el instrumental de navegación resulta cada vez más refinado y sofisticado, hay que convenir en que los móviles e incluso el concepto básico de la navegación no han sufrido cambios esenciales en el curso de estos seis mil años de historia náutica.

### **Los Fenicios: primeras navegaciones en mar abierto**

En la historia de la navegación, ninguna otra cultura mediterránea ha superado a los fenicios en el alcance de sus viajes y la creación de colonias lejanas. Desde sus ciudades costeras como Biblos, que dio su nombre a la Biblia, Beirut, Trípoli, Sidón y Tiro, sus marinos se expandieron por todo el Mediterráneo para establecer colonias y puestos comerciales. En el siglo XIII a.C., sus asentamientos se extendieron para incorporar Chipre, por sus minas de cobre y su madera; Cerdeña, por sus metales; y Rodas, Creta, Malta, Sicilia, Marsella, Cádiz y Cartago, para obtener mercancías de las que carecían en Fenicia. A su vez, exportaban papiro a Grecia desde Biblos, nombre derivado de una palabra griega, *byblos*, que significa «papiro». Un conjunto de papiros era entonces *biblio*, que se traduce como «libro».

Quizás ya en el siglo XI a.C., pero sin duda en el siglo VII, los barcos fenicios atravesaron el estrecho de Gibraltar para convertirse en la primera nación mediterránea que entraba en el Atlántico. Navegaron en dirección norte hasta las islas Sorlingas, o Casitérides, como se llamaban entonces, en la costa suroeste de Inglaterra, para obtener estaño, ingrediente indispensable para la manufacturar el bronce. El comercio del estaño con las Casitérides era constante, no tan solo para cubrir las necesidades del pueblo fenicio, sino como útil mercancía para comerciar con otras naciones.

En dirección contraria, los fenicios fundaron las ciudades de Lixus, 60 millas al sur del estrecho de Gibraltar, en la costa de Marruecos, y Mogador (Essaouira), 250 millas más al sur. En el siglo IV a.C., mantuvieron un comercio regular en la costa oeste de África por su marfil, oro y pieles de leopardo y de león, y es muy probable que también visitaran las islas Canarias, aunque no exista documentación escrita sobre este hecho. El comercio de Fenicia también se extendió hacia el este, hasta el mar Negro, donde conseguía beneficios de la venta de sus propias mercancías y de las obtenidas en otros países. La posibilidad de que los fenicios alcanzaran las Azores. América del Norte o Brasil es bastante dudosa.

Cuando Persia conquistó Fenicia a mediados del siglo VI una de sus famosas colonias, Cartago, se convirtió en su principal ciudad. Dos marinos cartaginenses contemporáneos, Himilco y Hanno, emprendieron importantes viajes a finales de dicho siglo.

El relato original de Himilco se ha perdido, pero la narrativa de su viaje ha perdurado gracias a la *Historia natural* de Plinio el Viejo (23-79 d.C.). El objetivo de Himilco, afirma Plinio, era «explorar las costas exteriores de Europa». Tras atravesar el estrecho de Gibraltar, Himilco navegó hacia el norte hasta alcanzar la punta suroeste de Inglaterra, donde descubrió las Casiterides, las islas del Estaño. Describió los problemas que encontró en la navegación, que dificultaron su avance: falta de viento, una mar pesada y de aguas mansas, abundancia de algas que frenaban sus embarcaciones y ballenas, “monstruos de la profundidad que nadaban entre sus barcos mientras estos avanzaban a duras penas en su lánguida navegación”. La expedición de Himilco no fue un



viaje de “descubrimiento”, en el sentido de alcanzar tierras ignotas; sabía adonde iba y lo que buscaba. El objetivo principal de su expedición era establecer una ruta marítima directa hacia las Casitérides para evitar intermediarios, dar así a Fenicia el monopolio del comercio del estaño y aumentar considerablemente su riqueza.

Los fenicios no hubieran podido realizar tan largas navegaciones sin un notable desarrollo en el campo de la navegación y del diseño naval.

En el ámbito mediterráneo la navegación era principalmente costera, de un punto a otro, utilizando referencias terrestres reconocibles. Este sistema bastaba para navegar de este a oeste, puesto que los marinos siempre podían avistar tierra. Incluso cuando la ruta les alejaba de cualquier referencia visual, como por ejemplo al viajar desde la costa africana hasta las islas Baleares, los trayectos eran lo suficientemente cortos para llegar a buen puerto.

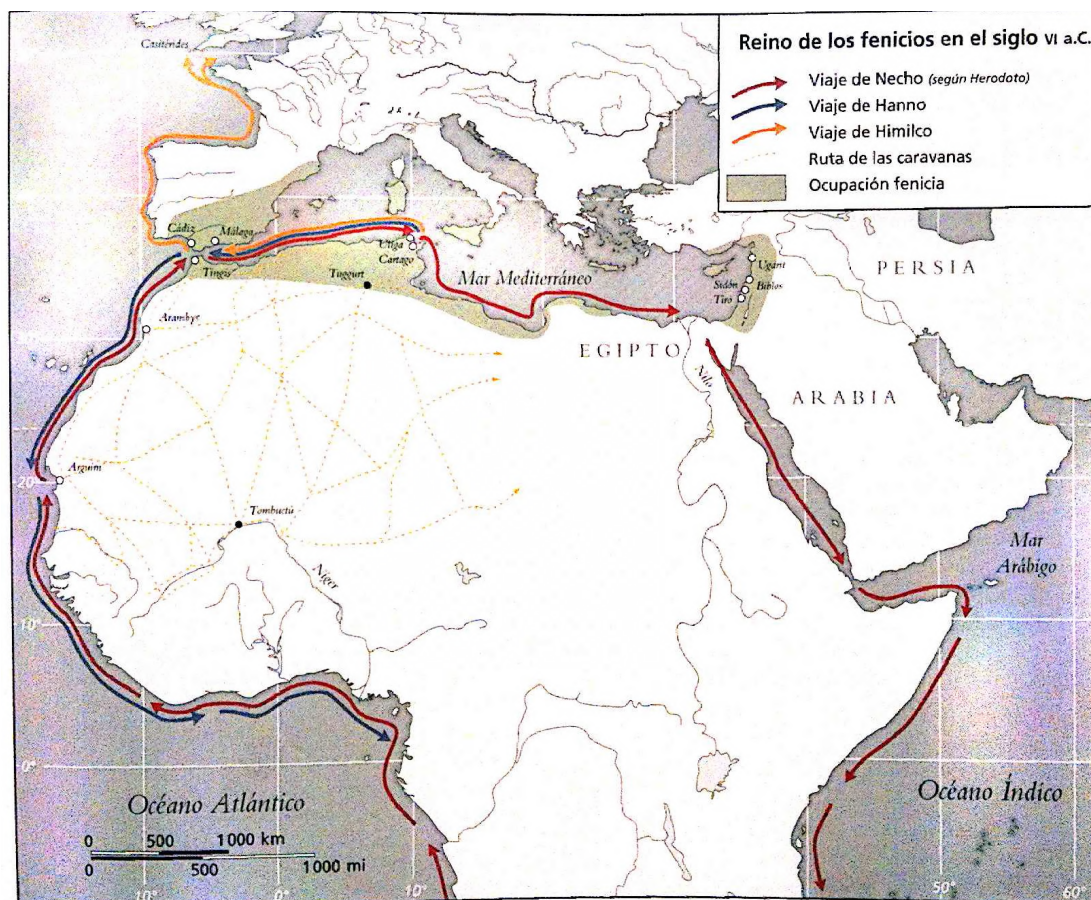


Ilustración 4. Expediciones de fenicios. Fuente: *Historia de la navegación a través de mares y océanos*



El conocimiento de los vientos, su dirección y sus variaciones locales eran muy importantes para establecer la fecha y el lugar en donde se zarpaba. Lo habitual era hacerse a la mar entre los meses de marzo y octubre, cuando el tiempo era mas estable y favorable aunque también se basaban en la mitología para dar explicación a fenómenos meteorológicos.

## **Los Griegos**

Gradualmente, otros pueblos empezaron a hacerse a la mar siguiendo a los fenicios. Los barcos griegos como los que participaron en la guerra de Troya eran ligeros, alargados y descubiertos; llevaban a bordo decenas de remeros y por la noche quedaban varados en la playa. La carga se transportaba en veleros menos veloces para ahorrarse el coste de los remeros. El transporte por mar ahorraba mucho tiempo y era la única forma de comerciar, puesto que Grecia es un país montañoso. Inicialmente los griegos navegaban por aguas resguardadas entre las islas, por lo que podían guiarse con referencias terrestres. Sus puertos estaban situados en playas de aguas poco profundas, que permitían arrastrar las embarcaciones hasta la orilla.

En el siglo VIII a.C., los griegos empezaron a rivalizar con los fenicios, colonizando el sur de Italia, el norte de África y las costas del mar Negro. Los barcos mercantes griegos transportaban artículos de importación y exportación, como vino, trigo, aceite de oliva, recipientes, joyas y prendas de vestir. La unidad para el transporte de mercancías era el ánfora, que ya en el siglo V a.C. tenía unas dimensiones estandarizadas. Este comercio sentó las bases de la prosperidad de Grecia.

Los constructores navales griegos y fenicios debían adaptarse constantemente para cubrir las crecientes demandas. Muchos tipos de barcos mercantes surcaban el Mediterráneo, pero sólo nos han llegado escasas descripciones gráficas. Con su proa y su popa redondeadas, es poco probable que estos navíos alcanzaran velocidades superiores a los 5 nudos. Eran de poco calado

porque no abundaban los puertos adecuados, con embarcaderos, y las mercancías solían descargarse directamente en la playa.

## Los Romanos

Para la vida romana, la navegación no tuvo nunca la importancia que había tenido para los griegos, pero las galeras y cargueros de Roma llegaron a dominar el Mediterráneo, el Mare Nostrum, nuestro mar, como los romanos lo llamaban, hasta que el Imperio romano se desintegró en el siglo V d.C. Durante su época de mayor esplendor, el comercio mediterráneo fue más rico y variado que nunca, y los cargueros eran enormes.

Para cubrir sus necesidades comerciales, el Imperio romano precisaba de barcos de distintos tamaños. Además de los lentos veleros, contaban con galeras mercantes ligeras y rápidas, propulsadas por remeros, para transportar cargas que debían llegar pronto a su destino, como animales salvajes procedentes de África y Asia, para los juegos de los gladiadores. En caso de necesidad, este tipo de barco podía servir para fines militares.

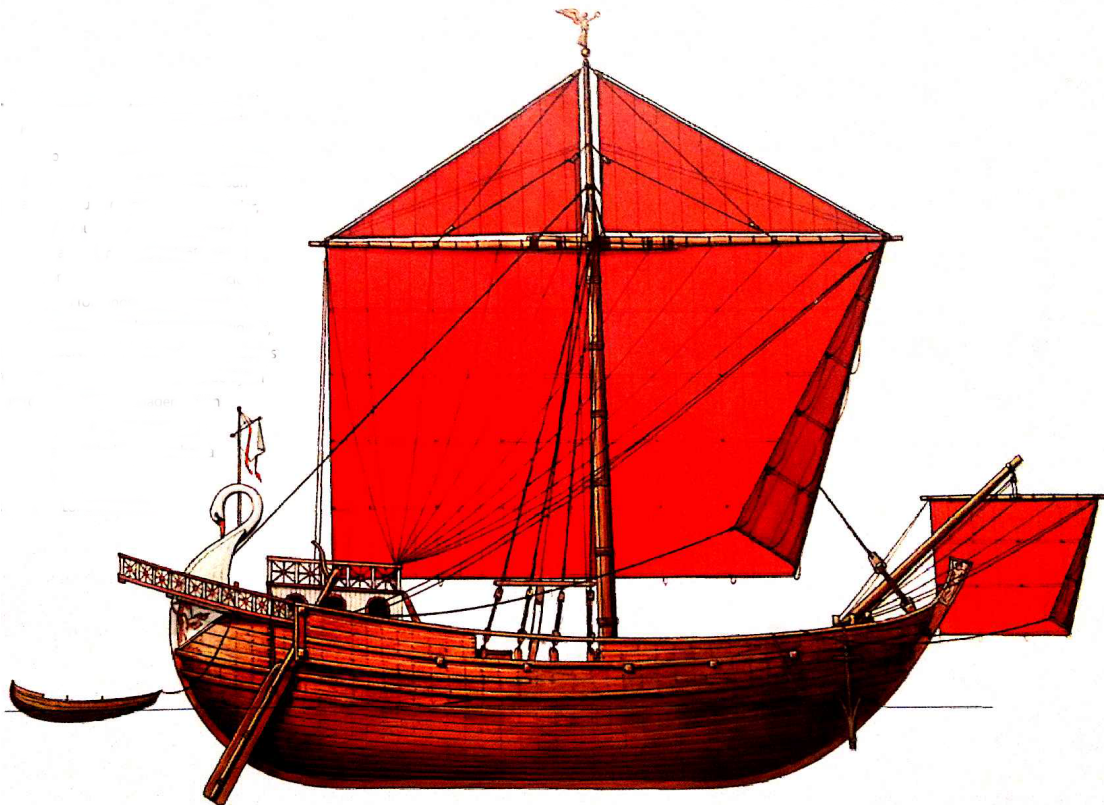


Ilustración 5. Il. de Björn Landstörn, barco mercante romano. Fuente: *Historia de la navegación a través de mares y océanos*

El arqueo de los barcos mercantes solía ser de unas 200 o 300 toneladas, pero los más grandes, que transportaban cereales entre Roma y Egipto, tenían un arqueo de hasta 1.200 o 1.300 toneladas. Los cereales eran un producto alimenticio básico para los romanos, que importaban unas 135.000 toneladas al año desde Egipto, lo que equivalía a una tercera parte del consumo romano; en verano, la llegada de los cargueros desde Alejandría era todo un acontecimiento, Los cargueros iban escoltados por barcos de guerra, y embarcaciones más pequeñas se adelantaban para anunciar su llegada. También se importaban grandes cantidades de aceite, utilizado tanto en la cocina como en los baños romanos.

Los distintos tipos de cargueros tenían sus propios nombres (corbita, gaulus, ponto, etc.), derivados de la forma del casco o de su origen geográfico. Sin embargo, todos los barcos mercantes romanos eran más o menos parecidos, y sólo se diferenciaban de sus predecesores fenicios y griegos por su tamaño. Seguían siendo espaciosos, redondeados y anchos de manga, con una proa curva que a menudo era más baja que a popa, Normalmente el codaste terminaba en cuello de cisne, encarado hacia la cubierta. El aparato de gobierno consistía en dos largos timones laterales como palas, que podían alzarse del agua mediante aparejos.

Los barcos romanos más grandes llevaban varias anclas de piorno o de hierro, de las que se han encontrado bastantes, que alcanzaban una tonelada de peso.

A popa se alzaba siempre la cabina del timonel, además de una letrina suspendida sobre el agua y un altar con una imagen del dios protector del barco. El capitán y los pasajeros más importantes ocupaban un pequeño camarote a popa, y el resto del pasaje debía dormir en cubierta o en la bodega si llovía. Casi todo el espacio de la bodega estaba reservado a la carga, el agua potable y los víveres. En los barcos más pequeños se achicaba el agua del fondo del buque mediante cubos, pero los más grandes disponían de mecanismos de bombeo.

## **Evolución**

Los fenicios, los navegantes del Pacífico y los vikingos habían hecho avanzar notablemente los conocimientos sobre navegación; estos conocimientos se transmitían por tradición oral, y solo a muy pocos se les iniciaba en ellos. Casi todas estas tradiciones se han perdido. Como ciencia, la navegación se desarrolló en Europa y en el mundo musulmán del Oriente Próximo, con sus raíces en la astronomía, geografía y cartografía griegas, y la comprensión de la forma de la Tierra y de los movimientos del Sol, de los planetas y de las estrellas. Los antiguos griegos fueron los primeros que especularon sobre estas materias, y sus teorías cimentaron la futura navegación europea.

Egipcios, fenicios, y después griegos y romanos, se embarcaron hacia puntos de arribo cada vez más remotos. Este fue el primer período distinguido de la navegación europea y duró casi dos milenios: desde el 1500 a.C. hasta el 400 d.C. Los fenicios ya habían llegado hasta el estrecho de Gibraltar partiendo del extremo oriental del Mediterráneo, y se sabe que sus navegaciones los llevaron hasta las islas Británicas en busca de estaño.

A principios de la Edad Media, tras la caída del Imperio romano de Occidente en el siglo V, fueron los marinos árabes, más que los europeos, quienes revolucionaron el arte de la navegación. Los árabes adoptaron la ciencia de los antiguos griegos y aplicaron a la navegación los conocimientos que habían alcanzado en astronomía y geografía. En el siglo IX convirtieron el astrolabio planisférico en un práctico instrumento para los cálculos astronómicos; introducido en la Europa meridional en las postrimerías del siglo XI o principios del siglo XII, de la simplificación de su forma original nació el astrolabio marino, usado por los navegantes de Europa occidental desde finales del siglo XV. Los árabes ampliaron sus viajes por mar hasta la India y Asia, y dominaron el comercio entre Extremo Oriente y Europa durante largo tiempo, hasta la llegada de los europeos a aquellas mismas aguas.

Al tiempo que los árabes abrían rutas comerciales en el océano Índico, grupos de arrojados marinos zarpaban en el siglo IX de Escandinavia para surcar el tormentoso Atlántico, llegando hasta Islandia, Groenlandia e incluso América del Norte. Se trataba de los vikingos, cuyas técnicas de navegación, al igual que las de los navegantes del Pacífico, se basaban en el conocimiento de los fenómenos naturales; las cartas y la brújula magnética les eran desconocidas. Entre los siglos XII y XV, los marinos hanseáticos comerciaban a bordo de sus cogs por una zona más vasta del mar Báltico y el mar del Norte, mientras que en el Mediterráneo las emergentes ciudades-estado italianas acaparaban el comercio de las mercancías procedentes de Oriente. Durante el Renacimiento (aproximadamente del siglo XIV al siglo XVI), las monarquías de España y Portugal se interesaron por la navegación y por las riquezas de Extremo Oriente, desafiando a las ciudades-estado de Italia y a la hegemonía marítima de los árabes. Los reyes ibéricos enviaron varias expediciones en busca de nuevas rutas marítimas hacia la India, China y las islas de las Especias. En estos viajes, los instrumentos de navegación utilizados eran la brújula magnética, el cuadrante y el astrolabio, con los que se podía fijar el rumbo y determinar la latitud. Llegado el siglo X, o quizá incluso antes, los navegantes árabes utilizaban ya la brújula magnética, que habían conocido en sus viajes comerciales a China, y a finales del siglo XII la adoptaron los navegantes europeos. A partir de la era de los descubrimientos, la brújula magnética se utilizó de manera habitual en todos los viajes por mar abierto.



Ilustración 6: *Reconstrucción de un cog; antiguo barco vikingo*  
Fuente: [www.vistaalmar.com/ciencia-tecnologia/arqueologia](http://www.vistaalmar.com/ciencia-tecnologia/arqueologia)



Desde la Antigüedad, los marinos mediterráneos habían anotado valiosas instrucciones de navegación en sus cuadernos de bitácora; estos libros (conocidos por su nombre en griego: *peripli*) fueron el origen de los posteriores portulanos. Resulta interesante cómo la tradición de los portulanos y sus detallados mapas, surgida en el seno de la comunidad de navegantes, evolucionó de manera tan diferente a la de los mapamundis, creados para la Iglesia y muy esquemáticos en su representación del mundo.



**Ilustración 7. Portulano de Ben Zara 1472.** Fuente: *Universidad de Cantabria, curso online, Teoría y Métodos de Geografía. Copyright 2010 por los autores de los cursos*

## MITOLOGÍA

### Concepto de mitología

Todos hemos oído hablar muchas veces de la mitología o de algunos seres mitológicos pero, nos podemos preguntar, ¿Cómo surgió la mitología? ¿Quiénes fueron los primeros dioses del mar? o primeramente ¿ Que es la mitología?

La mitología es el conjunto de mitos o historias de un pueblo o de una cultura, a través de los cuales se pretende explicar el *origen del mundo*, de las *fuerzas de la naturaleza* y la *creación del ser humano*; pero también de los enigmas más fascinantes y fundamentales del origen de la *civilización* y la *técnica* y de la *organización social*.

### El mito

¿Qué es un mito? Es una leyenda en sentido amplio; es todo relato de sucesos que son inciertos e improbables, pero sobre los cuales existe una tradición que los presenta como irrealmente acaecidos. El mito es un relato, una narración, que puede contener elementos simbólicos, pero que, frente a los símbolos o a las imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una «historia». Este relato viene de tiempos atrás y es conocido de muchos, y aceptado y transmitido de generación en generación. Es lo contrario de los relatos inventados o de las ficciones momentáneas. Los mitos son «historias de la tribu» y viven «en el país de la memoria» comunitaria.

En el mito las fuerzas naturales ( el fuego, el viento, etc. ) son personificadas y divinizadas: se trata de dioses personales cuya presencia y actuación como tales se deja sentir continuamente en el curso de los acontecimientos. En segundo lugar, y en consonancia con lo anterior, los fenómenos y sucesos del universo se hacen depender de la voluntad de un dios.

La actuación misma de los dioses está sometida a ciertas fuerzas de carácter cósmico como el “*Destino*”. Se trata de entidades más o menos imprecisas que, al contrario que los dioses a que nos hemos referido anteriormente, no son personales sino abstractas: contra el *Destino* nada pueden los hombres, nada pueden los dioses.

El relato mítico tiene un carácter dramático y ejemplar. Se trata siempre de acciones de excepcional interés para la comunidad, porque explican aspectos importantes de la vida social mediante la narración de cómo se produjeron por primera vez tales o cuales hechos. El mito explica e ilustra el mundo mediante la narración de sucesos maravillosos y ejemplares.

Los actores de los episodios míticos son seres extraordinarios, fundamentalmente seres divinos, ya sean dioses o figuras emparentadas con ellos, como los héroes de la mitología griega. Son más que humanos y actúan en un marco de posibilidades superior al de la realidad natural. Ahí están los seres primigenios, cuya acción da lugar al mundo, y los dioses que intervienen en el orden de las cosas y de la vida humana, y los héroes civilizadores, que abren caminos y los despejan de monstruos y de sombras. En fin, ahí están los seres extraordinarios cuyas acciones han marcado y dejado una huella perenne en el curso del mundo. Mediante la rememoración de esos sucesos primordiales y la evocación de esas hazañas heroicas y divinas, la narración mítica explica por qué las cosas son así y sitúa las causas de esos procesos originales en un tiempo primordial.

El mito tiene tres características: polimorfología, atemporalidad y capacidad de reelaboración.

Los mitos tienen tres funciones:

- narrativa (entretener, deleitar; goce y evasión estética),
- reiterativa u operativa (provocar aquello que se repite cíclicamente asociado a un cierto ritual como por ejemplo los mitos de la fertilidad) y
- explicativa (explicar origen de cosas o instituciones o justificar realidades de difícil explicación: muerte, origen del hombre, climatología, etc..).



Según su función sociocultural los mitos se agrupan:

- a) Origen de las divinidades (teogonías).
- b) Origen del universo (cosmogonía)
- c) Origen de las instituciones humanas.

La mitología clásica es el conjunto de leyendas o mitos griegos (y romanos) que, según testimonios fehacientes que poseemos, tuvieron vigencia como tales leyendas en cualquier momento temporal que va desde los orígenes hasta el 600 d. C.

El conjunto de obras literarias que tratan de la mitología (griega y latina) se llama mitografía.

La mitología incluye una rica, pero también ambigua, descripción de las vidas y actos de los dioses y héroes. En el mundo griego los dioses gozaron de algún tipo de existencia, no como personas o seres reales, sino como creaciones simbólicas complejas que actuaron sobre los griegos.

### **Mitología marina**

Referente a la mitología marina podemos decir que el mar ha sido siempre un territorio deseado por todos los viajeros. Fin del planeta conocido o inmensa y misteriosa línea del horizonte, los océanos provocaron siempre el ansia de exploración y el temor a cruzarlos, la angustia causada por esa gigantesca superficie de agua de fondo indómito y poseedora de una energía capaz de provocar, simultáneamente, la vida y la muerte. Desde la mas antiguas civilizaciones se plasmaban estas angustias, ansias y temores con las mas fantásticas historias relacionadas con dioses y criaturas marítimas.

La historia de la navegación está inserta en todas las culturas y en todas las civilizaciones, pues todas soñaron en algún momento de su historia con conquistar el medio marino: como fuente de recursos económicos, como medio de transporte, como arma estratégica y política... el mar fue siempre un territorio místico, desconocido y necesario.

Los pueblos prehistóricos utilizaron balsas, piraguas y canoas de piel, pero fueron los cretenses, los fenicios y los cartagineses los primeros en comprobar que quien dominaba el mar, dominaba sus costas. Y, muy pronto, las aguas fueron también escenario de duras batallas que arrojaron vencedores y vencidos en las contiendas de la Antigüedad. Las guerras púnicas o las guerras médicas sirvieron para poner en flotación las primeras embarcaciones dotadas con armamento que, tiempo después, en las épocas de las conquistas árabes y normandas, avanzarán en su ingenio y utilidad y llevarán a los vikingos a los territorios europeos occidentales y a los primeros descubrimientos americanos. Cualquier pueblo entonces estaría muy interesado en tener el poder marítimo, así fue una de las causas del surgimiento de los seres mitológicos ya que habría un gran interés en dominar el mar y para dominarlo que mejor manera que entenderlo. Con narrativas de dioses y seres fantásticos explicaban la mayoría de fenómenos naturales.

## Mitología fenicia

### Divinidades marítimas fenicias

El dios fenicio navegante por antonomasia es **Kusor**, cuyo nombre significa literalmente experto. Es una divinidad antigua que ya aparece mencionada en los textos de Ugarit como Ktr o Ku-sár-ru, y que es asimilado al griego Hefesto, pero también a Zeus Melichios, por Philón de Biblos. Kusor no sólo es el primer hombre que logra navegar, motivo por el cual será divinizado a su muerte, sino que también fue quien enseñó al resto de los mortales a trabajar la forja, a fabricar armas, y construyó el palacio del Señor, de Ba'al, es decir, del Rey de la ciudad. Su devoción está atestiguada, además de en la propia Fenicia, en el Mediterráneo central por la presencia de nombres teóforos, como Servidor de Kusor. Además probablemente se esconde tras el Hefesto que Polibio cita cuando narra la fundación cartaginesa de Cartago Nova a finales del s. III a. C., y debe ser también el personaje que representan las monedas de Malaka, la actual Málaga, de los ss. II-I a. C., pertrechado con unas tenazas. Podría

igualmente ser el dios al que hace referencia una plaquita hallada en Ibiza que lo señala como el constructor de la ciudad.

Pero existen evidentemente otras divinidades también asociadas al mar, como las que aparecen mencionadas en el tratado de paz que el emperador asirio Asarhadón impuso tras su victoria sobre Ba'al I, rey de Tiro, en el s. VII a. C. En el texto del tratado se invoca, entre otros, a tres dioses fenicios capaces de levantar tormentas y provocar naufragios contra las naves tirias, en el caso de que su soberano no respetase las cláusulas impuestas por el monarca asirio en dicho tratado. Estos dioses son Ba'al Shamén, Ba'al Malage y Ba'al Saphon.

El primero de ellos, **Ba'al Shamén** es el *Señor de los cielos* no sólo es un dios con muy antiguas raíces sino que también su culto disfrutó de continuidad a través de los llamados Siglos Oscuros, siendo adorado por diferentes pueblos, como filisteos, nabateos, israelitas, iturreos y arameos, de quienes probablemente procede en origen. Sin embargo fueron los fenicios quienes exportaron su culto al ámbito púnico y mediterráneo.

El segundo de los dioses del tratado de Asarhadón es **Ba'al Malage**, quien tiene un nombre que suscita controversia respecto a su preciso significado, pero que podría quizá ser traducido como *el Señor de los viajes por mar*. Este dios podría ser el jinete barbudo que cabalga sobre un hipocampo en las monedas de Arwad y Tiro desde finales del s. V a. C., y podría estar tras el Zeus griego que, junto a Astarté, fue adorado por los fenicios en el Egeo a partir del s. IV a. C.

Mucho más popular llegó a ser el tercero **Ba'al Saphon**. Este dios es el Señor de la montaña que llevaba este nombre, Saphon, que es un pico de casi 1800 m de altitud, a 40 km al noreste de Ugarit, y que hoy se llama Djebel el-Aqra. Es la divinidad del tiempo, en su sentido climático, y del viento de las montañas, pero también tutela los barcos. Además, la palabra Saphon en fenicio indica tanto el punto cardinal norte, como el viento del norte, que en verano sopla ininterrumpidamente por las costas siriopalestinas y permite viajar sin problemas hacia Egipto. De hecho en el delta del Nilo existió un santuario

dedicado a Ba'al Saphon que es mencionado por Heródoto en el s. V a. C., aunque su culto probablemente se remonta también a la Edad del Bronce.

Como conclusión de esta presentación de las divinidades marítimas fenicias cabe recordar que, durante el periodo de consolidación política del territorio canaaneo<sup>1</sup>, la navegación debió jugar un rol de capital importancia para las distintas aristocracias. Su práctica y dominio habría consentido a estas instancias poder constituirse en auténticas talasocracias<sup>2</sup> intermediarias entre Egipto y Babilonia.

### **Fuentes históricas**

En el estudio de la mitología fenicia podemos decir que existe una falta de fuentes escritas, no ya directas, es decir, obra de autores fenicio-púnicos, sino incluso indirectas. Las fuentes escritas fenicias se limitan a la epigrafía, la mayor parte de la cual procede del tofet de Cartago, y expresan fórmulas votivas tipificadas y extremadamente rígidas pese al paso de los siglos. Por otra parte, las fuentes indirectas deben ser sometidas a un profundo análisis e interpretación, dado que frecuentemente han sido redactadas por pueblos enemigos durante periodos de guerra o bien son recolecciones de curiosidades antiguas compiladas muchos siglos después de que la cultura fenicia hubiera desaparecido. La mayor parte de las veces, las menciones sobre el tema contenidas en el Antiguo Testamento, en los jeroglíficos egipcios, las tablillas cuneiformes asirias o en los textos clásicos, contienen exageraciones, anacronismos, reelaboraciones de relatos de tercera o cuarta mano e interpretaciones que hoy sabemos con certeza que son erróneas.

De este conjunto de fuentes escritas destaca la Phoinikiká , o Historia fenicia, escrita en griego en s. II d. C. y esta fuente es un texto complejo con aportaciones heterogéneas que todavía no están totalmente comprendidas por la investigación.

---

<sup>1</sup> Canaaneo, pueblo que dominó territorio de la actual Palestina, Siria, Israel y el Líbano.

<sup>2</sup> *Talasocracia* es un concepto geoestratégico que denota al estado cuyos dominios son principalmente marítimos.

Estas fuentes, a las que debemos añadir los datos aportados por la Iconografía, la Arqueología y la arquitectura religiosa, nos indican que varios de los elementos presentes en muchas religiones mesopotámicas fueron también propios de la religión fenicia. Algunos de estos elementos comunes fueron la relación privilegiada, en ocasiones exclusiva, que se estableció entre los dioses y los individuos que ostentaron el poder sobre la comunidad; la adoración a un panteón múltiple, numeroso y complejo; el culto a la fertilidad; la concepción cíclica de la vida; la división básica de las divinidades entre las subterráneas o infernales, es decir, ctónicas, por un lado y las climatológicas, es decir, celestes por otro.



**Ilustración 8. Moneda fenicia Stater<sup>3</sup>. Galera fenicia con guerreros y mascarón de cabeza de león navegando sobre un hipocampo. AR 13,26gr. 380 a.C. Fuente: <http://www.acsearch.info>**

<sup>3</sup> El Stater es un tipo de moneda muy usada en las antiguas civilizaciones, muchas veces venían acuñados en el dioses mitológicos. AR es la abreviatura de argent, es decir plata.





Ilustración 9. Moneda fenicia. Melkart cabalgando sobre un hipocampo. Didracma AR 8,83gr. Fuente: <http://www.acsearch.info>

## Mitología griega

### Introducción

Los griegos llenaron el mar Mediterráneo, o Mare Nostrum, de las más variadas criaturas. Monstruos y deidades formaban la más animada población de las aguas del mar. Nereidas, oceánidas y gorgonas, en formación con sirenas y tritones, constituyen el brillante desfile, que da su mayor esplendor a la corte de Poseidón y Anfitrite. Además, la imaginación de los griegos dotó a su mitología de otras criaturas marinas de forma humana, con lo cual aquellos hombres demostraban el gran amor y respeto que sentían por el océano. Dichas criaturas son las ninfas del mar, las nereidas y las oceánidas. Pero también

había este tipo de criaturas en las aguas de lagos y ríos, así como en las fuentes, formando parte de los llamados genéricamente 'espíritus de la naturaleza'.

Debido a la complejidad de las leyendas e historia de la mitología griega y para intentar desglosar y esquematizar los dioses y criaturas de dicha mitología y para que se entienda bien el estudio, primeramente voy a describir el árbol cronológico para después mostrarlo , seguidamente describiré cada uno de los dioses del mar mas conocidos entre los griegos y como último la explicación de sus vidas y hazañas.

### Primeros Dioses = 4 Seres Primordiales

En primer lugar fue **Caos**, que significa literalmente «el vacío que se produce en una abertura», supone mucho mas que un mero vacío; ya que Caos es un elemento original del universo, una fuente en buena parte de todo lo oscuro y negativo del mundo.

A continuación entran tres seres: primero **Gea** (la Tierra), después el tenebroso **Tártaro** en lo más profundo de la tierra de anchos senderos, y finalmente **Eros**, la personificación del amor o del deseo.



Ilustración 10. Vaso ático representando a Gea, 410-400 a.C. Antikemuseen de Berlin. Fuente: [www.theoi.com](http://www.theoi.com)

Estas cuatro divinidades son realidades primordiales, es decir que llegaron a la existencia de manera independiente.

La Tierra o Gea se la conoce como “madre universal”, “madre común” o “madre de todos” puesto que es la progenitora de la mayoría de los dioses y de los humanos. Empieza la Tierra por engendrar a Urano ('el Cielo'), a las Montañas y al Ponto ('el Mar', el mar primigenio, distinto de las muchas

divinidades marinas posteriores, descendientes de él en su mayoría), por sí sola, al parecer en los tres casos (sin codiciable unión amorosa). A continuación se une amorosamente a cada uno de sus dos

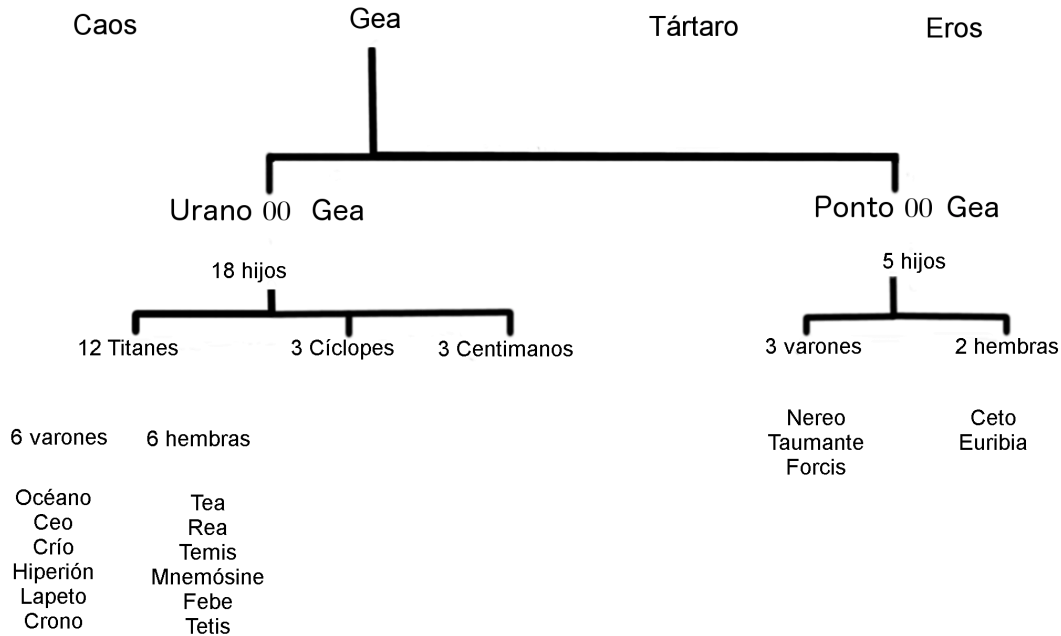
hijos Urano y Ponto, teniendo dieciocho hijos del primero y cinco del segundo. Los dieciocho hijos de la Tierra y Urano se distribuyen en tres grupos: los doce Titanes, los tres Cíclopes y los tres Hecatonquires o 'Cien Brazos'. Los Titanes son seis varones y seis hembras: éstas se llaman las Titánides, pero no según Hesíodo, que parece incluirlas en la denominación colectiva de Titanes. Hesíodo nombra primero a cinco varones, en este orden: Océano, Ceo, Crío, Hiperión y Iápeto; a continuación a las seis hembras, en este orden: Tea, Rea, Temis, Mnemósine, Febe y Tetis, por último, al más joven y temible de los doce, Crono.

Los cinco hijos de la Tierra y el Ponto son tres varones, Nereo, Taumante y Forcis, y dos hembras, Ceto y Euribia. En conjunto se designan con el patronímico Póntidas, o bien se llama Póntidas a los varones y Póntides a las hembras. A los varones, considerados como las divinidades marinas más venerables, se les llama también los Ancianos del Mar.

La descendencia de los Titanes, unidos cuatro de ellos con cuatro de sus hermanas y dos con dos sobrinas, mientras las dos Titánides restantes se unen con Zeus, es, juntamente con la de los Póntidas y las Póntides, importantísima.



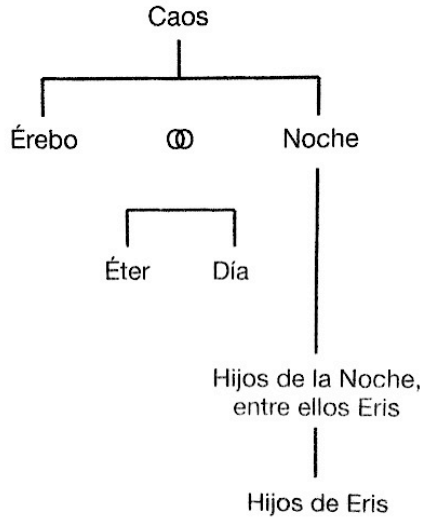
**Los primeros dioses: 4 seres primordiales**



**Ilustración 11. Árbol genealógico primeros dioses griegos. Fuente: Elaboración propia**

Mucho menos importante que la descendencia de la Tierra, aunque no insignificante, es la que explícitamente procede del **Caos**. Hijos o procedentes del Caos son el Érebo (= las Tinieblas infernales) y la Noche, los cuales, en amorosa unión, engendran al Éter y al Día, divinidades poco personalizadas, casi meras abstracciones simbólicas; y así se distingue Éter 'Cielo' (propriadamente la región más elevada, límpida y luminosa de la esfera celeste) del otro 'Cielo', Urano, que es fuertemente personal. Más tarde engendrará la Noche, por sí sola, «sin yacer con ninguno de los dioses» en primer lugar, a una serie de abstracciones conceptuales de escasa actuación mítica (las tres primeras, Moro, Cer y Tánato son tres nombres casi sinónimos de la Muerte; vienen luego Hipno 'el Sueño', la estirpe de los Ensueños, la Burla, la Desdicha, y, después de las divinidades personales que en seguida mencionaremos, el Engaño, el Concúbito y la Vejez), y, sobre todo, a las Hespérides, a las Parcas, a las Ceres, a Némesis y a Eris (la cual engendra, a

su vez, otra larga serie de abstracciones). Con estas criaturas queda agotada la línea o descendencia del Caos.



**Ilustración 12. La descendencia de Caos.** Fuente: *El gran libro de la mitología griega*

### El mito de la sucesión

Los orígenes y genealogías de los dioses están narrados con extraordinario encanto en la Teogonía de Hesíodo. De su relato, que tiene algunos paralelos en mitos acadio-babilonios y orientales en general, y de los relatos mitográficos posteriores, resulta como hilo conductor de la mitología teogónica el llamado mito de la sucesión, que, empezando en el **Caos** y en sucesivos estratos tan cosmogónicos como teogónicos, continúa con los tres ocupantes que se suceden en el trono de los dioses o soberanía del mundo: **Urano**, **Crono** que lo destrona, y **Zeus** que destrona a Crono.

En sentido estricto comprende el mito de la sucesión la vida de Urano, Crono y Zeus, los tres sucesivos ocupantes del reino de los dioses.

### La castración de Urano

Comienza con Urano, el primer señor del mundo odia a los hijos que va engendrando en su madre la Tierra y los oculta en los abismos de ésta, por lo que la Tierra, dolorosamente distendida en sus entrañas, apela a sus hijos y los incita contra su padre, maquinando una emboscada contra él. Los cinco mayores, empavorecidos, nada responden; pero Cronos, el menor, (que, a su vez, será también destronado por el más joven de sus hijos), le promete su ayuda. Su madre le entrega una hoz dentada que ella misma ha fabricado, con la que Cronos, aprovechando el momento en que Urano, que ha llegado trayendo consigo la noche, está extendido en amorosa unión sobre la Tierra, le corta a su padre los órganos genitales, empuñando la hoz en la mano derecha y sujetándose o sujetándole los miembros con la izquierda. A continuación Cronos arroja al mar los genitales de su padre tirándolos a su espalda, gesto quizá entendido por Hesíodo como ritual o mágico.



*Ilustración 13. Giorgio Vasari y Gherardi Christofano s. XVII. Fuente: Internet*

La castración de Urano resulta fecunda. Las gotas de sangre que manan de la herida caen sobre la Tierra, que las recibe y, andando el tiempo, engendra, sin duda fecundada por ellas, tres grupos de seres:

- Las Erinies
- Los Gigantes y
- Las Ninfas Melias.

Las Erinies o Furias son diosas, las diosas encargadas de castigar sobre todo a los parricidas (por eso puede ser simbólico su nacimiento de las gotas de sangre del padre mutilado por su hijo); su aspecto es horrible, con cabellera de serpientes y blandiendo en las manos látigos que son también serpientes; son tres y sus nombres son Alecto, Tisífone y Meguera; otra versión dice que son hijas de la noche lo que sugiere alguna equiparación con las Ceres, que son hijas de la Noche y «que castigan sin compasión».

El segundo grupo de seres que brotan de las gotas de sangre de Urano es el de los Gigantes, seres colosales, de poder semejante al de los dioses, pero mortales en todo caso. Casi nada dice de ellos Hesíodo, aparte del indicado origen; pero fuera de Hesíodo hay muchos más datos, concentrados sobre todo en torno a la lucha de los Gigantes contra los dioses llamada Gigantomaquia. Los Gigantes, en efecto, no son dioses, sino una especie en cierto modo intermedia entre dioses y hombres: próximos a los dioses por sus fuerzas, pero mortales como los hombres.

Parecidos a los Gigantes son, por otra parte, los Lestrígones y los Feacios de estos últimos se decía también, al parecer como alternativa de los Gigantes, que habían nacido de las gotas de la sangre de Urano.

El último grupo de seres que brotan de la Tierra al caer las gotas de sangre de Urano es el de las Ninfas Melias, que apenas tienen actuación alguna.

Por su nombre parecen ser ninfas de los fresnos, o bien de los árboles en general. No tienen nombres individuales, pero hay una Oceánide Melia a quien veremos como madre de Foroneo; y una Melia, madre de Folo, de Sileno y de Egialeo, de quien no consta si es la Oceánide o si se trata de otro personaje.

Las Erinies, los Gigantes y las Ninfas Melias son, pues, los seres que brotan de la Tierra al caer en ella las gotas de sangre de Urano. Pero mucho más importante es otra consecuencia directa de la castración de Urano: sus órganos genitales caen al mar (o fueron arrojados a éste), vagan flotantes durante largo tiempo, y junto a ellos se forma una blanca espuma, brotada de los miembros inmortales, sobre la que a su vez se forma o emerge una joven

que será nada menos que la excelsa diosa del amor y de la belleza, **Afrodita** o **Venus**, primero navegó hacia la divina Citera y desde allí se dirigió a Chipre rodeada de corrientes, donde establece su residencia principal.

### Zeus y la guerra contra los Titanes

Una vez mutilado Urano por su hijo Crono, éste ocupa el poder supremo, se casa a continuación con su hermana Rea, tiene seis hijos (las tres hembras, Hestia, Deméter y Hera, y los tres varones, Hades, Posidón y Zeus, que hemos ( ver árbol genealógico en siguiente punto), e imita a su padre, pero con mayor dureza aún hacia sus hijos, a los que devora conforme van naciendo.



*Ilustración 14. Crono devorando a sus hijos* P. P. Rubens, 1636-1637. Fuente: Internet

Así sucede con los cinco primeros; pero cuando está a punto de nacer el último, **Zeus**, su madre Rea, que estaba desolada, pide ayuda a sus padres, Urano y Gea, quienes (en consonancia con una amenaza o predicción de futuro castigo, formulada por Urano a raíz de su castración por Crono), le aconsejan que se vaya a Licto, en Creta, para dar a luz al más joven de sus hijos. Así

lo hace Rea y, después de dar a luz a Zeus, lo esconde en una profunda cueva del monte Egeo, y a Crono le da a comer, en lugar del niño, una piedra envuelta en pañales. La crianza de Zeus tiene lugar en Creta. Protegido por los Curetes, que ejecutan armados ruidosas danzas para que el llanto del niño no llegue a oídos de Crono, Zeus es criado con leche de la cabra Amaltea, o bien es criado por la ninfa Amaltea con leche de cabra; otros nombres de nodrizas de Zeus son Adrastea, Ida, Melisa, Temis la Titánide y Cinosura (que será catasterizada en la Osa Menor).

Zeus va creciendo en Creta y, una vez llegado a la edad adulta, consigue que Crono vomite a sus hermanos (después de haber vomitado la piedra que había deglutido creyendo ser Zeus. ya sea mediante un vomitivo que le administra la

Oceánide Metis ,ya mediante alguna otra estratagema no especificada. Libera también Zeus a los Cíclopes que, encadenados por su padre Urano, permanecían todavía en las entrañas de la tierra. Y a continuación, inducido por Gea, emprende Zeus, juntamente con sus hermanos, y con la ayuda, al parecer, de algunos otros dioses. una encarnizada guerra contra su padre Crono, guerra llamada la *Titanomaquia* por estar Crono asistido en ella por al menos algunos de los otros Titanes, si bien no consta con claridad quiénes fueron, de entre los Titanes y Titánides, los que según la tradición de la Titanomaquia tomaron parte en la lucha al lado de Crono.

Los Titanes luchan desde el monte Otris; los Crónidas, desde el Olimpo, con lo que parece Hesíodo dar a entender que las batallas tendrían lugar en la llanura tesalia que se extiende entre ambas montañas. Que Zeus y sus hermanos ocupasen el Olimpo expulsando de allí a los Titanes, y constituyendo tal acto algo así como la rotura de hostilidades que inicia la Titanomaquia, es algo no especificado claramente en ningún sitio, pero sí sugerido; en todo caso, la ocupación del Olimpo será definitiva, y desde entonces Zeus, sus hermanos y sus hijos (no todos, sino los más importantes) se llamarán los **Olímpicos**. La lucha dura diez años, hasta que al fin la intervención de los Hecatonquires, que se sabía sería decisiva según profecía comunicada por la Tierra a Zeus la resuelve a favor de Zeus, que depone del trono a su padre y le sucede en el gobierno del mundo, que conservará ya a perpetuidad (gracias al trueno, relámpago y rayo que le han proporcionado los Cíclopes, Zeus reina sobre mortales e inmortales; los mismos Cíclopes proporcionaron también a Plutón el casco y a Poseidón el tridente).

Crono y los otros Titanes son expulsados del cielo y encadenados y encerrados (bajo la custodia de los Hecatonquires) en las profundidades de la tierra, en el Tártaro, tan distante, por debajo, de la tierra, como ésta del cielo.

Con el definitivo establecimiento de Zeus en el trono supremo de los dioses y el mundo termina el mito de la sucesión.

### Diferentes teorías del mito

De todos los Titanes, solo Crono y Rea desempeñaron papeles importantes por sí mismos en el mito sucesorio, mientras que los demás actuaron exclusivamente de manera colectiva. En la *Teogonía*, Rea no contribuye en absoluto en la expulsión de Urano, que es llevada a cabo por Crono en solitario, pero los demás se benefician al convertirse en los dioses más importantes del orden preolímpico bajo el dominio de Crono. Consecuentemente, tomarán parte en la Titanomaquia, la gran guerra en la que intentarán sofocar la insurrección llevada a cabo por Zeus y sus aliados, pero son derrotados y expulsados del mundo superior para siempre. Por todo ello es posible decir algo significativo sobre su naturaleza común, más allá del hecho de que son dioses de una generación anterior que tuvieron poder y fueron expulsados de él? Esta cuestión dio en otros tiempos mucho juego a la especulación.

Una teoría a la que se dio bastante eco sugería que los Titanes eran los antiguos dioses pregriegos que habían sido desplazados por los Olímpicos que traían los invasores griegos. Si eso fue así, el mito de la gran guerra entre Olímpicos y Titanes podía ser explicado en términos históricos, y reflejar por ello la lucha de creencias que había acarreado la supresión de la religión antigua. También se pensó que los dioses antiguos representaban poderes de una naturaleza menos avanzada o menos moral que la representada por los dioses Olímpicos. Otra teoría apelaba a la evidencia posterior, o a la duda razonable, para sugerir que los Titanes eran divinidades fálicas. La discusión cambió absolutamente, sin embargo, cuando se supo que el mito griego de la sucesión tenía mucho en común con mitos de una naturaleza semejante cuyo origen estaba en Asia Menor. Aunque se conocían otros mitos orientales de sucesión desde antes, el factor clave en la discusión fue la publicación en 1946 de un mito hurrita-hitita que tenía muchos paralelismos con el mito de Hesíodo.

Los hurritas eran un pueblo antiguo que vivió en el norte de Siria y en las áreas adyacentes y que cayeron bajo el poder hitita en el siglo XIV a.C., aunque los hititas estaban bastante influidos por la cultura de los primeros y transmitieron



en sus tablillas cuneiformes algunos de sus mitos. Uno de estos mitos narra la secuencia de acontecimientos que desembocaron en la ascensión del equivalente hurrita de Zeus. Anu (Cielo), que se corresponde con el dios griego Urano, tomó el poder con el derrocamiento de su oscuro predecesor, Alalu, y reinó durante nueve años hasta que su copero, Kumarbi, le retó en batalla y lo venció. Cuando Anu intentó escapar hacia los cielos, Kumarbi le agarró por los pies, le cortó los genitales y se los trago. Cuando celebraba su triunfo, Anu le instó a que se lo pensara de nuevo, ya que por su acción se habían introducido dentro de él tres dioses terribles. Aunque Kumarbi escupió de inmediato lo que tenía en la boca, el Dios de la Tormenta estaba ya dentro de él, y salió de su cuerpo en ese momento. El estado de conservación del texto a partir de aquí es bastante defectuoso, pero es evidente que el dios de la Tormenta, que era un dios principal en el esquema hurrita e hitita, al igual que Zeus es el dios principal dentro del griego, finalmente desplazó a Kumarbi como gobernante.

Cabe comparar el mito de Hesíodo con un mito babilonio muy antiguo que aparece en el poema conocido como *Enuma Elish*, e incluso con un mito fenicio (algo cuestionado, pero del que se piensa que sea al menos parcialmente auténtico) que se conserva en una obra griega de comienzos del periodo romano. Cuando se apreciaron las implicaciones mutuas que se daban en estos paralelos mitológicos extranjeros, se aceptó que el mito griego de sucesión no era de origen griego, sino que estaba basado en un mito que provenía de Oriente Medio.



Ilustración 15. *Relieve asirio* mostrando personaje principal de **Enuma Elish**; Marduk. Fuente: Wikipedia



Si consideramos en perspectiva la cuestión sobre el origen de los Titanes, surgen dos posibilidades. Puede ser un grupo de divinidades antiguas y nativas que fue identificado con los dioses antiguos del mito importado; o quizá la palabra Titán era sencillamente el nombre que los griegos daban a los dioses que tenían un origen oriental. No hay manera de determinar cuál de las dos alternativas puede ser la verdadera, y tampoco es que eso vaya a cambiar demasiado las cosas, dado que no sabemos nada sobre la naturaleza original de los Titanes, in si los griegos creyeron que la existencia de los Titanes fue en algún momento independiente. Lo fundamental es que los Titanes, de la manera en que se nos presentan como un grupo desde Hesíodo en adelante, desempeñan exactamente el mismo papel que en el mito de sucesión de Asia Menor: son los dioses que gobernaban antes y que fueron expulsados del mundo superior cuando quedó establecido el nuevo orden divino. Ésta es su «naturaleza», y en esta cuestión no se puede ir mas lejos; no tienen otra función ni protagonizan otras historias como grupo dentro de la mitología antigua, in tampoco tienen ninguna importancia dentro de las prácticas religiosas griegas.

Hesíodo da nombres propios a todos los Titanes y una lista de seis Titanes masculinos y seis femeninos, las conocidas como Titánides. A la vista del papel principal de Crono en el mito de sucesión y su estatus como segundo señor del universo, seguramente fue identificado como un Titán en la tradición anterior. Se puede encontrar una confirmación de esto en Homero, ya que Crono aparece mencionado tres veces en la *Iliada* como uno de los dioses expulsados al Tártaro, a los que en una ocasión se les llama Titanes. Los epítetos formales «Cronio» y «Cronida» que Zeus recibe con cierta regularidad en la épica homérica son una demostración suficientemente válida de que se consideraba que Crono era el padre de Zeus desde los tiempos más antiguos. Dado que esa clase de epítetos no es utilizada para referirse a ninguna otra divinidad, Zeus pudo ser su único hijo en la tradición mitológica originaria. Es bastante probable que primero Crono entrara a formar parte del mito de sucesión y que fuera incluido después en el listado de los Titanes, ya que era el padre de Zeus en la tradición nativa.

La consorte de Crono, Rea, ocupa también un lugar preponderante en el mito de sucesión como la «madre de los dioses» —es decir, de la primera generación de dioses olímpicos— y también por ser la que salva a Zeus de ser devorado por Crono, acción determinante en el desarrollo de la narración. Aparece como Titánide en la *Teogonía* y durante mucho tiempo se la considero así, a no ser que se pensara que los Titanes eran exclusivamente masculinos.

Es evidente que las divinidades que aparecen en la lista de Hesíodo tienen una naturaleza y un origen muy dispar, por lo que no es posible que hubieran formado parte del mismo grupo desde tiempos muy antiguos. Algunos tienen nombres griegos, otros nombres extranjeros, algunos son dioses de la naturaleza, otros abstracciones, otros quizá no son nada más que meros enlaces genealógicos. Sin embargo, unos cuantos, por razones que vamos a exponer, podrían no haber participado del destino común de los Titanes, el de dioses antiguos expulsados para siempre. Es también probable que los Titanes, con la posible excepción de Crono, fueran en origen un grupo anónimo, y cabría sospechar que la mayoría de las divinidades de la lista original estándar, las que aparecen en la *Teogonía*, recibieron por primera vez el nombre de Titanes en el poema de Hesíodo, quien fue posiblemente el primero en establecer que los Titanes eran doce.

## **Descendientes de los Titanes**

### Crono & Rea

Crono tuvo seis hijos con su hermana Rea, pero no vamos a explicar en este párrafo la historia del enlace de estos Titanes puesto que ya hemos hablado de ellos anteriormente en el mito de la sucesión, pero sí que para entender bien todo el árbol genealógico de la familia de los Titanes y conocer la procedencia del Dios marítimo más importante **Poseidón** (del cual dedicaremos más adelante un capítulo entero) y del dios de los dioses, el dios principal dentro de la mitología griega **Zeus**, dejo aquí reflejado en el siguiente esquema toda su descendencia.

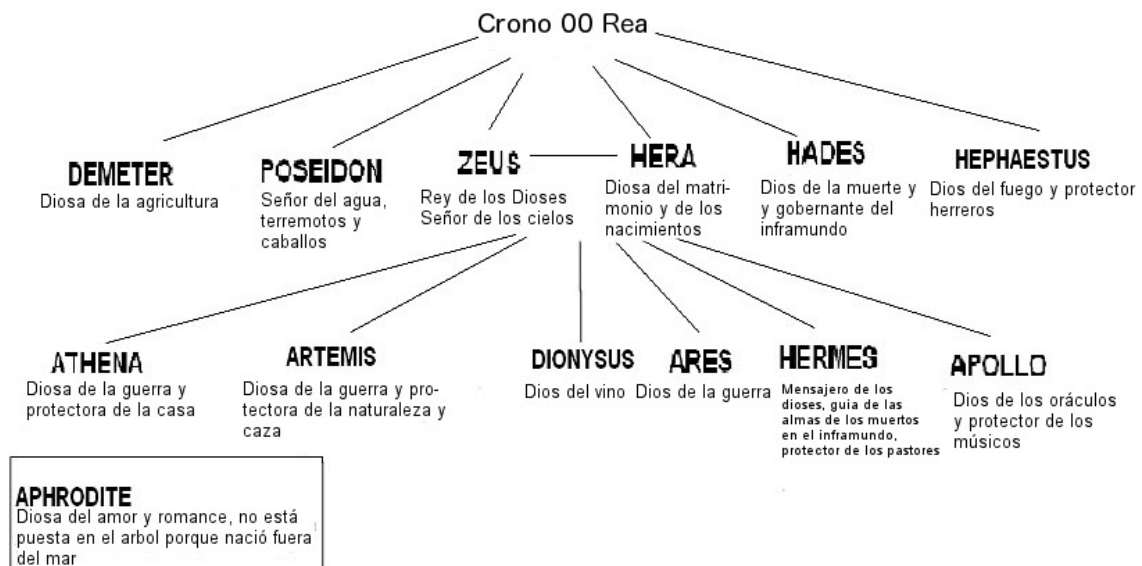


Ilustración 16. *Árbol genealógico. Descendientes de Crono y Rea. Fuente: Elaboración propia*

## Los dioses griegos del mar

Son muchas las leyendas y muchos los episodios míticos que tienen por escenario el mar y por protagonistas a sus criaturas, reales y quiméricas, antropomorfas o curiosos híbridos de apariencia más o menos monstruosa. Con ellas, y con las imágenes artísticas de ellas surgidas, la fantasía del hombre griego de la época clásica expresaba el poder del elemento marino, adorado, como hemos podido comprobar, desde el plano de la religiosidad oficial y popular. Dichos mitos tratan de explicar todas las contradicciones que se esconden en el mar, la vida y la muerte. El elemento marino fue, pues, esencia misma de la vida del hombre griego, marinero y marino por antonomasia como lo fuera el Ulises de los relatos literarios, y es por ello que el mar fue determinante de las señas de la identidad cultural griega.



*Ilustración 17. Nereo era representado como un anciano llevando un bastón y acompañado de las nereidas. A veces se le mostraba con una cola de pez serpentino en lugar de piernas. Fuente:Internet*

Si de Dioses griegos del mar queremos hablar tenemos que diferenciar que existieron tres generaciones de dioses marítimos, todos ellos emparentados entre si, pero no con descendencia directa.

Así diríamos que existieron tres generaciones de dioses marítimos, de las cuales salen cuatro familias principales con relación directa con el mar.

Para que quede más claro hay que fijarse en el siguiente esquema.

Las divinidades marítimas en Grecia

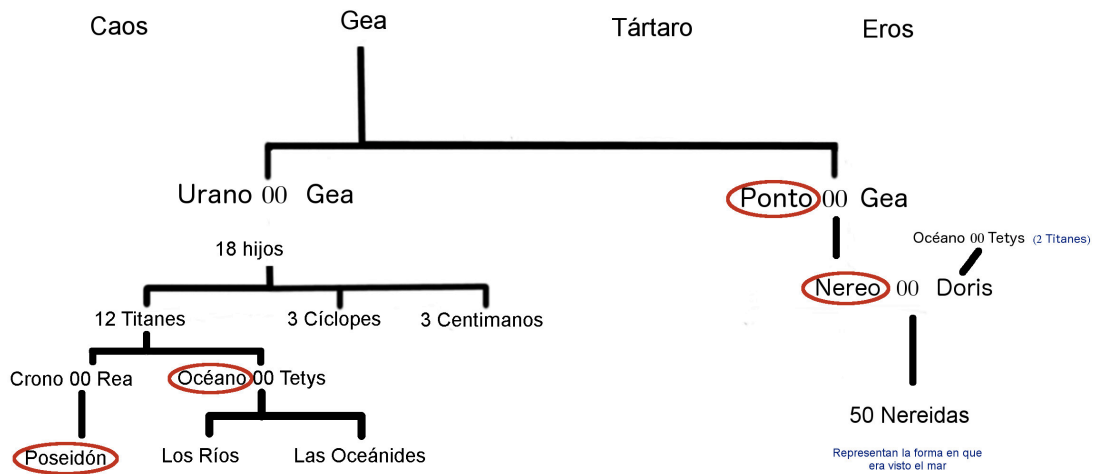


Ilustración 18. *Descendencia de los dioses del mar.* Fuente: Elaboración propia

Así fue:

- La primera dinastía de los dioses griegos fueron los **Seres primordiales**.
- La segunda dinastía fueron los **Titanes**.
- La tercera dinastía fueron los famosos **dioses del Olimpo**.

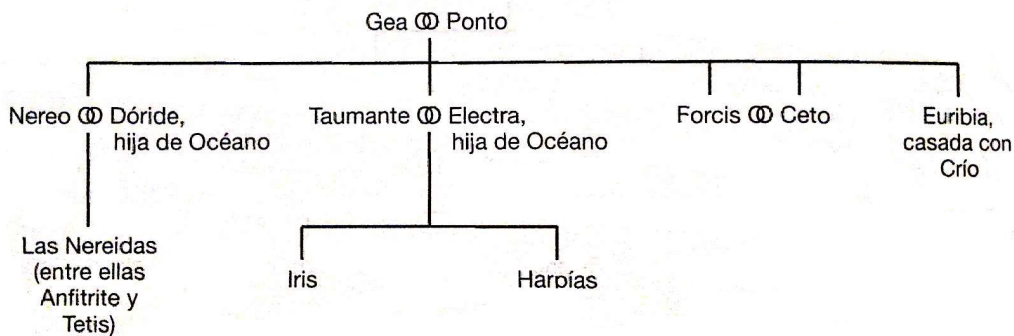
Según este orden de dinastías el primer dios del mar fue la diosa de la tierra Gea, madre universal, progenitora de la mayoría de los dioses. Pero realmente Gea no era una diosa marítima sino que se la podía considerar como la diosa creadora de los dioses mas importantes dentro de la mitología griega; así es la madre del primer dios marítimo, hijo directo de esta, **Ponto**. Todos los dioses de los océanos eran descendientes de su línea junto con algunos Titanes.

El Dios del mar titánico fue llamado **Océano** (nieto de Gea), aunque el mas famoso de todos fue el dios olímpico **Poseidón** ( su equivalente romano fue Neptuno).

## Ponto & Gea

El nacimiento del agua como elemento natural está reseñado en la cosmogonía de la Teogonía. Es la misma Gea, la misma Tierra, la que da a luz al Ponto junto a las Montañas y a Urano. Ponto representa al mar, y por ello al agua salada, siendo ésta la primera aparición de este elemento en el mundo según la Teogonía de Hesíodo.

### DESCENDIENTES DE PONTO Y GEA



**Ilustración 19.** *Descendencia de Ponto y Gea.* Fuente: *El gran libro de la mitología griega*

De la unión de Ponto y Gea nacieron las divinidades marinas; **Nereo** (hijo mayor, dios leal y dulce, del mar benéfico, padre de las Nereidas con la Oceánide Doris), **Taumante**, el cual se unió a la Oceánide Electra, y engendraron a Iris, diosa del arco iris, consejera y mensajera de los dioses (generalmente de Hera); y las Arpias Aelo (viento tempestuoso), Ocípete (viento veloz) y Celeno (la oscura), las ladronas despiadadas y crueles, que raptan a las personas, y las arrastraban por las tierras subterráneas hasta el Tártaro), a **Forcis** y **Ceto**, dos hermanos que juntos engendraron a las Gorgonas, la más famosa llamada Medusa (la Gorgona de excelencia, por ser la única mortal; madre de Equidna); y a las Grayas: Enio, Pefredo y Dino, quienes tenían un único ojo y diente para las tres que los compartían por turnos). También fue hija de Ponto y Gea **Euribia** (esposa de Crío). Un total de 5 hijos llamados Póntidas, 3 varones y 2 hembras.



Ceto y el “Catálogo de los monstruos”

Algunas de esas divinidades se convirtieron o crearon a monstruos que poblaron el universo mítico de las profundidades marinas, criaturas surgidas en la oscuridad de las frías y desconocidas aguas que, como **Ceto**, hija de Ponto y de Gea, pasaría a convertirse en el monstruo marino por antonomasia, aquel que Poseidón enviaba cuando quería vengar su ira. Desposada con su hermano Forcis, Ceto engendró a las Grayas, “las viejas”, habitantes del occidente extremo, el reino de la oscuridad que no conoce el sol, y a las Gorgonas. Estos horripilantes engendros, temidos por dioses y mortales, fueron, en la Grecia clásica imágenes para afirmar el sentimiento terrorífico del hombre ante lo desconocido, es decir, el límite observado de la Tierra.

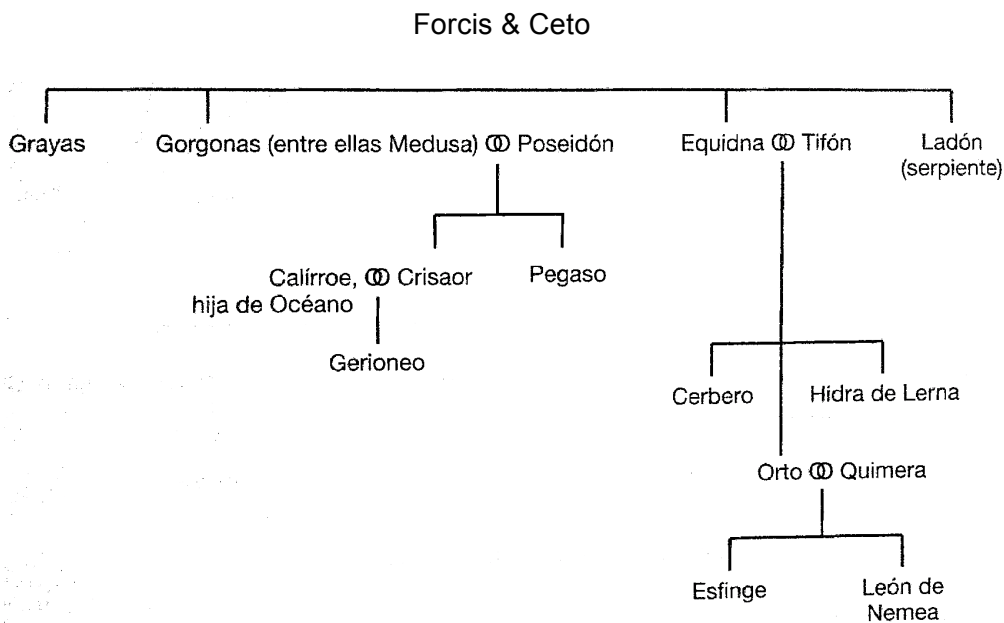


Ilustración 20. *Descendencia de Forcis y Ceo.* Fuente: *El gran libro de la mitología griega*

**Ceto** personificó todos los peligros del mar. Su aspecto era monstruoso, a medio camino entre un dragón y un pez gigantesco. Su unión con su hermano Forcis fue fecunda, y de ambos descienden los grandes monstruos que poblaron el mar y el imaginario artístico occidental. De su nombre procede el término *cetáceo*, que desde la antigüedad viene designando a los grandes mamíferos acuáticos, de los cuales el mayor es la ballena. Los descendientes

de Forcis y Ceto aparecen en la *Teogonía* en un célebre pasaje que se ha llamado "**Catálogo de monstruos**". Son los siguientes:

Pegaso:

Caballo alado hijo de la Gorgona Medusa y del dios Posidón; nació del cuello cercenado de su madre cuando Perseo le cortó la cabeza. Fue célebre porque en él montaba el héroe Belerofontes.

Gerión (o Geríones):

Hijo de Crisaor -otro hijo de Poseidón y Medusa- y de la Oceánide Calírroe. Era un ser gigantesco con tres cabezas y tres cuerpos hasta la cintura. Vivía en la isla de Eriteya, donde cuidaba unos bueyes que robó Heracles en su décimo trabajo tras luchar con él y matarlo.

Equidna:

Es hija también de Crisaor y Calírroe o de Forcis y Ceto según otras opiniones. Era un ser híbrido, mujer hermosa de cintura para arriba y con una cola de serpiente. Unida a Tifón (un hijo de Gea y Tártaro, gigantesco y con serpientes surgiendo de todas partes de su cuerpo) inició una descendencia de seres monstruosos: Orto, Cerbero e Hidra, la cual a su vez engendrará más monstruos.

Orto:

Perro de dos cabezas que vigilaba los rebaños de Gerión y que fue también muerto por Heracles.

Cerbero:

El perro de tres cabezas que guardaba las puertas del Hades, del que ya hemos hablado.



Hidra de Lerna:

Ser espantoso con cuerpo de perro y nueve cabezas de serpiente -o muchas más según otras versiones- que se reproducían inmediatamente cuando eran cortadas, destilando además un veneno mortal. Fue criada por la diosa Hera. Dar muerte a este monstruo fue el segundo trabajo de Heracles.

Quimera:

Hija de Hidra (o de Equidna, quizá, según otra interpretación del pasaje poco claro *de la Teogonía*), es un monstruo híbrido con parte de león, parte de cabra y parte de serpiente, que echaba fuego por su boca. Fue muerta por el héroe Belerofontes montado sobre el caballo Pegaso.

Esfinge:

Hija de Quimera y Orto, tiene rostro de mujer, cuerpo de león y alas. Su leyenda está vinculada a la del héroe Edipo, que la venció descifrando el enigma que ella proponía, provocando así la muerte de ésta (como se menciona reiteradamente en la *tragedia* Edipo Rey de Sófocles).

León de Nemea:

Hijo también de Quimera y Orto, era un león gigantesco y de piel invulnerable. Lo mató Heracles en su primer trabajo, y desde entonces al héroe le sirvió de vestidura la prodigiosa piel.

También podemos considerar dentro de la categoría de monstruos a algunos que, sin tener parentesco divino, poseían características terroríficas y eran utilizados para asustar a los niños a modo de “Cocos”, como Mormo, Empusa y Lamia.

Lamia:

No procede de la descendencia de Ponto a diferencia de los hasta ahora nombrados. Era una bella mujer, amada por Zeus que fue castigada por Hera y se convirtió en un monstruo que podía quitarse y ponerse los ojos a voluntad. De ella se decía que raptaba a los niños para chuparles la sangre, y con su nombre las nodrizas asustaban a los más pequeños.

Harpías :

Hijas de Taumante -hijo de Gea y Ponto- y de la Oceánide Electra. Eran dos: Aelo y Ocípete (según Hesíodo en la *Teogonía*), cuyos nombres aluden a su carácter de fuerzas naturales, identificadas con los vientos tempestuosos. Según otras versiones había una tercera: Celeno. Es conocido el mito del suplicio con el que torturaban al adivino ciego Fineo, al que arrebataban la comida y se la ensuciaban con sus excrementos, no dejándole así alimentarse. Al fin le liberaron los Boréadas -los hijos de Bóreas- cuando acompañaban a Jasón en la expedición de los Argonautas (como cuenta Apolonio de Rodas en *las Argonáuticas*). Se las representa como mujeres aladas o como aves con cabeza de mujer, que a menudo transportan las almas de los muertos.

Grayas :

Hijas de Forcis y Ceto –hijos a su vez de Gea y Ponto-.Eran dos según la Teogonía de Hesíodo, o tres según otras versiones. Ancianas ya desde el día de su nacimiento, poseían un solo ojo y un solo diente para todas, que Perseo les arrebató para obligarlas a ayudarle a encontrar a las Gorgonas.

Gorgonas:

Hijas también de Forcis y Ceto, eran tres hermanas terribles, de cabeza poblada de serpientes y mirada que convertía en piedra. Dos de ellas eran inmortales, Esteno y Euríale, pero Medusa era mortal y fue decapitada por el héroe Perseo, que utilizó su cabeza como arma infalible en sus sucesivas aventuras. Finalmente se la entregó a la diosa Atenea, y ésta la colocó en su égida. De su cuello al ser cortado nacieron el caballo Pegaso y el guerrero Crisaor.



Ilustración 21. La mejor cabeza de *Medusa* es una obra maestra de Leonardo da Vinci, existente en una de las galerías de Florencia. Fuente: Internet

Otros monstruos muy conocidos están relacionados con el mar aunque ya no son de la genealogía de Ponto:

Escila:

Monstruo marino de ascendencia incierta, con seis cabezas de perro, doce patas y afilados dientes. Habitaba en una cueva frente a Caribdis desde donde devoraba a los marineros que tenían que pasar cerca de ella. Ésta es la

versión de la *Odisea* de Homero (canto XII). Versiones posteriores (por ejemplo la de las *Argonáuticas* de Apolonio Rodio) la presentan como una bella mujer híbrida que posee una cola de pez y unas cabezas de perro que nacen alrededor de su cintura; y ésta es la imagen habitual de ella en el arte.

Caribdis:

Personificación de un remolino que sorbía todo a su alrededor, representaba también un gran peligro para los navegantes (tal como aparece en la *Odisea*, canto XII). A ella y a Escila se las situaba a ambos lados del Estrecho de Mesina.

Polifemo:

Hijo de Posidón, es uno de los Cíclopes, pero distintos de los hijos de Gea y Urano. Era un ser gigantesco con un solo ojo en medio de la frente. Habitaba en una isla -identificada generalmente con Sicilia- donde se dedicaba a cuidar de sus rebaños de ovejas. Aparece en la *Odisea* de Homero (canto IX), en la que se relata cómo, tras haber devorado a varios de los compañeros de Ulises, éste le venció clavándole una estaca ardiendo en el único ojo.

Otro de los más célebres monstruos es el:

Minotauro:

Con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Era hijo de Pasífae -esposa del rey Minos de Creta- que se había unido a un toro prodigioso surgido del mar por obra de Poseidón. Vivía en el Laberinto de Creta, en donde exigía periódicamente el sacrificio de un grupo de jóvenes atenienses. Allí fue muerto por el héroe Teseo con la ayuda de la enamorada princesa Ariadna y su famoso hilo.

## Las Nereidas

Y volviendo a la descendencia de Ponto, como se menciona anteriormente, de Ponto nace Nereo, como primero de sus hijos, y de él, las llamadas Ninfas del mar, que son conocidas con el patronímico que las identifica como hijas de Nereo: las Nereidas

Las Nereidas son 50 ninfas que habitaban el mar Mediterráneo. Hijas de Nereo, el viejo hombre del mar y de su esposa Doris una oceánide. Vivían en las profundidades del mar junto a sus padres y sólo accedían a la superficie para jugar con las olas, observar a los navegantes y en caso de que se las necesite, prestar ayuda, generalmente marineros en apuros, a los cuales socorrían montadas en delfines u otros animales del mar. Por esta razón el pueblo griego les otorgaba ofrendas desde las orillas del Mediterráneo, eran altares en los cuales colocaban leche, aceites y miel. Eran la representación de la belleza marina, estas ninfas tienen una voz muy melodiosa, increíble y cuando cantan bailaban alrededor de su padre. Ellas forman parte del séquito de Poseidón por lo cual en algunas representaciones se las ve con un tridente en la mano y con la cabeza adornada con ramas coralinas. Con el paso de los siglos se las consideró como elementales, seres energéticos vinculados estrechamente con uno de los 4 elementos, en este caso agua.

Las nereidas nacieron antes de que los mortales pobláramos la tierra y aún antes de que muchos de los dioses griegos fueran creados. Se las suele recrear como mitad mujeres y mitad pez, o bien como bellísimas jóvenes de figura humana con largos y sedosos cabellos rubios adornados con los frutos del mar y sentadas sobre animales marinos como los delfines aunque realmente en las escrituras de los clásicos de la mitología griega representaban la forma en que era visto el mar (ver pág. siguiente).

La propia imagen de estas deidades, al igual que otras ninfas de los mares, era la representación de la inconmensurable belleza femenina, su poder seducción y en cierto modo la encarnación de la mujer ideal e inalcanzable.

Talía era una nereida color verde esmeralda y Galatea blanca como la leche, aludiendo a la espuma del mar, por otro lado Dinamenea representa el ir y venir de las olas y Cimódoce la mar en calma. De todas ellas las que más se destacaban eran Tetis, madre de Aquiles; Anfitrite la más bella de todas, esposa del dios del mar Poseidón y madre de los tritones; por último está Galatea quien se había enamorado del monstruoso cíclope Polifemo.

Sobre Tetis vale hacer una aclaración interesante, ella fue la ninfa más codiciada por el dios Zeus pero nunca tuvo el coraje para seducirla ya que las profecías aseguraban que un hijo de Tetis sería aún más poderoso que su padre. Zeus entonces, por temor decidió unirla a un mortal, el rey Peleo. Ordenó al centauro Quirón que organizara un encuentro entre ambos de tal forma que la ninfa nunca se enterase porque rechazaría al hombre. Este fue escondido cerca de la cueva donde solía estar Tetis a la espera de que se quedase dormida y una vez sumida en los brazos de Morfeo el mortal entró para poseerla. Al verse atacada Tetis se resistió con fuerzas pero la insistencia del rey pudo más y ella finalmente optó por entregarse por completo a sus deseos, ambos culminaron casándose y de su unión nació el poderoso Aquiles.



**Ilustración 22. Fuente de las Nereidas en Costanera Sur (Buenos Aires).  
Obra de Lola Mora. Fuente: Internet**

Diferentes autores les han dado nombres distintos a las cincuenta Nereidas; para los cuatro autores clásicos estas son sus versiones:

## Según los autores

Mitología marítima, los fenicios, los griegos y los nórdicos

	<b>Apolodoro</b>	<b>Hesiodo</b>	<b>Homero</b>	<b>Higino</b>	<b>Significado y/o mito</b>
1	Actaea	Actaea	Actaea	Actaea	Orilla del mar
2	Ágave	Ágave	Ágave	Ágave	La ilustre ola
3			Amatea	Amatea	Cuidadora de peces
4			Anfínome	Anfínome	Rodeada de algas
5			Anfítoe	Anfítoe	La que corre veloz
6	Anfítrite	Anfítrite			La mas grande ola / Mar en calma / Esposa de Poseidón
7			Apseudes	Apseudes	La que nunca miente
8				Aretusa	Violenta (1) / amada de Poseidón, madre de Abante, Rey de Eubea (una isla griega)
9				Asia	(2)
10	Autónoe	Autónoe			Libre de mente / autónoma
11				Beroe	La de los pozos / Raptada por Zeus fue llevada a Libano donde fundo Beritos = Beirut
12			Calianasa	Calianasa	Reina hermosa
13			Calianira		Cabellos atados
14	Calipso				La oculta, amante de Odiseo (3)
15	Ceto				La de monstruos marinos (4)
16				Cídipe	Escarlata (5)
17		Cimatolege			La ola final /en algunas versiones una hija de Anfítrite y Poseidón, una gigantesca ola (Tsunami)



18	Cimo	Cimo			Diosa de las olas
19		Cimódoce	Cimódoce	Cimódoce	La que calma las olas
20	Cimótoe	Cimótoe	Cimótoe	Cimótoe	Quién activa las olas
21				Clio / Clítia	Bella voz / Girasol / Una amada de Apolo, despreciada por el dios se volvió un Girasol (6)
22			Clímene	Clímene	Famosa (2) / en la obra de Garcilaso de la Vega narra la historia de Venus y Adonis
23	Cranto				Poderosa
24				Creneis	La fuerte
25				Deyopea	Ninfa prometida por Hera a Eolo como esposa
26	Dero				Rica / Abundante
27			Dexámene	Dexámene	Fuerza en su mano derecha
28	Dione				La Divina / Se le atribuye la maternidad Afrodita con Zeus
29		Doris	Doris	Doris	Generosidad / Una oceanide esposa de Nereo y madre de las Nereidas y de Nerites
30	Doto	Doto	Doto	Doto	La que entrega
31				Drimo	Perforadora
32	Dinámene	Dinámene	Dinámene	Dinámene	La enérgica / narra en la obra de Garcilaso de la Vega la historia de Apolo y Dafne

33				Éfira	Es una náyade que dio agua a la ciudad de Corinto
34	Erato	Erato			La bella / La que despierta
35	Espeo	Espeo	Espeo	Espeo	La de las cuevas marinas
36	Eucrante	Eucrante			De la pesca exitosa
37	Eudora	Eudora			Que da buenos regalos
38	Eulímene	Eulímene			La de buenos cielos para viajar
39	Eumolpe				Bello canto
40	Eunice	Eunice			La que concede victoria
41				Eurídice	Amada de Orfeo, quien la busca tras su muerte en el reino de Hades
42		Eupompa			Buena procesión
43	Evágora	Evágora			Elocuente
44	Éyone	Éyone			La que habita las playas
45		Evarne			La buena madre
46	Ferusa	Ferusa	Ferusa	Ferusa	La que rescata y trae alegría
47				Filodoce	La de cabellos dorados / en la obra de Garcilaso de la Vega narra la historia de Orfeo y Euridice
48	Galatea	Galatea	Galatea	Galatea	Espuma de mar / Blanca Leche / Amada del cíclope Polifemo
49		Galene			Mares en calma
50		Glauce	Glauce	Glauce	Las de las aguas azules / Una de las ninfas que cuidó al infante Zeus

51	Glaucónome	Glaucónome			La de mares verdes o grices
52	Halia,	Halia	Halia		Mar / Salmuera / Madre de Rodas con Poseidón (7)
53	Halimede	Halimede			Señora de la Salmuera / La de buen consejo
54	Hipónoe	Hipónoe			Libre como yegua (olas libres)
55	Hipótoe	Hipótoe			Rápida como caballo (de olas rápidas)
56				Janta / Xantho	Aguas doradas
57		Laomedea			Reina de las piedras
58		Leágora			Quien monta los cardúmenes de peces
59				Leucótoe	Incienso / Una amada de Apolo (6)
60				Ligeia	Clara y aguda voz, era también el nombre de una sirena
61			Limnorea	Limnorea	De las marismas
62				Licorias	Dorada cabellera
63	Lisianasa	Lisianasa			Redentora / amada de Poseidón, tuvieron un hijo llamado Busiris que fue un rey tirano en Egipto y muerto luego por Heracles
64	Mélite	Mélite	Mélite	Mélite	Dulce miel
65		Menipe			Une mar y cielo
66			Mera / Maira	Mera / Maira	Maravillosa

67	Nausítoe				Rápidos viajes
68		Nemertes	Nemertes	Nemertes	La de sabios consejos
69	Neomerís				Nueva en el mar
70	Nesea	Nesea / Neso	Nesea	Nesea	Diosa de las islas / Nise para Garcilaso de la Vega narra la historia de Elisa y Demoroso
72				Opis	Fecunda
73			Oritía	Oritía	Furia del mar
74	Pánopea	Pánopea	Pánopea	Pánopea	La que abre el mar / Panorama
75		Pasítea			Todo lo divino / la que llama al cielo
76	Plexaura				Olas arremolinadas
		Ploto			Empuja las Velas
77	Polínome				La pastora de peces
78	Pontomedusa				Reina del mar
79		Pontoporea			Cruza los mares
80		Polínoe			Rica de espíritu
81		Prónoe			La que provee recuerdos
82	Proto	Proto	Proto	Proto	La primera
83		Protomedeo			Primera reina
84	Psámate				Diosa de la arena
85	Sao	Sao			Ola segura
86			Telea /	Telea / Talia	Mar floreciente

Talia					
87		Temisto		La que llama la lluvia	
88	Tetis	Tetis		La que genera olas / La creadora / Madre de Aquiles con Peleo	
89		Toa	Toe	Tao	Viaja sobre las olas
90			Yera	Yera	Ninfa
91			Yanasa	Yanasa	Protectora
92	Yanira		Yanira	Yanira	La fiel / De un solo amor
93	Yone				Aguas color violeta

*Nota: En verde oliva las nereidas (diosas de las playas, olas y las costas); en azul los nombres también son considerados como Oceánides (Hijas de Océano y Tetis), en verde turquesa son hijas de Gea; otros colores, otras ascendencias.*

*Fuente: Tabla extraída de internet con alguna corrección, en la tabla se mencionaba a Tetys (la Titánide) como si fuera la misma diosa que Tetis (una Nereida).*

(1) **Aretusa** es también el nombre de una **Hespérides**, una náyade y una hija de un dios del río. Como Ninfa/Náyade fue perseguida por el dios del río **Alfeo**, escapa por una grieta hasta el inframundo volviendo a salir en la isla Ortigia. ella le dice a **Demeter** que su hija está con Hades. Al final **Alfeo** la alcanzó y la hizo suya.

(2) **Asia** y **Climene** son sinónimos en los mitos, ella es la esposa del Titán **Japeto**, madre de Prometeo, Epimeteo, Menecio y Atlas; forma también parte de las listas de las Oceánides

(3) **Calipso** figura como una Oceánide, una Nereida, y como una hija del Titán **Atlas**

(4) **Ceto**, hija de **Ponto** y **Gea**, madre de los monstruos marinos.

(5) **Cídipe**, hubo varios personajes con igual nombre; en la mayoría se trataban de historias de amores y traiciones; promesas hechas e incumplidas. Como Nereida Cídipe fue una amiga de **Cirere**; una amada de **Apolo**, quien tuvo al

dios pastor **Aristeo** (dios de las abejas), **Aristeo** pretendió a **Cídipe**, pero fallo en sus intentos.

(6) **Clitio** y su hermana **Leucótoe** se disputaron los amores de **Apolo**; a final ambas perdieron; **Leucótoe** muere enterrada por orden su padre y **Clitio** se transformó en girasol por el rechazo de Apolo. **Clio** es nombre de una de las musas. Hay una variante de **Leucótea**, la reina **Ino** (hermana de **Semele**, amante de **Zeus** y madre de **Dioniso**). Ella y su familia cuidaron al hijo de su hermana **Semele**, el niño **Dioniso**, en castigo **Hera** enloqueció a su familia, y su esposo mató a todos sus hijos antes de suicidarse; **Ino** huyó con su hijo **Melicertes** en sus brazos y saltó al mar; los dioses los transformaron deidades del mar: **Leucótea** (la diosa blanca / de las costas / espuma marina) y **Palemón** (dios de los puertos); quienes ayudan a los marineros a llegar a buen puerto.

(7) **Halia** se la hace hija de **Ponto** y **Thalasa**; hermana de los **Telquines**. Con **Poseidón** tuvo una hija, **Rodo** y seis hijos más. Estos últimos osaron insultar a **Afrodita**, que en venganza hizo que enloquecieran y violaran a su madre. Al ver a su amada tan ultrajada, **Poseidón** hundió a los culpables bajo tierra, donde se convirtieron en demonios. El mito de **Halia** se entremezcla con el de **Leucotea** muchas veces, uniendo en una a ambas diosas. **Rodo** se volvió una amada del dios Sol y por ello en Rodas (la isla de la ninfa) se construyó el Coloso de Rodas.

## Océano & Tetys

El dios Océano (palabra cuyo origen no es griego) era un inmenso río que se creía que rodeaba la tierra por todos sus lados.

Océano, “de profundas corrientes”, es el primer fruto de la unión de Gea ( la tierra ) con Urano, diríamos que es la generación de agua dulce.

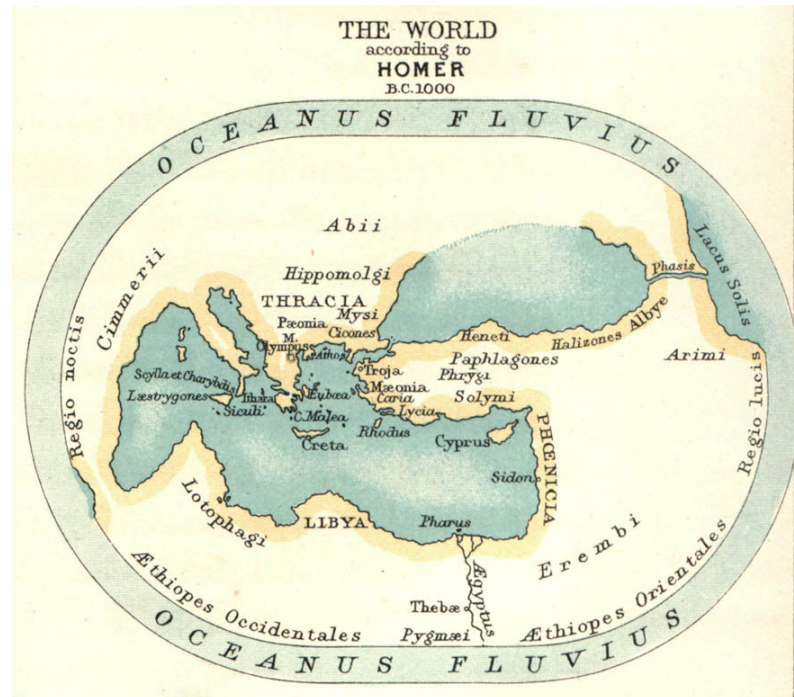


Ilustración 23. *El mundo según Homero*. Mapa reproducido de los documentos originales de la biblioteca del Dartmouth College, Hanover. Fuente: <http://19thcenturyscience.org/HMSC/HMSC-Reports>

La diosa Tetys es, a lo largo de la tradición, su esposa. De acuerdo con una tradición, como hemos visto, esta pareja había sido la primera y eran los antepasados de los demás dioses. Hesíodo, que tiene ideas distintas sobre esto, reconoce el estatus venerable del Océano, al menos en cuanto fuente de todos los ríos y arroyos de la tierra, al clasificarlo dentro del grupo de los Titanes más viejos. Al igual que algunos de sus hermanos y hermanas, vivía demasiado lejos y demasiado identificado con sus corrientes como para hacer ninguna clase de aparición en las narraciones mitológicas.



Tetys generalmente se representa conduciendo una concha marina, su carroza, seguida de una comitiva de delfines, tritones y Oceánidas.

En la *Ilíada* Rea confía a su hija Hera a Océano y a Tetys para que la guarden a salvo en su palacio oceánico mientras Zeus se enfrenta a Crono y a los Titanes. Ferécides cuenta una historia en la que Océano intenta intimidar a Heracles con sus olas cuando el héroe trata de cruzar sus aguas para ir en busca del ganado de Gerión. El dios aparece en escena en el *Prometeo encadenado*, a lomos de un grifo, o una criatura semejante, para mostrar compasión y dar consejo al encadenado Prometeo.

Tetys llegó a ser identificada con el mar a partir de la época helenística. Un mito astral sugiere que se negó a que la Osa Mayor se introdujera en el mar por consideración a Hera, su antigua hija adoptiva, ya que se suponía que esta constelación polar, que nunca se sitúa por debajo del horizonte, representaba a Calisto, una antigua amante de Zeus transformada en osa.

Océano y Tetys tuvieron tres mil hijos —es decir, innumerables—, entre los que estaban incluidos todos **los ríos** del mundo (*Potamoi*, palabra masculina en griego), y tres mil hijas, las **ninfas del Océano** u **Oceánides** (*Okeanidai* o *Okeaninai*). Las funciones de estas últimas no se circunscribían exclusivamente al agua. Hesíodo hace hincapié en que están diseminadas por todas partes, que aparecen tanto en la tierra como en las profundidades acuáticas, y observa que en particular cuidan de los mas jóvenes.

### Los ríos

En la parte masculina de la familia, Hesíodo solo menciona algunos de los ríos más importantes, y a modo de ejemplo. De los más famosos destacan el Nilo, el Alfeo, el Erídano de profundos remolinos, el Estrimón, el Meandro, el Istro de bellas corrientes, el Fasis, el Reso, el Aqueloo de plateados remolinos, el Neso, el Rodio, el Haliacmón, el Heptáporo, el Gránico, el Esepo y el divino Simunte, el Peneo, el Hermo, el Ceco de bella corriente, el largo Sangario, el Ladón, el Partenio, el Eveno el Ardesco y el divino Escamandro. En origen un pequeño

río que fluía en algún lugar del norte de Europa, el Erídano fue identificado con el Po, a veces con el Ródano, o con ambos ríos en una combinación geográfica imposible.

### Oceánides

Por decreto de Zeus, las Oceánides se encargan de la crianza de los hombres junto con Apolo y los Ríos.

Su característica global es el de ser deidades kourotrophicas<sup>4</sup>.

De entre las tres mil hijas las más nombradas son trece:

- 1) **Asia**. Es la que le da el nombre al continente asiático y madre, por su tío el Titán Iápeto, de Atlas, Prometeo, Epimeteo y Menecio.
- 2) **Pleíone**. Es la madre, por su primo y sobrino Atlas, de las Atlántides o Pléyades, que son siete, últimamente caracterizadas, o identificadas al menos, en la constelación homónima: **Alción** (madre, por Poseidón, de Hirieo el padre de Nictéo, abuelo de Antíope y bisabuelo de Anfión y Zeto); **Mérope** (esposa de Sísifo, madre de Glauco y abuela de Belerofontes); **Celeno** (madre, por Poseidón); **Electra** (madre, por Zeus, de dos hijos: Dárdano el fundador de la estirpe real troyana, e Iasión el amante de Deméter; hay una versión en la que se menciona una tercera hija, Harmonía la esposa de Cadmo, que en la versión común es hija de Ares y Afrodita); **Estérop** (madre, por Ares, de Enómao, rey de Pisa cuya madre es en otras versiones una hija del río Asopo llamada Harpina o Eurítoe); **Taígete** (madre, por Zeus, de Lacedemon el fundador de la estirpe real de Esparta); y **Maya** (madre, por Zeus, de Hermes o Mercurio). Sólo el hijo de esta última es dios; los de las restantes son mortales a pesar de que sus padres son, a excepción de Sísifo el marido de Mérope, dioses, lo que contraviene a un principio general de la mitología clásica según el cual son dioses los hijos de dos divinidades y mortales los hijos de un dios y una mortal o de una diosa y un mortal; pero este principio tiene muchas otras derogaciones.

---

<sup>4</sup> En la Grecia arcaica se denominaba así a las divinidades protectoras y cuidadoras de los niños.

3) **Electra**. Distinta de su sobrina la Pléyade Electra y madre, por su primo el Póntida Taumante, de Iris (mensajera de Hera y utilizadora del arco que lleva su nombre; designada con frecuencia por el patronímico la Taumántide) y de las Harpías (seres femeninos alados y odiosos, tres en número: **Aelo** 'Tempestad', **Ocípete** 'Rauda Voladora' y **Celeno** 'Tenebrosa'; en Hesíodo sólo las dos primeras).

4) **Doris**. Es la madre, por su primo Nereo, de las cincuenta Nereidas, bellísimas divinidades marinas, todas con sus nombres individuales. Entre todas las Nereidas sobresalen cuatro: Tetis, Anfitrite, Galatea y Psámate.

**Tetis** (en lat. Thetis; sólo en español se identifica su nombre con el de su abuela la Titánide Tetis, y para que no hayan confusiones he optado por llamar a la Titánide Tetyis, siguiendo el ejemplo de *El Gran Libro de la mitología Griega* de Robin Hard; en griego, latín, alemán, inglés, francés e italiano son muy diferentes) es la madre de Aquiles; **Anfitrite**, la esposa de Poseidón y soberana de los mares; **Galatea**, la hermosa de quien se enamora el Cíclope Polifemo, a quien ella no corresponde; y **Psámate** es la madre, por Éaco, de Foco, hermanastro de Peleo y Telamón.

5) **Dione**. Es la madre e Afrodita, en la genealogía homérica. A veces aparece como consorte de Zeus.

6) **Perseide** o Perse. Es la madre, por Helio o el Sol, de Eetes el padre de Medea, de la maga Circe, de Pasífae la esposa de Minos y madre de Ariadna, Fedra, etc., y de Perses epónimo de los persas.

7) **Pluto**. Quizá se identifique con la madre, por Zeus, de Tántalo el fundador de la familia de los Tantálidas a la que pertenecen Agamenón y Menelao.

8) **Clímene**. Es la madre, por Helio o el Sol, de Faetón o Faetonte y de las Heliades, llamadas Mérope, Helie, Egle, Lampetie, Febe, Eterie y Dioxipe, todas las cuales son transformadas en álamos a raíz de la muerte de su hermano.

9) **Clitie**. Nombrada por Hesíodo como Oceánide y que tal vez sea la misma Clitie que aparece en Ovidio como una de las varias amantes del Sol, sin que pueda asegurarse.

10) **Metis**. Es la madre en quien Zeus engendra a Atenea, aunque, no llega Metis a darla a luz.

11) **Estigia**. Es la célebre laguna o río infernal, como el propio Océano, el Aqueronte, el Cocito, la Lete y el Piriflegetonte. De entre ellos sólo la Estige y el Océano son mencionados por Hesíodo como situados (el Océano sólo en parte) bajo tierra, en una región remota pero muy vagamente localizada. Hesíodo la llama la más sobresaliente de todas las Oceánides (ocupando el último lugar de la enumeración, como ocurre también en otras con el personaje más importante) y la mayor en edad. Tiene cuatro hijos con su primo Palante. En la guerra entre los Titanes y los Dioses, Estigia a petición de su padre Océano, presentó a Zeus sus cuatro hijos que representaban fuerzas de gran valor, Zeus se mostró agradecido y le concedió grandes honores a ella y a sus hijos, declarando que todos los juramentos solemnes se harían tomando a sus aguas por testigo, además sus hijos vivirían junto a él por siempre.

12) **Eurínome**. Es la madre, por Zeus, de las tres Gracias: Aglaya, Eufrosine y Talia, diosas de la belleza y del atractivo, compañeras de Venus. Eurínome, junto con Dérceto son las dos únicas divinidades femeninas para las que hay constancia de representaciones con figura mixta de mujer y pez, figura que ha podido influir en la transformación que de la de las Sirenas empieza a aparecer en el siglo VI de nuestra Era.

13) **Filira**. Es la madre, por Crono, del Centauro Quirón, Centauro sabio y benéfico, como Folo, y a diferencia de los Centauros ordinarios, seres brutales, de genealogía también divergente de las de Quirón y Folo.

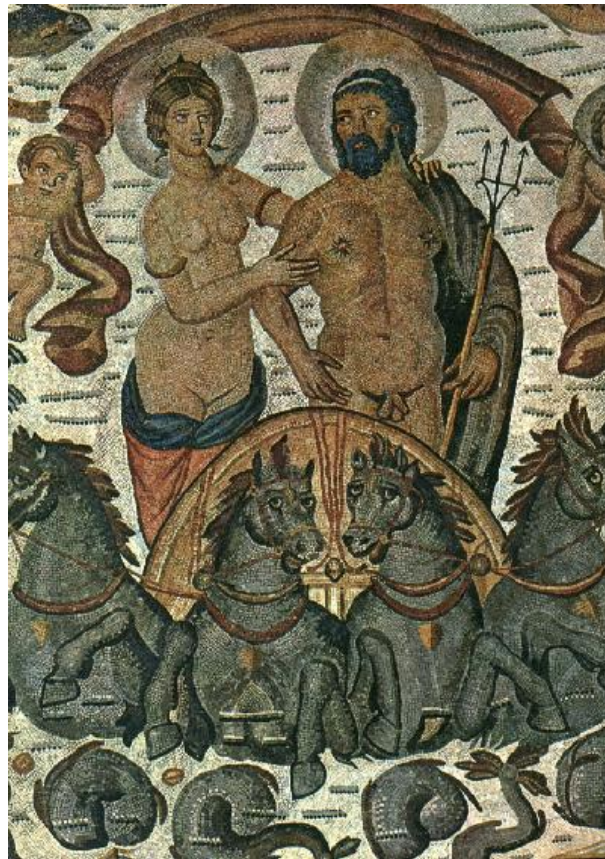
## POSEIDÓN [Neptuno]

### El culto a Poseidón

La mitología griega convirtió a Poseidón (Neptuno para los romanos) en uno de los doce dioses aceptados en el mito olímpico de la creación, y le adjudicó el papel de dios supremo del mar, aunque nunca se olvidara su concepción primigenia de dios de los caballos y de los terremotos. Su soberanía se extendía a las olas, islas, litorales, y a todas las aguas, con excepción de los ríos que tenían sus propias deidades. Su majestad podía desencadenar la tempestad de los vientos y la tormenta en el mar, y con un golpe de su tridente,

el dios hacía brotar manantiales, o agotaba sus caudales. Sus ilustres moradas de oro resplandecientes e incorruptibles (Ilíada, Canto XIII) fueron situadas por los mitógrafos en las profundidades de Eubea, aunque otras tradiciones las suponen frente a Lesbos o en la costa de Acaya. Al convertirse en dios del mar, sus antiguos caballos mudaron las crines por blancas coronas de espuma, y sus extremidades se adaptaron al medio acuático, a modo de enroscadas colas, pero continuaron siendo su cabalgadura predilecta en el mar.

El atributo iconográfico que identifica a Poseidón en las representaciones artísticas es el tridente y el animal que le estaba consagrado, el delfín, fiel compañero y amigo de los navegantes, y símbolo parlante de la calma marina.



**Ilustración 24. "Triunfo de Neptuno y de Anftrite".** Mosaico romano procedente de Cirta (Constantina), de finales del siglo III d C. Paris. Se expone en el Museo del Louvre. Fuente: Internet

En los sacrificios que se celebraban para conseguir sus favores se inmolaban, preferentemente, toros, y su árbol sagrado era el pino, muy posiblemente por ser el material utilizado preferentemente en la construcción naval. Los jonios, expertos navegantes, le consideraban su dios nacional y tanto ellos como los atenienses habían dedicado al dios marino el tormentoso diciembre. Venerado por navegantes y mercaderes; las fiestas más famosas celebradas en su honor tenían lugar en Corinto, cuyo istmo, como más adelante señalaremos, era el centro más importante de su culto.

Una de las facetas más significativas de su personalidad divina es su reiterada codicia por la posesión de reinos terrestres; en los litigios que dicha ambición engendraba, siempre salió mal parado el dios marino: disputó a Helio la ciudad de Corinto, también quiso reinar en Egina que a la postre quedaría para Zeus; en Naxos lo vencería Dioniso, y en Delfos, Apolo. Las dos disputas más famosas fueron las que libró por la posesión de Atenas, con la diosa Atenea, y la que mantuvo con Hera, al pretender la tierra de la Argólida. No consiguió para sí ninguno de estos territorios, pero era el dueño y señor de una isla maravillosa, la Atlántida, que se extendía frente a las columnas de Hércules cuando se salía del Mediterráneo para entrar en el Océano, según nos transmite Platón en el Timeo y en los fragmentos que han llegado hasta nosotros del Critias. Allí tenía un grandioso templo, y era el lugar de residencia de Clito, una doncella huérfana de la que el dios se había enamorado, y con la que había engendrado cinco parejas de gemelos. El mayor de todos ellos, llamado Atlante, era el custodio de la extraordinariamente rica isla.

Los mitógrafos atribuyen a Poseidón un cuantioso número de aventuras amorosas, casi todas fecundas, lo que alude, posiblemente, a su origen y condición de “Señor de la Tierra”, a su potencia germinadora y carácter de dios fertilizante. Sus hijos son, como los de Ares, gigantes malvados y agresivos, en la mayoría de los casos. Demeter, Medusa, Amimone, Ifimedía, Afrodita, Quione, Alope, Tiro Cénide, Escila o Alcione son algunas de sus conquistas, aunque el papel de esposa le correspondió a Anfitrite, una de las cincuenta nereidas, que le daría tres hijos, Tritón, Rode y Benticísime.



Los aqueos (actual Creta), que eran los principales devotos de Poseidón, se habían convertido en un pueblo mariner, por lo que el atributo primitivo del dios, acaso un rayo como el de Zeus, se convertiría en un arpón de tres púas, un tridente, el arma de los pescadores de atún. Como dios de ese mar tan sentido y tan vivido en Grecia, Poseidón pasó a ser el dios tutelar de todas las profesiones y estamentos que tenían que ver con dicho mar: pescadores, navegantes, barqueros, comerciantes, etc. Y como dios que penetra tan profundamente en la vida e intereses de los pueblos marineros, su personalidad se perfila en multitud de mitos, pasando a ser el protagonista de no pocas leyendas, dada su actualidad religiosa, indiscutible en el mundo griego.

Los hombres que veneraban a Poseidón como su protector le elevaban sus plegarias antes de emprender una travesía, en términos sencillos y sinceros, como demuestran las inscripciones que han llegado hasta nosotros, los llamados euploiai, o deseos de “buena navegación” que rezan frases como Danos un feliz viaje. La inscripción era petición de buen augurio antes de la partida, protección durante la travesía, y obsequio para los poderes

sobrenaturales, una vez finalizado el periplo. También se ofrecían sacrificios en su honor después de un peligroso viaje, en señal de agradecimiento.

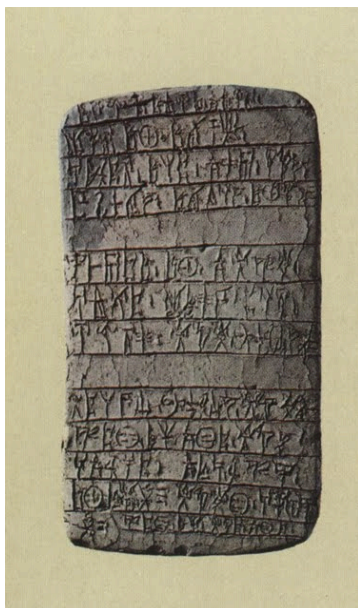


Ilustración 25. Dialecto micénico que se hablaba en la antigua Grecia entre los siglos XV y XIII a.C. Fuente: <http://tiempodehistoriar.blogspot.com.es>

El culto de Poseidón se había iniciado en época micénica como demuestran las tablillas exhumadas (ver foto) en los archivos del palacio de Pilo; en la Grecia Arcaica, en torno al siglo VII a.C., ese culto sufrió una serie de transformaciones, pues fue en ese momento cuando la religión griega adquirió su

forma definitiva fusionando, por un lado, los vestigios de la cultura mediterránea arcaica (recogida en parte por las formas religiosas del



mundo cretomicénico) y por otro, las ideas religiosas de los pueblos que llegaron a Grecia en las distintas oleadas migratorias que tuvieron lugar hasta el año 1100 a.C. Con esta evolución del pensamiento, el culto de Poseidón alcanzó gran difusión y popularidad, especialmente entre los jonios y en las áreas que ofrecían mejores condiciones para la navegación.

Con sacrificios de animales negros, caballos, carneros, jabalíes, y, en ocasiones especiales, toros, los devotos del dios ganaban su favor y evitaban la furiosa ira de sus grandes olas. Como anécdota curiosa la leyenda cuenta que en una de sus tantas batallas, el mismísimo **Alejandro Magno** se encomendó a Poseidón y hasta le ofreció el sacrificio de lanzar a las olas un carro con cuatro caballos. Cuando se botaba un barco, era práctica habitual el sacrificio de algún animal cornudo, con cuya sangre se rociaba la proa de la embarcación. Se hizo costumbre que la cabeza de la víctima fuera reproducida en madera tallada, de tal suerte que el barco se fue adornando, poco a poco, con una gran cantidad de cabezas de animales y otros símbolos, ojos principalmente, concebidos con función apotropaica.

Una de las consecuencias más significativas de la institucionalización del culto en Grecia fue la creación de Juegos o competiciones deportivas de carácter religioso, de los que los Olímpicos (en honor de Zeus), los Píticos (para Apolo), los Ístmicos (dedicados a Poseidón) y los Nemeos (también presididos por Zeus) revistieron, como es bien sabido, carácter panhelénico. Estas competiciones fueron manifestaciones bien expresivas del helenismo viviente, sentimiento que se alzaba por encima de todas las divisiones políticas, ya que cuando se anunciaban oficialmente comenzaba una tregua sagrada. El istmo de Corinto, un lugar rodeado por el mar y muy propenso a las sacudidas sísmicas fue, como se ha señalado, el lugar en el que se celebraban los Juegos en honor de Poseidón que, desde el siglo VI a.C. acogería allí al héroe Palemón, salvado por un delfín del delirio de su madre, que se había arrojado al mar con el niño en brazos.



Ilustración 26. Vaso ático representando los Juegos Ístmicos. Fuente: Internet

De menor trascendencia que los juegos ístmicos, aunque de gran importancia, en particular para los jonios, eran los festivales que se celebraban en Micala (ciudad turca sita en la costa occidental de Asia Menor, frente a Samos) porque allí se reunían, periódicamente, en honor de Poseidón y alrededor del bosque sagrado de esta divinidad, todos los habitantes del mundo jonio.

El culto de Poseidón fue muy significativo en diversos lugares de la costa de Asia Menor como Tropión, Halicarnaso o Patara, en las islas del mar Egeo (Delos, Corfú, Melos o Calauria) o en el continente, donde destaca el templo edificado en su honor en el promontorio de Sunion, en la punta meridional del ática, lugar donde la mar es frecuentemente agitada por tormentas. La perfecta armonía de la arquitectura de este templo con el paisaje que le circunda convierte a ese lugar en un paraje muy especial, en el que la fuerza de la Naturaleza puede percibirse como algo sobrenatural. En, Ege (Eubea)



Ilustración 27. Frontón occidental del Partenón. Fuente: Internet

Onquestos (Beocia) y Atenas (Ática) estuvieron emplazados, asimismo, santuarios importantes dedicados al poderoso y temido señor del mar. En Atenas su devoción debió de ser notable, ya que, según atestiguan los relieves del frontón occidental del Partenón, el dios indoeuropeo compartió la tutela de la ciudad,

tras la famosa disputa, con la diosa de origen asiático, aunque con la superioridad de Palas, y fue adorado en el recinto del Erecto, lugar de la disputa, donde el dios había hecho brotar un manantial de agua salada con un golpe de su tridente.

En otras ocasiones, el culto queda patente en la erección de altares al aire libre en los que se celebrarían, principalmente, los sacrificios en honor del dios. De ellos destaca, el del cabo Monodendri (al sur de Mileto, en Asia Menor), a la orilla del mar, cuyos vestigios han permitido hacer una reconstrucción de su forma originaria.

El culto de Poseidón estaría llamado a extenderse, también, hacia el Oeste. Cuando en el siglo VIII, los aqueos fundaron una de sus principales colonias en Italia meridional, la dedicaron a su antiguo dios, y le dieron el nombre de Posidonia (la ciudad de Poseidón), luego llamada Paestum por los romanos; fue en esta ciudad donde se establecieron tras derrotar a etruscos y cartagineses en la batalla de Alalía (530 a.C.), acuñando desde entonces, series de monedas cuyo emblema es la efigie de Poseidón blandiendo su tridente. Parece bastante probable que el culto al dios fuera el preeminente en la ciudad, y que allí tuviera un gran templo, aunque la Arqueología, hoy por hoy, no ha demostrado su emplazamiento.



**Ilustración 28. Moneda de plata griega de la ciudad de Posidonia, Año 530-510 AC, Nomos de 7,6 gr. Fuente: CGN Coins**

Algunos hallazgos epigráficos proporcionados por la Arqueología nos dan idea de la grandeza que revestía el culto de Poseidón en la Grecia antigua; nos referimos a unas inscripciones que aparecieron en el siglo XIX en la isla de Rodas, al sureste de Mallona, y que contenían una lista con los nombres de los sacerdotes encargados del mantenimiento de un templo dedicado en honor de Poseidón hippios (Poseidón caballo) que, a juzgar por los restos de las dimensiones de las columnas, sería de proporciones más bien reducidas. Como prolongación de este culto que nos ocupa, en el siglo II a.C., hemos seguido la pista de un caso interesante a señalar: se trata de una congregación de comerciantes y navegantes de Berytus (ciudad fenicia situada en la costa oriental del mediterráneo, entre Biblos y Sidón) acogidos al patronazgo de Poseidón de su villa originaria, un Poseidón fenicio, y que habían creado un recinto en Delos para sede de su cofradía. Este colectivo se había intitulado como “los poseidoniastas de Berytus” y en el espacio que les sirvió de sede social, erigieron un santuario con cuatro cellae, la principal dedicada a Poseidón.

### **Poseidón en la mitología**

- **Genealogía**: Hijo de los titanes de Crono y Rea y hermano de Zeus, Hades, Hera y Deméter.  
Su esposa **Anfitrite** muy pronto le dio un hijo, **Tritón**. También fueron descendientes suyos, el gigante **Orión** y el cíclope **Polifemo**, famoso por su salvajismo y crueldad, y que nacieron de sus aventuras con ninfas de fuentes y de manantiales. Además, a su relación con la gorgona Medusa se debe la aparición de Pegaso, el famoso caballo alado. También mantuvo relaciones sentimentales con Afrodita.
- **Origen** : Se trata de una divinidad helénica muy antigua, cuyo nombre aparece en las tablillas micénicas de Pilos y Cnosos. De hecho en Pilos, situado en la costa mesenia, era en principio el dios principal, incluso con mayor importancia que Zeus. Aunque se le representa



principalmente como el gran dios de los mares en la épica homérica y en la tradición posterior, esto apenas refleja su naturaleza original, siempre y cuando lo llevaran a Grecia los helenos, puesto que estos llegaron desde las lejanas tierras del interior y no estaban familiarizados con el mar antes de su llegada a lo que sería su hogar. Parece que sus atributos experimentaron un cambio considerable en tiempos antiguos cuando pasó a ser un dios del mar y se especializó en esa función aunque es difícil saber exactamente cuando ocurrió ese cambio. Sus relatos siguen la tradición literaria de Homero.



Ilustración 29. Antiguo *Pilos* en la costa oeste de Grecia. Fuente: Internet

- **Atributos** (Dominio): Es el dios del mar y del elemento líquido (ríos, lagos, etc.), de ahí su estrecha relación con las Ninfas. Su morada habitual es un gran palacio de oro en el fondo del mar Egeo con su esposa la ninfa Anfitrite, hija del Océano. Todos los pueblos griegos, entre otros, le rindieron culto (Grecia es un pueblo marítimo).

- **Carácter:** Temible, intrigante, pendenciero, impetuoso, irascible, colérico, violento. Es un dios al que le gusta que todos le rindan homenaje.
- **Representación:** Suele ser representado en la persona de un anciano grande y fuerte, cubierto con ropajes de color azulado. Se le reconoce fácilmente por el tridente, regalo de los cíclopes, con el que desencadena tempestades y terremotos que en origen se trataba de un simple arpón de pescador. En sus manos se convirtió en un implemento temible. Lo usaba para remover las aguas y calmarlas de nuevo; para partir rocas, como cuando provocó que Áyax el menor fuera lanzado al mar ; para reorganizar la topografía de la tierra, como cuando creó el valle del Tempe en Tesalia. Píndaro y Esquilo lo equiparaban al rayo de Zeus. Cuando marchaba por el mar lo atendían las ninfas marinas, así como las bestias y monstruos de las profundidades. En los períodos romano y helenístico, su paso por el mar y su procesión nupcial se convirtieron en tema favorito para los artistas, a los que les gustaba representarlo en compañía de tritones, delfines e hipocampos (monstruos con la parte superior de un caballo y la inferior de un pez). Estos últimos tiran algunas veces del carro de Poseidón o incluso lo llevan sobre sus lomos. Le sirve de carro acuático una enorme concha. El esplendor de su cabalgata es vivamente evocado en la Ilíada en un famoso pasaje que describe como se alejó por el mar después de descender de la cumbre más alta de Samotracia. Los antiguos le sacrificaban el toro y el caballo, cuya creación se le atribuye y que enseñó a los hombres el arte de domarlo.



Ilustración 30. *La granja de San Ildefonso, Palacio real, Segovia*  
Fuente: Internet

- **Poderes:** Las principales características de la actividad de Poseidón se resumen de manera sucinta en el pequeño Himno homérico a Poseidón. Tras referirse a él como el rey dios de las profundidades, «**agitador de la tierra y del mar estéril**», el poema continúa diciendo que los dioses han asignado un encargo ambivalente al Agitador de la tierra, como **domador de caballos y salvador de barcos**. Tal como esto indicaría, el poder de Poseidón, tanto para proteger como para destruir, se manifestaba sobre todo en el dominio que ejercía sobre las fuerzas elementales de la naturaleza. En su esfera principal como **dios del mar**, se revelaba más como un dios de las aguas en la tormenta que del mar en calma. En tierra, era el dios del terremoto, como la épica homérica ya reconoce al referirse a él como «El que agita la tierra». Cualquier tormenta violenta en el mar podría ser atribuida a su obra. Éste es otro aspecto de Poseidón que Homero describe de forma pintoresca, en su relato de la persecución de dios a Odiseo en la Odisea.  
En un pasaje digno de mención, Poseidón al ver al héroe navegando por el mar con una balsa construida por el mismo, «reunió nubarrones y batiendo su tridente, alborotó el mar. Excitó todas las furias de los



vientos de varios rumbos, y con nubes recubrió a la vez la tierra y el mar. Desde el cielo caía de golpe la noche. Y juntos se lanzaron el Noto y el Euro y el borrascoso Céfiro y Bóreas nacido en el alto éter, revolviendo un enorme oleaje. Entonces desfallecieron las rodillas y el corazón de Odiseo».

Si podía enviar tormentas también podía proteger pescadores y marineros de los peligros del mar si se le honraba adecuadamente. Era aconsejable su ayuda antes de emprender un viaje por mar. También podía agitar sus aguas a beneficio de sus acólitos, como cuando una tormenta en el mar destruyó buena parte de la flota persa frente a Tesalia el 480 a.C. Al oír este acontecimiento los griegos le rindieron honores y fundaron el nuevo culto a Poseidón *Soter* (el Salvador) en su honor.

- **Hechos:** Zeus lideró una revuelta contra la tiranía de su padre y los demás Titanes, una vez que los dioses ganaron se dividieron el mundo, Zeus se quedó con el paraíso, Poseidón los mares y a Hades le fue otorgado el Inframundo.

Algunas de las historias más interesantes y distintivas de Poseidón son aquellas leyendas locales que cuentan sus **competiciones con otras deidades para obtener la soberanía sobre varios territorios** (y ser así adoptado como el dios patrono de dichas tierras). En la que sin duda es la más famosa, se enfrenta a Atenea por la soberanía del Ática en una competición arbitrada por los Doce dioses, por el rey de Atenas, o por sus ciudadanos. Nada más llegar a esa tierra, Poseidón intenta establecer su prioridad: golpea en la Acrópolis con su tridente y crea así un pozo de agua salada, el llamado «mar» del Erecteion (que se hallaba dentro del templo y se decía que producía un sonido semejante al de las olas siempre que el viento soplabá del sur. A continuación llega Atenea, planta el primero de los (posteriormente muchos) olivos de Ática y llama a Cécrope, el primer rey de Atenas, para que haga de testigo. Cuando Zeus da cuenta de la disputa para que los Doce dioses arbitren en ella, todos se inclinan a favor de Atenea tras escuchar el testimonio de

Cécrope. Parece que llegaron a tal decisión porque estimaron que el regalo de Atenea era más importante (que sería una de las bases de la economía) que el hecho de que Poseidón llegara en primer lugar. El dios de los mares se enfureció tanto que inundó la llanura de Tría, al noroeste de Atenas, al menos durante un tiempo. También planeó anegar todo el país, pero Hermes le transmitió un mensaje de Zeus que le ordenaba desistir de su intento. Los detalles de la historia difieren considerablemente según las narraciones. En una versión, Poseidón reclama su preeminencia haciendo nacer el primer caballo. En otra se relata que Atenea provoca que surja el primer olivo al golpear la tierra con su lanza al igual que Poseidón crea el mar al golpear la Acrópolis con su tridente. En cuanto al arbitraje, el mismo Zeus actuó como juez, o el propio Cécrope, o su hijo Erisictón. En una curiosa versión racionalista recopilada por Varrón, el oráculo de Delfos advierte al pueblo de Atenas que decida entre las dos divinidades después de que surjan la aceituna y una fuente de agua como sus símbolos. Los ciudadanos, que habían votado en masa al dios, fueron superados por las ciudadanas, que votaron a la diosa, ya que las mujeres superaban en un voto a los hombres.

Aunque Atenea se convirtió en la principal diosa de Atenas, se podía decir que se alcanzó la reconciliación, puesto que Poseidón fue ampliamente venerado bajo diversas advocaciones y disfrutaba de un culto en la misma Acrópolis como Poseidón Erechtheus (título que lo vincula con el rey mítico Erecteo ).

Poseidón desempeña un papel principal en la Ilíada, que lo describe como un violento partidario de los griegos y enemigo de los troyanos. Tiene suficientes razones para ser hostil respecto a Troya, puesto que Laomedonte, el padre de Príamo, lo «contrató», junto con Apolo, para construir los muros de la ciudad, pero luego los insultó y se negó a pagarlos una vez finalizada la tarea. En un primer momento cuando los griegos construyen un muro para proteger sus barcos, se queja en la asamblea de dioses, aduciendo que la fama de este nuevo muro puede ensombrecer la del que construyeron él y Apolo; pero luego interviene

para reorganizar a los griegos cuando los troyanos se abren paso y atacan sus barcos, ayudando a cambiar el sentido de la batalla hasta que Zeus le ordena que desista. Aunque su papel es más restringido en la *Odisea*, su hostilidad hacia el héroe principal es uno de los motivos centrales del poema. Encolerizado con Odiseo por haber dejado ciego al cíclope Polifemo, su hijo, retrasa el retorno del héroe muchos años y finalmente hace que navegue a la deriva en medio de una gran tormenta (aunque el héroe sobrevive y alcanza la costa en la isla de los Feacios). No obstante, Poseidón castiga a los feacios por ayudar a Odiseo a regresar a casa en uno de sus barcos mágicos. En un relato épico o posterior dentro del ciclo troyano, provoca que parte de la flota griega quede destrozada durante su viaje de retorno (para ayudar a Atenea a vengar un grave acto de sacrilegio). Sus apariciones en las fuentes posteriores de mitología heroica son menores de lo que cabría esperar, y principalmente están vinculadas con sus hijos mortales y las historias de su concepción.

Otros relatos característicos cuentan cómo envió toros o monstruos desde el mar como plaga o don beneficioso para los mortales. Envío un toro como favor hacia Minos, aunque con consecuencias desastrosas a largo plazo, y otro a petición de Teseo para causar la muerte de Hipólito. Para castigar la presunción de Laomedonte y de la madre de Andrómeda, envió monstruos marinos contra sus tierras.

De su unión con una ninfa nació el cíclope Polifemo.

Es famoso el enfrentamiento que *Odiseo* (Ulises) mantuvo con él y que llevó a éste a andar errante durante diez años en el regreso a su patria, Ítaca.

En su honor se celebraban en Corintio los *Juegos Ístmicos*.



Ilustración 31. *El retorno de Neptuno (John Copley)*. Fuente: <http://www.painting-palace.com>

- **Papel en la sociedad:** Cuando Poseidón estaba de buen humor, creaba islas y calmaba los mares. Cuando se enfadaba, hendía el suelo con su tridente y provocaba maremotos, manantiales caóticos, hundimientos y naufragios.
- **Padre de hijos no divinos:** Después de Zeus, padre de un número incontable de hijos tenidos con madres mortales, Poseidón es el dios al que se le atribuye un mayor número de hijos no divinos. Cabe dividirlos en dos grupos principales. Como dios salvaje e impredecible, Poseidón fue considerado un padre adecuado para héroes o gigantes de naturaleza violenta o tosca, pero como gran dios que es únicamente superado por Zeus en la jerarquía divina, fue incluido en genealogías heroicas por casi las mismas razones que su hermano: bien como fundador divino de linajes reales locales, o bien como padre divino de héroes destacados pero cuya actitud dejaba bastante que desear. Su hijo más importante en este último grupo es Teseo (por lo menos en la tradición de su localidad natal). Se puede mencionar también a Pelias y a Neleo.

### **Anfitrite, consorte de Poseidón**

A Anfitrite, la consorte de Poseidón, generalmente se la consideraba hija de Nereo (aunque una tradición diferente hace de ella una hija de Océano, y una fuente afirma que era la madre de las Nereidas). Era una novia recelosa como solía ser el caso entre las Nereidas, que preferían vivir una vida despreocupada como vírgenes en compañía de sus padres y sus muchas hermanas.

Según una versión, Poseidón la raptó en la isla de Naxos después de que hubiera emergido del mar para bailar en la costa con sus hermanas. Pudo ser también que huyera de él cuando trató de cortejarla, y se escondió en las profundidades del océano, cerca de Atlas (en el confín occidental). En este último caso, Poseidón envió muchos mensajeros en su busca, entre ellos su animal particular, el delfín, que la descubrió en el océano exterior y la llevó en su lomo hasta Poseidón (o por lo menos le hizo saber dónde estaba escondida). El dios estaba tan agradecido que declaró sagrado el delfín y elevó su imagen a las estrellas (la constelación Delfín del hemisferio norte). Finalmente una vez convertida en la esposa de Poseidón, Anfitrite vivió con él en su palacio dorado bajo el mar, disfrutando de altos honores como reina de los mares.

Aunque frecuentemente en las obras de arte es una diosa de noble aspecto, a menudo en el trono junto a su marido, raramente aparece en los relatos míticos.

Según una leyenda bastante antigua, ofreció una grata recepción a Teseo (aquí hijo de Poseidón), cuando se lanzó por la borda de un barco para demostrar a Minos que era hijo del dios del mar.

Una historia posterior afirmaba que ella había provocado que Escila fuera convertida en un monstruo después de descubrir que su marido tenía una relación amorosa con ella.

### Tritón, hijo de Poseidón

A **Poseidón** y **Anfitrite** se les atribuye un único hijo en la Teogonía, el dios del mar **Tritón**, «que, en el fondo del mar, ocupa palacios de oro junto a su madre y su soberano padre, terrible dios».



Ilustración 32. *El triunfo de Anfitrite*. Giovanni Battista Tiepolo 1696-1768. Fuente: <http://www.mitologia.templodeapolo.net/>

Nada se sabe a ciencia cierta sobre el significado y origen de los nombres de Anfitrite y Tritón, aunque es posible que el elemento común *trito* (que también se encuentra en el antiguo título *Tritogeneia* que recibe Atenea) puede haber tenido algo que ver con agua o con el mar. Tritón es un ser con cabeza y parte superior humanos y con cola de pez. Los seres del mar de este tipo en Grecia se originaron probablemente en la tradición nativa como productos de la imaginación popular, por más que las representaciones de éstos pudieran en algún caso haber estado influidas por imágenes de deidades biformes orientales. Aunque Tritón es un dios del mar de cierta dignidad en el pasaje citado de la Teogonía, no tiene apariciones significativas en la mitología convencional excepto en su papel específico como el dios del lago Tritónide en Libia.

Aunque aparentemente sólo había un *único Tritón* en la tradición más antigua, con el tiempo, el nombre y la imagen de Tritón llegó a estar asociado con una clase de criaturas parecidas a “sirenos”, su nombre llegó a aplicarse en sentido general a toda una raza de seres marinos con cola de pez que acompañaban a Poseidón por el mar y que jugaban con las Nereidas. Todos ellos resultaron atractivos para los artistas de la Grecia helenística y finalmente también para los de Italia, especialmente en los detalles decorativos de piezas con referencias al mar. Se llegó a representar a las hembras y a las familias de tritones, idea ajena a la tradición griega arcaica. Como espíritus de la naturaleza de un estatus no muy elevado, los tritones entraron en el folclore prácticamente en la misma medida que las Sirenas en tiempos más recientes, y muchas historias sobre ellos fueron seguramente transmitidas por los marineros y los habitantes de las costas.

Los Tritones ordinarios fueron descritos en detalle por el geógrafo Pausanias. Una variedad de Tritón, el centauro-tritón o ictiocentauro (‘pez-centauro’), se describía con las patas delanteras de un caballo además del torso humano y la cola de pez. Es probable que la idea de los Tritones deba su origen a los dioses-peces fenicios.

Entre los objetos bautizados en honor de Tritón se incluye Tritón, la mayor luna del planeta Neptuno. Este nombre es simbólico, pues Neptuno es el nombre latino del padre de Tritón: Poseidón. En decoración de vasos cerámicos del siglo VI a.C., se puede ver a Heracles luchando contra Tritón (y no con Nereo, como en todas las fuentes literarias conservadas) para obligarlo a enseñarle el camino a las Hespérides. Por otro lado, hay varias fuentes latinas que hacen referencia al pasatiempo favorito de Tritón, que consiste en hacer sonar una caracola de mar, instrumento que es su atributo en las obras de arte.





Ilustración 33. Hidria ático, representando *lucha entre Heracles y Tritón*. Museo del Louvre, 540 a.C.  
Fuente: Internet.

### Lista de Dioses griegos relacionados con el mar

- **Aelo:** una de las harpías.
- **Afrodita:** diosa del viaje seguro, ella nació de la espuma del mar.
- **Afros:** dios de la espuma marina e ichtiocentauro.
- **Alción:** diosa de los días del halcón (un período de mares en calma y buenos para la navegación).
- **Amfitrite:** reina del mar y diosa de que producía la procreación de peces, mariscos, delfines, focas y ballenas.
- **Apolo:** dios de los embarques.
- **Aquilo:** un espíritu marino con forma de tiburón.
- **Argira:** ninfa marina.
- **Artemisa:** diosa de los puertos.
- **Bentesicime:** ninfa de Etiopía, en el norte de África.
- **Bitó:** uno de los ichtiocentauros, centauros con cola de pez.
- **Briareo:** dios de las tormentas marinas y uno de los Hecatónquiros.
- **Brizo:** diosa profética de la isla de Delos que enviaba sus respuestas por medio de sueños.
- **Cabiro:** ninfa de las costas de la islas de Lemnos y diosa de los Misterios de Samotracia.
- **Cafira:** ninfa modriza de Poseidón.
- **Caliste:** ninfa de la isla de Caliste.
- **Carcino:** cangrejo que ayudó a la Hidra contra Heracles.
- **Caribdis:** espíritu femenino monstruoso de los remolinos y de las mareas.
- **Ceix:** dios de los días del halcón (un período de mares en calma y buenos para la navegación).
- **Celeno:** una de las harpías.
- **Ceto:** diosa de los monstruos marinos y de los peligros del mar.
- **Cetus:** cada uno de los monstruos de las profundidades marinas.
- **Cimopolia:** ninfa marina de las olas altas de tormenta.
- **Daimones proseousos:** daimones malvados que frecuentaban las

cavernas oscuras de la isla de Rodas.

- **Delfín:** el líder de los delfines.
- **Dino:** una de las grayas.
- **Dioscuros:** dioses de la salvación de las tormentas.
- **Doris:** oceánide diosa de la mezcla del agua fresca con la salmuera.
- **Egeón:** dios de las tormentas marinas violentas.
- **Eidotea:** una ninfa marina profética.
- **Elactra:** ninfa oceánide probablemente de las nubes de color ámbar que frecuentemente acompañan al arco iris.
- **Enio:** una de las grayas.
- **Eolica:** ninfa marina de las oleadas de tormentas y sobre las olas de inundación.
- **Eolo:** dios de los vientos.
- **Equidna:** monstruo marino del limo, de la podredumbre del mar, de las ciénagas de sal fétidas, de las anguilas y de las lampreas.
- **Erotes:** dioses del amor.
- **Escila:** espíritu que se comía a los marineros que pasaban por el estrecho de Mesina.
- **Esteno:** una de las gorgonas.
- **Euriale** una de las gorgonas.
- **Euribia:** diosa con poder sobre los cambios del mar.
- **Forcis:** dios que presidía sobre los peligros del mar.
- **Galatea:** ninfa nereida de los remolinos de color blanco lechoso de la salmuera.
- **Galene:** ninfa nereida que presidía sobre los mares en calma.
- **Glauco:** dios marino de los pescadores con poderes proféticos.
- **Gorgona:** cada una de los tres monstruos femeninos que personificaban probablemente los peligros del mar y rocas y arrecifes sumergidos.
- **Graya:** cada una de las tres diosas que presidían probablemente sobre la espuma del mar.
- **Halia:** ninfa marina de la salmuera.
- **Haliades:** cada una de las ninfas del mar.
- **Harpía:** cada uno de los tres espíritus que presidían sobre los remolinos,

sobre los chorros de agua y sobre las ráfagas de tormenta violentas.

- **Hele:** diosa del Helesponto (hoy llamado los Dardámelos (el mar que separa Asia de Europa en Turquía).
- **Hipocampo:** cada uno de los caballos marinos con cola de pez.
- **Icties:** un par de peces divinos que llevaron a Afrodita a la costa tras su nacimiento.
- **Ichtiocentauro:** cada uno de los dos caballos marinos que llevaron a Afrodita a la costa en una concha.
- **Ino:** otro nombre para Leucotea.
- **Ladón:** dragón que vigilaba la isla y las manzanas de las Hespérides.
- **Lamia:** daimon monstruoso con forma de tiburón que devoraba personas.
- **Leucótea:** diosa del mar Jónico, protectora de navegantes y de pescadores.
- **Melicertes:** ver Palemón.
- **Medusa:** una de las gorgonas y la única mortal de las tres.
- **Nereidas:** cada una de las cincuenta ninfas que proporcionaban la rica recompensa del mar en forma de peces y protectoras de los navegantes.
- **Nereo:** dios de la rica recompensa de peces del mar y de la sal.
- **Nerites:** daimon transformado en marisco.
- **Océano:** dios del río Océano que circundaba la tierra.
- **Ocípete:** una de las harpías.
- **Oiolica:** ninfa mariana que presidía sobre las mareas de tempestad y las olas de inundación.
- **Palas:** ninfa marina guerrera compañera de Atenea.
- **Palemón:** dios que ayudaba a los navegantes y a los pescadores en apuros.
- **Palicos:** dioses gemelos de los géisers y de las aguas termales de la región siciliana de Palacia.
- **Podarge:** una de las harpías.
- **Pefredo:** una de las grayas.
- **Ponto:** protogenos dios del mar.

- **Poseidón:** dios del mar y rey de los dioses marinos.
- **Proteo:** dios profético, que podía cambiar de forma.
- **Psámate:** nereida diosa de las playas arenosas.
- **Rodo:** diosa de la isla de Rodas.
- **Sirenas:** cada uno de los tres espíritus marinos que atraían a los marineros con sus cantos.
- **Talasa:** diosa primigenia de la superficie marina.
- **Taumante:** dios de las maravillas del mar.
- **Telquines:** espíritus marinos de la isla de Rodas que practicaban magia negra, formando tormentas y sequías y matando a hombres con el poder del mal de ojo.
- **Tetys :** diosa titánide de las fuentes de agua fresca.
- **Tetis :** nereida que presidía sobre el desove de la vida marina.
- **Toosa:** diosa de las corrientes rápidas y de las olas rompientes.
- **Tritea:** ninfa marina de la costa aquea.
- **Tritón:** dios del lago salado Tritonis de Libia y heraldo de Poseidón que calmaba las olas.
- **Tritones:** espíritus marinos con cola de pez pertenecientes al cortejo de Poseidón.
- **Tritonis:** diosa del lago salado Tritonis, en Libia.

## Fuentes históricas

La bibliografía de la mitología clásica es inmensa, difícilmente abarcable, tanto por su propio desarrollo interno como por sus relaciones con el resto de la mitología mundial, cuya bibliografía, por lo menos en sus producciones e investigaciones más destacadas, por fuerza ha de incluirse de algún modo en la bibliografía de la mitología clásica.

Si tomamos la mitografía en su sentido más amplio, una gran mayoría de las obras de la poesía clásica, y muchas también de la prosa, están de algún modo incluidas dentro de la mitografía: cada una de ellas ofrece algunos datos que sirven para la comprensión de las demás, y a su vez cada una de ellas, para poder ser comprendida, necesita de los datos ofrecidos por algunas otras; todo ello, en tanto que las citadas obras contienen, en particular, relatos o alusiones mitológicas, que en todo caso ocupan una extensión muy mayoritaria en las obras poéticas, y nada despreciable, aunque menor, en las prosaicas. Con todo eso, no obstante, el conocimiento de la mitología y nuestra comprensión de las obras de la literatura clásica, sobre todo de las poéticas, sería muy precaria si sólo contásemos con la comparación entre estas últimas y con las obras en prosa no consagradas en especial a la mitografía. Existen unos cuantos manuales sistemáticos griegos y latinos, en prosa, así como, en textos de otras clases diversas, y de un modo destacadísimo en las colecciones de escolios, infinitos datos mitográficos igualmente sistemáticos, todo lo cual es para el estudioso de la mitología clásica y de la poesía clásica un verdadero tesoro de valor inapreciable, un conjunto de auxiliares espléndidos e imprescindibles.

Así pues, son muchos los autores de la Antigüedad los cuales podríamos nombrar puesto que en algún momento de su obra nos han hablado de algún relato de la mitología griega; podríamos nombrar como ejemplo a Apolodoro, Aristóteles, Esquilo, Eurípides y Pausanias entre muchos, pero aquí en este trabajo solamente vamos a mencionar a los tres más importantes. Los poetas griegos *Homero* y *Hesíodo* fueron los que, principalmente, fijaron en sus obras las características de estas divinidades y así le agradó al pueblo griego

imaginarlas, por lo menos hasta época clásica, años en que empezaría a extenderse la revisión crítica de los nuevos intelectuales sobre unos dioses cada vez más alejados de la creencia popular. Y en relación a los manuales, el más importante de los existentes es la *Biblioteca* de Apodoro.

### La Biblioteca de Apodoro

La Biblioteca de Apolodoro es una obra de rara perfección sintética, diafanidad narrativa y minucioso detallismo; aun así es muy incompleta, por causa de su reducida extensión, que le impide contener un gran número de datos, especialmente de variantes, que conocemos por otras fuentes. Nada se sabe de su autor salvo el nombre y un terminus post quem que viene dado por la cita, que aparece en I I 1, 3, del cronógrafo Cástor, que no parece que pueda ser otro que Cástor de Rodas, contemporáneo de Cicerón, que llegaba en su relato de sucesos, hasta los del año 61 a. C. Por tanto la Biblioteca no debe ser anterior a esa fecha, sino posterior por lo menos en algún o algunos años, y no puede ser obra, como se solía pensar hasta hace un siglo, del famoso cronógrafo, gramático y erudito Apolodoro de Atenas, que nació hacia el año 180 a. C. El autor de la Biblioteca parece haber utilizado como fuentes sólo obras literarias, y algunos de sus relatos son un fiel resumen de algunas obras conservadas de la épica y dramática griegas, por lo que resulta digno de crédito para las no conservadas.

### Hesíodo

Nacido en circa el 700 a.C., poeta épico y didáctico beocio. Se conservan dos poemas, **Teogonía** y *Trabajos y días*, que pueden ser considerados obras auténticas de Hesíodo, a pesar de que no se acepta de manera universal que pertenezcan al mismo poeta. Nos ha llegado con su nombre un poema posterior, el *Escudo*, que no fue compuesto por Hesíodo, y las fuentes antiguas citan una lista de títulos de los que es autor. Se conoce muy poco de esos poemas, pero uno de ellos, el *Catálogo de mujeres*, cuyo origen es también posterior a Hesíodo, era un poema mitológico de importancia considerable que puede ser parcialmente reconstruido a partir de varios fragmentos conservados



y de testimonios de otros autores. La *Teogonía* (*Theogonia*, «nacimiento o generación de los dioses») es una historia cronológica de los diferentes orígenes de los dioses y explica cómo surgieron el universo y los principales dioses y diosas y cómo se estableció el orden divino de Zeus, el tercer gobernante del universo. Dado que no se trata sólo de una versión muy antigua de estos temas, sino que el poema de Hesíodo se convirtió en la canónica, es un documento mitológico de primera importancia. Como se ha señalado antes, el final de la Teogonía fue radicalmente alterado para permitir una transición hacia esta nueva temática, como puede verse en el estado actual del texto. Ya que el origen de todas y cada una de las principales familias heroicas surge del encuentro de un dios y una mujer mortal, el nuevo poema (o una buena parte del resultado de la combinación de ambos) recibió el nombre de Catálogo de mujeres.

### Homero

Nació probablemente siglo VIII a.C. Escribió la **Ilíada** y la **Odisea**, los poemas épicos nacionales griegos, fueron tradicionalmente atribuidos a un poeta llamado Homero (Homeros) del que no se sabe nada con certeza. Hay desacuerdo en si cabe adscribir ambos poemas a un mismo autor, incluso se discute que cada uno de ellos sea realmente obra de un solo autor, aunque el conocimiento de los mecanismos del proceso de creación de la poesía oral ha abierto nuevas perspectivas en el estudio de la épica homérica. Hay razones de peso para suponer que fueron compuestos en Jonia, en la costa occidental de Asia Menor. Aunque nadie discute que ambos poemas contengan interpolaciones tardías, no se puede decir con seguridad cuáles son. En contraste con la pauta corriente en la épica, en la que se cuenta en orden cronológico una sucesión de episodios cuyo núcleo central es una historia tradicional de guerra o de aventuras, toda la narración de la *Ilíada* está ordenada alrededor de un suceso concreto en el décimo año de la guerra de Troya —la cólera y la retirada de Aquiles— y el espacio de tiempo que cubre la narración, comparado con otras obras del género, es muy restringido. La acción principal se concentra en un período de tan sólo cuatro días y cuatro noches y el tiempo que cubre toda la historia no sobrepasa los 51 chas, pero el

poema alcanza tal grado de perfección artística que parece resumir la guerra entera.

El llamado «catálogo de las naves», *Ilíada II*, contiene mucha información sobre la geografía legendaria de Grecia y sobre las familias de héroes que gobernaban en esos tiempos. El poema aporta mucho sobre las vidas y caracteres de los dioses. Se dan dos versiones, por ejemplo, del mito que cuenta cómo el joven Hefesto fue arrojado del Olimpo. El héroe de la *Odisea*, Odiseo, es un guerrero astuto y lleno de recursos proveniente de la isla de Ítaca, en la costa occidental de Grecia. El poema describe cómo anduvo errante por mares lejanos a lo largo de diez años, después de perder su ruta cuando regresaba a su isla desde Troya, y cómo, tras su regreso, ejecuta su venganza sobre los nobles locales que habían festejado en su palacio durante su ausencia, esquilmando su fortuna y cortejando a su esposa. Para un resumen de sus aventuras. El poema épico se divide en tres partes principales. La primera consta de cuatro libros (la llamada *Telemaquia*). Los ocho libros siguientes (V-XII) se centran en las aventuras de Odiseo, errante por los mares lejanos, y en buena parte de ellos es el propio Odiseo quien cuenta sus vicisitudes durante un banquete en la corte de los feacios, puerto final de sus aventuras marítimas, una de ellas (XII) trata del encuentro que tiene con dos sirenas, Ercila y Caribdis, y del mito del canto hipnótico de estas. Los últimos 12 libros tratan sobre la llegada del héroe a Itaca, su venganza y la reunión final con su fiel esposa Penélope.

### **Influencias modernas**

La mitología se ha implantado en nuestra sociedad como algo habitual en la vida de las personas. A algunos les puede gustar, a otros quizás les desagrada pero lo cierto es que según miremos a nuestro alrededor podemos darnos cuenta que la mitología (en su mayor parte griega y romana) nos sigue en el día a día de todos.

Un ejemplo muy corriente lo encontramos en la **astronomía**. Los signos del zodiaco provienen de nombres de dioses de la mitología. *Aries* del carnero del Vello de Oro, *Tauro* podría ser el toro cuya forma adoptó Zeus para raptar a Europa, *Géminis* es en honor a los dioses Cástor y Pólux, *Cáncer* es el

cangrejo que Hera envió como aliado a la Hydra para vencer a Heracles; *Leo* es el león de Nemea, *Virgo* es Erígone la esposa de Dionisio, *Libra* es el símbolo de Astrea, diosa de la justicia, *Escorpio* podría tratarse del escorpión enviado por Artemis para aniquilar a Orión, *Sagitario* se representa por los centauros, *Capricornio* está en honor a Amaltea, *Acuario* representa claramente a Ganímedes y *Piscis* podrían ser los peces que llevaron Afrodita y Eros cuando huían de Tifón.

Los **planetas** del sistema solar también son un ejemplo, podemos compararlos con los dioses romanos. Tales nombres como Mercurio (Hermes, mensajero de los dioses), Venus (Afrodita, diosa de la belleza y el amor), Tierra (Gea, diosa de la tierra), Marte (Ares, dios de la guerra), Júpiter (Zeus, dios de la luz), Saturno (Crono, un titán), Urano (personificación del cielo), Neptuno (Poseidón, dios de los mares) y Plutón (Hades, dios del inframundo).

Otros **cuerpos celestes** también guardan relación con ciertos dioses de la mitología como *Sol* es Helio dios del Sol, la *Luna* es Selene la diosa de la Luna, *Deimo* y *Fobo* son las lunas de Marte, las de Júpiter tienen nombres relacionado con el dios Zeus como *Europa*, *Io*, *Metis*, *Amaltea*, *Tede*, *Leda*, *Humalia*, *Carmen*, *Pasifae*, *Sínope*, *Calisto*, *Ganímedes*, *Adrastrea* o *Elara*, todos nombres de dioses y diosas. Los satélites de Saturno hacen lo propio con su 'dios' con *Atlas*, *Prometeo*, *Pandora*, *Jano*, *Mimante*, *Encélado*, *Tetis*, *Dione*, *Calipso*, *Rea*, *Titán*, *Hiperión*, *Jápeto*, *Febe* y en Neptuno pasa lo mismo con *Tritón*, *Talasa*, *Nereida*, *Náyade*, *Galatea*, *Proteo* dioses relacionado con el rey de los mares.

Los **mapas** también han tenido la influencia mitológica. *Asia* es un continente que recibe su nombre en honor a una Oceánide, *Océano Atlántico* es el nombre del titán Atlas, *Mar Egeo* proviene de Egeo el rey de Atenas, *Egipto* es el país cuyo nombre es del hijo de Poseidón, *Europa* es llamada una de las amantes de Zeus, entre otros.

Aún podríamos nombrar palabras, usos, instrumentos y muchas otras cosas como películas basadas en la mitología o incluso en comics que están presentes hoy en día y que tuvieron cierto origen o influencia en la mitología pero es posible que la lista no concluyera nunca y estas propuestas son las más prominentes y destacadas del panorama actual.

## Mitología Nórdica

### Introducción

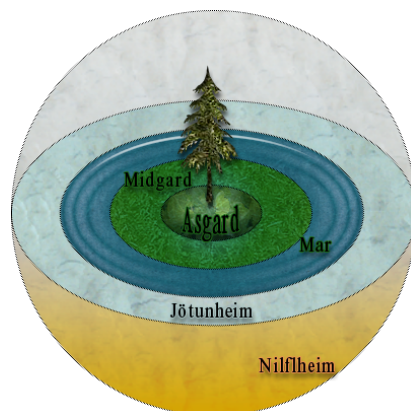
La mitología nórdica o escandinava comprende la religión pre-cristiana, creencias y leyendas de los pueblos escandinavos, incluyendo aquellos que se asentaron en Islandia, donde las fuentes escritas de la mitología nórdica fueron reunidas. Es la versión mejor preservada de la antigua mitología germana, común a todos los pueblos germanos, que también incluye la estrechamente relacionada mitología anglosajona. La mitología germana, a su vez, ha evolucionado de una mitología indo-europea más temprana.

La mitología nórdica era una colección de creencias e historias compartidas por los pueblos germanos septentrionales. No era una religión revelada, pues no había una verdad entregada por los divinos a los mortales (a pesar que tiene relatos de personas normales aprendiendo las historias de los dioses de una visita de o a ellos), y no tenía un libro sagrado. Esta mitología era transmitida oralmente en forma de una larga y regular poesía. Dicha transmisión continuó durante la era vikinga, y nuestro conocimiento sobre ella está basado principalmente en los Eddas y otros textos medievales escritos durante o después de la Cristianización.

En el folclore escandinavo, estas creencias duraron mucho tiempo, y en algunas áreas rurales algunas tradiciones han sido mantenidas hasta hoy. Otras han sido recientemente revividas o reinventadas como el neo paganismo germano. La mitología también ha permanecido como inspiración en la literatura así como en producciones escénicas o películas.

## División de los dioses

En la mitología nórdica el mundo está representado como un disco plano. El disco está situado en las ramas del árbol del mundo Yggdrasil, que sostenía los nueve mundos. En él habitaban varias criaturas. Es un árbol del mundo que une todos los reinos. Bajo sus tres raíces se encuentran Asgard, Jotunheim y Niflheim. En la base de Yggdrasil hay tres pozos: el Pozo de la Sabiduría, guardado por el gigante Mimir (Mímisbrunnr), el Pozo del Destino (Urdarbrunnr), también conocido como el Pozo de Urd, guardado por las Nornas, diosas del destino, y Hvergelmir, donde nacen muchos ríos. El dragón/serpiente Nidhogg muerde las raíces, acompañado por otras serpientes, para destruir el árbol. En Yggdrasil también viven otros seres, como cuatro ciervos que representan los cuatro vientos, la ardilla Ratatosk y el gallo Vidofnir.



*Ilustración 34. El mundo según la mitología nórdica. Fuente: Internet*

Los nueve mundos son:

**Asgard** es el mundo de los Ases (**Aesir**), la principal raza de dioses nórdicos. Es de difícil acceso debido a sus murallas, y está conectado con Midgard (el reino de los hombres) mediante el Bifrost (también llamado Asbru), el puente del arco iris, vigilado por el dios Heimdall. Cada dios tiene una casa diferente en Asgard; la más conocida es Valhalla, la morada de Odín. Los héroes

muerdos en combate son llevados por las valkirias a Valhalla. Una manera más rápida de ir a Valhalla es ahorcándose, al igual que hizo Odín

**Vanaheim** es el mundo de los Vanes (**Vanir**), la otra raza de dioses nórdicos. Aunque los habitantes originales del cielo eran los Aesir, ellos no eran las únicas divinidades que las razas nórdicas veneraban, pues también reconocían el poder de los dioses del mar, del viento, de los bosques y las fuerzas de la naturaleza y de la fertilidad.



Ilustración 35. *Yggdrasil*. Fuente: <http://thjodhalv.deviantart.com>

**Alfheim** es el mundo de los elfos de la luz, presidido por el dios Freyr.

**Midgard** es el mundo de los hombres. Fue creado por los dioses nórdicos para defender a la humanidad de los gigantes.

**Nidavellir** es el reino de los enanos. Algunos enanos de la mitología nórdica son Brokk y Eitri, que realizaron el jabalí dorado para Freyr y Mjollnir, el martillo de Thor. Otro enano es Alberich, un rey que custodiaba grandes tesoros y protagoniza la leyenda del Anillo de los Nibelungos, raza de enanos a la que pertenecía.

**Jotunheim** es el país de los gigantes (**Jotun**) que son generalmente enemigos de los dioses, pero también tuvieron hijos con ellos. Está gobernado por Thrym, el rey de los gigantes de hielo. Aquí se encuentra la fortaleza de Utgard.

**Svartalfheim** es el reino de los elfos oscuros. No tienen un gran protagonismo y a menudo se les confunde con los enanos.

**Niflheim** es el mundo de los muertos. Gobernado por Hel, la monstruosa hija de Loki y la giganta Angrboda, es un reino melancólico al que acuden los hombres que no han tenido una muerte gloriosa.

De entre estos mundos cabe destacar tres clases de divinidades: los Aesir, los Vanir y los Jotun (llamados gigantes)

La distinción entre Aesir y Vanir es relativa. Se recalca el carácter guerrero de los primeros, y pacífico de los segundos. Hay dioses que pertenecen a los dos campos, y con frecuencia, se producen asimilaciones o divisiones entre deidades.

Un importante acontecimiento entre ambos grupos es el acuerdo de paz, intercambio de rehenes, y los casamientos que se efectuaron entre ellos después de una prolongada guerra, que finalmente fue ganada por los Aesir. Fue de esta manera como Njörd, el Van, vino a Asgard para vivir con sus dos hijos, Frey y Freyja, mientras que Hoenir, el As, el mismísimo hermano de Odín, hizo de Vanaheim su morada.



Algunos estudiosos han especulado que esta historia simbolizaba la forma en que los dioses de las tribus indoeuropeas habían suplantado a los dioses de la naturaleza, más antiguos, de los habitantes originales, aunque debe subrayarse que ésta es sólo una conjetura. Otros estudiosos consideran que la distinción Aesir/Vanir no es más que la manifestación noruega de una división de las divinidades en general entre los indoeuropeos, paralela a la de los olímpicos y los titanes en la mitología griega

### **Fuentes históricas**

Determinar el origen de estos mitos y leyendas no es fácil. Al transmitirse oralmente, de generación en generación, cualquiera de las fechas que hoy la ciencia les asigna (se habla de los siglos VIII o IX) son meras especulaciones.

Hoy, a la luz de la **Gnosis**, podemos decir que su origen se hunde en la noche aterradora de los siglos, sus raíces devienen de la Isla Sagrada del Norte, la misteriosa *Thulé*, situada en lo que hoy es el círculo Polar Ártico y donde en un pasado remotísimo habitara la Raza Hiperbórea.

Desde entonces la Sabiduría oculta de aquellos Dioses fue pasando en forma de **mitos y leyendas** de raza en raza y de generación en generación, hasta llegar a esta época actual.

Alrededor del siglo X los monjes irlandeses que se habían trasladado a Islandia buscando la soledad y el recogimiento, entran en contacto con los vikingos – que comienzan a establecer asentamientos en Islandia– y a recoger por escrito algunos de los poemas paganos que circulan entre los vikingos. Así pues, casi todo el material que existe actualmente sobre la mitología nórdica proviene de Islandia.

Este material se divide en dos grupos: **Los Eddas** (sobre cuyo significado los estudiosos no se ponen de acuerdo) y los poemas **Skaldicos** (del noruego antiguo "*Skáld*", "*poeta*"). **Los Eddas** se componen de dos manuscritos: El primero, llamado "*Codex Regius*", consta de 29 poemas completos o fragmentarios y se guardó en Copenage (*Dinamarca*) hasta 1971 que fue

devuelto a Islandia. El segundo consta de 7 poemas, uno de los cuales no está incluido en el *Codex Regius*. Estos poemas contienen mitos religiosos, historias sobre los héroes antiguos y consejos sobre la vida diaria. Entre ellos tenemos el *Völuspá* (que significa “*las profecías de la Sibyla*”), el *Hávamál* (“*Las palabras de Altísimo*”), etc.

Los poemas **Skaldicos** como el de “*El marino*” recogido anteriormente, por el contrario contienen eventos históricos, relatos de la vida diaria, sucesión de reyes, batallas, etc.

Finalmente, tenemos las “*sagas*” (relatos) en prosa, atribuidas la mayor parte de ellas a un gobernante y poeta de Islandia en el siglo XIII, llamado *Snorri Sturluson*, que recogió en dichas “*sagas*”, entre otras cosas, aclaraciones y explicaciones sobre los poemas Eddas, lo cual sirvió de gran ayuda para comprender mejor estos mitos.



Ilustración 36: Copia del *Codex Regius*, el *Hávamál*. Fuente: Imagen de UiO , Biblioteca de la Universidad de Oslo

Cuando se estudia los Eddas te das cuenta que la tradición esotérica del pueblo nórdico fue profunda y riquísima, pero desgraciadamente mucho se ha perdido. Algunos de los poemas de contenido esotérico son incompletos y están mezclados con muchas partes intrascendentes. Así, por ejemplo, en el

*Hávamál* (“*Las palabras del Altísimo*”) tan solo hay un pequeño fragmento de profundo contenido esotérico (más adelante está recogido) que sin duda era parte de un texto mucho más amplio. El resto del *Hávamál* son consejos sobre el diario vivir, pero sin mayor trascendencia.

### Los mejores navegantes: Los Vikingos

Lo que hoy los historiadores escriben acerca de los vikingos trata de asaltos, luchas e invasiones.

Ciertamente entre los años 793 y 1066 d.C. entra en la escena europea un pueblo hasta entonces desconocido, los llamados vikingos, formados por gentes de diferentes zonas de *Escandinavia*, principalmente suecos, daneses y noruegos.



Ilustración 37. Lápida conmemorativa ilustrando barco vikingo. Fuente: <http://www.hurstwic.org>

Las razones del por qué es en ese momento que el pueblo vikingo alcanza su esplendor no está clara, pero dos razones pueden ayudar a explicarlo:

Por una parte, es un pueblo de navegantes en unos mares azotados continuamente por terribles tormentas. Esto hace que desarrollen mejor que otros pueblos el arte de la navegación y lleguen a construir unos barcos superiores a los demás pueblos europeos, lo que les permite abrir rutas comerciales por los principales ríos navegables de Europa y de Rusia occidental y colonizar tierras inexploradas hasta entonces: como partes del Noroeste de Rusia, Islandia, Groenlandia –donde fundan ciudades–, e, incluso, como según algunos historiadores “*Erik el Rojo*” que llega a pisar América (en la península del Labrador) antes que *Cristóbal Colon*.

Por otra parte los mitos y leyendas en los que se basa su cultura son de un carácter heroico, guerrero y aventurero, tan extraordinarios que al interpretar estos mitos de una forma “*exotérica*” naturalmente ello impulsa a la aventura y a la conquista: llegan a saquear las principales ciudades de Inglaterra, del norte de Alemania, París, incluso hay relatos de un asalto a Sevilla donde son rechazados por los musulmanes, entonces presentes en España (aunque también hay que decir que muchos historiadores empiezan a pensar que en estos relatos sobre asaltos hay más de leyenda que de realidad).

Que duda cabe que sus mitos, de tan extraordinario carácter heroico y guerrero, habían de ser entendidos en forma esotérica, como el camino del guerrero en lucha contra sí mismo. Pero como siempre sucede por estos tiempos ya tan degenerados, sólo unos pocos eran capaces de leer el mensaje oculto.

Pese a todo, cada vez son más los historiadores que coinciden en que el pueblo vikingo era un pueblo culto que conocía y le gustaba escuchar estos mitos, había en ellos valor, poesía, y un algo de misterio.

## Los dioses del mar

### Principales divinidades

Además de **Njörd** y **Mimir**, que eran ambas divinidades marinas, las razas nórdicas reconocían otro gobernador del mar, el que representaba el mar cercano a la costa y el océano primitivo, de donde todas las cosas supuestamente emergieron, llamado **Egir**, **Aegir** o **Hler**, que vivía o bien en las frías profundidades de su reino acuático o bien en la isla de Lessoe, en Cattegat, o Hlesey (en la bahía que hay entre Dinamarca y la costa oeste de Suecia y que enlaza el mar báltico y el mar del norte).

Egir (el mar), al igual que sus hermanos Kari (aire) y Loki (fuego), supuestamente pertenecía a una antigua dinastía de dioses, ya que él no se clasificaba ni como As ni como Van, ni gigante, enano o elfo, pero era considerado omnipotente dentro de sus dominios.

Tiene todos los rasgos de un dios del mar, venerado y a la vez temido por los marineros. Ellos creían que Egir podría emerger en cualquier momento y llevarse los barcos y a los hombres a su palacio en el fondo del océano. Los que habían participado en una correría vikinga, para asegurarse un viaje tranquilo de regreso, ante de hacerse a la mar solían sacrificarle algunos prisioneros.

Se suponía que provocaba las grandes tempestades que recorrían el mar, y se le representaba generalmente como un adusto anciano, con largos cabellos y barbas blancas, y dedos como garras que siempre trataban de asir algo convulsivamente, como si deseara tener todo al alcance de sus manos. Siempre se aparecía sobre las olas con la intención de perseguir y volcar esquifes, y arrastrarlos vorazmente hasta el fondo del mar, una dedicación en la que se pensaba que se deleitaba de forma diabólica.

### La Diosa Ran

Egir estaba casado con su hermana, la diosa Ran, cuyo nombre significa “ladrón” y que era tan cruel, avariciosa e insaciable como su esposo. Su pasatiempo favorito era el de permanecer cerca de las rocas peligrosas, hasta donde atraía a los marineros para lanzarles su red, su más preciada posesión, y entonces, habiendo enmarañado a los hombres en sus mallas y destruido sus barcos contra los cortados acantilados, los arrastraba tranquilamente hasta su sombrío reino. Ran era considerada la diosa de la muerte para todos aquellos que perecían en el mar y los nórdicos pensaban que ella agasajaba a los ahogados en sus cuevas de coral, donde se extendían divanes para recibirles y donde el hidromiel corría libremente como en el Valhalla. Se pensó posteriormente que la diosa tenía una gran afición al oro, que se llamaba la “llama del mar” y se utilizaba para iluminar sus palacios. Esta creencia se originó con los marineros y nación del impresionante brillo fosforescente de las olas.

Para ganarse las buenas bendiciones de Ran, los nórdicos se cuidaban de esconder un poco de oro cerca de ellos siempre que algún peligro en particular les amenazaba en el mar.

### Las Olas

Egir y Ran tuvieron nueve hermosas hijas, las Olas, o doncellas de las olas, cuyos blancos brazos y pechos, largos cabellos rubios, profundos ojos azules y esbeltas y sensuales formas eran extremadamente fascinantes. Estas doncellas se deleitaban jugando sobre la superficie de los vastos dominios de su padre, ligeramente ataviadas con velos transparentes azules, blancos o verdes. Sin embargo, eran volubles y caprichosas, con cambios de humor alegre a hosco y apático, y a veces provocándose mutuamente casi hasta la locura, rasgando sus cabellos y velos, arrojándose temerariamente en sus duros lechos, las rocas, persiguiéndose unas a otras con velocidad frenética y chillando en alto de alegría o desesperación. Pero raramente salían a jugar a menos que su hermano, el Viento, estuviera fuera y según su humor, ellas eran



gentiles y alegres o bruscas y turbulentas.

Se suponía que las Olas iban generalmente en tríos y se decía que a menudo revoloteaban alrededor de los barcos vikingos a los que ellas favorecían, apartando todos los obstáculos de sus trayectorias y ayudándoles a alcanzar rápidamente sus objetivos.

### El mito de *La Olla de las Pociones de Egir*

Para los anglosajones, el dios Egir era conocido por el nombre de Eagor, y siempre que una olla inusualmente grande se aproximaba atronando hacia la costa, los marineros solían gritar y los de Trento aún lo hacen: “¡Cuidado que viene Eagor!”. También se le conocía por el nombre de Hler (el amparador) entre las naciones nórdicas y el de Gymir (el ocultador), porque siempre estaba dispuesto a esconder cosas en las profundidades de su reino y se podía contar con que no revelara los secretos confiados a su cuidado. Y, porque se decía frecuentemente que las aguas del mar hervían y siseaban, se llamaba al océano como la tinaja o la olla de las pócimas de Egir.

Los dos principales sirvientes del dios eran Elde y Funfeng, símbolos de la fosforescencia del mar; eran famosos por su rapidez en invariablemente presentaban sus respetos a los invitados de Egir a sus banquetes en las profundidades del mar. El dios dejaba a veces su reino para visitar a los Ases en Asgard, donde siempre era espléndidamente agasajado y se deleitaba con los numerosos relatos de Bragi sobre las aventuras y los logros de los dioses. Entusiasmado por estas narraciones, y también por el burbujeante hidromiel que les acompañaba, el dios se aventuró en una ocasión a invitar a los Ases a celebrar la fiesta de la cosecha con él en Hlesey, donde prometió agasajarles él esta vez.

### Thor e Hymir

Sorprendido por esta invitación, uno de los dioses osó recordarle a Egir que ellos estaban acostumbrados a platos exquisitos, tras lo que el dios del mar declaró que en lo referente a la comida no debía preocuparse, ya que estaba seguro de poder abastecer los apetitos más delicados; sin embargo, confesó



que no se sentía tan seguro respecto a la bebida, ya que su olla de pociones era más bien pequeña. Tras oír esto, Thor (Thor es el dios del *trueno* en la mitología nórdica. Su papel es complejo ya que tenía influencia en áreas muy diferentes, tales como el clima, las cosechas, la protección, la consagración, la justicia, las Lidias, los viajes y las batallas) se ofreció inmediatamente a procurar una olla más apropiada y partió junto con Tyr en su búsqueda. Los dos dioses viajaron hacia el este del Elivagar en el carro tirado por los chivos de Thor, y dejándolo en casa del campesino Egil, el padre de Thialfi, encaminaron sus pasos hacia la morada del gigante Hymir, del cual se sabía que poseía una olla de una milla de profundidad y anchura proporcional.

Sin embargo, sólo las mujeres se encontraban en casa y Tyr reconoció en la más anciana, una vieja y fea bruja con novecientas cabezas, a su propia abuela; mientras la más joven, una bella y joven giganta, era, al parecer, su madre y ella recibió a su hijo y a su acompañante de forma hospitalaria y les dio de beber.

Tras conocer su misión, la madre de Tyr ordenó a los visitantes que se escondieran bajo unas enormes ollas que se encontraban sobre un travesaño al final de la sala, ya que su esposo Hymir era muy irreflexivo y a menudo mataba a sus invitados con una sola mirada fulminante. Los dioses siguieron el consejo rápidamente, y tan pronto se escondieron, llegó el gigante Hymir. Cuando su esposa le contó que habían llegado visitantes, frunció el ceño tan portentosamente y emitió una mirada tan encolerizada hacia el lugar donde se ocultaban, que la viga del techo y las ollas cayeron con estruendo y, excepto la más grande, todas se rompieron en pedazos.

La esposa del gigante, sin embargo, convenció a su marido para que le diera la bienvenida a Tyr y a Thor, y mató tres bueyes para su comida. Pero grande fue su consternación cuando vio al dios del trueno comerse a dos de ellos como cena.

Murmurando que tendría que irse a pescar temprano a la siguiente mañana para procurarle el desayuno a un invitado tan voraz, el gigante se retiró a descansar, y cuando al amanecer del siguiente día bajó hasta la costa, se le unió Thor, que dijo haber venido para ayudarlo. El gigante le pidió que obtuviera su propio cebo, tras lo cual Thor mató descaradamente el buey más grande de su anfitrión, Himinbrioter (rompedor del cielo), y cortando su cabeza,

embarcó con ella y se introdujo en el mar. En vano protestó Hymir que ya había llegado a su lugar habitual de pesca, y que podía encontrarse con la terrible serpiente lörmungandr si se aventuraban a ir más lejos; Thor siguió remando persistentemente, hasta que pensó que se encontraban justamente encima del monstruo.

Poniendo como cebo la cabeza del buey, Thor trató de pescar a lörmungandr; mientras tanto, el gigante logró pescar dos ballenas, que le parecieron suficientes para una comida matinal. Por tanto, estaba a punto de proponer que regresaran cuando Thor sintió súbitamente un tirón y comenzó a tirar tan fuerte como pudo, ya que sabía, por la resistencia de su presa y la terrible tormenta creada por sus frenéticos contoneos, que había atrapado a la serpiente de Midgard. En sus esfuerzos para obligar a la serpiente a que saliera a la superficie, Thor apretó su pie tan bruscamente contra el fondo del barco, que lo atravesó y fue a parar al fondo del mar.

Tras una lucha indescriptible, la terrible cabeza venenosa del monstruo apareció y Thor, asiendo su martillo, se dispuso a aniquilarla, cuando el gigante, aterrorizado ante la proximidad de lörmungandr y temiendo que el barco se hundiera y se convirtiera él en la presa del monstruo, cortó el sedal, permitiendo así que la serpiente cayera como una piedra hasta el fondo del mar.

Furioso con Hymir por su inoportuna interferencia, Thor le asestó un golpe con su martillo que lo lanzó al mar; pero Hymir, impávido, nadó hasta tierra y se reunió con el dios cuando éste regresó a la costa. Hymir tomó entonces ambas ballenas, sus trofeos del mar, y se las echó a la espalda para llevárselas a casa, y Thor, deseoso de demostrar su fuerza, cargó con el bote, los remos y los aparejos y le siguió.

Tras el desayuno, Hymir retó a Thor a que demostrara su fuerza rompiendo su vaso; pero aunque el dios del trueno lo arrojó con tremenda fuerza contra los pilares de piedra y las paredes, permaneció intacto y ni siquiera se rajó. Sin embargo, obedeciendo un consejo que la madre de Tyr le susurró, Thor arrojó súbitamente el vaso contra la frente del gigante, la única sustancia más dura que él, tras lo cual cayó hecho añicos al suelo. Hymir, habiendo comprobado así el poder de Thor, le dijo que podía llevarse la olla que los dos dioses habían venido buscando, pero Tyr trató de levantarla en vano, y Thor pudo levantarla

del suelo, sólo después de haberse ceñido su cinturón con fuerza hasta el último agujero.

El tirón con el que finalmente levantó la olla causó grandes daños en la casa del gigante y su pie atravesó el suelo. Mientras Tyr y Thor partían, este último con el enorme recipiente sobre su cabeza como si se tratase de un sombrero, Hymir convocó a sus hermanos gigantes de hielo y les propuso perseguir y matar a su empedernido enemigo. Volviéndose, Thor se dio cuenta enseguida de su persecución, y arrojando a Mjöllnir repetidamente contra los gigantes, los mató a todos antes de que pudieran alcanzarles.

Tyr y Thor reanudaron entonces su viaje de regreso hasta Egir, llevando consigo la olla en la que él fabricaría cerveza para el festín de la cosecha.

La explicación física de este mito es, por supuesto, una tormenta de truenos (Thor), en conflicto con la furia del mar (la serpiente) y la rotura del hielo polar (la copa y el suelo de Hymir) por el calor del verano.

Los dioses se ataviaron entonces con ropas festivas y se dirigieron alegremente hasta el festín de Egir, y desde entonces se solía celebrar la cosecha en sus cuevas de coral.

### Divinidades no Amadas

Egir, como hemos visto, gobernaba el mar con la ayuda de la pérfida Ran. Ambas divinidades eran consideradas crueles por las naciones nórdicas, los cuales sufrían mucho por el mar, el cual, rodeándoles por todas partes, se introducían profundamente hasta el corazón de sus países a través de los numerosos fiordos, y a menudo engullía los barcos de sus vikingos, junto a toda su tripulación de guerreros.

### **Otras Divinidades del Mar**

Además de estas deidades principales del mar, los nórdicos creían en los **tritones** y las **sirenas**, y muchas historias se relatan acerca de las sirenas, que se despojaban durante breves momentos de sus plumajes de cisne o atavíos de foca, los cuales dejaban en la playa para ser encontrados por mortales, que de esa manera obligaban a las bellas damas a permanecer en tierra.

También existían monstruos malignos conocidos como Nicors, de cuyo nombre se deriva el proverbial Old Nick (“Patillas”). Muchas de las deidades menores del mar poseían colas de pez; las divinidades femeninas recibían el nombre de ondinas, y los varones el de Stromkarls, Nixies, Necks o Neckar.

En la Edad Media se creía que estos espíritus acuáticos abandonaban a veces sus corrientes nativas para aparecerse en danzas de poblados, donde se les reconocía por el dobladillo húmedo de sus vestimentas. A menudo se sentaban al lado de los arroyos o los ríos, tocando el arpa o entonando fascinantes canciones mientras se peinaban sus largos y dorados o verdes cabellos.

Los nixies, ondinas y stromkarls, eran seres particularmente gentiles y amables, y estaban muy ansiosos de obtener repetidas garantías de su salvación final.

Se cuentan muchas historias de sacerdotes o niños que se los encontraron jugando en la orilla, de los cuales se mofaban con amenazas de una futura condenación, lo cual nunca fallaba para convertir su alegre música en lastimeros quejidos. A menudo, los sacerdotes o niños, dándose cuenta de su error y afectados por la agonía de sus víctimas, regresaban corriendo hasta la corriente para asegurar a los hados acuáticos de dientes verdes su futura redención, tras lo cual reanudaban invariablemente sus alegres acordes.

### **Ninfas del Río.**

Además de Elf o Elb, el hado acuático que le dio su nombre al río Elba en Alemania; Neck, de quien Necker deriva su nombre, y el viejo padre Rhein, con sus numerosas hijas (afluentes), la más famosa de todas las divinidades menores acuáticas es Lorelei, la sirena doncella que se sienta sobre las rocas de su mismo nombre, cerca de San Goar, en el Rhein (Rin) y cuyo fascinante canto ha llevado a muchos marinos a la muerte. Las leyendas acerca de esta sirena son ciertamente muy numerosas, siendo una de las más antiguas la que sigue:

### Leyendas de Lorelei

Lorelei era una ninfa acuática inmortal, hija de Rin (Rhein); durante el día vivía en las frescas profundidades del fondo del río, pero de noche se aparecía a la luz de la Luna, sentada en lo alto de un pináculo rocoso, contemplando todo lo que atravesaba la corriente. A veces, la brisa nocturna transportaba algunas de las notas de su canción hasta los oídos de los remeros, tras lo que, olvidándose del tiempo y del lugar escuchando estas melodías encantadas, se dejaban arrastrar hasta las afiladas y recortadas rocas, donde perecían invariablemente.

Se dice que sólo una persona vio a Lorelei de cerca. Se trataba de un joven pescador de Oberwesel, que se reunía con ella cada noche a orillas del río y pasaba unas horas encantadoras con ella, embriagándose de su belleza y escuchando su seductora canción.

La tradición dice que, antes de que se separaran, Lorelei le indicaba los sitios donde el joven debería arrojar sus redes por la mañana, instrucciones que siempre obedecía y que de este modo le proporcionaban buenos resultados. Una noche, el joven pescador fue visto dirigiéndose hacia el río, pero como no regresaba se emprendió su búsqueda. Sin encontrarse rastro alguno por los alrededores, los crédulos teutones afirmaron que Lorelei le había arrastrado hasta sus cuevas de coral para poder disfrutar de su compañía por siempre. Según otra versión, Lorelei sedujo tantos pescadores hasta su tumba en las profundidades del Rin (Rhein) con sus fascinantes acordes desde las escarpadas rocas, que en una ocasión se envió a un ejército armado al caer la noche para rodearla y atraparla. Pero la ninfa acuática arrojó un hechizo tan poderoso sobre el capitán y sus hombres, que no pudieron mover ni las manos ni los pies. Mientras se encontraban inmóviles alrededor de ella, Lorelei se despojó de sus ornamentos y los arrojó a las olas. Entonces, entonando un hechizo, atrajo las aguas hasta el peñasco donde se encontraba y, para asombro de los soldados, las olas arrastraron consigo un carro marino verde tirado por corceles de crines blancas y la ninfa se introdujo al instante. Unos momentos más tarde, el Rin bajó hasta sus niveles habituales, el hechizo se rompió y los hombres recuperaron el movimiento, retirándose para narrar cómo sus esfuerzos habían sido frustrados. Desde entonces no se volvió a ver a

Lorelei, y los campesinos afirman que ella sigue aún resentida por la afrenta de la que fue objeto, y que nunca abandonará sus cuevas de coral.

### **Influencias modernas**

Los dioses germánicos y los temas más importantes de la mitología nórdica han dejado vestigios tanto en el vocabulario moderno como en la cultura.

#### Días de la semana

Un ejemplo de esto son algunos de los nombres de los días de la semana en idiomas como el inglés, el alemán y el sueco; que están basados en los días en latín (nombrados por Sol, Luna, Marte, Mercurio, Júpiter, Venus y Saturno en español).

<b>Español</b>	<b>Inglés</b>	<b>Alemán</b>	<b>Sueco</b>	<b>Origen</b>
Lunes	Monday	Montag	Måndag	Día de la luna
Martes	Tuesday	Dienstag	Tisdag	Día de Tyr
Miércoles	Wednesday	Mittwoch	Onsdag	Día de Odín (Woden)
Jueves	Thursday	Donnerstag	Torsdag	Día de Thor
Viernes	Friday	Freitag	Fredag	Día de Frigg o Freya

Por ejemplo, el nombre del día miércoles, proviene de Mercurio, un dios romano. La astucia y sagacidad de este dios llevó a los escritores como Tácito a compararlo con Odín. De ahí que este día reciba el nombre de Día de Odín o de Woden (o "Wotan", que es otro de sus nombres, en los términos inglés y sueco, mientras que en el alemán se da el caso de ser el único día que no tiene connotaciones religiosas, significando simplemente "mitad de semana" (mittwoch). Otro claro ejemplo es el viernes, día de Venus, diosa del amor y la belleza, que fue trasladada a Freyja, que a su vez es diosa del amor y la fecundidad. El jueves, proveniente de Júpiter en mitología romana, se transforma en el día de Thor, ya que ambos son los dioses principales de sus respectivas mitologías. En el caso del alemán, el nombre es Donnerstag o "día

del trueno", ya que tanto a Thor (dios del trueno) como a Júpiter (Júpiter Fulgurator) se les atribuye el control sobre este fenómeno atmosférico.

## **CONCLUSIONES**

### **Los mitos marinos siguieron poblando el mar**

Las explicaciones del mito o seres mitológicos remiten siempre a un más allá, a otro tiempo, y a personajes, dioses o héroes, que no son como los seres humanos de nuestro entorno. Esa trascendencia del mito está muchas veces cargada de emotividad. Por eso los relatos míticos tienen un elevado componente simbólico: abundan en símbolos y tratan de evocar un complemento ausente de esta realidad que tenemos ante nuestros sentidos; como ejemplo podemos poner a los dioses y a los monstruos marinos, tan relatados en todos los pueblos que tenían contacto con el mar. Esos relatos han sido transmitidos por nuestros antepasados desde tiempos antiguos hasta la actualidad. Los seres marinos han perdurado más que otros seres no relacionados con el mar, pero ¿Cuál es la razón? Intentamos explicarlo brevemente:

Cuando ya los continentes estuvieron explorados y seguían sin aparecer los pueblos extraordinarios y las bestias míticas, parecía llegado el fin de los monstruos: la realidad los desmentía. La ciencia había tomado de la mano la clasificación y descripción de los prodigios y nadie quería afirmar seriamente nada de la naturaleza que no pudiera constatarse o estuviera ya probado. Pero lo cierto es que, a pesar del empeño en racionalizar la naturaleza, los monstruos y los dioses nunca han dependido de lo que se sabe de la realidad, sino de lo que se supone de ella. Y, para seguir suponiendo, quedaba un vasto mundo aún desconocido: quedaba el mar enorme y tenebroso, capaz de mantener la fantasía, la magia y el misterio. En él proyectó el hombre sus temores más irracionales llenándolo de monstruos tan terroríficos como fascinantes y mucho más atroces que los que había imaginado caminando sobre la tierra.



La mejora de los navíos y los nuevos instrumentos científicos relacionados con las artes de la navegación, permitieron navegar por rutas cada vez más arriesgadas. Las largas travesías de inseguridad y miedo, lejos de facilitar el final de la imaginación mágica, la potenciaron. Mientras los monstruos de la tierra se iban racionalizando, la leyenda del mar fue en aumento y los terrores que lo habitaban atravesaron toda la modernidad llegando casi hasta nuestros días. Entre lo que lo que los navegantes imaginaron ver sobre el mar, lo que realmente vieron y lo que contaron que habían visto, se forjó una nueva mitología náutica tenebrosa y sublime de una diversidad iconográfica espectacular. A los clásicos caballos de mar que conducían el carro de Poseidón, a las nereidas, las sirenas, los tritones y otras criaturas acuáticas, se sumaron una ingente cantidad de bestias de muy variada morfología, gran tamaño y cualidades extraordinarias.

### **Los exvotos**

A todo lo expuesto, y en relación con la mitología (religiosidad popular) de la marinería, habría que añadir que la práctica del exvoto<sup>5</sup> está atestiguada en la Antigüedad, tanto por las fuentes escritas como por la Arqueología; esta práctica específica nos informa acerca de los fenómenos de índole religiosa en los medios marítimos, y pone de relieve un hecho que sirvió, en todos los casos, de punto de partida: la mar, para todos los navegantes antiguos era un cordial o implacable enemigo cuyo dorso debía recorrerse sin desafiar su ira para merecer una travesía tranquila. Por esta razón, los lazos que unían el mundo de la navegación y el universo de las fuerzas divinas se hicieron especialmente complejos. Todas las culturas mediterráneas nos han legado modelos de pequeños barcos que respondían a la creencia de la “navegación mística”, esto es, la idea de que el alma del difunto navegaba hacia los dioses en un barco. Aunque estos modelos de barcos no son exvotos propiamente

---

<sup>5</sup>Los exvotos, ofrendas votivas, constituyen un conjunto de acciones u objetos materiales consagrados a Dios –o dirigidos a un santo para su intercesión con Dios– como agradecimiento por una plegaria o ruego respondido, compensación por la concesión de una bendición no solicitada, o petición de un milagro esperado. Los exvotos pueden ir desde la expresión más humilde a la más esplendorosa; igualmente se conocen ejemplos de sacrificio ritual que podrían entenderse como formas extremas de la ofrenda votiva.

dichos, pues estaban dedicados a un difunto (marino o pirata, muchas veces) y no a una divinidad, están cercanos a la idea del exvoto.

Son muy abundantes las prácticas religiosas que los marinos del Mediterráneo antiguo utilizaron para procurarse la gracia de los dioses; una de las más difundidas fue la de colocar una moneda en el mástil de la embarcación, lo cual podría interpretarse como un testimonio de la creencia de que la moneda actuaría como elemento garante de la buena suerte; también se depositaron monedas votivas en la quilla del barco. En ambos casos, la intención podría obedecer a razones de carácter conmemorativo o propiciatorio. Con dichas prácticas se recordaría la fecha de la construcción o bote del navío, y también se le protegería ante tempestades o naufragios, se aseguraría una navegación benéfica, o se favorecería la buena pesca.

Además del conocimiento de los lugares donde el dios del mar era venerado y de las prácticas religioso-simbólicas destinadas a aplacar su furia, el medio por el cual podemos hacernos una idea más aproximada de lo que el mar significó en la mitología (realidad religiosa) de los tiempos antiguos es, indiscutiblemente, el estudio de las obras de arte y de las monedas. Los artistas griegos dieron forma humana a la personalidad divina, poniéndola al alcance del hombre, y uniendo así el universo humano con el divino a través de la antropomorfización del deus. La efigie del dios del mar fue imagen conocida y atrayente para los artistas, que lo representaron de mil formas diversas: en solitario, en compañía de otros iguales, cabalgando sobre sus corceles marinos, desatando la furia de los vientos o persiguiendo a diosas y mortales con sus requerimientos amorosos.

Pero la grandeza del mar es tan extraordinaria, y su fuerza tan ilimitada, que ni siquiera un dios tan poderoso como Poseidón fue capaz de expresar, por sí sólo, tanta potencia. Los griegos, progenitores de mitos, tuvieron que “inventar” otros dioses, servidores y comparsas de Poseidón en muchos casos, para materializar en ellos lo versátil y lo grandioso del elemento marino, para expresar, con palabras y con imágenes, la multiplicidad de fenómenos que se esconden en ese inmenso lago que es el Mediterráneo. Algunos de estos

dioses menores como Nereo, Proteo, Tritón, o Glauco, todos ellos expertos en el arte de la metamorfosis y dotados de poderes oraculares, fueron, probablemente, daimones<sup>6</sup> prehelénicos sometidos a la potestad del dios Aqueo.

Otros seres relacionados con la mitología marina, especialmente las diosas, como Afrodita, o las nereidas, asumieron en los relatos fabulosos el papel simbólico que muestra el lado femenino del mar: la belleza, la amabilidad, la delicadeza, la gracia o la misma fecundidad en la que la vida puede ser engendrada. Afrodita Urania, esa hija del cielo que había nacido en el seno de la espuma del mar, fue una divinidad dispensadora de abundancia y fertilidad, una diosa marinera (Afrodita Pontia, del mar) que favorecía la navegación feliz.

### **Conclusión personal**

A lo largo de este trabajo he intentado resumir y analizar diferentes pueblos con sus respectivas mitologías y he llegado a la conclusión que el tema de la mitología clásica, así como la nórdica, es un tema muy extenso. La mitología no solamente trata de historias fantásticas, sino que no deja de ser la historia de un pueblo, sin ella no comprenderíamos ni tendríamos datos de muchos hechos reales. Así pues para comprender la historia habría que también comprender su mitología.

Después de estar unos meses leyendo, recopilando, esquematizando e intentando comprender a los seres mitológicos y a su relación con el mar, después de intentar comprender el porqué en culturas tan diferentes como pueden ser la fenicia y la nórdica tenían unos seres tan similares, con los mismos rasgos y poderes. Creo que se puede llegar a la conclusión de que el ser humano no cambia tan fácilmente, ni con el tiempo ni por la procedencia. Al hombre lo movían las mismas inquietudes que en la actualidad; el miedo a lo desconocido, el afán de prosperar, la inquietud de descubrir, etc. Esto no ha cambiado a lo largo de los años. Por eso la similitud de tales mitologías. La

---

<sup>6</sup> *Los daimones eran seres divinos y semidivinos, intermediarios entre los dioses superiores, los hombres y mensajeros de los primeros.*

mitología era como una religión, así una manera de dominar al pueblo inculto. El navegante fenicio, el griego o los nórdicos salieron a los mares en busca de prosperidad o quizá también por su espíritu aventurero. La mitología de la época así lo plasmaba. ¿Y no se sale a navegar hoy en día con las mismas intenciones?. Y por último comentar que la mitología en épocas anteriores también servía para dar explicación a los fenómenos atmosféricos, ya que todavía no había explicación científica.

## Bibliografía

- Faber-Kaiser, Michael. *Historia de la navegación*. Barcelona, 1976, Ed. Planeta.
- Hard, Robin. *El gran libro de la Mitología griega*. Basado en el Manual de mitología griega de H. J. Rose. Madrid 2008, La Esfera de los Libros S. L.
- Donald S. Johnson, Nurminen J. *Historia de la navegación a través de mares y océanos*. Barcelona, 2008, Ed. Planeta.
- Ruiz de Elvira, Antonio. *Mitología clásica*. 2ª edición. Madrid, 1982, Ed. Gredos S. A.
- García Gual, Carlos. *Introducción a la mitología griega*. Alianza editorial Madrid 2004.
- <http://www.theoi.com>
- Díez Platas, Mª de Fátima. *Las Ninfas en la literatura y el arte en la Grecia arcaica*. Director: Alberto Bernabé y Ricardo Olmos. Tesis doctoral. Facultad de Filología. Universidad Complutense de Madrid, 1996.
- Guillen, Julio E. *Historia marítima española*. Ministerio de la Marina. Ed. Museo Naval Madrid, 1961
- Rodríguez López, María Isabel. *Los mitos del mar en la Grecia clásica: proyección antropológica y cultural* (Publicado en Revista de Arqueología, Año XXIII, n. 260)
- Ferrer, E. - Marín, Mª Cruz - Pereira, A. *La religión del mar, Dioses y ritos de navegación en el Mediterráneo Antiguo*. Spal Monografías nº XVI, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, 2012.
- Iván Martínez de Miguel. *Influencia de la mitología en la actualidad*. Ciencia e Investigación, Cultura, Revista Universitaria. LaHuellaDigital.com. Septiembre 2010.
- Esteban, A.-Aguirre, M., *Cuentos de la mitología griega III. En el Mar*, Ediciones de la Torre, Madrid 2001
- Homero, *La Odisea*. Libro digital en pdf. [www.libroteca.net](http://www.libroteca.net)