

*Dragones custodios de tesoros:
En el jardín de las Hespérides
y en la Cólquide de Medea*

Alicia Esteban Santos

I. INTRODUCCIÓN

1. Monstruos y héroes

Los monstruos e híbridos son seres intermedios entre dioses y hombres, y representan en general un mundo salvaje, en antítesis a la civilización. Suelen habitar en los confines o en lugares apartados, y su ámbito es la naturaleza agreste.

Estos seres son dañinos y terroríficos en su mayor parte —aunque no todos—, y, por tanto, deben ser eliminados. Tal es la función principal de los héroes, que se encuentran en total oposición a ellos. Cada monstruo tiene su héroe particular, su asesino, destinado a matarle o al menos a vencerle. De modo que la historia del monstruo está ligada estrecha y esencialmente con la del héroe correspondiente: la Gorgona Medusa y el Ceto de Etiopía con Perseo; la Hidra, el león de Nemea, el gigante tricéfalo Geriónes, etc., con Heracles; la Quimera con Belerofonte (montado sobre Pegaso); la Esfinge con Edipo; Tifón con Zeus (un dios en este caso); el Minotauro con Teseo; el dragón de Tebas con Cadmo; la serpiente Pito con Apolo (de nuevo un dios); Polifemo, las Sirenas y Escila con Odiseo; el Dragón de la Cólquide y Talos con Jasón (o más bien con Medea); el Jabalí de Calidón con Meleagro y Atalanta, etc. La historia del monstruo es la aventura mítica vista desde la otra perspectiva, y en la mayoría de los casos su principal interés radica en el encuentro definitivo (funesto para él) con el héroe. Representan uno y otro contrincante las dos caras de una misma moneda.

Así pues, los héroes son quienes, cumpliendo la arriesgada misión que generalmente les ha sido encomendada, están destinados a librar a la humanidad de tan perniciosas criaturas, en empresa casi irrealizable, gracias a su fuerza sobrehumana. A menudo el triunfo sobre el monstruo se halla vinculado con el viaje del héroe, en azaroso y largo peregrinar, plagado de otros peligros y dificultades, tras cuya superación al fin se enfrentará valerosamente al monstruo. El poderío del héroe se mide por el del brutal enemigo -casi invencible- que ha de sucumbir a sus manos. Y viceversa, pues la gloria del héroe que sólo tras grandes esfuerzos ha logrado abatirlo acrecienta la importancia y renombre del monstruo y hace más imborrable el recuerdo de sus atroces fechorías.

Por otro lado, dichos enfrentamientos representan el impulso civilizador: la lucha entre un mundo primitivo y bárbaro y la civilización, que trae el héroe consigo y que finalmente se impone. Así, el mundo progresa y se va extendiendo más y más allá; se van borrando los límites con lo desconocido, inaccesible y aterrador.

De modo que la historia del monstruo está ligada estrecha y esencialmente con la del héroe correspondiente:

- La Gorgona Medusa y el Ceto de Etiopía con Perseo**
- La Hidra, el león de Nemea, el gigante tricéfalo Geriónes, etc., con Heracles**
- La Quimera con Belerofonte (montado sobre Pegaso)**
- La Esfinge con Edipo**
- Tifón con Zeus (un dios en este caso)**
- El Minotauro con Teseo**
- El dragón de Tebas con Cadmo**
- La serpiente Pito con Apolo (de nuevo un dios)**

- Polifemo, las Sirenas y Escila con Odiseo
- El Dragón de la Cólquide y Talos con Jasón (o más bien con Medea)
- El Jabalí de Calidón con Meleagro y Atalanta

2. Tipología de los monstruos

ESTEBAN SANTOS, A. (2014): *Iconografía de la mitología griega: Monstruos. Los terroríficos enemigos del héroe*, Madrid: Dhyana Arte.

Aunque he catalogado a los monstruos en otras ocasiones según la obra literaria en que aparecen (*Teogonía* y *Odisea*), debido al gran valor de estas y a la acumulación de monstruos en ellas, ahora (sin ser totalmente exhaustiva), voy a intentar presentar a la mayoría de estas criaturas fantásticas asociadas en distintos grupos por sus puntos en común:

1.--- **TRES GRUPOS DE BELLAS FÉMINAS** que sin duda se diferencian mucho del resto (como asimismo entre sí) y que no pueden propiamente denominarse monstruos. Pero por sus analogías y vinculación con algunos de los monstruos típicos las he incluido entre nuestros seres fantásticos e híbridos (híbridas no por su físico sino por su personalidad):

- **NINFAS**: representan las fuerzas de la naturaleza y habitan en los ámbitos agrestes (montes, bosques, ríos, fuentes, etc.). Constituyen un colectivo en íntima asociación con los sátiros, y también con Pan.

- **AMAZONAS**: mujeres guerreras, son “híbridas” de hombre y mujer. Viven al margen de la civilización, en lugares remotos y, rigiéndose por sus propias normas, atacan a los hombres, a los griegos. Son comparables en cierta manera a los centauros, igualmente seres que forman un colectivo al margen de la civilización, agresivos, en lucha frecuente contra los griegos.

- **DIOSAS CIRCE y CALIPSO**: divinidades peligrosas, medio “brujas” y medio “hadas”, maléficas y benefactoras a un tiempo. Con gran paralelismo entre sí, muestran también muchos puntos de contacto con monstruos femeninos como las Sirenas, sobre todo.

2.---**SERES AGRESTES DE LA NATURALEZA**: híbridos, algo grotescos, lujuriosos, borrachines y desenfrenados. En parte resultan personajes simpáticos, en parte peligrosos. De estos hay diversos grupos con características propias, pero con algunas similitudes entre sí:

- **SÁTIROS o SILENOS**: lascivos, bebedores y amantes de la música, la danza y la fiesta; pero no son violentos como los centauros.

- **PAN**: personaje individual, es un dios de los campos con rasgos en común con los sátiros.

- **CENTAUROS**: son muy agresivos y lujuriosos cuando se emborrachan, y entablan guerras con los héroes.

3.---**SERES GIGANTESCOS PRIMIGENIOS**: soberbios y terribles, se oponen a los dioses que ostentan el poder y suponen un peligro para el orden establecido. Son tres grupos, hijos de Gea y Urano todos:

- **CÍCLOPES**: son tres varones, con un solo ojo en mitad de la frente, enorme fuerza y corpulencia, espíritu violento. Quedaron encerrados en el Tártaro primero por Urano y después por el Titán Crono, contra el que se rebelaron en apoyo a Zeus y a los Olímpicos o Crónidas.

- **HECATONQUIROS o CIEMBRAZOS**: son tres varones con un cuerpo gigantesco, de cien brazos cada uno y cincuenta cabezas. Quedaron encerrados en el Tártaro primero por Urano y después por el Titán Crono, contra el que se rebelaron en apoyo a Zeus y a los Olímpicos o Crónidas.

- **GIGANTES**: de enorme fuerza y soberbia. Su insolencia les indujo a rebelarse contra los Olímpicos y alzarse hasta el cielo. Se les representa con aspecto salvaje y a veces híbridos, con rasgos inhumanos (serpientes en vez de piernas, alas).

4.---**FÉMINAS INFERNALES**: dos grupos de mujeres más o menos monstruosas e híbridas, aladas, terribles, relacionadas con el Hades, que acosan y torturan a los humanos. Pertenecen a las primeras generaciones de divinidades y presentan ciertas vinculaciones entre sí:

- **ERINIS**: torturan a los criminales, tanto en vida como en el Hades, encargadas de vengar los crímenes cometidos dentro de la propia familia en especial

- **HARPÍAS**: torturan a los humanos y los raptan y llevan al infierno.

5. ---**OTROS GIGANTES:** de forma humana pero deformes, voraces, salvajes:

- EL CÍCLOPE POLIFEMO: con un solo ojo en mitad de la frente. Tipo ogro. Devoraba a sus huéspedes.
- LOS LESTRIGONES: igualmente tipo ogros, comían a sus huéspedes.
- GERIONES (o GERIÓN): Tenía tres cabezas o tres cuerpos de cintura para arriba.
- TALOS: gigante de bronce, fabricado para custodiar la isla de Creta.
(CRISAOR: es otro gigante, pero no parece que tenga carácter pernicioso)

6.---**MONSTRUOS HÍBRIDOS TERRORÍFICOS:** perniciosos, asesinos devastadores, son híbridos de diferentes animales (la mayoría de ellos también con parte humana). **Los primeros aparecen en la Teogonía:**

- GORGONAS: mujeres, pero con rasgos inhumanos y horrendos, colmillos de jabalí, serpientes en los cabellos y alas. Sólo una de ellas, MEDUSA, es mortal.
- HIDRA DE LERNA: con nueve cabezas de serpiente (o muchas más, según las fuentes) que se reproducían al ser cortadas y destilaban un veneno mortal. Sin ninguna parte humana, era representada como una especie de molusco gigante.
- EQUIDNA: mujer de cintura para arriba, con una cola de serpiente.
- QUIMERA: híbrido de tres animales (león, cabra y serpiente o dragón), sin ninguna parte humana, que exhalaba fuego.
- ESFINGE: con el rostro de mujer, el cuerpo de león y alas de ave. Raptora y torturadora de mortales (en el plano psicológico, y finalmente asesina), con cierto carácter infernal, presenta algunas analogías con las Harpías y las Erinis, y, por otra parte, con las Sirenas, cantoras fatídicas como la Esfinge.
- TIFÓN: especialmente poderoso y terrible, con cien cabezas de dragón. Brotaba fuego de sus ojos, y voces y lenguajes variados de sus bocas.

Los siguientes monstruos ya NO son de la Teogonía de Hesíodo:

- MINOTAURO: con cuerpo de hombre y cabeza de toro.
- ESCILA: con seis cabezas de perro y afilados dientes, doce patas deformes y terrible aullido (según la *Odisea*). Pero en iconografía se representa híbrida, con la parte superior de mujer bella y la inferior de pez de enorme cola, con perros que le brotan de la cintura.
- SIRENAS: con voz maravillosa y fascinante, cantos cautivadores que atraen irremisiblemente y fatalmente. Son representadas con la parte superior del cuerpo de mujer y la inferior de ave.

7.---**DRAGONES CUSTODIOS:** celosos guardianes de un tesoro o de un lugar de relevancia:

- DRAGÓN AONIO: guardián de la fuente de la futura Tebas
- DRAGONA PITO: guardián del futuro oráculo de Delfos
- DRAGÓN LADÓN: guardián de las manzanas del Jardín de las Hespérides
- DRAGÓN DE LA CÓLQUIDE: guardián del Vello de oro

8. ---**CETOS:** monstruos marinos enviados por Posidón como castigo a la insolencia del rey:

- EN ETIOPÍA: para aplacarlo le ofrecen en sacrificio a la doncella Andrómeda, hija del rey.
- EN TROYA: para aplacarlo le ofrecen en sacrificio a la doncella Hesíone, hija del rey.

9.---**ANIMALES FIEROS Y DESCOMUNALES:**

- JABALÍ DE CALIDÓN: fiera enorme, violenta y asesina, que hacía estragos en la región, destrozando los cultivos, matando el ganado y a los hombres.

Los siguientes aparecen en la Teogonía:

- LEÓN DE NEMEA: león gigantesco y devastador cuya piel resultaba impenetrable.
- CAN CERBERO: perro de tres cabezas (o dos, o cincuenta, según las fuentes) y lomo erizado de serpientes, que guardaba las puertas del Hades.
- PERRO ORTO: perro con dos cabezas (según algunas fuentes), vigilante de los rebaños de Geriones.
- ÁGUILA DEL CÁUCASO: ave enorme y voraz de grandes alas.
(PEGASO: es otro animal fantástico, pero no tiene carácter pernicioso)

II. DRAGONES (SERPIENTES) GUARDIANES DE LA TIERRA O DE TESOROS

Nos centramos ya en nuestro tema, el grupo de dragones custodios, del que hay a su vez dos tipos:

1. Dragones custodios de la Tierra:

Algunos monstruos son Hijos de la Tierra o vinculados a ella, pues se hallan como guardianes de un lugar; lugar salvaje e inhóspito, apartado de la civilización, hasta la llegada del héroe civilizador y fundador:

● **EL DRAGÓN CUSTODIO DE LA FUENTE EN LA FUTURA TEBAS** (dragón Aonio, o de la fuente de Ares, o Ismenio): dragón o serpiente hijo de la Tierra y de Ares, guardián de la fuente en el lugar donde **Cadmo** fundaría Tebas. El mito es muy relevante y con mucha iconografía.

● **LA DRAGONA O SERPIENTE PITO EN DELFOS**: Pito (o Pitón), hija de Gea, la Tierra, se hallaba en la futura Delfos, sede del Oráculo de Apolo, del que el dragón era guardián o quizás poseedor antes. En este caso es un dios, Apolo, quien lucha con el monstruo destructor y lo mata, para a continuación fundar allí su santuario. La búsqueda del lugar apropiado había obligado al dios a un largo y fatigoso recorrido desde su lugar de nacimiento en la isla de Delos. Así se narra en el *Himno Homérico III a Apolo*, en donde se presenta una explicación etimológica del nombre Pito y del adjetivo pitio, equivalente a délfico, que se da como sobrenombre a Apolo.

fundar allí su santuario.:

2. Dragones custodios de tesoros:

Otros monstruos son serpientes o dragones guardianes de tesoros que se encuentran en lugares remotos; tesoros de los que el héroe debe apoderarse en su arriesgada empresa. Tales tesoros suelen colgar del árbol en el que se halla enroscada la serpiente:

● **EL DRAGÓN O SERPIENTE DEL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES (EL DRAGÓN LADÓN)**

Así, el Dragón Ladón, custodio del árbol de las manzanas de oro en el Jardín de las Hespérides. El nombre Ladón aparece por primera vez en *Argonáuticas* de Apolonio Rodio (s. III a. C.), en el canto IV v. 1396, pues antes era designado sin nombre como dragón o serpiente. Este era un monstruo descrito con una o con varias cabezas (incluso cien), enorme, vigilante que nunca duerme. Las Hespérides son hijas de la Noche según Hesíodo, o bien de Atlas, en otras fuentes. Habitaban un jardín maravilloso y paradisíaco que se hallaba más allá del Océano, en el extremo más occidental del mundo, reino de la Noche, como indica su nombre de Hespérides. Estaba consagrado a la diosa Hera y en él se guardaban –colgando de uno o varios árboles– unas manzanas de oro que le había regalado su abuela Gea, la Tierra, con motivo de su boda con Zeus.

El dragón es mencionado en la *Teogonía* como último de la estirpe de monstruos descendientes de Forcis y Ceto, y se le llama “serpiente”, sin decir su nombre. Tampoco se habla de su encuentro fatal con Heracles:

Ceto, en contacto amoroso con Forcis, alumbró por último un terrible reptil que en sombrías grutas de la tierra, allá en los extremos confines, guarda manzanas completamente de oro. (*Teogonía* 333-5)

A este monstruo consiguió burlarlo **Heracles**, que lo mató y robó los frutos maravillosos. O bien fue Atlas (o Atlante) quien los robó, enviado por Heracles, según otra versión: Heracles reemplaza a Atlas sosteniendo en su puesto la bóveda celeste mientras este va al Jardín de las Hespérides en busca de las manzanas de oro y se las trae al héroe. Atlas (hermano de Prometeo) había sido castigado por Zeus, que colocó sobre sus potentísimos hombros la bóveda del cielo. La tenía que sostener eternamente, sin poder descansar ni moverse del lugar en donde lo situó, próximo al Jardín de las Hespérides. Sólo Heracles es tan fuerte como para poder relevarle un tiempo de su carga. En esta versión Atlas no mata a la serpiente, sino que es considerada inmortal. Se narra esta versión en *Biblioteca* 2. 119.20, de Apolodoro.

Para cumplir esta misión (uno de los Doce Trabajos, el último o penúltimo, según las distintas fuentes) y llegar hasta el Jardín, ubicado en los confines del mundo, Heracles realizó el más largo y complicado de sus viajes, exceptuando si acaso su descenso al Hades. Para conseguir información sobre dónde se hallaba el Jardín fue no sólo a través de tierras y mares sino que incluso penetró

hasta el fondo de las aguas, pues tuvo que interrogar a Nereo, dios del mar, el único que conocía el camino al Jardín. En una de las etapas del viaje, en el que pasó por el norte, por Iliria, por Libia, por Egipto y por Arabia, llegó al Cáucaso y mató al Águila que torturaba a Prometeo.

ICONOGRAFÍA

El monstruo suele ser representado como una gran serpiente (con una sola cabeza, y raramente más), que aparece enroscada en el tronco de un árbol del que cuelgan las manzanas. Esa es la imagen central generalmente, y a su alrededor suelen estar las Hespérides, bellas jóvenes, en distintas actitudes, con frecuencia dando de comer alguna al dragón. Heracles a menudo se encuentra también en la escena. A veces puede ocurrir que estén estos personajes y el árbol de las manzanas, pero que falte el dragón. No suele aparecer la lucha entre este y Heracles.

En las pinturas de los vasos del sur de Italia, del s. IV a. C., vemos al monstruo en sus imágenes más hermosas y ornamentadas: con círculos, escamas y distinto color para el vientre y el lomo, y, en la cabeza, cresta y barba.

Las representaciones más antiguas que se conservan pertenecen a fines del s. VI o principios del s. V. a. C., y es sobre todo popular el tema en los vasos áticos de figuras rojas de s. V y IV a. C.

● EL DRAGÓN CUSTODIO DEL VELLOCINO DE ORO (DRAGÓN DE LA CÓLQUIDE)

Hijo de Gea, la Tierra, y de Tifón, cuya sangre se derramó sobre Gea cuando fue abatido por el rayo de Zeus. Es este otro dragón o serpiente terrible siempre insomne, celoso vigilante del tesoro que se le ha encomendado guardar: el vellocino de oro, que colgaba de un árbol (un roble o encina) en el bosque sagrado de Ares situado en la lejana Cólquide (en la zona del Cáucaso).

El vellocino era la piel de un carnero de oro que en vida transportó por los aires a los hermanos Frixo y Hele cuando eran perseguidos por su malvada madrastra, Ino. Los salvó de la muerte el carnero enviado por su madre, Néfele, a quien se lo había regalado el dios Hermes. Montados en el maravilloso animal cruzaron el mar, a donde, lamentablemente, cayó la niña, Hele. Y por ella el estrecho se llamó Helesponto, mar de Hele. Pero el hermano, Frixo, logró llegar a la Cólquide. Allí sacrificó el carnero a Zeus, y entregó al rey Eetes la piel de oro, que fue depositada en el bosque consagrado a Ares bajo la custodia del dragón.

Es el héroe **Jasón** quien robará el Vellocino tras conseguir vencer al dragón. El rey Pelias, tío de Jasón, que había usurpado el trono a su hermano en Yolco (Tesalia), le encargó la misión de traer de la Cólquide el vellocino de oro, como requisito para devolverle el reino y liberar a sus padres. Hasta aquel remotísimo lugar en Oriente tuvo que viajar el héroe Jasón con sus compañeros, los Argonautas, en uno de los viajes míticos más fantásticos y aventurados, narrado en todos sus pormenores en *Argonáuticas* de Apolonio Rodio (poeta épico helenístico del s. III a. C.). La hija del rey de la Cólquide, la maga Medea, se enamoró de Jasón y le ayudó todo el tiempo con sus hechizos, sin los cuales le hubiera resultado imposible a Jasón cumplir su misión, y fue **Medea** realmente la que consiguió burlar a la colosal serpiente, adormeciéndola con sus encantamientos:

El Esónida <Jasón> y la joven <Medea> descendieron de la nave en un herboso lugar que se llama Lecho del Carnero... Allí los héroes por consejo de Argos los dejaron ir; y ellos dos por una senda llegaron hasta el bosque sagrado, buscando la enorme encina sobre la que estaba echado el vellocino, semejante a una nube que se enrojece con los encendidos rayos del sol nascente. Pero frente a ellos **tendía su larguísimo cuello el dragón, que vigilante con sus ojos insomnes los había visto venir. Silbaba de manera espantosa, y alrededor las extensas orillas del río y el inmenso bosque resonaban...** Mientras éste serpenteaba, la joven se lanzó ante sus ojos, invocando con dulce voz al Sueño protector, el supremo de los dioses, para que hechizara al monstruo. Y clamaba a la soberana noctívaga, la infernal, la misericordiosa, que le diera acceso. El Esónida la seguía aterrorizado. Pero aquél ya, hechizado por el encantamiento, relajaba el largo espinazo de su terrígena espiral y extendía sus incontables anillos, como cuando en apacibles mares rueda una ola negra, débil y silenciosa. Pero no obstante, levantando aún en alto su horrible cabeza, trataba de engullir a ambos con sus funestas mandíbulas. Mas ella con una rama de enebro recién cortada, que mojaba en su brebaje, entre encantamientos rociaba eficaces pócimas por sus ojos; y por encima y alrededor el intenso olor de la pócima le infundía el sueño. En el sitio mismo dejó apoyada la mandíbula, y sus inmensos anillos quedaron extendidos por detrás muy lejos a través del arbolado bosque. Entonces él cogió de la encina el vellocino dorado por indicación de la joven; y ella,

manteniéndose quieta de pie, untaba con su pócima la cabeza del animal, hasta que ya el propio Jasón le ordenó volverse hacia su nave. Y abandonaron el muy umbroso bosque de Ares... (Apolonio Rodio, *Argonáuticas* IV 114ss. Trad. M. Valverde)

Acerca de la prodigiosa naturaleza del dragón nos habla Píndaro (poeta de la lírica coral, de s. VI-V a. C.) en la *Pítica* IV (dedicada al relato del viaje de los Argonautas y a los amores de Jasón y Medea), y nos indica —en versión diferente a la de Apolonio— que lo mató Jasón:

Estaba escondida (la piel reluciente) en un bosque/ y la guardaban / las ferocísimas fauces de un dragón, / que en grosura y largura superaba una nave de cincuenta remeros [...] Sí, con argucias mató Jasón a la sierpe de ojos verdes, de lomo / irisante, y raptó a Medea, porque ella / lo quiso, la asesina de Pelias. (Píndaro, *Pítica* IV 243ss. Trad. A. Ortega).

Iconografía:

Contamos con algunas interesantes (aunque no demasiado abundantes) representaciones de este dragón y de la escena del robo del Vellocino. Se observa que siguen distintas versiones de la historia: alguna corresponde a la de Apolonio, en que es Medea la protagonista, la que vence al monstruo con sus hechizos. Otras, acordes con la narración de Píndaro, presentan a Jasón luchando contra la serpiente, mientras que Medea es mera espectadora. Y, en fin, hay imágenes que siguen un relato perdido, antiguo, en que el dragón se tragaba a Jasón (tipo Jonás), pero lo vomitaba después gracias a la diosa Atenea, protectora de Jasón. Estas últimas son las más antiguas, de fines del s. VII a. C., en vasos corintios.

En cuanto al monstruo, es representado como una gran serpiente (enorme a veces, y ornamentada con escamas, etc.), casi siempre enroscada al árbol del que cuelga el Vellocino de oro que él custodia, con una iconografía muy semejante a la del dragón guardián de las manzanas de oro en el Jardín de las Hespérides.

Lo que distingue sin ambigüedad a este combate héroe contra dragón de otros es el la piel del vellocino que cuelga del árbol o está muy próxima al monstruo.

EN RESUMEN:

Aunque, precisamente, en el tipo de monstruos de los que me he ocupado con más detenimiento, Dragones custodios de tesoros, el héroe se enfrenta al monstruo para robarle su tesoro, y no con intención noble y civilizadora, esta importante circunstancia es la habitual:

En general la historia del monstruo es la aventura mítica vista desde la otra perspectiva, y en la mayoría de los casos su principal interés radica en el encuentro definitivo (funesto para él) con el héroe. Representan uno y otro contrincante las dos caras de una misma moneda. Así pues, los héroes son quienes, cumpliendo la arriesgada misión que usualmente les ha sido encomendada, están destinados a librar a la humanidad de tan perniciosas criaturas, en empresa casi irrealizable, gracias a su fuerza sobrehumana.

Tales enfrentamientos representan el impulso civilizador: la lucha entre un mundo primitivo y bárbaro y la civilización, que el héroe trae consigo y que se impone al fin. Así, el mundo progresa y se va extendiendo más y más allá; se van borrando los límites con lo desconocido, inaccesible y aterrador.