

Monstruosidad y salvajismo: trazas míticas en el marco de la racionalidad griega antigua

(Monstrosity and savagery: mythical traces under ancient greek rationality)

Julio López Saco
Universidad Central de Venezuela
julosa.ucv@gmail.com

Recibido 07/01/2013
Evaluado: 15/01/2013
Aceptado : 16/01/2013

Resumen

En este artículo intentaremos transitar el trasfondo de sentido de la monstruosidad mítica griega e interpretar el significado de las acciones brutales e incontroladas de las que hacen gala la mayoría de los seres considerados al margen de las reglas, el orden y el mundo civilizado. Algunas de estas criaturas simbolizan aspectos de la cultura y el orden, presentando una polaridad contrastante en sí mismos entre elementos de la naturaleza y de la civilización. Los griegos de la antigüedad concibieron, en su propio mundo culto, refinado y organizado, esto es, el de la polis, un conjunto de seres salvajes con forma humana, semi humana o híbrida zoomorfa (sátiros, centauros, cíclopes) que, al lado de las ideas fantásticas y etnocéntricas sobre el desconocido y salvaje mundo bárbaro, merodeaban el ámbito de la razón. El espacio salvaje en el que habitan es la esencia de un espacio libre para las bestias (en donde se lleva a cabo el ejercicio aristocrático de la caza); es el lugar de lo agreste, lo lejano y lo inculto. El monstruo es lo contrario, lo antitético, el de otro lugar. Representa la carencia de los elementos básicos que definen al hombre, o también, la multiplicidad de ellos. Del mismo modo, alude al poder de manifestación, excepcional e incontenible, de los elementos de la naturaleza: la tierra, el fuego (volcanes y terremotos), y el agua, así como a los fenómenos de la naturaleza. Simboliza, finalmente, angustias y deseos expresados por el hombre, de modo que, en sus distintas formas, libera tensiones psíquicas.

Palabras clave: monstruo, mito, naturaleza, salvajismo, cultura

Abstract

In this article we will try to move the background sense of Greek mythical monstrosity and interpret the meaning of the brutal and uncontrolled actions which boast most beings considered outside the rules, the order and the civilized world. Some of these creatures symbolize aspects of culture and order, presenting a contrasting themselves polarity between elements of nature and civilization. The ancient Greeks conceived, in their own world cultured, refined and organized, that is, the polis, a set of wild creatures in human form, semi hybrid human or zoomorphic (satyrs, centaurs, cyclops) that, next of fantastic and ethnocentric ideas about the unknown and savage barbarian world, roamed the realm of reason. The wild space they inhabit is the essence of a free space for the animals (in which is conducted the exercise aristocratic hunting) is the place of the wild, the distant and the uneducated. The monster is the opposite, the antithetical, the other place. Represents the lack of the basic elements that define man, or, the multiplicity of them. Similarly, alludes to the power of manifestation, exceptional and uncontrollable, elements of nature: earth, fire (volcanoes and earthquakes), and water, as well as natural phenomena. Symbolizes finally anxieties and wishes of the man, so that, in its various forms, free psychic tensions.

Key words: monster, myth, nature, wilderness, culture

Presentación

Los aspectos monstruosos y las acciones catalogadas como salvajes y bestiales, propios de determinados seres que participan en los mitos, constituyen una parcela significativa en el conjunto de personajes de la antigua mitología griega. Su desempeño, lejos de ser marginal, goza de relevantes participaciones en muchos ciclos míticos y leyendas, como es el caso de las sirenas, la esfinge, los sátiros, los cíclopes o los siempre llamativos centauros. En este ensayo, queremos desvelar el trasfondo de sentido de la monstruosidad en su aspecto físico (hibridismo zoomorfo, en especial), así como interpretar el significado de las acciones desmedidas, brutales e incontroladas de las que hacen gala la mayoría de estos seres considerados al margen de las reglas, el orden, el comportamiento refinado y el mundo civilizado en general. Nos centraremos, de entre una importante gama de seres monstruosos (sirenas, gigantes, cíclopes, la esfinge,

equidna, las harpías, el minotauro, Tifón, Tritón, los centauros, silenos, Cerbero, las gorgonas, y muchos otros más), en aquellas entidades míticas cercanas al mundo de la naturaleza y sus peculiaridades inherentes, entre las que se incluyen las amazonas, legendarios grupos de mujeres sin particularidades específicamente “monstruosas”, pero con actitudes varoniles y característicamente agresivas, impropias del mundo civilizado. Veremos, además, que entre los elegidos como ejemplo pueden existir especímenes que simbolizan aspectos de la cultura y el orden, presentando una polaridad contrastante en sí mismos entre elementos de la naturaleza y de la civilización.

Natura y salvajismo

Los griegos de la antigüedad concibieron, en el seno de su propio mundo civilizado, culto, refinado, jerarquizado y organizado (el marco de la polis y de *hemeros*, como dócil y domesticado), un conjunto significativo de seres salvajes (agrios), con forma humana, semihumana o híbrida zoomorfa que, al lado de las ideas fantásticas, exclusivistas y etnocéntricas sobre el desconocido y temido mundo bárbaro (extraño y salvaje), siluetean el ámbito de la razón. Las ideas del salvajismo y la monstruosidad pueden haber sido creadas incluso antes de los contactos reales con las poblaciones etiquetadas por los griegos como bárbaras. En la enorme masa de seres medio humanos y medio animales que poblaron la etnografía mitológica griega de la antigüedad abundaron aquellos con comportamientos brutales, incívicos y naturalmente desmesurados, esto es, salvajes, pero no siempre eran carentes de ciertos rasgos de docilidad, cultura y hasta bondad, entendidas como primigenias, arcaicas, originales.

La época del arcaísmo griego muestra especial sensibilidad a la contraposición de la natura y la cultura. Se entendía que el hombre captaba un poder y una fuerza descomunal en la naturaleza que se escapaba de su dominio. La concepción de una naturaleza divina la hacía, en ocasiones, terrible, presa de acciones incontrolables y hasta monstruosas¹. Las fuerzas que emergían de la naturaleza se imaginaban como entidades monstruosas, como seres fabulosos terroríficos y amenazantes, plenos de poderes sobre humanos. No obstante, la concepción del mundo como una unidad

¹ El término que define al monstruo tiene un carácter religioso y se relaciona con lo prodigioso (a lo que se le venera pero también se le teme por desconocido). De tal modo, la asociación con el poder de lo divino se hace más que evidente.

armónica y dinámica de opuestos suponía que los seres fabulosos que pululaban más o menos libremente en los mitos, (esfinges, centauros, sirenas, quimeras, silenos, sátiros, cíclopes, amazonas y otros muchos), eran una perfecta síntesis, en su compleja naturaleza, de los componentes del mundo animal-natural y humano-social y cultural. Aunque muchos de los modelos iconográficos de las representaciones de estos monstruos son orientales, probablemente adquiridos, en esencia, a partir del proceso colonizador comercial de la Grecia arcaica, el mundo griego supo adaptarlos a sus propias concepciones y lucubraciones filosóficas.

La oposición, a la vez complemento, entre la humanidad civilizada y la naturaleza salvaje tiene su fundamento en la oposición entre un mundo humano, claramente dominante, y otro animal, dominado, por medio de la caza y su consecuente, la domesticación. En tal sentido, aquello considerado salvaje no es lo que se encuentra fuera del alcance humano, sino lo que se halla al margen de la actividad (socio-económica y cultural) humana. En este sentido, el salvaje, lo agreste, lo monstruoso, corresponde a otro tipo de accionar, cuya existencia es innegable e imposible de soslayar.

Los rasgos del comportamiento salvaje se consolidaron, probablemente, en el marco de los muy populares rituales dionisiacos: canibalismo, lascivia incontrolable, comportamientos análogos a los de los animales, como comer carne cruda, ciertas peculiaridades tildadas de bestiales, particularmente la desnudez, la presencia de cola, patas de caballo o abundante vello corporal, así como un irrefrenable gusto por el vino, el empleo de armas, adornos vegetales y, fundamentalmente, un rechazo visceral a la normal sociabilidad. Las actitudes agresivas, asociadas a las pasiones o los instintos, también conformaban uno de los rasgos de salvajismo, que los griegos arcaicos asignaban a las poblaciones no agricultoras². El salvaje, hombre o híbrido mitológico, es insociable y confunde al hombre con la naturaleza y con las hordas bestiales³.

² Cf. *Od.* X, 80-130

³ El hombre civilizado griego se define por su mediación con el Otro. En la sociedad arcaica, la hospitalidad (*xenia*) debe estar presente en las relaciones con los extranjeros no enemigos, pues éstos son invitados con los que debe darse una mediación, un intercambio. Los cíclopes, por ejemplo, son incapaces de tal comunicación con el *xenos*; en lugar de intercambiar, consumen, esto, es, intentan devorar al Otro. Para Eurípides, la polis y lo que ella implica, debe defenderse de las amenazas externas simbolizadas por los seres monstruosos míticos. Así, es necesario

El arquetipo del salvaje y de los actos o conductas de tal naturaleza fue empleado por Platón para explicar al tirano, al déspota, pues un hombre tiránico es aquel que se comporta, bien sea naturalmente o por fuerza de la costumbre, como un borracho o derrocha un incontrolable erotismo⁴. En tal sentido, la parte irracional y salvaje de la psique, que domina en el tirano, es un reflejo de las actitudes de seres monstruosos míticos como los cíclopes. El hombre salvaje, a diferencia del bárbaro, que era una amenaza para la sociedad en su conjunto y para los resortes de la cultura y la civilización, representaba una seria amenaza al individuo. Bien como destino ineludible, bien como némesis, el salvaje, el ente agreste y monstruoso, era una condición en la que el individuo podía degenerar, en especial si estaba alejado de la ciudad o al margen de los centros organizados de cultura. De hecho, no debemos olvidar que el salvaje habita en los confines inmediatos de la comunidad, en las montañas, islas o bosques, en territorios inhóspitos, pero cercanos al mundo urbano y ciudadano⁵. En la cultura griega el salvajismo, y los estados espirituales y psicológicos inherentes a él, se objetivaron en diversas realidades físicas, esto es, en seres concretos de diverso tipo, como héroes o dioses. El salvaje será, así, una pluralidad de tipos míticos que ocasionan personalidades individuales, con características y funciones específicas.

El espacio salvaje es denominado por los griegos *agros*, espacio libre para las bestias y en donde se caza (ejercicio aristocrático y ciudadano); es decir, el campo salvaje, agreste, lejano, inculto. Está constituido por todo aquello que se encuentra al margen de los límites de la ciudad, y que corresponde al ámbito geográfico de las montañas, bosques, selvas, desiertos, mares y cavernas, pues son el territorio de lo incivilizado, de las fuerzas incontrolables y de la naturaleza en su estado prístino. En este espacio no hay normas humanas y la lucha despiadada por sobrevivir es lo único que importa. Estamos, en consecuencia, ante un espacio fronterizo, liminal y de corte casi

evitar la imagen que suponga regresión en el tiempo, o una fuga hacia un estado de naturaleza agreste, formas de evasión de la mítica polis aristocrática, expresadas en la influencia cínica que clamaba por un retorno a la naturaleza. Es relevante en este sentido, Bartra, R., *El salvaje en el espejo*, edit. Destino, Barcelona, 1996, en concreto, pp. 40 y 46-47 y ss.

⁴ La antropofagia o la licantropía son propias del tirano. Cf. Plat. *Repúbl.*, 565d.

⁵ Véase al respecto White, H., “The Forms of Wildness: Archaeology of an Idea”, en Dudley, E. & Novak, M.E., (comp.), *The Wild Man Within. An Image in Western Thought from the Renaissance to Romanticism*, University of Pittsburg Press, Pittsburg, 1972, pp. 20-29, en específico, pp. 20-21, y Bartra, R., *El salvaje... Ob.cit.*, pp. 26-27 y ss.

sobrenatural, que pone al que se adentra en él en contacto con otros mundos y otras realidades, entre las que se incluyen la muerte⁶. En este espacio hacen vida monstruos y diversos seres fantásticos, habitantes de la alteridad y de aquello que está más allá de lo humano, y que es propio de lo divino y lo desconocido. Es en este lugar fantástico en donde fabulosos y pintorescos animales son imaginados por el ser humano, un sitio donde reina la virulencia, la tensión y el enfrentamiento, característicos del mundo natural. Como espacio limítrofe es el lugar que precede al reino de los muertos. Se trata del extremo más remoto del espacio ultramundano, en donde los animales actúan como intermediarios y mediadores.

El hábitat del ente o ser salvaje y monstruoso en la antigüedad clásica era, por consiguiente, el bosque, las islas y las montañas, territorios todos ellos densos, alejados o abruptos, como representantes simbólicos de una naturaleza hostil, peligrosa, amenazante e indomeñada⁷.

En el mundo de la mitología grecorromana la naturaleza, por mediación de un extenso conjunto de fantásticos seres salvajes y de una geografía agreste y abrupta, conformada por densos bosques, altas montañas, islas legendarias y caudalosos ríos, amenazaba a la cultura y, por consiguiente, había que mantenerla a raya, al margen, pero sin eliminarla. Por su parte, las entidades salvajes y monstruosas encarnaban una mezcla de cultura y natura, un mestizaje humano-animal, que debía mantenerse en equilibrio, aunque fuese de modo precario. El ser salvaje lo era tanto por su físico, con ciertas características y atributos propios de animales (sátiros, centauros, sirenas, por ejemplo), o con un físico descomunal que permitía auténticas audacias fisiológicas (cazar a la carrera y sin armas), como por sus costumbres y comportamientos: bestialidad (equivalente a iracundia o actuar fuera de juicio), semi desnudez, erotismo sin recato, una alimentación

⁶ Puede seguirse en estos aspectos, VV.AA., *Sirenas, toros, esfinges. Animales reales e imaginarios en el mundo antiguo*. Red Itiner, Consejería de Cultura y Deportes, Comunidad de Madrid, Madrid, 2007, en específico, p. 29; Vernant, J.P., *Mito y sociedad en la Grecia antigua*, edit. Siglo XXI, Madrid, 2003, en concreto, pp. 168-169. Sobre el arcaísmo de los colectivos de seres monstruosos, entre los que se incluyen cíclopes, gigantes, ninfas y centauros, y acerca del espacio que ocupaban, es interesante Kirk, G.S., *El mito. Su significado y sus funciones en la Antigüedad y otras culturas*, edit. Paidós, Barcelona, 1985, en especial pp. 182-183.

⁷ Sobre las peculiaridades de la amenazante natura salvaje de la mitología grecorromana y su reconversión en la tradición judeocristiana, veáse Bartra, R., *El salvaje en... Ob.cit.*, en especial, p.71 y ss.

desordenada, caracterizada por la glotonería o por aspectos “monstruosos”, como la antropofagia, así como por una ausencia de organización social, religiosidad o sujeción a normas y leyes⁸.

Animalidad e hibridismo zoomorfo

Los animales salvajes son expresión, por antonomasia, del poder de los dioses. Son sus servidores y pueden llegar a transmitir al hombre ese poder, ayudándole o guiándole. De este modo, lo divino se une intrincadamente a lo humano, y lo sagrado se extiende al Cosmos entero: espacio, tiempo, naturaleza, animales, plantas. Algunos animales de poderoso aspecto y fuerza, mortíferos o ponzoñosos, como son los casos de los felinos, los équidos o la serpiente, son protectores de los espacios de tránsito, como la tumba, y por eso pueden encargarse de vigilar el sueño eterno del difunto y de defenderlo contra espíritus malignos o saqueadores. En particular los animales alados se consideraban *psicopompos*, es decir, aquellos que guiaban o conducían las almas al más allá. El viaje hacia de la muerte, hacia un allende venturoso, también era realizado por otras figuras intermedias, seres híbridos⁹, cuya esencia fronteriza y metamórfica, entre lo humano y lo animal, les otorgaba el poder necesario para transitar de un mundo a otro.

La figura del animal es la propia imagen de la alteridad y la metamorfosis. El hibridismo es un nuevo estado de existencia. El animal puede ser, en relación al hombre, guía y protector, todo ello en un marco imaginario y en un espacio no siempre civilizado, pero donde los hombres pueden entrar en relación con las deidades. Actúan como seres dotados de saber inmemorial, de capacidad profética, guardan secretos y conocen los caminos invisibles. El zoo antropomorfismo simboliza, de modo general, los estados superiores del ser, predominando el aspecto racional cuando la naturaleza animal corresponde a la parte superior del cuerpo; por el contrario, si el animal está

⁸ Sobre los rasgos y especiales peculiaridades del salvaje, es imprescindible la ya clásica obra de Kappler, C., *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la edad media*, edit. Akal, Madrid, 1986, en concreto, pp. 178-180 y ss. En relación a las regiones más extremas y aquellas predilectas del imaginario, puede revisarse de esta misma obra citada el capítulo I, en particular, pp. 35-40.

⁹ En ocasiones, la relación vinculante entre el hombre y el animal pudo adquirir un valor genérico, incluso de tipo heráldico. Acerca del valor de los animales en el ámbito mítico griego, puede verse VV.AA., *Sirenas, toros, ... Ob. Cit.*, en especial, pp. 29-30 y ss.

asumido a la parte inferior del organismo, las implicaciones simbólicas asociadas a los aspectos psicológicos o a las actitudes irracionales, también propiamente humanas, son mucho más fuertes.

Los seres mixtos, como los centauros, las sirenas o las esfinges, sintetizan el mundo contradictorio, contrastante, de los opuestos, y por ello poseen un carácter ambiguo. En su ambivalencia, protegen a la par que amenazan, aman y seducen pero también consumen, al mismo tiempo, lo que poseen, y son destructores a la vez que son garantes de los arcanos secretos para curar¹⁰. En muchos de ellos, caso de las sirenas o la Gorgona, anida un poder sobre humano de carácter apotropaico. Inspiran tal terror, con sus miradas o actitudes, que protegen el entorno de males espiritualidades. En tal sentido, no es extraño que se utilicen para defender simbólicamente los espacios sacros, tanto funerarios como templarios.

La compleja realidad de especies animales que los griegos de la antigüedad conocían proveen una serie de características que se emplean para apuntar los rasgos propios del mundo de la cultura humana. Así, vemos participar a las serpientes en narraciones míticas en las que se exploran o se cuestionan los límites existentes (entre arriba y abajo o entre la muerte y la vida). Los lobos, siempre tenidos como salvajes intrusos, suelen ser habituales en los mitos en los que ocurren destierros y transgresiones, sobre todo en aquellas que sobrepasan los límites de la conducta humana más aceptable. Perros y pájaros pueden ser testigos del mayor deshonor para un héroe cuando están en condiciones de devorar su cadáver¹¹. Los aspectos contradictorios y ambiguos son simbolizados por los caballos, pues así como son co-protagonistas relevantes en viajes y combates, también pueden ser monstruosos devoradores y salvajes bestias incontrolables. Los mitos griegos usaron las series de diversos animales para separar y, así, poder pensar acerca del mundo.

¹⁰ Véase al respecto, Olmos, R., *Mitos y ritos en Grecia*, edit. Hist. 16, Madrid, 1985, en concreto, p.19.

¹¹ Cf. Apol. *Bibl.* III, 5, 1. Véase al respecto Redfield, J.M., *Nature and Culture in the Iliad*, Chicago University Press, Chicago, 1975, en concreto, pp. 25.28 y ss., y Buxton, R., *Imaginary Greece. The contexts of mythology*, Cambridge University Press, Cambridge, 1994, en específico, pp. 201-202.

La monstruosidad: prodigio y rareza

El monstruo es, en esencia, una entidad caracterizada por su rareza, excepcionalidad, y extremismo, así como por sus aspectos prodigiosos y maravillosos. Del mismo modo, se trata de seres que simbolizan el desorden, la imperfección, lo no bello y, sobre todo, lo potencialmente dañino o negativo. Muchos de los más afamados monstruos míticos lo son por defectos de nacimiento o por el influjo de determinadas condiciones climáticas. Sus rasgos físicos pueden implicar condiciones extremas, radicales: el gigantismo (los cíclopes), supone exceso, brutalidad, una fuerza no bien canalizada y hasta excesos como el canibalismo; el enanismo, carencias, y las metamorfosis, características híbridas, ambiguas y siempre cambiantes, por lo tanto, difícilmente controlables y sujetas a un ordenamiento. Una buena parte de los monstruos lo son por su lenguaje, “animalesco”, por poseer un sexo mezclado¹², vivir aislados en islas o lugares remotos, prácticamente inaccesibles pero, sobre todo, lo son por contener elementos insólitos, no normales, incluso no humanos, que motivan un accionar o un funcionamiento distinto o inverso al del hombre. Detrás de esto se encuentra su, en ciertas ocasiones naturaleza doble, híbrida, sobre todo animal-humana, aunque son posibles otras posibilidades¹³.

El monstruo es lo contrario, lo antitético, el de otro lugar. Representa la carencia de aquellos elementos básicos que definen al hombre, o al contrario, la multiplicidad de ellos, pero también aluden al poder de manifestación, totalmente excepcional e incontenible, de los elementos de la naturaleza, esencialmente la tierra, el fuego (los volcanes y terremotos) y el agua (los grandes movimientos marinos), así como a los

¹² En ocasiones, no obstante, en lugar de mezcla e hibridación, encontramos disociación. Es el caso de las conocidas Amazonas (sobre las que hablaremos más abajo), las temibles mujeres guerreras. Es decir, sexo femenino pero con atributos socio-culturales varoniles.

¹³ Es el caso de la relación vegetal-humano, cuyo ejemplo más conocido es la mandrágora, que tiene raíces en forma humana, tanto de hombre como de mujer. Véase Kappler, C., *Monstruos, ...Ob.cit.*, p. 159. Los términos referidos a las plantas tuvieron, en el mito griego, significados contrastantes de carácter simbólico vinculados con el mundo social. Algunos mitos en los que se hace palpable la ferocidad de los centauros, asocian la rama de pino de montaña con el salvajismo y la violencia más agresiva. En tal sentido, la “centralidad” cultural del olivo encaja con la “marginalidad” natural y agreste de la bellota. Sobre las plantas como símbolos míticos puede seguirse a Buxton, R., *Imaginary...Ob.cit.*, p. 202 y ss.

fenómenos del curso normal de la naturaleza, tales como los meteorológicos y climáticos.

Explicar los monstruos míticos se vincula, de manera estrecha, a la propia definición y conocimiento de uno mismo; esto es decir, que el yo y el otro son inseparables¹⁴, y que el monstruo es una parte de uno mismo, con sus características y categorías significativas. Vendría a ser algo así como la parte irracional, emotiva, incontrolable, impulsiva, instintiva, intuitiva y evocativa del ser humano. Desde una óptica psicoanalítica, estaríamos ante una expresión externa de la autoafirmación física, profundamente impulsiva, escondida en cada uno de los seres humanos¹⁵. El deseo reprimido de una autoafirmación desencadenada se proyecta al exterior como una imagen del hombre totalmente libre, sin freno, tal como las bestias. Por eso, el ente salvaje, el monstruo, es maniático y melancólico. La monstruosidad es algo latente, amenazante, pero también tentador, y se encuentra en el mismo seno del mundo civilizado. En virtud de todo lo dicho, no es extraña la abundante presencia de figuras míticas de esta índole en la mitología griega. Algunos de los más grandes héroes griegos, como Odiseo o Teseo, o el gran héroe por antonomasia, que adquiere un carácter panhelénico, Heracles, representan, en numerosos mitos en los que abaten diversos monstruos (Gerión, la Hidra de Lerna, el Minotauro), la superioridad de la cultura griega, de la polis, del efebo y de las artes de la palestra, frente a las fuerzas hostiles de la naturaleza desbocada.

La noción de monstruosidad se conecta en los mitos con el interés de los mismos en la clasificación, los límites entre clases y la genealogía. El monstruo es un ser caótico que conforma una suerte de “clase” no existente. Por definición es algo extraño, un intruso. Uno de sus aspectos es su vínculo con la genealogía, faceta relevante de la cartografía mítica: los monstruos son el producto de una conexión, de un enlace, de la anormalidad

¹⁴ En relación a un *agroikos sofía* (pensamiento salvaje), puede verse Plat., *Fedro*, 230; Aristóteles, *Retór.*, III, 7, 1408-1430; *Ética a Nicóm.*, II, 7, 1107-1125, y Teof., *Caract.*, IV. Sobre el término *agroikos* como incultura en un sentido amplio, es interesante otro clásico, el de Jaeger, W., *Paideia. Los ideales de la cultura griega*, edit. F.C.E., México D.F., 1962, en especial, pp. 969-970.

¹⁵ Seguimos en referencia a esta visión a Sigmund Freud, concretamente en “Psicología de las masas y análisis del yo”, *Obras Completas*, III (pp. 2563-2610), edit. Biblioteca Nueva, Madrid, 1973, en concreto, p. 2587.

(humana o animal) misma. Esto se produce, sobre todo, cuando se establece la hibridación entre dos monstruos (animal-animal), que generan otra normalidad (Equidna y Tifón procrean a la Hidra y Cerbero),¹⁶ pero también cuando se relaciona un humano, enloquecido, airado, ensoberbecido, propenso a padecer alguna conducta inhumana, lo cual es un hecho “anormal”, con un animal, con las plantas, el suelo o fenómenos atmosféricos diversos¹⁷. En consecuencia, el monstruo forma parte de una relación anormal en el seno de las genealogías mitológicas.

El monstruo representa, fundamentalmente, un ejemplo característico del funcionamiento simbólico del psiquismo humano. Simboliza ciertas angustias y deseos expresados por el hombre, de modo que, en sus distintas formas, libera tensiones psíquicas. La estructura del imaginario monstruoso parece poner de manifiesto ciertos procesos mentales permanentes (universales)¹⁸ en el hombre, tanto antiguo como moderno, en los que la ambigüedad, la anfibología, está presente: el monstruo tiene un estatuto doble, pues maravilla pero también aterriza, como fuerza incontrolable. El espanto que provoca no le descarga de sacralidad. Las figuras monstruosas se enraízan en la imaginación, la cual necesita la contribución de la memoria. Las creaciones de la imaginación se producen a partir de algo retenido en la memoria de las experiencias del pasado¹⁹. En este sentido, el mito de los centauros, o el de los sátiros, como el de los dragones, los unicornios o el de muchas otras bestias míticas, surgiría de una imagen previa en la memoria, luego embellecida o alterada.

¹⁶ Hes. *Teog.*, 306-307 y ss.

¹⁷ Los centauros descienden de la unión entre un temerario e irreflexivo Ixión y una nube fabricada por Zeus; el monstruo Agdistis nace del semen que cae de un Zeus dormido sobre el suelo. Cf. Paus. VII, 17, 5. Al respecto, véase Buxton, R., *Imaginary...Ob.cit.*, en especial, pp. 206-207.

¹⁸ Sobre el marco universalizante del imaginario del monstruo es muy útil Durand, G., *Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Una introducción a la arquetipología general*, edit. Taurus, Madrid, 1981, en particular, pp. 441 y 449-451.

¹⁹ Sobre el papel de la imaginación y la memoria en la producción de los mitos, es relevante Vitsaxis, V., *Myth and the Existential Quest*, edit. Somerset hall press, Boston, 2006, en particular p. 103 y nota 113.

Centauros, sátiros, silenos y faunos

Los centauros son seres híbridos (una mezcla de caballo y hombre), que viven, como tribus, en los bosques y montes apartados (en Tesalia y Arcadia), comen carne cruda y poseen, en general, rudas costumbres: son incapaces de guardar las leyes de la hospitalidad y se muestran intemperantes y desenfrenados, especialmente ante el vino y frente al lujurioso y lascivo deseo sexual ante las mujeres²⁰. Se consideraban, según la tradición, hijos de Ixión y de una nube en forma de Hera, salvo Quirón y Folo, dos de los más renombrados centauros que participan en diversos mitos, cuyo temperamento no es salvaje, sino que se muestran hospitalarios, imparten cultura y no suelen recurrir a la violencia²¹. Representan la tensión contradictoria entre hombre y naturaleza, aunque también, a la par de los sátiros, son depositarios de una antigua sabiduría, de carácter iniciático, que transmiten a ciertos héroes, como hace Quirón con Aquiles, a quien enseña los secretos de las plantas medicinales del bosque. De tal modo, en sí mismos transitan ambos polos contradictorios, el de la naturaleza desbocada pero también el de la natura sabia que, domeñada, aporta cultura. Forman un mito con dos polaridades, uno de ellos es el salvaje con aspecto casi humano, y el otro es un hombre sabio y justo con rasgos bestiales, como ocurre con los mencionados Folo y Quirón.

Los centauros simbolizan la vida agreste y los apetitos salvajes, instintivos, relacionándose con las montañas, las cavernas, los árboles y las corrientes de agua. Los centauros, como las amazonas, actúan como seres liminales que señalan las fronteras de la polis. Para los griegos de la antigüedad el espacio civilizado era eminentemente

²⁰ Parece probable que la imagen de los centauros responda a una prehistórica domesticación de los caballos salvajes, momento en que se sintetizaba el animal con su jinete. Véase, por ejemplo, Bremmer, J., *Interpretations of Greek Mythology*, edit. Thames & Hudson, Londres, 1987, pp. 56-59 y ss.; Olmos, R., *Mitos y...Ob.cit.*, en especial, pp. 19-20. Algunos estudiosos (Graves, R., *Los mitos griegos* I y II, Alianza edit., Madrid, 2001, p. 18 y ss.), especularon acerca de que los centauros de la mitología griega habían sido una reminiscencia de una secta prehelénica que consideraba al caballo un tótem. Del mismo modo, se ha pensado que los centauros pudieran provenir de la primera reacción de una cultura que no conociese la equitación, como el mundo egeo minoico, hacia los nómadas que sí montaban a caballo. Lo cierto, en cualquier caso, es que la doma y monta de caballos surgió primeramente en las estepas del sur de Asia central.

²¹ Al respecto de estos seres monstruosos muchas han sido las fuentes que mencionan sus abusos y falta de control. Es el caso de Pínd., *Pít.* II, 39-40 y ss.; Apol. Rod., *Arg.*, III, 62; Hig. *Fab.* 33-34 y 62; Apol., *Bibl.*, II, 5,4; Diod. Síc., IV, 69, 4 y ss; Ovid. *Met.*, XII, 210 y ss.; Eliano, *Hist. Var.*, 13; Prop. I, 1, 13, entre otros.

masculino y, por consiguiente, las mujeres podían equivaler a seres salvajes, al estilo de los cíclopes o los centauros.

En su origen, los sátiros y los silenos eran genios de la naturaleza posteriormente incorporados al cortejo de Dionisos. Se trata de criaturas rudas y desvergonzadas que sobreponían a su naturaleza humana las más groseras cualidades animales. Los primeros eran jóvenes y adoptaron de Pan sus características caprinas, mientras que los segundos solían ser viejos con atributos equinos²². Los silenos eran, de lejos, los más monstruosos, pues se les representaban con nariz chata y con una barriga prominente, montando un asno y generalmente ebrios²³. A ambos, al igual que los centauros, se les atribuía una lascivia incontenible (que padecían esencialmente las ninfas), aunque como seres duales también eran considerados como salvajes sabios. Lucían cuernos y orejas de cabra, cola de caballo y un falo siempre erecto, en alusión a su sexualidad desmedida.

Parece que al principio los sátiros y silenos no eran exactamente iguales. La leyenda de estos últimos se origina en Asia Menor, fruto de un posible acercamiento de algunas tribus de humanos a los equinos; los sátiros, en cambio, procedían del Peloponeso o de alguna de las islas del Egeo, y siempre fueron humanos con ciertas transmutaciones caprinas. Sin embargo, muy pronto estas diferencias dejaron de existir y ambos, sátiros y silenos, adquirieron las mismas características, quedando adscritos al culto dionisiaco. Se les representaba como seres despreocupados, salvajes y alegres, amantes de la música y propensos a la embriaguez, casi siempre desnudos, pero portando pieles de cabra y coronados de pámpanos y racimos.

En el mundo romano el correlato del sátiro fue el fauno y los silvanos. En sus orígenes, Fauno pudo haber sido un arcaico dios romano, de carácter benéfico y protector de los rebaños y los pastores. Este hecho pudo haber facilitado, bajo la influencia griega, su

²² Es en época helenística cuando, básicamente, se les añaden patas, pezuñas y cola de macho cabrío. Sobre los sátiros puede verse Paus. I, 23, 5-6; *Himno a Afrod.*, 162; acerca de los silenos, Apol. *Bibl.*, II, 5,4; y Diod. *Síc.*, IV, 30-31, entre otros.

²³ Recordemos, de pasada, que el insociable salvaje descubre, cuando entra en estado de embriaguez, la confusión de las cosas, pero no la comunicación entre ellas. Es un auténtico delirio en el que el hombre se confunde con la bestialidad de las hordas y con la naturaleza misma.

identificación con el arcadio pan²⁴. La personalidad divina de Fauno, aun sin perderse, subsistió multiplicándose, pues los *fauni* serán, en época clásica, genios campestres y selváticos, haciéndose equivalentes de los sátiros helénicos. Su imagen, por su lascivia y sensualidad, quedó asumida muy pronto a la del diabólico pueblo de los incubos y fue rápidamente demonizado en los primeros años del cristianismo. La imagen antropomorfa con cuernos y patas de cabra se convertiría en una de las representaciones iconográficas propias de los pequeños diablos que acompañaban de manera recurrente a Satán.

Los silvanos eran divinidades asociadas a las tierras incultas que rodeaban los campos sembrados. Cada labradío poseía tres silvanos, uno doméstico, otro para los pastores y un tercero para el límite. Estos númenes eran propiciados cuando los hombres se adentraban más allá de los terrenos cultivados, fuera para pastorear, buscar leña, roturar o sembrar nuevas tierras. Con el tiempo, Silvano se convirtió en una serie de demonios de los bosques.

Para los romanos hubo una relación vinculante entre una edad dorada y la presencia del hombre salvaje, pues muchos de los que vivieron esa época poseían varias de las peculiaridades de las deidades silvestres. Eran personajes sin civilización ni reglas, se desplazaban desnudos, vivían como fieras y eran muy peludos²⁵. En ciertos autores (Juvenal, Ovidio, Virgilio), se puede observar una tenue, pero clara, admiración por esta suerte de primitivismo²⁶. Sus hombres salvajes, no obstante, aunque estrechamente vinculados con la naturaleza, eran vegetarianos y no caníbales (como los cíclopes, por ejemplo). Los romanos imaginaron los hombres agrestes y las figuras míticas monstruosas en áreas alejadas de su centro civilizado, ordenado y jerarquizado; es decir, en India o en Etiopía, por ejemplo, pero fueron conscientes de su presencia en el seno

²⁴ Fauno fue considerado uno de los primeros reyes del Lacio, previo a Eneas y a los troyanos; por consiguiente, anterior también a la propia fundación de la futura ciudad eterna. En tal sentido, se le considera hijo de Júpiter y Circe (Virg., *En.*, VII, 45 y ss.). Sobre esta deidad, también Lact. *Inst. Div.*, I, 22, 9; San Agustín, *De Civ. Dei*, VIII, 5; XVIII, 15; Dion. Hal. I, 30-31 y Ovid. *Fast.*, IV, 650-652 y ss. Véase, asimismo, Grimal, P., *Diccionario de mitología griega y romana*, edit. Paidós, Barcelona, 1989, en concreto, p. 193.

²⁵ Cf. Juv. *Sát.* VI, 1-13; Virg. *En.* VIII, 314-315; Ovid. *Fast.*, II, 271-291; III, 7.

²⁶ No obstante, no se siguió, de modo continuado, la tradición hesiódica que exaltaba los valores asociados a la vida arcaica y primitiva.

mismo de la plebe, bajo formas culturales de mucha popularidad, como los rituales báquicos.

Los cíclopes y las indomables amazonas

Los cíclopes corresponden a una categoría de seres gigantescos de enorme fuerza, como los titanes y los gigantes. Los titanes fueron seis dioses primitivos, hijos de Urano, que combatieron por el poder con la nueva generación de deidades olímpicas. No dejan de ser una referencia, ya desde antiguo, a la irracionalidad, la violencia y el desorden. Los gigantes, de horrible apariencia, eran mortales pero casi invencibles. Entre los más antiguos se destacan tres cíclopes (Esteropes, Arges y Brontes, personificaciones de fenómenos atmosféricos como las tormentas), que ayudarán a los olímpicos en la titanomaquia, y que se caracterizaban, entre otros aspectos, por su único ojo en el centro de la frente, como los cíclopes artesanos o constructores de Licia²⁷.

Ya en la Odisea eran considerados como seres pertenecientes a pueblos gigantes, salvajes y pastoriles, caracterizados por sus tendencias antropofágicas y su agresividad. Vivían la arcaica Edad de Oro y no sabían trabajar la tierra; moraban en cuevas, nunca aprendieron a formar ciudades, siempre han carecido de leyes y sus familias habitaban de modo aislado unas de otras. Su actividad cotidiana se reducía al pastoreo y a la producción de leche y queso²⁸. En esencia, representan, por lo tanto, la naturaleza bestial, sobre la que hay que accionar para poder controlar el curso de las relaciones entre ella y el hombre; son la fuerza natural personificada, y por eso tratan a las personas como objetos naturales, como animales o simples cosas.

Las mujeres guerreras y cazadoras, profundamente independientes, que denominamos amazonas, provienen de la sangre de Ares y de la ninfa Harmonía, quienes las criaron

²⁷ Se suelen distinguir, a partir de los propios mitógrafos de la antigüedad, tres tipos de cíclopes: los uranios, más primitivos, de la generación de los gigantes, los sicilianos, como Polifemo, que participan activamente en la Odisea, y los que hemos llamado artífices. Los hecatónquiros hesiódicos, de cien brazos y cincuenta cabezas, son hermanos de los uranios. Véase Hes. *Teog.* 139 y ss., 501-502 y ss.; Apol. *Bibl.*, I, 1, 2; II, 2,1; III, 10, 4; Hig. *Fab.* 49; Calím. *Himno a Ártemis*, 46 y ss.; Virg. *Geórg.*, IV, 170 y ss.; En. VIII, 416 y ss.; Ovid. *Fast.* IV, 287-288 y ss.; *Met.* XIII, 760 y ss.; Eur. *Ifig. en Ául.*, 1500-1502; Paus. II, 25, 8; Od. IX, 106-108 y ss. En la poesía alejandrina se les considera forjadores y artífices de las armas de los dioses.

²⁸ Cf. *Od.* X, 5-15

con el gusto por la guerra. Su reino se ubicaba en el norte (presumiblemente en Tracia, el contexto del mar Negro o la Escitia), se gobernaban bajo un régimen monárquico, pero exclusivamente femenino, y adoraban a Ártemis. Las amazonas no solamente habitaron un lugar determinado, sino que aparecieron también en la historia, aunque este aspecto no cuenta con unanimidad de pareceres entre los historiadores antiguos. Algunos mencionan que Alejandro Magno se encontró con Talestris (o Talestria), una de las reinas guerreras, y que también Pompeyo en su expedición al Cáucaso, tuvo contacto con ellas²⁹. Se suponía, entonces, que estas mujeres formaban parte, efectivamente, de los pueblos existentes en las orillas del Cáucaso. Los hombres estaban aquí absolutamente subordinados, y únicamente ejercían como sirvientes, criados o esclavos. No formaban parte de la sociedad de las amazonas.

Las amazonas, no obstante, a pesar de su exclusivismo de género, combinaban rasgos salvajes femeninos con otros elementos esencial y tradicionalmente masculinos, como su preocupación por la guerra o la habilidad de montar a caballo. A través de las amazonas los griegos concibieron un espacio salvaje (siempre “femenino”) en el seno de su mundo, culto, refinado y “masculino”: el carácter femenino, mezclado con ciertos atributos característicamente masculinos, conformaron una particular imagen de salvajismo fundamentada en esta combinación de elementos. El espacio salvaje incluía las mujeres y los seres bestiales o semi monstruosos. Dicho espacio se aplicaría, con posterioridad, a la descripción de los bárbaros, esencialmente tras las guerras médicas. De esta manera, las amazonas, en su carácter contradictorio y contrastante, aunando domesticidad femenina y furia guerrera de lo salvaje, simbolizaban, en una misma imagen el lindero, separado pero relacionado, entre la cultura y la naturaleza. Su “monstruosidad” es doble: por su género y por su ubicación, en los linderos del centro civilizado del mundo griego de la antigüedad, y no por su aspecto, como en otros casos, que es plenamente humano. La complejidad de las amazonas pudiera esconder alguna referencia, míticamente versionada, a grupos de mujeres con cierta preponderancia

²⁹ Sobre las Amazonas las fuentes principales son Apol. Rod., Arg. II, 96-97 y ss; Apol. Bibl., II, 3,2; 5, 9; Ep., I, 16; II. VI, 186; Diod. Sic., IV, 28, 2; Val. Flac., Arg. V, 132; Paus. I, 2, 1; 15, 2; 25, 2; II, 31, 4; 32, 9; IV, 31, 8; V, 10, 9, 11, 4-7; VII, 2, 7-8; Plut. Tes, 27.

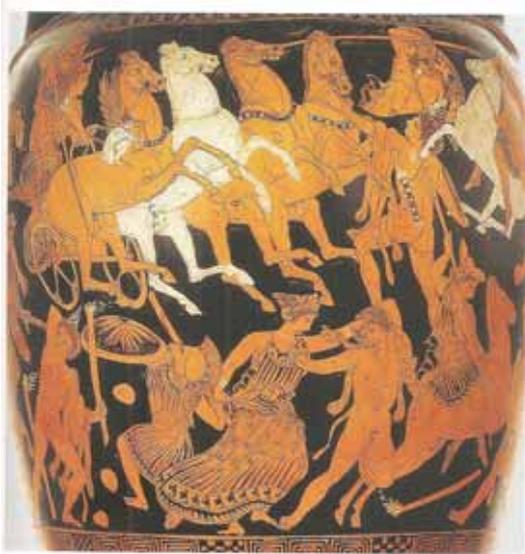
cultural y social, si bien tal circunstancia no es fácilmente demostrable³⁰. Lo cierto es que los mitos clásicos las definieron como mujeres belicosas, como un sector de una comunidad mítica vinculada a la violencia, el salvajismo y las costumbres agresivas, a la par de centauros, titanes o telquines³¹, como mujeres mitad divinas y mitad humanas, poseedoras de todos los excesos, agresivas e inclementes.

Berlín / Caracas
Febrero, 2013

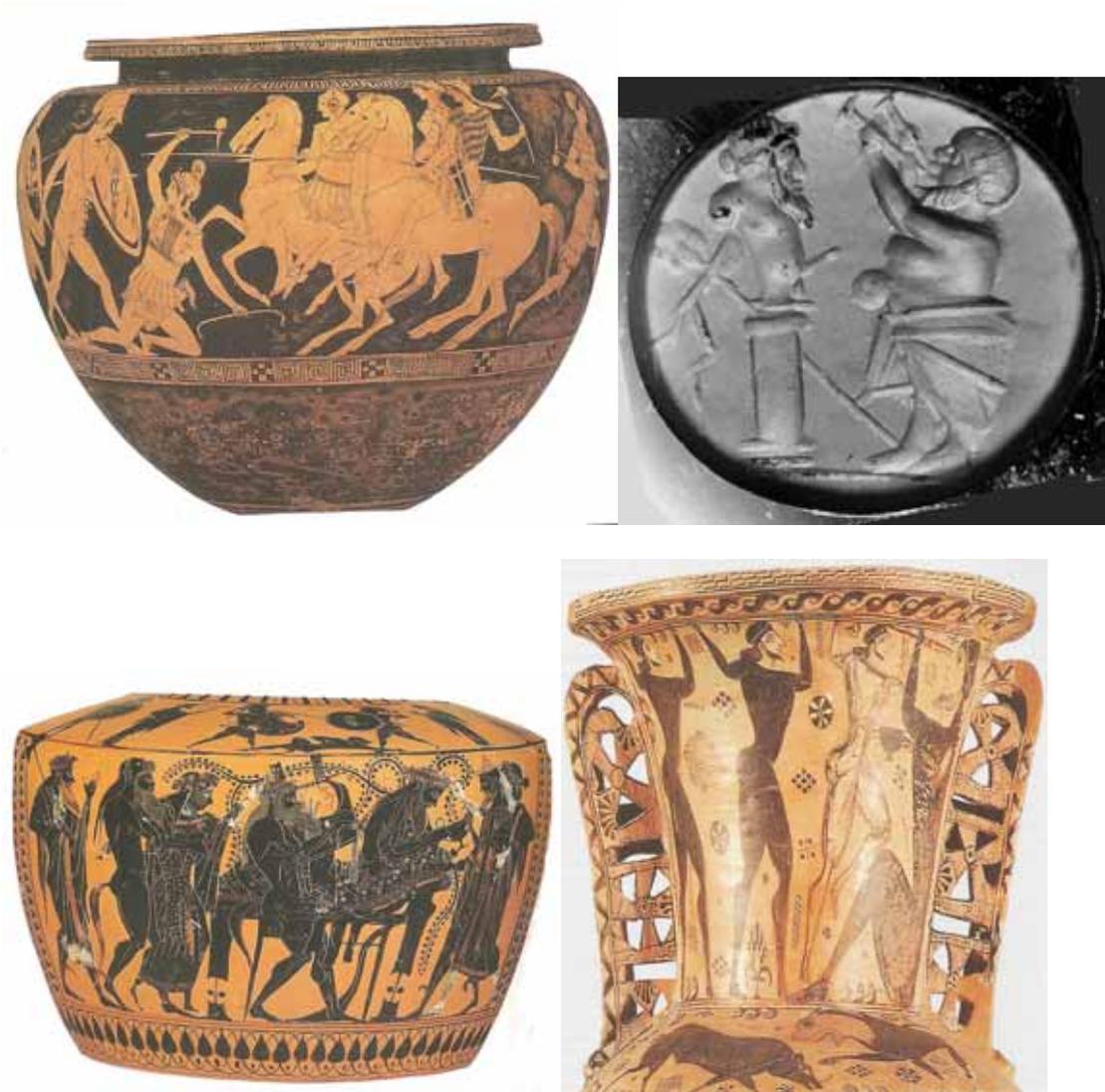
³⁰ Sobre la posible relación entre las amazonas y arcaicas sociedades matriarcales, es interesante A. Iriarte Goñi, *De amazonas a ciudadanos. Pretexto ginococrático y patriarcado en la Grecia Antigua*, edit. Akal, Madrid, 2002, sobre todo, pp. 18-30 y ss.

³¹ Se trata de genios rodios, hijos del Ponto y de Gea, considerados inventores de ciertas artes y poseedores de dotes mágicas, como la capacidad de hacer llover o nevar. Solían representarse como seres anfíbios, con formas serpentiformes o de pez (Estr. XIV, 601, 654; Diod. Sic. V, 55-56; Ovid. *Met.* VII, 367-368). Véase sobre los Telquines la entrada respectiva en Grimal, P., *Diccionario de...Ob.cit*, pp. 499-500.

Ilustraciones



De arriba hacia abajo, y de izquierda a derecha: Ares en el carro, con Afrodita, los Dióscuros y Perséfone luchando contra los Gigantes. Ánfora, 400-390 a.n.E. Museo del Louvre; Gigante, llevando una roca, con Atenea. Vaso con asas, 440-430 a.n.E. Museo del Louvre; dos centauros y el lapita Ceneo, al que quieren enterrar vivo. Lámina de plata, 650-625 a.n.E. Museo Arqueológico de Olimpia y; Heracles con el centauro Folo. Esquifo corintio, siglo VI a.n.E. Museo del Louvre.



De arriba hacia abajo, y de izquierda a derecha: Teseo y las Amazonas ante el muro de Atenas. Dinos, 450 a.n.E. Museo Británico; anillo de cornalina con un sileno y un herma. Siglo I a.n.E.; sátiros y ménades, con un asistente Hefesto, divirtiendo a Dioniso en un banquete. Cántaro, 530-520 a.n.E., Museo Británico y; Odiseo encegüeciendo al cíclope Polifemo. Ánfora protoática de Eleusis, 670 a.n.E. Museo Arqueológico de Eleusis.

Bibliografía

- R. Bartra, *El salvaje en el espejo*, edit. Destino, Barcelona, 1996.
- J. Bremmer, *Interpretations of Greek Mythology*, edit. Thames & Hudson, Londres, 1987.
- R. Buxton, *Imaginary Greece. The contexts of mythology*, Cambridge University Press, Cambridge, 1994.
- G. Durand, *Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Una introducción a la arquetipología general*, edit. Taurus, Madrid, 1981.
- S. Freud, “Psicología de las masas y análisis del yo”. En *Obras Completas*, III, edit. Biblioteca Nueva, Madrid, 1973.
- R. Graves, *Los mitos griegos I y II*, Alianza edit., Madrid, 2001.
- P. Grimal, *Diccionario de mitología griega y romana*, edit. Paidós, Barcelona, 1989.
- A. Iriarte Goñi, *De amazonas a ciudadanos. Pretexto gineocrático y patriarcado en la Grecia Antigua*, edit. Akal, Madrid, 2002.
- W. Jaeger, *Paideia. Los ideales de la cultura griega*, edit. F.C.E., México D.F., 1962.
- C. Kappler, *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la edad media*, edit. Akal, Madrid, 1986.
- G.S. Kirk, *El mito. Su significado y sus funciones en la Antigüedad y otras culturas*, edit. Paidós, Barcelona, 1985.
- R. Olmos, *Mitos y ritos en Grecia*, edit. Hist. 16, Madrid, 1985.
- J.M. Redfield, *Nature and Culture in the Iliad*, Chicago University Press, Chicago, 1975.
- J.P. Vernant, *Mito y sociedad en la Grecia antigua*, edit. Siglo XXI, Madrid, 2003.
- V. VITSAXIS, *Myth and the Existential Quest*, edit. Somerset hall press, Boston, 2006.
- Vv.Aa., *Sirenas, toros, esfinges. Animales reales e imaginarios en el mundo antiguo*. Red Itiner, Consejería de Cultura y Deportes, Comunidad de Madrid, Madrid, 2007.

H. White, “The Forms of Wildness: Archaeology of an Idea”. En Dudley, E. & Novak, M.E., (comp.), *The Wild Man Within. An Image in Western Thought from the Renaissance to Romanticism*. University of Pittsburg Press, Pittsburg, 1972, pp. 20-29.