

¿La mano de Dios?

1986. Campeonato Mundial de Fútbol en México. El equipo argentino avanza con éxito hacia la final: Diego Armando Maradona, el capitán del seleccionado, deja al mundo con la boca abierta ante la habilidad y ante la inteligencia de su juego. A medida que los rivales quedan en el camino, la fe de los "hinchas" crece, y la figura del jugador adquiere la dimensión de un héroe sagrado. De todos los partidos, el que se espera con más ansiedad es el que enfrenta a la Argentina contra Gran Bretaña, que había vencido a aquella hacía cuatro años en la dolorosa Guerra de las Malvinas. El primer gol ante el equipo inglés, Diego lo ejecuta con la mano, "la mano de Dios"¹ dirá el futbolista irónicamente. Al decirlo, no imaginaba que, a los ojos de sus seguidores, no estaba lejos de la verdad. "Rey del mundo, Diego inmortal", rezará el titular de un diario argentino después de la victoria. Aun sus mismos rivales lo aceptan: "Vencidos por el hombre mágico", afirma la primera plana del *Daily Mail*.

Después de la victoria final contra los alemanes, el ídolo vuelve a Nápoles, donde lo espera la consagración definitiva:

¿Cómo va a vivir como los demás Maradona en Nápoles si para la gente es tan patrono de la ciudad como San Genaro? ¿Cómo si todo es devoción? [...] Muchos aficionados se ataron con cadenas a las verjas en plena calle para que no los desalojaran del lugar donde pasaría Diego.²

Maradona se había convertido en un mito.

El mito clásico

En el relato anterior, hemos empleado términos como "fe", "héroe sagrado", "gloria", "la mano de Dios", "devoción", que nos remiten al universo de los mitos clásicos.

En su definición más simple, el *mito* es un *relato de carácter sagrado, que resulta siempre fruto de una creación colectiva*. Como en el caso de Maradona, hace falta el consenso de las multitudes para que una figura, o un hecho, alcance la categoría de mito.

Todo mito encierra, tal como afirma Alonso Martín, "un núcleo de verdades naturales que se revisten, con la imaginación y las diversas experiencias históricas de los pueblos, de elementos y escenificaciones más o menos fantásticas"³. Tiene como fuente un hecho real (la victoria deportiva de un país sobre su histórico rival) sobre el cual la fantasía popular urde el relato mitológico (la colaboración de Dios con el equipo vencedor).

Con la ayuda de los arqueólogos, los estudiosos se esfuerzan por comprender estos datos históricos que generaron la explicación mítica. Un caso curioso es el de los

¹ *Crónica*, 26 de junio de 1986.

² *Crónica*, 2 de septiembre de 1986.

³ Citado por Gómez Pérez, Rafael en *Los nuevos dioses*. España, Rialp, 1986.

cíclopes, gigantes con un solo ojo que estaban relacionados con el trabajo de los metales. Sobre ellos, afirma el mitólogo Robert Graves:

Los cíclopes parecen haber sido un gremio de los forjadores de bronce de la Hélade primitiva. Cíclope significa "los de ojo anular" y es probable que se tatuaran con anillos concéntricos en la frente, en honor del Sol, la fuente del fuego de sus hornos [...]. Los cíclopes tenían también un solo ojo en el sentido de que los herreros se cubren con frecuencia un ojo con un parche para evitar las chispas que vuelan.⁴

Si se considera, además, cuan primitivos debían ser los métodos para trabajar los metales, es lógico suponer que los herreros fueran hombres sumamente fuertes, que el lenguaje del mito transformó en gigantes.

Mitos y leyendas

Por lo general, las palabras *mito* y *leyenda* se utilizan de modo indistinto. Sin embargo, es posible establecer entre ambos algunas diferencias, aunque, en muchos casos, los límites entre una y otra sean imprecisos.

El mito está directamente relacionado con lo sagrado, por lo tanto, sus protagonistas son dioses y héroes ligados a esos dioses, que los protegen o los ponen a prueba. Los hechos evocados transcurren en un tiempo impreciso, en el que las deidades tienen un trato directo y cercano al hombre, como Atenea, que ayuda a su héroe favorito, Aquiles, en la guerra de Troya.

En las leyendas, no existe tal proximidad a los dioses y, aunque ocurren cosas maravillosas o aparecen seres sobrenaturales, estos hechos no se consideran sagrados.

Tomemos como ejemplo la leyenda del conde Drácula, inspirada en un personaje histórico: el sanguinario príncipe Vlad, que vivió durante el siglo XVI⁵ y luchó contra los turcos. Aunque en su protagonista abundan los rasgos fantásticos –es un vampiro sobrenatural, un muerto viviente que sale por las noches a alimentarse de sangre humana, y sólo se puede acabar con él clavándole una estaca de madera en el corazón–, no se lo considera una divinidad: no tiene atributos sagrados ni se le rinde culto. Por estas causas, pertenece al dominio de la leyenda.

En síntesis, el mito posee un carácter sagrado del que la leyenda carece.

La religión griega

Los griegos, como muchos pueblos de la Antigüedad, eran politeístas⁶. Creían que el destino de los hombres era gobernado por una multitud de dioses que vivían en el monte Olimpo; por eso, se los llamaba "los olímpicos". Esta concepción religiosa es el producto final de una larga evolución en el tiempo que comenzó en la prehistoria.

El hombre siempre se ha preguntado cómo surgió el universo, cuál es el origen de los hombres, los animales, las plantas. Hoy busca la respuesta en la ciencia; los pueblos primitivos la encontraban en el mito.

⁴ Graves, Robert. *Los mitos griegos*. Buenos Aires, Alianza, 1993.

⁵ Generalmente, las leyendas pueden localizarse en una época histórica determinada.

⁶ La palabra *politeístas* proviene del griego: *poli*, "muchos", y *theo*, "dios".

Según la cosmogonía⁷ griega, en el principio de todas las cosas, la Madre Tierra, Gea, emergió del Caos inicial y de ella surgió Urano, el Cielo. De estos dos seres elementales, nacieron los gigantes de cien brazos, la raza de los poderosos titanes y los cíclopes. Estos últimos se rebelaron contra Urano y, por esta causa, fueron encerrados en el Tártaro, el lugar más profundo de los Infiernos. Ofendida, Gea incitó al más joven de los titanes cuyo nombre era Cronos, el Tiempo, a destronar a su padre. Cronos se apoderó del universo y gobernó junto a Rea, otra titán.

De la sangre de Urano, el titán vencido que cayó al mar, nació Afrodita, la diosa del Amor y de la Belleza.

El culto a los animales

Además de rendir culto a las potencias de la naturaleza, todos los pueblos primitivos adoraron a los animales⁸. Resabios de este período zoomórfico⁹ de la religión griega aparecen en los relatos de los héroes más antiguos: Heracles (a quien los romanos llamaron Hércules) y Perseo, pues ambos se enfrentaron con seres monstruosos que tenían, al menos parcialmente, aspecto de animales. El infatigable Heracles venció, entre otros, al enorme león de Nemea, que tenía una piel que ni el hierro, ni el bronce, ni la piedra podían herir y, asimismo, Heracles destruyó a la Hidra de Lerna, con cuerpo de perro y nueve cabezas de serpiente. Por su parte, Perseo, cuyo nombre significa "el Destructor", se enfrentó a Medusa, que tenía serpientes en lugar de cabellos.

En el año 1400 a. C. se inició la unificación de los diversos pueblos que habitaban el territorio griego, y comenzó a gestarse la religión de los dioses olímpicos. Poco a poco, estos dioses se impusieron a los animales deificados, aunque seguían asociados a ellos, porque cada deidad tenía un animal, o varios, que le estaban consagrados.

Los dioses olímpicos

Cuando las fuerzas de la naturaleza adoradas en la religión primitiva fueron desplazadas por los nuevos dioses, terminó de organizarse el cosmos¹⁰, y triunfó la religión olímpica.

Los mitos continúan, de esta manera, la historia de los titanes.

Poco duró la tranquilidad del reinado de Cronos: el destronado Urano le profetizó que le estaba reservada la misma suerte que a él, pues uno de sus hijos le quitaría el poder. En consecuencia, Cronos devoraba cada año al hijo que tenía con Rea para impedir que se cumpliera la predicción.

Rea, furiosa a causa de esta crueldad, escondió a Zeus, su sexto hijo, y engañó al titán dándole una roca con forma de niño. Zeus fue criado como pastor y, ya adulto, con

⁷ La palabra *cosmogonía* también es de origen griego: *cosmos*, "mundo", y *gonos*, "nacimiento".

⁸ Los egipcios consideraban sagrados a los gatos, escarabajos, halcones, serpientes, hipopótamos... y fueron los creadores de fabulosas criaturas, productos de la combinación de diferentes seres, como en el caso de la esfinge, que tenía cuerpo de león y cabeza de mujer.

⁹ *Zoomórfico*, de *zoos*, "animal", y *morphos*, "forma"

¹⁰ *Cosmos*, en griego, significa "orden".

la ayuda de su madre logró acercarse a Cronos y lo convenció para que ingeriera una bebida a la cual le había agregado una pócima que lo hizo vomitar a sus hermanos vivos: Hestia, Démeter, Hera, Hades y Poseidón.

Zeus, a menudo llamado "Padre de los dioses", porque fue el salvador de los Olímpicos, se repartió con sus hermanos el dominio del mundo. Guardó para sí el cielo, le dio a Poseidón las aguas y a Hades, el dominio de los muertos, que estaba debajo de la Tierra.

Otros dioses importantes de la mitología griega eran Apolo, Artemisa, Atenea, Ares y Hermes, pero la sociedad de los Olímpicos era muy amplia, y aquí sólo se han mencionado algunas de las deidades principales.

¿Cómo eran los dioses?

Los dioses griegos tenían forma humana (a esta característica se la llama "antropomorfismo"¹¹). Su apariencia era semejante a la de los hombres, pero estaban constituidos por una sustancia más noble, porque no comían pan ni tomaban vino, y por sus venas no corría la sangre, sino un fluido eterno. Tenían su morada en el monte Olimpo, excepto Hades y Perséfone, su esposa, que habitaban bajo tierra, en el Reino de los Muertos, y las divinidades relacionadas con el agua, que se distribuían en fuentes, ríos y mares.

Se les atribuía la perfección de la belleza y de la inmortalidad. La inmortalidad de los dioses estaba asociada a la eterna juventud porque, para los griegos, la vejez sólo era fuente de calamidades y un estado despreciable para el hombre. Hasta tal punto apreciaban la juventud y la belleza que, para las estatuas de los dioses, tomaban como modelos a los atletas, y aun los ancianos eran representados en la plenitud de la fuerza, esbeltos y hermosos.

La historia de Tetis y de Peleo, los padres del héroe Aquiles, ilustra esta "divinización" de la belleza y de la juventud. La diosa Tetis se enamoró del joven Peleo, un humano, y solicitó a Zeus que le otorgara el don de la inmortalidad, mas olvidó pedir para él la juventud eterna. Peleo no murió, pero se volvió viejo, y Tetis se separó de él.

No parecen estos valores muy alejados de los actuales, si pensamos en tantos actores y modelos cuya única aspiración es lograr la belleza perfecta y la eterna juventud. La mayor diferencia radica, quizás, en que los griegos honraban a sus dioses, pero no trataban de parecerse a ellos. Bien sabían que el hombre está hecho de una materia muy diferente de la de los seres inmortales y que tratar de imitarlos puede ser fuente de desdicha, como lo demuestra el caso de Peleo.

Los atributos divinos

Cada uno de los dioses regía una esfera de la existencia humana: el Amor, la Guerra, etcétera. Los dominios de cada divinidad eran muy amplios. Apolo, por citar un caso, regía las artes, las profecías y los juramentos; el arco y la lira le pertenecían, al igual que el laurel; influía en el crecimiento del ganado; era protector de la juventud y de los ejercicios gimnásticos; lo invocaban los marineros, que lo adoraban representado

¹¹ Del griego: *anthropos*, "hombre", y *morphos*, "forma".

Muchas religiones actuales consideran que el hombre puede acceder, después de la muerte, a un premio o a un castigo eternos, según su comportamiento en la vida terrenal.

Esta idea hubiera sonado muy extraña a los oídos de los griegos pues, para ellos, sólo la vida tenía valor. Cuando el hombre moría, se transformaba en una sombra que debía vagar eternamente por el reino de Hades. Salvo unas pocas excepciones, no recibía el hombre un premio o un castigo.

Por eso, la religión olímpica no exigía que se conservasen los cadáveres por medios artificiales, como hacían los egipcios a través de la momificación. Los griegos cremaban a los difuntos, porque el muerto pertenecía a otro reino, y su alma deseaba romper los lazos que lo unían al mundo de los vivos. La cremación apresuraba esta ruptura y lo liberaba. Ni siquiera los dioses, salvo los subterráneos, tenían poder sobre los muertos.

El culto a los dioses

Los dioses helénicos no le pedían al hombre que cumpliera con determinados preceptos morales, pero exigían respeto y honores. Los mortales, además, debían honrarlos a todos por igual: aquel que despreciaba a un dios en favor de otro, generalmente, sufría un castigo.

Hipólito, el hijo de Teseo, veneraba a Artemisa, patrona de la caza, pero despreciaba a Afrodita, diosa de la belleza y del amor, ya que no quería tener relación con mujer alguna. Esto fue considerado una ofensa por Afrodita, que acabó con la vida del joven. Algo semejante le ocurrió a Paris, príncipe de Troya. Cuando debió juzgar la belleza de tres diosas y favorecer solamente a una con su fallo, atrajo sobre sí la ira de las dos que se sintieron despreciadas.

Los héroes

Al unirse los dioses con diversos mortales, originaron a los héroes, también llamados "semidioses". El caudal más importante de los relatos míticos de la civilización griega gira en torno a estos hombres excepcionales.

Cada grupo social tiene sus propios héroes, que van cambiando de acuerdo con los diferentes ideales que ese pueblo persigue en su proceso histórico. Por eso, no existe un único tipo de héroe.

¿Cómo identificarlos? A pesar de su diversidad, los héroes tienen rasgos que permiten diferenciarlos. En primer lugar, su figura se destaca porque tiene una marca, al igual que sucede con los superhéroes actuales, como Superman, Batman o el Hombre Araña.

En algunos casos, la marca es un rasgo físico: el guerrero Aquiles sobresalía por la velocidad y por la fuerza, y Edipo tenía los tobillos marcados.

La señal distintiva puede ser también un objeto que se relacione con el héroe: Heracles cargaba sobre sus espaldas la piel del león de Nemea, que ninguna arma podía atravesar. En otros casos, la individualización está dada por un rasgo interno, como en el caso de Odiseo (a quien los romanos llamaron Ulises), que sobresalía por su astucia.

Además, el héroe debe encarnar los ideales morales de su época. Si

comparamos, por ejemplo, a los protagonistas de las epopeyas atribuidas a Homero, *La Ilíada* y *La Odisea*, notamos que, mientras que en Aquiles se valoran las cualidades del guerrero –como la fuerza y la destreza en el campo de batalla–, en Odiseo, se destaca la inteligencia por encima de la fuerza física. Esto se comprende porque Aquiles representa el ideal de una Grecia que se consolida como nación; en tanto que *La Odisea*, obra posterior, retrata una sociedad ya afianzada, que valora en mayor medida lo intelectual.

Otra característica de los héroes griegos es que se hallan ligados a una determinada región geográfica, y sus lazos familiares aparecen con todo detalle en los mitos. Esto se debe a que los habitantes de cada ciudad se enorgullecían de los héroes que le habían dado prestigio y se ufanaban de ser sus descendientes, o pretendían estar relacionados con ellos. Los héroes establecían un importante lazo entre la comunidad y los dioses, porque eran figuras emparentadas tanto con una como con los otros.

Los oráculos

Las *moiras* eran las encargadas de ejecutar el destino que los dioses determinaban para cada ser humano. Por eso, los griegos le otorgaban especial importancia a la predicción del futuro y desarrollaron diversos métodos para conocer la voluntad de los dioses.

Uno de ellos era recurrir a los adivinos; pero el método más popular para conocer las decisiones de los dioses consistía en consultar los oráculos, templos en los cuales sacerdotes o sacerdotisas, consagrados a un dios, comunicaban a los fieles los designios de la divinidad.

El más importante de los oráculos fue el de Delfos, dedicado al dios Apolo. Las consultas se efectuaban en fechas fijas, según el calendario religioso del dios, y a quienes acudían se les cobraba un impuesto acorde con el tipo de asunto que querían consultar. Después de un sacrificio ritual, los fieles eran admitidos en el templo, y los sacerdotes conducían a la Pitia –como llamaban a la sacerdotisa– hasta una habitación en la que sólo ella podía ingresar. Desde allí, transmitía los oráculos que Apolo le inspiraba.

Cómo procedía la sacerdotisa para dar sus oráculos es aún un misterio. Algunos afirman que entraba en un trance hipnótico provocado por los vapores de ciertas hierbas que se quemaban en la habitación; otros sostienen que masticaba hojas de laurel, que tenían un efecto tóxico...; pero nada de esto ha podido ser comprobado.

A menudo, los oráculos estaban formulados en forma de acertijos que era necesario descifrar. Estas historias con juegos de ingenio eran muy apreciadas por los griegos, quienes muchas veces las coleccionaban.

Tanta autoridad tenían los oráculos para los griegos, y también para los pueblos vecinos, que desde las cuestiones particulares hasta los asuntos de Estado se decidían según las profecías de los oráculos.