

LA MOÛSA CANTA LA GUERRA: FRAGMENTOS
DE LA CULTURA BÉLICA POR EL MUNDO ANTIGUO

Moûsa sings the war: fragments of the culture of war by the ancient world

Miguel Ángel Segundo Guzmán*
Universidad de Guanajuato

RESUMEN. La guerra en el mundo antiguo fue densamente simbolizada en varios registros, penetró múltiples estratos de lo social. El presente escrito mostrará los diversos caminos que recorrió la tradición guerrera entre algunas de las más representativas fuentes literarias de la cultura griega antigua. La violencia militar fue una parte central en la construcción de los imaginarios y las prácticas de los sujetos. En el marco de una civilización agonística, permitió traducir la existencia social, tejiendo, por medio de sus símbolos, las distintas facetas del hombre. La guerra en la poesía adquirió una dimensión épica: las gloriosas narraciones hicieron posible apropiarse de la violencia, embelleciéndola para el oído masculino en el marco de una civilización signada por los ideales bélicos.

PALABRAS CLAVE: Guerra, épica, honor, Antigüedad, representaciones.

ABSTRACT. In the ancient world, war was heavily symbolized in various records, penetrating multiple layers of the social stratum. The present paper shows the various paths the warrior tradition crossed among some of the most representative literary sources of Greek culture. A central part of the imaginary construct and subjects practices was the war violence. As part of an agonistic civilization, it allowed translate social existence, weaving, by its symbols, the different facets of man. Through poetry, war acquired an epic dimension: glorious stories make possible appropriating violence, embellishing it for the male ear in context with a civilization signed by military ideals.

KEYWORDS: War, epic, honor, Antiquity, representations.

Fecha de recepción:
6 de junio de 2016

Fecha de aceptación:
21 de agosto de 2016

* Doctor y maestro en Antropología por la Universidad Nacional Autónoma de México. Licenciado en Etnohistoria por la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Estancia posdoctoral en el Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias de la Universidad Nacional Autónoma de México y en la Universidad Iberoamericana. Autor de *El crepúsculo de los dioses. Ensayo sobre el horizonte de la supresión del Otro* (2012). Sus líneas de investigación son la antropología histórica, las crónicas de América y la teoría de la historia. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores. Contacto: miquilistli@yahoo.com.mx

I. GUERRA Y CIVILIZACIÓN

El sustrato bélico de la cultura occidental tiene su génesis en la memoria y en las prácticas sociales de la civilización griega. El canto de Homero es el canto de la guerra y ha sido la cuna de los mitos guerreros de Occidente por generaciones. Grupos que desde tiempos inmemorables arribaron en la edad de bronce se inscribían dentro de la cultura agonística.¹ Sociedades de guerreros con una ideología *trifuncional* de soberanía, fecundidad y guerra, concebían al caballo como símbolo de *status* de la función guerrera, nuevos dioses celestes y héroes.² Por sus zagas, la figura heroica resaltaba, tenía que someterse a varias pruebas, que consistían principalmente en matar o dominar los símbolos primordiales de la autóctona cosmovisión matriarcal. Heracles y sus interminables trabajos; Teseo pone fin a la supremacía cretense al matar al Minotauro; Belerofonte y el Pegaso; Cadmo y el proceso de la fundación de Tebas.³ Aparecen los mitos de autoctonía que, según Marcel Detienne, tienen la función de excluir el peso de las mujeres en la generación social, de negar el vientre materno.⁴ Se genera un movimiento social con ritmos civilizatorios distintos: en el horizonte de la guerra, surgen los fortificados reinos micénicos. Los nuevos amos de la tierra fundan ciudades alrededor de un fortificado centro palaciego: Micenas, Atenas, Tebas, Pilos. En palabras de Emily Vermeule, el palacio era un “centro comercial helenístico en miniatura”.⁵ Los edificios funcionaban como albergue para los gobernantes y sus tropas especiales; eran baluarte del tesoro, depósito y almacén; eran también centrales para el intercambio: un dominio económico con talleres y población aledaña. En suma, para la recién llegada sociedad guerrera, la

[...] mansión micénica, con el megaron y la sala del trono en el centro, es una fortaleza rodeada de muros, una guarida de jefes, que domina y vigila el llano que se extiende a sus pies. Construida para resistir un asedio, esta fortaleza resguarda, junto a la residencia principesca y sus dependencias, la casa de los familiares del rey, jefes militares y dignatarios palatinos.⁶

La cúpula social de la aristocracia guerrera la encabezaba el *wa-na-ka* o *anax*: el rey que ejercía su poder en los ámbitos militar, económico y religioso de la sociedad. El segundo en la jerarquía social era el *la-wage-tas*, que representaba al pueblo en armas, a los guerreros. Después se encontraba el *basileus*, un señor del dominio rural y vasallo del *anax*. El consejo de ancianos completaba la élite micénica. Las comunidades rurales dependían

¹ Renfrew, *Arqueología*, 2003.

² Dumézil, *Destino*, 1990, pp. 71-173. Jung, en sus *Símbolos* (1993), señala que el “héroe es un mito solar” cuyo símbolo arquetípico es la búsqueda de la independencia de la madre.

³ Kirk, *Naturaleza*, 1992.

⁴ Detienne, *Cómo*, 2005.

⁵ Vermeule, *Grecia*, 1996, p. 183.

⁶ Vernant, *Orígenes*, 1998, p. 40.

de la economía simbólica del palacio. Los reinos concertaban alianzas entre ciudades-estado para la lucha en común contra otros reinos. La violencia organizada era parte de los ideales profundos: en el arte dominaban los temas de “la cacería, guerra y juegos funerales”,⁷ que eran los deleites de las aristocracias en los convites en el *megaron*. La escritura micénica, el lineal B, tenía funciones elitistas: representaba la vida del palacio, los almacenes, las listas de dioses; es decir, funciones centralizadas en los archivos del *anax*, que servía para afianzar la memoria y la supremacía del rey.

La invasión dórica, al comenzar la edad de hierro, rompe el sistema social palaciego micénico. Del 1200 al 800 a. C., es la época oscura de Grecia: las invasiones modifican las posiciones de la estructura social, más no el tono beligerante de la civilización. Los *basileus*, los señores rurales, ascienden para destronar al *anax*. En la naciente formación social, el *basileus* estaba acotado por un séquito beligerante respaldado por una añeja tradición de asambleas guerreras: era un caudillo de hombres. Según Moses I. Finley, “era un mundo de reyes y nobles, que poseían muchas tierras y rebaños y llevaban una vida principesca, en la que eran frecuentes las guerras y las *razzias*”.⁸ Una verdadera clase ociosa se consolida en el poder:⁹ la clase dirigente, que está en contra del trabajo manual, y se definía por el belicismo, por sus hábitos depredadores, que le permitían una vida holgada. La abundancia y las propiedades adquiridas eran producto de la rapiña, de la fortuna en las incursiones guerreras; eran parte del botín. En esa cultura depredadora el honor tenía un espacio central en el imaginario. Una sociedad de la violencia donde “un acto honorífico no es, en último término, otra cosa que un acto de agresión de éxito reconocido”.¹⁰ Violencia aceptada, impuesta y socializada. Es un mundo donde la hazaña y la consiguiente búsqueda de trofeos son el ideal heroico. La guerra, los torneos, los conocimientos bélicos son las formas de vida dignas para el ocio, son parte del *buen vivir*. La cla-

se en el poder buscaba reproducirse, perpetuar su modo de vida, vivir de los demás: la guerra les proporcionaba esa posibilidad y qué mejor forma de hacerlo que a expensas de la esclavitud y una pléyade de sirvientes.

En el mundo de Homero ejercen el poder los *eupátridas* (los bien nacidos), la nobleza estructurada jerárquicamente, con liderazgos carismáticos ganados a partir de su participación en la guerra. Finley apunta que “había una clase superior aristocrática y un rey o caudillo que era un poco más (a veces un poco menos) que el ‘primero entre sus iguales’, era medida variable”.¹¹ El estrato gobernante hilaba su identidad étnica desde la *gens*, las *fratrías* y la *phyles*.¹² Trazaban sus vínculos identitarios hacia el pasado: con la tierra y los héroes locales, constituyendo un imaginario que alimentaba el culto al héroe epónimo. La memoria del grupo era central; las genealogías, la recapitulación de los ancestros personales y grupales, eran la carta de presentación de los miembros distinguidos. Se construían fuertes y cerrados linajes de sangre. La nobleza, que pertenecía al mundo de la *polis* antigua, se definía como una “comunidad de asentamientos de guerreros”.¹³

Para los nobles de la *polis* de linajes la “riqueza era necesaria y buena; era un requisito para la vida buena”.¹⁴ La *plutos* (riqueza) estaba vinculada con el trabajo sobre la tierra y con los rebaños, en un mundo rural el ocio rentista y el ideal de autarquía eran las metas sociales. El *oikos* (la casa solariega), propiedad familiar que comprendía la tierra, a los *doulos* y los *thes* (esclavos y sirvientes), formaba la unidad de consumo. Dentro de las habitaciones se encontraban los *keimelion*, los tesoros que eran objetos suntuarios: copas, trípodes o calderos; riqueza tangible de un mundo que piensa en concreto en la satisfacción de los sentidos. Los objetos pertenecían a una economía simbólica del prestigio: eran premios por torneos, trofeos, dones de hospitalidad,

⁷ Vermeule, *Grecia*, 1996, p. 222.

⁸ Finley, “Griegos”, 1988, p. 264.

⁹ Veblen, *Teoría*, 2005.

¹⁰ Veblen, *Teoría*, 2005, p. 25.

¹¹ Finley, “Griegos”, 1988, p. 266.

¹² Gernet, *Antropología*, 1981, principalmente en “Los nobles en la antigua Grecia”.

¹³ Weber, *Economía*, 2002, p. 993.

¹⁴ Finley, *Economía*, 2003, p. 67. Es un sentimiento compartido por las noblezas de la Antigüedad.

símbolos de *status*. El lujo y el gusto tenían un sentido aristocrático. La apariencia, la *kalos kagatos*, la belleza física, eran los signos de los bien nacidos, que los hacía semejantes a los dioses.

La reproducción del ocio social de los *eupátridas* requería la ganancia a costa de otros,¹⁵ principalmente a partir de la rapiña y de la esclavitud. El telón de fondo era la violencia, los nobles en la antigüedad *son-para-la-guerra*, vista como venganza privada, ejecutada para establecer superioridad mediante el saqueo y la rapiña.

II. ARES Y MNEMOSINE

El modo de ser más elevado de la guerra se realizaba en la poesía. En la Grecia antigua, el *aedo*, a través de la *moïsa*, de la palabra cantada, dispensaba la verdad (*Aletheia*), que estaba relacionada con la justicia, la *Dike*. La enunciación, la puesta en trama de los acontecimientos era una lucha contra el olvido (*lethé*).¹⁶ En una sociedad oral como la griega arcaica, una sociedad de mitos, la memoria jugaba un papel central, era el soporte intangible del conocimiento: el saber compartido, la tradición del mundo en común. En las sociedades arcaicas la memoria juega del lado del poder, representa la sabiduría de la élite, permite la socialización selectiva, establece las pautas de la realidad. Memoria y enunciación resguardan el poder. Los *aedos* formaban parte de la corte del *anax*, cantaban la teología y la soberanía; enunciaban el mundo de los dioses y explicaban el origen del poder; establecían el orden y la jerarquía del mundo. El saber religioso, el discurso de lo divino que se expresaba en el mundo como totalidad, estaba relacionado con la concepción mágico-religiosa de la palabra, que se entendía como un acontecimiento que incidía en la realidad. En la oralidad las palabras son actos: el embrujo, la maldición, la invocación, la aclamación¹⁷ tienen la posibilidad de actuar, de ejercer poder al enunciarse, al volverse presencia. La palabra sagrada, el canto de los dioses,

se insertaba en un saber *mántico*, que hablaba de *lo que es, lo que será, lo que fue*; participaba del ser del tiempo circular; al recitar el pasado, se avizoraba el futuro, en el *eterno retorno de lo mismo*.

La poesía, el canto llegado de las musas, configuró los marcos de la imaginación griega. Incluso la violencia tenía una explicación en sus cantos ya que al nominarla se volvía inteligible. En la cosmovisión griega, la descendencia de *Nix* era funesta para los hombres: parió a *Eris*, la Discordia, la cual “dio a luz a la penosa Fatiga, al Olvido, al Hambre, a los Dolores que hacen llorar, a las Batallas, Luchas, Asesinatos, Masacres de hombres, Riñas, Falsedades, Discursos, Ambigüedades, Mala Ley, Ofuscación, amigos íntimos, y al Horco”.¹⁸ Según Hesíodo en *Trabajos y días*, *Eris* tiene una doble connotación: una abrumadora que es la arriba señalada, y otra cara menos funesta, que Zeus colocó en las raíces de la tierra,

[...] y es más provechosa para los hombres; ella despierta para el trabajo al muy holgazán, pues está ansioso de trabajo cualquiera viendo a otro rico que se apresura a cultivar [...] el vecino envidia al vecino [...] el ceramista está celoso del ceramista [...].¹⁹

La discordia *agonista* es bien vista, pues es un incentivo a la acción humana, provoca entre los hombres la competencia. En el fondo son una misma, como afirma Heráclito: “Hay que saber que la guerra es estado continuo, que discordia es justicia y que según discordia y necesidad se engendran todas las cosas”.²⁰ En el origen se encuentran los elementos complementarios, unión y desunión, principios de la atracción, categorías lógicas que llevan a la acción, que forman parte del principio de las cosas.

En la épica de la Grecia antigua los dioses participan del mundo de la guerra. En el politeísmo la naturaleza es sagrada, todos los ámbitos de la vida se encuentran participando en algún grado dentro del horizonte divino. En ese sentido, es que la religión

¹⁵ Finley, *Mundo*, 1978.

¹⁶ Detienne, *Maestros*, 2004.

¹⁷ Havelock, *Musa*, 1996.

¹⁸ Hesíodo, *Teogonía*, 2000, versos 227-231.

¹⁹ Hesíodo, *Trabajos*, 2000, versos 20-25.

²⁰ Heráclito, *Fragmento*, 2004, núm. 80.

griega era *intramundana*,²¹ los dioses están presentes, viven y actúan *en-el-mundo*. Los dioses tienen múltiples caras, pero condensan un imaginario que los define. La función guerrera estaba representada por Ares, dador de la robusta juventud. En su *Himno*, el inmortal infundía el valor al guerrero:

[...] desde lo alto haces brillar suave resplandor sobre nuestra vida y nos inspiras el marcial denuedo [...] Pero tú, oh bienaventurado, dame valor para vivir bajo las leyes benéficas de la paz, después de haberme librado del tumulto de los enemigos y de las parcas violentas.²²

El *Perforador de Escudos* tuvo con Afrodita —el dios que separa y enfrenta y la diosa que reconcilia y une— descendencia beligerante: Fobo y Dimo, “que agitan las apretadas líneas de combate de hombres en la guerra que hiela de pavor”.²³ Sin embargo, existe una deidad central en el panteón vinculada a la guerra: Atenea. Zeus la parió de su cabeza gracias al hachazo de Hefestos, nació radiante y completamente armada. Ella es la protectora de ciudades, es la “jefa de expediciones”, aquella “que se cuida, juntamente con Ares, de las acciones bélicas, de las ciudades tomadas, de la gritería y de los combates; y libra al pueblo al ir y al volver [del combate]”.²⁴

El panteón griego completo participa del mundo de la guerra épica. El destino funesto para los hombres se había urdido desde el mundo divino:

La ciudad de Troya había sido construida sobre una colina en la que había caído la diosa Ate (la Discordia), precipitada por Zeus desde lo alto del Olimpo y condenada a permanecer entre los mortales, en la cabeza de los cuales a ella le gustaba posarse tan ligeramente que ellos no sienten su presencia.²⁵

Eris ofrece la manzana para el certamen de belleza que desencadena la guerra. Atenea promete

a Paris victorias guerreras para ser elegida “la más bella”. Por su parte, Hera ofrece la soberanía, ambas son desdeñadas; Afrodita lo seduce con el amor de Helena, quien estaba casada con un *basileus*, Menelao. Paris la acepta y comienza la guerra entre los humanos por violar la sagrada hospitalidad griega. Los dioses participan de las acciones humanas, tienen sus favoritos, conceden o arrebatan. En la epopeya del sitio de Ilion, las ofendidas Hera y Atenea, junto a Poseidón, Hermes y Hefestos, están con los griegos; mientras que Afrodita, la elegida por el príncipe troyano, junto con Apolo, Ares, Artemisa, Leto y Janto, actúan por Troya. Los inmortales discuten en asamblea los caminos que las acciones bélicas adquieren; infunden valor a los hombres: Tetis alega por su hijo Aquiles ante Zeus; Poseidón anima a los Ayantes, les “llena de ardor los miembros”;²⁶ Apolo influye en la suerte de los duelos al trastabillar a los guerreros; Afrodita salva a Paris de Menelao; Atenea cuida siempre a Odiseo. Incluso los dioses pueden ser heridos en combate, Diomedes en cólera heroica hiere a la inmortal Afrodita y al mismo Ares, asesino de guerreros.

Los griegos depositaron el belicoso mundo heroico en un horizonte mítico. Hesíodo, en los *Trabajos y días*, refiere por medio del canto de la musa, las edades y razas que anteceden a la humanidad, a la raza de hierro. La cuarta raza era la de los héroes, los semidioses. Era una generación poderosa viviendo en un mundo violento:

A éstos la malvada guerra y el terrible combate los aniquilaron, a unos luchando junto a Tebas, de siete puertas, en la tierra Cadmea, por causa de los hijos de Edipo; a otros, conduciéndole en naves sobre el abismo del mar hacia Troya, por causa de Helena de hermosa cabellera [Allí realmente la muerte envolvió a unos ...].²⁷

Los héroes son especiales, viven una edad anterior que seguía presentándose en el mundo; sus hazañas tenían efectos de presencia y sentido en la sociedad. Representaban los ideales supremos, sus

²¹ Vernant, *Mito*, 2003, pp. 7-8.

²² Homero, *Himnos*, 1990, p. 124.

²³ Hesíodo, *Teogonía*, 2000, versos 935-937.

²⁴ Homero, *Himnos*, 1990, p. 127.

²⁵ Grimal, *Extravíos*, 1998, p. 118.

²⁶ Homero, *Ilíada*, 2001, canto XIII, verso 60.

²⁷ Hesíodo, *Trabajos*, 2000, versos 161-166.

historias deleitaban el oído aristocrático. Se les había otorgado el privilegio de sobrevivir a la decadencia del tiempo y del *lethe*. Zeus,

[...] los estableció en los confines de la tierra. Éstos, con un corazón sin preocupaciones, viven en las islas bienaventuradas, junto al profundo Océano, héroes felices; para ellos la tierra rica en sus entrañas produce frutos dulces como la miel que florece tres veces al año. [Lejos de los inmortales, entre éstos reina Crono].²⁸

Raza heroica, raza guerrera, para ella estaba destinado un lugar paradisíaco, contraparte de la terrible guerra. Al encontrarse Telémaco frente a Menelao, el hijo de Odiseo le revela su heroico destino: “los inmortales te enviarán a la llanura Elisia, al extremo de la tierra, donde está el rubio Radamanto. Allí la vida de los hombres es más cómoda, no hay nevadas y el invierno no es largo; tampoco hay lluvias”.²⁹

La *moûsa* guerrera transmitía los valores del mundo aristocrático, se presentaban las hazañas y el destino de los héroes en la épica y en la posterior tragedia. Se cantaban en el *symposium*, en ritos de comensalía, los espacios sociales para la convivencia. En ese mundo masculino “los comensales se interesaban en las hazañas heroicas, la guerra y el amor homosexual”.³⁰ La guerra cantada desataba el placer, *euprhosyne*. En la *Iliada*, cuando Aquiles descansa en su tienda indiferente al combate real, regocija su mente con una cítara sonora cantando hazañas de guerreros.³¹ El *aedo* alababa las hazañas bélicas, hurgaba en el pasado y, a través de la música, deleitaba a los presentes, a los *iguales*, a los guerreros. En ese sentido, como afirma Detienne, el *aedo* era un árbitro que impartía un cierto tipo de justicia:

El campo de la palabra poética parece estar polarizado por estas dos potencias religiosas: por un lado la Desaprobación, por el otro la Alabanza, en medio el poeta, árbitro supremo: “rechazando la tenebrosa

Desaprobación... ofreceré a un amigo, como una honda bienhechora, la alabanza real de su gloria”.³²

La acción guerrera tenía que trascender el campo de batalla, debía de insertarse en la memoria social, construir el imaginario en común, convencer a los demás, ser alabada y ganar la inmortalidad, o bien, ser desaprobada y perderse en el olvido. En ese mundo oral, la “supervivencia de la memoria depende del oído; pero en la épica, al igual que en la tragedia, es el ojo el que permite el juego de emociones más fuerte y complejo”.³³ El ojo y el oído tienen la misma función: *re-presentar* el hecho en el pensamiento y socializar los símbolos. En ese sentido “la gloria de un Aquiles era, pues, una gloria para el oído, una gloria acústica, sonora”.³⁴ La oralidad crea un mundo concreto; la mirada transita por las recurrencias; la percepción reconoce las pautas tradicionales, hila sobre mundos conocidos, sobre el imaginario social y sus marcos de sentido. El conocimiento se desarrolla como una serie de imágenes que se superponen; son contextuales, remiten al mundo vivido, a los diversos escenarios de experiencia avalada: representar el conocimiento es volverlo a vivir, jugar en el menú de las imágenes y los símbolos que permite el saber compartido, las *fórmulas de la memoria*,³⁵ lo que importa ser recordado. Al recrear el acontecimiento no existe una distancia con lo sucedido, el *aedo* trae de nuevo lo ocurrido, evalúa los hechos, otorga o censura. En los relatos de guerra,

[...] el guerrero aristocrático parece obsesionado por dos valores esenciales, *Kléos* y *Kudos*, dos aspectos de la gloria. *Kudos* es la gloria que ilumina al vencedor; especie de gracia divina, instantánea. Los dioses la reconocen a unos y la niegan a otros. Por el contrario, *Kléos* es la gloria tal y como se desarrolla de boca en boca, de generación en generación. Si *Kudos* desciende de los dioses, *Kléos* asciende hasta ellos.³⁶

²⁸ Hesíodo, *Trabajos*, 2000, versos 170-174.

²⁹ Homero, *Odisea*, 2001, canto IV, versos 562-568.

³⁰ Murray, “Hombre”, 2000, p. 259.

³¹ Homero, *Iliada*, 2001, canto IX, versos 185-190.

³² Detienne, *Maestros*, 2004, p. 69. El autor cita a Píndaro.

³³ Segal, “Espectador”, 2000, p. 216.

³⁴ Svenbro, “Grecia”, 2006, p. 59.

³⁵ Havelock, *Prefacio*, 1994; Ong, *Oralidad*, 1987. Las recurrencias visuales y sonoras van generando un corpus común que se socializa por el mito.

³⁶ Detienne, *Maestros*, 2004, p. 68.

Ambos aspectos de la gloria son ofrecidos en el canto a los guerreros. En su imaginario, el elogio es un gesto aristocrático, permitido sólo entre nobles y destinado a los pares. A partir de la igualdad que genera la lucha en común dentro del escenario bélico, se establece una asimétrica avalada por su participación en la batalla. El guerrero se ve reflejado en sus pares y puede reconocer la superioridad. La *Iliada* y la *Odisea* presentan una igualdad de facto que se ejerce en las asambleas deliberativas. La igualdad guerrera se expresa a través de una acendrada cultura agonística, en donde la batalla es una gran competencia en la cual, según Agamenón, los hombres “todo el día nos probemos en el Ares odioso”.³⁷ En el horizonte aristocrático de la épica, la pugna competitiva era central: “Los héroes compiten en su demostración de las virtudes homéricas, *aretai*, que incluyen la fuerza, la destreza, el coraje físico y la velocidad de sus pies, pero también la astucia, la soberanía y la persuasión en el consejo”.³⁸

En las sociedades tradicionales, afirma Clastres, el “guerrero es, en su ser, *ser-para-la-muerte*”.³⁹ La ociosidad de la nobleza se justifica en prepararse para la guerra, que es por naturaleza “consumidora de varones”.⁴⁰ Entre los griegos el ideal desenlace de la vida del guerrero se expresa en la *Kalos thanatos*, la bella muerte: una muerte en combate. El principal temor de Odiseo en el exilio es padecer un destino funesto para el guerrero:

Seguro que ahora tendré una terrible muerte. ¡Felices tres y cuatro veces los dánaos que murieron en la vasta Troya por dar satisfacción a los Atridas! Ojalá hubiera muerto yo y me hubiera enfrentado con mi destino el día en que tantos troyanos lanzaban contra mí bronceas lanzas alrededor del Pélida muerto. Allí habría obtenido honores fúnebres y los aqueos celebrarían mi gloria, pero ahora está determinado que sea sorprendido por una triste muerte.⁴¹

Una muerte en el exilio, en el más frío anonimato, sin ritos y sin reconocimiento, es una muerte indigna. Hasta los muertos regresan: el *eidolón* de Patroclo se manifiesta ante Aquiles con un reclamo:

¿Duermes, y de mí estás olvidado, Aquileo?

No, estando yo vivo, me descuidabas, más si estando muerto; sepúltame cuanto antes, porque crucé las puertas del Hades.

Lejos me rechazan las almas, sombras de quienes sufrieron, y en nada mezclar me sobre el río me dejan; pero, al azar, yerro ante la casa de anchas puertas de Hades.⁴²

Patroclo exige culminar su proceso de muerte digna: lucha-muerte-funerales-*Kléos*. Sin la gloria el ideal de la guerra heroica no tiene sentido, pues “morir con gloria es una gracia dada al mortal”.⁴³ El caudillo de hombres, Agamenón, es el ejemplo más claro de muerte sin gloria, *akleos*. De regreso al hogar cae vulgarmente asesinado por la mano de su esposa, Clitemnestra, desatando la tragedia en la casa de Micenas. La tragedia de Antígona radica en la imposibilidad de enterrar a su hermano deshonorado.⁴⁴ En la *Iliada*, Príamo penetra en el campamento aqueo para suplicar por el cuerpo de Héctor y así realizar los honoríficos ritos. Sin embargo, la peor muerte es la que acontece en el mar del olvido, *Lethe*, en donde el hecho pasa desapercibido para la memoria del grupo, y el guerrero no deja huella de su vida para la guerra.

En ocasiones el *ser-para-la-muerte* del guerrero tácitamente se cuestionaba en la misma poesía. Cuando Odiseo baja al Hades y se encuentra con Aquiles —el *mejor de los griegos* y venerado entre los hombres—, el *pélida* le asegura que “preferiría estar sobre la tierra y servir en casa de un hombre pobre, aunque no tuviera gran hacienda, que ser soberano de todos los cadáveres, de los muertos”.⁴⁵ Ser esclavo, *thes* y no poseer *oikos*, es mejor que existir sin memoria en el Hades, sin tener la capacidad de

³⁷ Homero, *Iliada*, 2001, canto II, verso 385.

³⁸ Lendon, *Soldados*, 2006, p. 44.

³⁹ Clastres, *Investigaciones*, 1981, p. 245.

⁴⁰ Homero, *Iliada*, 2001, canto XI, verso 331.

⁴¹ Homero, *Odisea*, 2001, canto V, versos 305-312.

⁴² Homero, *Iliada*, 2001, canto XXIII, versos 65-70.

⁴³ Esquilo, *Siete*, 1975, p. 111.

⁴⁴ Sófocles, *Tragedias*, 2007.

⁴⁵ Homero, *Odisea*, 2001, canto XI, versos 490-492.

recordar la gloria pasada, vivir en el anonimato. La tercera raza de bronce que enuncia Hesíodo, aquella de hombres rudos y de una fuerza terrible que también vivían preocupados “por las funestas acciones de Ares y los actos de violencia”,⁴⁶ sufrieron una extinción silenciosa: “Sometidos por sus propias manos descendieron a la morada del horrible Hades al anonimato, pues aunque eran brillantes, también los sorprendió la negra muerte y dejaron la brillante luz del sol”. Murieron como masa amorfa, el poderoso olvido no los perdonó. Para los mortales no existía nada mejor que una *eukleès thanatos*, la muerte gloriosa que alegraba el oído de los vivos y perpetuaba en la memoria el nombre del guerrero y los hechos de la batalla. La hazaña heroica, como afirma Jean-Pierre Vernant, tenía un significado metafísico:

[...] hunde sus raíces en la voluntad de escapar al envejecimiento y a la muerte, por “ineluctable” que sean, de ir más allá de ambos. Uno está más allá de la muerte cuando la busca en lugar de padecerla, cuando pone en constante peligro una vida que de esta manera adquiere valor ejemplar, y que será loada por los hombres como modelo de “gloria imperecedera”. Lo que el héroe pierde en honores recibidos en vida se centuplica cuando renuncia a vivir durante muchos años y elige una muerte a edad temprana, en virtud de esa gloria con la que estará aureolada por los tiempos de los tiempos su figura, una vez difunto.⁴⁷

La gloria imperecedera del guerrero, el *kléos ophthiton*, es el marco de trascendencia del hombre en la antigüedad. Todos los ideales y valores vinculados con el guerrero son para el combate. La fortaleza, *alké*; el ardor, *ménos*; el ardor guerrero, *lússa*; todos eran parte de la plenitud de la naturaleza viril, *anáres*. Éstos hacen la diferencia en las batallas; en las luchas su ausencia separa a los niños de los hombres. Idomeneo al arengar a su tropa establece las distinciones:

[...] del cobarde se muda el color de un modo y del otro, y no en calma, se le asienta encerrada en sus mentes el alma, pero dobla las rodillas y en un pie y en otro se asienta y el corazón grandemente en el pecho le late presintiendo los hados, y el ruido de sus dientes se engendra; más del bravo no se muda el color, ni por cierto, tiembla, una vez que se apresta en el emboscar de los hombres, y ruega mezclarse muy pronto en la lúgubre lucha, no censurara allí tu ánimo y tus manos ninguno.⁴⁸

Ares es selectivo: Neoptolemo, hijo de Aquiles, se queja de que “la guerra no se toma de buen grado a ningún hombre ruin sino siempre a los mejores”.⁴⁹ Príamo amargamente reclama que la guerra lo haya despojado:

Ay de mí; yo, del todo infeliz, engendré óptimos hijos en la ancha Troya, y de éstos ninguno me ha sido dejado; ni Néstor símil a un dios, ni Troilo que en carro pugnaba, ni Héctor que era un dios entre hombres y no parecía de un hombre mortal ser el niño, pero el de un dios; a éstos perdió Ares, y todos los ruines fueron dejados, falsarios y bailarines, en las danzas los óptimos, de corderos y cabritos de los de su pueblo, raptos.⁵⁰

Los héroes son los protagonistas: realizan o padecen el estado de *aristeia*: “una serie de hazañas durante la cual el guerrero, embriagado por la furia, adquiere una fuerza sobre humana y derriba todo cuanto se le cruza en el camino”.⁵¹ La mayoría de las muertes de la *Ilíada* ocurren por la *aristeia* de algún caudillo.

La guerra es para exterminar al *otro*. Los griegos, una vez acabado el sitio de la ciudad de Príamo, tenían muy claro que la finalidad de la *polemos*,

⁴⁶ Hesíodo, *Teogonía*, 2000, versos 140-154.

⁴⁷ Vernant, *Individuo*, 2001, p. 56. Especialmente el fundamental artículo “La bella muerte y el cadáver ultrajado”.

⁴⁸ Homero, *Ilíada*, 2001, canto XIII, versos 279-289.

⁴⁹ Sófocles, *Tragedias*, 2007, pp. 353-354.

⁵⁰ Homero, *Ilíada*, 2001, canto XXIV, versos 255-262.

⁵¹ Vidal-Naquet, *Mundo*, 2001, p. 46.

la guerra, es la aniquilación: “¡Vamos, hacedla arder y convertidla en ruinas, desarraigada desde sus cimientos! Así podremos ya, con alma serena, regresar al suelo patrio”.⁵²

Los combates son a muerte, profundamente violentos, la sangre salpica al presentarse en el discurso heroico. Cuando Idomeneo mata a Euridamente, primero,

[...] en la boca con su bronce imperioso le dio, y de frente salió fuera el asta broncea bajo el encéfalo, y quebrantó, blancos, los huesos, y se descuajaron sus dientes, y colmáronse ambos ojos de sangre, y está por boca y narices sopló, boqueando, y la negra nube lo envolvió de la muerte.⁵³

En la guerra las principales armas heroicas son la lanza, el escudo y la espada. Cuando Agamenón arenga a sus tropas para enfrascarse en la batalla les pide estar listos:

Pero ahora id a comer, para luego reunimos con Ares; cada uno aguice bien su lanza y bien su escudo coloque, y a sus caballos raudos de pies, buena comida dé cada uno, y cada uno, tras ver bien en torno a su carro, piense en la guerra,⁵⁴

Licos, al desdeñar las proezas de Heracles, ilustra la opinión y el simbolismo del armamento en la antigüedad:

¡Nunca ha abrazado su mano izquierda un escudo, ni ha hecho jamás frente a una lanza! ¡El arco! Esa es arma de cobardes y que piensan en huir lo más pronto que pueden. No está para un guerrero la valentía en disparar un arco.⁵⁵

El arco, el arma “del dios que hiere de lejos”, tenía menor grado de heroicidad, pues no figuraba en la batalla cuerpo a cuerpo. Sin embargo, hay que

recordar que Odiseo, como un Apolo, masacra a los pretendientes flechándolos como animales, para recobrar su identidad en Ítaca. Los carros de guerra servían para transportar a los guerreros, funcionan en el relato como *taxis bélicos*. La *Iliada* es única en representar el ritual de investir a un guerrero, las fórmulas para narrar son recurrentes, se vinculan a imágenes de la tradición:

[...] y se encasquetó Patroclo con el bronce ofuscante. Primero, se acomodó en torno a las piernas las grebas bellas, adaptadas a los tobillos con broches de plata; después, en torno al pecho se vistió la coraza variada, sidérea, del Eácida raudo de pies, y echó a sus hombros la espada tachonada de plata, broncea, y entonces, grande y macizo, el escudo, y en la valiente testa el casco bien trabajado se puso.⁵⁶

La guerra es la búsqueda de un trofeo, un honorífico recuerdo personal: el guerrero muerto y su extensión en la batalla, su armadura, es la meta, el premio a la acción bélica. Héctor despoja del ajuar bélico al extinto Patroclo. El destino de las armaduras es tan importante que el propio Ajax entra en *tragedia* por la armadura hecha por Hefestos para Aquiles, al ser otorgada a Odiseo.⁵⁷ También son un trofeo las posesiones de los vencidos obtenidas en el saqueo: desde mujeres —las más famosas son Briseida y la viuda de Héctor, Andrómaca— hasta los mundanos *keimelion*, los tesoros: el oro, las copas y los trípodes.

En el canto de la musa se lucha en duelos, los nobles pelean sólo entre iguales. Las masas de soldados están ausentes, son muertos anónimos, guerreros percederos, que avanzan rápido al olvido. Son los que en la *peste*, Apolo mata de lejos, a flechazos de muerte. Las luchas memorables son entre *eupátridas*: el gran paradigma lo conforma la lucha cumbre de la *Iliada*, Aquiles frente a Héctor. Las luchas se bosquejan en el canto como una serie de imágenes conectadas por la gloria. Existe entre los combatientes una verdadera competencia, como en la carrera en donde Aquiles, el de los pies ligeros,

⁵² Eurípides, *Diecinueve*, 1973, p. 283.

⁵³ Homero, *Iliada*, 2001, canto XVI, versos 345-350.

⁵⁴ Homero, *Iliada*, 2001, canto II, versos 381-384.

⁵⁵ Eurípides, *Diecinueve*, 1973, p. 181.

⁵⁶ Homero, *Iliada*, 2001, canto XVI, versos 130-138.

⁵⁷ Véase el *Áyax* de Sófocles en *Tragedias*, 2007.

trata de alcanzar, de cazar al divino Héctor, el cual nunca es censurado por correrle al hijo de Peleo.

En los combates se recitan las genealogías, la historia de los linajes, pues de acuerdo con el valor y dignidad del enemigo es la gloria del vencedor; incluso puede haber sorpresas: Glaucos y Diomedes suspenden su combate por haber ocurrido entre sus linajes dones de hospitalidad,⁵⁸ valor central del honor del guerrero.

Sobre la noción de honor gira todo el discurso sobre la guerra. La *Iliada* es el resultado de inmortalizar la *mênis* de Aquiles, la *cólera quemada* al ser despojado de su botín de guerra por Agamenón. Tetis exige a Zeus que el honor de su hijo sea redimido,

[...] hónrame al hijo que de mucho más breve hado que otros era; pero, por cierto, Agamenón señor de hombres no lo honró, pues tomado, el premio tiene, en quitándolo él mismo.

Pero tú al menos hónralo, Olímpico Zeus providente, y fuerza en tanto da a los troyanos, porque al fin los aqueos honren al hijo mío, y lo acrecienten en honra.⁵⁹

La honra era un reconocimiento público, parte central del ser social del hombre antiguo. En una economía simbólica del prestigio, la vida pública del sujeto lo define y delimita. La gloria de Aquiles transcurre entre la *cólera* y un acto de piedad que engrandece al personaje,⁶⁰ en el marco de los valores de la sociedad. En la Antigüedad no existe la introversión, el hombre por naturaleza es extroversión.⁶¹ Los sentimientos se socializan para existir. La individualidad griega se construye a través del otro, de sus iguales en la opinión pública. El sujeto vive en la memoria de sus pares, del grupo. El sentimiento interior sólo existe si se manifiesta. El hombre vive por sus acciones, en donde refleja su ser. El reconocimiento lo da el *otro*: el guerrero con quien se pelea, el grupo que resguarda su memoria. Un ojo exterior. Patroclo muere por *parecer* Aquiles ante la mirada de Héctor. En ese sentido el deshonor es un

estado colectivo, un ejercicio de reconocimiento o de desprecio público. En la *Iliada* sólo el Crónida, Zeus, podía restaurar el honor perdido. Zeus juega con los ejércitos griegos y troyanos para compensar, en un vaivén de acciones bélicas, las formas honoríficas de la reparación. Las acciones son llevadas hacia la virtual victoria troyana. En la trama, el honor es recobrado cuando Agamenón reconoce públicamente su ceguera en la asamblea y regresa los bienes arrebatados. La gloria inmortal de Aquiles adquiere sentido con la muerte de Héctor y su posterior liberación. El honor está en la victoria, no en sus medios. Los héroes pueden matar por sorpresa, cuando el otro está descuidado: de esa forma cae Patroclo ante Héctor. Usan la astucia, la *metis* para el combate. Odiseo es el maestro de los ardidés y con su inteligencia crea la estratagema del caballo mediante la cual los griegos logran penetrar Troya.

La epopeya canta los ideales de una nobleza beligerante. Acentúa el valor individual por encima de los intereses de las masas. Lo que importa son las hazañas del caudillo, aquello que pervivirá en la memoria del grupo, que agrande el linaje de sus descendientes. El mito simboliza densamente la violencia: define la memoria de los griegos. El mito y sus figuras remiten a un mundo perdido, a una edad dorada en donde la guerra era bella y agradable al oído.

III. GUERRA Y *POLIS*

El concepto de guerra aristocrática, el gran modelo y paradigma de la historia antigua, basada en el honor y en prácticas sociales elitistas, cambió cuando aparecieron otras formaciones políticas que modificaron las prácticas y la producción del discurso bélico. El paso de las oligarquías guerreras a las *isonomías* sociales estuvo marcado por varias transformaciones radicales en el horizonte intelectual griego. Emergen fenómenos nuevos que desembocarán en el mundo de la *polis*: aparece una esfera de pensamiento separada de la religión que crea una explicación profana de la realidad; surge la idea de un orden cósmico a partir de la idea de reparto entre poderes, un orden abstracto e igualitario en la naturaleza y que llevó al pensa-

⁵⁸ Homero, *Iliada*, 2001, canto vi, verso 130 y ss.

⁵⁹ Homero, *Iliada*, 2001, canto i, versos 503-510.

⁶⁰ Bauzá, *Mito*, 2007, pp. 123-132.

⁶¹ Vernant, *Individuo*, 2001, p. 216.

miento geométrico.⁶² La igualdad social que nació a partir de la común participación en la guerra se expresó en el campo del derecho: la *polis* nace de un sustrato igualitario en la arena legal que poco a poco ascendió al marco de la repartición del poder.⁶³ De la *eunomía*, que expresaba el orden divino, se pasa a los conceptos *kratísticos* que implicaban igualdad en el reparto del poder. Con las reformas sociales de Solón y la posterior de Clístenes, se le otorgó identidad ciudadana a la representación popular, aminorando por medio de la política la profunda desigualdad social.

En ese proceso los usos de la palabra jugaron un papel central. Hay que recordar que la escritura regresa a Grecia en el siglo IX, ya no en un horizonte dominado por el palacio, sino por las noblezas en competencia. La palabra en el mundo guerrero permite la participación común en la asamblea, el espacio de la voz entre los iguales. La primera retórica se desarrolla al margen del mundo divino, se necesita para convencer a los escuchas. La secularización de la palabra va aparejada del nacimiento de la política, en un mundo donde predomina lo ambiguo, en la esfera política se desarrollan los *técnicos del logos*:⁶⁴ aquellos personajes cuyo arte es la *peithô*, la persuasión, el arte de obrar sobre otros hombres. En el ágora, espacio de la centralidad, la vida transcurre entre discursos, en el mundo de la *isonomía*. En ese sentido la afirmación de Meier, “los atenienses politizaron sus existencias mismas”,⁶⁵ puede ser extensiva para el mundo griego del siglo V.

Ser ciudadano en la Antigüedad significaba ser propietario de tierras, es decir, tener la capacidad para vivir sin ejercer el trabajo manual; en esa transformación se continúa el ideal ocioso para la formación del sujeto. En Esparta los *homoioi*, los iguales, dominaban al grueso de masas *ílotas* y *periecos*, a partir de una supremacía tradicional basada en la conquista. En Atenas sólo los ciudadanos participaban en los dominios del hombre: la guerra y la política. En ese sentido, la transformación hacia la democracia no cambió el sentido de la ciudad an-

tigua: como señalaba Weber, la *polis* antigua era un gremio de guerreros,⁶⁶ el ciudadano era, en primer lugar, un soldado. Por ello Weber entiende que la transición estuvo marcada por un hecho central:

La caída de los linajes y el paso a la democracia fue condicionado por el cambio en la técnica militar. El ejército de los hoplitas, disciplinado, equipado por sí propio, fue quien llevó la lucha contra la nobleza y la desplazó militar y también políticamente.⁶⁷

En las *polis* de la época clásica la guerra es un asunto público, en donde el guerrero-ciudadano discute en el ágora la participación en la guerra del cuerpo social, el *demos*. En el universo urbano el enemigo es el *xenos*, el extranjero, el bárbaro, aquel que no participa de la identidad y los *nomois* tradicionales. Los esfuerzos bélicos de la *polis* se pueden canalizar contra el próximo, en *stasis*, discordia en la guerra civil, o en *polemos*, la guerra contra otras polis o contra el extraño. En ese sentido, “el ejército era la asamblea popular en armas”.⁶⁸ Cada *polis* era un cuerpo unificado que decidía como un colectivo. El peso de esa elección, de ese destino común, es expresado dramáticamente en las *Suplicantes*:

Cuando en un pueblo se delibera acerca de la guerra, al dar su voto nadie piensa que el mal de ella ha de caer sobre su cabeza: todo mundo piensa en los otros. ¡Ojalá que al votar todos tuvieran ante sus ojos la muerte que los amenaza: nunca estaría la Hécate a punto de perderse por las guerras!⁶⁹

Existía una proporcionalidad entre el estatus social y la participación militar. En Atenas, el censo delegaba obligaciones por la altura de la renta y la pertenencia a una categoría catastral: la *trierarquía*, la cima social tenía la obligación de armar la flota; los *hippes* eran los caballeros; los *zeugitas* eran los destinados a ser *hoplitas*; los *tetas* eran los remeros o la infantería

⁶² Vernant, *Orígenes*, 1988.

⁶³ Meier, *Introducción*, 1985.

⁶⁴ Detienne, *Maestros*, 2004.

⁶⁵ Meier, *Introducción*, 1985, p. 18.

⁶⁶ Weber, *Economía*, 2002, p. 1039.

⁶⁷ Weber, *Economía*, 2002, p. 1034.

⁶⁸ Vernant, *Mito*, 2003, p. 31.

⁶⁹ Eurípides, *Diecinueve*, 1973, p. 214.

ligera.⁷⁰ La guerra aún en ese horizonte cívico era vista como un botín: para el Estado, proporcionaba oro y ventas de prisioneros; para los soldados, bienes de consumo y equipo; para los jefes, objetos suntuarios.

El *ser-para-la-guerra* tenía que ser inculcado como la base de la ciudadanía. Al respecto, la *efebía* era la etapa anterior del ciudadano-hoplita, un estadio anterior y su pre-figuración. El efebo practicaba la astucia, estaba vinculado con el mundo natural, se entrenaba en la caza, establecía combates nocturnos y a partir de ardidés sobrevivía hasta su ritual de paso: el matrimonio y la falange hoplita.⁷¹ Su lugar es la frontera del ciudadano, los confines del ser hombre en la antigüedad. En ese tenor, la educación del pre-ciudadano era central, la *paideia* formaba al cuerpo con el entrenamiento del gimnasio y la música; posteriormente, en la decadencia de la época clásica, con los sofistas, el cultivo fue el de la lengua, en el ágora y los baños. Las relaciones homosexuales eran parte de la formación moral e intelectual.⁷² Incluso en Tebas, entre los amantes se regalaban el ajuar guerrero al efebo y luchaban en parejas, formando el *batallón sagrado*. Los efebos dejaban de ser sujetos pasivos al investirse con la ciudadanía y se transformaban en activos, ciudadanos griegos.

El hoplita representaba el ideal ciudadano, el orden, la cultura frente al efebo. Era diurno, luchaba en grupos cerrados, la falange; la confrontación era en el campo de batalla, en espacios abiertos, en una llanura. El valor militar aristocrático de la épica, si bien no desapareció en ellos, fue domesticado hacia otras inclinaciones psicológicas que contemplaban su participación ciudadana: la resistencia, el auto-control y la cooperación. Homero siguió siendo la fuente de inspiración del hoplita leída desde la nueva formación en el campo de batalla: con la lucha en la falange, al igual que en la épica, los héroes son los primeros en batirse en el Ares. El *ethos* competitivo en la batalla dio paso al cooperativo. Eurípides, en el universo intelectual de la *polis*, define muy bien la nueva moral del guerrero:

El valor consiste en mantenerse erguido y firme, sin perder el ánimo, sin bajar siquiera la mirada ante un cúmulo de lanzas que vienen contra él. Eso es ser hombre.⁷³

El hombre cívico, cercano a la prédica de los estoicos del dominio de sí mismo, con ideales colectivos, luchaba contra la *atimia*, la indignidad cívica, y la *oneidos*, el ultraje público. Los ciudadanos constituían la polis. Los hoplitas desarrollaban la *techné* guerrera:

[...] se ejercitaban corriendo, saltando y lanzando la jabalina en los gimnasios, luchando y boxeando (pancracio) en las palestras, soñando todos con una victoria en los concursos organizados periódicamente por la polis y los grandes santuarios, a la vez que adquiriendo las cualidades básicas del infante presado.⁷⁴

Luchaban por una gloria mayor que la individual, peleaban por la supervivencia de la ciudad:

El trofeo (literalmente, el “momento decisivo”) lo situaban los vencedores donde los perdedores habían huido, el lugar donde el coraje cívico de un Estado por mantener su posición había derrotado al adversario. El hecho de que los hoplitas lucharan todos juntos apretujados, situación que no era precisamente ideal para la competencia entre individuos, surgió de la necesidad de experimentar el macrocosmos, es decir, la ciudad personificada, paralela a la experiencia del microcosmos, el hoplita individual. El Estado, como el hoplita, tenía que gozar lo más puramente posible de una competición por el coraje pasivo, con claros vencedores y vencidos y sin excusas en la derrota.⁷⁵

El coraje pasivo de la cerrada formación hoplita contrasta con el otrora ardor bélico de los ideales aristocráticos. El nacimiento de la democracia y la prédica filosófica orientada hacia el cultivo del mundo interior, movió la idea de honor hacia otros rumbos y la identificó con las fronteras de la *polis*. En el

⁷⁰ Garland, *Guerra*, 2003, p. 61.

⁷¹ Vidal-Naquet, *Formas*, 1983.

⁷² Cambiano, “Hacerse”, 2000, p. 120.

⁷³ Eurípides, *Diecinueve*, 1973, p. 181.

⁷⁴ Garland, *Guerra*, 2003, p. 169.

⁷⁵ Lendon, *Soldados*, 2006, pp. 92-93.

siglo v los Estados griegos se la pasaban en guerra hoplita. Convertían a la *polemos* en competiciones sangrientas entre *polis*, ya que en la época clásica dos de cada tres años había guerra en la Hélade.

Las guerras médicas marcan el pináculo de la cultura clásica, fueron las victorias frente al bárbaro; las del Peloponeso, las guerras entre griegos, marcan la transformación de la cultura clásica y apuntan al resurgimiento de las belicosas monarquías del norte, los macedonios. Parece un regreso al mundo de Homero: Alejandro Magno, un nuevo Aquiles, domina la Hélade. Es confirmado en asamblea y se convierte en *basileus Makedonon* y al igual que Dionysos y Heracles se lanza a la conquista de Oriente. La *paideia*, el conocimiento tradicional apuntalaba los proyectos y las acciones del macedonio. Plutarco señala que Alejandro “consideraba a la *Ilíada* como un viático para el valor guerrero”.⁷⁶ El peso de la tradición era central para el imaginario bélico. La caballería, los *hetairoi* y la falange macedonia con lanzas largas e impenetrables, incorporan una novedad en el mundo bélico de la antigüedad: los mercenarios, soldados a sueldo que ya no son ciudadanos defendiendo su espacio vital, su *polis*, sino profesionales de la guerra que aplastan las satrapías. El general invicto, Alejandro, en su expansión impone un modelo que será fundacional para la historia de Occidente: un modelo de guerra devastador, basado en la brutal confrontación entre un minoritario ejército occidental frente a una mayoría no occidental. Todo se decidía en la primera línea, bajo la premisa de la aniquilación total del enemigo. Sin concesiones, destruyendo poblados, pasando a cuchillo a sus pobladores, esclavizando a las mujeres y niños, sitiando las ciudades hasta marchitarlas por la falta de suministros, hasta aniquilar al enemigo. Orgías de sangre y refundación de ciudades. Desde Alejandro, el naciente mundo occidental se transforma en “la fuerza de combate más efectiva en cualquier batalla de choque”.⁷⁷

El mundo griego sufrió una serie de transformaciones sociales vinculadas con las mutaciones en las tecnologías bélicas, en los distintos momentos de cambio de experiencia. En el paso de la guerra aris-

tocrática a la guerra realizada por la *polis*, se construyeron los *atractores* que lograron organizar la sociedad a partir de la violencia, permitiendo jerarquizar el mundo de los *eupátridas* y de los ciudadanos. Una memoria se construyó de la épica de esos encuentros: aquella que recordaba el honor, la victoria y su salvaje forma de imprimir verdad. La narración de la hazaña bélica codificó esa experiencia del mundo para los grupos sociales, que en el proceso de reconocimiento por medio del canto y del mito encontraron en la musa la mejor forma de embellecer la experiencia agonista del mundo. Ares y Mnemosine quedaron unidos por los siglos en el canto del *aedo*.

FUENTES

- Bauzá, Hugo Francisco, *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Bowra, C. M., *Historia de la literatura griega*, México: Fondo de Cultura Económica, 1964 (Breviarios, núm. 1).
- Cambiano, Guiuseppe, “Hacerse hombre”, en Jean-Pierre Vernant *et al.*, *El hombre griego*, Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- Clastres, Pierre, *Investigaciones en antropología política*, Barcelona: Paidós, 1981.
- *Arqueología de la violencia: la guerra en las sociedades primitivas*, México: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Davis Hanson, Victor, *Matanza y cultura. Batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*, México: Fondo de Cultura Económica / Turner, 2006.
- Detienne, Marcel, *Los maestros de verdad en la Grecia clásica*, México: Sexto Piso, 2004.
- *Cómo ser autóctono: del puro ateniense al francés de raigambre*, México: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Dumezil, Georges, *El destino del guerrero*, México: Siglo XXI, 1990.
- Esquilo, *Las siete tragedias*, México: Porrúa, 1975 (“Sepan cuantos...” núm. 11).
- Eurípides, *Las diecinueve tragedias*, México: Porrúa, 1973 (“Sepan cuantos...” núm. 24).

⁷⁶ Citado en Mossé, *Alejandro*, 2004, p. 99.

⁷⁷ Davis, *Matanza*, 2006, p. 119.

- Finley, Moses I., *El mundo de Odiseo*, México: Fondo de Cultura Económica, 1978 (Breviarios, núm. 158).
- “El mundo egeo”, en *Historia Universal. Siglo XXI*, vol. III. “Los imperios del Antiguo Oriente II”, México: Siglo XXI, 1988.
- “Los griegos” en *Historia Universal. Siglo XXI*, vol. IV. “Los imperios del Antiguo Oriente III”, México: Siglo XXI, 1988.
- *La economía de la Antigüedad*, México: Fondo de Cultura Económica, 2003.
- Garlan, Yvon, *La guerra en la Antigüedad*, Madrid: Alderabán, 2003.
- Gernet, Louis, *Antropología de la Grecia antigua*, Madrid: Taurus, 1981.
- Ghiglieri, Michael, *El lado oscuro del hombre. Los orígenes de la violencia masculina*, Barcelona: Tusquets, 2005.
- Grimal, Pierre, *Los extravíos de la libertad*, Barcelona: Paidós, 1998.
- Hartog, François, *Memoria de Ulises. Relatos sobre la frontera en la antigua Grecia*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1999.
- *El espejo de Herodoto*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2001.
- Havelock, Eric, *Prefacio a Platón*, Madrid: Visor, 1994.
- *La musa aprende a escribir*, Barcelona: Paidós, 1996.
- Hesíodo, *Teogonía, Trabajos y días, Escudo, Certamen*, Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- Homero, *Himnos, Margines, Batracomiomaquia, Epigramas, Fragmentos*, Barcelona: Ediciones B, 1990.
- *La Odisea*, Madrid: Cátedra, 2001.
- *Ilíada*, Madrid: Cátedra, 2001.
- Ignatieff, Michael, *El honor del guerrero. Guerra étnica y conciencia moderna*, Madrid: Taurus, 1999.
- Jung, Carl, *Símbolos de transformación*, Barcelona: Paidós, 1993.
- *El hombre y sus símbolos*, Barcelona: Caralt, 2002.
- Kirk, C. S., *La naturaleza de los mitos griegos*, Barcelona: Labor, 1992.
- Lendon, J. E., *Soldados y fantasmas. Historia de las guerras en Grecia y en Roma*, Barcelona: Ariel, 2006.
- Lorenz, Konrad, *Sobre la agresión. El pretendido mal*, México: Siglo XXI, 2010.
- Murray, Oswyn, “El hombre y las formas de sociabilidad”, en Jean-Pierre Vernant *et al.*, *El hombre griego*, Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- Meier, Christian, *Introducción a la antropología política de la Antigüedad clásica*, México: Fondo de Cultura Económica, 1985.
- Mossé, Claude, *Alejandro Magno. El destino de un mito*, Madrid: Espasa Calpe, 2004.
- Ong, Walter J., *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, México: Fondo de Cultura Económica, 1987.
- Renfrew, Colin, *Arqueología y lenguaje. La cuestión de los orígenes de los indoeuropeos*, Barcelona: Crítica, 2003.
- Segal, Charles, “El espectador y el oyente”, en Jean-Pierre Vernant *et al.*, *El hombre griego*, Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- Svenbro, Jesper, “La Grecia clásica y arcaica. La invención de la lectura silenciosa”, en Guglielmo Cavallo y Roger Chartier (dirs.), *Historia de la lectura en el mundo occidental*, México: Taurus, 2006.
- Veblen, Thorstein, *Teoría de la clase ociosa*, México: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Vermeule, Emily, *La muerte en la poesía y el arte de Grecia*, México: Fondo de Cultura Económica, 1989.
- *Grecia en la Edad de Bronce*, México: Fondo de Cultura Económica, 1996.
- Vernant, Jean-Pierre, *Los orígenes del pensamiento griego*, Barcelona: Paidós, 1998.
- *El individuo, la muerte y el amor en la antigua Grecia*, Barcelona: Paidós, 2001.
- *Mito y sociedad en la Grecia Antigua*, Madrid: Siglo XXI, 2003.
- Vidal-Naquet, Pierre, *Formas de pensamiento y formas de sociedad en el mundo griego. El cazador negro*, Barcelona: Península, 1983.
- *El mundo de Homero*, México: Fondo de Cultura Económica, 2001.
- Weber, Max, *Economía y sociedad*, México: Fondo de Cultura Económica, 2002.