

SECCIÓN SEGUNDA

Dioses de segundo orden

A. DIOSES CAMPESTRES

1. Pan.—Fauno.—Los Sátiros

PAN, nacido en Arcadia, era el dios de los campos y los pastores. Vino al mundo con piernas, pies y cuernos de macho cabrío y largas orejas vellosas. Senoé, su nodriza, y las demás ninfas de Arcadia, al verlo, lanzaron un grito de horror. Mercurio, al contrario, lo tomó a risa; envolvió al niño de pies de cabra en una piel y se lo llevó al Cielo, donde su ridícula figura sirvió de diversión a los dioses.

Un día que Pan, lleno de ardor juvenil, perseguía, junto al río Ladón, a Sírinx, de la cual estaba enamorado, faltábale sólo un paso para cogerla cuando los dioses compadecidos de la congoja de esta ninfa la transformaron en caña. Pan, turbado, suspiró largo tiempo junto a la nueva planta que agitada por el viento parecía exhalar voces plañideras. Cortó el dios algunos de sus tallos e hizo con ellos siete tubos de desigual tamaño, articulándolos paralelamente; de esta manera, construyó la flauta pastoril llamada caramillo, de la cual acertó a sacar dulcísimos sonidos llenos de armonía. Privado de Sírinx, se esforzó por agradar a la ninfa Pitis, y probablemente hubiera hecho de ella su esposa a no ser por los celos de Bóreas, que también la amaba, y que no pudiendo rendirla a su amor la tiró desde un elevado peñasco. Los dioses trocaron su cadáver en *pino*, árbol que gusta de vivir sobre las montañas y que fue consagrado al dios Pan.

Para distraerse de tantos pesares este dios acompañó a Baco a la conquista de la India, compartió su gloria y contribuyó a sus triunfos. En esta expedición fue cuando el dios Pan perfeccionó la táctica militar, inventó el modo de distribuir las tropas en falanges y dar a los ejércitos un ala derecha y un ala izquierda.

La Arcadia le tributaba culto especial sobre los montes Ménalo y Liceo. Evandro, rey de Arcadia, viéndose obligado a huir de su país natal, llevó al Lacio el culto del dios Pan; allí sus fiestas fueron llamadas *lupercales*. Sus sacerdotes las celebraban inmolando machos cabríos y cabras con cuyas pieles se cubrían. Vestidos de tal guisa corrían por las calles esgrimiendo látigos con los cuales pegaban a los transeúntes para excitar la risa del populacho.

Los egipcios veneraban al dios Pan como símbolo de la fecundidad y principio de todas las cosas. Se le atribuían las alarmas súbitas y los temores imaginarios, a los cuales, por esta razón, se ha dado el nombre de terrores pánicos.

FAUNO, hijo de Pico y de la ninfa Canente, se hizo agradable a los habitantes del Lacio por su valor y su profunda sabiduría. Protector de la agricultura, mereció, después de su muerte, ser asociado a los dioses

campestres y obtener, como ellos, templos y altares. Se le representa, como a Pan, con piernas y pies de macho cabrío, la cabeza armada con dos cuernos, nariz aplastada y el pelo y la barba en desorden.¹

Los SÁTIROS, conocidos también bajo los nombres de *Faunos* y *Silvanos*, moraban en los bosques, cuya custodia les estaba encomendada. Alegres, alocados, maliciosos, formaban la escolta de Baco y tomaban parte en casi todas sus fiestas. Las pastoras les temían, huían de ellos cuando presumían su proximidad y procuraban aplacarlos ofreciéndoles las primicias de los frutos y las primeras crías de sus rebaños.

Los nombres de Faunos y Silvanos eran desconocidos entre griegos, que designaban con el nombre de *Sátiros* a todos los dioses que tenían pies de cabra.

2. Sileno

SILENO, divinidad campestre, suele ser representado bajo la figura de un viejo rechoncho, chato, con orejas grandes, cabeza calva y coronada de laurel. Casi siempre en estado de embriaguez, aparece montando un asno sobre el cual a duras penas puede sostenerse. A él le fue encomendada la infancia de Baco y acompañó a este dios en sus pacíficas expediciones. A su retorno de la India, Sileno fijó su residencia en los campos de la Arcadia, donde su carácter jovial le granjeó la estimación de los campesinos.

Si hemos de dar crédito a los antiguos autores, Sileno era sólo físicamente deforme, pues se hallaba dotado de un genio vivo, sutil y juguetón, muy agradable a los dioses, por lo cual éstos le invitaban a sus festines para gozarse con sus picantes invectivas y escuchar sus lucubraciones filosóficas. En una de las églogas de Virgilio aparece Sileno, enardecido aún por el vino que bebió la noche anterior, glosando en hermosos versos los principios de Epicuro sobre el caos y la formación del globo terrestre.

3. Flora. — Pales. — Pomona

FLORA, divinidad de los romanos, se desposó con Céfiro, que le concedió una juventud perpetua y el supremo cuidado de los jardines y las flores.

Ordinariamente se la representa coronada de rosas y ostentando en la mano ramos de flores. Tacio fue el primero que le levantó en Roma un templo. Las fiestas de esta diosa se llamaban *florales* y duraban seis días. Fueron instituidas hacia el año 1702 antes de nuestra era con ocasión de haberse producido una gran esterilidad. Durante estas fiestas se efectuaban los *juegos florales* que se celebraban por la noche a la luz de las antorchas y con desórdenes de todas clases.

PALES, diosa de los pastos y los apriscos, tiene un aspecto sencillo como lo era su mismo culto; sus cabellos aparecen coronados de laurel y romero, en su mano ostenta un puñado de la paja que sirve de lecho a los ganados. Su fiesta, llamada *palilia*, se celebraba en el mes de abril. Este día los pastores, para

¹ A veces se confunde a Silvano, dios de los bosques, con Fauno. Los romanos le levantaron templos y su culto mereció siempre gran veneración.

divertirse, encendían a distancias iguales tres grandes fogatas de paja y por encima de ellas saltaban, concediendo el premio al más ágil. Terminado este combate de destreza se ofrecían a Pales frutas y miel y finalizaba la fiesta con un banquete.

POMONA era venerada entre los romanos como la diosa de los frutos. Todo su contento era habitar entre los pastores y ocuparse en podar los árboles, injertarlos y regarlos. Pretendida en matrimonio por todos los dioses campestres, a ninguno de ellos dio oídos y les prohibió la entrada en sus dominios cercado con altos muros sus jardines. Pero *Vertumno*, dios de las estaciones, no se resignó a tal desprecio; tomó toda clase de formas y empleó mil disfraces para poder llegar hasta ella y hablarle. Transformóse a la vez en labrador, viñador, segador y pastor, pero todo en vano. Finalmente se convirtió en una mujer anciana y bajo este aspecto logró ver a Pomona y hablar con ella. Su elocuencia la conmovió, sus instancias la persuadieron. Entonces recobró su forma primitiva y Pomona se avino a tomarle por esposo.

Se representa a Pomona sentada junto a una cesta llena de frutas y flores o llevando manzanas y otros frutos en las manos o en el regazo. *Vertumno* es el emblema del año, de sus variaciones y de la inconstancia de las cosas. Su nombre procede de una palabra latina que significa «cambiar, variar».

4. Las Dríades y las Oréades

Las DRÍADES eran ninfas o diosas que cuidaban de los árboles y los bosques; su nombre viene de *drys* que en griego significa 'roble'.

Se clasifican en *Dríades* propiamente dichas y en *Hamadríades*; estas últimas viven incorporadas al árbol y con él identificadas; con él nacen y mueren. El hacha que corta el tronco hiere a la Hamadríade y la hace sufrir; las Dríades, al contrario, son inmortales y viven desligadas del árbol por ellas protegido. Durante el día y sobre todo por la noche forman alrededor de los troncos una ligera danza a la que frecuentemente vienen a juntarse los Sátiros de pies de cabra.

Esta fábula de las Dríades fue sin duda inventada para impedir que los pueblos destruyeran imprudentemente los bosques. Entre los romanos, ningún propietario podía cortar un árbol si antes los ministros de la religión no declaraban que las ninfas lo habían abandonado.

Llamábanse ORÉADES, las ninfas de las montañas. Formaban el cortejo de Diana, a la cual acompañaban en sus paseos y a la caza. Créese ordinariamente que fueron estas ninfas las que apartaron a los hombres de la antropofagia y les enseñaron a alimentarse con plantas, castañas y miel.

Se daba el nombre de *Napeas* a las ninfas que gobernaban las colinas, los valles y los bosquesillos.

5. Aristeo

ARISTEO, venerado por los sicilianos como una de sus divinidades campestres, era hijo de Cirene, una de las Náyades, y de Apolo. Su educación fue encomendada a las ninfas, que le enseñaron a cultivar los olivos, a cuajar la leche y a fabricar colmenas. Un día que perseguía a través de los campos a la bella Eurídice, mujer de Orfeo, una serpiente, oculta entre la hierba, mordió a esta ninfa causándole una

herida mortal. Los dioses para castigarle hicieron cundir entre las abejas una enfermedad contagiosa que las destruyó todas hasta no quedar ninguna. Vencido por la pena que le causaba esta pérdida, fue a buscar a su madre Cirene al fondo de la cueva en que habitaba, junto al nacimiento del río Peneo, y con el corazón henchido de dolor le dijo: «— Madre mía, ¿de qué me sirve descender de los dioses y ser hijo de Apolo si he de ser siempre el blanco de los reveses de la suerte? Las abejas que constituían mi dicha, las colmenas que había adquirido a fuerza de obstinados trabajos y asiduos cuidados, han sido destruidas. ¡Y tú eres mi madre...! Pues bien, acaba de una vez; arranca, destruye por tu propia mano los árboles que planté, entrega mis apriscos a las llamas, prende fuego a mis cosechas ya que el honor de un hijo tan poco te conmueve».

Cirene no puede oír sin emocionarse los lamentos de su hijo, aunque no da a ello importancia alguna. La diosa le estrecha entre sus brazos, enjuga sus lágrimas, calma su agitación y le dice: «Hijo mío, tu madre nada puede hacer por ti en esta triste situación; ni su sabiduría, ni su buena voluntad podrían ofrecerte ningún socorro en esta coyuntura. Sin duda habrá llegado a tus oídos el nombre del sabio Proteo, hijo del Océano. Corre a buscarlo junto al mar de Carpacia; solamente este célebre adivino, a quien lo futuro y los secretos de la naturaleza se revelan con toda claridad, puede decirte la causa de tu desgracia y enseñarte el medio infalible para obtener nuevos enjambres».

Aristeo llega a casa de Proteo; éste, de momento, se niega a escucharle, después esquivo de mil maneras las preguntas que le dirige, duda, y al fin comunica al joven agricultor que la venganza divina le persigue, que lleva sobre sí el peso de un gran crimen, que tiene el deber de apaciguar las iras de las ninfas hermanas de Eurídice, que es necesario que ante la puerta de su templo levante cuatro altares y derrame al pie de ellos la sangre de cuatro toros y cuatro becerras, que deje sus cadáveres abandonados en el bosque sagrado y que después de nueve días vuelva a este mismo lugar. Todos estos preceptos son puntualmente observados y, tan pronto la décima aurora ilumina el horizonte, Aristeo movido de inquieta curiosidad corre hacia el bosque y descubre el más pasmoso de los prodigios. Percibe zumbas en el vientre de los cadáveres en putrefacción, numerosos enjambres de abejas que al momento, abriéndose paso al través de la piel, se remontan por los aires formando nubes inmensas; después reuniéndose en la cima de los árboles quedan allí suspendidas en forma de racimos. La sorpresa que por ello experimenta Aristeo no puede ser comparada sino a su alegría.

Tiempo después, Aristeo se desposó con Autónoe, hija de Cadmo, de la cual tuvo un hijo llamado Acteón. Tras de la muerte cruel de este hijo se retiró a la isla de Cos, de aquí a la de Cerdeña y finalmente a Sicilia, donde hizo a los habitantes partícipes de sus beneficios. Cuando sus días tocaban ya a su término, fijó su residencia en Tracia, y Baco en persona se dignó iniciarle en los misterios de las orgías.

6. Término

El dios TÉRMINO era el guardián de las propiedades, el protector de los límites y el vengador de las usurpaciones.

Mientras reinó Saturno, los campos carecían de confines determinados, todo era poseído en común y los hombres no conocían la distinción entre lo mío y lo tuyo. Pero habiendo originado la codicia usurpaciones, querellas y procesos, Ceres, la diosa legisladora, ordenó que cada propietario separara su campo del campo del vecino por medio de árboles, piedras o cualquier otra señal que indicara su

extensión y sus límites. Este mojón fue venerado como un dios, y recibió el nombre de Término; Numa Pompilio estableció su culto entre los romanos.

Al principio la estatua de este dios fue solamente una teja, una piedra o un tronco de árbol, pero después se le dio la figura de un hombre sin pies ni brazos siendo colocado sobre un mojón piramidal. El día de su fiesta — llamada *terminal*—, los dos propietarios de tierras contiguas acudían juntos donde estaba enclavado el mojón que separaba sus tierras, depositaban sobre él guirnaldas y lo rociaban con aceite; al mismo tiempo inmolaban corderos y lechones que servían de comida a las dos familias reunidas. Un hecho milagroso acreditó sobremana al dios Término. Quiriaco Tarquino el Soberbio levantar sobre el Capitolio un templo a Júpiter, fue preciso cambiar de lugar las estatuas, los edículos y los pedestales. Todos los dioses abandonaron, sin resistirse, el lugar que antes ocupaban, solamente el dios Término se rebeló contra los esfuerzos que hacían para arrancarle de su sitio: no hubo más remedio que dejarlo allí y de esta manera vino a quedar emplazado en el centro del nuevo templo. Esta fábula fue divulgada entre la gente del pueblo para demostrar que los límites de los campos son sagrados y que el usurpador que tuviese la audacia de cambiarlos debía ser entregado a las furias.

7. Priapo

PRÍAPO, dios de la horticultura y la fructificación, nació en el Asia Menor. Los romanos le ofrendaban cada primavera una cesta de flores de todas clases, y al llegar el verano una guirnalda de espigas. En sus sacrificios inmolábasele un asno. Se representa generalmente a Príapo bajo la forma de un Término con cabeza de hombre, cuernos de macho cabrío, orejas de cabra y coronado de pámpanos; algunas veces aparece esgrimando una varilla para ahuyentar de los jardines los pájaros que los devastan, armado de una maza para perseguir a los ladrones o de una especie de hoz para segar el trigo y podar los arbolillos.

B. DIOSES MARINOS

8. El Océano y Tetis

EL OCÉANO, hijo del Cielo y de la Tierra, tomó por esposa a Tetis, diosa de las aguas, naciendo de esta unión los Ríos y las Oceánidas. Suele representarse al Océano bajo la figura de un viejo sentado sobre las olas, que ostenta en su mano una pica. A sus pies aparece un monstruo marino de forma extraña y fantástica.

Según sea la interpretación elegida por cada artista, se representa a *Tetis* sentada sobre un carro en forma de concha con un cetro en la mano, o bien sosteniendo sobre sus rodillas a Palemón, el dios chiquitín. Los Tritones guían sus caballos. Se le ofrecían sacrificios en las riberas y, lo mismo que a Neptuno, se le inmolaba un toro negro. El vino, la leche y la miel eran empleados con preferencia en las libaciones que en su honor se celebraban.²

² No debe confundirse Tetis, esposa del Océano, con Tetis, la nereida madre de Aquiles.

9. Nereo. — Las Nereidas

NEREO, uno de los dioses del mar, se desposó con Doris, hija del Océano, y de ellos nacieron las Nereidas. Distinguióse por su dulzura, bondad, justicia y, sobre todo, por la clarividencia que tenía de lo futuro. Cuando Hércules fue enviado al jardín de las Hespérides para robar las manzanas de oro, Nereo le instruyó acerca de la comarca y el sitio en que se encontraba esta maravillosa fruta. Cuando Helena era conducida por Paris a Troya, Nereo se le apareció durante la travesía, detuvo su bajel y le anunció las fatales consecuencias que se seguirían de su crimen: el incendio de Troya, la ruina de la familia real, el castigo que él mismo sufriría y del cual ni aun la protección de Venus podría librarle.

Las hijas de Nereo o NEREIDAS eran cincuenta, siendo las principales: Tetis, mujer de Peleo y madre de Aquiles; Galatea, amante de Acis; Casiopea, madre de Andrómeda; Calipso, reina de Ogigia; Glaucia, Clicia, Aretusa, Cimatoe, Pánope, Espio, Cimoe y Climene. En la orilla del mar dedicábanles bosques sagrados y altares, y para conseguir una travesía feliz se les ofrecía leche, aceite y miel.

Los poetas representan a las Nereidas bajo la figura de doncellas que cabalgan sobre caballos marinos y sostienen en sus manos ya el tridente de Neptuno, ya una corona o un pequeño delfín. Algunas veces les pintan colas de pescado.

10. Aretusa

ARETUSA, ninfa de Elida e hija de Nereo, vivía consagrada al servicio de Diana y, al igual que esta diosa, prefería los arrebatados placeres de la caza a los frívolos encantos del amor. *Alfeo*, enamorado de su belleza, la seguía por doquier, pero en vano; la ninfa se negaba a escuchar sus protestas de amor.

Queriendo los dioses acabar con tales persecuciones tan indiscretas como importunas, trasladaron a Aretusa a un vallecito de Sicilia donde la transformaron en fuente: Alfeo, que residía en Elida, fue allí convertido en río. Esta metamorfosis, sin embargo, no menguó en un ápice el amor de Alfeo; su corriente atravesaba el fondo de los mares sin mezclarse con el agua salada, para venir a unirse, siempre límpida y pura, a las aguas de Aretusa.

Dícese que los objetos que se lanzaban a la corriente del Alfeo, en Grecia, volvían a hallarse en Sicilia en la fuente de Aretusa. De esta creencia general nació la fábula que acabamos de relatar.

11. Las Náyades

Eran ninfas que imperaban sobre los ríos, los riachuelos y las fuentes. Vivían en las cuevas próximas al mar y en las orillas de los arroyuelos, sin desdeñar las frescas umbrías de los bosques. Se las pinta jóvenes y hermosas, apoyadas sobre una urna de la que mana agua o llevando en la mano una concha y algunas perlas. Su cabellera va ceñida por una corona de cañas. En sus sacrificios les inmolaban cabras y corderos y se hacían libaciones de vino, aceite y miel; pero lo más frecuente era depositar sobre sus altares leche, frutas y flores.

12. Proteo

PROTEO, dios del mar, nació en Palena de Macedonia. Su misión principal era alimentar bajo las aguas las focas y los becerros marinos que formaban el rebaño de Neptuno. Para recompensar su celo, este dios le había concedido conocer el pasado, presente y porvenir: el tiempo no tenía para él secreto alguno.

Al mediodía Proteo abandonaba las profundidades del mar, se retiraba a una gruta próxima a la ribera y allí se dormía al arrullo de las olas. Entonces era el momento oportuno para sorprender a este adivino, emplear la violencia y agarrotarle fuertemente si se le quería arrancar la revelación de algún misterio. Él se esforzaba, apelando a innumerables metamorfosis, por escapar de los que le habían encadenado: unas veces tomaba la forma de un jabalí, de un tigre o de un dragón; tornábase, otras, agua fluida, llama chisporroteante, árbol o roca. Pero cuantas más formas afectaba para engañar o aterrorizar, tanto más necesario era sujetarle fuertemente; vencido, al fin, cedía a sus adversarios y les revelaba el porvenir. Menelao al volver de Troya, y Aristeo después de perder sus abejas, obtuvieron por su mediación las respuestas que les convenía saber.

Esta fábula alegórica nos enseña que aquellos que quieren desentrañar los secretos de la naturaleza, profundizar los problemas de las artes y de las ciencias, llegar, en una palabra, al conocimiento de la verdad, han de consagrarse a ello con decidido entusiasmo y sin dejarse jamás abatir por los obstáculos: la lucha les será, al fin, favorable y provechosa y el éxito coronará sus esfuerzos.

En el lenguaje familiar la palabra *proteo* se usa en sentido contrario y con ella designamos un hombre voluble, inconstante, ambiguo, que cambia de opinión a cada momento.

13. Orco

ORCO O FORCIS, dios del mar, hijo de Neptuno, es más conocido por su descendencia que por él mismo. Engendró algunos de los monstruos fabulosos y principalmente a las *Gorgonas* (Estenio, Euriale y Medusa), que en vez de cabellos tenían serpientes, las manos de hierro, las alas de oro, el cuerpo cubierto de escamas, y disponían, para las tres, de un solo ojo, un cuerno y un diente que usaban alternativamente. Convertidas en objetos de espanto y horror, nadie podía mirarlas sin peligro de perder la vida o de quedar convertido en *pedra*. Perseo, armado con su égida, luchó contra las Gorgonas y cortó la cabeza a Medusa, naciendo de su sangre Crisaor y el caballo Pegaso.

14. Glauco

GLAUCO era un pescador de la ciudad de Antedón, en Beocia. Habiendo observado que los peces que arrojaba sobre la ribera cobraban nuevo vigor y se lanzaban otra vez al mar, sospechó que la hierba que tapizaba aquella playa tenía una extraordinaria propiedad; comióla y repentinamente experimentó grandes deseos de vivir en las aguas. Este extraño anhelo se hacía cada vez más apremiante, hasta que no pudiendo resistirlo se precipitó al fondo de las aguas y quedó convertido en *dios marino*.

Un día que nadaba bordeando la orilla del mar, vio a Escila, hija de Forcis, de la cual se enamoró deseando hacerla su esposa; pero al ver que ella se mostraba hostil a sus protestas amorosas se dirigió a Circe, célebre maga hija del Sol y le pidió una bebida mágica o un filtro que pudiese ablandar el corazón de Escila. Glauco era el más hermoso de los dioses del mar. Circe, al contemplarlo, sintió nacer por él

una violenta pasión y le aconsejó que olvidara a la hija de Forcis ya que esta le despreciaba, para entregarse a una diosa hija del Sol, más digna de su amor. Glauco, no queriendo escuchar esta declaración, desapareció. Circe, llena de indignación, juró perder a su rival y preparó un líquido venenoso que ella misma vertió en la fuente en que se bañaba Escila. Apenas esta bella ninfa puso sus pies en el agua se vio rodeada de monstruos que ladraban y como si quisiesen identificarse con ella, y por más que se esforzaban por huir los arrastraba consigo y no podía separarse de ellos. Atemorizada por los aullidos que producían los perros agarrados a su cuerpo, se arrojó al mar, quedando convertida en una diosa maléfica que espanta y atormenta a los navegantes. Frente a su caverna se halla el remolino de *Caribdis*, no menos peligroso, donde naufragan los bajeles que se esfuerzan por huir de Escila³.

Se representa a *Glauco* con las cejas espesas, los cabellos flotantes sobre las espaldas y a veces con la parte inferior de su cuerpo convertida en cola de pescado.

15. Los Ríos

Los paganos tributaban culto a los Ríos por las ventajas que les reportaban para el comercio y la fertilización de las tierras. Primeramente los egipcios elevaron el *Nilo* a la categoría de un dios. Siguiendo su ejemplo los etolios divinizaron el *Aqueolo*, los frigios el *Escamandro*, los lacedemonios el *Eurotas*, los atenienses el *Iliso* y los romanos el *Tíber*.

En los templos de Grecia y Roma figuraban las estatuas de los principales Ríos, hechas de bronce o de oro. Eran representados bajo la figura de venerables ancianos de frondosa barba, pelo largo y rozagante, llevando una corona de juncos en la cabeza. Aparecen recostados entre las cañas, apoyándose sobre una urna inclinada, de la cual mana el agua que forma el río, cuyos destinos rigen. Algunas veces se les representa bajo la forma de un toro para significar los mugidos de sus ondas o porque las sinuosidades de un río tienen mucho parecido con los cuernos de este cuadrúpedo.

16. Eolo

EOLO, dios de los Vientos, era nieto de Hépotas; habitaba en la región central de las islas Eolias, donde tenía encadenados los Vientos en un antro profundo, gobernándolos con absoluto dominio. «Sentado sobre la montaña más alta —dice un poeta— calma su furor, los detiene en su prisión o los pone en libertad. Si por un solo momento se descuidara de vigilarlos, el cielo, la tierra y el mar sufrirían grandes trastornos y todos los elementos chocarían en confusión.»

Este monarca, o este dios, juega un gran papel en la poesía como excitador y apaciguador de las tempestades. A él se dirige Ulises para obtener una navegación feliz, Juno implora su auxilio para dispersar la flota de los troyanos e impedir que Eneas desembarque en Italia.

Eolo suele ser representado empuñando un cetro, símbolo de su autoridad; a su lado se agitan los Vientos, genios inquietos y turbulentos.

³ Desde que la navegación se ha ido perfeccionando ha desaparecido lo que este estrecho tenía de peligroso, y Caribdis, que era antiguamente el espanto de los pilotos, apenas si les merece hoy la menor atención.

El más célebre de los Vientos era *Bóreas*. Vivía habitualmente en Tracia y desde allí esparcía sobre las comarcas vecinas el frío, la nieve y las tempestades. Enamorado de los encantos de *Oritia*, hija de Ericteo, rey de Atenas, la pidió en matrimonio; pero Ericteo, que no quería que su hija habitara en un país tan desierto y de clima tan duro como la Tracia, se negó a concederle la mano de esta princesa. *Bóreas*, que amaba apasionadamente a *Oritia* y no podía renunciar a su posesión, mientras ella traspasaba el *Iliso* la raptó y la transportó a su reino. De su himeneo nacieron *Calais* y *Cetes*, argonautas famosos, y *Quione*, madre de *Eumolpo*.

C. DIOSES DOMÉSTICOS

17. Los Penates o Lares

Los romanos daban el nombre de PENATES O LARES a los dioses domésticos, dioses del hogar, genios protectores de cada casa y custodios de cada familia. El príncipe troyano *Eneas* había introducido su culto en Italia.

Cuando los niños de elevada alcurnia, al llegar a la adolescencia, se desprendían de la *bullá* o bolita de oro que llevaban pendiente del cuello a guisa de collar, ofrecían este adorno a los dioses Lares; cuando un esclavo adquiría su libertad, consagraba su cadena a estos mismos dioses en testimonio de gratitud.

Suelen ser representados bajo la figura de muñecos o estatuillas hechas ya de plata, bronce o marfil, ya de madera o de cera. En la cabaña del pobre, estas estatuas estaban colocadas detrás de la puerta o junto al hogar; en la morada de los ricos ocupaban una capilla llamada *lararium* y un esclavo estaba consagrado a su servicio.

Ofrecíanse a los dioses Lares vino y frutas; coronábanles de violetas, mirto y romero; en su honor quemaban perfumes y ante sus imágenes suspendían lámparas encendidas. En ninguna familia se acometía algo que tuviera importancia sin haber antes consultado a los Penates; sus respuestas eran consideradas como oráculos. Les imploraban todos los días con invocaciones y plegarias: «Velad, ¡oh Penates!, por nuestra puerta, por nuestros goznes y por nuestros cerrojos, no para defenderme de los bribones —ya que carezco de tesoros y alhajas y puedo viajar sin escolta—, sino para que pueda realizar mis aspiraciones, que se reducen a que entre algo de comodidad en mi hogar y a que de él jamás salga la virtud».

Pero si alguna familia se sentía afligida por la adversidad, estos ídolos, a quienes se ofreciera incienso la víspera, eran objeto de tratos tan rigurosos como ridículos: los azotaban, los mutilaban y los arrojaban por la ventana. El emperador *Calígula* procedió con ellos de esta manera, diciendo «que estaba descontento de sus servicios».

18. Genio

GENIO, divinidad de griegos y romanos, regía el nacimiento de cada mortal, vivía unido a él durante el curso de su vida, conocía todos sus pensamientos y le guiaba en todos sus actos. Cada hombre tenía dos Genios: uno bueno que le inclinaba al bien y otro malo que le desviaba hacia el mal. Cada país, cada provincia, cada ciudad, cada casa tenía su Genio particular. En Roma se adoraba al Genio público, es

decir, la divinidad tutelar del imperio. Cada individuo, cuando celebraba el día de su nacimiento, debía ofrecer sacrificios a su Genio, al cual ofrendaba vino, flores, frutas e incienso, pero sin que jamás la sangre de las víctimas fuese derramada sobre su altar. El Genio *bueno* es representado en forma de joven coronado de flores que lleva un cuerno de la abundancia: suele darse al Genio *malo* la figura de un viejo con barba espesa y pelo corto, que lleva en la mano un búho, tenido por ave de mal agüero.

19. Himeneo

HIMENEO, hijo de Venus, presidía los desposorios y las fiestas nupciales. Le representan en la figura de un joven vestido cuidadosamente, coronado de rosas y sosteniendo con la mano derecha una antorcha.

El día de los desposorios se entonaban himnos en su honor y a cada estribillo se repetía, a coro, su nombre: *¡Himeneo! ¡Himeneo!* Al ofrecerle sacrificios cuidaban mucho de sacar la hiel de las entrañas de la víctima y arrojarla a lo lejos, queriendo con esto significar a los esposos que debían abstenerse de las querellas y de las palabras airadas, por las cuales la paz doméstica se ve tan frecuentemente comprometida.

20. Los Manes

Con este nombre designaron los romanos las almas que se habían separado del cuerpo. Los Manes de los padres les merecían igual respeto que los dioses: considerábanles como divinidades protectoras que habitaban junto a los sepulcros y velaban por las cenizas que en ellos estaban depositadas. Dirigíanles plegarias, les ofrecían libaciones y les inmolaban una oveja negra. El *ciprés*, árbol fúnebre, les estaba especialmente consagrado.

El ruido del hierro y el sonido del bronce les eran insoportables y les ponían en fuga, pero la presencia del fuego les causaba alegría: de aquí proviene que en Italia se colocasen lamparitas en los sepulcros. Los romanos, para recordar a los profanos y a los impíos la santidad de los sepulcros, solían escribir sobre las losas funerarias estas palabras: *¡A los dioses Manes!*

Con frecuencia los poetas latinos usan el nombre de Manes para designar los Infiernos y Plutón. Muy frecuentemente, también, se confunden los Manes con los dioses Lares y con los *Lemures*.

Llamábanse *Lemures* o *Larvas* una especie de fantasmas, espectros o duendes que se ocupaban principalmente en asustar a los mortales. El medio más seguro para ahuyentarlos era arrojar habas o quemarlas, porque el humo de esta legumbre les causaba una aversión insoportable. Algunas veces se distinguen los *Lemures* de los *Larvas*: los primeros son considerados como bienhechores y propicios; los Larvas, al contrario, como temibles y malhechores.

21. Pluto

PLUTO era el dios de las riquezas. Por estar privado de la vista no podía distinguir los buenos de los malos, los cuerdos de los tontos, y a unos y otros distribuía inconscientemente la riqueza. Como dice Voltaire, con gran espiritualidad: «Todo es ciego en la humana mansión: a tientas caminamos por la vida y con los ojos vendados vamos por la ciudad y por la corte. Al fin el mundo se halla gobernado por Pluto, la Fortuna y el Amor... ¡tres ciegos de nacimiento!»

Los griegos representaban a Pluto en la figura de un anciano que lleva una bolsa en la mano; se acerca con pasos lentos y cojeando y desaparece súbitamente volando, queriendo con esto significar que las riquezas se adquieren con mucha dificultad, pero se disipan con gran rapidez. Algunas veces se coloca a Pluto en la categoría de las divinidades infernales y se le confunde con *Plutón*, porque el oro y la plata se extraen de las entrañas de la tierra.

22. Como

COMO era el dios de los banquetes, de la alegría y de las danzas nocturnas; no tenía ni templo ni sacerdotes. No se degollaban en su honor cuadrúpedos ni aves, pero antes o después de la comida se le dirigía alguna invocación. Los que tomaban parte en sus festines corrían enmascarados durante la noche a la luz de las antorchas.

Le representan con los rasgos de un joven coronado de rosas, grueso, colorado y sin poder apenas sostener su pesada cabeza. Con una mano se apoya en una larga lanza de cazador y en la otra lleva con descuido una antorcha invertida.

A Como va ordinariamente asociado *Momo*, dios de los chistes, de la burla y de las palabras alegres. Lleva encasquetado un gorro adornado con cascabeles: en una mano ostenta una careta y en la otra una muñeca, símbolo de la locura.

D. DIVINIDADES ALEGÓRICAS

23. La Fortuna

La FORTUNA, diosa omnipotente e hija de Júpiter, era la dispensadora de bienes y males, de placeres y penas, de riqueza y de pobreza.

En muchas regiones de Grecia se le tributaba culto y en Italia tenía dedicados algunos templos, siendo entre ellos los más famosos el de Ancio, ciudad del país de los Volscos, y el de Prenesta.

En el templo de Ancio, enriquecido con múltiples ofrendas y magníficos regalos, la estatua de la diosa dispensaba oráculos y respondía a las preguntas de los demandantes con un movimiento de cabeza o por gestos. Representan a la Fortuna con los ojos vendados y un cuerno de la abundancia en la mano, o bien sobre una rueda o una bola que gira velozmente. Algunas veces se la representa provista de alas y muy frecuentemente lleva en sus brazos una estatua de Pluto o un timón.

24. La Venganza

La VENGANZA o NÉMESIS, castigaba a aquellos culpables a quienes no alcanzaba la justicia humana; por ejemplo, los ingratos, los orgullosos, los perjuros, los inhumanos. Sus castigos aunque rigurosos eran justos y ni aun los mismos reyes podían librarse de ellos.

La representan con alas para indicar con qué rapidez sigue el castigo al crimen. Esgrime una lanza con la que persigue el vicio, y una copa llena de un licor divino con el cual fortalece la virtud contra la desgracia. Su frente aparece tranquila, su mirada severa, su andar firme. Una corona de narcisos

circunda sus cabellos y de ordinario va cubierta con un velo, puesto que la venganza celeste es impenetrable y alcanza de improviso a los criminales. Los griegos le rendían culto bajo los nombres de *Adrastea* y *Ramnusia*. En Roma, sobre el Capitolio, tenía consagrado un altar.

25. La Libertad

El padre de los Gracos fue el primero que en Roma le erigió un templo sobre el monte Aventino. Un incendio destruyó este edificio que Polión hizo reconstruir con mayor magnificencia, instalando en él la primera biblioteca pública que tuvieron los romanos.

En medallas y pinturas la Libertad aparece vestida de blanco, como una dama romana, y cubierta con un gorro frigio, ostentando como atributos un cetro, un yugo roto, y un gato, animal que no puede soportar la más pequeña sujeción.

26. La Ocasión

Era la diosa de la oportunidad, es decir, la que disponía el momento más favorable para obtener éxito en todas las empresas.

La representan en figura de doncella y con un solo mechón de pelo en la parte anterior de la cabeza. Uno de sus pies descansa sobre una rueda que gira rápidamente y el otro queda en el aire; en su mano derecha lleva una navaja, como indicando con ello que siendo la ocasión fugitiva es necesario apresarla en el momento en que se nos ofrece, y cortar todos los obstáculos. Cuando haya pasado, vanos serán los esfuerzos que se hagan para alcanzarla.

27. La Fama

La FAMA, divinidad alegórica de griegos y romanos, tiene cien ojos continuamente abiertos y cien bocas incansables. Siempre en movimiento, agitada siempre, corre, vuela día y noche de un extremo a otro de la tierra, divulgando con la misma seguridad lo que sabe y lo que ignora, el bien y el mal, la verdad y la mentira. Los poetas modernos la representan en forma de mujer alada que se remonta por los aires con una trompeta en la mano.

28. La Paz

Toda la antigüedad pagana levantó estatuas y altares a esta divinidad bienhechora. Los romanos le consagraron en la vía Sacra el templo más hermoso que hubo en Roma. Este edificio, empezado por Agripina y terminado por Vespasiano, fue enriquecido con los valiosos objetos que este emperador y su hijo habían sustraído del templo de Jerusalén. La Paz suele representarse bajo la figura de una mujer coronada de flores, con una rama de olivo en una mano, y en la otra el cuerno de la abundancia.

Las palomas de Venus que anidan en el casco de Marte, ofrecen una imagen ingeniosa y delicada de que se ha hecho uso con frecuencia para simbolizar la paz.

29. El Trabajo

Generalmente se le representa bajo la forma de un hombre coloradote, de elevada estatura, nervudo y vigoroso, rodeado de las herramientas propias de los diferentes artes y oficios. Otras veces es simbolizado por un joven que escribe a la luz de una lámpara y tiene cerca de sí un gallo.

30. La Noche. —El Sueño

La NOCHE, hija del Caos, era la madre del Destino, del Sueño y de la Muerte. Los poetas antiguos la representan coronada de adormideras, envuelta en un velo negro cuajado de estrellas y en actitud de recorrer la vasta extensión de los cielos, montada en un carro. Lo mismo que a las Furias y a las Parcas, se le inmolaban ovejas negras, y le sacrificaban también un gallo porque el canto vibrante de este animal turba la calma de las noches.

El SUEÑO, según dicen los poetas, habita un palacio impenetrable a los rayos del Sol. Jamás ni el gallo mañanero, ni los gansos vigilantes, ni los perros, alteraron su tranquilidad. El dulce reposo tiene en él su morada habitual. El río del Olvido desliza allí blandamente sus lánguidas aguas cuyo débil murmullo invita a dormir.

En medio de este palacio se halla un lecho de ébano rodeado de negros cortinajes: en él, sobre blandas plumas, reposa el dios apacible sumido en toda clase de Sueños. A la puerta de la habitación, vigila *Morfeo*, ministro del Sueño, para impedir que se produzca en su proximidad el más leve ruido.

Los *Sueños*, hijos del Sueño, son tan numerosos como las hojas de los bosques y las arenas del mar. Unos, insignificantes o engañosos salen del infierno por una puerta de marfil; los otros, verdaderos y proféticos, salen por una puerta de asta.

31. La Muerte

La MUERTE, hija de la Noche, moraba en el Tártaro. Grecia no le dedicó templos ni altares, y aunque fue considerada como diosa no tuvo jamás en este país sacerdote alguno. El ciprés y el tejo le estaban especialmente consagrados.

Modernamente la Muerte se representa en la figura de un esqueleto envuelto en un manto negro. En su mano derecha esgrime una espada o una hoz, y con la izquierda sostiene una clepsidra, y como símbolo de la vida futura aparece una mariposa tendiendo su vuelo por encima de su cabeza.

Los pintores y escultores de la antigüedad, por temor a despertar ideas tristes, siempre representaron la Muerte bajo emblemas agradables. A veces es un Amor que echa por tierra o apaga su antorcha, otras un niño que se adormece y, en ocasiones, una rosa sobre un féretro.

Los romanos designaban a la diosa de los funerales con el nombre de *Libitina* y era la protectora de los encargados y administradores de pompas fúnebres. En Roma tenía un templo en el cual se depositaba un denario de plata (unos cincuenta céntimos) por cada persona que fallecía, institución que se remonta hasta el reinado de Servio Tulio. El nombre de Libitina ha sido algunas veces aplicado a Hécate y a Proserpina.