

## **Héroes locos, dioses cuerdos: una manifestación del poder divino en la Grecia antigua**

**(Crazy heroes, sane gods: a manifestation of divine power in ancient Greece)**

**Julio López Saco**  
**Universidad Central de Venezuela**  
**yogonbus@cantv.net**

Recibido: 05/01/2014  
Evaluado: 20/01/2014  
Aceptado: 27/01/2014

### **Resumen:**

Las deidades griegas, ni trascendentes, ni creadoras, podían propiciar estados demenciales en los mortales. En la mentalidad popular, algunos se asocian a ciertos trastornos, insanias y perturbaciones mentales. Su potestad de reprender comportamientos desordenados, habitualmente como castigo ante una impiedad o sacrilegio, es un modo de acción que busca acomodar un desorden cometido por los mortales, ejerciendo así un poder que asegura el equilibrio entre el mundo divino y el humano. Como remedio (y purificación), a las ofensas sufridas, intolerables en virtud de las correspondencias entre mortales e inmortales, reprenden tales acciones propiciando todo tipo de "locuras" para restablecer el orden. Es así que, de tal modo, esos dioses que envían locuras, también las curan cuando ya la mancha se ha borrado.

**Palabras clave:** divinidad, locura, poder, orden.

### **Abstract:**

The Greek deities, not transcendent, or creative, could encourage demented states to mortals. In the popular mind, some are associated with certain conditions, insanities and delusions. His power to rebuke disorderly, usually as a punishment for impiety and sacrilege, is a mode of action that seeks to accommodate a mess made by mortals, thus exerting a power that ensures the balance between the divine and human. As a remedy (and

---

purification), to the offense suffered, intolerable under the correspondences between mortal and immortal, rebuke such actions promoting all sorts of "crazy" to restore order. It is so, so, those gods who send crazy, also heal when it has deleted the stain.

**Keywords:** god, madness, power, order.

Las deidades griegas, como otros seres mitológicos, podían propiciar estados demenciales en numerosos mortales. En la mentalidad popular, algunas se van asociando a ciertos trastornos, demencias, insanias y perturbaciones mentales. Su capacidad de destilar comportamientos desordenados, habitualmente como un modo de castigo ante una impiedad o sacrilegio, con lo que se busca equilibrar el miasma cometido, no los convierte en seres esencialmente perversos o inconstantes por naturaleza, sino en entidades que tienen que actuar así para acomodar, con justicia, un desorden cometido por los mortales, ejerciendo un poder, una soberanía, que asegura el equilibrio entre el mundo divino y el humano. Sin embargo, algunos de sus comportamientos, específicamente en la época homérica, los hace ver como ruines y cínicos, sin atisbo ético. Como remedio (y purificación), a las ofensas sufridas, intolerables en virtud de las necesarias correspondencias entre mortales e inmortales, reprenden tales acciones enviando, o propiciando, dolorosas "locuras" para restablecer el orden. Actúan, en tal sentido, como un padre que reprende a sus hijos para así enseñarles una lección. Esos dioses que envían locuras, también las curan cuando la mancha se ha borrado.

### **1. Dioses. Acciones y pasiones antropomórficas**

Los dioses griegos pertenecen a la totalidad del mundo, nacen en él, no a su margen, y no son deidades trascendentes, ni creadoras y, ni siquiera, poseedoras de las distintas zonas del mundo (tierra, aguas, cielos). Aunque viven en lo alto, lo hacen en una región que pertenece a la tierra. Eso sí, no mueren y nacieron para siempre (*athánatoi / aigennêtai*). No obstante bienaventurados (*mákares*), pueden ser "poseídos" por la ira, la cólera, el deseo, la piedad o por diversos temores (como hijos del mundo no escapan a ciertas

debilidades humanas); en consecuencia, pueden ser presa de aquello que trastorna<sup>1</sup>. Están inmersos en actividades y compromisos, y tienen inquietudes. En la *Ilíada*, de hecho, los dioses son rencorosos, sufren arrebatos o se irritan. Su comportamiento social se fundamenta en la biología de las pasiones. En la épica homérica algunas deidades son presa del rencor (*mênis*), se enfurecen (*chôómenoi*)<sup>2</sup>, se indignan y se irritan (*nemessáō*). Esta serie de pasiones propiamente humanas no se generalizan entre todas las divinidades y suelen responder a las ofensas humanas, en especial aquellas vinculadas con el olvido de algún rito, ofrenda o sacrificio.

En el mundo homérico, la irritación es una peculiaridad de deidades soberanas y de carácter paternal, un hecho que traerá posteriores consecuencias en manos de los teólogos cristianos, a quienes preocupa cómo conciliar la cólera divina con su perfección. Lo cierto es que las divinidades griegas no se quedan impasibles ante determinadas situaciones. Las actuaciones de los dioses, en concreto en la *Ilíada*, se fundamentan en la cólera, como ocurre con Zeus, Hera, Apolo, Poseidón o Ares; ahora bien, esa temperamentalidad e irritabilidad responden a estímulos ofensivos y se llevan a cabo con la clara intención de aplacar, de modo eficaz, la ofensa o desobediencia cometida. Los aspectos activos de la subjetividad están en ellos, por consiguiente, muy presentes. La mayoría de tales ofensas o

---

<sup>1</sup> Los dioses olímpicos poseen, y gestionan, su propia sociedad, en las que existen relaciones de parentesco y diversas alianzas matrimoniales. Además de inmortales y de edad inmutable, sus poderes los caracterizan: fuerza, velocidad, invisibilidad, capacidad de metamorfosearse. Sin embargo, son vulnerables, pueden sentir tristeza y sufrimiento, aunque sean bienaventurados y, teóricamente, felices. En la *Ilíada*, por ejemplo, Heracles hiere con una flecha a Hades y a Hera (V, 383-400); Ares es herido por Diomedes (*Il.*, V, 885-886). Véase al respecto, Loraux, N., "Ares corps vulnérable", *Le Temps de la réflexion*, n° VII, 1985, pp. 335-354; y Sissa, G. & Detienne, M., *La vida cotidiana de los dioses griegos*, edit. Temas de Hoy, Madrid, 1990, en especial, pp. 23-24 y 52. Sobre el carácter ambiguo de las gestiones del poder olímpico es aleccionador Pettazzoni, R., *L'Essere supremo nelle religioni primitive*, A. Mondadori, Turín, 1957, en concreto, pp. 12-15.

<sup>2</sup> Apolo enfurecido, desciende del Olimpo con el "corazón irritado" (*Il.*, I, 44), En teoría, son las partes del cuerpo (corazón, *thymós*, *kêr*; diafragma, *phrên* y pecho, *stéthos*) así como los humores internos los que originan los afectos, de modo completamente impulsivo, generándose las "pasiones", piedad y odio, amistad y cólera. Véase *Il.* I, 559-556; 569; XVIII, 264; XX; 20-25; XXIV, 422-423. No obstante, también los dioses griegos poseen facultades de deliberación e intelectuales, como la voluntad (*boulê*) y el intelecto (*noûs*).

---

faltas que desatan la cólera divina y el consabido castigo de reprimenda, son involuntarias, no premeditadas ni alevosas, si bien no por ello, menos dignas de castigo<sup>3</sup>.

Las locuras enviadas por las deidades no suelen ser castigos perpetuos o definitivos, lo que implica la posibilidad de desagravio, que consiste en el sufrimiento del mortal y en el necesario sacrificio que ese sufrimiento supone como restitución de la confianza, temporalmente perdida, de los dioses. La propagación de la insania entre los mortales es también una peculiar acción encaminada a enseñar a los mortales a controlarse a sí mismos, a someterse a la "racionalidad", y a la imperiosa obligatoriedad de obedecer y someterse a la autoridad suprema que los dioses ejemplifican. El temperamento heroico está predispuesto a ser domeñado por la ira, el desenfreno y la demencia. Como esos héroes no son capaces por sí mismos, de gobernar las sensibilidades y pasiones corporales, la deidad que envía el acceso de locura y arrebatos lo hace con fines terapéuticos que, es, a fin y al cabo, el papel paradigmático, didáctico y corrector que se encuentra inherente al castigo por la falta cometida. Los dioses, empezando por Zeus, necesitan establecer el orden y la justicia. Ello supone que cualquier tipo de desmesura (*hýbris*), intencionada o no, debe ser castigada (*némesis*) por la divinidad.

Los dioses griegos tienen la costumbre de inmiscuirse en la vida de los mortales, invadiendo su esfera propia de acción. Esta injerencia, que anula, en principio, la dignidad y libertad de los mortales, se hace de modo manipulador, a través de las posesiones, la alteración de las facultades mentales, la intimidación, la persuasión o la modificación de los sentimientos y, por lo tanto, de los actos cometidos<sup>4</sup>. Es, en el fondo, una invitación al orden.

---

<sup>3</sup> Un buen ejemplo es *Ifigenia en Áulide* de Eurípides (v. 24-25). Véase al respecto de las intervenciones personales de las deidades, Strauss Clay, J., *The Wrath of Athena. Gods and Men in the Odyssey*, Princeton University Press, Princeton, 1983, sobre todo, pp. 24-30 y ss.

<sup>4</sup> Sobre el campo de acción de las divinidades griegas y las particularidades de los dioses en la épica homérica, sigue siendo interesante García López, J., *La religión griega*, edit., Istmo, Madrid, 1975; acerca de los paralelismos entre mortales e inmortales y el evidente antropomorfismo de los dioses, es una referencia clásica Otto, W.F., *Los dioses de Grecia. La imagen de lo divino a la luz del espíritu griego*, edit. Universitaria, Buenos Aires, 1973, en especial, pp. 7-10 y 115-140; al respecto de las relaciones entre humanos y dioses, la injerencia en los asuntos humanos de éstos, y la necesaria frontera entre ambas esferas para evitar el caos y mantener un predominio de lo alto

---

Los héroes se ven sometidos a los estados afectivos divinos, que irrumpen, en determinadas circunstancias, sobre ellos y les dominan<sup>5</sup>. Las facultades personales no están, en consecuencia, a salvo de la manipulación divina, tanto la voluntad como la razón y el juicio. Parece evidente que los deseos, las desmesuras vehementes y las ofuscaciones están relegadas a los mortales, mientras que la pedagogía, el sentido común y el orden, es propiedad de las divinidades. El ser humano está dominado por fuerzas a él ajenas, aspecto asociado con el hecho de que los dioses olímpicos se ven animados por una amplia gama de estados afectivos.

Las divinidades de la mitología griega no son ni buenas ni malas, sino poderosas y actuantes en todas las esferas del mundo humano. Incluso cada deidad tiene una esfera principal de actuación que las demás no invaden, al margen del poder superior de Zeus. Aunque la actividad divina está, en parte, más allá de la comprensión humana, en la mayoría de los casos su comportamiento e interrelaciones con los mortales se modelan a partir de las costumbres e instituciones de la sociedad griega. Las relaciones son, en sí mismas ambiguas, polarizantes, hasta impredecibles, pues combinan violencia y engaños, con negociaciones y reciprocidades. Aunque pueda haber semejanza entre mortales y deidades en fuerza e, incluso, inteligencia, al mortal le falta siempre el poder sobrehumano de conocer ciertas cosas o poseer ciertas habilidades, que los dioses saben o practican<sup>6</sup>.

---

sobre lo de abajo, es recomendable la obra maestra de Guthrie, W.K.C., *The Greeks and Their Gods*, edit. Duckworth, Londres, 1954, en particular, pp. 210-215.

<sup>5</sup> Aquiles, héroe susceptible de verse impotente de controlar sus impulsos, piensa, en efecto, que Zeus le retira el juicio. Cf. *Il.*, I, 560-561. No es necesaria la presencia del dios para inducir demencia, basta con alguna figura, estatua o ídolo para que el estado demente se desate. Por eso las imágenes divinas deben ser vistas en un tiempo propicio o en ocasiones señaladas, pues de lo contrario, provocan locura o matan directamente. Véase al respecto, Sissa, G. & Detienne, M., *Ob. Cit.*, en concreto, pp. 136-138 y p. 252.

<sup>6</sup> Uno de los aspectos explícitos en los mitos es lo incompleto del entendimiento humano del mundo, y la insuficiencia de los modelos humanos de comportamiento para "comprender" a la divinidad. En la tragedia muchos episodios y escenas, incluyendo severos castigos divinos a través de la locura, como el caso de Heracles, son inexplicables, y las acciones divinas, misteriosas y desconcertantes. Véase acerca de la especial naturaleza de la divinidad griega de la antigüedad, Buxton, R., *Imaginary Greece. The Contexts of mythology*, Cambridge University Press, Cambridge, 1994, en especial, pp. 145-151. Sobre el origen y consecuencias de la locura que padece Heracles, puede verse López Saco, "El héroe griego perturbado y criminal: Heracles

## 2. Las locuras en griego

Varias palabras y expresiones aluden a la demencia que sufren los mortales en los mitos griegos. Muchas de estas nociones, que pretenden acotar los particulares estados de insania y sus consecuencias, varían en función de los diferentes registros de pensamiento griego de la antigüedad, filosófico, trágico, lírico o médico. No resulta fácil concretar un término, o un conjunto de ellos, que se refieren de modo certero a la "locura". Es por eso que deberíamos hablar de locuras, en plural, como una serie variable de perturbaciones del comportamiento, propiciadas en muchas ocasiones por las divinidades, y enmarcadas en un ámbito particularmente religioso-ritual (sacrificial) más que de desbalance psíquico. La hace décadas desvelada presencia en la cultura griega antigua de aspectos orgiásticos, extáticos, chamánicos, desmesurados e irracionales, además, o más allá, de la contemplación serena y apolínea de la vida, concuerdan con el espíritu humano, que acoge y balancea equilibradamente, el raciocinio con el sentimiento, la evocación y la intuición<sup>7</sup>. Los distintos estados de obnubilación mental y las propiedades de las conductas a ellos asociadas, son conceptualizados en griego a través de numerosos términos, con una amplia gama de significaciones y sentidos, si bien algunos de los mismos son encuadrables en grupos coherentes.

El más relevante de esos grupos de palabras referidas a la locura es el que vincula términos como *manía*, *ménos mainomai*, *maino* y *mainás*. *Manía* es un vocablo que ya desde el siglo V a.n.E. designa de modo genérico la perturbación mental, la locura, si bien se emplea para expresar el entusiasmo, el frenesí inspirado y la pasión desatada por el amor<sup>8</sup>. En muchas

---

trágico", en *Praesentia. Revista de Estudios Clásicos*, nº 6, pp. 1-27, ULA, Mérida, febrero de 2005, en [www.saber.ula.ve/praesentia](http://www.saber.ula.ve/praesentia).

<sup>7</sup> El estudio clásico, que ahonda en la cara oculta y misteriosa de la mente griega, es el de Dodds, E.R., *Los griegos y lo irracional*, Alianza edit., Madrid, 1986, sobre todo pp. 71-102, donde reflexiona sobre la locura. El otro ensayo primordial, si bien con tendencia a ver en las demencias griegas regüeldos de dolencias psíquicas concretas, como la psicosis, es el de Simon, B., *Razón y locura en la antigua Grecia*, edit. Akal, Madrid, 1984, sobre todo, pp. 57-245.

<sup>8</sup> Cf. Sóf., *Antíg.*, 958; Esq., *Prom.*, 879, 1055-1057; Euríp., *Or.*, 270, 327; *Bac.*, 305; *Her. Fur.*, 835; Isócr., IV, 133; Plat., *Fileb.*, 45e; *Simp.*, 218 b; *Fedro*, 245a-265b; *Protág.*, 323b; Pínd., *Olímp.*, IX, 39; *Nem.*, II, 48. Sobre las acepciones de cualquiera de estos términos puede verse Liddell, H.G. & Scott, R., *Greek-English Lexicon*, Oxford University Press, Oxford, 1968. Otras palabras integradas en el vocabulario de manía son *entheos*, *katécho* o *lámbaro*, entre otras.

ocasiones aparece personificada como una diosa, al igual que *Atê* o *Lyssa*, siendo muy representada en la pintura vascular (*vid infra*). El término *ménos* hace referencia, en general, a la fuerza y el poder, como expresión de la fuerza del alma y la pasión desenfrenada. La ira y la furia son expresadas por *mainomai*. En la Iliada implica furia marcial, aunque también puede referirse a la locura motivada por el consumo excesivo de vino y, por lo tanto, al frenesí dionisiaco, o a la demencia inspirada por entes sobrenaturales y aquella producida por la manifestación de sentimientos, como la esperanza o la aflicción (*achéo*)<sup>9</sup>. *Maino*, por su parte, es furia, rabia, estar fuera de sí, y poseído de furor dionisiaco e, incluso, estar cegado (de cólera), mientras que *mainás* se refiere al estado en el que se encuentra una persona furiosa, alocada, frenética, histérica, especialmente si es una mujer (bacante, ménade). También puede referirse a la locura de amor<sup>10</sup>.

Otros términos alusivos a la locura son *atê*, *oístros* y *lyssa*<sup>11</sup>. *Atê* se relaciona con comportamientos abominables, estados de confusión y atolondramiento. Alude al

---

<sup>9</sup> Sobre *ménos* cf. *Il.*, II, 387; XVIII, 264; *Od.*, I, 321; Aristóf., *Avisp.*, 424; Sóf., *Ajax*, 1412; Plat., *Tim.*, 70b.; Véase Liddell, H.G. & Scott, R., *Ob. Cit.*, pp. 1073, 1079 y 1103. Acerca de *mainomai*, cf. *Il.*, V, 717; VI, 101; *Od.*, IX, 350; XVIII, 406; Euríp., *Medea*, 432; *Bac.*, 999; Sóf., *Ajax*, 726; *Antíg.*, 1152; *Edip. en Col.*, 1537; Plat., *Ley.*, 773d. Incluso puede aludir a la "locura" en animales (animales inquietos, nerviosos).

<sup>10</sup> Cf. Sobre *mainás*, *Il.*, XXII, 460; Sóf., *Edip. Rey*, 212; Euríp., *Bac.*, 915; *Troy.*, 173 (Casandra); Pínd., *Pít.*, IV, 216. La locura erótica o amorosa, patrocinada por Afrodita y Eros es, según Platón (y en boca de Sócrates, *Fedr.*, 244a-245a, 249d, 265b), una de las cuatro manías producidas por las divinidades, que hacen salir a los mortales de los hábitos normales. Las otras son la ritual o báquica, patrocinada por Dioniso, la profética y adivinatoria, cuyo mentor es Apolo, y la inventiva o poética, inspirada por las Musas. Esta locura divina platónica puede proceder originalmente de pensadores como Heráclito y Empédocles, si bien parece lógico pensar que se enraiza en el ritual mágico-religioso de tipo orgiástico, en las ceremonias de purificación, la profecía extática y la posesión dionisiaca o coribántica. Véase al respecto, Pieper, J., *Enthusiasm and divine madness. On the platonic dialogue Phaedrus*, edit. MacMillan, Nueva York, 1964, en especial, p. 85; Calvo Martínez, J.L., "Sobre la manía y el entusiasmo", revista *Emérita*, XLI, 1, 1973, pp. 157-182, sobre todo, p. 163; Dodds, E.R., *Ob.cit.*, capítulo III, en nota 10, p. 88; Simon, B., *Ob. Cit.*, capítulo III, en nota 15, p.194; y Rosen, G., *Locura y Sociedad. Sociología histórica de la enfermedad mental*, Alianza edit., Madrid, 1974, en específico, pp. 93-164 y nota 29.

<sup>11</sup> Muchos otros vocablos podrían añadirse a una larga lista de palabras que, de una manera u otra, aluden a las "locuras", como *aphronéo*, estar demente, sin cordura; *ekphron*, sin razón, insensato, al margen de las *phrenéres*, *apopléktos*, pasmado, golpeado, hasta salir de sí (cf. Demóst., XXI, 143), o la misma epilepsia, el *morbus sacer* por antonomasia, enfermedad enviada por una divinidad como castigo ante una ofensa cometida contra Selene (cf. Plat., *Tim.*, 85a-b). Véase López Saco, J.,

apasionamiento causado por los dioses, a modo de ceguera, ilusión o engaño, fundamentalmente como castigo, y reparación, ante una imprudencia, ofensa o sacrilegio. Pero también expresa culpa, sobre todo en la tragedia, y suele aparecer como una personificación o diosa del mal, autora de acciones imprudentes, en ocasiones emparentada con las Erinias. *Oístros* se puede traducir, de modo amplio, como tábano, el insecto que afecta, y perturba sobremanera, al ganado y al atún. No obstante, metafóricamente hablando se emplea para expresar la picadura que inocular la locura, el aguijón de la pena y la agonía. De modo figurado se puede referir a cualquier deseo vehemente o locura pasional, al frenesí<sup>12</sup>.

*Lyssa*, etimológicamente hablando pudiera estar vinculada con el subyacente pre griego \*lyk-ia, de modo que algunos filólogos no han tenido inconveniente en afirmar que el vocablo deriva de lobo. Es posible que el vocablo se relacione con *alyke*, intranquilidad, miedo (*alyssō*, estar fuera de sí, agitado, inquieto), y con el término sánscrito *rúc*, luz, *rócati*, brillo y, sobre rodo, *rócah* (cólera)<sup>13</sup>. En Eurípides *Lyssa*, hija de la Noche y de la sangre de Urano, aparece avanzando en un carro aéreo con un aguijón en su mano que simboliza la demencia. En tal sentido, se asemeja a una Gorgona con serpientes siseando alrededor de su cabeza y, por tanto, recuerda también a las Erinias. En muchos casos es expresión de locura iracunda, frenesí desbocado causado por los dioses y deseo irrefrenable de hacer alguna cosa. Como diosa de la locura y personificación abstracta de la

---

“As perturbacións psicosomáticas na antigüidade clásica: a loucura e o seu vencellamento co asesinato e o suicidio”, *Historia Nova* I, vol. 2, Santiago de Compostela, 1992, pp. 77-127, en especial, p. 91.

<sup>12</sup> Con respecto a *Até*, cf. *Od.*, IV, 261; *Il.*, VI, 356; IX, 504; *Esq.*, *Agam.*, 1230, 1433; *Hes.*, *Teog.*, 230. Véase Liddell, H.G. & Scott, R., *Ob.cit.*, en concreto, p. 270. En relación a *oístros* cf. *Od.*, XXII, 300; *Esq.*, *Supl.*, 308, 541; *Prom.*, 566 y ss. Euríp. *Her. Fur.*, 862; *Ifig. Táu.*, 1456; *Hipól.*, 1300; *Or.*, 791; *Bac.*, 665; Sóf., *Traq.*, 1254; *Antíg.*, 1002; *Arist.*, *Hist. Anim.*, 490a, 596b; *Plat.*, *Rep.*, 577e. Véase Liddell, H.G. & Scott, R. *Ob.cit.*, p. 1210. El vocablo *oístros* se ha comparado con el lituano *aistrá* y el latín *ira*, por lo tanto, portando el significado de pasión impetuosa.

<sup>13</sup> En Homero *Lyssa*, una mujer virginal, es una símbolo de la ira y la furia guerrera (cf. *Il.*, I 239, 305; VIII, 239, 299-300; XXI, 542). Véase al respecto, Sánchez Lasso de la Vega, J., “Sobre la etimología de *Lyssa*”, revista *Emérita*, XX, 1952, pp. 32-41, y Lincoln, B., “Homeric *Lyssa*: wolfish rage”, *IF*, v. 80, 1975, pp. 98-105. La palabra tiene, además de una estrecha relación con el lobo (Virg., *Ene.*, II, 355 y ss; IX, 64 y ss.; Ovid., *Ars Ama.*, III, 7, 8), un estrecho vínculo con otros animales, como el perro, el caballo, el camello y el oso (cf. Jen., *Anáb.*, V, 7, 26; *Arist.*, *Hist. Anim.*, 604b 5, 13; *Aristóf.*, *Lisis.*, 298; *Porf. De Abst.*, III, 7; *Plin. Nat. Hist.*, XVIII, 26).

demencia en general puede hacer referencia a una emoción o a un determinado estado general del ser<sup>14</sup>.

Existen muy notables ejemplos iconográficos de las abstracciones personificadas de las insanias en la pintura vascular griega<sup>15</sup>. *Mainás*, por ejemplo, aparece acompañada de dos sátiros, una ménade, Heracles, Hermes, Dioniso y Atenea, en una cratera-cáliz ática, de Tebas, datada entre 400 y 380 a.n.E. *Manía* está bien representada en una cratera-cáliz de Paestum, pintada por Asteas (hoy en el Museo Arqueológico de Madrid), y fechada entre 350-340 a.n.E. En ella se ilustra la escena de la famosa locura de Heracles. La diosa personificada aparece, con un látigo en la mano, en una logia de una galería abierta<sup>16</sup>. *Atê* personificada (aunque no es descartable que sea *Manía*, una *Erinia* o *Lyssa*), aparece representada en un ánfora del Museo de Nápoles, delante del carro en el que se ve a Medea huyendo, en tanto que *Oístros* personificado se muestra en un vaso de Munich como la figura de un auriga sobre un carro tirado por dragones al lado del cual se encuentra, de nuevo, Medea degollando a sus hijos. Aquí simboliza el aguijón de la pasión furiosa. También lo vemos en una cratera de volutas apulia, del *Pintor del Mundo Subterráneo*, asimismo en Munich, y datada entre 330 y 320 a.n.E., acompañado de varias personalidades divinas, los Dióscuros, Atenea, Medea y un niño, Jasón y Heracles<sup>17</sup>. Un magnífico ejemplo iconográfico de *Lyssa* puede observarse en un ánfora de Ruvo, del siglo IV a.n.E., en la que Licurgo, el rey de los Edonios en Tracia mata a su hijo y se dispone a golpear a su mujer, mientras que en el aire una figura alada, reconocida como *Lyssa*, le

---

<sup>14</sup> Cf. Euríp., *Her. Fur.*, 823; Esq., *Coéf.*, 288-289 y ss. Sobre esta deidad menor es interesante Duchemin, J., "Le personnage de Lyssa dans L'Héraclès furieux d'Euripide", *REG*, v. 80, 1967, pp. 130-139.

<sup>15</sup> Sobre la significación de la iconografía es relevante Díez de Velasco, F., *Lenguajes de la Religión. Mitos, símbolos e imágenes de la Grecia Antigua*, edit. Trotta, Madrid, 1998, en específico, pp. 141-143 y ss.

<sup>16</sup> Sobre estas ilustraciones puede revisarse Vollkommer, R., *Herakles in the art of Classical Greece*, Oxford University Press, Oxford, 1988, pp. 54 y 61, números 399 y 464; Trendall., A.D., *The Red-Figured vases of Paestum*, British School of Rome, XXXI, Roma, 1987, pp. 46-47 y 84; y Carpenter, T.H., *Arte y mito en la Antigua Grecia*, edit. Destino, Barcelona, 2001, pp. 117-159.

<sup>17</sup> Véase Séchan, M.L., *La Tragédie grecque dans ses rapports avec la Céramique*, Presses Universitaires de France, París, 1926, en concreto, pp. 404-405 y ss., y plancha VII, y Vollkommer, *Ob.cit.*, sobre todo, p. 61.

arroja una lanza sostenida en la mano derecha, mientras que su otra mano está entrelazada con ofidios o porta una tea<sup>18</sup>.

### 3. Dioses otra vez: aquellos que poseen, enloquecen y entusiasman

Los dioses griegos manifiestan una personalidad viva y concreta que, además, evoluciona con el tiempo, dotándoles de una personalidad en la que, al modo humano, pueden existir aspectos contradictorios, ambiguos, algunos de los cuales son más o menos irracionales, pasionales, hasta instintivos. Esos dioses, particularmente los olímpicos, integran un sistema que, sin contravenir en exceso las normas de la racionalidad humana, se estructura genealógicamente (casi como un linaje propio) a través de lazos de familia, y con presencia de amores, envidias, celos, odios y ambiciones<sup>19</sup>. Tal sistema, la sociedad divina, se concibe a partir del modelo de la humana, siendo su reflejo especular. El panteón olímpico se conforma a partir de la integración de cultos locales, acompañada por la eliminación de rasgos ctónico-telúricos y la purificación de los aspectos animalescos, característicos de las deidades más arcaicas<sup>20</sup>. Mortales y dioses pertenecen, en consecuencia, a esferas diferentes, pero siempre están en contacto. Los dioses requieren el auxilio humano a través de los sacrificios, votos, festividades, plegarias y ofrendas, mientras que los mortales tienen en ellos una referencia psicológica y existencialista<sup>21</sup>. El incumplimiento de los deberes humanos, el olvido u otro tipo de ofensa u omisión, es motivo habitual y suficiente para enviar demencias sobre los mortales, como medio correctivo y expresión de poder sobrehumano<sup>22</sup>.

---

<sup>18</sup> Al respecto, cf. Séchan, M.L., *Ob.cit.*, p.72 y figura 21, que corresponde con el monumento D del British Museum en Londres.

<sup>19</sup> Sobre la complejidad de los dioses griegos, en comparación con la original pobreza de los dioses en Roma, es resaltante Leveque, P., *Tras los pasos de los dioses griegos*, edit. Akal, Madrid, 2006, en especial, pp. 7-8 y 10.

<sup>20</sup> Sobre las peculiaridades del panteón de las deidades olímpicas, la proliferación de sus dioses en la épica y su proceso de paulatina "civilización", puede verse, Plácido, D., *Cultura y religión en la Grecia arcaica*, edit. Akal, Madrid, 1989, en particular pp. 38-39.

<sup>21</sup> Al respecto de los diversos servicios que los dioses reclaman y necesitan para seguir subsistiendo, puede verse Mikalson, J.D., *Greek Popular Religion in Greek Philosophy*, Oxford University Press, Nueva York, 2010, en particular, pp. 29-42.

<sup>22</sup> Para algunos autores, y en ciertos casos, la enfermedad no es interpretable como un castigo, sino como un proceso meramente aleatorio. Véase al respecto Parker, R., *Miasma: Pollution and Purification in Early Greek Religion*, Oxford University Press, Oxford, 1983, en especial, pp. 255-

Varios dioses, algunos olímpicos y otros menores, son los propiciadores de míticas insanias sobre héroes y humanos. Como metáforas del patronazgo espiritual de la sociedad de los humanos, tienen poder sobre la salud, la enfermedad, la muerte o las metamorfosis que los mortales sufren.

Ares, hijo de Zeus y Hera, aparece desde época homérica como el dios de la guerra. Es el espíritu de la batalla, y se regocija, en consecuencia, en la muerte y la sangre. No se preocupa en exceso por la justicia de la causa que defiende. Suele representársele con casco y coraza, además de la panoplia guerrera (escudo, lanza y espada). Es capaz de profesar gritos aterradores, alaridos espantosos con los que alerta a los miembros del ejército. Su lugar de residencia era Tracia, región semi salvaje, de clima bastante hostil y territorio en el que habitaban poblaciones de vocación guerrera<sup>23</sup>. Su propia naturaleza, su principal función y hasta el medio ambiente en el que se desenvuelve, son claras alusiones a su temperamento, fiereza y estado de ánimo. Suele aparecer muy a menudo como una deidad que posee, y la manía que produce se puede concebir como una metáfora para expresar el ardor guerrero<sup>24</sup>.

Zeus, soberano de hombres y dioses, reina en las alturas luminosas celestes, y es el encargado principal de mantener el orden y la justicia, además de garantizar la jerarquía social. Puede dispensar, a la par, bienes y males. Se trata de un dios experto en dar hijos a los mortales, a veces con formas animales. Esta costumbre, que provoca la cólera de Hera, puede deberse a que el dios suplanta cultos locales arcaicos en los que la divinidad adoptaba formas de animales. Es una divinidad entusiástica, por lo menos en su vertiente

---

256 y ss. En general, la medicina hipocrática rechaza que la enfermedad tenga origen divino, o sea expresión de una intencionalidad divina hacia una persona o comunidad.

<sup>23</sup> Los escuderos de Ares son, no por casualidad, dos demonios llamados *Deimo* y *Fobo*, esto es Temor y Terror. Véase Grimal, P. *Diccionario de mitología griega y romana*, edit. Paidós, Barcelona, 1989, en concreto, pp. 44-45. Sobre Ares, *Il.* II, 512, 515; XV, 110-142; *Od.*, VIII, 266; Hes., *Teog.*, 922 y ss.; Heród., V, 5; Apol. Rod., *Argon.*, II, 990; Paus., I, 21, 4; Hig. *Fab.* 159; Apol., *Bibl.* I, 4, 4; 7, 4.

<sup>24</sup> Cf. *Il.*, V, 717; XV, 605; Euríp., *Bac.*, 300.

---

profética, expresada en el santuario de Dodona, y es, por antonomasia, el dios que más posee<sup>25</sup>.

Apolo, hijo de Zeus y Leto, se representa como un dios hermoso que mantiene amoríos con mortales y ninfas. Patrón de la música, del vaticinio y la poesía se asocia con el Parnaso y las Musas. Pero también es una divinidad guerrera, capaz de enviar la muerte y enfermedades (como la peste que diezma al ejército aqueo en Troya). A él se asocian animales como el lobo, que puede aparecer en monedas al lado de su efigie, o el ciervo, además del buitre y el cuervo (aves vinculadas con los presagios). La analogía del dios Apolo con la racionalidad como referente del pensamiento griego y, de ahí, del occidental, dependió de la confianza en el poder aparente de la razón, pues Apolo fue convertido en algo razonable, filosóficamente aceptable, obviando, sin embargo, su vinculación, al menos en Anatolia, con la caverna, lo oscuro, la muerte y con la incubación, los oráculos y la profecía (que se anunciaban de forma ambigua, en modo de enigmáticos acertijos)<sup>26</sup>. Como regente principal del oráculo délfico, es considerado, por consiguiente, el inventor del entusiasmo mántico. Esta función inspiradora es compartida con Dioniso.

Diosiso, hijo de Zeus y Sémele es, en época clásica, el dios del vino y el delirio místico. Es Dioniso el dios en el que se concentra con mayor insistencia el vocabulario referido a insanias y demencias. Es un dios *mainómenos* y lleva hacia la locura. Incluso él mismo la sufre, como le ocurrió cuando Hera lo enloqueció y provocó que estuviera errante por Siria y Egipto durante un tiempo, hasta que llega a Frisia en donde Cibele lo purifica. Como dios viajero, se mueve por tierras de Tracia e India, consideradas salvajes y misteriosas. En India somete algunas regiones por las armas y a través de sus encantamientos y poderío místico. Como deidad de la inspiración era festejado mediante procesiones en las que

---

<sup>25</sup> Cf. Plat., *Fedr.*, 244a. Sobre Zeus, *Il.*, I, 396 y ss.; XXIV, 615; Hes., *Teog.*, 468 y ss; Paus., VIII, 38,2; Apol., *Bibl.*, I, 1, 6; Diod. Síc., V, 70-71 y ss; Ovid., *Met.*, VI, 103 y ss; Lucr., *De Rerum Nat.*, II, 629; Hig., *Fab.* 23, 31, 75.

<sup>26</sup> Véase al respecto Kingsley, P., *En los oscuros lugares del saber*, edit. Atalanta, Girona, 2010, en concreto, p. 86. Sobre la relación del dios con los estados demente, cf. Plut., *Mor.*, 429a. Además, *Il.*, VII, 452 y ss; XXI, 441; Pínd., *Pít.*, III, 14 y ss; Euríp., *Ifig. en Táur.*, 1250; Apol. Rod., *Arg.*, II, 707 y ss; IV, 615-616; Estrab., IX, 646; Hig. *Fab.*, 32, 161; Ovid., *Met.*, I, 416 y ss; *Fast.*, VI, 703; Apol., *Bibl.*, I, 4, 9, 15; II, 5, 9; *Epít.*, VI, 3.

participaban los genios telúricos de la fecundidad<sup>27</sup>. En época romana, antes del siglo II a.n.E., sus misterios penetraron en la península itálica, donde obtuvieron una fervorosa acogida.

Las significaciones de Dioniso son multiformes, aunque con una tendencia hacia la intemperancia y la insaciabilidad. Simboliza la ebriedad orgiástica, el deseo frenético y el desenfreno en los que, de modo bastante habitual, caen los mortales. Representa la liberación de inhibiciones, exaltando, en consecuencia, los distintos estados propios del desencadenamiento sin límites de los deseos más o menos reprimidos<sup>28</sup>.

Afrodita, diosa del amor, hija de Zeus y Dione o de Urano, según qué versiones se manejen, es también famosa por sus maldiciones y arranques airados. Uno de esos episodios tiene como protagonista a Eos (la Aurora), a quien la diosa inspiró un arrebatado amor por Orión como castigo por haber cedido a los encantos de Ares; otro es el que le atribuye el castigo a las mujeres de Lemnos por no honrarle, lo que dio como resultado que fuesen abandonadas por sus maridos, así como el posterior asesinato por parte de aquellas de todos los hombres de la isla<sup>29</sup>. Al igual que Pan y Dioniso, es una deidad relacionada

---

<sup>27</sup> Véase *Il.* VI, 132. Cf. también *Apol. Bibl.*, II, 2; III, 4, 3; *Hes., Teog.*, 940-943; *Hig. Fab.* 4, 167; *Luc. Diál. de los Dioses*, IX, 2; *Diod. Sícl.*, IV, 2, 2; *Ovid., Met.*, III, 581 y ss.; IV, 512 y ss; *Fast.*, I, 353; *Paus.* I, 44, 7; III, 24, 3; *Ant. Lib., Transf.*, 28; *Virg. Geórg.*, II, 380-385; *Sóf. Antíg.*, 955; *Aristóf., Ran.*, 330. Sobre el rol legendario que desempeña Dioniso, es recomendable Kérenyi, K., *Dionysos. Archetypal Image of Indestructible Life*, Princeton University Press, Princeton, 1976. Divinidad cercana en sus funciones a Dioniso es Pan, cuya locura es, esencialmente, cultural. Su culto es orgiástico y suele relacionársele con la música y la actividad sexual indiscriminada y desaforada. También Hécate, diosa afin a Ártemis, hermana de Apolo, se consideró la divinidad que presidía la magia y los hechizos. Ligada al mundo sombrío, en un principio fue una deidad benévola que concedía beneficios. Como divinidad lunar, productora de terrores nocturnos, podía aparecer provocando locuras (*Euríp., Hipól.*, 141). Sobre Pan, *Paus.* VIII, 36, 8; *Ov., Fast.*, II, 267; IV, 472; *Heród.*, VI, 105; *Apol., Bibl.*, I, 4, 3; *Teócr.*, I, 15; *Dión Cris.*, VI, 203; *Virg., Geórg.*, III, 392-393; sobre Hécate, *Hes., Teog.*, 404-452; *Apol., Bibl.*, I, 2,4; *Apol. Rod., Arg.*, III, 200, 243, 861; IV, 828; *Diod. Sícl.* IV, 45 y ss; *Cic., De Nat. Deo.*, III, 18, 46.

<sup>28</sup> Sobre sus peculiaridades simbólicas, véase Diel, P., *El simbolismo en la mitología griega*, edit. Labor, Barcelona, 1985, en concreto, p. 130.

<sup>29</sup> *Od.* VIII, 266 y ss.; *Il.*, II, 869-821; IV, 10-12; V, 311-317; *Hes., Teog.*, 190 y ss; *Apol. Bibl.*, I, 9, 17; III, 2, 2; 14, 4. Véase Grimal, P., *Ob. Cit.*, en concreto, pp. 11-12. Al respecto de Afrodita y su irresistible poderío seductor, es muy recomendable Breitenberger, B., *Aphrodite & Eros. The Development of Erotic Mythology in Early Greek Poetry and Culture*, edit. Routledge, Nueva York, 2007, en particular, p. 21 y ss.

con la manía ritual. Desde tiempos arcaicos, se le consideró como la productora de la demencia erótica como un fenómeno individual.

Esposa legítima de Zeus, Hera es considerada protectora de las mujeres casadas y de los nacimientos. Simboliza el deseo de objetividad, el ideal del nexo existente entre los hombres, así como la sexualidad entre parejas estables y duraderas. Es por eso que es, como Hestia, la protectora del hogar familiar e, incluso, de la comunidad misma. Quizá por eso las infidelidades y escarceos amorosos de Zeus la perturban sobremanera. En tal sentido, suele representarse como una mujer celosa, vengativa y hasta violenta. De modo muy habitual se irrita con Zeus por lo que considera un insulto, las infidelidades de su esposo. Pero esa molestia es reconducida en odio hacia las amantes de Zeus y sus hijos fruto de sus uniones ilícitas. A veces su cólera y sus temibles venganzas responden a otras motivaciones, entre las que destacan el hecho de que no sean tomadas en cuenta sus opiniones o sea minusvalorada en relación a otras deidades (como el caso del concurso de belleza en el que se enfrentó a Afrodita y Atenea). A pesar de lo arriba referido, las únicas ocasiones en que Hera, la hermana y esposa del más grande de los dioses del panteón helénico, se relaciona de modo directo y abierto con la locura se encuentran en el mito. En ellos, casi siempre provoca el desarreglo mental de mortales y héroes como venganza, castigo, o por celos (como los consabidos casos de Heracles e Io)<sup>30</sup>. Las hijas de Preto, rey de Tirinto o Argos, fueron atacadas de modo virulento por la locura enviada por la diosa. Los motivos pudieron ser, en este caso, variados: la presunción de poseer mayor belleza que ella, una probable burla hacia su templo, la vanagloria y soberbia en los comentarios de las hijas del rey o, incluso, un robo, concretamente del vestido divino. Sus fiestas son descritas, en ciertas ocasiones, como *teletai* u *orgia*.

Entre las divinidades menores, las Erinias y las ninfas son, con diferencia, las más relacionadas con los estados demenciales e insanias que perturban a los mortales.

---

<sup>30</sup> Véase sobre Hera, *Il.* V, 392; 721 y ss; VIII, 400; XIV, 153-353; XV, 14 y ss., XVIII, 119; *Od.*, XI, 603 y ss; Hes., *Teog.*, 921-922 y ss; Aristóf., *Av.*, 1731; Euríp., *Hipól.*, 743 y ss; Paus. II, 13, 3; VIII, 22, 2; Apol. Rod., *Arg.*, 790-799; Apol., *Bibl.*, I, 3, 1; 3, 5; 9, 22; III, 5, 11; Ovid., *Fast.*, V, 299 y ss. Sobre las relaciones Hera-Zeus en el mito y el culto, es imprescindible Kérenyi, K., *Zeus and Hera. Archetypal image of father, husband and wife*, Princeton University Press, Princeton, 1975, en especial, pp. 25-28 y ss.

Las Erinias, en su naturaleza diosas agrarias, son unas deidades violentas y coléricas, identificadas en Roma con las Furias. Nacidas de las gotas de sangre que cayeron en la tierra fruto de la emasculación de Urano, se consideran fuerzas primitivas que no reconocen la nueva autoridad impuesta por la generación de dioses jóvenes y olímpicos. En tal sentido, son análogas al Destino o a las Parcas, pues no están sometidas a ley alguna, más que la que ellas mismas representan. Suelen representarse en la iconografía como genios alados, con sierpes en sus cabelleras, y portando látigos o antorchas en sus manos. Al atrapar una víctima rápidamente la enloquecen y persiguen sin piedad, causándole numerosas desgracias. Su morada habitual es el oscuro Érebo. Desde época homérica, su principal misión es la venganza del crimen de sangre, castigando con saña las faltas cometidas en contra de la relación familiar. Aunque a través de tales mecanismos, se consideran protectoras del ordenamiento social, encargándose de castigar los excesos. Con el tiempo, las Erinias se van concibiendo como deidades de castigos infernales ejemplares<sup>31</sup>.

Las ninfas son divinidades jóvenes y hermosas que aparecen organizadas en grupos: Náyades, Nereidas, Dríades, Antriades,<sup>32</sup> Alseides, Oréades, Epiménides y Limónides. En la épica homérica son hijas de Zeus y es habitual verlas como séquito de alguna deidad principal, como Ártemis. Las ninfas desempeñan un papel destacado en numerosas leyendas y en gran número de relatos folclóricos. Pueden resultar terribles. Muy a menudo se las relaciona con la mántica. Su entusiasmo y locura se manifiestan a través de la danza y la música, además de la profecía<sup>33</sup>. El término *nymphóleptos* se refiere al éxtasis producido por la posesión de estas divinidades.

---

<sup>31</sup> Virgilio, en la Eneida, las muestra atormentando las almas de los fallecidos en el Tártaro con látigos y sierpes. Esta visión pudo haber sido influida por la religiosidad etrusca, que concebía seres monstruosos torturadores en el ultramundo. Cf. Virg., *Ene.*, VI, 571; VII, 324. Véase también, como divinidades de la venganza por perjurio y homicidio, Hes., *Teog.*, 156-189; Apol., *Bibl.*, I, 1, 4; *Il.*, IX, 454; XIX, 87-88, 259; Od., XV, 234; Euríp., *Or.*, *passim*.

<sup>32</sup> La sacralidad ritual de las cavernas suele pertenecer a dioses como Pan o a las ninfas. Lugar de acceso al Más Allá, representan el acceso al mundo sin cereales, agreste y salvaje en el que las ninfas habitan. Véase al respecto, Ruiz de Elvira, A., *Mitología clásica*, edit. Gredos, Madrid, 1995, en concreto, pp. 94-95; y Buxton, R., *Ob.cit.*, específicamente, p. 108.

<sup>33</sup> *Il.*, XVI, 183; XXIV, 615; Od., X, 348-349; Euríp., *Ifig. en Aul.*, 1056; *Elec.*, 178; Plat., *Fedr.*, 238d; Arist., *Éti. Eudem.*, 1214a 23. Sobre las demencias enviadas por las ninfas es interesante



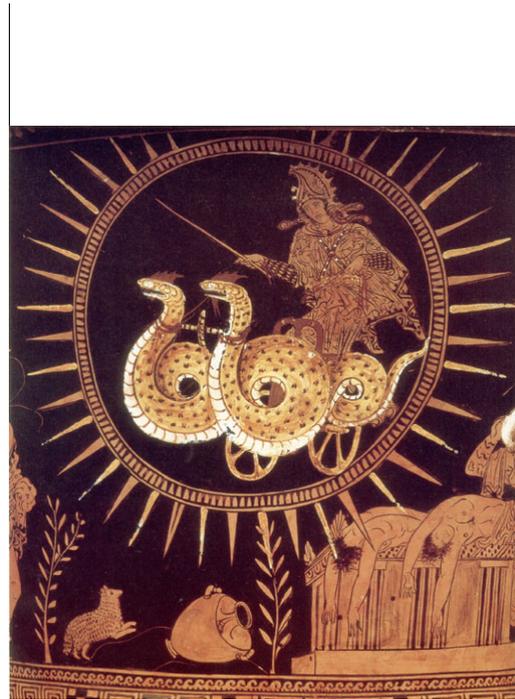
Las perturbaciones e insanias, en definitiva, proceden por influjos pasivos y negativos remitidos desde los dioses. Los mecanismos son variados: contemplar o tocar una imagen de culto; encantamientos o rituales variados, en los que suelen estar comprometidos los dioses del mundo subterráneo, como Hécate; el contacto y la posesión, como ocurre en los cultos dionisiacos y la mántica apolínea, que familiarizaron a los griegos con estados extáticos, interpretados como la posesión del dios, el "endiosamiento" (*entheos*).

Aunque parezca irónico, la manifestación ritual de las insanias divinas fue, desde antiguo, una señal de elección sobrenatural, por la que los dioses expresaban sus preferencias entre aquellos que les consagraban sacrificios, poseyéndolos y haciéndolos así sacros. En tal sentido, las demencias son tanto castigos y desgracias puntuales para restituir un orden perdido, como un modo de sacralizar a los mortales, demostrándose, con ello, el carácter divino de las insanias y la continua interrelación entre los seres superiores y los de la esfera terrenal en el seno de la mitología griega.

---

Connor, W.R., "Seized by the Nymphs. Nympholepsy and symbolic expression in classical Greece", *CA*, VII, 1988, pp. 155-189; véase también, Larson, J., *Greek Nymphs. Myth, Cult, Lore*, Oxford University Press, Oxford, 2001, sobre todo, pp. 11-20; Calvo Martínez, J.L., *Ob.cit.*, en concreto, pp. 164-171, y Liddell, H.G. & Scott, R., *Ob.cit.*, pp. 1184-1185.

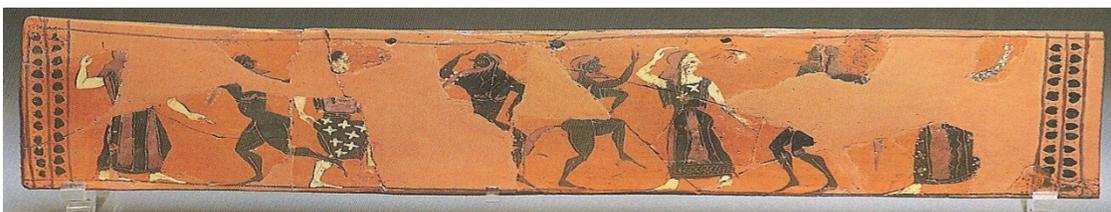
## Ilustraciones



De izquierda a derecha: Crátera-cáliz de figuras rojas, del pintor de Asteas. Medios del siglo IV a.n.E. Locura de Heracles. Museo Arqueológico de Madrid; Crátera-cáliz lucania, datada hacia 400 a.n.E. Oístros y Medea con sus hijos muertos.



De izquierda a derecha: Apolo y las nueve Musas. Mosaico de suelo de una casa campestre en Élide. Siglo III; Muerte de Penteo. Cerámica ática de figuras rojas, hacia 480 a.n.E.



Sátiros y ménades danzando en éxtasis. Cuadro en terracota dedicado a las Ninfas, 525-500 a.n.E. Museo de Delfos.

## Bibliografía

- B. BREITENBERGER, *Aphrodite & Eros. The Development of Erotic Mythology in Early Greek Poetry and Culture*, edit. Routledge, Nueva York, 2007.
- R. BUXTON, *Imaginary Greece. The Contexts of mythology*, Cambridge University Press, Cambridge, 1994.
- J.L. CALVO MARTÍNEZ, "Sobre la manía y el entusiasmo", revista *Emérita*, XLI, 1, 1973, pp. 157-182.
- T.H. CARPENTER, *Arte y mito en la Antigua Grecia*, edit. Destino, Barcelona, 2001.
- W.R. CONNOR, "Seized by the Nymphs. Nympholepsy and symbolic expression in classical Greece", *CA*, VII, 1988, pp. 155-189.
- P. DIEL, *El simbolismo en la mitología griega*, edit. Labor, Barcelona, 1985.
- F. DíEZ DE VELASCO, *Lenguajes de la Religión. Mitos, símbolos e imágenes de la Grecia Antigua*, edit. Trotta, Madrid, 1998.
- E.R. DODDS, *Los griegos y lo irracional*, Alianza edit., Madrid, 1986.
- J. DUCHEMIN, "Le personnage de Lyssa dans L'Héraclés furieux d'Euripide", *REG*, v. 80, 1967, pp. 130-139.
- J. GARCÍA LÓPEZ, *La religión griega*, edit., Istmo, Madrid, 1975.
- P. GRIMAL, *Diccionario de mitología griega y romana*, edit. Paidós, Barcelona, 1989.
- W.K.C. GUTHRIE, *The Greeks and Their Gods*, edit. Duckworth, Londres, 1954.
- K. KÉRENYI, *Zeus and Hera. Archetypal image of father, husband and wife*, Princeton University Press, Princeton, 1975.
- \_\_\_\_\_, *Dionysos. Archetypal Image of Indestructible Life*, Princeton University Press, Princeton, 1976.
- P. KINGSLEY, *En los oscuros lugares del saber*, edit. Atalanta, Girona, 2010.
- J. LARSON, *Greek Nymphs. Myth, Cult, Lore*, Oxford University Press, Oxford, 2001.

- 
- P. LEVEQUE, *Tras los pasos de los dioses griegos*, edit. Akal, Madrid, 2006
- H.G. LIDDELL & R. SCOTT, *Greek-English Lexicon*, Oxford University Press, Oxford, 1968.
- B. LINCOLN, "Homeric Lyssa: wolfish rage", *IF*, v. 80, 1975, pp. 98-105.
- J. LÓPEZ SACO, "As perturbacións psicosomáticas na antigüidade clásica: a loucura e o seu vencellamento co asasinato e o suicidio", *Historia Nova* I, vol. 2, Santiago de Compostela, 1992, pp. 77-127.
- \_\_\_\_\_, "El héroe griego perturbado y criminal: Heracles trágico", en *Praesentia. Revista de Estudios Clásicos*, nº 6, pp. 1-27, ULA, Mérida, febrero de 2005, en [www.saber.ula.ve/praesentia](http://www.saber.ula.ve/praesentia).
- N. LORAUX, "Ares corps vulnérable", en *Le Temps de la réflexion*, nº VII, 1985, pp. 335-354.
- J.D. MIKALSON, *Greek Popular Religion in Greek Philosophy*, Oxford University Press, Nueva York, 2010.
- W.F. OTTO, *Los dioses de Grecia. La imagen de lo divino a la luz del espíritu griego*, edit. Universitaria, Buenos Aires, 1973.
- R. PARKER, *Miasma: Pollution and Purification in Early Greek Religion*, Oxford University Press, Oxford, 1983.
- R. PETTAZZONI, *L'Essere supremo nelle religioni primitive*, A. Mondadori, Turín, 1957.
- J. PIEPER, *Enthusiasm and divine madness. On the platonic dialogue Phaedrus*, edit. MacMillan, Nueva York, 1964
- D. PLÁCIDO, *Cultura y religión en la Grecia arcaica*, edit. Akal, Madrid, 1989.
- G. ROSEN, *Locura y Sociedad. Sociología histórica de la enfermedad mental*, Alianza edit., Madrid, 1974.
- A. RUIZ DE ELVIRA, *Mitología clásica*, edit. Gredos, Madrid, 1995.

---

J. SÁNCHEZ LASSO DE LA VEGA, "Sobre la etimología de Lyssa", *Emérita*, XX, 1952, pp. 32-41.

M.L. SÉCHAN, *La Tragédie grecque dans ses rapports avec la Céramique*, Presses Universitaires de France, París, 1926.

B. SIMON, *Razón y locura en la antigua Grecia*, edit. Akal, Madrid, 1984.

G. SISSA & M. DETIENNE, *La vida cotidiana de los dioses griegos*, edit. Temas de Hoy, Madrid, 1990.

J. STRAUSS CLAY, *The Wrath of Athena. Gods and Men in the Odyssey*, Princeton University Press, Princeton, 1983.

A.D. TRENDALL, *The Red-Figured vases of Paestum*, British School of Rome, XXXI, Roma, 1987.

R. VOLLKOMMER, *Herakles in the art of Classical Greece*, Oxford University Press, Oxford, 1988.