

LA ILÍADA

CANTO I

El primer canto nos lleva de un modo apresurado al conflicto entre Agamenón y Aquiles. Ya en el primer verso se anuncia vigorosamente el asunto central con la palabra *méenis*. A continuación se entra de lleno en la causa última del conflicto: el agravio de Agamenón al sacerdote de Apolo. Aquí se cambia la orientación y comienza una narración ceñida. El jefe del ejército ha provocado la ira de Apolo por haber rehusado devolver a su padre a la joven Criseida, que ha conquistado como botín de guerra, y las flechas del dios diezman el campamento. Cuando en la asamblea castrense, Agamenón debe ceder ante las palabras del adivino, toma como compensación a Briseida, que Aquiles conservaba en su tienda como regalo honorífico. El altercado de los príncipes; Atenea que impide una acción precipitada de Aquiles, la entrega de Briseida; el juramento del agraviado de mantenerse apartado de la lucha: los acontecimientos se suceden rápidamente. Aquiles conjura a su madre, que habita las profundidades del mar, y exige que Zeus dé satisfacción a su ira. Tetis está dispuesta a complacerle en cuanto los dioses hayan regresado del banquete de doce días celebrado con los etíopes. Mientras tanto Ulises ha devuelto a Criseida a su padre, quien reconcilia al dios con los griegos. Tetis hace su ruego a Zeus, que promete acceder a él. Su plan está aún oculto a todos, hasta a Hera, la cual se queja enfurecida. Hefesto bajo la forma de escanciador que cojea de manera graciosa, debe devolver a los dioses la risa que es complemento de su mesa.

CANTO II

En el quinto verso del primer canto se nos dice que en todo se cumplió la voluntad de Zeus. Su designio empieza a realizarse cuando el dios la noche siguiente, incita a Agamenón, a través de la ilusión de un sueño, a atacar Ilión. El rey informa a los ancianos acerca de su sueño y manda que se concentren las tropas. Nos encontramos al final del noveno año de guerra (II, 134, 295) , y parece oportuno tantear la moral de los guerreros. La convocatoria simulada de volver a sus hogares tiene un éxito inesperado. Pero Ulises y Néstor vuelven a restablecer el espíritu de lucha, mientras que el agitador Tersites es sometido por la fuerza. Una magnífica serie de comparaciones nos presenta la marcha de las tropas, y a continuación vuelve el poeta a intervenir con una nueva invocación a las musas, para pasar a enumerar con precisión las fuerzas griegas, en el “catálogo de las naves”, a lo cual se añade un catálogo más breve de los troyanos y de los pueblos confederados.

CANTO III

A semejante despliegue no sigue, empero, aún el choque en el campo de batalla. Gracias a la disposición de Paris-Alejandro a decidir la suerte de la batalla mediante una lucha singular con Menelao, se detiene la batalla incipiente. Iris, tomando forma humana, informa a Helena, y ésta se dirige hacia la muralla junto a la puerta Escea, desde donde Príamo y los ancianos contemplan la llanura. Allí, respondiendo a las preguntas del rey, indica los mejores entre los héroes aqueos. A continuación, Príamo es llamado al campo de batalla para jurar solemnemente el pacto para la lucha inminente. En ésta, Menelao, después de que su espada se ha quebrado en la cimera de su

adversario, coge a Paris por el yelmo y le habría dado muerte si Afrodita no hubiera desprendido la correa de su casco y lo hubiera conducido a su aposento envuelto en niebla. Luego tomando la figura de una anciana, lleva a Helena a su cuarto, y valiéndose de graves amenazas, obliga a ésta, que se muestra reacia, a compartir su lecho. A causa de la salvación milagrosa de su favorito, Afrodita ha creado una situación sumamente confusa. Mientras Paris descansa junto a Helena y Menelao busca a su adversario por todo el ejército, Agamenón proclama el triunfo del hermano: Helena y los tesoros serán devueltos, la guerra ha concluido.

CANTO IV

Si bien el rey de los aqueos hace esta proclamación con toda seriedad, Zeus, en la próxima escena, que se desarrolla entre los dioses, sólo se propone irritar a Hera y Atenea dándoles la noticia. Las diosas exigen la destrucción de Troya sin que se nos comunique aún el motivo de su odio. Zeus, empero, al demandárselo Hera, envía -y ¿de qué otra manera podría cumplir la promesa hecha a Tetis?- a Atenea al campo de batalla, donde incita a Pándaro a romper la tregua mediante el disparo de una flecha. Menelao resulta herido y es rápidamente curado por el médico del campamento, Macaón, hijo de Asclepio. La lucha vuelve a desencadenarse, y Agamenón incita a los diferentes jefes mediante el estímulo o la amonestación. Esta revista concluye con Diomedes, con quien Agamenón se muestra particularmente insistente. A diferencia de Aquiles, el héroe acepta las palabras hirientes, a las que responde Esténelo, con respetuosa reserva. A continuación comienza la batalla de este primer día de lucha, cuya descripción se extiende hasta el canto siete.

CANTO V

Diomedes pasa a ocupar un primer plano. Una flecha de Pándaro no puede detenerle, Atenea le fortalece y lleva su arístia hasta el punto de atacar a los dioses. Hiere en la mano a Afrodita, que protege a su hijo Eneas, y cuando Diomedes también se enfrenta a él, el llamamiento de los dioses lo contiene. Incitados y auxiliados por Ares, los troyanos avanzan firmemente. Entonces intervienen Hera y Atenea, que se convierte a sí misma en auriga de Diomedes. Con su auxilio Diomedes hiere a Ares, que huye al Olimpo. También las diosas regresan a él.

CANTO VI

Aumenta el infortunio de los troyanos. Entonces el adivino Heleno induce a sus hermanos Héctor y Eneas a reiniciar el combate. Luego envía a Héctor a la ciudad, donde las mujeres se proponen obtener los favores de Atenea mediante promesas y obsequios. Mientras tanto Glauco y Diomedes se encuentran en el campo de batalla, se reconocen como unidos por lazos de hospitalidad y efectúan el cambio desigual de la armadura dorada del licio por la bronceína del árgivo. Héctor va al encuentro de su madre y las mujeres troyanas hacen la vana petición. Luego va Héctor en busca de Paris, para que éste regrese al campo de batalla. Quisiera saludar antes a su mujer y a su hijo, pero no los halla en su casa, sino tan solo en la puerta Escéa, donde Andrómaca atemorizada, se había dirigido. Allí los esposos sostienen una conversación llena de amor y dolor, como si Héctor nunca más hubiera de regresar a su hogar. Y al regresar al hogar Andrómaca le honra como a un muerto. Entonces Paris se encuentra con Héctor y se dirigen al campo de batalla.

CANTO VII

Ahora se anima la batalla, pero Atenea y Apolo se ponen de acuerdo en que ya se ha luchado bastante en este día y que Héctor podría desafiar a uno de los aqueos a lucha singular. El adivino Héleno le comunica la decisión divina, y Héctor desafía a lucha singular. Al azar designa a Ajax como adversario suyo. Al caer la noche los heraldos separan a los combatientes y el día finaliza con un encuentro indeciso, del mismo modo que había comenzado. Los griegos se deciden a dar sepultura a los muertos a la mañana siguiente y a proteger sus naves mediante una muralla. Los troyanos, por su parte, se proponen solicitar el levantamiento de los caídos y, como Paris rehusa la entrega de Helena, deciden devolver al menos los tesoros. Esto es rechazado por parte de los aqueos, pero los muertos son recogidos y quemados a la mañana siguiente. La muralla alrededor de las naves es construida en el curso del día siguiente.

CANTO VIII

Zeus prohíbe a todos los dioses la participación en la lucha y observa el campo de batalla desde la cima del Ida. La lucha comienza al amanecer, y a mediodía coloca Zeus el destino de los pueblos en la balanza, que decide a favor de los troyanos. En las fluctuantes luchas sigue siendo Diomedes el sostén de los aqueos, mientras que Héctor lleno de confianza en la victoria, es el defensor de los troyanos. Una y otra vez intenta Hera infringir el mandamiento de Zeus. En vano trata de inducir a Poseidón a intervenir y a Agamenón le infunde valor y le sugiere plegarias provechosas. Cuando se propone acudir en ayuda de los griegos, que se encuentran gravemente amenazados, Iris la contiene repitiendo las duras palabras de Zeus. Este no tarda mucho en presentarse y les comunica su plan para el futuro: al día siguiente los aqueos, los aqueos se encontrarán en una situación aún más grave, y Héctor no cesará hasta que Aquiles, que se encuentra junto a las naves, participe y desencadene la lucha por el cadáver de Patroclo. En la tierra, en cambio, al caer la noche concluye la lucha todavía indecisa. Héctor acampa con los suyos a campo raso.

CANTO IX

En su desaliento, Agamenón propone lo que en el segundo canto sólo había sugerido para poner a prueba a sus guerreros: es decir, suspender las hostilidades y regresar a los hogares. Diomedes se opone violentamente, y Néstor, en una asamblea de reyes, aconseja que se intente reconciliar a Aquiles. Agamenón se halla dispuesto a obsequiarle con abundantes dones expiatorios que le serán ofrecidos por unos enviados. Ulises, Ajax y Fénix se ponen en camino. Son amablemente recibidos y apremian al iracundo con sus discursos. Ulises lo hace con su habilidad suprema; Fénix, con cálida humanidad, se sirve de ejemplos convincentes, y Ajax pronuncia un breve discurso castrense. El efecto sobre Aquiles se va intensificando, pero no logra sojuzgar su ira. Sólo cuando Héctor se halle junto a las naves de los mirmidones se aprestará a luchar. Los enviados regresan decepcionados, pero Diomedes aconseja que todos mantengan la calma y la confianza.

CANTO X

Mientras todos duermen, las preocupaciones llevan a Agamenón y Menelao a recorrer el campamento. En una reunión que se celebra fuera, junto a los guardias, deciden enviar a Diomedes y Ulises para que exploren el terreno. También Héctor ha enviado a un espía, Dolón, a quien prometió los corceles de Aquiles. Pero éste cae en manos de los dos griegos, que le hacen confesar y luego le matan. Gracias a Dolón se han enterado asimismo de la llegada del rey tracio Reso, , y de sus espléndidos caballos. Van en busca de ellos y dan muerte al rey y a doce de sus acompañantes. Luego montan a caballo y regresan al campamento.

CANTO XI

El próximo día de batalla, cuya descripción se extiende hasta el canto decimoctavo, comienza con la arístia de Agamenón. A continuación se describen minuciosamente sus armas. Debido a la violencia de Agamenón, parece plantearse nuevamente la posibilidad de la humillación de los aqueos planeada por Zeus, pero el dios conoce su meta. Envía a Iris con un mensaje para Héctor: mientras Agamenón sigue luchando debe imponerse cierta reserva, y tan sólo cuando este se halle herido y abandone la lucha, habrá sonado su hora. Así ocurre, pero en un primer momento Ulises y Diomedes logran mantener cierto equilibrio en la balanza. Ulises llega a encontrarse en una situación muy crítica al ser herido Diomedes. Hasta Ajax llega a retroceder ahora frente a las tropas hostiles. Néstor recoge en su carro al herido Macaón. Aquiles que contempla la batalla desde la popa de su nave, quisiera saber a quien lleva Néstor en su carro y envía a Patroclo para que lo averigüe. El anciano retiene a éste en una larga conversación y le ruega que incita a Aquiles a la lucha. O que al menos quiera éste darle sus armas a Patroclo y enviarle a la batalla equipado de este modo. Patroclo, agitado, regresa al lado de Aquiles, pero por el camino se topa con Eurípilo, herido, a quien debe atender y que le refiere la grave situación en que se encuentran.

CANTO XII

Con el canto doce empieza un capítulo de la gran batalla, que se extiende hasta el fin del quince. Al comienzo de esta parte encontramos a los aqueos empeñados desde las naves en el combate por el muro, sin que haya sido contado antes el repliegue desde el campo abierto. Las escenas Néstor-Patroclo y Patroclo-Eurípilo recubren con una técnica inusitada en la epopeya este acontecimiento. Al final del canto quince se presenta Héctor para arrojar fuego en los navíos griegos. Entre tanto, hay -interrumpido sólo por el ardid de Hera en el canto XIV- un continuo ataque y retirarse, que se representa en la perfecta articulación en la alternativa de luchas de masas y luchas singulares, da hazañas de los combatientes de primera línea y desdichas de los soldados. Después que los aqueos se retiran a los navíos, penetran en tromba los troyanos en el campamento. Ante el propósito de Héctor, que con ímpetu incontenible quiere atacar con los carros de guerra, opone Polidamante el plan más acertado de dejar los carros rezagados en el borde del foso. Aquí comienza el papel del compañero, consejero y mentor de Héctor, que se extiende hasta el canto XVIII. En el fracaso de Asio, que ataca solo en su carro, se ve que no se desoyen impunemente los consejos de Polidamante. Mientras los troyanos arremeten contra la muralla, divididos en cinco grupos, un presagio funesto los asusta, y el prudente Polidamante aconseja que se suspenda el asalto. Héctor rechaza la advertencia y se renueva el ataque. Sarpedón derrumba parte del parapeto, mientras que Héctor hace saltar una puerta con una piedra enorme.

CANTO XIII

A pesar de la prohibición de Zeus, los dioses amigos de los griegos no soportan ya el espectáculo del apuro de los aqueos. Poseidón, tomando la figura de Calcante, anima a los combatientes, y su intervención se intensifica, tomando ahora la figura de Toante, cuando Héctor dan muerte al nieto de Anfímaco. En luchas prolongadas, en las que se destaca particularmente Idomeneo, rey de los cretenses, se intensifica la resistencia de los aqueos. Polidamante aconseja que se reúnan los troyanos en asamblea, propone una deliberación y previene contra Aquiles, que no permanecerá alejado de la lucha por mucho tiempo. Héctor sigue el consejo de reunir a los suyos, pero desatiende la advertencia sobre la desgracia que le acecha. La lucha prosigue.

CANTO XIV

Néstor abandona a Macaón, a quien atendía en su tienda de campaña, para informarse acerca de la batalla. Se encuentra con Diomedes, Ulises y Agamenón, que han sido heridos en la batalla. Por tercera vez, Agamenón sugiere la retirada, que ahora habría de ser una huida nocturna. Ulises y Diomedes se oponen, Posidón anima al rey con palabras de aliento y al ejército dando grandes voces. Es ahora cuando interviene la astucia femenina. Hera, toma prestado de Afrodita el cinturón mágico y atrae a Zeus al monte Ida, donde éste, después de una hora de amor, cae en un sueño profundo. Hipnos ha prestado su colaboración y se dirige a continuación al campo de batalla para comunicarle a Posidón que asista a los griegos sin preocuparse por Zeus. Alegrementemente impulsa el dios a los aqueos a renovar la lucha, en la que Héctor es gravemente herido por una pedrada de Ajax. Cae en un desmayo prolongado, y los troyanos sufren descalabros también en otras partes.

CANTO XV

Los troyanos ya han vuelto a refugiarse más allá del foso cuando despierta Zeus y advierte el engaño. Hera debe acatar sus órdenes y enviar a su lado a Iris y Apolo. Tan sólo ahora se manifiesta toda la voluntad de Zeus: Iris apartará a Posidón del campo de batalla, mientras que Héctor, animado por Apolo, obligará a los aqueos a retroceder hasta las naves del Pélida, a continuación de lo cual se enviará a Patroclo a la batalla. Éste obtendrá varios triunfos, también sobre Sarpedón, pero luego caerá a manos de Héctor. Para vengarle, Aquiles matará a Héctor, y desde entonces a los troyanos no les queda otra alternativa que la huida, hasta que, finalmente, su ciudad es destruida por resolución de Atenea (el caballo de madera). Hera da a conocer la voluntad de Zeus en el Olimpo, donde Atenea impide que Ares intervenga intempestivamente en la batalla. Posidón obedece de mala gana la orden que le es comunicada por Iris, mientras que Héctor, con ímpetu renovado, hace retroceder una vez más a los griegos hasta el campamento. Apolo mismo recubre el foso y derriba la muralla, y agitando la égida ahuyenta a los griegos. Ante el ataque de los troyanos, Patroclo abandona al herido Eurípilo y corre hacia Aquiles. Ya se aproximan los troyanos con tizones alas naves más próximas, y sólo Ajax logra mantener aún allí una resistencia eficaz.

CANTO XVI

Patroclo, llorando, apremia al amigo. Éste ni siquiera en esta hora ha olvidado el agravio, pero envía a Patroclo y a los mirmidones a la batalla y le entrega su propia

armadura. Debe apartar a los troyanos de las naves, pero no avanzar más lejos, para no menguar su honra y no encontrarse con algún dios amigo de los troyanos. Como Áyax desfallece, Aquiles incita a su amigo a que se apresure, y hace una libación pidiendo al Zeus de Dodona le permita regresar. Patroclo aparta de las naves a los troyanos y lleva a cabo una terrible matanza. Da muerte a Sarpedón, hijo de Zeus. La lucha continua alrededor de su cadáver, pero Zeus hace que Apolo lo oculte y que el sueño y la muerte le conduzcan a Licia. Patroclo ha olvidado la advertencia del amigo y avanza hasta los muros de Troya. De aquí es ahuyentado por Apolo, que, tomando la figura de Asio, incita a Héctor a combatir a Patroclo. Cuando comienza a anochecer, el dios mismo se coloca detrás de Patroclo y lo hiere entre los hombros, de tal modo que deja caer las armas. Entonces Euforbo lo hiere desde atrás y Héctor lo traspasa con su lanza.

CANTO XVII

Una lucha encarnizada se desata alrededor del cadáver. Menelao da muerte a Euforbo, pero retrocede ante Héctor, el cual se apodera de las armas del caído, o sea, de las armas de Aquiles. Respaldados por Ajax, los aqueos defienden el cadáver. Una espesa niebla cubre a los combatientes. Zeus infunde valor a los corceles divinos de Aquiles, que lloran la muerte de Patroclo. Atenea y Apolo incitan a una violencia cada vez mayor en la lucha que se ha desatado alrededor del cadáver de Patroclo. Accediendo a la plegaria de Áyax, Zeus disipa la niebla, y entonces Menelao puede ir en busca de Antíloco, hijo de Néstor, para enviarle junto a Aquiles con el mensaje de la muerte de Patroclo. La victoria se inclina a favor de los troyanos cuando Menelao y Meriones apartan el cadáver de la batalla, cubiertos por los dos Áyax frente al enemigo que los hostiga violentamente.

CANTO XVIII

Aquiles es presa de un dolor tan intenso, que Tetis, junto con las nereidas, abandona las profundidades del mar para acudir junto a él. La madre le traerá nuevas armas, pero, una vez que haya dado muerte a Héctor, no tardará mucho en llegar su propio fin. El cadáver de Patroclo se encuentra aún en grave peligro, cuando Aquiles incitado por Iris y terriblemente exaltado por Atenea, se acerca al foso y ahuyenta a los troyanos con su grito. Hera deja que el sol se ponga más rápidamente, y de este modo finaliza la lucha. Mientras tanto Aquiles llora al amigo muerto, mientras que Hefesto, accediendo a la súplica de Tetis, le forja nuevas armas, ante todo un magnífico escudo, que en metal multicolor representa toda la riqueza de la vida en espléndidas escenas.

CANTO XIX

Al amanecer, Tetis le lleva las armas al hijo y se sirve de la ambrosía para preservar de la corrupción el cadáver de Patroclo. Aquiles convoca una asamblea de las tropas, en la que en un breve discurso renuncia a su cólera, mientras que Agamenón en un largo discurso se arrepiente de su obcecación, que le ha sido enviada por Zeus, y promete ofrendas expiatorias. Jura asimismo no haber tocado a Briseida. Sólo a duras penas el impaciente Aquiles accede a esperar hasta que los guerreros hayan comido. Luego se reúnen éstos, y también Aquiles se apresta a la lucha. Empero, su caballo overo le anuncia la muerte próxima.

CANTO XX

Zeus concede a los dioses libre participación en la batalla decisiva, la última y más violenta de la Iliada. El trueno de Zeus y un sacudimiento de la tierra producido por Posidón acompañan su comienzo, pero los dioses se comportan de momento como meros espectadores. En primer término se enfrentan Aquiles y Eneas, que es arrebatado por Posidón. También Héctor escapa una vez más a su destino gracias a la intervención de Apolo. Aquiles se muestra devastador como un incendio en leña seca.

CANTO XXI

En la batalla junto al río, la lucha se ha intensificado, alcanzando una ferocidad elemental. Aquiles llena de cadáveres el Escamandro. Se apodera de doce jóvenes a quienes sacrifica para vengar a Patroclo. En vano el hijo de Príamo, Licaón, suplica por su vida; también su cadáver es arrojado al río. Pero cuando, sin reparar en todos los ruegos del dios fluvial, continúa con su obra devastadora, éste pone en peligro de muerte al héroe con su oleaje. Los dioses intervienen, las llamas de Hefesto terminan por secar la vega y contienen la corriente. Ahora los dioses participan a su manera en la batalla: Atenea golpea a Ares con una piedra, pero Apolo rehusa luchar con Posidón a causa de los mortales. Ártemis se muestra más agresiva, y Hera le da con el arco y las flechas en el rostro. Luego regresan todos al Olimpo. Delante de la ciudad Agénor se enfrenta a la embestida de Aquiles, pero Apolo lo arrebató y tomando su figura aparta a Aquiles, de modo que los troyanos fugitivos pueden escapar murallas a dentro.

CANTO XXII

Héctor ha quedado fuera. Las súplicas de Príamo y Hécuba de que se refugie en la ciudad resultan vanas. recuerda las tres advertencias de Polidamante y cómo él ha llevado a la ruina a los suyos. Pero cuando le arremete Aquiles, huye de él, rodeando tres veces la ciudad. Zeus pesa los destinos para ver quién ha de morir, y el suyo descende. Entonces abandona Apolo a su protegido, y Atenea, tomando la figura de Deífobo, le promete su ayuda y convence al fugitivo a que se detenga. Héctor sucumbe a las armas de Aquiles. El vencedor no conoce mesura en su venganza, como no la ha conocido en su ira. En vano el moribundo a suplicado que entregara su cadáver a los suyos. Aquiles lo arrastra en su carro hasta las naves. Príamo, Hécuba y Andrómaca prorrumpen en llanto desconsolado.

CANTO XXIII

Dos muertos aguardan las llamas libradoras. Tres veces los mirmidones han rodeado con sus carros el cadáver de Patroclo y han celebrado la comida funeral. Entonces su sombra se le aparece de noche a Aquiles y solicita sepultura. A la mañana siguiente se prepara la pira y grandes holocaustos alimentan la llama; también se cuentan entre ellos los doce mancebos troyanos. Al día siguiente se recogen los huesos de Patroclo y se celebran múltiples juegos funerales con premios valiosos. En la multitud de agones se encuentran Áyax y Ulises, el fuerte y el astuto. El indeciso pugilato es un preludio de la lucha futura de los dos por la posesión de las armas, conocida sin duda por Homero. Significativamente interviene Aquiles, el cual con sus impetuosas palabras había originado tan vivo dolor; ahora en cambio, interviene en una competición de los héroes en la carrera de caballos como el pacificador sensato. Aquí se anuncia el Aquiles de los *Lytra*.

CANTO XXIV

El dolor y la cólera de Aquiles persisten con la misma intensidad de antes. Diariamente arrastra al muerto tres veces alrededor del sepulcro del amigo, hasta que al duodécimo día intervienen los dioses. Contra la voluntad de las deidades hostiles a Troya -tan sólo aquí llegamos a conocer que el fallo de Paris fue el motivo del odio de Hera y Atenea-, Tetis es enviada para convencer a Aquiles de que entregue el cadáver de Héctor. Iris induce a Príamo a que vaya al campamento griego en dolorosa misión. De noche, se aproxima con valiosos obsequios al hombre que ha dado muerte a su hijo predilecto. Aquiles recuerda a su propio padre, y en las lágrimas de ambos se extinguen la dureza y el dolor. En un nuevo avance hacia el conocimiento del mundo, el violento y duro se abre a la comprensión del ajeno dolor. Príamo regresa con el cadáver de Héctor y la promesa de una tregua de doce días. Andrómaca, Hécuba y Helena lloran a Héctor. Durante nueve días los troyanos apilan la leña, y entonces arde también la pira de Héctor y se erige su túmulo.

LA ODISEA

CANTO I

El comienzo del poema nos presenta a Ulises en el punto extremo de sus viajes, en la isla de Calipso. Poseidón se muestra airado hasta que Ulises regrese a su patria. Pero por el momento el dios se encuentra entre los etíopes mientras los otros olímpicos se hallan reunidos en la mansión de Zeus. Éste se queja de la criminal insensatez de los hombres, que acaba de provocar la muerte de Egisto a manos del vengador Orestes. La valiente acción de éste se presenta contrastada con el comportamiento de Telémaco, paralelismo que se mantiene visible en los primeros cantos. Atenea induce a Zeus a favorecer el regreso de Ulises en contra de la cólera de Poseidón, y determina de inmediato el envío de Hermes a Ogigia, la isla de Calipso.

Ella misma tomando la figura de Mentos, rey de los tafios, se le aparece a Telémaco en Ítaca. En una larga conversación discute la situación con el joven: el padre desaparecido desde hace largo tiempo y la casa invadida por pretendientes libertinos. De ella se desprenden dos consejos: exigir ante el pueblo reunido que cesen estas intrigas e interrogar a los antiguos compañeros de Ulises acerca del destino de éste. Al alejarse Atenea, Telémaco se da cuenta de que ha sido aconsejado por una deidad, y su manera de actuar frente a la madre y a los pretendientes revela que a partir de este instante cuenta con una nueva manera de enfrentarse con la vida.

CANTO II

Por lo tanto a la mañana siguiente defiende enérgicamente su posición en la asamblea popular. En las réplicas de Antínoo y Eurímaco, que hace burla de un evidente presagio divino (también Egisto había sido advertido por los dioses), se manifiesta toda la petulancia de los pretendientes. Ni siquiera se llega a discutir la petición de una nave por parte de Telémaco, sino que Leócrito disuelve la reunión con palabras sumamente altaneras. Atenea, en cambio, tomando la figura de Mentor, consigue una nave para Telémaco, en la que emprende viaje por la noche.

CANTO III

En la costa de Pilos se encuentra con Néstor, el cual celebra un sacrificio en honor de Posidón. Néstor recibe amablemente a Telémaco y puede relatarle muchos incidentes acerca del regreso de los griegos, pero nada referente a Ulises. Atenea desaparece de noche en forma de águila. A la mañana siguiente, Telémaco, acompañado de Psisitrato, hijo de Néstor, se dirige a Esparta, adonde llegan a la tarde del día siguiente.

CANTO IV

Encuentran a Menelao celebrando las bodas de su hijo e hija. El rey y Helena narran las proezas de Ulises en la guerra de Troya. A la mañana siguiente interroga Telémaco acerca del destino de su padre y se entera de las aventuras del viaje de regreso

de Menelao: entre ellas el encuentro con el viejo del mar, Proteo, quien le relata el fin del loco Áyax, y de Agamenón, y finalmente la estancia de Ulises en la isla de Calipso. En Esparta se preparan para un banquete, mientras que en Ítaca los pretendientes planean asesinar a Telémaco a su regreso. Penélope se entera de la confabulación, pero Atenea la consuela con un sueño.

CANTO V

Una vez más los dioses celebran consejo, y una vez más lamenta Atenea los males que afectan a Ulises. Ahora determina Zeus el envío de Hermes (que había sido propuesto por Atenea en la primera reunión). El mensajero le hace conocer a Calipso la voluntad de los dioses. De mala gana la ninfa encarga a Ulises la construcción de una balsa y le deja emprender el viaje de regreso. Cuando el día decimoctavo llega a las proximidades de Esqueria, es descubierto por Posidón, que regresa de su visita a los etíopes, y una tormenta destroza su barca. El velo de Leucótea salva a Ulises y al tercer día después del naufragio alcanza la costa de Esqueria, donde cae en un sueño profundo.

CANTO VI

Un sueño enviado por Atenea, induce a Nausícaa, hija del rey, a dirigirse con sus compañeras de juego al río, donde las jóvenes lavan y juegan. Ulises despierta y asusta a las jóvenes, que se escapan temerosas. Nausícaa en cambio, le presta ayuda, le prodiga cuidados, le da ropa y le conduce hasta el bosquecillo de Atenea, a las puertas de la ciudad.

CANTO VII

Protegido por la niebla en que la diosa le envuelve, Ulises recorre las calles de los feacios y entra en el palacio. Al abrazar las rodillas de la reina Arete, la niebla se disipa y Alcínoo le da acogida. Después de que se han retirado los príncipes Arete interroga a Ulises de dónde ha venido y de dónde ha tomado estas vestimentas (que le son muy conocidas). Ulises narra sus aventuras a partir de su partida de Calipso, y Alcínoo le promete su ayuda para que pueda regresar a su hogar a la mañana siguiente.

CANTO VIII

Pero el próximo día no trae aún el cumplimiento de la promesa. Es cierto que Alcínoo manda hacer los preparativos, pero luego da un banquete, en el que Demódoco canta acerca de Aquiles y Ulises. Como éste oculta su rostro, el rey manda interrumpir el canto y que se organicen juegos, en los que Ulises humilla al insolente Euríalo. Sigue a esto la canción de Demódoco, que trata de los amores de Ares y Afrodita y de la venganza de su esposo Hefesto. De noche Demódoco canta el episodio del caballo de madera, y cuando Ulises rompe a llorar nuevamente, Alcínoo le pregunta por su nombre y destino.

CANTO IX

Es entonces cuando Ulises se da a conocer y comienza su relato. Después de la caída de Troya destruyó Ísmaro, pero, tras haber sufrido grandes pérdidas, debe huir ante el asalto de los Cicones. (Aquí nos encontramos en el ámbito casi histórico de la

Iliada, en el que los Cicones aparecen mencionados en el catálogo troyano). Una tormenta les obliga a desembarcar y a descansar durante dos días; luego emprenden la circunnavegación de Malea. Allí queda envuelta la flota por una terrible tempestad, procedente del Norte, que los arrastra por los mares durante nueve días. (La cifra redonda indica un lapso prolongado, en el curso del cual las naves son impulsadas al reino de lo fantástico). Al décimo día tiene lugar el desembarco en la tierra de los lotófagos, donde amenaza el olvido de la vuelta a sus hogares por causa de los sabrosos alimentos, llegando luego a la isla que se halla frente al país de los cíclopes. (Esta isla es importante para la composición. Ulises cuenta aún con una flota, mientras que para la aventura en la caverna del cíclope sólo deberá contar con un grupo reducido de hombres). Con una sola nave, llega Ulises a la isla, pierde a varios compañeros en la caverna del monstruo y resulta finalmente vencedor gracias a sus ardidés con el vino y al hecho de asumir el nombre de ‘nadie’. La maldición del cíclope cegado hace recaer sobre Ulises la cólera de su padre Poseidón.

CANTO X

Desde su isla, Eolo envía a Ulises hacia la patria con un viento Oeste favorable (se hallaba pues en el lejano oeste). Después de nueve días de viaje (volvemos a encontrarnos con este lapso que esta vez nos conduce nuevamente al mundo real), los compañeros de Ulises abren el odre de los vientos que le había sido entregado a Ulises; las tormentas que a continuación se desencadenan vuelven a arrojarlos a la isla de Eolo, el cual ahora rechaza a Ulises, aborrecido por los dioses. Al cabo de seis días de viaje llegan al país de los lestrigones, lugar donde las noches son breves (donde a pesar del manantial de Artacia, que vuelve a aparecer en Cícico, nos hallamos en un país fantástico).

Allí pierde Ulises todas las naves restantes en el estrecho puerto al ser atacado por los gigantescos lestrigones y logra escapar únicamente en su propia nave hasta la isla que pertenece al país de Ea. En esta isla tiene Eos su hogar y pista de baile, y Helios su salida (nos hallamos pues en el lejano oriente). Allí habita Circe, que transforma en puercos a un primer grupo de reconocimientos. Provisto por Hermes de la hierba mágica ‘moly’, Ulises salva a sus compañeros y permanece durante un año junto a Circe. Cuando pretende regresar, Circe lo envía antes al país de los muertos.

CANTO XI

A lo largo del día navegan hasta la otra orilla del Océano, al país de los cimerios, que viven en eterna oscuridad. Junto al foso de los sacrificios repleto de sangre se reúnen las almas de los muertos: Elpénor, muerto en la isla de Circe, la madre, el adivino Tiresias, que le presagia un difícil viaje de regreso, la prueba relacionada con los bueyes del Sol, la victoria sobre los pretendientes y la muerte en el extranjero. Sigue a esto un catálogo de heroínas, luego una conversación con Agamenón, con Aquiles, y la visión de héroes muertos y de grandes malhechores. Resulta fácil el viaje de vuelta a través del Océano.

CANTO XII

A continuación de Circe, la serie de aventuras le lleva a pasar junto a las sirenas y entre Escila y Caribdis hasta Trinacria, donde se encuentran los rebaños de Helios. Retenidos por un viento adverso, atormentados por el hambre, los compañeros de Ulises profanan los bueyes y al proseguir el viaje se van atrapados por una tormenta enviada por Zeus a petición de Helios. Ulises se salva en la quilla y en el mástil, escapa a duras penas de Caribdis, hacia la que vuelve a impelerle un viento sur, y durante nueve días es arrastrado por las olas, al cabo de los cuales llega a Ogigia, patria de Calipso. (Una vez más Ulises se ve arrastrado durante nueve días a través de la inmensidad del mar, a lo que corresponde un viaje de regreso desde la isla de Ogigia de dieciocho días. Como en este viaje tiene Ulises a su izquierda las constelaciones septentrionales, Ogigia se encuentra en el extremo oeste. No se nos explica como Ulises llega allí procedente de la isla Ea, situada en el este. Evidentemente las aventuras que se desarrollan en el oeste, entre ellas la leyenda de los argonautas son interpolaciones).

CANTO XIII

Ulises es obsequiado por los feacios, y a la noche siguiente llega a Ítaca al cabo de un viaje milagroso. Poseidón petrifica la nave a su regreso. Ulises despierta envuelto en niebla, y sólo reconoce su patria cuando Atenea, bajo la forma de un joven pastor, le informa al respecto. Atenea se da a conocer, y, conjuntamente, el hombre y la diosa ocultan en un lugar seguro los obsequios de los feacios. Luego discuten la lucha contra los pretendientes y Atenea transforma a Ulises en un viejo mendigo.

CANTO XIV

En primer término Ulises va en busca del porquerizo Eumeo, ante quien se presenta relatándole con toda minuciosidad una serie de aventuras inventadas. Recibe comida y una manta con que cubrirse de noche.

CANTO XV

Atenea induce a Telémaco, que se halla aún en Esparta, a emprender viaje de regreso. En su viaje acoge en Pilos al adivino Teoclímeno, que se ha visto obligado a huir de Argos. Aconsejado por Atenea, Telémaco evita caer en el lazo que le han tendido los pretendientes. Eumeo le habla a Ulises acerca de su padre Laertes y le cuenta asimismo su vida. A la mañana siguiente desembarca Telémaco y va en busca de Eumeo.

CANTO XVI

El pastor se aleja para comunicar a Penélope el regreso de su hijo. Ulises se muestra a su hijo en su aspecto natural, que le es devuelto por Atenea, y planean el castigo de los pretendientes. Mientras tanto, éstos proyectan un nuevo atentado contra Telémaco. Eumeo regresa a su choza.

CANTO XVII

A la mañana siguiente Telémaco es el primero en dirigirse hacia la ciudad, siguiéndole luego Eumeo y Ulises, que ha vuelto a transformarse en mendigo. Telémaco saluda a su madre; Teoclímeno presagia que Ulises se encuentra ya en el país. Cuando

Ulises se aproxima a la ciudad, se encuentra con Melantio, pastor de cabras, quien lo escarnece y somete a malos tratos, pero delante del palacio le reconoce su perro moribundo, Argos. Ulises pide limosna a los pretendientes, Antínoo le arroja un escabel que le golpea en el hombro derecho. Eumeo comunica a Penélope que el mendigo desea hablarla por la noche, y regresa luego a su choza.

CANTO XVIII

En una lucha a puñetazos, Ulises arroja al suelo al arrogante mendigo Iros y hace una advertencia a Anfínoo, el mejor de los pretendientes. Penélope se presenta ante los hombres en la sala, les hace entrever la posibilidad de contraer nuevas nupcias y obtiene de este modo valiosos obsequios. La criada Melanto se burla de Ulises; el pretendiente Eurímaco le arroja un escabel, que hiere, empero, al escanciador.

CANTO XIX

Ulises, juntamente con su hijo, retira las armas de la sala; Atenea les alumbrá. Luego llega Penélope, y Ulises la va preparando para su regreso con un relato inventado. Al lavarle los pies, la nodriza Euriclea le reconoce por una cicatriz y se convierte en cómplice silencioso. Penélope relata un sueño que apunta al castigo de los pretendientes, y declara su propósito de que al día siguiente una competición en el tiro de arco decidirá quién ha de ser su esposo.

CANTO XX

Ulises encolerizado con las criadas que comparten el lecho de los pretendientes y preocupado por los sucesos futuros, sólo logra conciliar el sueño en la antecámara gracias al consuelo de Atenea. Al despertar, se siente alentado por signos propicios. Euriclea y las criadas se ocupan de los preparativos para el banquete en honor del día consagrado a Apolo. Llegan Eumeo, Melancio y el leal boyero Filecio. Un augurio enviado por Zeus hace desistir a los pretendientes de su plan de asesinar a Telémaco. Durante el banquete, Ctésipo arroja a Ulises un zancajo, que sin dañarle pega contra la pared. En la risa alocada de los pretendientes, en las profecías de Teoclímeno se anuncia la venganza.

CANTO XXI

Penélope trae el arco, Telémaco coloca las hachas. Él mismo y a continuación varios pretendientes intentan en vano tender el arco. Fuera, Ulises se da a conocer a Eumeo y a Filecio. Cuando los pretendientes aplazan la competición para el día siguiente, Ulises a pesar de su oposición, logra que le concedan probar él mismo el arco. Euriclea encierra a las criadas, Filecio cierra la puerta del patio. Con la mayor felicidad tensa Ulises el arco y atraviesa el ojo de las doce hachas.

CANTO XXII

Una segunda flecha alcanza a Antínoo, y ahora el viajero se da a conocer. En vano Eurímaco propone un acuerdo: también él es atravesado por una flecha. Telémaco trae armas, Melancio busca armas para los pretendientes, pero es encadenado en la segunda salida por los dos pastores leales. Atenea interviene en la lucha, y todos los

pretendientes caen. El cantor Femio y el heraldo Medonte son perdonados. Ulises le prohíbe a la nodriza Euriclea prorrumpir en gritos de júbilo, considerándolo un sacrilegio frente a los muertos, y ordena que se limpie la sala. Las criadas infieles son ahorcadas, Melancio es mutilado y muerto, y los que han permanecido leales saludan a su señor.

CANTO XXIII

Penélope se resiste a creer a Euriclea que le comunica el regreso de su esposo y aún sigue dudando cuando se halla sentada frente a él. Ulises manda que se baile y se toque la lira para simular ante los itacenses la celebración de una boda en el palacio. Embellecido por Atenea, Ulises vuelve a la sala después del baño, pero aún ahora la perplejidad y las dudas de Penélope sólo desaparecen cuando Ulises demuestra conocer un secreto que se relaciona con la construcción del lecho matrimonial. La noche reúne a los esposos, que se comunican los dolores y aventuras sufridos. A la mañana siguiente, Ulises se pone en marcha para visitar a su padre en la heredad.

CANTO XXIV

Hermes acompaña a las sombras de las almas de los pretendientes al reino de los muertos. Allí conversa Agamenón con Aquiles, y en su conversación con Anfimedonte se nos manifiesta una vez más el contraste existente entre la traición de Clitemnestra y la fidelidad de Penélope. Ulises encuentra a Laertes en su finca y se da a conocer. Mientras tanto el padre de Antínoo ha incitado a los itacenses a sublevarse: arde la lucha, pero Atenea restablece la paz de forma duradera.