

Cantaro

Colección del **MIRADOR**

Las troyanas

EURÍPIDES



Colección del *MIRADOR*

Las troyanas

EURÍPIDES

Colección del
MIRADOR

Editora de la colección: Karina Echevarría

Secciones especiales: Maricel Radiminski

Traductores: Gustavo Daujotas y Jimena Paula Palacios

Correctora: Amelia Rossi

Jefe del Departamento de Arte y Diseño: Lucas Frontera Schällibaum

Diseño y diagramación: Paula Lizarazzu

Gerente de Diseño y Producción Editorial: Carlos Rodríguez

Imagen de tapa: Detalle de cerámica griega - Latinstock

Eurípides

Las troyanas. - 1a ed. - San Isidro: Cántaro, 2011.

80 p. ; 19 x 14 cm - (Del Mirador; 204)

Traducido por: Gustavo Alfredo Daujotas y Jimena Paula Palacios

ISBN 978-950-753-295-5

1. Teatro Griego. I. Daujotas, Gustavo Alfredo, trad. II. Palacios,

Jimena Paula, trad.

CDD 882

Puertas de acceso

© Editorial Puerto de Palos S.A., 2011

Editorial Puerto de Palos S.A. forma parte del Grupo Macmillan

Avda. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina

Internet: www.puertodepalos.com.ar

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723.

Impreso en la Argentina / Printed in Argentina

ISBN 978-950-753-295-5

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización y otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

Primera edición.

Esta obra se terminó de imprimir en noviembre de 2011, en Servicio Industrial Gráfico, Cándor 2877, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

El ciclo troyano

Los pueblos antiguos y la guerra

La tragedia *Las troyanas*, de Eurípides, es una obra más que interesante para acercarnos a la cultura antigua de Grecia y Roma. Gran parte de su importancia reside en que retoma una pieza fundamental de la mitología grecorromana: la guerra de Troya. Más precisamente, en las páginas de Eurípides encontramos el retrato de lo que habría sido el último día del pueblo troyano que, tras perder la guerra contra el ejército aqueo, quedaría a disposición de este.

Esto se debe a que, en la Antigüedad, la guerra era un elemento crucial a la hora de definir la identidad de un individuo y, por extensión, de un pueblo. Primero en Grecia y más adelante en Roma, la capacidad de cada persona a la hora del combate formaba parte de la virtud más relevante que podía tener un hombre. De hecho, las únicas maneras de destacarse en forma

positiva residían en el virtuosismo individual demostrado ya fuera en la guerra o en la política, y la mayoría de las veces los mismos gobernantes participaban en los enfrentamientos. En consecuencia, para los antiguos, la guerra era la única opción para luchar contra los pueblos enemigos y defender la propia patria, y una nación respetada por su habilidad bélica se convertiría en la más prestigiosa de todas.

La importancia de ser un buen guerrero

A esto se le suma el hecho de que la intervención en la guerra iba acompañada de una serie de valores propios de estas culturas, a los que era inconcebible desatender. En el caso de Grecia, encontramos que los hombres crecían sujetos al ideal del *aidós*, es decir, el respeto por uno mismo (y, a su vez, la vergüenza que se siente al ser desprestigiado), que iba acompañado de la *timé*, es decir, la honra. Estos dos elementos eran inseparables y representaban el concepto de *areté*, la virtud. Así, un hombre provisto de *areté* es aquel que se preocupa por su *aidós* y jamás dejará que su *timé* sea ultrajada.

Si a esto se le agrega el hecho de que la antigua Grecia era un pueblo belicoso, con frecuentes conflictos con sus vecinos, encontramos que la *areté* del buen soldado se demostraba al empuñar las armas con destreza y valentía, ya que conseguir la gloria en la guerra y derrotar al enemigo era la mejor manera de justificar y aumentar el *aidós* y la *timé* personales.

También se reconocía positivamente el morir en la batalla realizando una hazaña heroica o *aristeia*, puesto que dejar la vida en el combate por defender la *timé* de la propia patria era una acción digna del máspreciado orgullo; de la misma manera que huir del combate se consideraba la peor de las deshonras.

De esta forma, el ejército vencedor pasaba a ser el dueño absoluto del pueblo vencido, motivo por el cual tenía libre albedrío a la hora de decidir qué hacer con sus tierras y con sus sobrevivientes. Por lo general, los triunfadores se apropiaban del territorio, se repartían los bienes y tomaban posesión de las mujeres, a las que podían transformar tanto en esposas como en esclavas, puesto que eran consideradas parte del botín.

Las mujeres y la guerra

Lo anterior nos lleva directamente a la concepción vigente en la antigua Grecia sobre la virtud femenina. Considerada como un individuo de calibre inferior al varón, se concebía a la mujer solo como un instrumento apto para la reproducción, y su función se limitaba a las tareas hogareñas como el bordado, el hilado y el tejido.

Así, mientras la *areté* del hombre reside en ser soldado y defender a su patria, la *areté* femenina implica parir soldados, ocuparse de su casa y atender a su marido. Morir en el parto otorgaba a la mujer la misma gloria que podía obtener un hombre al morir en el combate.

Por este motivo, en la guerra, la mujer era pensada no como un individuo, sino como un bien más, al igual que una vivienda, una joya o un caballo, y era susceptible de ser apropiada por el enemigo, ya sea para esclavizarla, desposarla o, incluso, quitarle la vida.

A este respecto, como veremos en *Las troyanas*, el lamento es una pieza fundamental en la caracterización de la mujer y está directamente ligado a la pérdida de control. Mientras que el hombre, apto para llevar a cabo acciones gubernamentales y bélicas, se destaca por su capacidad de autocontrolarse, la cultura

antigua concibe a la mujer como un individuo incapaz de lograr dicho autocontrol. A causa de esto, se pensaba que la mujer debía reaccionar de manera desenfrenada ante la angustia, a saber, llorando sin consuelo, gimiendo, corriendo desafortadamente sin rumbo fijo, arrancándose los cabellos, rasgando sus propias ropas y golpeando su pecho con los puños cerrados.

La guerra de Troya

Según la tradición mitológica, la guerra de Troya es el combate entre el ejército griego o aqueo y el pueblo troyano, situado en Asia Menor. El conflicto se desata cuando Paris, ciudadano de la ciudad de Troya (también conocida como Ilión), rapta a Helena, esposa de Menelao, rey de la ciudad griega de Esparta.

El rapto tiene su origen en las bodas de Tetis (divinidad marítima) y Peleo (rey de Ftía, ciudad de Tesalia), los padres de Aquiles. En dicha celebración se produce un peculiar certamen cuando Eris, diosa de la discordia, furiosa por no haber sido invitada a la boda, pretende vengarse generando controversias entre los invitados. Así, se presenta en el evento y arroja sobre la mesa del banquete nupcial una manzana dorada que estaría destinada a la más bella. Acto seguido, Hera (esposa de Zeus y divinidad femenina más importante del Olimpo), Atenea (diosa de la guerra y la sabiduría) y Afrodita (diosa del amor) se disputan el premio, y ni siquiera Zeus, la mayor de todas las deidades, se atreve a officiar de juez. Entonces Paris, a pedido del dios, se ve obligado a definir la cuestión. Para persuadirlo, Hera le promete que, si la elige como la más bella, lo convertirá en el soberano del mundo; Atenea le garantiza que lo hará invencible en la guerra y Afrodita le ofrece regalarle a la mujer más hermosa del mundo que, casualmente, resulta ser Helena. Encandilado ante esta última propuesta, Paris escoge a Afrodita, ganando por un lado

la protección de esta, y por otra parte, la cólera de las demás diosas, que juran vengarse. Luego, Paris rapta a Helena y suscita así la furia de Menelao, quien se ve ofendido por el ultraje. Menelao convoca a Agamenón, Aquiles, Odiseo y demás personajes del pueblo aqueo, con los que forma un ejército para ir a luchar a Troya y rescatar a Helena, a fin de recuperar su *timé*.

Esta guerra se prolonga por diez años, tiempo que demoran los aqueos en llegar a Troya. A lo largo de este tiempo, se producen episodios característicos del mito como, por ejemplo, la disputa entre Agamenón y Aquiles cuando el primero se adueña de la esclava del segundo; el enfrentamiento armado entre Héctor, héroe de Troya, y Patroclo, soldado aqueo y mano derecha de Aquiles, que lucha vistiendo la armadura de este y muere en manos de su enemigo; la muerte de Héctor en manos de Aquiles, y sucesivos enfrentamientos entre aqueos y troyanos.

El asunto se resuelve cuando las tropas griegas, por consejo de Odiseo, logran atravesar las murallas de la ciudad de Troya escondidos dentro de un enorme caballo de madera, que los troyanos interpretaron como una ofrenda divina. La pitonisa Casandra tiene un mal presentimiento al respecto y advierte a sus compatriotas, pero nadie cree sus palabras, y el caballo es entrado en la ciudad. Al caer la noche, mientras el pueblo troyano duerme, los aqueos salen de su escondite e incendian la ciudad de Troya, destruyen todo lo que encuentran a su paso y matan a los ciudadanos del pueblo enemigo.

Terminada la guerra, el ejército aqueo resulta vencedor y, por ende, se reparte el botín de guerra y decide el destino de los sobrevivientes de Ilión: las mujeres y los niños. Tras ello, los distintos integrantes del ejército aqueo se proponen regresar a sus hogares. El retorno más famoso es el de Odiseo, que tardó diez años en llegar a Ítaca, tiempo en el cual protagonizó infinitas peripecias.

Colección del *MIRADOR*

Las troyanas

EURÍPIDES

PERSONAJES

POSEIDÓN, dios del mar
ATENEA, diosa de la inteligencia y la técnica guerrera
HÉCUBA, viuda de Príamo
CORO DE TROYANAS CAUTIVAS
TALTIBIO, mensajero de los griegos
CASANDRA, hija de Hécuba y Príamo
ANDRÓMACA, viuda de Héctor
MENELAO, rey de Esparta
HELENA, esposa de Menelao, amante de Paris
ASTIANACTE, hijo de Héctor y Andrómaca

ESCENA I

La escena presenta el campamento de los griegos, donde hay algunas tiendas en las que se encuentran las cautivas troyanas. Delante de la entrada de la tienda de Agamenón, yace Hécuba con expresión de profundo pesar. A lo lejos, en el fondo, se divisa el humo que proviene de la ciudad de Troya que ha sido incendiada.

(Por un lateral, ingresa POSEIDÓN, quien es invisible para HÉCUBA).

POSEIDÓN. Llego aquí, yo, Poseidón, tras dejar la salada profundidad del mar Egeo, donde los coros de las Nereidas despliegan los más hermosos pasos de danza. Desde que Febo¹ y yo erigimos con medidas exactas torres de piedra en defensa de la tierra troyana, jamás se alejó de mi corazón el afecto hacia la ciudad de mis frigios, la que ahora se reduce a cenizas y se ha perdido saqueada por las armas argivas. Pues Epeo, un focense del Parnaso, tras ensamblar con artilugios de Palas

¹ *Febo* es el nombre latino de Apolo. La ciudad de Troya habría sido construida por Apolo y Poseidón con la ayuda del mortal Éaco.

Atenea un caballo preñado con armas, lo envió, imagen funesta, dentro de las torres de piedra. Este será llamado por los hombres venideros El Caballo de Madera provisto de armas escondidas².

Los bosques sagrados están desolados, y los templos de los dioses chorrean sangre: Príamo³ moribundo cayó cerca del pedestal del altar de Zeus, Protector del Hogar. Mucho oro y despojos frigios son enviados a las naves de los aqueos. Y, a los helenos que marcharon contra esta ciudad, aguarda un viento favorable desde popa, para que puedan ver, con alegría después de diez años, a sus esposas y también a sus hijos.

Y yo —pues soy vencido por Hera, diosa argiva, y por Atenea, las que juntas destruyeron a los frigios— abandono la ilustre Ilión⁴ y mis altares. En efecto, cuando la malvada desolación se apodera de la ciudad, todo lo que es de los dioses se enferma, y ya no quieren ser honrados. El Escamandro⁵ resuena con muchos lamentos de las cautivas de guerra que están siendo sorteadas para sus amos. El pueblo arcadio obtiene unas en el sorteo; el tesalio y los descendientes de Teseo, los más importantes entre los atenienses, otras. Pero, de entre las troyanas, todas las que no han sido sorteadas están bajo estas tiendas, reservadas para los jefes del ejército; con ellas se encuentra Helena de Lacedemonia, hija de Tíndaro, la que con derecho es tenida como cautiva de guerra.

2 Hace referencia al caballo de Troya, por medio del cual los griegos traspasaron las murallas de Troya y vencieron a sus habitantes.

3 *Príamo* fue el rey de Troya, esposo de Hécuba.

4 *Ilión* es otro nombre de la ciudad de Troya.

5 En la mitología griega, *Escamandro* era el espíritu del río que fluía junto a Troya y, por consiguiente, el nombre del río.

Si alguien quiere contemplar a esta, la desdichada Hécuba que yace delante de las puertas, aquí está derramando muchas lágrimas por tantas desgracias. Su hija Políxena fue sacrificada a escondidas, de manera lamentable, junto a la tumba de Aquiles. También están muertos Príamo y su hijo; Agamenón toma por la fuerza como mujer para un oscuro lecho a Casandra⁶, a quien Apolo dejó ir como una delirante, pues ella despreció al dios y el deber sagrado. Y bien, ¡adiós! ¡Oh, ciudad alguna vez bienaventurada y de pulidas murallas! Si Palas Atenea, hija de Zeus, no te hubiera destruido, aún estarías sobre tus cimientos.

ATENEA (*entrando a escena*). ¿Es posible que yo le dirija la palabra al pariente más cercano por parte de mi padre, una gran divinidad venerada entre los dioses, dejando de lado la enemistad de antes?

POSEIDÓN. Sí, es posible, soberana Atenea, ya que las conversaciones familiares son un gran remedio para los corazones.

ATENEA. Apruebo tu ánimo favorable. Te traigo, ¡oh, soberano!, un asunto común que interesa tanto a ti como a mí.

POSEIDÓN. ¿Quizás anuncias la reciente palabra de alguno de los dioses, tal vez de Zeus o de alguna otra divinidad?

ATENEA. No. A causa de Troya, donde nos encontramos, he venido para unir mi poder con el tuyo.

POSEIDÓN. ¿Acaso has llegado ahora para lamentarla hecha cenizas por el fuego, tras deponer la enemistad de antes?

6 *Casandra* era hija de Hécuba y Príamo. Tenía el don de la profecía, pero, por una maldición de Apolo —a quien había despreciado—, nadie le creía. Ella había vaticinado el final de Troya.

ATENEA. Vuelve primero a esto: ¿te asociarás a mis planes y estarás de acuerdo con lo que yo quiero hacer?

POSEIDÓN. Por supuesto, pero quiero saber de qué se trata. ¿Has venido a favor de los aqueos o de los troyanos?

ATENEA. Quiero alegrar a los troyanos, mis enemigos de antes, y disponer un amargo regreso al ejército de los aqueos.

POSEIDÓN. ¿Por qué saltas así, en diferentes momentos, de una actitud a otra y alternas el odio con el amor en forma azarosa ante lo que sea?

ATENEA. ¿No sabes que me han deshonrado a mí y a mis templos?

POSEIDÓN. Lo sé. Cuando Áyax arrastró a Casandra con violencia.

ATENEA. No padeció nada ni oyó nada de parte de los aqueos.

POSEIDÓN. Y, ciertamente, destruyeron Ilión con tu poder.

ATENEA. Por consiguiente, quiero hacerles mal contigo.

POSEIDÓN. Lo que quieres de mí está a tu disposición; pero ¿qué harás?

ATENEA. Quiero transformarles el camino de regreso en una ruta desgraciada.

POSEIDÓN. ¿Estando ellos en tierra o sobre el salado mar?

ATENEA. Cuando naveguen desde Ilión hacia su hogar. Zeus enviará una pesada lluvia y granizo en cantidad indecible, y también huracanes que oscurecerán el cielo. Me dijo, incluso, que me brindará el fuego de su rayo para dispersar a los aqueos y quemar sus naves con él. Pero tú, por tu parte,

prepara lo tuyo: que el camino del Egeo brame con grandes olas y torbellinos del mar. Y que el hueco fondo de Eubea⁷ esté lleno de cadáveres, para que así los aqueos aprendan, de ahora en adelante, a venerar mis moradas y a adorar a los otros dioses.

POSEIDÓN. Así será. Este favor no precisa de grandes discursos: agitaré la vastedad del mar Egeo. Las orillas de Mikonos, los escollos de Delos, Esciros y Lemnos, y las cimas de Cafareo tendrán cuerpos de muchos hombres muertos. Trepa, pues, al Olimpo y, luego de tomar de las manos de tu padre los rayos que se lanzan, aguarda a que la armada argiva despliegue las velas.

(*ATENEA sale de escena.*)

¡Tonto es cualquiera de los mortales que saquea ciudades, tanto templos como tumbas, lugares consagrados a los difuntos. Entregado luego a la desolación, él mismo se pierde!

(*Se retira POSEIDÓN, y HÉCUBA agitándose se levanta lentamente.*)

HÉCUBA. Alza, desventurada, del suelo tu cabeza, levanta tu cuello; ya Troya no está aquí ni somos señores de la ciudad. Soporta el cambio de la voluntad divina. Navega a favor de la corriente, navega de acuerdo con el destino. Y no coloques la proa de la vida contra las olas bogando⁸ en contra de la fortuna.

¡Ay, ay de mí! ¿Por qué no lamentarme mucho por mí, desdichada, para quien perecen la patria, los hijos y el esposo?

⁷ *Babía de Eubea*, en la costa sudoeste.

⁸ *Bogar* es remar o conducir una nave remando.

Índice

Puertas de acceso	3
El ciclo troyano. Los pueblos antiguos y la guerra	5
La importancia de ser un buen guerrero	6
Las mujeres y la guerra	7
La guerra de Troya	8
Los personajes	10
Los dioses	11
De boca en boca	14
El teatro griego. Los orígenes	15
Las fiestas de Dioniso en Atenas	16
Aspectos formales de la tragedia	17
Personajes	19
La arquitectura del teatro	20
La puesta en escena	22
El público	24
En torno a <i>Las troyanas</i>	24
Las troyanas	27
Bibliografía	75