

## POESÍA ÉPICA Y LÍRICA ARCAICA ROMANA

Al tratar de la literatura arcaica de los romanos, podemos observar que, desde sus inicios en el s. III hasta época de César, no encontramos una sola obra entera, a excepción de Plauto y Terencio y la obra *De agricultura* de Catón. Es curioso que ningún escritor romano de importancia naciera en la misma Roma, pero ésta atrajo a todos los talentos nacidos dentro de los límites de los territorios pertenecientes a Roma. Casi todos se trasladaban a Roma para estudiar. La lengua latina se muestra suavizada por el trabajo de los literatos. Las primeras formas artísticas obedecen a la religión: procesiones entrecortadas por estaciones, como en los **Ambarualia** alrededor de los campos, o la fiesta urbana del **Septimontium**, o bien las danzas con triple redoble como la de los salios, portadores de escudos sagrados. Sin conocimiento de índole prosódica, las fórmulas, **carmina**, se organizan en conformidad con el genio último de la lengua. Esta labor fue esencial para el advenimiento tanto de la prosa latina como de la poesía. La poesía precede sin excepción a la prosa. Estas fórmulas, encantos o plegarias proceden por fácil acumulación de términos que insisten en la misma idea, precisándola a veces a continuación, o por balanceo simétrico o por antítesis. Incluso algunos nombres de dioses manifiestan estas tendencias y su antigüedad: **Aius Locutius**, el que afirma, el que habla, o **Panda Cela**, la que descubre y oculta. Refranes mágicos y preceptos rústicos rellenan estas fórmulas, como se ve en la copla que se cantaba el 11 de octubre en los **Meditrinalia**, y que recuerda la época en que el vino sólo se empleaba como medicamento.

*Uetus nouum uinum bibo, ueteri nouo morbo medeor*

(Viejo o nuevo bebo vino, viejo o nuevo mi mal curo)

O la expresión, más bien refrán, agrícola que Virgilio recoge en *Geórgicas* (I, 47)

*Hiberno puliere uerno luto, gradia farra, Camille, metes*

(Con un invierno seco y una primavera fangosa, Camilo, segarás hermoso trigo)

Específicamente latino es el gusto por la aliteración, que agrupa palabras que empiezan por el mismo sonido, así como el gusto por la asonancia, muy semejante a la rima. Ambos procedimientos aún los utilizaría Lucrecio.

### El carmen antiguo.-

Según Quintiliano, IX, 4, 114, la poesía, sin duda alguna, ha empezado con una especie de instinto que necesita el sentido que el oído tiene de la medida y de la repetición regular de intervalos sucesivos, así es como se han descubierto los pies. Cuando se hace un verso, es este movimiento en general lo que se observa y no las seis o cinco partes de que se compone un verso. En efecto, la poesía ha nacido antes que la regla poética y así lo decían los faunos y vates. El ritmo poético, pues, es anterior a las reglas de versificación. Esta teoría ha estado representada por autores como Meillet. Además de la cantidad, la frase latina poseía un ritmo variado, sensible al oído, pero no definido rigurosamente por la igualdad de la medida, como es nuestra música clásica. A este ritmo se unía la ligera melodía mostrada por la sucesión de sílabas acentuadas y de sílabas átonas. Las sílabas iniciales de las palabras golpeadas con una intensidad particular, señalaban de algún modo la palabra. **La combinación de estos tres elementos: cantidad, acento y relieve de las iniciales, bastaba para dar una especie de musicalidad** no sólo a la prosa banal, sino sobre todo a las fórmulas

jurídicas o litúrgicas, de manera que las hacía comparables a la ópera moderna. Así se constituiría el **carmen**, salido de *canmen*, de la raíz de *cano* (cantar). Pero el carmen no presupone el canto propiamente dicho, ni acompañamiento musical, ni un ritmo riguroso. El carmen se puede unir a los oráculos, fórmulas mágicas de iniciación, preceptos morales, médicos o meteorológicos.

De una forma menos simple debía ser el **carmen saliare**, que cantaban los salios, quizá con acompañamiento musical, durante la procesión en honor del dios Marte; y el **carmen** que cantaban los hermanos **Arvales** en las Ambarualia. Este último nos ha llegado en parte, pero su interpretación es muy incierta, tanto por el sentido como por el ritmo.

En la época clásica, el nombre de carmen ha servido para designar toda clase de poesía, estuviera o no destinada a llevar música. Estos carmina, que obedecen estrictamente a las leyes métricas, no tienen relación con el carmen de los orígenes. Hay un ejemplo de la súplica de un paterfamilias al dios Marte en la purificación de la mañana, citada por Catón en *De Agricultura* (141). Se encuentran allí reunidos todos los procedimientos que bastaban para caracterizar un carmen:

- Mars Pater*  
*Te precor quaesoque*
- a) *Uti*  
*Sies volens propitius*  
*Mihi domo familiaeque nostrae*
- b) *Quoins rei ergo*  
*Agrum terram fundumque deum*  
*Suouetaurilia circumagi iussi*
- c) *uti tu*  
*morbos visos invisisque*  
*Uiduertatem uastitudinemque*  
*Calamitates intemperiasque*  
*Prohibessis defendas a uerrumcesque*  
*Utique tu*  
*Frugis frumenta*  
*Uineta uirgultaque*  
*Grandire dueneque eueneire siris*  
*Pastores pecuaque*  
*Salua seruassis*  
*Duisque duonam*  
*Salutem ualetudinemque*  
*Mihi domo familiaeque nostrae*
- d) *harunce rerum ergo*  
*fundi terrae agrique mei lustrandi*  
*lustrisque faciendi ergo*  
*sicuti dixi*  
*macte hisce suouetaurilibus lactentibus inmolandis*  
*esto*  
*Mars Pater*  
*Eiusdem rei ergo*  
*Macte hisce suouetaurilibus lactentibus esto*

Más que un trabajo métrico es un trabajo retórico. Es como un movimiento circular del Mars Pater (v. 1) hasta el Mars Pater (v. 28). En el centro hay tres partes; la primera, del v. 1 al 28, contiene una petición que desarrollará en la segunda parte, del v. 9 al 22, y una ofrenda, de v. 6 a 9, que se desarrolla en la tercera parte, del v. 23 al 30. Pero lo más importante es el ritmo. La mayoría es binario, alternando con un ritmo ternario. Se nota una tendencia a colocar primero la palabra corta y después la palabra larga, y la tendencia a terminar los incisos con grupos de largas, dos largas finales, tres largas o más.

El propio verso nacional, de origen itálico, quizá etrusco, pero no específicamente latino, el **saturnio**, presenta tantas libertades métricas, o lo que nosotros tomamos por libertades, que da la impresión de estar regido por un ritmo más que por una voluntad melódica. A partir de Varrón, los eruditos han querido ver en él, un septenario yámbico cataléctico, 7 yambos con el último incompleto,

˘ - / ˘ - / ˘ - / - / - / ˘ - / -

o un senario trocaico, 6 troqueos, con anacrusa (una sílaba independiente al principio).

˘ / - ˘ / - ˘ / - ˘ / - ˘ / - ˘ / - -

Por ejemplo:

˘ - / ˘ - / ˘ - / - / - / ˘ - / -

Dabunt malum Metelli Naevio poetae

Pero la verdad es que el saturnio representa un sistema rítmico de dos partes iguales, de las que la segunda es la más breve, capaz de efectos monótonos y chocantes, una escansión posible dividiría al verso en una tetrapodia yámbica cataléctica y una tripodia trocaica. Los más antiguos monumentos de la lengua latina nada tienen de literario: una fíbula de oto de Preneste, un cipo mutilado y una dedicatoria religiosa. Algunos colegios de sacerdotes conservaban religiosamente algunas fórmulas o cantos, *carmina*, que ya no se comprendían en la época clásica. Conocemos gracias a Varrón, en *De Lingua Latina*, VII, 26, el canto de los danzarines salios, sacerdotes de Marte, y el de los hermanos Arvales, que honraban a la antigua diosa agrícola Dea Día, por una inscripción del s. III d.c., pero no está muy clara su interpretación.

La ley de las XII tablas, 450 ?, de la que se conservan gran número de prescripciones y que revela un buen redactor, algunos discursos de Apio Claudio el Ciego, 312, y la primera obra de Livio Andrónico, 240, son las bases de las letras latinas conocidas, aunque posiblemente su forma original, más ruda, se mejoraría al transmitirse oralmente, hasta convertirse en literatura. Los latinos poseían fábulas de animales, cantos nupciales, funerarios y convivales (de banquetes), pero no se puede decir por ello que fueran obras literarias.

## LOS PRIMEROS AUTORES

### Apio Claudio el Ciego.-

Es el primer escritor latino. Censor en 312 y cónsul en 307 y 296. De vieja y orgullosa nobleza sabina, siguió una política revolucionaria en favor de la plebe, los libertos y el helenismo. Su tendencia al helenismo se demuestra en su pitagorismo, o en el culto helenizante por ejemplo en la reglamentación del principal santuario romano de Hércules. Su política se orientó también hacia el sur de la península, abriendo la vía Apia. Se ocupó de la lengua, estableciendo el rotacismo (paso del sonido -s- entre vocales a -r-). Escribió discursos de buena elocuencia, y una colección de sentencias morales en saturnios. ***Carmen de moribus***, de los que nos han llegado escasos fragmentos

Durante la segunda mitad del s. III, se forma en Roma, y en muy breve plazo, toda una literatura completa, a imitación de la griega, por el esfuerzo de unos hombres de procedencia griega: Livio Andrónico, Nevio, Plauto y Ennio. Esta influencia parte del s. VII. Al comenzar el s. V se disuelve el imperio etrusco, y empiezan a llegar desde el mediodía griego las leyendas de los dioses y las ideas políticas, así como las leyendas de Troya. La nobleza romana debe aceptar el helenismo para dar gusto a la plebe, que cada vez se acercaba más a la magistratura, y sobre todo a hablar griego, lengua internacional e indispensable para los negocios: la *koinh*/, que fue sustituyendo a los dialectos.

Los romanos ponen sus ojos, sobre todo, en la literatura ática del s. IV, en los atenienses del s. V y en Homero. Al enfrentarse con la epopeya, los primeros autores romanos se ensombrecían ante el prestigio de Homero, pero Nevio y Ennio decidieron que la epopeya debía ser nacional. La exaltación de un período heroico, durante el cual, Roma había puesto en juego su destino frente a Cartago, les ayudó a iniciar la empresa. Con ello daban forma artística a las mayores aspiraciones de la nobleza romana, incluso con algunas leyendas inventadas por aduladores para entroncar a los nobles con los dioses y con los fundadores de la ciudad. De este modo, las epopeyas quedaban como obras artificiales, con expresiones y palabras altisonantes, que sonaban a veces a pedantería y no respondían al genio del pueblo latino.

Parece que los cantos de carácter religioso y nacional, que el estado encargaba a poetas famosos (juegos seculares del 249, o batalla de Metauro, 207), podían ser de carácter más popular. Puede ser un ejemplo la narración lírica de una batalla, en el Anfitrión, de Plauto, de composición simple, grave y bastante prosaica, con dobles de expresión, aliteraciones, etc. Pero **lo que más importancia tuvo para el desarrollo posterior de la literatura latina, fue la introducción de la métrica griega, en todos los géneros poéticos**. Esto no era absolutamente necesario pues Livio Andrónico escribió en saturnios su traducción de la Odisea, y Nevio también escribió así su epopeya nacional. Las posibilidades que brindaba la métrica griega para sustituir dos breves por una larga o viceversa, o bien, variar el lugar de la cesura, representaba un progreso musical, con relación al antiguo *carmen latino* y la monotonía del saturnio. Ennio renunció al saturnio, adoptando el ***hexámetro heroico***, compuesto por seis pies dactílicos, de los que podía variar los 4 primeros en espondeos, y el último podía ser espondeo o troqueo. Pero el cambio era demasiado brusco y Ennio adoptó el hexámetro de Homero siendo después imitado por Virgilio.

### Livio Andrónico.-

Hecho prisionero en Tarento, 272, fue esclavo en Roma de un tal Livio, quizá padre de Livio Salinator, el vencedor de Asdrúbal en Metauro., que le nombró preceptor de sus hijos y después lo manumitió. Abrió una escuela y mediante la lectura comentada de obras griegas, enseñó la literatura helénica. Muere en el 200.

Sólo quedan de él unos 60 versos. Se dedicó a descubrir en la lengua latina los recursos necesarios para una transposición literaria, haciendo de sus obras muestras educadoras y relevantes de sus preceptos. Quiso difundir en Roma las leyendas homéricas y tradujo con el ritmo tradicional del verso saturnio el poema de la Odisea; la traducción era exacta y el estilo simple y preciso con algunos logros, pero lejos de la flexibilidad griega, y a veces lleno de epítetos inútiles. La sola idea de una empresa tan enorme (la epopeya cuenta más de 12.000 versos), es de una osadía admirable, pues Andrónico no disponía de ningún modelo literario. El léxico poético estaba por crear y las formas latinas, rígidas aún, no se prestaban a la ejecución poética. El verso saturnio constaba en su forma normal de dos miembros, cada uno de ellos con tres tiempos fuertes y 4 o 3 débiles. El esquema era: - ~ / - ~ ~ // - ~ / - ~ / - - pero dejaba margen para varias licencias en el tratamiento prosódico de las sílabas breves. Este verso se basaba en el acento y en la cantidad. Los saturnios populares fueron desde un principio indudablemente *acentuales*; en cambio los de Andrónico o Nevio se hicieron *cuantitativos*, aunque en latín no se podía mantener la estricta regularidad del trímetro y del tetrámetro. (El metro griego es igual a dos pies latinos).

La lengua de Livio es poco armoniosa y compleja usando indistintamente antiguas palabras latinas, términos griegos, o adjetivos artificiales. Tales irregularidades demuestran que su personalidad literaria no era considerable. Pero su influencia fue grande. Durante mucho tiempo su traducción de la Odisea se estudió en las escuelas. Fue poeta épico, lírico y dramático y llegó a latinizar a todo el panteón griego. Su hecho más glorioso fue la creación del drama romano, en especial de la tragedia. Conocía sin duda el teatro griego, no sólo por la lectura, sino también por haber tenido en Tarento frecuente ocasión de asistir a representaciones de actores nativos o artistas dionisiacos que en aquel tiempo recorrían los países griegos.

La dificultad estaba en adaptar los esquemas métricos del diálogo y las partes cantadas al carácter prosódico de la lengua latina, regular la cantidad de las sílabas y mantener dentro de unos límites la ligación de las sílabas finales. Así surgieron el senario yámbico, el crético ( - ~ - ) y el septenario trocaico. Esto fue lo realmente importante, pues el lenguaje de Andrónico era demasiado arcaico. Cuando en el 240, en los Ludi Romani de septiembre, Andrónico llevó a escena la primera tragedia, tuvo un gran éxito. Quizá le presentara Livio Salinator; tras su éxito, se consiguió que se representaran tragedias durante 48 días al año, en los Ludi Romani, los Ludi Apollinares, 212, julio, los Ludi Plebeii, 220, noviembre, o los Megalenses, 194, abril.

De las tragedias de Livio, sólo se han conservado 9 títulos con brevísimos fragmentos que no dan el menor indicio acerca del modo de composición o relación con sus originales. Algunos títulos como *Ajax*, *Andrómeda*, *Ino*, *Tereus*, corresponden a obras de Sofocles o Eurípides. En otras obras, parece haber

seguido a los posteriores a Eurípides. También escribió comedias pero sólo conocemos dos títulos: *Gladiolus* y *Ludius*. Debieron pertenecer al género de las palliata (el pallion griego venía a corresponder a la toga romana), de modo que quizá fuera él quien la introdujo en Roma. Sus tragedias estuvieron largo tiempo en escena, pero sus comedias se vieron eclipsadas por sus sucesores. En el año 207, llamó de nuevo la atención como autor de un himno coral acompañado de figuras de danza, el *partenio*, que tres coros de 9 doncellas ejecutaron en solemne procesión propiciatoria en honor de Juno. El himno era de lenguaje arcaico, y parece que tuvo éxito.

### Gneo Nevio.-

De origen campaniense. Muerto hacia el 201 a.c. es una figura poética de mucho mayor relieve. De familia humilde pero libre. Estrenó su primera obra en el 235. A partir de entonces se consagró a la poesía. Escribió nueve tragedias, más de 30 comedias (*saturae*) y un poema épico en saturnios titulado *Poenicum bellum*: estuvo presente en la 1ª guerra púnica, en 241. Prefería la comedia, de las que ha quedado mayor número, porque interesaban a los gramáticos para el estudio del latín arcaico. Era amante de la libertad, sobre todo de la libertad de palabra (*libera lingua loquemur ludis liberalibus*.) Se lanzaba sin miedo a los ataques personales, incluso contra grandes personajes como Escipión el Africano o los Metelos. *Fato Metelli Romai fiunt consules*. Y como la ley de las XII Tablas había prohibido la crítica pública, fue encarcelado y desterrado, muriendo en Utica, África. A este hecho alude Plauto en su *Miles Gloriosus*, 205. Las fabullae palliatae no habrían permitido semejantes críticas contra la alta sociedad, aunque Nevio callara los nombres. Sin embargo, sí parece cierto que Nevio hubiera introducido la fabulla togata, con personajes totalmente romanos, en sus obras *Mariolus* y *Tunicularia*. Es creador del drama nacional histórico, o fábula praetextata (la toga praetexta era propia de la clase senatorial). En una de las tres obras que conocemos, se sabe que dramatizó la infancia y juventud de Rómulo y Remo. En la segunda trató la heroica victoria de Claudio Marcelo, que con Clastidio, dio muerte, en el 222, en singular combate, al caudillo galo Virdúmaro. El tercer título, *Lupus*, es dudoso.

Introdujo además, una innovación en el arreglo de comedias griegas, insertando escenas enteras y caracteres de otras comedias, lo que designó con el nombre de *contaminatio*, técnica que luego fue copiada por Ennio, Plauto y Terencio. Al crear la *epopeya nacional romana*, el *Poenicum Bellum*, se mostró de gran originalidad. Era un poema continuo que C. Octavio Lampadio, en tiempos de los Gracos, dividió en 7 cantos. El tema era contemporáneo: la primera guerra púnica, de la que respondía como testigo ocular, pero el desarrollo histórico aparecía preparado por una serie de causas mitológicas, y algunos particulares autobiográficos: se remonta a la huida de Eneas, tras la toma de Troya, y tal vez su estancia en Cartago, el amor de Dido hacia él, la partida del héroe, que señala como causa del irreconciliable odio entre Roma y Cartago, y que tuvo su expresión en las guerras púnicas; el desembarco de Eneas en el Lacio, y el nacimiento de Rómulo, considerado como su nieto. Virgilio tomó después muchos elementos de esta primera parte, deliberación de los dioses, tempestad, consulta a la Sibila de Cumas, pero Virgilio supo evitar el choque de la leyenda con la actualidad histórica. Esta falta la tuvo Nevio, puesto que el desarrollo mitológico

tiene una cierta elegancia, mientras que los fragmentos históricos son secos y rígidos, y casi nos recuerdan los annales. Aunque el acento de fuerza militar y patriótica da un poco de relieve a los datos históricos.

Nevio consiguió un gran avance en pro de la poesía romana, demostrando que era posible tomar el modelo de los griegos sin imitarlos descaradamente. Él mismo compuso su epitafio que resumía sus ideales artísticos para el pueblo romano: "*Si fuera dado a los inmortales llorar a los mortales, las divinas Camenas llorarían el poeta Nevio, que cuando Orco lo unió a sus riquezas, olvidaron en Roma hablar latín*".

Es imprescindible citar a Plauto, cuyo teatro es, ante todo, lírico. Las escenas contadas o declamadas van acompañadas de música; los monólogos líricos o psicológicos formaban parte importante en sus comedias, como el monólogo de Gripo, esclavo de Demones, con baquios y anapestos y con la última copla en octonarios trocaicos. Plauto conoce y utiliza a la perfección la lengua formalista de la religión y el derecho latino, sabiendo combinar el ritmo del antiguo carmen con la retórica filosófica de los griegos, en los cánticos. Es inimitable cuando capta la jerga de los esclavos de Roma. Su versificación es flexible y hace del latín una lengua de efecto genial.

### Quinto Ennio.-

239-169 a.c. El mejor poeta de los orígenes de Roma y el que más aspectos ofrece. Nace en Rudias, pueblo mesapio de Calabria a 70 km de Tarento. Hablaba griego, osco y latín. Al final de la segunda guerra púnica forma parte del ejército romano de Cerdeña, de donde el cuestor Marco Porcio Catón le llevó consigo a Roma en 204. Dio clases de griego en Roma y contó también con la ayuda de Escipión el Africano, Servilio Gémino y Marco Fulvio Nobilior. En el 189, éste último le lleva a la guerra etolia, en calidad de cronista, y su hijo le consiguió la ciudadanía romana. Cunado muere se le hace un monumento en la tumba de los Escipiones. Dejó escritos un poema épico, los annales, algunas tragedias, saturae y comedias. Su formación fue totalmente griega, y trata de entregar su cultura a Roma, ayudado por sus mecenas, y de hacer que la nobleza se interesase cada vez más por el arte y la literatura. Recurriendo a la teoría de la metempsícosis, Ennio afirmaba que su alma era la misma que había animado a Homero y a Pitágoras, y consciente de la fuerza de sus versos, auguraba su inmortalidad imponiendo a los romanos, con su ejemplo, el concepto del valor eminente de un poeta en la sociedad.

Acerca de la cronología de los poemas de Nevio no sabemos casi nada. Se sabe que su tragedia *Thyestes* fue representada en el 169, año de su muerte, y en los *Annales*, la última fecha dada es la de la guerra de Istria. 178-177. *Los Annales* es su gran epopeya. Estaba dividida en 18 libros de los que sólo quedan 600 versos. Parece que lo empezó imitando a Nevio. Los seis primeros libros desarrollaban ampliamente los orígenes de Roma, que Nevio sólo había trazado en esquema, y su antigua historia, semilegendaria aún, hasta la primera guerra púnica. Empieza la obra narrando un sueño, como ya habían hecho Hesíodo y Calímaco. Transportado al Parnaso, el monte de las Musas, se le apareció Homero y le inició en la naturaleza de las cosas y en la doctrina pitagórica del alma. Su propia alma pertenecía antes a un pavo real, y después de él pasaría a otro poeta romano. Con este sueño quería demostrar que Pitágoras había sido

maestro de Numa Pompilio. El resto del primer libro hasta el final del tercero, trataba de la partida de Eneas de Troya, su desembarco en el Lacio, la fundación de Roma y la época de los reyes. Los libros IV al VI narraban los comienzos de la república, la sumisión de Italia, la lucha con Pirro, y muy sumariamente la primera guerra púnica, respetando que Nevio ya la había narrado aunque en versos arcaicos. En el libro VII, introduce la historia de Aníbal, hasta el libro IX. En esta parte, se defendía de los que criticaban su supuesto sueño. Seguía narrando la historia de Cartago, y, al modo de Homero, las andanzas de Juno en su odio a Roma, y una asamblea de dioses al final de la cual, Zeus daba a los romanos la certeza de la ruina final de Cartago. En el libro VIII se refiere al desastre de Cannas, 216. Los libros X al XII comprendían la guerra contra Filipo de Macedonia hasta 196. Aquí pasaba a ser el héroe Quincio Flaminio. En los libros XIII y XIV narra la guerra contra Antíoco el Grande y la muerte de Aníbal. Quizá quiso terminar con un libro XV dedicado a Fulvio Nobilior, pero se decidió a escribir el libro XVI, para resaltar las hazañas de los Cecilios. Los dos últimos libros no tienen datos históricos, así que no sabemos de qué trataban.

Tomó de Homero comparaciones y otros ornamentos. El metro adoptado era el hexámetro dactílico de Homero, y no el saturnio. Manejó el hexámetro con flexibilidad y variación notables, sometiendo a normas fijas la cantidad todavía vacilante en el lenguaje. En las sílabas largas por posición siguió el modelo homérico, pero en las cesuras, difirió de él, erigiendo en regla la cesura masculina del tercer pie.

En su obra, cuyo título recordaba el resumen que los pontífices daban todos los años de los sucesos que afectaban a Roma, podía, como nadie, apreciar las realidades del gobierno, gracias a su confianza con los grandes hombres de estado. Los analistas y Tito Livio se inspiraron en él. Tuvo tendencia a colocar en primer término a sus protectores y esto deformaba a veces, necesariamente, los hechos históricos. El trazado de la obra es ante todo poético. Poseía las virtudes innatas en un poeta épico: se había educado en Homero; el don de la evocación, los epítetos escuetos y simples, comparaciones precisas y brillantes. Además, tiene el tacto de elevar los hechos hasta el heroísmo, sin falsear la impresión de realidad, y finalmente, el gusto por las grandes escenas, que recuerdan los efectos de la tragedia. Refiere, además, los hechos con tanta sensibilidad, que parece que los ha vivido. Consigue armonizar las imprecisiones de la leyenda con las precisiones de la historia. En su relato de la segunda guerra púnica, profundas y solemnes máximas jalonan el poema, recordando de formas diversas la moral práctica del estado romano. La concepción nacional de Ennio hizo que en momentos transcendentales, los romanos se animaran con la visión de su tradición legendaria presentada por el autor.

El latín de Ennio, no tiene la naturalidad del de Plauto, pero hay que tener en cuenta que Ennio debía crear una lengua elevada y poética, partiendo del vocabulario pobre y poco expresivo de la aristocracia. No recurrió casi nunca al griego y se consagró a crear palabras latinas, en especial adjetivos, capaces de traducir compuestos griegos, a menudo sin la pesadez de éstos. Otras veces transformaba palabras artificialmente para poder encajarlas en el hexámetro (*induperator*, en lugar de *imperator*, por ejemplo); intentó fomentar el desarrollo del participio de presente, pero no fue tan afortunado en la imitación de las tmesis y apóopes, tomadas de Homero (corta, por ejemplo, la palabra *cerebrum*,

en *cere... brum*). Utilizando la aliteración, logra efectos potentes y religiosos. Ennio influyó grandemente en la formación del clasicismo romano. Su lengua se impone sobre los dialectos y sobre el habla de la plebe urbana. La amplitud de los triunfos políticos prepara al latín oficial un porvenir de lengua universal, que no tiene el latín popular. En cuanto a otras obras, quedan unos 20 títulos, con unos 400 versos; se vio muy influido por Eurípides, y transcribió párrafos enteros de obras como *Medea*, *Hécuba* o *Ifigenia en Áulide*. Por ejemplo, el discurso de Hécuba, en yámbricos, lo reproduce en septenarios trocaicos.

Usa etimología de nombres griegos como Argo, Alejandro, etc., destinadas a la información del público. En la *Ifigenia* sustituyó el coro de doncellas por un coro de soldados. No sabemos cómo funcionaría el coro sin orquesta, y teniendo que tirar, cada vez que se representaba, las graderías de madera. De comedias sólo se conocen dos títulos, con 4 versos. También hay una leve noticia de dos *fabulae praetextatae*, una sobre el *rapto de las sabinas* y otra sobre *la conquista de Ambracia*. Quedan fragmentos y noticias sueltas de otros escritos. *Praecepta* o *protrepticus*, que estaba escrita en metro trocaico, y debía contener principios de sabiduría moral. *Sota*, forma abreviada de Sótades, era un contemporáneo de Ptolomeo, s. III, que escribió poemas satíricos, y que inventó un metro, el sotádeo, que era un tetrámetro jónico cataléctico; *Hedyphagetica*, en la que parece que los finales en -s, -m, y -d, son frecuentemente mudos. La obra trataba de peces comestibles y la forma de guisarlos. Sólo quedan 11 versos. Quizá fuera uno de sus primeros trabajos de adaptación del hexámetro. *Epigrammae*, en dísticos elegíacos (un hexámetro dactílico más un elegíaco), que aparecen por primera vez en latín, sólo nos quedan 4: el primero es un retrato del autor, el segundo, pide que no se llore su muerte, pues seguirá siendo inmortal por sus escritos, el tercero es un epitafio para Escipión el Mayor, y el cuarto, igual. *Saturae*, en 4 libros, era una extensa colección de poemas de contenido mezclado y en metros distintos. Figuraban en el volumen una disputa dialogada entre la vida y la muerte, y la fábula de la alondra y sus hijos en tetrámetros trocaicos (tetrámetro = cuatro metros griegos = ocho pies latinos), para ridiculizar a los comilones, parásitos y a los consternados anfitriones. De ésta nos quedan los dos versos finales.

*Scipio*, de la que sólo quedan los 10 versos finales. Puede ser un poema épico suelto, pero hay gran diversidad de metros: junto a cinco hexámetros dactílicos coloca otros tantos tetrámetros trocaicos. También se piensa que pudiera ser una fábula praetextata. *Epicharmus*, es un poema escrito en troqueos; habla de Epicarmo, el más antiguo comediógrafo de Siracusa del s. VI y lo toma como librepensador. En esta obra aparece el sueño con el que inicia los *Annales*. y la *Historia Sacra de Euhemerus*, un arreglo de la Historia Sacra de Evémero del s. IV. Explicaba el origen de los dioses griegos, que habrían sido héroes elevados al rango de dioses. Dice que tomó esta leyenda de una columna de oro de Pancaya en la que el mismo Zeus había escrito. Esta obra está escrita en prosa sencilla, quizá un arreglo posterior quitando los versos y los arcaísmos de Ennio.

## CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA POESÍA ÉPICA

Es una narración heroica en verso y constituye una de las primeras manifestaciones literarias de una civilización. El poeta épico aborda las hazañas de un héroe, individual o colectivo, tomando como base una serie de materiales reales o legendarios que constituyen el legado de tradiciones orales de un pueblo. La misión de la poesía épica consiste en recordar tales acontecimientos, exponiendo una acción en todas sus fases, con todos los caracteres que realzan su grandeza, con todas las complicaciones y aventuras que se derivan de la acción del héroe. Es una narración de carácter objetivo y su finalidad es "la persecución del honor a través del riesgo". Ese mundo irreal que se ofrece a la imaginación de un auditorio popular, es cantado de modo que el poeta no lo anuncia como de su propia concepción, sino que gracias al ritmo regular, al recitado mecánico, los acontecimientos aparecen independientes del propio poeta: el poema parece cantarse a sí mismo. Toda la épica oral tiene rasgos comunes, como provenientes de un tronco ancestral común.

### Orígenes de la épica romana

Se habla de antiguas **laudationes** a personas ilustres en los *Orígenes* de Catón, cantadas en banquetes con acompañamiento de tibia. Varrón nos habla de los cantos de las hazañas de antepasados: **carmina convivalia**, procedentes de canciones eolias con música, y que habían precedido en Grecia a la epopeya jónica. Estos carmina alternaban la historia con la leyenda. La primera obra épica es una traducción de la Odisea con símiles, fórmulas, etc. A partir de Ennio adopta la forma métrica griega, el hexámetro, verso épico por excelencia.

El clasicismo es un equilibrio de pensamiento, de sensibilidad y de forma que asegura a la obra de arte un interés humano y una difusión universal. Virgilio, Horacio y Tito Livio fueron los autores excepcionales en el clasicismo romano, así como Cicerón, aunque éste, 30 años anterior a ellos. Los tres autores alcanzaron su plenitud al final de la república. La evolución de las condiciones sociales también le favoreció. Los romanos empezaban a formar bibliotecas para el uso de todos. Octavio crea la Octaviana y la Palatina. Mecenas, al acoger a Virgilio, Horacio y Propertio, no es sólo un delegado de Augusto sino un protector de las artes.

Se crea en el público un gusto por la poesía no tenido anteriormente. Las Bucólicas de Virgilio, por ejemplo, son acogidas con gran aplauso en el teatro. La Eneida, es por excelencia, el poema de la Italia romana. Virgilio y Horacio toman como maestro a Catulo, pero también aceptan a los antiguos cuyo sabor romano place a su nacionalismo, y cuyos fallos intentan perfeccionar. Después, aprenden de Homero, Hesíodo, Alceo, Safo y Arquíloco, su sencillez, perfección y exactitud. Pese a ser autores clásicos, no imitan a los griegos, los superan, e incluso dan más personalidad y sensibilidad a sus personajes.

## Publio Virgilio Marón

Virgilio, cesariano desde su juventud, concibió durante las revoluciones, un patriotismo monárquico. Con la paz augústea consumó en sí mismo el equilibrio nacional entre el pasado y el futuro. Virgilio trabajó para que los romanos llegaran a creer en la resurrección del pasado en la actual grandeza romana.

### Datos biográficos.

Nace en el primer consulado de Craso y Pompeyo, el 15 de Octubre del año 684 a.u.c. (70-71 a.c.), en Andes, cerca de Mantua (leyenda del laurel\*). Su padre era alfarero, granjero y servidor del funcionario Magius, que le da en matrimonio a su hija Magia Pola. El matrimonio se hace rico, y explotan bosques, además de dedicarse a la apicultura. Dan a su hijo una esmerada educación. Los dos hermanos del poeta, Silón y Flaccus, mueren jóvenes. Al morir el padre, la madre vuelve a casarse, y su hijo Valerius Proculus, recibe de Virgilio la mitad de sus bienes, y sobre todo, el cariño de un verdadero hermano. Virgilio, de salud delicada, enamorado de la vida sencilla del campo, refleja en toda su obra sus recuerdos infantiles y su amor a la naturaleza. Abandona Mantua a los 12 años para estudiar en Cremona, en Milán y en Roma a los 17 años. De temple muy débil y poco dotado para la improvisación oral, se apoyó moralmente en el epicureísmo, siendo su maestro Sirón, y en la astronomía astrológica y matemática. Es presentado a los "*poetae novi*" y enseguida recibe el influjo de Catulo de Verona, que le inicia en el arte de la versificación. A los 23 años va a Nápoles, y estudia con Sirón ciencias, y sobre todo el arte de la observación. Vuelve en seguida a la actividad poética, y traza unos cuadros de vida pastoril, a la manera de los idilios de Teócrito. Estas obritas fueron: *Catalecton*, *Priapea*, *Epigrammata*, *Dirae*, *Ciris*, *Culex*, *Aetna* y *Coppa*.

A los 28 años, vuelve a su tierra (a. 43). En el año 40, Polión fue expulsado por los octavianos, cuyos veteranos se repartieron las tierras de la provincia. Virgilio pierde sus tierras por las que es recompensado, gracias a la intervención de Cornelio Galo, con una propiedad en la Campania, (la finca de Nola que cita en su obra). Tenía además una casa en Roma, cerca de los jardines de Mecenas. En el 39 publica una selección de sus *bucólicas* o églogas, que había escrito en su retiro de Campania, las 9 primeras, dedicadas a Polión; las *Geórgicas* (del a. 37 al 30), dedicadas a Mecenas acerca del cultivo de la tierra; y la *Eneida* (del a. 30 al 19), dedicada a Augusto, que le ocupa 10 años. Sus bucólicas, aparecidas una a una, asombraron por su apariencia rústica y a la vez su delicadeza mundana, hasta el punto que sus admiradores se llamaron a sí mismos Arcadios, por la región griega de la Arcadia, pastoral por excelencia.

Al principio esbozó la Eneida en prosa en 12 libros. Tras 11 años de trabajo, quiso recorrer los lugares de Grecia y Asia donde se desarrollaba el poema, para poder corregirlo. En el viaje de regreso muere, en Brindis, el 22 de septiembre del a. 19 a.c. Pide que se destruya su poema, pero Augusto lo manda publicar, después de ser retocado por Lucio Varo. Fue enterrado en Nápoles. El mismo Virgilio compuso su epitafio, condensando en él su vida y su obra :

*“Mantua me genuit, Calabri rapuere, tenet nunc  
Parthenope, cecini pascua, rura, duces.”*

Las obras de juventud de Virgilio son importantes porque permiten formarse una idea de sus ambientes. Hay una breves composiciones *Catalepton*, que demuestran la supervivencia del espíritu de Catulo, cortés e irónico; son 14 composiciones de metros variados, y tres priapeos\*. La mayoría están en versos elegíacos; uno es un epodo yámbico, trímetro + dímetro; la 5ª y la 8ª están dedicadas a Sirón; la 2ª y la 10ª son imitación y parodia de Catulo; la 4ª y la 11ª están dedicadas a Octavio Musa; la 1ª y la 7ª son poemas amorosos, dirigidos a Tuca y a Varo. La 3ª es un priapeo; la 9ª es un panegírico a Mesala; la 14ª es una plegaria votiva por el feliz término de la Eneida; la 6ª, 12ª y 13ª son amargas invectivas; la 3ª es un poema impersonal a la gloria.

**Culex**, el mosquito, de estilo alejandrino. Es un poema en 414 hexámetros dedicado a un joven llamado Octavio, quizá Octaviano. Un mosquito aplastado por un pastor, a quien había desesperado con sus picaduras, salvándole de la mordedura de una serpiente venenosa, se aparece en sueños al pastor para reclamar su sepultura; le cuenta los hechos y le hace una descripción del mundo subterráneo. El pastor, al despertar, se dispone a levantar un monumento funerario con su correspondiente inscripción.

**Ciris**, la garceta, un epilio, cuenta con 541 versos muy hábiles, en boca de un amante, la metamorfosis de Escila y de su padre Niso en pájaros. Escila se enamora de Minos, enemigo de su padre; traiciona a su padre, cortándole un cabello purpúreo, del que dependía su vida, y se lo entrega a Minos, que abandona a Escila por traidora y la ata a su barco; Ciris se convierte en pájaro.

**Copa**, la tabernera, de gran realismo; es una breve composición de 19 dísticos elegíacos\*. Es un idilio, escena realista con inspiración epicúrea. Una tabernera siria, bailando y tocando las castañuelas, invita a los caminantes a entrar en la taberna para gozar del vino, del amor y del juego. El poeta concluye con un sarcasmo: *mors aurem vellens, vivite, ait, venio*

**Aetna** es un poema didáctico sobre la erupción de los volcanes. Su tono es científico, no mitológico. Concluye con la historia de Aufión y su hermano, que en una erupción del Etna transportaron sobre sus hombros a sus padres a través de la lava. Ante semejante piedad, los elementos ceden. En este poema se nota la imitación de Lucrecio. No está claro que la escribiera Virgilio. Pertenece a una época anterior a la erupción del Vesubio en el año 79 d.c.

**Moretum**, la pasta, es un idilio en hexámetros y constituye una imitación del poeta alejandrino Partenio. Es la descripción que hace un capesino de su rústica comida hecha machacando en un mortero ajos y otras hortalizas revueltas con queso fundido, aceite y vinagre. Le ayuda a prepararla su sierva africana, Cíbale; luego marcha a su trabajo diario.

**Dirae** es un poema de estilo alejandrino, en el que un hombre desterrado maldice al nuevo propietario de su finca siciliana y de la muchacha lidia, que tuvo que dejar allí. Tiene evidente conexión con las églogas 1 y 9; es un poema próximo al género elegíaco. Estas obras son demasiado buenas para ser de una época de formación, y tal vez sean de época más tardía. Virgilio parece ligado al estilo alejandrino postcatuliano, de ahí parece que saca el gusto por la expresión sobria y plena. Le gustaba la soledad y la melancolía y formó su imaginación en los clásicos griegos y romanos que le fueron introduciendo cada vez más en su propia tarea, sin tener que imitar a ningún otro.

## ENEIDA.-

**Cómo surge el poema.** El movimiento restaurador de Augusto, intenta defender el presente romano, y retardar la decadencia de Roma. Roma debía triunfar sobre las ciudades orientales. Horacio, Virgilio y Tito Livio, se encargarán de convencer de ello a la opinión pública. Demostrado el valor de la tierra como fuerza secreta del imperio, Augusto representa a la vieja Roma, rejuvenecida y restaurada. Así surge la *Eneida, epopeya de la predestinación de Roma*. La protagonista es Roma, y tras ella Augusto, guardián de su destino, que posee el valor y la fría voluntad de Eneas. La idea preponderante de Roma hace exclamar a Eneas cuando pisa suelo italiano: *hic domus, hic patria est*.

Augusto pretende también restaurar la vieja religión y la austeridad de costumbres de antaño, tolerando la vida refinada y lujosa de los ricos. Virgilio les haría caer en la trampa de leer su poema, hecho al modo de los homéricos, pero con el mensaje de Augusto implícito. El proyecto de un poema épico nacional, que vinculase a la familia imperial con Eneas, el héroe de Troya, agradó al emperador. Coincidían pues, el poeta, el caudillo y el público. Roma podía gobernar al mundo, y la familia Julia a Roma. Era una vaga leyenda que se remontaba a Estesícoro, s. VII-VI, y que no se había precisado hasta el s. III con Timeo y Licofón. El culto de los dioses penates le ayudó, pues muchas familias romanas nobles tenían la aspiración de entroncarse con antepasados troyanos, en especial los Julios, adoptivos de Augusto.

Con todo esto por base, Virgilio intentó planear una Eneida en 12 cantos. Estructuró los diferentes episodios, según le iba llegando la información y la inspiración. Por eso, a veces se encuentran largos episodios perfectamente elaborados al lado de ciertas partes desiguales (canto III), o versos inacabados e incluso contradicciones. En su poema demuestra conocimientos de arqueología, historia, religión y de los poetas griegos y latinos. Pero casi sólo se limita a la imitación y transposición continua de los poemas homéricos, tomando de ellos episodios, como tempestad, exploración, juegos, bajada a los infiernos, descripción del escudo, cerco del campo de batalla, etc, y hasta versos completos de Homero. Pero Virgilio, más imitador de los alejandrinos, presenta modelos más variados y breves, menos narrativos, más sensibles.

En Eneida VII, v. 8-28, presenta una transposición de Homero (Odisea X, v. 203, ss) y de Apolonio de Rodas, con una poesía llena de contrastes y de romanticismo, de atmósfera legendaria con verdadera impresión de verosimilitud. Forma sobria, presenta la isla de Circe y cómo escapa Eneas hasta llegar a las orillas del Lacio. En Eneida XI, v. 759-815, presenta la muerte de Camila. Se trata de un combate de caballería cerca de la ciudad de Latino. El etrusco Arruns, aliado de Eneas, acecha a la reina de los volscos, Camila. Virgilio describe a Camila, tomando las viejas tradiciones griegas sobre las amazonas. La narración es continuada; la psicología de los personajes es sentimental: Virgilio siente una discreta simpatía hacia la víctima, y hasta el vencedor Arruns parece algo tímido y temeroso de su victoria, y huye.

En su conjunto, la obra es novelesca, de pintoresquismo variado y vigorosas escenificaciones. Pero estabilizó su poema al insertar verdaderas tragedias, como la del amor pasional entre Eneas y Dido; la política matrimonial de Latino entre Eneas y Turno; la amistad de Niso y Euríalo; todo compuesto como una tragedia, con exposición, desarrollo y desenlace. Este procedimiento

permite a Virgilio profundizar en la psicología de los personajes. Sin embargo, el personaje de Eneas, aparece sin definirse durante mucho tiempo, es agente del destino, vivo retrato del estoicismo romano, torpe y sin ardor. Los ancianos Latino y Evandro parecen el prototipo del filósofo de gran dignidad inactiva. Los personajes secundarios son más activos, cumplen con vigor su cometido y mueren: Turno, Camila, Palante, Lauso, etc. Presenta la pasión femenina, con sus altibajos y violencias, como antítesis de su ideal de perfección; la traza con rasgos muy generales, excepto en el personaje de Dido a la que presenta como una conjunción de rasgos viriles y femeninos. A los dioses los presenta como Homero, a pesar de los siete u ocho siglos de distancia; su vida psicológica está en razón inversa a su dignidad moral: Júpiter es inexistente, mientras Juno y Venus, diosas apasionadas, dominan. No aparecen diálogos en sus escenas trágicas, sólo monólogos en grandes tiradas.

En Eneida II, v. 588-631, presenta a Troya, destruida por los dioses. Eneas desesperado, al ver a Helena, causa de la ruina de Troya, está a punto de matarla, cuando Venus, su madre, le indica que la causa de la guerra es la crueldad de los dioses Neptuno, Juno y Minerva. Presenta unos misteriosos efectos de luces y la impresión de horror fatal. En Eneida I, v. 37-49, describe el enojo de Juno con una vivacidad patética. Juno, envidiosa de Palas, se pregunta si hay alguien entre los mortales que todavía le haga ofrendas, o si todavía hay quien la adore y tema su poder.

El interés de la Eneida aumenta con su contenido histórico. Ante sus contemporáneos, era la gran epopeya del pueblo romano, y hacía olvidar las dudas sobre la verosimilitud de las antiguas leyendas. Eneas reinará sobre una población mixta, como Octavio que se había anexionado casi toda Italia; pero su espíritu será completamente latino. Así, con apariencias homéricas, se impone el sentir romano. La teoría del destino, *fatum*, le permite mediante predicciones y testimonios proféticos, sugerir los progresos de la grandeza romana; presenta en los infiernos las almas de los héroes futuros, que esperan su encarnación (canto VI) y mandando hacer a Vulcano la grabación en el escudo de Eneas del brillante porvenir de una ciudad que ni siquiera Eneas podía presentir.

La atracción y posterior ruptura de Dido y Eneas prefiguraba la rivalidad entre Roma y Cartago. La alianza de Eneas con los etruscos, representa el largo período de civilización etrusco-latina. El mismo Augusto parecía la imagen de Eneas, creando un mundo nuevo, sin renegar del antiguo, y apoyado en sus divinidades protectoras: Venus, Apolo, etc. De este modo, mediante ciencia y buen gusto, Virgilio había logrado las **condiciones básicas de la epopeya**:

- **extensión narrativa,**
- **magnitud heroica,**
- **interés nacional,**

impregnados con su sensibilidad moral y emotiva. Sin dejar de evocar el viejo espíritu de guerras y de triunfos nacionales, propone un ideal superior: las familias predestinadas y los hombres fuertes, sencillos y piadosos, dan al mundo la organización estable y pacífica que necesita. En el canto VI, reúne los distintos sistemas filosóficos de manera que, enriquecidos por el cristianismo, den al mundo el legado cultural romano.

### El personaje de Eneas.-

Héroe troyano, hijo de Anquises y de Afrodita que por una serie de circunstancias favorables llegó a ser una de las figuras legendarias más importantes de la antigüedad grecorromana. Nació en el monte Ida, donde Homero sitúa los amores de la diosa con el rey pastor Anquises, príncipe de los dardánidas y según la tradición seguida en la Iliada, fue educado en casa de Alcato, esposo de Hipodamia, hermana del héroe. Según el himno a Venus, quienes le criaron y educaron hasta llegar a la edad de la pubertad fueron las ninfas del monte Ida. Después se dedicó al pastoreo como su padre y un día que apacentaba sus ganados fue atacado por Aquiles. De esta acometida le libró la protección de Zeus y entonces huyó a Troya, en cuya guerra no había intervenido aún; al frente de un grupo de dardánidas ayudó a Príamo en la pelea. Eneas era un predestinado al que favorecían con su protección Júpiter, Apolo y Afrodita, Poseidón, la mismísima Cibele y al final, la propia Juno, que había sido su enemiga. En el episodio del canto XX de la Iliada, se inicia ya este carácter de predestinación, y por eso, en Troya, aparece tomando parte en los más rudos combates y luchando con los más valerosos enemigos, entre los que figura el propio Aquiles, distinguiéndose tanto por su bravura como por su piedad y sabiduría. Por eso, aunque Príamo pagó su apoyo con la ingratitud y con el odio, los troyanos le concedieron, como a Héctor, honores divinos, llegando a ser entre ellos lo que Aquiles entre los griegos. Tenía, como éste, poderes divinos, debido a los que Júpiter regalara a Eros en premio por haber arrebatado a Ganímedes. Mientras la raza de Príamo camina a la destrucción, la de Eneas se salva y espera un reinado futuro que se ha de perpetuar en sus descendientes.

El poeta Aretino, en su poema Eiópida, que se conservó hasta el s. de Augusto, refiere que Eneas, después que las serpientes ahogaran a Laocoonte, abandonó Troya, ciudad condenada por los dioses, y se refugió en la Dardania; otros autores suponen que salió de la ciudad después de ocuparla los griegos, lo mismo que Antenor, le dejaron salir libremente porque ni había suscitado la guerra, ni querían que continuara, siendo partidario de la entrega de Helena. Todas las tradiciones hasta el tiempo de Pericles, concuerdan en que Eneas pudo ver la destrucción de Troya y fundó un nuevo reino en las faldas del monte Ida, y el primer documento que atestigua esta versión es una moneda de Enia, datada en poco más de comienzos del s. VII a.c.; esta tradición ha sido seguida y consagrada por un poeta épico llamado Pisandro, del s. VII a.c.; otros autores suponen que fue perseguido en el monte Ida por los griegos y fundó un nuevo reino en Epiro o en Ftiotis de Tesalia, y el primer poeta que describe al héroe emprendiendo un largo viaje después de la guerra de Troya es el siciliano Estesícoro, al que se refiere una escultura fragmentada conocida con el nombre de la Tabla iliaca y en la que aparece Eneas acompañado de Anquises, Ascanio y Miseno, embarcados en busca de la Hesperia, y llevando bajo el brazo la edícula que encierra las divinidades protectoras de Troya.

Mucho tiempo después del anterior, sostiene Sófocles, en su tragedia Laocoonte, la tradición de un reino de los enéadas en Frigia, que aparece igualmente en algunos pasajes de Helénico, contemporáneo de Heródoto, y en uno de Jenofonte, donde por primera vez se hace mención especial de la piedad de Eneas, al salvar del desastre troyano las imágenes divinas y el Paladium, tradición perpetuada en la Eneida de Virgilio, según la cual el héroe troyano,

abrumado al ver el asalto de la ciudad, la abandonó al llegar las sombras nocturnas en compañía de su hijo Julo, su mujer Creusa, hija de Príamo, a quien perdió en aquella horrible noche, y llevando sobre sus hombros a su padre Anquises, paralítico, sin olvidarse de los dioses penates de su patria. Por esta doble piedad filial y religiosa, se le dio el nombre de **pius**.

Desde el punto de vista mítico de la leyenda de Eneas, se refiere al culto asiático de Afrodita, traspasado de Troya a Roma, aunque de gran número de testimonios de autores griegos, aducidos por *Dionisio de Halicarnaso*, resulta que esta versión no existía aún en las guerras del Peloponeso, siendo la opinión general que Eneas no había salido de Asia Menor, y hasta se enseñaba su sepultura en Brecintia de Frigia. Su viaje a la Hesperia era, en la imaginación helénica, una región misteriosa y en ella se habían localizado ciertos episodios de la Odisea, siendo Ulises asociado por Hesíodo a la genealogía de los más antiguos seres de Italia. Con este héroe compartió Eneas la gloria de haber llevado allí la civilización grecoasiática. Antes de llegar a la Hesperia, arribó a las costas de Tracia, donde fundó la ciudad Enea, pasando después a la isla de Delos, donde se encontró con un rey llamado Anio, con cuya hija casó; siguió luego a Citeria, al sur del Peloponeso, donde instituyó el culto a Afrodita; de allí a Zacinto, a Léucade, Accio y Ambracia. En seguida se trasladó a Dodona, en Epiro, para consultar el oráculo, pasando después a Butroto, frente a Corcira, donde Héleno, hijo de Príamo y hermano gemelo de Casandra y, por tanto, adivino como ella, había fundado una nueva Troya, y donde Eneas dejó como recuerdo de su paso un altar erigido a Afrodita. Sale de las costas de Epiro, surca el Adriático, desembarca en Turio, de Lucania, y sigue por las costas de Brucio y Campania, hasta Cumas, y da su nombre a la isla Enatia y el de su piloto al cabo Miseno. Vuelve después a Sicilia, donde encuentra dos compatriotas, Élimo y Egesto, y por el mar Tirreno, después de tocar el cabo Palinuro de la isla de Leuconia, y el promontorio Epítico, desembarca en las costas del Lacio, cerca de Laurento, y en el lugar donde acampa es conocido durante mucho tiempo con el nombre de Troya. Según una versión posterior, en el Lacio fundó una nación romana y del origen troyano de esta región se encuentran muchos testimonios de la literatura griega.

En los diversos viajes de Eneas, sobresalen dos hechos principales: el primero se refiere al culto a Afrodita, que aparece en todos los lugares que las distintas leyendas, generales o locales, suponen visitadas por el héroe, y el segundo, que tanto estos lugares, como los personajes míticos establecidos en ellos, llevan nombres que recuerdan los de Eneas, así la Afrodita troyana y Asiática, además de diosa terrestre, es protectora de los navegantes. Le estaba especialmente consagrada a la estrella de la mañana, siendo su dominio el cielo, donde los pilotos buscaban su guía en las constelaciones y en este concepto sale adorada en distintos puntos del Mediterráneo con el sobrenombre de Aienias, y el mismo himno homérico, para interpretar el nombre que Afrodita puso a su hijo, se refiere a la voz de Aenos, que significa gloria o estupor. Los filólogos modernos suponen derivada esta diosa de la semítica Anaitis, correspondiente a la Afrodita Urania, a la que menciona Polibio, con el nombre de Aine, diciendo que tenía un templo cerca de Ecatona. Aeneas, separado por el desdoblamiento del nombre de la divinidad, ha tomado como otras veces de parecida desinencia, una significación que quiere decir hijo de Aine.

Este elemento fue lo que más contribuyó a la leyenda romana de Eneas, esta leyenda romana admitía la visita del héroe de Cumas para consultar con la Sibila, y Nevio explicaba las guerras púnicas por la historia de Eneas y Dido. Eneas se dedicó a fundar su residencia en Italia, ya que en el oráculo de Dodona según dice Virgilio, le pronosticaron que debía terminar su vida errante. Cuando él y los que le acompañaban llegaron a comer hasta las mesas, dominados por el hambre y como ocurriera que todos ellos con hambre devoradora se comieron unos panes muy grandes que hacían en Italia, Eneas dio por cumplida la profecía y por terminada su peregrinación. Este episodio unido al hecho de haber llevado Eneas consigo los penates de Troya, explicaba que en el culto de los penates latinos se les ofreciera la comida entre panes de aquella clase. Al episodio anterior se consagraron otros hechos proféticos, como el legendario de la marrana que huyó en el momento en que Eneas iba a sacrificarla a los treinta penates y en la colina de Lavinio dio a luz a treinta lechoncillos. Resignado Eneas a establecerse allí, pero disgustado por la aridez del lugar, oyó la voz de Fauno que le decía que, pasados treinta años, su hijo fundaría Alba Longa, aunque esta población, según tradiciones antiguas, existía ya antes de desembarcar los troyanos en Italia, representando la marrana blanca (alba) con sus treinta cochinitos, la ciudad de Alba Longa con las treinta ciudades aliadas. De aquí que en los tratados de alianza se hiciera, por lo común, el sacrificio de una marrana.

Eneas apenas desembarcó, se alió con el rey Latino para combatir a Turno, rey de los rútilos y de Ardea y amante desdeñado de Lavinia, hija de Latino, que por concesión de éste, casó con el héroe troyano. Eneas dio el nombre de su mujer a la nueva ciudad construida y cuando ésta se estaba construyendo, surgió en el bosque próximo una llama, apareciendo un lobo que llevaba leña para atizar el fuego y un águila que lo avivaba agitando sus alas, en tanto una zorra pretendía apagarlo. El combate de estos animales dio por resultado la muerte de la zorra, símbolo de los rútilos (los rojos), según parece, así como el águila es de Júpiter, y el lobo es el dios Marte, y la llama es la Vesta de Lavinio.

La más popular de las leyendas de Eneas, es la inmortalizada por Virgilio y según la cual, el héroe, al salir de Troya, reunió a los troyanos supervivientes en la Élide y con ellos, en una flota de veinte naves emprendió la ya mencionada navegación. Cuando después de siete años iba a desembarcar en el Lacio, se desencadenó una horrorosa tempestad, para impedir de este modo la fundación de Roma. Las olas arrojaron a la flota a África y allí, Dido recibió a Eneas y a sus compañeros. Venus y Juno concertaron el matrimonio de Dido y Eneas, pero sabedor de ello Júpiter, ordena al héroe troyano que salga de Cartago, siendo obedecido y partiendo de allí sigilosamente. Los navegantes desembarcaron en Sicilia, cuyo rey Acestes los colmó de agasajos. Eneas celebra juegos fúnebres junto a la sepultura de su padre y, advertido por éste que se le apareció en sueños, se dirigió a Italia con los más fuertes de sus compañeros, dejando a los demás en Sicilia. Desembarca en Cumas, visita el antro de la Sibila y, conducido por ella, penetra en el Hades a recoger nuevos oráculos, yendo a las orillas del Tíber. Ovidio, siguiendo la misma tradición que Virgilio, lo completa con la desaparición misteriosa de Eneas, ahogado durante la batalla de Bricio. Los latinos identificaron al héroe troyano que había llevado los dioses de Ilión, con el Pater Indiges que tenía un culto íntimamente relacionado con el de los penates.

### La piedad de Eneas.-

Mezencio, herido por la lanza de Eneas, se derrumba. Eneas el piadoso, coge la espada y se prepara para rematar a su enemigo. El hijo de Mezencio, Lauso, se interpone entre la espada de Eneas y su padre, y se dispone a pelear con Eneas, (X, 783-812) que le advierte que su destino es adverso y que le engaña su piedad filial. Eneas, que sacó a su padre en hombros desde Troya, y que fue a buscarlo al reino de la muerte, aconseja al joven Lauso que no defienda a su padre porque arriesga su vida. También Turno está movido por la piedad (X, 617-620) cuando expone su vida para salvar su patria, su ciudad; y también morirá a manos de Eneas el piadoso. Éste considera que la piedad justifica la totalidad de sus acciones, incluso las que en apariencia pudieran parecer inhumanas o crueles. El propio Eneas dice que **solo tenemos tres cosas: la libertad, la ciudad y la familia**, por orden de importancia. Así que da tres grados de piedad; lo mismo que Evandro, cuando arriesga la vida de su hijo y lo sacrifica para mantener la grandeza de su patria (VIII, 560-583). La verdadera piedad es la que se dirige hacia la libertad, por encima de la ciudad y de la familia. La libertad es Roma, que representa el establecimiento de la ley universal, en el centro donde la eternidad y el tiempo coinciden y se realizan.

Mientras la primera parte, hasta la bajada a los infiernos, describe lo que podría designarse el proceso de adquisición del conocimiento, la segunda parte, expone el sentido del cumplimiento de la misión que se basa en el conocimiento. La libertad de la conciencia humana será el fin ineludible de la misión de Eneas.

En la segunda parte del poema, se llama piadoso a Eneas nueve veces: En IX, 255, cuando Niso y Eurialo van a avisar a Eneas, que ha ido a aliarse con Evandro. En VII, 5, cuando muere Cayeta, la nodriza de Eneas, y él realiza los ritos fúnebres en su honor. En VIII, 84, cuando se da un prodigio, una cerda blanca se tiende junto a su cría, también blanca, y se reconoce la profecía de Héleno y Tiberino, respecto al lugar de fundación de la nueva Troya. En XII, 175, cuando Eneas y Latino consagran un pacto de alianza, mediante combate singular entre Eneas y Turno. En XII, 311, cuando realiza tres sacrificios a los dioses, cuando Juturna, hermana de Turno, rompe la tregua, impulsada por Juno. En tres hechos de guerra, X, 591, cuando muere Palante, y Eneas captura vivos a ocho enemigos para inmolarlos en la pira; en X, 783, cuando Eneas se enfrenta a Mezencio; y en X, 825, cuando muere Lauso, por defender a su padre. En XI, 169, cuando el rey Evandro recibe el cadáver de su hijo Palante.

### Los dioses frente a los hados.-

Juno, cuando ve que los troyanos ya están en tierra de Italia, y que sus esfuerzos han sido vanos, admite que está vencida. No podrá privar a Eneas del Lacio, ni evitar que Lavinia sea su esposa. Pero puede someter a Eneas a pruebas sangrientas donde su piedad sea puesta a prueba. Lo mismo que utilizó a Dido en Cartago, ahora utilizará a Turno (X, 630), y le empujará a pelear con Eneas, que tiene claro lo que los hados quieren de él. Juno sólo puede demorar el destino, no cambiarlo. Forma un simulacro de Turno, y Eneas sale del campamento para perseguirlo (X, 636), o impide que Turno se suicide (X, 685). Cuando Turno queda encerrado en el campamento troyano (IX, 729), Juno le quita la idea de escapar, y se dedica a matar y destruir. Juno lleva la parte negativa de la voluntad de los hados, en tanto que Júpiter lleva la parte positiva.

Turno la llama cruel porque decide su destino, en XI, 901 y XII, 849. Las muertes que Eneas produce son justas, porque castigan la violación de un pacto sagrado de la divinidad. Desde el principio de la *Envida*, queda claro el objetivo de Eneas: fundar la urbe e introducir en el Lacio a los dioses troyanos. De allí debe salir la eterna grandeza de Roma. Al final de la misión, los enviados de Eneas anuncian a Latino que, por designio del hado, han llegado aquí para buscar un lugar para sus dioses, aunque sea pequeño (VII, 229). Eneas, después de visitar el reino de los muertos, vuelve al reino de los vivos, **nace de nuevo** para consumir su destino. Destinado a fundar en el tiempo lo que en la eternidad permanece establecido, va a llevar a término esa misión, a fin de colaborar con los designios del hado. Venus, para guardar a su hijo de los peligros de las batallas en que debe intervenir, ruega a Vulcano que fabrique para él armas inmortales. El dios accede, y esculpe en un escudo los grandes hechos de Roma, desde la hora en que la loba crió a los hijos de Ilia y Marte, hasta la celebración del triple triunfo de Augusto tras la batalla de Accio. (VIII, 626). Y cuando Eneas ve el futuro de Roma, se considera que es el momento de la fundación del nuevo reino de Troya.

**La leyenda de Eneas.** Eneas aparece en la *Iliada* como un héroe de segunda fila, pero reservado a una misión futura. Varias divinidades velan por su seguridad: Zeus, Afrodita, Hermes, Apolo y Poseidón. **Eneas** (que **representa el presente**), sale de Troya antes de la caída final, después del prodigio de Laoconte, llevando sobre sus hombros a **Anquises** (paralizado por el rayo de Zeus, que **representa el pasado**). Le acompañan hasta el Ida su familia, servidores y otros troyanos, sobre todo, su hijo **Ascanio o Iulo**, que **representa el futuro de Roma**. Todas las ciudades costeras por donde pasó, hasta el Lacio, inventaron aventuras que les relacionaran con Eneas, héroe inolvidable por descender de Afrodita. En Sicilia, en Segesta, había un templo a Eneas, y en el monte Eryx, otro a Venus. Esta Venus Ericina, fue la primera conocida por los romanos en la primera guerra púnica, y así llamaron a la Venus Capitolina en el a. 217 a.c. En el templo de Lavinium se guardaban los penates traídos por Eneas, y el fuego sagrado: allí juraban su cargo los cónsules. Eneas triunfó sobre otros héroes fundadores. Así, cuando Pirro dijo que era descendiente de Aquiles, los romanos ya tuvieron un motivo para luchar contra él. La leyenda se convertía así en Historia al servicio de la política imperialista de Roma. Todos los annalistas e historiadores toman esta tradición como válida, para los orígenes de Roma.

A pesar de la diferencia cronológica, se considera a Eneas como abuelo de Rómulo. Al llegar al Lacio, Eneas funda una base militar y la llama nueva Troya. Latino, rey del país, le cede territorios. Turno, rey de los rútuos, lucha contra Eneas y Latino. Éste muere. En la segunda batalla muere Turno. Eneas desaparece y sigue la lucha su hijo Ascanio (Iulus), en Lavinium, durante 30 años. La desaparición de Eneas, se explica por su bajada al infierno, y el poeta la usa para unir la primera parte de aventuras con la segunda de guerras.

Eneas es un héroe predestinado como dice Poseidón a los otros dioses en *Iliada* XX, 293.308. *La toma de Troya*, poema cíclico que circulaba como obra de Arctinos, contaba la salida de Eneas de la ciudad de Troya, antes de la caída de éste y después del prodigio de las dos serpientes que estrangularon a Laocoonte y sus dos hijos. Sófocles, en una de sus tragedias perdidas, *Laocoonte*, seguía esta

tradición. Uno de los fragmentos de la obra nos presenta a Eneas ante las puertas de Troya, llevando sobre sus hombros al viejo Anquises.

Helánico de Mitilene, historiador contemporáneo de Heródoto y Tucídides, es el primero en convertir a Eneas en un prófugo de Asia, protagonista de aventuras marítimas parecidas a las de Ulises. Según este autor, Eneas, con la ayuda de tropas venidas desde diversos puntos, resistió durante algún tiempo en la ciudadela troyana. Esta resistencia, hábilmente dirigida, le permitió alejar a tiempo a mujeres, niños y ancianos. Él salió en último lugar, llevándose a su familia, dioses y objetos sagrados. Mientras los griegos se entregaban al saqueo de la ciudad conquistada, los troyanos se fortificaron en las escabrosidades del Ida. Ascanio, su hijo, se proclamó rey en Dascylia, y después repuso a la familia de Héctor. Eneas atravesó el Helesponto y fundó una ciudad sobre el promontorio de Pallene, con ayuda de los tracios. Todos los topónimos se refieren a Eneas o a su madre Afrodita, en esta región.

Tucídides dice que los troyanos fugitivos fundaron en la costa occidental de Sicilia, las ciudades de Eryx y de Segesta, fundiéndose con los indígenas. Desde luego, Segesta tenía un templo dedicado a Eneas, y el monte Erix, un templo a Afrodita, Venus Ericina para los romanos., donde se conservaban los penates latinos ante los que juraban su cargo los cónsules. Otros dicen que el santuario estaba en Lavinium. Eneas había fundado esta ciudad en honor a su esposa Lavinia. El historiador griego Timeo de Tauromenium dijo, en el 260 a.c., que los penates latinos eran los mismos que Eneas había traído de Troya. Con esto hacía compatibles las aventuras de Eneas con las creencias del origen de las ciudades. Por aquel tiempo, la actitud expansionista de Pirro, rey del Epiro, que se decía descendiente de Aquiles, hizo que los romanos empezaran a prestar una atención especial a todo cuanto se relacionase con la leyenda de Troya, y sus posibles repercusiones en el campo de la política. Esta pretendida descendencia de los troyanos, la usaban los romanos cuando les convenía, para ayudar en la guerra o declararla a los pueblos que les interesaba. La leyenda, pues, había sido convertida en historia, al servicio de los intereses de una política imperialista. Catón refiere en los *Orígenes* la historia de Eneas y Nevio y Ennio consideraban a la madre de Rómulo como hija de Eneas, sin tener en cuenta la cronología. Según Catón, que hace transcurrir 432 años entre la caída de Troya y la fundación de Roma, Eneas y Anquises habían partido de Frigia en un solo navío. Al llegar al Latium fundaron un establecimiento militar al que llamaron Troya. Latino los acogió, les dio tierra y a Eneas le dio a su hija Lavinia. Pero Turno, rey de los rútuos, los ataca, y Latino acaba por ponerse junto a Turno contra los invasores. Laurentum, la ciudad de Latino, fue tomada por Eneas. Turno también muere. Ascanio reinaría en Lavinium 30 años. Con todos estos elementos, Virgilio ya podía elaborar la historia de Roma que todos esperaban y su descendencia de los dioses.

**Originalidad de la Eneida.** La Eneida está llena de reminiscencias homéricas: el libro I corresponde al VI de la Odisea; del VII al XII a la Ilíada. Como Odiseo cuenta sus aventuras en la corte de Alcínoo, Eneas narra las suyas en el palacio de Dido. Hallamos unos juegos fúnebres, Ilíada, XXIII, un viaje a los infiernos, Odisea XI, la descripción de un escudo, un desfile de héroes, combates personales, asambleas de dioses, intervención de éstos en la lucha, etc. La aventura nocturna de Diomedes y Odiseo al campo de Reso, sirve de modelo al episodio de Nsio y Euríalo. Los personajes principales se corresponden también: Aquiles/Eneas; Héctor/Turno; Helena/Lavinia; Príamo/Latino. Son también numerosas las imitaciones estilísticas, símiles y recursos retóricos. Los héroes de la Eneida no son tan brillantes como los homéricos, pero son más profundos. Su manera de ser evoluciona en contacto con la realidad. Se forjan con el trabajo y el sufrimiento. Obedecen a los dioses, a pesar de las consecuencias. El personaje de Eneas rompe la tradición de los héroes épicos, lucha, pero no le gusta la guerra, como a Héctor. Es frío, inflexible, calculador; irreprochable pero sin calor humano, aunque en él vemos al primer héroe con una auténtica vida interior. Moderado en la victoria, se une con los indígenas para asegurarles el orden y la paz. Cuando en el libro XI los latinos le piden una tregua para enterrar a sus muertos, el héroe contesta: *Me pedís la paz para vuestros muertos, a los vivos es a quienes yo quisiera concederla.* En él se veían los romanos como en un espejo, por eso tuvo éxito. Además Virgilio profetiza a los héroes del imperio, en el escudo de Eneas, en las profecías... Todo se supedita al patriotismo. No pretende glorificar a Eneas, sino a Roma, a las virtudes de la raza. Los personajes de Homero mantienen las mismas características a lo largo de la obra, incluso cuando la acción se supone desarrollada durante mucho tiempo, como ocurre con las aventuras de Odiseo; Eneas, por el contrario, va evolucionando al contacto con la realidad. En el incendio de Troya se comporta valerosamente. La desesperación le empuja a morir con las armas en la mano, pero los dioses le obligan a huir. Mientras vive Anquises, dirige la expedición de fugitivos, pero al morir, Eneas se reviste de su serena dignidad. Después de su descenso a los infiernos, se reafirma en su misión providencial. Desde ese momento se entrega por entero a su misión. El destino hará que él cree a Roma para que gobierne al mundo en paz:

*Tu regere imperio populos, Romane, memento,  
haec tibi erunt artes, pacisque imponere morem,  
parcere subiectis et debellare superbos.*

(VI, 851-853)

Virgilio supo armonizar en un conjunto hábilmente estructurado, creencias populares como doctrinas filosóficas, sin que la rica complejidad de los detalles altere la unidad estética de la obra. Los recursos expresivos que utiliza son variados: la metempsícosis le permite hacer desfilar ante Eneas a héroes que aún no han nacido; la descripción del escudo de Eneas le sirve de excusa para ofrecernos las principales escenas de la historia de Roma, infancia de Rómulo, ataque de los galos, Actium, triunfo de Augusto, dedicación del templo de Apolo, etc. las numerosas profecías sobrenaturales van allanando el camino del protagonista; las leyendas primitivas como Caco y Hércules, o la historia de Camila, nos muestran los tiempos primitivos en toda su salvaje grandeza.

A pesar de que la acción de la epopeya tiene lugar varios siglos antes de la legendaria fundación de Rómulo y Remo, Roma está presente por doquier, vive en cada uno de los cantos del poema. Virgilio es, ante todo, patriota. No pretende glorificar a Eneas, sino a la Roma inmortal.

**Religión y moral.** Frente a los dioses apasionados del Olimpo homérico, que toman parte personalmente en las luchas de los hombres y aparecen en constante rebeldía contra un Zeus que sólo con la fuerza consigue dominarlos, Virgilio se extraña de que los dioses se enfaden o se peleen (**tantae animis caelestibus irae!**). En la *Ilíada*, mientras la sangre corre a raudales por la llanura troyana, los dioses celebran un alegre banquete, sin preocuparse lo más mínimo por los infortunios humanos. En Virgilio se alza un grito airado de protesta ante la indiferencia de los dioses ¿Es posible que Júpiter pueda permitir que los pueblos se exterminen de un modo tan salvaje? El concepto romano de la disciplina, le impide concebir un Olimpo agitado por la discordia. Cuando Júpiter da una orden, los dioses romanos obedecen como legionarios; las asambleas de dioses no se parecen en nada a los tumultuosos conciliábulos del Olimpo homérico, parecen más bien consejos de guerra; incluso Juno, como una matrona romana, rebosante de dignidad y de orgullo, que hace un pacto con Venus, como un diplomático romano, no como la engañosa y artificial Hera. El Zeus de Homero es en Virgilio el señor omnipotente del universo, que convoca a los dioses, no en asamblea sino para darles órdenes. Cada divinidad tiene encomendada una misión concreta y ninguna de ellas tolera la más ligera intromisión en la zona que le ha sido especialmente reservada. Neptuno reacciona violentamente ante la tempestad provocada en sus dominios por Eolo. El Olimpo romano adquiere así una dignidad y una seriedad desconocida en el mundo griego; pero es un Olimpo frío, sin pasión y sin vida. Los dioses son puras abstracciones filosóficas y resultan poéticamente inútiles desde el momento en que todo está sometido a la **ley inmutable del Destino**. A esta postura indiferente de los dioses corresponde una actitud análoga por parte de algunos personajes del poema. El etrusco Mecencio llega a dudar de la existencia divina, y no reconoce más dios que su propia espada. Niso no sabe si es el azar o alguna divinidad quien rige los destinos humanos. A Dido le indigna que los dioses se burlen de los mortales. La *Eneida* es un poema religioso, incluso litúrgico, lleno de plegarias, oráculos, preceptos morales y prácticas religiosas. Defiende la unidad de la familia y el matrimonio, la perpetuidad de la raza, el desprecio a la riqueza, el amor al trabajo y el respeto a la virtud. Eneas se debe a su patria y a los dioses. La constante preocupación moral llega a transformar radicalmente las concepciones mitológicas del mundo homérico. En los Campos Elisios no moran los guerreros ilustres, sino los héroes útiles al género humano; en el Tártaro no son torturados los enemigos de los dioses, sino los enemigos de la sociedad y del Estado.

**La inflexible severidad de la ética romana ha triunfado sobre la brillante y heroica mitología griega.** La religión de Virgilio forma parte de su patriotismo, del culto a Roma. Eneas se convierte en el arquetipo del jefe de estado. No tiene derecho a vivir su vida. Se debe a los dioses, porque debe fundar un estado. Lo demás es accidental y transitorio.

**Sensibilidad del poema.**- La sensibilidad de Virgilio es superior a su imaginación, su delicadeza superior a su fuerza. Su naturaleza poética le lleva más a la elegía o al lirismo que a la invención puramente épica. El poeta sufre con sus personajes. Ante la pavorosa tempestad exclama con Eneas: *O terque quaterque beati... quis ante ora patrum ... contigit oppetere ...!* Virgilio, el Melibee de la primera égloga, que sabe de nostalgias de su país natal, comparte la pena de su héroe, ante un destierro sin posibilidades de retorno, y llora con él al contemplar las gestas troyanas, inmortalizadas en los muros del templo de Cartago. Denota amor por la naturaleza, simpatía y piedad por los infortunios humanos, por los menesterosos, por los desheredados de la suerte. Hay aquí un sentimiento nuevo en la poesía romana. Virgilio es el poeta del corazón, de la dulce y delicada melancolía, que comprende la fragilidad de las cosas humanas. Describe la tristeza de Andrómaca, viuda y cautiva, con una gracia conmovedora. Casandra, aherrrojada por sus cautivadores, tiende suplicante al cielo los ojos cuajados de lágrimas en oración inútil. La agonía de los guerreros muertos en la flor de su juventud, hace llorar al poeta. Las lamentaciones de la madre de Eurialo o las de Evandro, alcanzan un patetismo inigualable. Al cantar la muerte de Marcelo, Virgilio hace vibrar su corazón de ciudadano y de amigo. Eneas se enternece por la muerte cruel de Lauro, y hasta los dioses se conmueven. Sólo el destino es inexorable. Frente a la poesía serena y luminosa, pero indiferente, de los griegos, y la recia y viril de los romanos, Virgilio aporta el amor, la bondad, la generosidad, la fraternidad entre los hombres. Es el anuncio de la actitud cristiana ante la vida. Se pone del lado de los débiles y humildes. Entra en el corazón de los héroes, comprende sus motivos y los compara con la naturaleza. El tema de la naturaleza estará siempre presente de Virgilio.

### **Personajes.**

Los dioses son majestuosos.

Del libro I al IV, la **protagonista** es **Dido**, víctima de los dioses.

Del libro V al VIII, el **protagonista** es **Eneas**, héroe con pasado y futuro, pero sin presente, aunque él mismo representa el presente, mientras su padre Anquises representa el pasado y su hijo Julio representa el futuro.

Del libro IX al XII, es **protagonista** **Turno** noble y valeroso pero violento.

La **protagonista total** de toda la obra es **Roma**.

**Contenido argumental de cada libro de la Eneida, señalando los versos por los que discurre la acción.**

**Eneida I.-** Se inicia el canto con la explicación del poeta sobre lo que va a contar. Seguidamente las tempestades que hacen zozobrar las naves, y el odio de Juno, que convence a Eolo, dios de los vientos, para que deje a éstos en libertad y destruyan la flota troyana. (1-91). En este momento, aparece en acción el héroe del canto, que por primera vez es mencionado por su nombre. Eneas, agobiado por la carga que se le impone, declara su deseo de haber muerto en combate, bajo los muros de Ilión, ante la vista de sus padres (92-101). La tempestad, cuya descripción se interrumpió con la presentación del héroe, cobra ahora importancia, enfurecida en torno a las naves de los troyanos (102-123). Escucha Neptuno el ruido del mar y los vientos. Saca la cabeza por encima de las olas y contempla el miserable espectáculo que ofrece la flota dispersa. Comprendiendo que todo se debe a la intervención de su hermana Juno, llama a los vientos y los riñe por haber levantado las olas sin su permiso. A continuación, aplaca el mar que cede al punto su agitación y sobre él vuela en su carro seguro (124-156). Pasada la tempestad, los troyanos buscan descanso en las tierras próximas, y se dirigen hacia Libia. Encuentran allí un puerto tranquilo y desembarcan. Ya en tierra, encienden el fuego y preparan el pan. Eneas, entre tanto, busca en el mar con la mirada sus naves: acto seguido, ve un rebaño de ciervos, los persigue y mata a siete, uno para cada una de las naves que le quedan. Los lleva a sus compañeros, y preparan un banquete. Tranquiliza el héroe a su gente, aunque él sufre, y les promete tranquilidad, grandeza y alegría futuras. Hablan después acerca de sus amigos perdidos (157-222).

Un nuevo cambio de escenario: aparece Júpiter que, desde el cielo, se vuelve a mirar los reinos líbicos. Se le acerca Venus, y se queja de lo que Eneas, por la voluntad de Juno, se ve obligado a soportar, y le recuerda que él le había prometido que de la raza de Eneas habrían de nacer los romanos. Pregunta si ha cambiado por algo el designio del dios. (223-253) Responde Júpiter sonriendo, y tras hacer una exposición de lo que los hados han decretado, reitera el ofrecimiento previamente hecho a Venus: finalmente, Rómulo establecerá a los romanos, que no encontrarán límites a su imperio. Los descendientes de Troya dominarán a Argos; se suavizarán por ellos los siglos difíciles y se acabarán las guerras. Los antiguos dioses y Rómulo y Remo impondrán la ley sobre el mundo (254-296). Envía después a Mercurio, para que se acerque a Cartago y haga que sus habitantes reciban a Eneas con amistad. Así lo hace el mensajero de los dioses, y la reina de Cartago se muestra benigna hacia los troyanos (297-304). Vuelve a aparecer Eneas. Venciendo las dudas que en él puso la noche, sale a la luz del alba a explorar en qué tierras está. Oculta la flota, y camina acompañado de Acates (305-313). En el camino, disfrazada de cazadora, se encuentra con Venus, su madre, que le pregunta si ha visto a alguna de sus hermanas. Eneas, que sabe que habla con una diosa, le responde que no ha visto a nadie, y le pregunta a su vez en qué país se encuentra. Venus, solícita, se lo explica: Eneas ha llegado a Libia, y está viendo el reino púnico y la ciudad de Agenor. Dido, huyendo de Tiro, ha llegado a gobernar el lugar. Siqueo, con quien ella se había casado, fue asesinado por Pigmalión, hermano de Dido. Pasado un tiempo, el fantasma del muerto se le apareció, pues ella ignoraba los hechos, y le aconsejó

que dejara su patria, revelándole el crimen de Pigmalión. También le dice dónde están las riquezas, para que tenga con qué hacer frente a las necesidades del camino. Dido, junto con los enemigos de su hermano, roba una flota y empieza su viaje. Llega por fin a Libia, y compra el suelo donde ahora se levantan las murallas de la nueva Cartago.

Acabada la historia de Dido, Venus pregunta a Eneas y Acates quiénes son, de dónde vienen y a dónde se dirigen. Eneas contesta que él es Eneas, que lleva consigo los penates de Troya vencida, y a quien una tempestad ha llevado a las playas de Libia. De veinte naves que tenía al cruzar el mar Frigio, sólo le quedan siete, y en muy mal estado. Pobre y desconocido, expulsado de todas partes, vaga por los desiertos. Venus no soporta más las quejas de su hijo, y lo interrumpe para consolarlo. Doce naves más están a salvo y entran a puerto. Eneas debe dirigirse a la morada de la reina. (314-401). Al acabar de hablar, Venus se da la vuelta y, por la luz, el aroma y el andar, la reconoce Eneas, que se queja de haber sido engañado por ella muchas veces.

. Se dirige entonces hacia las murallas de Cartago. Para que pasen inadvertitos, Venus envuelve a Eneas y Acates en una niebla oscura, y luego se vuelve a su templo de Pafos (402-417). En medio de la niebla, Eneas y su compañero contemplan desde una colina los trabajos de la edificación de la ciudad. Después de manifestar su envidia por gentes que ven surgir sus murallas, Eneas se mezcla con los hombres que trabajan (418-440). Llegan al lugar en que se levanta un nuevo templo a Juno y Eneas, al ver reproducidas en las puertas algunas escenas de la guerra de Troya, que son parte de su propio pasado, se tranquiliza. Reconoce, en las imágenes esculpidas, a amigos y enemigos, y se reconoce también a sí mismo (441-493)

Ahora aparece Dido en el poema. Mientras Eneas contempla las imágenes del pasado, la reina, rodeada por una corte de jóvenes, llega al templo. Se sienta en un trono, y desde él imparte justicia, y distribuye entre los hombres el trabajo (494-508). En medio de tal escena, Eneas ve aparecer a varios de los suyos, que consideraba perdidos. Tanto él como Acates se alegran y temen a la vez, y contienen su deseo de saludar a sus compañeros. Desde la nube que los oculta, miran y escuchan. Habla Ilioneo y explica a Dido que, mientras iban hacia Italia, una tempestad los sorprendió y los condujo a las costas de Libia; por lo tanto, no abrigan intenciones guerreras, sino que, agobiados por la necesidad, se acogen a la hospitalidad de la tierra, en nombre de los dioses. Le dice también que tienen a Eneas por rey, y que él, en caso de vivir todavía, corresponderá cumplidamente a la acogida que Dido les dispense. Por último, le pide licencia para reparar las naves y poder partir en ellas a Italia, si Eneas viviera, o a Sicilia, en caso de que hubiera muerto. (509-560). La reina, por inspiración de Júpiter, contesta que conoce la historia de los troyanos; les explica por qué está obligada a preservar con guardias sus dominios, y les ofrece enviarlos a salvo a Italia o a Sicilia. También les ofrece que se establezcan en Cartago, y promete enviar hombres escogidos para que busquen a Eneas. (561-578) Animados Eneas y Acates por la actitud de la reina, desean poder ser de nuevo visibles. Se rasga la nube que estaba en torno a ellos, y aparece el héroe ante los ojos de todos, reluciente, por obra de Venus, de belleza y de juventud.

Eneas habla a Dido, e invoca la gratitud de los humanos y la piedad divina, y se compromete a honrarla siempre en el futuro. Luego se vuelve a saludar a sus amigos salvados del naufragio. (579-612). Dido, asombrada por la presencia del héroe, pues conoce su desgracia, le hace saber que recuerda su linaje, y lo invita con los suyos a entrar en su palacio. Ella ha sufrido penalidades y ha aprendido a socorrer a los míseros (613-630). Conduce a Eneas al palacio real, dispone sacrificios a los dioses y envía comida a los troyanos que habían quedado en la costa, junto a sus naves. Enseguida, hace que se prepare un banquete, para honrar a los huéspedes (631-642). Eneas, que no olvida su amor por Ascanio, su hijo, manda a Acates que le cuente lo que ha sucedido y que traiga a la reina regalos suntuosos escogidos entre los tesoros de Troya. Acates obedece. (643-656). Venus, mientras tanto, planea que Cupido, su hijo divino, ocupe el lugar de Ascanio para conseguir que la reina se enamore de Eneas y no llegue a traicionarlo. Habla con el Amor y le dice que teme las trampas de Juno. Le pide que tome la figura de Ascanio, a quien ella esconderá, y que inspire a la reina el veneno de la pasión. Cupido, tomando la apariencia de Ascanio, camina hacia la ciudad. Venus infunde el sueño en el verdadero Ascanio, y lo lleva con ella a los bosques de Idalia (657-694). Cupido y Acates llegan al palacio, donde el banquete está preparado ya. Reunidos tirios y troyanos, Cupido atrae de inmediato la atención de Dido. En cuanto ha abrazado a Eneas, se dirige hacia ella y comienza a revivir el amor en su corazón. La reina sucumbe a los lazos tendidos por el dios. (695-722). En el banquete, Dido hace la libación del vino, e invoca la benevolencia de los dioses para la unión de cartagineses y troyanos. Beben los jefes tirios en la pátera ceremonial, y a continuación el aedo Jopas, discípulo de Atlante, habla de la cosmogonía y de la física. Aplauden todos (723-747). Por fin la reina, cada vez más la víctima del amor, pide a Eneas que narre, desde el principio, sus azares y sus andanzas (748-757).

**Eneida II.-** En medio del silencio de todos y bajo su mirada atenta, Eneas, a pesar del dolor que le causa recordar la ruina de Troya, y de que la noche está avanzada, accede a la petición de Dido y se prepara a narrar su historia. (1-13). Los caudillos dánaos, buscando la manera de dar término a una guerra ya demasiado prolongada, construyen un enorme caballo de madera en cuyo interior ocultan guerreros escogidos, y lo dejan junto a Troya, simulando que es un voto que ofrecen para procurarse el regreso a su patria. Los demás viajan a Ténedos, isla próxima a las costas troyanas y se esconden allí. (13-24). Piensan los teucros que por fin los griegos han renunciado a seguir la guerra, y salen de la ciudad a recorrer los campamentos abandonados. Luego contemplan el caballo de madera. Unos aconsejan introducirlo en la ciudad; otros, destruirlo, cuanto antes. (25-39). Laoconte, sacerdote de Neptuno, desciende corriendo de la ciudadela, y trata de convencerlos de que el caballo oculta un engaño que será funesto para Troya. Toma una lanza y la arroja contra el flanco de la bestia de madera. Pero los hados habían dispuesto que el escondite de los griegos no fuera explorado entonces, y que la ciudad de Príamo fuera destruida. (40-56). Las amonestaciones de Laoconte son interrumpidas por la llegada de un joven griego, Sinón, a quien unos pastores troyanos traen con las manos atadas a la espalda. Él, aun a riesgo de su vida, se ha entregado a los teucros con el objeto de

engañarlos. Cuando se ve rodeado, comienza a hablar. (57-68). En primer término, dice que no tiene lugar entre los griegos; después, cuando le preguntan quién es y a qué ha venido, empieza a narrarles una historia fingida (69-76). Él es Sinón, amigo y pariente del Héctor Palamedes, que fue muerto injustamente por causa de Ulises; indignado, había prometido vengarse, con lo que se había atraído el odio del asesino, que se empeñaba en atacarlo, ayudado por el adivino Calcas. (77-104). Esta oposición entre Ulises y Sinón se puso de manifiesto cuando construyeron el caballo de madera. Interrogaron los griegos al oráculo de Apolo, que respondió que el retorno a la patria sólo podría lograrse mediante el sacrificio de la vida de uno de ellos. Calcas y Ulises decidieron que esa vida fuera la de Sinón. Cuando llegaba el día en que debía ser sacrificado, él escapó, cayendo luego en manos de los troyanos. (105-144).

Éstos se apiadan de él y le perdonan la vida, y Príamo que ha ordenado que lo desaten y que le ha ofrecido ser uno de los suyos, le pide que le explique para qué edificaron el caballo de madera (145-151). Sinón lo hace: la fuerza de los dánaos radicó siempre en el auxilio que Palas les daba; pero cuando Diomedes y Ulises, con las manos manchadas de sangre, tocaron el Paladio para robarlo, la buena voluntad de la diosa los abandonó. Decidieron retornar a Argos para recobrar el numen que habían perdido, y erigieron el caballo de madera, como expiación de su crimen. El caballo se hizo tan grande para que no pudiera entrar por las puertas de la ciudad, pues, si entraba, los troyanos tendrían las fuerzas necesarias para llevar la guerra a tierras de Grecia; pero si el caballo fuera destruido por los troyanos, su imperio se perdería. Los troyanos creen en Sinón, en sus mentiras y sus lágrimas. Quienes habían resistido diez años la fuerza de Diomedes y Aquiles y los muchos navíos que seguían a éstos (152-198), son vencidos por las palabras de un embaucador.

Entonces sucede un portentoso: mientras Laocoonte inmolaba un toro al dios que servía, dos serpientes monstruosas venidas de Tenedos, el lugar donde se ocultaban los griegos, llegan a la costa, y devoran, primero a los hijos de Laocoonte, y luego ahogan a éste entre sus anillos (199-224). Enseguida se refugian en el templo de Palas, a los pies de la diosa, bajo su escudo (225-227). Los troyanos, que consideran que Laocoonte ha sido castigado por haber arrojado una lanza contra el caballo, deciden introducirlo en la ciudad y cortan los muros. Atan con cuerdas el artefacto de madera y, colocado sobre ruedas, lo arrastran entre cantos hasta el centro de la plaza, a pesar de las advertencias de Casandra, y adornan los templos. En la noche, mientras los teucros duermen, abre Sinón el vientre del caballo, y salen de él los caudillos aqueos. Matan a los centinelas, y abren las puertas de Troya a los que llegan de Tenedos (227-267). Entonces llega en sueños a Eneas la imagen de Héctor, cubierto de llagas, que le advierte que Troya está perdida y le aconseja que escape con los objetos sagrados y sus dioses penates, para los que fundará, más allá del mar, una gran ciudad (268-297).

Asciende Eneas a lo alto de la casa y ve cómo arde Troya. Todo retumba con el vocerío de los hombres y el escándalo de las trompas de guerra. El héroe, entonces, decide reunir a algunos de los suyos, para ir a combatir al centro de la ciudad (198-317). Encuentra a Panto, sacerdote de Febo, que huye de los griegos llevando a su nieto y los objetos sagrados, y que explica que ha llegado el día supremo, y Júpiter ha entregado a los aqueos toda la fuerza y la gloria. Saliendo del caballo y entrando por las puertas de Ilión, los griegos destruyen a hierro y

fuego, y los troyanos resisten a ciegas. Enfurecido por lo que Panto le cuenta y por la voluntad de los dioses, Eneas, acompañado por varios jóvenes guerreros, los exhorta a la lucha, advirtiéndoles que, abandonados de los dioses que protegían a Troya, no tienen más salvación que no esperar salvación alguna. (318-354). Como lobos rapaces, los troyanos se encaminan al combate, y Eneas ve a su paso la caída de la urbe, y la matanza en casas y templos, y las luchas en que son abatidos los dánaos. El griego Andrógeo, engañado por las tinieblas, toma por aliados suyos a Eneas y su grupo, y junto con quienes lo siguen es rodeado y matado. Corebo, animado por esta primera victoria, sugiere que los troyanos se vistan las armas de los griegos, para tomar a éstos a traición. Su consejo es seguido, y armados al modo de sus enemigos, se mezclan con ellos y los hacen caer en gran número. (355-401). Pero la fortuna cambia cuando el propio Corebo, queriendo salvar a Casandra a quien amaba, guía a sus compañeros contra los griegos que la sacaban a rastras del templo de Minerva. Los troyanos que luchaban desde el interior, los confunden por las armas griegas, y los atacan; y por su parte, los griegos, guiados por Áyax, los Atridas y otros capitanes, se arrojan sobre ellos y matan a casi todos. Con Ifito y Pelias, Eneas va a la casa de Príamo. (402-437).

Allí luchan como si hubiera sido el único sitio en que fuera posible combatir. Atacan en testudo los griegos, y adosan escalas a los muros, y, protegiéndose con los escudos, trepan hasta las partes más altas. Los troyanos, sitiados, arrojan contra los enemigos, cuando carecen de otros proyectiles, las maderas y piedras de los techos. Otros defienden las puertas. (438-450) Ante esto, Eneas intenta llevar auxilio a los vencidos. Entra al palacio por una puerta oculta, y ayuda a defenderlo. Desde lo alto ve a Pirro, Perifas y Automedón, y a todos los escirios que rompen la puerta y llegan al interior. Pirro el más terrible de todos, y con él los Atridas. Entre gemidos y agitación de las mujeres, penetran los griegos, y llenan las partes no abrasadas por el incendio (451-505). Príamo que estaba en el centro de la mansión acompañado de Hécuba y sus hijas, al ver a Troya derrumbándose, se ciñe las armas inútiles y sale al encuentro del enemigo. Hécuba procura detenerlo. En ese instante, llega el príamida Polites, perseguido por Pirro. Polites se desploma al llegar a la presencia de sus padres y muere allí mismo. (506-532). Entonces Príamo, indignado, se enfrenta al hijo de Aquiles, lo injuria y le arroja una lanza sin fuerzas; el hijo de Aquiles, tras contestar las injurias, con la mano izquierda lo toma por los cabellos y lo arrastra entre la sangre de Polites, y con la derecha le hunde en el flanco la espada hasta el puño. Así muere Príamo; su cadáver decapitado, queda sin sepultura (533-558)

Eneas, al ver el asesinato del rey, se acuerda de su padre, su hijo y su esposa. Mira a su alrededor, para ver con qué fuerzas cuenta para ir a defenderlos, y se da cuenta de que está solo. Se dirige a la casa paterna, y de camino, ve a Helena, escondida en el templo de Vesta; siente el impulso de vengar en ella, matándola, el daño sufrido por los suyos. Entonces se le aparece Venus, que le hace ver que la destrucción de la ciudad no es el resultado de los amores de Paris y Helena, sino el cumplimiento de la voluntad inclemente de los dioses. En efecto, Eneas ve con sus propios ojos a Juno, Minerva, Neptuno y Júpiter, entregados a la tarea de la aniquilación (559-631). Protegido por Venus, Eneas se abre paso hasta la morada de Anquises. Éste, como Troya ha sido abatida, se niega a escapar de la ruina y seguir viviendo, y le pide a su hijo que lo

deje para que muera como víctima de los griegos. Eneas, desesperado, también quiere morir y toma de nuevo las armas para retornar a la lucha. Creusa le suplica que no lo haga, y entonces surge un milagro que permite a Anquises desear nuevamente la vida: sobre la cabeza de Ascanio, sin quemarlo, se enciende una lumbre misteriosa que le lame cabellos y sienes. Anquises comprende que se trata de un aviso divino, y pide a Júpiter que lo ratifique; truena entonces a la izquierda, y una estrella errante recorre el cielo y señala, al término de su camino, las cumbres del Ida. Anquises se dispone a ir con Eneas, que fija un lugar de reunión para los que intentan huir de Troya, y le pide a su padre que tome los objetos sagrados y los penates, porque él no puede por tener las manos manchadas de sangre. Enseguida pone a Anquises sobre sus hombros, toma a Ascanio con la diestra y hace que Creusa los siga (632-725).

Caminan por la oscuridad, y el héroe teme por su hijo y por su padre y por los dioses que éste lleva. En un momento, se aparta del camino y pierde a Creusa, que no está cuando llegan al punto de reunión que él mismo había señalado. Eneas regresa a la ciudad a buscar a su esposa. Entonces ve que todo está en poder de los griegos. Llama a voces a Creusa, hasta que el fantasma de ésta se le aparece y le habla (725-775). Le explica que los dioses se oponen a que acompañe a su esposo, al que espera una nueva esposa de sangre real en Hesperia, en las tierras regadas por el Tíber. Eneas no debe llorar por ella, que no será cautiva de los griegos, porque la madre de los dioses la ha tomado para sí. Después de recomendarle que conserve el amor de Ascanio, desaparece en medio de los brazos de Eneas que intentan detenerla. (776-794) Vuelve el héroe donde había dejado a su padre y a su hijo, y encuentra allí una gran multitud de prófugos de Troya preparados a seguirlo. Al alba, cuando el lucero aparece sobre el Ida, sabiendo que no había ya esperanzas para Ilión, toma de nuevo a Anquises sobre los hombros y se dirige hacia los montes. (795-804).

**Eneida III.**- Mientras ven el humo de Troya, los troyanos inician la construcción de una flota. Anquises ordena la partida al empezar el estío. Llorando, embarcan y abandonan para siempre la patria (1-12). Llegan a Tracia, tierra amiga, y Eneas levanta los muros de una ciudad a la que llama Enéadas. Hace ofrendas para ganarse la voluntad de los dioses, y buscando ramas para adornar los altares, trata de arrancar las de un matorral que crecía en lo alto de un túmulo. Ocurre un prodigio que se repite tres veces: de los tallos y las raíces rotas escurren gotas de sangre; después se oye un gemido que sale desde el fondo del túmulo, y una voz habla a Eneas. Polidoro, enviado por Príamo a solicitar la alianza de los tracios, había sido muerto por el rey de éstos, y yacía bajo el matorral que el hijo de Venus pretendía arrancar. Herido por esa acción, se da a conocer, y aconseja a Eneas que huya de las tierras en que está (13-57). En cuanto se le pasa el miedo, Eneas refiere a su padre y a los jefes troyanos lo que le ha ocurrido, y les pide su opinión. Por unanimidad deciden dejar las tierras de Tracia. Después de celebrar ceremonias fúnebres en honor de Polidoro, vuelven a embarcarse (57-72). Llegan a Delos, consagrada a Apolo, donde los recibe Anio, sacerdote del dios y viejo amigo de Anquises. Consultada la voluntad de Apolo, éste ordena a los troyanos, descendientes de Dárdano, que busquen la patria donde se originó su linaje. Anquises interpreta erróneamente la declaración del dios y aconseja ir a Creta, patria antigua de Teucro (73-117). Sacrifican otra vez

a los dioses, y abandonan las costas y bogan entre las islas del Egeo; siguiendo las indicaciones de Anquises, se dirigen a Creta (118-131). En cuanto llegan a tierra, Eneas se dedica a edificar Pergamea, su nueva ciudad, y distribuye casas y campos, aprueba bodas y da leyes. Entonces cae sobre los troyanos una epidemia. Anquises sugiere la necesidad de volver a Ortigia a consultar otra vez el oráculo de Apolo, y pedirle que les señale el camino. Apolo no permite el regreso y envía a los dioses penates de Troya al sueño de Eneas. Éstos le indican cuál es la patria que debe buscar: Hesperia, llamada también Italia. Es la tierra en que nació Dárdano, y en la cual deberá incrementarse su estirpe (132-170). Despierta Eneas y, después de hacer oración y ofrenda a los dioses, expone a Anquises la voluntad divina: hay que ir a las tierras ausonias, porque Creta les está vedada a los troyanos (171-179). Cuando Anquises oye nombrar a Dárdano, reconoce el error de pensar en la patria de Teucro; y viene a su memoria el hecho de que Casandra, al descubrir el futuro de su linaje, cantaba a menudo acerca de Hesperia y los reinos ítalos. Convencido, aconseja abandonar la tierra infectada y de nuevo recorren el mar en sus naves (180-191).

Otra vez la tormenta los desvía de su rumbo. Desorientado Palinuro<sup>1</sup> el piloto, las naves yerran a ciegas durante tres días y noches. La cuarta mañana, divisan tierra habitada. Eneas y los suyos han llegado a las Estrófades<sup>2</sup>, islas habitadas por Celeno<sup>3</sup> y otras Arpías, deidades funestas (192-218). Sin saberlo, los troyanos atacan los rebaños que pacen libremente, y se preparan un banquete. Súbitamente, bajan volando de los montes las Arpías, y arrebatan las viandas y manchan todo cuanto llegan a tocar. Buscan los troyanos un lugar más apartado y vuelven a poner mesas y altares; otra vez aparecen las Arpías y repiten su hazaña. Toman y lucha para ahuyentar a los monstruos, pero resultan invulnerables. Por fin, Celeno se asienta en una altísima roca, y habla con voz profética (219-246). Revela lo que Apolo le dijo: los troyanos llegarán a Italia y entrarán en sus puertos. Pero antes de fundar la ciudad que pretenden, sufrirán un hambre tan grande que los obligará a comerse sus propias mesas. La Arpía alza el vuelo. Se espantan los troyanos por el augurio, Anquises invoca a los dioses y hace sacrificios. Luego ordena reanudar el viaje. Navegan hacia el norte, entre las islas del mar Jonio: Zaquintos, Duliquio, Same, Néritos, Itaca. Dan la vuelta al promontorio Leucadio, y toman tierra en Accio, en las proximidades del templo de Apolo. Hacen sacrificios a Júpiter, y celebran los juegos ilíacos en el sitio donde, más tarde, habría de instituir Augusto juegos quinquenales para conmemorar su victoria sobre Antonio.

Pasa un año, y el mar invernal es de nuevo erizado por los aquilones. Es tiempo de partir; pasan cerca de la tierra de los feacios, y llegan a desembarcar

---

<sup>1</sup> Palinuro, hijo de Jasio, era el piloto de la nave de Eneas. Según la leyenda dio su nombre a un promontorio de Lucania. Cf. Eneida V, 835 y ss. VI, 33 y ss.

<sup>2</sup> Las Estrófades eran dos islitas del mar Jonio, entre el Peloponeso y Zaquinto.

<sup>3</sup> Celeno, del griego κελαινος, sombrío, una de las tres arpías; las otras dos eran Elo y Ocipeto. Fueron expulsadas por Zetes y Calais de la isla de Fineo, rey de Tracia, a quien la cólera de Zeus había enviado a las arpías.

en Epiro, en la ciudad de Butroto (247-293), donde reciben noticias increíbles: Heleno, hijo de Príamo, reinaba sobre ciudades griegas que había heredado de Pirro, y estaba casado con Andrómaca, la viuda de Héctor. Se dirige Eneas a buscarlos y, al pasar por un bosque situado cerca de una ciudad, a la orilla de un río que pretendía recordar al Simois, encuentra a la triste Andrómaca, que hacía ofrendas<sup>4</sup> ante la tumba desocupada consagrada a la memoria de su esposo. La viuda de Héctor reconoce al hijo de Venus, y le interroga sin saber si vive todavía o pertenece ya al mundo de los muertos. El héroe le manifiesta que está vivo y le pregunta por su suerte. Ella le cuenta que sufrió como esclava del hijo de Aquiles, y parió en la esclavitud hijos suyos<sup>5</sup>; y después fue dada a Héleno, que siguió a Hermione<sup>6</sup> de quien estaba enamorado. Cuando Pirro murió a manos de Orestes<sup>7</sup>, parte de su reino pasó a Heleno, que les dio el nombre de Caonia y edificó una nueva Troya para él y los suyos (294-343). Se acerca entonces Heleno, ofrece hospitalidad a sus hermanos de origen y los conduce a su morada. Mientras se encaminan hacia allí, Eneas va reconociendo una pequeña Troya, con su ciudadela y sus ríos y sus puertas<sup>8</sup>. Al partir, Eneas se acerca a Héleno, su cuñado y sacerdote de Apolo, y le pregunta cómo evitar o vencer los peligros anunciados por Celeno la Arpía. Héleno, después de sacrificar las víctimas propiciatorias, lo lleva hasta el templo del dios y declara su voluntad (344-373). Italia, a la que Eneas considera ya muy cercana, dista todavía largo trecho. Antes de alcanzarla, habrá que surcar muchas tierras y mares, cruzar los lagos del infierno, y superar la isla de Circe<sup>9</sup>. Sabrá Eneas que ha llegado, cuando encuentre, bajo las encinas de una costa, una puerca blanca que haya parido treinta cochinitos también blancos: allí deberá fundarse la urbe<sup>10</sup>. Por lo que toca al hambre que obligará a los troyanos a comerse sus mesas, no hay que preocuparse, pues los hados encontrarán la manera de que no sea demasiado molesta. En seguida, explica Héleno los pormenores del viaje y les aconseja cómo hacerlo. Es preciso evitar las tierras de Epiro y las orientales de Italia, porque están habitadas por gente griega; es de suprema importancia que Eneas

---

<sup>4</sup> Se trata de leche y miel, para libar en las tumbas. En cambio, los griegos habían sacrificado a Polixena, hija de Príamo, en la tumba de Aquiles.

<sup>5</sup> Según la tradición, Andrómaca tuvo de Pirro tres hijos, Moloso, Pielo y Pérgamo.

<sup>6</sup> Hermíone era hija de Menelao y Helena, hija a su vez, de Leda (Eneida I, 652)

<sup>7</sup> Orestes, hijo de Agamenón y Clitemnestra, a quien había sido prometida Hermíone como novia. Orestes mató a Pirro en Delfos, delante del altar en honor de Aquiles. Su reino era el Epiro

<sup>8</sup> Con un Simois fingido, dice el texto. Héleno y Andrómaca habían intentado reproducir en pequeño las casas de Troya, para sentirse como en su hogar. Andrómaca considera que es un prodigio el hecho de volver a ver a los troyanos

<sup>9</sup> Se le dice que llegará al puerto Ausonio, entre el Tíber y el Vulturno. La onda trinacria, se refiere al mar siciliano; la sal ausonia es el mar Tirreno. Se suponía también que los lagos del Averno estaban en la Campania. En cuanto a Circe de Eea, era hija del Sol y de Perse, y hermana de Eetes, rey de Cólquida.

<sup>10</sup> También se habla de treinta cabezas, quizá una alusión a los treinta años que Ascanio habría de reinar en Alba Longa. Alba tomó su nombre del color de la puerca

mantenga los ritos religiosos<sup>11</sup>; debe rodear Sicilia de manera que evite el paso entre Escila y Caribdis; sobre todo, Eneas ha de reverenciar a Juno y suplicarle, para poder alcanzar playas itálicas. (373-440).

Cuando haya llegado por fin a esas playas, debe visitar Cumas<sup>12</sup> y aproximarse al lago Averno, tendrá que buscar a la Sibila y rogarle que declare el oráculo y le explique qué guerras tendrá que hacer en Italia y la manera de huir o soportar lo que les espera<sup>13</sup>. (441-462). Acto seguido, Héleno y Andrómaca hacen regalos costosos a Eneas, a su padre y a su hijo; les dan más remeros para las naves y guías, armas y caballos. Expresando su nostalgia y prometiendo establecer una amistad sin quebranto entre su ciudad y la que él habrá de fundar<sup>14</sup>, el héroe se despidió de ellos (463-505). De Butroto pasan a Ceraunia, donde pernoctan, y salen al alba. Ven por fin las colinas de Italia, que Acates es el primero en saludar. Anquises ora a los dioses y les pide fácil camino; los vientos propicios aumentan y conducen las naves hacia la costa. Desembarcan los troyanos en tierra itálica, después de haber contemplado los presagios de una guerra inmediata y una paz ulterior, y veneran a Minerva en un templo que encuentran edificado para honrarla, y hacen sacrificios a Juno para volverla favorable. Prosiguen la navegación, cruzan la entrada del golfo de Tarento<sup>15</sup>, y miran el promontorio Lacinio, la ciudad de Caulón<sup>16</sup> y la de Escilaeo, al fondo de un golfo hostil a los navegantes; ven luego a lo lejos, alzarse las cumbres del Etna<sup>17</sup>, y después de pasar junto a Escila y Caribdis<sup>18</sup>, agobiados por el esfuerzo van a tomar descanso en Sicilia, en la región habitada por los cíclopes, bajo las amenazas terribles de la montaña (506-587).

---

<sup>11</sup> Es decir, cubrirse la cabeza, a fin de evitar cualquier presagio negativo que pudiera interrumpir la ceremonia. Se usaba el color púrpura porque protegía contra los encantamientos, según creencia de los romanos. En el sacrificio se interpretaban los presagios que se observaban.

<sup>12</sup> Cumas, ciudad de Campania, fue colonia griega, la más antigua establecida en Italia. Desde ella se difundieron en Italia central los elementos de la cultura griega.

<sup>13</sup> Héleno aconseja a Eneas que rodee Sicilia entera, isla que había sido separada de Italia por movimientos sísmicos, de origen volcánico.

<sup>14</sup> Se refiere a la hermandad entre Butroto y Roma. Después de la batalla de Accio, Augusto fundó también Nicópolis, cuyos habitantes fueron declarados hermanos de los romanos

<sup>15</sup> Según una tradición no unánime, Hércules fue fundador de Tarento (Ovid. *Metam.* XV, 9,)

<sup>16</sup> Caulón era una ciudad de Brutio, en Crotona, fundada, según la leyenda, por Caulo, hijo de la amazona Clita.

<sup>17</sup> El Etna, cuya cima se eleva a 3237 m. de altura, en la distancia, parece que surge del mar, porque no se ve su base. Virgilio se adhiere a la tradición que dice que allí vivían los Cíclopes, y que uno de los gigantes heridos por el rayo de Júpiter, Encélado, yacía oprimido por el peso del Etna

<sup>18</sup> Escila y Caribdis eran dos monstruos que habitaban a ambos lados del Estrecho de Mesina. Escila en un escollo al lado diestro, y Caribdis en un remolino de mar cercano a Sicilia, el lado izquierdo. Actuaban alternadamente: Escila tenía cabeza y torso de chica, su cintura estaba ceñida por feroces lobos o perros, y su parte inferior era la de una ballena que terminaba en colas de delfín

A la siguiente mañana los sorprende la presencia del griego Aqueménides, que había ido contra Troya en compañía de Ulises. Abandonado por sus compañeros después que cegaron al cíclope Polifemo, lleva tres meses arrastrando una vida miserable. Ahora se entrega a los troyanos, pensando que si le dan muerte, al menos morirá a manos de hombres. Los troyanos, alentados por Anquises, lo perdonan. (588-654). Apenas acaba de narrar Aqueménides<sup>19</sup> sus desventuras, cuando ven, en lo alto del monte, a Polifemo ciego con sus rebaños. Huyen los troyanos, tras haber acogido al griego solitario, y reman con todas sus fuerzas. El cíclope escucha el rumor de las naves, e incapaz de seguirlos, alza un clamor tan grande que es estremecen las olas y las tierras, y resuena el Etna. Al oírlo acude corriendo toda la raza de los cíclopes, y los navegantes pueden ver el horrendo espectáculo de las criaturas monstruosas aglomeradas en las costas (655-681).

Evitan nuevamente los troyanos el paso entre Escila y Caribdis, y se desplazan hacia el sur bordeando la orilla oriental de Sicilia; pasan frente a la desembocadura del Pantagias y el golfo de Megara Hiblea, y la península de Tapso que lo cierra en su parte meridional. Aqueménides, que había recorrido ya estos lugares, los reconoce. Ven de paso el golfo sicanio, que habría de ser más tarde el puerto de Siracusa, y el promontorio Plemirio, batido siempre por altas olas, y la isla de Ortigia en cuyo extremo se hallaba la fuente de Aretusa<sup>20</sup>; de allí siguen hacia el promontorio Paquino, y cruzan cerca del río Heloro<sup>21</sup>. Ahora se dirigen ya hacia el occidente, y bordean la parte inferior de la isla; aparecen y desaparecen de su vista las colonias de Camerina y Gela y el monte Acragante, Selinunte y el cabo Lilibeo, donde dan vuelta hacia el norte. Llegan al puerto de Drepano, al pie del monte Érix, y allí Eneas asiste entristecido a la muerte de su padre. Ni Héleno ni la Arpía se lo habían anunciado. Al salir de Drepano, los sorprende la tempestad por la que arriban a tierras cartaginesas. Concluye así la narración que de sus viajes hace Eneas a petición de Dido. (682-718).

---

<sup>19</sup> Este episodio está inventado por Virgilio, basándose en Odisea IX, 216 y ss.

<sup>20</sup> Decía la leyenda que la ninfa Aretusa, huyendo del río Alfeo, había llegado a Ortigia, pasando por el mar jónico, sin mezclarse a las aguas de éste. la fuente de Aretusa quedó al extremo de Ortigia.

<sup>21</sup> Péloro es el extremo noreste de Sicilia que forma uno de los lados del estrecho de Mesina. Pantagias, es un río de Sicilia que desemboca al sur de Leoncio. El golfo de Megara, se trata de Megara Hiblea, situada a unas doce millas al norte de Siracusa. Cerrando el golfo de Megara está una península, Tapso. A la entrada del golfo está el promontorio Plemirio. Héloro es un río de Sicilia, situado al norte del promontorio Paquino. Camerina era una colonia griega sobre el Hiparis. A su alrededor existía un pantano que la hacía inexpugnable. Sus habitantes, contra un mandato del oráculo de Delfos, secaron el pantano, y la ciudad fue tomada por sus enemigos, los siracusanos. Gela era una colonia doria situada sobre el río Gela. Acragante era un monte sobre el cual se construyó la ciudad de Acragante, o Agrigento. En los alrededores de Agrigento había muchos caballos. Selinunte estaba situada al oeste de Agrigento, y estaba rodeada de palmeras. Al occidente de Sicilia estaba el cabo Lilibeo, rodeado de escollos marinos. Al pie del monte Éryx está el puerto de Drépano.

**Eneida IV.-** Mientras Eneas narra sus viajes y el destino de los dioses, Dido se enamora del héroe. A la mañana siguiente, se dirige a su hermana Ana, para confiarle el amor que la consume. Aterrada por los sueños que su pasión le infunde, siente debilitarse su propósito de permanecer fiel a la memoria de Siqueo su esposo, y no volver a unirse a varón alguno (1-29). Ana contribuye a destruir aquel propósito, al hacerle ver que es joven y que las cenizas del difunto esposo no se preocupan de que ella ame de nuevo; además, la situación de su ciudad, que se ve cercada de enemigos, hace conveniente el apoyo de los troyanos, sin duda conducidos a Cartago por los dioses y Juno. Dido hará bien en hacer que Eneas y los suyos se queden a su lado, y con ese fin debe brindarles generosa hospitalidad. Las palabras de su hermana hacen que la reina se decida a entregarse a su amor. Para pedir venia de los dioses, ambas hacen sacrificios en los templos. Dido, ansiosa, consulta las entreñas de las víctimas, en tanto que dentro de ella crece la pasión.

Arrebatada por el amor, vaga por las calles de la ciudad; lleva a Eneas, para seducirlo, a lo alto de las murallas de Cartago, y le muestra de cuántas riquezas puede ser dueño; ni siquiera puede hablarle por la emoción. Noche a noche, solicita de Eneas que relate de nuevo sus trabajos; se tiende, después que él se va, en el lecho que antes ha ocupado; abraza a Ascanio, porque le recuerda la presencia de su padre (30-85). Entre tanto, la reina no se ocupa de los trabajos de edificación, que están detenidos; y la juventud ociosa ha menospreciado el ejercicio de las armas. Juno, que se percata de lo que sucede, decide tratar con Venus para resolver de alguna manera las dificultades que se le plantean (86-92). Lo más conveniente para Venus y Juno sería cesar en sus rivalidades, y aliarse para conseguir un fin común, la grandeza de Cartago regida por Eneas y Dido. Venus finge aceptar la proposición de Juno, con la sola condición de que sea aprobada por Júpiter. Juno promete conseguir su permiso, y expone a Venus el plan que ha elaborado: cuando salga el sol del siguiente día, la sidonia y el troyano irán juntos de cacería; cuando la cacería se esté desarrollando, la diosa provocará una tormenta que oscurecerá todo y los obligará a refugiarse en la misma caverna, a donde llegará ella misma a unirlos en matrimonio estable. Venus, conocedora de la fragilidad del amor, asiente sonriendo (93-128).

Al día siguiente, se inicia una cacería, a la que asiste lo más selecto de la juventud frigia y cartaginesa. Suntuosamente vestida va la reina, relumbrante de oro, en tanto que Eneas está tan bello que parece el mismo Apolo. Entre los cazadores destaca Ascanio, que desea que los dioses le deparen el encuentro con un león o un jabalí. Se desata entonces la tempestad preparada por Juno y todos buscan refugio. De acuerdo con el plan anunciado, Dido y Eneas llegan a la misma caverna. Juno, protectora de los matrimonios, da la señal, y el cielo tempestuoso es cómplice de lo que acontece. Ese día fue la causa primera de los males que iban a sobrevenir; desde él Dido dejó de ocultar su amor, y mostró ante todos su deseo; disfrazando la culpa con el nombre de connubio (129-172). La Fama, terrible deidad que difunde versiones de hechos en las que mezcla la verdad y la mentira, hace correr la noticia de las relaciones establecidas entre el caudillo troyano y la reina de Cartago, y la lleva hasta los oídos del nómada Jarbas, antiguo pretendiente de ella, y lo llena de cólera y resentimiento (173-197). Jarbas, devoto de Júpiter, ora ante los altares del dios, y le pide que ponga remedio a la situación creada por la entrega de Dido al rey de los teucros (198-

218). Oye la plegaria el padre de los dioses, vuelve los ojos a Cartago y contempla allí a los amantes. Entonces llama a Mercurio, y le ordena que lleve a Eneas su mensaje: el caudillo de los dárdanos no fue salvado de las armas griegas para que se estableciera en Cartago, sino para propagar la sangre troyana en las tierras de Italia, y para que rigiera a éstas y gobernara con sus leyes el mundo. En el caso de que no quisiera cumplir esta obra por su propia gloria, deberá hacerlo por Ascanio y sus descendientes. Tiene que abandonar la ciudad y a su reina, y reanudar la navegación hacia donde mandan los hados. (219-237). Mercurio, obediente al mandato del padre, vuela hacia la tierra. Cuando llega a Cartago, encuentra allí a Eneas, con lujosas vestiduras cartaginesas, dedicado a levantar las torres y casas de la ciudad. Se acerca a él, le transmite el mensaje divino, y desaparece después en el viento. El héroe de inmediato ansía cumplir las órdenes de Júpiter y abandonar las tierras que habita, por dulces que sean para él.

Con todo, teme lo que pueda hacer Dido al enterarse de su resolución y piensa en comunicársela lo más suave y oportunamente posible. Ordena a sus compañeros que dispongan armas y naves (238-295). Dido, a pesar de las precauciones del troyano, se entera de sus intenciones; enloquecida, le acusa de traición y perjurio, y le ruega que no la abandone exponiendo ante él su amor y la soledad en que se verá abandonada (296-330). Le responde él angustiado que nunca negará el bien que recibió de ella; pero no pretendió en ningún momento la boda con ella. Su único deseo era restaurar su Troya destruida. Pero los dioses han dispuesto otra cosa: que viaje a Italia y se establezca allí. Nada más le está permitido. La sombra de su padre y la esperanza de su hijo le exigen eso mismo. Incluso contra su voluntad, tiene que seguir hacia Italia (331-361). La reina no puede comprenderlo. Indignada, recuerda todo cuanto hizo por él y ve cómo ahora, olvidado, oculta su desdén con razones embusteras. No puede ella creer que los dioses se inquieten por causa de la vida de Eneas. Pero no quedará sin castigo. Sin acabar de decir lo que quería, corre Dido a su morada, donde las criadas la depositan en el lecho, y deja al hijo de Venus atemorizado y dudoso (362-392). A pesar de todo, él mantiene su decisión, y marcha a ver el trabajo de los compañeros que preparan la partida. Como las hormigas cuando llenan sus graneros para prevenir los rigores del invierno<sup>22</sup>, se afanan ellos desde la ciudad a la costa (393-407). Entre tanto, Dido, obligada por el amor que le impide dominarse, suplica de nuevo, para no dejar sin probar recurso alguno. Sabiendo la amistad que ligaba a su hermana y a Eneas, le pide que hable con él para convencerlo de que permanezca en Cartago el tiempo suficiente para que la reina se acostumbre al dolor y se resigne a soportarlo. Ya no se acordará de las bodas traicionadas por Eneas, ni le pedirá que se abstenga de ir a Italia. Sólomente ruega que espere a que el clima se suavice y pueda él hacer con mayor seguridad su camino. Ana lleva sin éxito los mensajes de Dido. El fundador de Roma parece inmutable (408-449). Dido toma entonces la resolución de morir, y, para que nadie se lo impida, la oculta. En esos momentos, desde el templo dedicado a su memoria la llama la voz de su esposo y la rodean predicciones terribles, y el mismo Eneas la tortura en sus sueños. Se ve solitaria en un camino sin término,

---

<sup>22</sup> Es proverbial la constancia con que Virgilio compara continuamente la naturaleza con la vida humana. Por otra parte, ésa era su misión, encargada por Augusto: restaurar el amor a la Naturaleza en los romanos

buscando a los suyos en la extensión ilimitada de un desierto. Concibe allí el momento y el modo de su muerte (450-477). Se dirige otra vez a su hermana, y le dice que ha encontrado la manera de que Eneas la ame de nuevo o de que ella pueda dejar de amarlo. La sacerdotisa de los masilios le ha ofrecido realizar los actos mágicos para tal resultado. Ana deberá erigir, en el interior de la casa, una enorme pira, y colocará sobre ella las armas de Eneas y los adornos del lecho nupcial; quemándolos, se irán los recuerdos. La hermana de Dido, que no cree que ésta pueda llegar a un estado más grave que aquél a que la llevó la muerte de Siqueo, acata sus disposiciones (478-503). La reina adorna la pira con guirnaldas y ramas fúnebres, y encima coloca una imagen de Eneas y los adornos y la espada usados por él. La sacerdotisa masilia invoca a las deidades infernales, y realiza ritos de hechicería.

La misma Dido llama a los dioses y a los astros como testigos de lo que va a suceder (504-521). Todo duerme en mitad de la noche. Solamente Dido sufre. Lo único que se le ha dejado es la facultad de morir, ahuyentando el dolor con la espada (522-553). Mientras, dispuestos los preparativos del viaje, Eneas se da al sueño sobre la popa de su nave. Y otra vez se le acerca la imagen de Mercurio, a incitarlo a que inicie la fuga que se volverá imposible a poco que se retrase. Eneas da la orden de partir, y corta él mismo las amarras que lo atan a la tierra. Parte la flota, impulsada por el esfuerzo de los remeros (554-583). Amanece, y la luz del día permite que Dido, desde su palacio, vea las naves troyanas saliendo del puerto; en su desesperación, considera todavía la oportunidad de hacerlas perseguir y destruirlas. Pero se da cuenta de que sería inútil, y entonces lanza sobre Eneas y su porvenir el peso de una **maldición irrefragable: *que sea vejado por la guerra y las armas, que se le arranque del abrazo de Ascanio, y vea a su alrededor la muerte de los suyos; que no disfrute del reino que va a fundar, y muera prematuramente, y quede insepulto en una costa ignorada. Además, que los descendientes de los actuales tirios fomenten la enemistad y el odio entre ellos y la futura raza del troyano, y que un vengador se levante de los huesos de Dido y asole a Roma con hierro y con fuego*** (584-629).

Lo único que quiere ya es morir cuanto antes. Pide a la nodriza de Siqueo que llame a Ana para que tragia las víctimas que han de sacrificarse, y puedan concluir las ceremonias. Ascende a la pira y desenvaina la espada del troyano. Todavía encuentra ánimos para recordar su amor y su gloria, y enorgullecerse de haber construido una ciudad preclara; piensa una vez más en Eneas, sobre cuya espada se arroja en seguida (630-665). La noticia de la acción de la reina se esparce en la ciudad, y la remueve como un incendio. Llega Ana junto a ella, y se lamenta de no haber compartido la suerte última de su hermana, y sube a la pira buscando recoger en su boca el aliento postrero de la moribunda. Ésta, herida, abre los ojos y gime al darse cuenta de que no puede morir (665-692). Sólo hasta aquel punto, Juno siente piedad por el dolor de la que tanto la había venerado, y envía a Iris mensajera a que separe su alma y su cuerpo, unidos porque los dioses no se habían ocupado de disponer su muerte. Iris desciende y se posa junto a la cabeza de la reina; arranca de su frente un cabello para dedicarlo a los dioses del infierno, y al punto se suelta el alma y desaparece el calor, y la vida retrocede hacia el viento (693-705).

**Eneida V.**- Desconociendo las causas del fuego que desde el mar ven en la ciudad, los teucros se afligen al pensar en el dolor y en la ira de Dido (1-7). Apenas han perdido de vista la tierra, una tormenta oscurece el cielo sobre las naves y empiezan a soplar vientos contrarios. El piloto Palinuro trata en vano de luchar contra ellos y sugiere a Eneas que desvíen el rumbo hacia Drépano, donde los vientos los empujan. Al pensar que en esa ciudad reina el troyano Acestes y descansan los restos de Anquises, Eneas asiente. Desde una altura, Acestes ha visto su llegada, y baja a ofrecerles hospitalidad (8-41). Al siguiente día, Eneas convoca a reunión a sus compañeros y les dice que, como ha pasado un año desde la muerte de su padre, va a honrar su memoria y lo hará anualmente en lo sucesivo.

Dispone pues, la celebración de abundantes banquetes, y anuncia que en el noveno día después de aquél, invitará a los hombres a competir en cuatro tipos de certámenes: **carrera naval, carrera a pie, tiro con arco y pugilato con cestos**. Se cubre luego las sienes con hojas de mirto, hacen otro tanto los demás, y se encaminan todos al sepulcro de Anquises, para celebrar allí los ritos sagrados. En eso están cuando sale de lo hondo del santuario una sierpe reluciente, que se desliza entre las dispuestas ofrendas, y come de ellas y se esconde, al fin, bajo el túmulo. Animados por la aparición, Eneas y los suyos realizan sacrificios (42-103). Llega el día noveno, y se congregan todos para tomar parte en los juegos anunciados<sup>23</sup>; se colocan a la vista los premios destinados a los vencedores. Y comienza el certamen. En la carrera naval compiten cuatro naves: la **Priste**, capitaneada por Mnesteo; la **Quimera**, por Gías; la **Centauro**, a las órdenes de Sergesto, y la **Escila**, que manda Cloanto. Se fija como meta un peñasco de la costa, al cual deberán dar vuelta las naves antes de volver al punto de partida. Los lugares de salida son sorteados, los competidores los ocupan y esperan la señal para iniciar el camino. Ésta es dada, y la carrera comienza. Los espectadores corean con voces y aplausos el esfuerzo. (104-150). La Quimera ocupa el primer lugar, seguida por la Escila; tras ellas la Priste y la Centauro luchan por superarlas. Cuando ya se acercan al punto donde deben dar la vuelta para iniciar el regreso, el capitán de la Quimera ordena a Menetes su piloto, que se acerque a la costa que está a la izquierda; éste lo desobedece, y permite así que la Escila le dé alcance y lo pase. Gías, enojado, arroja a Menetes al mar, y rige él mismo el timón de su nave, en tanto que el piloto, entre las risas de los teucros, sale del mar y se sienta en una roca, vomitando agua salada (151-182). Se apresuran, alentadas por el incidente, la Centauro y la Priste; ésta un poco atrás, hasta que la Centauro, por ceñirse demasiado a los peñascos, encalla en ellos. Navega rauda la Priste en torno a la meta, dejando atrás, primero a Sergesto con su Centauro encallada y luego a la Escila, a quien la falta de piloto entorpece. La competencia es ahora entre la Priste y la Quimera. Los espectadores animan a Mnesteo, entusiasmados, desde la costa (183-228). Lucha la Quimera por conservar el primer sitio; la Priste, alentada con su mismo esfuerzo, procura quitárselo; y tal vez habrían llegado juntas a la meta, si

---

<sup>23</sup> La descripción de los juegos y los héroes que participan en ellos es una disculpa para que Virgilio, cite los nombres de todos los romanos insignes, que así se reconocen como descendientes directos de los troyanos. Algunos nombres no tienen reseña en la Ilíada ni en la Odisea. Son, por tanto, incluidos por Virgilio con la única intención de agrandar a la nobleza.

Cloanto no hubiera llamado en su auxilio a las divinidades del mar, ofreciéndoles el sacrificio de un toro blanco. Lo atienden los dioses, e impulsan a la Quimera hasta lo más interior del puerto (229-243). Eneas declara los vencedores y premia en orden a Cloanto, Mnesteo y Gías, y cuando lo ha hecho, ve que se acerca la Centauro arrancada del escollo y moviéndose difícilmente. Alegre el hijo de Anquises por haber recobrado sus compañeros y su nave, recompensa también a Sergesto (244-285).

A continuación, el héroe se encamina al anfiteatro natural donde tendrán lugar los siguientes certámenes. Para la carrera a pie se inscriben los amigos Niso y Euríalo, el priámda Diores, el acarnanio Salio y el arcadio Patrón, y los sicilianos Helimo y Panopes, compañeros de Acestes (286-302). Eneas describe los valiosos premios que serán entregados a quienes compitan y a quienes venzan. Inmediatamente toman sus sitios los corredores, y salen rápidos al escuchar la señal de partida. Niso ocupa el primer lugar seguido a gran distancia por Salio; en tercer lugar Euríalo, Helimo y Diores. Ya casi llegando a la meta, Niso resbala en la sangre de los novillos que se habían sacrificado<sup>24</sup>, y cae en la tierra resbaladiza; sabiendo que ha perdido la carrera, trata de ayudar a Euríalo a que triunfe, se interpone en el camino de Salio y hace que caiga también. Euríalo llega el primero; después Helimo y Diores. Salio protesta y alega que Niso ha hecho trampa, pero impiden que se le haga caso la presencia de Euríalo y el apoyo que le brinda Diores, que quedaría sin el tercer lugar que tiene si a Salio se le diera el primero. Eneas decide que los premios se den a los competidores en el orden en que han alcanzado la meta, pero resuelve también entregar a Salio una recompensa especial. Cuando Niso conoce esta resolución, pide un premio también para él, y el hijo de Venus se lo concede (303-360).

Acabada la carrera a pie y distribuidos los galardones, convoca a quienes se atrevan a competir en el pugilato con cestos, y propone los premios para ese certamen. Al instante se levanta Dares, el único que en tal tipo de lucha había podido enfrentarse con Paris. Nadie se atreve a contender con él, por que pide que se le entregue la recompensa prometida. Los troyanos apoyan con gritos su pretensión. Acestes recuerda a Entelo que fue alumno de Érix y campeón en el pugilato. Él contesta que sus fuerzas están debilitadas por la edad. Sin embargo, se enfrentará a Dares. Arroja los cestos que habían sido de Érix, con los que había luchado contra Hércules, de gran magnitud y peso; Dares rehúsa el combate con tales armas, y, a propuesta de Entelo, Eneas dota a ambos contendientes con cestos iguales. Empieza la pugna. Es más ágil Dares, Entelo es más fuerte. Predomina éste con tantos golpes, que Eneas se ve precisado a detenerlo y considerarlo vencedor. Entelo recibe el toro que se había ofrecido como recompensa, y para mostrar a los troyanos el fin de que se había salvado Dares, lo mata de un golpe en la frente. Anuncia después que depone para siempre los cestos y no volverá a combatir (361-484).

Enseguida el hijo de Anquises invita a los que quieran participar en el concurso de flecheros, y dispone los galardones correspondientes. Se coloca como blanco una paloma atada a lo alto del mástil, y la suerte decide el orden de los

---

<sup>24</sup> Profunda religiosidad de Eneas, que no hace nada sin consultar a los dioses o ponerlos a su favor con sacrificios y ofrendas.

competidores; toca el primer turno a Hipocoonte, hijo de Hirtaco; el segundo a Mnesteo, que había obtenido el segundo lugar en el certamen naval; el tercero corresponde a Euriti3n, hermano de P3ndaro, el mejor de los arqueros troyanos, y el cuarto y 3ltimo al longevo Acestes (484-499). Dispara su flecha Hipocoonte, y la clava en el m3stil, espantando al ave; Mnesteo tira despu3s, y rompe con su flecha el cordel que ataba a la paloma, que escapa volando; entonces Euriti3n, veloc3simo, dispara y en pleno vuelo hiere al blanco fugitivo, que cae arrastrando consigo el arma que le dio muerte. S3lo falta ya el tiro de Acestes, quien, sin tener a d3nde apuntar, arroja el dardo hacia el aire; sube ardiendo la ca3a, y se3ala, como una estrella errante, su camino con llamas. Admirado Eneas por el prodigio, colma de regalos a Acestes y lo proclama vencedor; tras 3l, en orden, los otros tres (485-543). Para terminar los juegos f3nebres se ofrecen evoluciones de los adolescentes troyanos a caballo. Con el nombre de Troya, este espect3culo ecuestre habr3a de mantenerse hasta m3s tarde, en Roma (545-604). Mientras se celebran los ritos f3nebres en honor de Anquises<sup>25</sup>, Juno manda a Iris que trate de provocar la destrucci3n de la flota de Troya.

Baja a tierra Iris y se mezcla con las mujeres de los desterrados, que, fatigadas por tantos viajes, desean establecerse en ese lugar. Toma la figura de una de ellas, B3roe, y las incita a destruir las naves y a exigir que se funde de inmediato la nueva ciudad. Ella misma toma el fuego del altar de Neptuno y lo arroja a las naves; cuando ve que las troyanas permanecen indecisas, se levanta hacia el cielo con sus alas; aqu3llas, convencidas de que los dioses las apoyan, incendian la flota (605-663). Eumelo avisa a los que presencian los juegos de que las naves se incendian. Corren todos al lugar, y Ascanio, el primero, habla a las mujeres haci3ndoles ver que queman sus propias esperanzas; se acercan despu3s Eneas y los dem3s teucros, y ellas, arrepentidas, se esconden. El fuego se enfurece y las fuerzas humanas no son bastantes para detenerlo; al verlo, Eneas ruega a J3piter que lo aniquile definitivamente o salve de la ruina lo que todav3a queda. El padre de los dioses lo escucha y hace caer una espesa lluvia que apaga sin tardanza el incendio; s3lo cuatro naves se pierden (664-699).

Con todo esto, el hijo de Venus no sabe si obedecer a los hados y seguir hacia Italia, o permanecer en tierra siciliana. Nautes, un viejo troyano dotado del arte de la profec3a, le aconseja que establezca una ciudad en Sicilia, y que en ella deje a las mujeres y a los viejos y a quienes carezcan de fuerzas y 3nimo para seguir adelante, y que siga con los dem3s; Acestes ser3a el nombre de la nueva ciudad (700-781). Eneas sigue dudando; pero la imagen de Anquises penetra en sus sue3os y lo insta a seguir la idea de Nautes: llevar a Italia lo m3s selecto de su gente. Antes, tendr3 que bajar a las regiones infernales y buscarlo, para que pueda explicarle cu3l ser3 el futuro reservado para 3l y su descendencia. La imagen del padre desaparece, a pesar de los deseos de su hijo de abrazarlo (719-742). 3ste, despu3s de venerar a los dioses, llama a sus compa3eros y les comunica las disposiciones divinas. Hacen la lista de los que habr3n de quedarse en la nueva ciudad, y renuevan las naves; el h3roe se3ala los l3mites de Acesta, y sortea los lugares de las casas; Acestes marca el sitio del foro y establece el

---

<sup>25</sup> Eneas denota su profunda piedad al tener siempre presente a su padre Anquises, que representa su pasado. Estando vivo le obedeci3 ciegamente. Ahora que est3 muerto, obedece tambi3n los sue3os que le env3a y act3a como cree que le gustar3a a su progenitor.

senado; fundan además un templo para el culto de Venus, y un templo y un sacerdote para el túmulo de Anquises. Después de nueve días, inician la etapa final de su navegación (743-778). Para asegurar el camino de su hijo, Venus se dirige a Neptuno, quejándose del interminable odio de Juno; le recuerda la tempestad que estuvo a punto de hacer naufragar a los troyanos y el incendio de las naves, ambas cosas incitadas por ella. Le pide que calme el mar y dé un desembarco fácil a su hijo en las aguas del Tíber. Consiente el hijo de Saturno, que siempre se ha preocupado por Eneas, y le garantiza que éste llegará a salvo a donde lo llaman los hados; pero uno de los troyanos habrá de dar su vida por ello (779-815). Sosegado ya el ánimo de Venus, aquietta Neptuno las aguas y despeja el cielo. Eneas manda alzar los mástiles y tender las velas a los vientos favorables. Palinuro guiaba la nave que viajaba delante, las demás lo seguían (916-834). Casi a media noche, el Sueño se acerca a Palinuro y quiere inducirlo con palabras a que se duerma, dejando su nave abandonada a las olas. El piloto se niega, y entonces el dios le rocía los párpados con agua del río Leteo. Se cierran los ojos narcotizados de Palinuro y el Sueño lo arroja de cabeza en el mar (835-861). Sigue la flota su camino, guiada sólo por la apacibilidad de Neptuno, hasta que Eneas se percata de la desaparición del piloto. Ocupa él su lugar y se lamenta por la pérdida de su amigo (862-871).

**Eneida VI.**- Llorando por la desaparición de Palinuro, Eneas guía la flota a las playas de Cumas. Ancla allí las naves, con las proas vueltas hacia el mar, y manda que desembarquen. Mientras unos hacen fuego, otros exploran la tierra recién ocupada (1-8). El héroe busca el templo de Apolo, donde sabe que encontrará a la Sibila. El templo fue construido por Dédalo, cuando llegó a Italia huyendo del reino de Minos, y en sus puertas labró las imágenes de diversos episodios: la muerte de Andrógeo, uno de los hijos de Minos, y el castigo que por ello habían de pagar los atenienses; las relaciones monstruosas de Pasífae y el toro, y el Minotauro, fruto de tales relaciones; también el laberinto y el hilo que permitió a Ariadna resolver sus caminos. Y hubiera quedado consignada en las puertas la historia de Ícaro, si el dolor paternal se lo hubiera permitido. La Sibila Deífoba, hija de Glauco, se acerca acompañada de Acates y le dice que lo más necesario es hacer los sacrificios indicados. (9-39).

Cuando acompaña a la sacerdotisa al santuario, ésta es tomada por el dios, que exige a Eneas que haga de inmediato los votos requeridos. Responde el héroe humildemente, pidiendo a los dioses perdón para la gente de Troya, y licencia para asentarse en el Lacio, en donde promete edificar grandes templos a Apolo y consagrar sacerdotes a la Sibila. Ésta revela en su trance los hechos que han de venir: graves peligros esperan a los troyanos, terribles guerras, derramamientos de sangre; el Tíber será como los ríos de Ilión, y otro Aquiles los aguarda, fortalecido por la ira de Juno; y además una esposa extranjera, como lo fue Helena, les causará inmensos males. Eneas no deberá ceder ante el infortunio, y encontrará el principio de su salvación en una ciudad griega (40-97). Eneas aclara que no teme nada, y solicita de la Sibila que lo conduzca al mundo infernal a presencia de su padre, a quien él salvó de las llamas y las armas enemigas y que, ya muerto, le pidió que fuera a buscarlo. No es un imposible lo

que pide, pues el descenso al infierno<sup>26</sup> se le permitió a Orfeo, a Pólux, a Teseo y a Hércules, y él es también de linaje de dioses (98-123).

La profetisa le advierte lo difícil que será la salida del reino subterráneo y, aunque el descenso parezca fácil, le dice lo que hay que hacer para realizarlo. Hay, en medio de un bosque tupido, un árbol opaco, una de cuyas ramas es de oro; consagrada a Prosérpina, esta rama, que sólo puede ser cortada por los predestinados, debe ofrecérsele a ella. Además, uno de los compañeros de Eneas ha muerto, y su cadáver los vuelve impuros a todos; es necesario hacer sacrificios lustrales y darle sepultura. Son las dos condiciones para que pueda iniciarse el viaje que el héroe pretende (124-155). Se va Eneas preocupado, y Acates lo acompaña; se preguntan a cuál de los troyanos, muerto durante su ausencia, podría haberse referido la Sibila. Al llegar a la costa, encuentran el cadáver de Miseno, hijo de Eolo y antiguo compañero de Héctor, quien, ensoberbecido por su arte de tocar la trompa, se había atrevido a desafiar a certamen a los dioses. Tritón lo había castigado ahogándolo en las olas. De inmediato el hijo de Venus cumple las órdenes de la sacerdotisa de Apolo y levanta una pira. Mientras derriban los árboles necesarios, el héroe pide que se le muestre la rama de oro de la que le había hablado Deífoba, y apenas lo hace cuando ve que dos palomas, aves consagradas a su madre, llegan para guiarlo. Él las sigue y ellas vuelan delante hasta que se posan en el árbol donde refulge la rama buscada. Se apresura Eneas a cortarla y a llevarla a la morada de la profetisa. Mientras, los troyanos habían proseguido los ritos funerarios en honor de Miseno; forman la pira, encima de la que colocan las armas del muerto, y lavan su cuerpo y lo ungen. Lo ponen luego en lo alto, y lo cubren con sus vestidos y con telas purpúreas. Dan fuego después a la hoguera, y cuando ésta, enriquecida de incienso y carne de las víctimas y aceite, se ha consumido, recogen y limpian los huesos del difunto, y los guardan en un vaso de bronce; se purifican todos con agua, y, por último, alzan un túmulo sobre el cual erigen las armas, el remo y la tuba de Miseno<sup>27</sup>. El lugar, desde entonces, se llama con su nombre (156-235).

Concluidos los últimos deberes para el compañero muerto, se hacen a los dioses los sacrificios de víctimas negras preceptuados por la sacerdotisa. En el momento en que se dedican aras a Plutón y en sus llamas se queman los cuerpos enteros de los toros inmolados, muge la tierra y se sacuden las boscosas cumbres de las montañas y los perros aúllan en las últimas sombras de la noche. Allí la Sibila ordena que todos, salvo Eneas, se retiren, e invita a éste a que, con la espada desnuda, para que su vista aleje a las sombras, la siga a las profundidades de la tierra. El héroe atiende a su llamada (236-263).

***La narración se interrumpe y el poeta, Virgilio, alza la voz para pedir venia a las deidades del infierno, a las almas de los muertos y a los lugares que rigen y habitan, a fin de que le sea lícito hablar de las cosas secretas que sabe, porque las ha oído (264-267).***

Ahora, en la oscuridad, Eneas y la Sibila hacen su camino. En la entrada

---

<sup>26</sup> Se hace necesario este descenso para comunicar el mundo de los vivos con el de los muertos; además, también los dioses infernales deben dar su consentimiento a la empresa de Eneas, como sucedió con Ulises en la Odisea.

<sup>27</sup> Magnífica descripción de un rito funerario

misma del Orco, miran a las criaturas sombrías que personifican a lo que destruye la vida: las enfermedades, la vejez, el miedo, el hambre, la miseria, la muerte; frente a ellas, la guerra, las furias, la discordia; en medio, un olmo a cuyas hojas se adhieren los sueños. Aparecen, además, criaturas monstruosas: los Centauros, Escila, Briareo, la Hidra y la Quimera y las Gorgonas y las Arpías y el triforme Gerión. (268-294). Toman después la vía que conduce a los ríos infernales, a través de los cuales transporta a las almas Caronte. Multitud de ellas se aglomeran en las riberas, solicitando ser llevadas al lado opuesto de la corriente; de esa multitud de almas, Caronte toma a unas en su barca y rechaza a las otras. Interrogada por Eneas acerca de las causas de esa discriminación, la Sibila explica que sólo pueden pasar a la opuesta ribera las almas de quienes recibieron sepultura, en tanto que las de los insepultos tienen que aguardar cien años para hacerlo (295-330). Entre las almas de los carentes de sepultura, el héroe reconoce a algunos de sus compañeros muertos: a Palinuro, que le cuenta lo que recuerda de su caída al mar, episodio descrito al final del libro V, y de su muerte ulterior, y le suplica que dé sepultura a su cadáver, o lo haga pasar junto a él las aguas de la Estigia. Lo recrimina la Sibila por querer contravenir el orden fijado por los dioses, y luego lo consuela diciéndole que sus huesos serán sepultados y se le erigirá un túmulo, y que el sitio donde esto acontezca llevará para siempre su nombre. (331-383).

Cuando el barquero del infierno ve que el hijo de Venus y la hija de Glauco se aproximan a la orilla, le pide al primero que se detenga y exponga los fines de su venida, pues no guarda buen recuerdo de las veces en que anteriormente ha tenido que transportar héroes vivos. Lo tranquiliza la Sibila explicándole que Eneas no lleva más intención que la de reunirse con la sombra de su padre, y le muestra la rama de oro que se ofrendará a Prosérpina (384-410). Toma Caronte en su barca a los viajeros, y los pone a salvo en la ribera opuesta, donde Cerbero cuida la entrada al infierno; ya se erizaban las serpientes que cubren su cuello, cuando la sacerdotisa le da a comer un pan impregnado de narcóticos. Lo devora el guardián, y al punto queda dormido, lo que les permite a ambos continuar el camino. En primer término, pasan por el lugar ocupado por las almas de los niños; las de aquéllos que fueron condenados a muerte por crímenes que no cometieron, y las de quienes con su propia mano se privaron de la vida; superado éste, penetran en los campos llorosos, y ven allí a los que murieron por causa del amor; allí puede ver Eneas a Fedra, a Procris, a Erifile, a Evadne, a Pasífae, a Ceneo (411-449). Pero lo que más lo conmueve es encontrarse con Dido. La reconoce el héroe, y se duele de su amor, y le habla: él no sabía que su partida hubiera sido causa de daño tan grande; se había apartado de la reina contra su voluntad; sólo las órdenes de los dioses, que ahora lo obligan incluso a bajar al infierno, lo forzaron a abandonarla. Ahora le ruega se quede un momento más para escuchar sus últimas palabras. Pero Dido permanece en silencio, y se retira a un bosque donde Siqueo corresponde a su antiguo amor; en tanto, el troyano llora y la compadece (450-476).

Caminan después por los sitios frecuentados por quienes fueron guerreros ilustres, los dárdanos caídos durante el sitio de Troya. Éstos siguen al héroe y lo acompañan y se demoran junto a él y lo interrogan, en tanto que las sombras de los griegos secuaces de Agamenón tiemblan de miedo ante él, y escapan lanzando endebles voces. De pronto, sale a su paso la sombra de Deífobo, el príamida,

cruelmente mutilado; él sabía que había muerto, e inclusive había elevado en su honor un sepulcro vacío; pero no se imaginaba que hubiera sido tratado con tanta crueldad. Deífobo narra cómo, durante la noche última, Helena lo había entregado, sin armas, a Menelao y Ulises, y en seguida requiere a Eneas para que le cuente las causas que lo llevan a los reinos oscuros. Y habrían pasado el tiempo concedido a Eneas para su misión, si no hubiera sido porque la Sibila, viendo que era pasado el mediodía, llama al héroe a seguirla.

Aquí se divide el camino en dos: el de la derecha conduce al Elíseo; el de la izquierda, al Tártaro. Se despide Deífobo, y Eneas ve una triple muralla con puerta de acero, guardada por Tisífone; oye los lamentos de los condenados y los instrumentos de tortura. Pregunta a Sibila qué crímenes se castigan allí y ella dice que a él, por piadoso, le está vedado entrar; después le refiere el juicio de los culpables, y las penas que se les imponen. Entre los condenados, destacan los Titanes, Salmoneo, el que quiso competir con Júpiter con las tormentas y el rayo, Ixión, Teseo y Pirítoo; y enumera los peores delitos: el odio entre hermanos, los golpes dados a los padres, el fraude, el adulterio, y la avaricia, los crímenes contra la patria o el incesto (477-627).

En cuanto acaba de hablar, lo lleva donde debe depositar la rama de oro en ofrenda a la diosa Perséfone, él lo hace tras purificarse con agua. Pueden entrar ya en el Elíseo, morada de las almas felices; en los campos alumbrados por su propio sol y sus propias estrellas. Todo son juegos, cantos y danzas. Orfeo hace sonar con el plectro las siete cuerdas de la lira. Admira Eneas a los primeros antepasados de la raza troyana, y luego a las almas de quienes sufrieron heridas por la patria; la de los píos sacerdotes, las de los vates, las de quienes descubrieron artes para hacer amable la vida; las almas de quienes hicieron el bien; sobresale entre ellas la de Museo. La Sibila pregunta dónde podrán encontrar a Anquises. Museo se ofrece a guiarlos a una altura desde la cual se domina un valle luminoso. Allí está el padre de Eneas, ocupado en ver las almas y los hados de sus futuros descendientes. Se miran el padre y el hijo entre lágrimas, y se saludan. Eneas ve, volando alrededor del río Leteo, las almas, y quiere saber qué hacen y quiénes son. El padre le expone cuál es la naturaleza esencial del alma humana, qué origen tiene, cómo se mancha y el proceso de purificación que ha de seguir (628-751).

Cuando termina, lo hace subir, junto con la Sibila, a una cima, para ver a quienes habrán de constituir su prole. De esta manera contemplan primero a los reyes albanos, a partir de Silvio, hijo de Eneas y Lavinia, hasta Rómulo, hijo de Marte y de Ilia<sup>28</sup>, y fundador directo de la grandeza de la urbe; tras éste, los romanos propiamente dichos; César y Augusto, el restaurador de los siglos de oro; luego ven a Numa y a los reyes que habrían de sucederlo, y luego a Bruto, destructor de la monarquía, el que devolvería al pueblo el poder supremo<sup>29</sup>. Se inicia con él la teoría de los héroes republicanos, cuya contemplación lleva a Anquises a exaltarse y a elogiar el destino y la realidad futura de Roma<sup>30</sup>, y por

---

<sup>28</sup> También llamada Rea Silvia

<sup>29</sup> Se refiere al comienzo de la República, año 509

<sup>30</sup> El propio Augusto era republicano y quería restaurar la República. Por eso hace Virgilio una exaltación de los valores republicanos.

último, aparecen los dos Marcelos, el cónsul y el sobrino de Augusto (752-885). Todavía le son mostradas más glorias a Eneas, para que se anime con la fama futura, y se le habla acerca de las guerras y pueblos que va a encontrar en Italia. Acto seguido, el padre, utilizando la puerta por donde tienen salida los sueños falsos, envía a su hijo y a la profetisa al mundo de los vivos. Vuelve Eneas a ver a sus compañeros, y otra vez navegan, y en esta ocasión, anclan sus naves en el puerto de Cayeta (885-901).

**Eneida VII.- *Renacido Eneas al mundo de los hombres***, para dar cumplimiento en el tiempo a la tarea que los hados le han encomendado, antes de dirigirse a la desembocadura del Tíber, da sepultura a Cayeta, su nodriza. El nombre de ésta, al igual que los de Miseno (VI, 235) y Palinuro (VI, 381) se hará eterno al ser impuesto a un lugar de la tierra italiana. Cumplidas ritualmente las exequias, emprende el héroe la última parte de su viaje. Pasan sus naves junto a las tierras de Circe, desde donde se oyen las voces de los hombres que la diosa había transformado en bestias. Neptuno, para salvar de ese peligro a los troyanos, impulsa con el viento su curso. Al alba, llegan a la desembocadura del Tíber. Eneas ordena, que las naves caminen hacia tierra, y hace que se acojan a la opaca corriente del río (1-36).

*A fin de empezar la narración de lo que él mismo llama una “obra mayor”, es decir, hablar de tropas y reyes y batallas sangrientas, Virgilio hace una invocación a Erato, la musa de la poesía amorosa, acaso porque el matrimonio de Eneas y Lavinia será la unión de latinos y troyanos, origen primero de Roma.*

Comienza la descripción del Lacio en los tiempos en que Eneas llegó con su ejército: gobierna como rey Latino, héroe epónimo de los latinos, hijo de Fauno, nieto de Pico y bisnieto de Saturno, y esposo de la ninfa Marica, que ciertas tradiciones identifican con Circe. Hija única de Latino y su esposa Amata, es **Lavinia**, apta ya para unirse a un esposo. La pretenden muchos ilustres del Lacio y de toda Italia (37-55). Entre los pretendientes, por su hermosura y nobleza, y por ser favorito de la reina Amata, destaca **Turno**. Pero sucesos portentosos estorban la unión de ambos jóvenes: en la cima de un árbol de laurel que, dentro de su palacio, había consagrado Latino a Febo, y de cuyo nombre habían tomado su nombre los laurentes, se posó un enjambre de abejas venidas del mar. Interpretando el prodigio, un vate anunció que del mar vendría con sus tropas un varón extranjero que dominaría la urbe; la cabellera de Lavinia, mientras ésta ofrendaba ante los altares, pareció arder y esparcir llamas por el palacio. Esto se interpretó como que la princesa habría de ser ilustre; pero llevaría guerras a su pueblo (56-80).

Movido por tales sucesos, Latino va a consultar los oráculos de Fauno, y, hechos los sacrificios indicados, recibe la respuesta: **Lavinia no deberá casarse con un pretendiente latino, sino con un extranjero. La descendencia que habrá de tener con éste está destinada a gobernar el mundo.** Estas profecías eran conocidas en toda Italia cuando llegó a ella la juventud troyana (81-106). Hasta aquí la exposición de cómo estaban las cosas en esos momentos. Tras desembarcar Eneas y los suyos descansan y se disponen a comer. Habiendo colocado, por consejo de Júpiter para que la profecía se cumpliera sin daño, panes planos de escanda sobre la hierba, y encima de ellos las viandas, el hambre los obligó, después de consumir las viandas, a comerse asimismo los panes. Al observarlo

Julo (Ascanio), bromea: “también nos comemos las mesas”, y Eneas, recordando lo dicho por Celeno, la arpía (III, 255-257), por Héleno (III, 394) y por su padre, que sólo podría fundar la ciudad después de que el hambre lo obligara a comerse incluso las mesas, considera que ha llegado el final de sus trabajos, y propone hacer ofrendas a Júpiter y a Anquises<sup>31</sup>, y que se investigue el lugar al que han llegado (107-134). Venera ritualmente<sup>32</sup> a los dioses, y Júpiter, propicio, truena tres veces desde el cielo, y muestra en su mano una nube de rayos de oro.

Los troyanos comprenden que han llegado al lugar en que fundarán las murallas predichas por el destino y lo celebran. Al siguiente día, exploran el lugar. Eneas envía cien embajadores a Latino con un mensaje de paz. Él mismo, con un surco<sup>33</sup> marca los límites en que se han de alzar las murallas de la ciudad (135-159). Llegan los embajadores troyanos a la ciudad de Latino, y éste ordena que entren y los espera sentado en el trono de sus antepasados, en medio de imágenes y objetos que habrían de ser sagrados para los romanos. Habla el rey Latino a los troyanos; les dice que sabe quién son, les pregunta qué buscan y la causa que los ha hecho llegar a Italia; les ofrece su hospitalidad. Le responde Ilioneo, el mismo héroe que había tomado la voz de los suyos en presencia de Dido (I, 521), diciendo cómo han llegado, cuál es su linaje, que buscan sede para sus dioses, y que son los hados quienes los han traído a Italia. Termina ofreciéndole las que habían sido insignias reales de Príamo (160-248).

Impresionado por el discurso de Ilioneo y recordando el oráculo de Fauno relacionado con las bodas de Lavinia, Latino se alegra y ofrece a Eneas, como prenda de alianza, la mano de ésta. Regala, además, espléndidos caballos a los troyanos, que regresan con la promesa de paz. Mientras regresa de Argos, Juno ve que los teucros se establecen, por fin, en Italia, contrariando todos sus esfuerzos; entonces, dolorida, se queja de la inutilidad de su lucha contra ellos, pues no logró que cayeran en el sitio de Troya, ni hacerlos cautivos o muertos cuando Troya fue vencida, ni que fueran detenidos en su viaje por las furias del cielo y el mar fomentadas por ella (249-310). De acuerdo con su función de parte negativa del hado, decide hacer un esfuerzo final, no ya para evitar que Eneas se establezca en Italia y despose a Lavinia, cosa que sabe imposible, sino para provocar guerra entre latinos y troyanos; guerra prevista por el hado mismo. Ese esfuerzo consistirá en mover, en contra del destino de Eneas, a los dioses de las regiones infernales (311-322). Desciende a la tierra, y busca la colaboración de la furia Alecto, para despertar la guerra entre ambos pueblos. Alecto se dirige primero a la reina Amata, ya preocupada por la llegada de los troyanos y el pensamiento de que Turno no podría ser su yerno. La furia le arroja una de las serpientes que tiene por cabellos, y le infunde, con su veneno, ánimos perversos, y la incita a hablar a su esposo (323-359).

---

<sup>31</sup> Como hombre piadoso, no emprende nada sin consultar y hacer ofrendas a los dioses. Entre ellos considera que está Anquises, que sigue siendo el inspirador de la fundación de la nueva Troya.

<sup>32</sup> Se repite continuamente la palabra “**rite**” = “ritualmente”. Los romanos realizaban sus ritos siempre con las mismas palabras y los mismos gestos, para que nada distrajera a los dioses y nada impidiera que se cumplieran las peticiones.

<sup>33</sup> Fórmula que repetiría después Rómulo para fundar Roma

Empleando como argumentos el recuerdo del rapto de Helena y las promesas hechas a Turno, trata de convencer a Latino de que case con éste a Lavinia, pues es posible considerar que Turno es de origen extranjero, y llena los requisitos exigidos por la profecía de Fauno. Latino no cede, y entonces Amata recorre la ciudad, simula un rito báquico y esconde en los montes a su hija, para protegerla de las pretensiones troyanas, diciendo que la consagrará al culto de Baco. Las demás madres latinas van también a las selvas, estimuladas a servir a ese dios; Amata canta las bodas de Turno y Lavinia, e incita a las demás mujeres a la orgía (360-403). Tras enloquecer a Amata, Alecto, la furia, vuela hacia Árdea la ciudad de Turno, y en medio de la noche sorprende a éste mientras descansa. Se viste de Calibe, sacerdotisa anciana del templo de Juno. Dice a Turno que su piedad con su familia y su ciudad lo obliga a combatir con Eneas, y, llegado el caso, al mismo Latino, que, olvidándose de la ayuda de Turno a los latinos y de la promesa de hacerlo su yerno, ahora intenta dar sus derechos a un extranjero (404- 434).

Al principio, engañado por el disfraz de Alecto y fiado en la protección de Juno, Turno se burla de tales palabras; pero cuando la furia vuelve a su verdadera forma, lo increpa y arroja una antorcha oscura en su pecho, el joven enloquece, y se lanza a las armas, convocando a sus compatriotas a seguirlo, rompiendo de este modo el pacto que Latino había celebrado con los embajadores de Eneas (435-470). Turno<sup>34</sup>, piadoso con los dioses, pide su auxilio. Movidos los rútuos por las virtudes del héroe, deciden seguirlo. Ahora Alecto vuela sobre el campamento troyano, en cuya cercanía Julo se divertía cazando. Hace que los perros de éste sigan el rastro de un ciervo que los hijos de Tirro, mayoral de los rebaños del rey, habían domesticado, y al que amaban especialmente. Los perros le dan alcance, y Ascanio<sup>35</sup> lo hiere con una flecha. El animal, herido, se refugia en la casa de Tirro, desde donde Silvia, su hija, pide socorro (471-504). Alecto, desde una altura, hace sonar la señal de guerra, que es oída también por los troyanos. Empieza el combate. Iniciada la guerra, Alecto va ante Juno y le rinde cuentas de lo que le fue encomendado. La guerra es irreversible, y ha de ser incrementada con la intervención de nuevos pueblos. Juno, satisfecha, decide hacerse cargo de todo y manda a la furia que regrese al infierno. Ésta obedece (505-571). Incitados por la presencia de Turno, por la fuga de sus madres que fueron con Amata, los rútuos exigen la guerra y piden a Latino que la declare. Latino se resiste y, por fin, agobiado, tras advertir el carácter sacrílego<sup>36</sup> de la pugna iniciada, se retira a su morada y deja el gobierno. Entonces Juno, de acuerdo con un uso del Lacio, que se conservó hasta los tiempos de Roma, ya que Latino se negó a hacerlo, abre con su propia mano las puertas del templo de la guerra, que a partir de ese momento queda declarada. (572-622).

---

<sup>34</sup> Turno es piadoso, valiente y hermoso, como corresponde a un héroe. Su destino es morir a manos de Eneas, pero no es un antihéroe, pues resulta agradable al lector, que incluso espera su salvación hasta el último momento.

<sup>35</sup> Ascanio es el nombre del hijo de Eneas en los poemas homéricos. El nombre de Iulo sirve a Virgilio para afirmarlo como antecesor de la estirpe Julia, a la que pertenece Augusto.

<sup>36</sup> Se ve aquí el continuo y profundo interés del poeta por la naturaleza; se considera sacrílego matar un animal o destruir un paraje natural

Italia despierta para el combate. Cinco ciudades, **Atina, Tíbur, Árdea, Crustumeria y Antemna**, abandonan los trabajos del campo y renuevan sus armas. Obedeciendo los signos de guerra, se visten los hombres.

*Vuelve el poeta a invocar para su canto el auxilio de las musas, e inicia, a semejanza de Homero con respecto a las naves aqueas en el canto segundo de la Ilíada, un catálogo de los capitanes y pueblos que, bajo el mando de Turno, han de formarse de toda Italia para rechazar el ataque de los troyanos. En primer lugar se menciona a Mezencio, que ha de ser una de las principales figuras en el libro X, y a su hijo Lauso, que aparecerá en ese mismo libro como dechado de piedad filial. En esta parte, se advierte que era, por sus virtudes, digno de un padre mejor que el suyo. (623-654).*

Sigue Aventino, hijo de Hércules, con una piel de león y con la Hidra en el escudo. Después Catilo y Coras, hermanos de la ciudad Tiburtina, y luego Céculo, fundador de Preneste, hijo de Vulcano, con los hombres de esa ciudad, y de Anio y las peñas hérnicas y de Anagnia y de Amaseno. Mesapo, hijo de Neptuno, prepara a su gente, no habituada a combates: los fesceninos y los faliscos, los habitantes de la región del Soracte y los campos Flaminios de Cimino y de los sotos capenos (655-705). Clauso comanda a los sabinos: los amiternos, los quírites antiguos, los de Ereto y Mutusca, de Nomento, de los campos del Velino, de las rocas de Tétrica y el monte Severo y Casperia y Fóruos y el Himela; los que viven junto al Tíber y el Fábar, los de Nursia y Alia. Haleso, hijo de Agamenón; los que viven en los campos Másicos, los auruncos, los sidicinos, los de Cales, los vecinos del río Volturno, los satículos, los oscos. Obedecen a Eballo los sarrastes, los que habitan las riberas del Sarno, y los ciudadanos de Rufra, Batulo, Celezna y Abela. Salido de Nersa llega Ufente, jefe de los equículas, feroces guerreros, y, enviado por Arquipo, llega Umbrón, sacerdote de los marrubios y médico; también Virbio, hijo de Hipólito (706-782).

Prosigue el catálogo con la presentación de Turno en armas, seguido de innumerables ejércitos, entre los que destacan los auruncos, rútuos, sicanos, sacranos, lábicos; los que apacientan sus rebaños junto al Tíber y los que labran los campos circeos, y finaliza con la aparición de la virgen Camila, figura principal en el libro XI, y que ahora se presenta guiando a la caballería de los volscos, admirable por su arreglo y sus armas y su juvenil belleza (783-817).

**Eneida VIII.**- Una vez que Juno abre las puertas de la guerra, ésta queda declarada; Turno, al retirarse Latino, toma el mando de las fuerzas que se opondrán a Eneas, y, alzando sobre las murallas de Laurento las banderas roja y azul para convocar a infantes y jinetes, se dispone a luchar. Los capitanes hacen una leva entre los campesinos. Para buscar otras alianzas, envían una embajada a Diomedes, que se había establecido en Italia, para informarle de que Eneas y los teucros han llegado a ese lugar (1-17). Eneas se aflige al considerar los trastornos que su llegada provoca. Se duerme, y en sueños se le aparece el dios del río Tíber, que lo anima afirmando que ha llegado al lugar que el hado había señalado para la urbe. Prueba de ello será que, al despertar, Eneas encontrará la puerca parida de que le habló Héleno en su profecía (III, 389). El dios le anuncia también la fundación de Alba, de la que Júpiter había hablado antes a Venus (I, 267, ss.) y le aconseja recurrir a Evandro, rey de los árcades, para solicitar su auxilio, pues ese pueblo está en guerra incesante con los latinos. A continuación

le ofrece guiarlo hasta allí con su corriente, y le pide que propicie a Juno con sacrificios y le haga a él un honor (18-65).

Se retira el dios y Eneas despierta. Toma agua de la corriente, y ora a las ninfas laurentes y al padre Tíber, cuya protección directa solicita. Cuando ha dispuesto dos birremes de su flota para viajar a la ciudad de Evandro, ve en la costa la puerca blanca anunciada por Héleno y el Río. La toma, y junto con su cría la sacrifica ante el altar de Juno. Durante la siguiente noche navegan los troyanos por el Tíber, que calma sus aguas para las naves (66-96). Al siguiente día, ven la ciudad de Evandro, en el lugar donde habría de surgir más tarde la potencia romana, y hacia allí dirigen sus naves. Evandro, su hijo Palante y el senado y la juventud de los árcades honraban en esos momentos a Hércules con sacrificios. Los árcades, al ver las naves de Eneas, intentan suspender las ceremonias. Lo prohíbe Palante, que, con un dardo en la mano, acude audaz a recibir a los forasteros, y les pregunta quiénes son y cuáles son las razones de su llegada (97-114). Eneas, mostrando en la mano una rama de oliva, le responde que son troyanos, enemigos de los latinos, y que buscan a Evandro, cuya alianza pretenden. Palante los acoge amistosamente y los conduce a su padre. Habla Eneas al rey Evandro, y a pesar de que éste es griego, solicita su amistad, basándose en que tanto Evandro como los dardánidas descienden de Atlas, por lo que llevan la misma sangre. Con esa confianza ofrece a Evandro su alianza en la lucha contra los latinos. Evandro nota el parecido de Eneas con Anquises y le dice que lo conoció y fue su amigo, por lo que ya desde mucho antes la alianza que Eneas requiere está establecida. Invita a los troyanos a celebrar con él los ritos iniciados, y ellos se sientan a la mesa y comen y beben (115-183).

Evandro explica por qué los árcades honran a Hércules: Caco, ser feroz y bestial, había assolado en otros tiempos la tierra de los árcades. Llega Hércules, guiando a esas regiones las boyadas que había quitado al triforme Gerión. Entonces Caco sustrajo cuatro toros y cuatro novillas de ese ganado y los ocultó de tal modo que nadie pudiera encontrarlos. Cuando Hércules se disponía a marcharse, las bestias encerradas por Caco contestaron con sus mugidos a los mugidos de las que se iban, y Hércules las oyó. Persigue a Caco; éste busca refugio en su caverna, cuya puerta obstaculiza con un inmenso peñasco. Hércules, enfurecido, descubre el interior de la caverna de Caco, y lo ataca arrojándole dardos y piedras. Se defiende Caco echando fuego y humo por las fauces. Luchan cuerpo a cuerpo, y Hércules lo asfixia entre sus brazos. Muerto Caco, quedan a la luz su morada y sus robos. Ésa es la causa por la que los árcades rinden honores a Hércules. Para él se erigió el Ara Máxima, y es conveniente ahora invocarlo (184-275).

Después de decir esto, Evandro se corona de hojas de álamo, árbol consagrado a Hércules, y suplica a los dioses. Los sacerdotes llevan antorchas, danzan los salios, y cantan las hazañas del dios: la muerte que en su cuna dio a dos serpientes, el modo como debeló a Troya y Ecalia, los trabajos que desempeñó bajo el rey Euristeo y la destrucción de Caco (276-305). Terminados los sacrificios, vuelven a la ciudad. Evandro va acompañado por Palante y Eneas. Evandro le cuenta que en un principio habitaron estas tierras los Faunos y las Ninfas, y una raza de gente salvaje, sin leyes ni religión. Saturno, que huía de Júpiter, congregó y rigió a esta gente, instauró en Italia los siglos de oro y la paz. Pero poco a poco la edad de hierro se adueñó de la tierra; llegaron los

ausonios y los sicanos; vinieron los reyes, el Tíber entre ellos, y por fin, el mismo Evandro, siguiendo las órdenes de la ninfa Carmenta y de Apolo (306-336).

En seguida le muestra el ara y la puerta Carmental y el Lupercal y el Argileto, la roca Tarpeya y el Capitolio, habitado por un dios y el Janículo y la ciudadela saturnia. Llegan por fin a la casa de Evandro, y ven pasar los rebaños en el sitio que habrían de ocupar el Foro y las Quillas, y, recordando que Hércules no había desdeñado entrar en ella, el rey de los árcades dice a Eneas que se atreva a despreciar la riqueza y se haga digno del dios. Entra Eneas, y acepta la estrecha hospitalidad que se le brinda (337-368). Esa noche, Venus, inquieta por los peligros de su hijo, acude a Vulcano para pedirle que, como había cedido a las súplicas de Tetis y la Aurora, ceda a las suyas y fabrique armas para su hijo<sup>37</sup>. Persuadido por su esposa, el dios accede a sus deseos con su arte, y le dice que, si ella hubiera querido, los teucros podían haber sido armados por él, lo que hubiera prolongado diez años más la vida de Troya; esto no lo vedaban los hados. Abandonando el lecho conyugal, Vulcano va a la isla en cuyas cavernas los cíclopes Brontes, Estéropes y Piracmon trabajan en tres obras: el rayo de Júpiter, el carro de Marte y la Égida de Minerva. El dios les ordena que dejen de lado esos trabajos, y se pongan en seguida a hacer las armas para un fuerte varón. Le obedecen los cíclopes, y empiezan a dar forma a los metales fundidos (369-453).

Mientras esto sucede, Evandro se levanta y se arma, y, acompañado de sus perros, marcha al encuentro de Eneas. Con Evandro va Palante; con Eneas, Acates. Se saludan y empiezan a hablar. Dice Evandro que las fuerzas de los árcades son menguadas, pero que conseguirá para Eneas la alianza de pueblos poderosos, como los etruscos que, indignados por los hechos crueles de su rey Mezencio, se rebelaron contra él y lo forzaron a buscar refugio junto a Turno, pero no pueden reclamarlo para la guerra, pues existe una profecía que afirma que sólo alcanzarán el triunfo si son guiados por un jefe extranjero. Evandro, que lo es, está imposibilitado por la edad; Palante, su hijo, tiene por parte de la madre, sangre italiana. Eneas es, sin duda, el jefe esperado. Le ofrece además poner bajo sus órdenes a su hijo Palante, para que aprenda con él el valor de la guerra, y cuatrocientos jinetes (454-519). En ese momento, Venus da un signo desde lo alto: se ven armas en el cielo. Eneas reconoce que son señales de su madre y dice a Evandro que su madre le trae armas divinas, y se alegra pensando en las batallas en que castigará a los laurentes y a Turno, por haber violado el pacto de paz concluido con él (520- 540).

Eneas y Evandro ofrecen sacrificios a los dioses. A continuación Eneas envía mensajeros por el río, para que avisen a Ascanio de cuanto ha ocurrido. Se dirige luego con sus hombres en caballos regalados por Evandro a buscar a los tirrenos. La noticia se divulga en la ciudad de Evandro. Las madres temen la proximidad de la guerra. Evandro se despide de su hijo llorando y le habla de las hazañas de su juventud. Pide a los dioses vivir sólo si ha de ver de nuevo a Palante, y morir de inmediato, si es que su hijo tiene que morir en los combates en que va a meterse (541-584). La caballería que sigue a Eneas sale por las puertas de la ciudad. En medio de la tropa está Palante. Desde las murallas, las mujeres siguen la marcha de los jinetes, que viajan a la morada de Tarcón, rey de

---

<sup>37</sup> Eneas, como Aquiles, es el héroe indiscutible, digno de las armas fabricadas por Vulcano.

los etruscos. Éste habita en un valle encerrado por colinas de abetos. En ese lugar, donde los antiguos pelasgos habían consagrado al dios Silvano un bosque y un día festivo, los tirrenos tenían campamentos difícilmente atacables. Desde lo alto de las colinas se veían sus ejércitos acampados. Entra Eneas con los suyos en el lugar, y dejan descansar a sus caballos (585-607). Mientras Eneas se ve solitario en un lugar apartado, se le presenta Venus, en su esplendor de diosa, y le anuncia que le trae como regalo las armas con las que no debe dudar en provocar a Turno y a los laurentes. Abraza a su hijo y pone las armas frente a él, al pie de una encina. Son un casco, la espada portadora de los hados, una loriga de bronce, las grebas y la lanza, y un escudo donde Vulcano ha esculpido la historia de la estirpe futura de Ascanio: las guerras y las glorias de Roma. La primera imagen descrita es la de Rómulo y Remo, junto a las ubres de la loba, acariciados por ésta; sigue el rapto de las sabinas en el circo, y la guerra y la paz consagrada ante el ara de Júpiter; está después la muerte del albano Meto Curcio, castigado por la violación del pacto concluido con los romanos, y luego la guerra con Porsena, que intentó restablecer en el trono a los Tarquinius. Los descendientes de Eneas, como pronto lo iba a hacer él, entraban en guerra para defender la libertad<sup>38</sup>. También puede verse a Porsena indignado y amenazante frente a las hazañas de Horacio Cocles y Clelia (608-651).

En la parte superior del escudo, se ven tres imágenes relacionadas con la invasión de los galos: en la primera, Manlio custodia la ciudadela Tarpeya; la segunda muestra uno de los gansos cuyos gritos pusieron sobre aviso a los defensores; la tercera representa un grupo de guerreros galos avanzando en la noche. En otra parte se ve a los salios y los lupercos, y una procesión de matronas en carrozas. Antes de la descripción de la batalla de Accio, motivo fundamental del escudo, se presenta una breve visión del mundo infernal, donde se ve a Catilina sufriendo el castigo a su perversidad, y a Catón, otorgando derechos a los piadosos (652-670). En el centro, se ve un mar de olas de oro, cercado por delfines de plata. En él navegan flotas combatientes; es la batalla de Accio, donde Augusto y Agripa, guías de Roma, combaten contra Antonio y oriente. Chocan las naves y el mar se tiñe de sangre. Cleopatra convoca a los suyos con el sistro de Egipto. Dioses monstruosos se enfrentan a los dioses de Roma. Aparece Marte con Discordia y Belona. Apolo desde lo alto, tiende el arco, y los enemigos de los romanos se aterran. Huye la misma reina y es recibida por las cavernosas corrientes del Nilo (671-713).

La última imagen del escudo es el triple triunfo de Octavio por sus victorias en Dalmacia, en Accio y en la guerra de Alejandría. Se le ve consagrando templos y haciendo sacrificios a los dioses, y el desfile mezclado de las naciones vencidas. Como si el nuevo nacimiento que recibió al salir del mundo de los muertos le hubiera hecho olvidar lo que en ese mundo conoció bajo la guía de la sombra de Anquises, Eneas ignora lo que las imágenes representan. Distingue todo lo temporal, la fama, lo eterno y los hados. Al alzar sobre su hombro el escudo, asume sobre sí la carga de la tarea que tiene encomendada, y de hecho, realiza la fundación en que aquélla consiste (714-731).

---

<sup>38</sup> Siempre que se declara la guerra, Roma es inocente, defiende su libertad; son los enemigos los culpables de la guerra.

**Eneida IX.**- Mientras esto sucede en las ciudades de Evandro y de Tarcón, el campamento troyano se ve debilitado por la ausencia de Eneas, Juno envía a Iris su mensajera a que hable con Turno y le incite a atacar a los troyanos, mientras Eneas busca aliados. Iris marcha volando. Turno la reconoce y suplica el favor de los dioses. El ejército latino se pone en marcha contra los teucros, que se sitúan en las puertas y en las murallas, pues Eneas, antes de partir, les había ordenado que no combatieran en campo abierto (1-46). Llega Turno, acompañado por veinte jinetes selectos, y rompe las hostilidades arrojando un dardo a las fortificaciones. Turno, como el lobo hambriento en torno al ovil, da vueltas alrededor del campamento procurando hallar el modo de hacer que los sitiados abandonen sus posiciones y tengan que luchar en terreno llano.

Le viene entonces la idea de incendiar las naves troyanas escondidas en el río, a un lado del campamento. Animados por el ardor de su jefe, los ítalos asaltan las naves con antorchas. Pero las naves se salvan del incendio gracias a la intervención divina (47-79).

Cuando Eneas, tras la destrucción de Troya, construía para sus viajes una flota en los bosques del Ida de Frigia, la madre de los dioses, Cibele, venerada en ese lugar, le había pedido a Júpiter que, dado que Eneas fabricaba naves con árboles del bosque a ella consagrado, le concediera que tales naves no pudieran ser vencidas por mar ni por viento. Júpiter, resistiéndose a permitir que la obra de un mortal gozara de la inmortalidad, le concedió, bajo juramento, tan sólo que aquellas naves que llevaran a Eneas a su destino en Italia, fueran convertidas luego en deidades marinas, como las nereidas Doto y Galatea. Llegaba pues el momento de que se cumpliera lo ofrecido por Júpiter. Cuando la madre de los dioses conoció la injuria que Turno quería realizar, habló a los troyanos desde un claro resplandor celeste, diciéndoles que no debían temer por las naves, y a éstas les ordenó que huyeran convertidas en diosas marinas. Acatan la orden las naves, y, diosas ya, escapan a través de las aguas (80-122).

Se pasan los rútilos; incluso el Tíber retrae su corriente. Pero Turno afirma que los troyanos están encerrados por el mar y por él. Además dice que los hados le protegen de gente criminal, como lo habían hecho antes con Menelao, que iban a robarle la esposa. Los troyanos tienen ahora muros mucho más débiles que las murallas divinas de Troya, y él no necesita, como los griegos, mil naves ni el robo del Paladio, ni de un caballo de madera para ocultarse; está seguro de que vencerá (123-158). Llega la noche, y los rútilos circundan el campamento con hogueras, y sitúan guardias en las puertas y los muros, y tendidos en la hierba, se embriagan y juegan. Esto es visto por los troyanos que vigilan, bajo el mando de Mnesteo y Seresto. Una de las puertas es guardada por los jóvenes amigos Niso y Euríalo. Niso, incitado por el deseo de emprender una acción ilustre, dice a Euríalo su plan de ir a buscar a Eneas atravesando el campo de los rútilos, ya que éstos descuidan la vigilancia. Euríalo le dice que él lo acompañará y compartirá con él los peligros y el honor que pueda ganarse, aun a costa de la vida. Niso no quiere exponer a Euríalo a riesgo tan grande; en caso de que él muriera, quiere que el otro sobreviva para asegurarle el rescate o las honras fúnebres. Por otra parte, se resiste a ser la causa de que la madre de Euríalo sufra el dolor de perder a su hijo. Euríalo le hace ver lo inútil de sus palabras, y ambos van en busca de Ascanio para exponerle su proyecto (159-223).

Mientras todo duerme, los capitanes teucros tienen consejo acerca de la situación en que se hallan, y discuten quién podría ir a informar a Eneas de lo que ocurre. Niso y Euríalo piden ser admitidos. Julo los recibe. Habla Niso diciendo que no deberán juzgarlos por sus pocos años; han observado que los rútilos duermen en medio de la embriaguez y han visto un lugar por el que podrían pasar hacia Eneas sin ser advertidos, y regresar cargados de despojos guerreros. Conocen el lugar, porque en él han cazado asiduamente. Entonces se levanta el héroe Aletes, y declara que no temerá por la suerte de Troya mientras ellos críen varones tan animosos como Niso y Euríalo, cuyos hombros y manos toca llorando (224-251). Luego pregunta qué premios serían dignos de la hazaña que van a realizar, y le responden que los recompensarían los dioses y su virtud misma, y también Eneas y Ascanio. Ascanio, conmovido, ofrece que, si Eneas le es devuelto, les entregará riquísimas recompensas, y tratará a Niso como su compañero en todas las cosas. Euríalo, a su vez, le pide a Ascanio un don especial: que, en caso de que la fortuna le sea contraria, cuide de su madre, a quien abandona sin una palabra de despedida. Se conmueven y lloran los dardánidas; Julo más que todos, tocado por la imagen de la piedad paterna, le contesta que, si Euríalo muriera, él trataría a su madre como a la suya propia; la recompensa prometida a Euríalo, será guardada para su madre. Le regala entonces su espada; Mnesteo da a Niso una piel de león, y Aletes cambia de casco con él. Inician Niso y Euríalo su empresa, y son escoltados hasta las puertas. Julo les hace todavía muchos encargos para su padre (252- 313).

Pasadas las fosas que protegen el campamento, ven a los rútilos hundidos en el sueño de la embriaguez junto a sus carros y sus armas. Niso propone matar a muchos enemigos en su camino; mata a Ramnes, augur de Turno, y a sus tres criados; a Remo y a otros. Euríalo mata a muchos también, soldados y capitanes; va luego al lugar donde duermen los hombres de Mesapo, y, al llegar el alba, ambos abandonan la matanza. Euríalo, antes de salir del campamento latino, se lleva el collar y el cinturón de Ramnes y el casco de Mesapo, que se pone en la cabeza (314- 366). En esto se acerca la caballería de Laurento, bajo el mando de Volcente, y descubren a los dos compañeros, por el brillo del casco de Mesapo. Volcente les grita que se detengan; ellos apresuran su huida. Los jinetes cierran las salidas del campo, mientras Euríalo se pierde, estorbado por la oscuridad y el peso del botín que acarrea. Niso, que había logrado ya escapar, se da cuenta de que Euríalo no lo acompaña y rehace el camino buscando a su amigo. Guiado por el estrépito que hacen los perseguidores, descubre a Euríalo prisionero arrastrado en medio de la tropa. Sin saber bien qué hacer, después de invocar la ayuda de Diana, arroja una lanza contra el grupo de enemigos, hiere y hace morir a Sulmón; con una segunda lanza, traspasa a Tago. Volcente, al no poder luchar contra un adversario a quien no puede ver, ataca con su espada al prisionero Euríalo. Niso, aterrado, revela su presencia y pide que lo maten a él solo, y que perdonen a Euríalo cuya sola culpa es haberlo amado en exceso (367-430). Sin hacerle caso, Volcente traspasa el pecho de Euríalo y, al ver que éste cae, Niso se precipita contra los rútilos y entre todos busca a Volcente a quien mata por fin, metiéndole la espada en la boca. Herido él mismo de muerte, se arroja para morir sobre el cuerpo del amigo<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Amistad ejemplar, semejando la de Patroclo y Aquiles

***Habla el poeta y ofrece que, si algo puede su canto, nunca los abandonará la memoria de los tiempos, en tanto que Roma exista.***

Los rútuos y todo el campamento se lamentan al descubrir la matanza realizada por los adolescentes; (431- 458). Al llegar el día, Turno anima a su gente a la batalla; ante la tropa, fijan en lanzas las cabezas de Euríalo y Niso. Desde los muros las distinguen los troyanos, y la Fama lleva la noticia a la madre de Euríalo. Ésta deja la labor y, olvidada del peligro que corre, llega a los muros y se queja de que su hijo quedará insepulto, del deseo que tiene de morir. Gimen, descorazonados los troyanos. Ideo y Actor, por consejo de Ilioneo y Julo, la conducen hacia las casas (459-503). La tuba da a lo lejos la señal de guerra; atacan en *testudo* los volscos y procuran llenar las fosas, arrancar el vallado e invadir el campamento por los sitios en que hay pocos defensores. Por su lado, los teucros, acostumbrados a ello por larga guerra, defienden sus muros. Teucros y rútuos pelean encarnizadamente. Mezencio y Mesapo asedian las murallas con fuego y escalas.

***Ahora el poeta invoca a Calíope pidiéndole que le inspire la narración de las hazañas de Turno y los límites de la guerra.***

Había una alta torre defensiva de los teucros, que los rútuos pugnaban por tomar. Turno la incendia y la torre se derrumba. Sólo escapan con vida Helenor y Lico. Helenor se percata de que está cercado, y como la fiera se arroja contra los cazadores que la cercan, se lanza contra los rútuos. Lico, confiando en su ligereza, trata de entrar al campamento. Lo alcanza Turno cuando intentaba subir a los muros, lo arrebató como el águila a la liebre o el cisne y el lobo al cordero. Se generalizan el clamor y la lucha. (504-568). Mezencio, con una bala de plomo disparada por honda, rompe la cabeza al hijo de Arcente. Entonces, por primera vez en la guerra, Ascanio lanza una flecha. Con ella derriba a Numeno, cuñado de Turno. Numeno, llamado Remulo, insultaba la cobardía de los troyanos, y ensalzaba el valor de su gente. Ascanio no soporta esa jactancia, y tras orar a Júpiter, que lo oyó y tronó a la izquierda, dispara una flecha que traspasa a Rémulo. Ésa es la respuesta troyana (569-635).

Los teucros gritan alegres, y Apolo toma la apariencia de Butes, escudero de Anquises, y acercándose a Iulo, le dice que debe abstenerse por lo pronto de hacer la guerra. Se retira el dios y los troyanos apartan a Ascanio del combate. Pándaro y Bicias abren la puerta que defendían y retan al enemigo. Se precipitan los rútuos; los troyanos se atreven a salir del campamento (636-690). Turno es informado de que se han abierto las puertas, y acude; Marte añade fuerza a los latinos y envía a los troyanos la Fuga y el Temor. Cuando Pándaro ve muerto a su hermano, y que los latinos vencen, se apresura a cerrar la puerta, aun a riesgo de dejar fuera a muchos de los suyos; no se da cuenta de que ha dejado a Turno dentro del campamento. Turno refulge incendiado de fuerza y de cólera; los troyanos lo reconocen, y Pándaro se le enfrenta amenazándolo. Turno, sosegado, lo invita a que comience la lucha. Arroja Pándaro su lanza, y Juno la desvía del cuerpo de Turno, que, a su vez, lo ataca con la espada y le divide en dos la cabeza. Al ver eso, los troyanos huyen (691-756).

Si hubiera abierto las puertas a sus compañeros, Turno habría acabado con los troyanos y la guerra; pero el furor lo arrastra a él solo contra los adversarios. Fortalecido por Juno, mata a varios guerreros; por fin, los capitanes troyanos reúnen a los suyos y Mnesteo les hace ver que ya no tienen sitio al que

huir, y que un solo hombre es quien los combate (757-787). Se deciden a resistir, y plantan cara a Turno. Éste retrocede, como un león acosado. Juno ya no se atreve a ayudarlo, pues Júpiter ha mandado a Iris a decirle que se abstenga de hacerlo. Turno, cubierto de dardos enemigos, es vencido ya por la fatiga, y los golpes. Por fin, no pudiendo luchar más, se arroja armado en la corriente del río. Éste lo recibe y lo conduce con sus compañeros (788-819).

**Eneida X.**- Se abre la casa del Olimpo, y Júpiter convoca a los dioses a consejo. Empieza a preguntarse la causa por la que luchan hoy los dioses. Llegará el tiempo propio de hacerlo, cuando Cartago lance, a través de los Alpes, sus fuerzas contra Roma. Ahora es más conveniente realizar un pacto justo. Venus se queja de la desgracia que persigue a los teucros; Turno combate y mata dentro del mismo campamento, mientras Eneas está ausente. Los rútuos esperan la ayuda de Diomedes, que acaso la herirá otra vez. Eneas ha ido a Italia por voluntad de Júpiter; ¿por qué cambiar los hados? Y recuerda las naves quemadas en Sicilia, los vientos sacados de Eolia, a Iris cambiando los hechos y a Alecto que revolvió las urbes de Italia (1-41). Lo único que pide es que se le permita salvar a Ascanio de la muerte. Cartago no será atacada por Roma; que Troya se dé a los suyos de nuevo. Juno dice: ¿alguien ha forzado a Eneas a hacer la guerra a Latino? Llegó a Italia inspirado por los hados, pero ella no lo impulsó a dejar su campamento a cargo de Ascanio. Los rútuos y Turno ejercen sus derechos al defender su patria, mientras que los troyanos pretenden, por la fuerza, apoderarse de las mujeres latinas; piden la paz y luego llevan la guerra. Si Venus puede salvar a Eneas, es justo que Juno ayude a los rútuos. En último término, la causante de la guerra de Troya fue Venus, que propició el rapto de Helena. Entonces era el momento de pensar en la salvación de los suyos (42-95).

Los dioses murmuran opiniones diversas. Júpiter dice que dejará a su suerte a rútuos y troyanos, y los hados hallarán su camino. Y lo afirma jurando sobre el nombre de la Estigia. Se levanta, y sale del lugar rodeado por los dioses. Entre tanto, los rútuos atacan a los troyanos que, sitiados, pierden las esperanzas. Por su belleza, resalta Ascanio, con la cabeza descubierta. Y están allí también Ismaro y Mnesteo, elevado por la gloria de haber echado a Turno de los reales, y Capis (96-145).

Mientras luchan, Eneas navega de noche. Tras dejar a Evandro, se dirige a Tarcón, rey de los etruscos, para pedir su alianza. El rey accede de inmediato, y su gente, cumplida la condición del hado de que debían seguir a un jefe extranjero, se embarca para ir a la pelea. La nave de Eneas, llevando en la proa la imagen de dos leones y el Ide de Frigia, boga en primer lugar. Palante, junto a él, le pregunta por sus aventuras y trabajos. Con la inspiración de las musas, Virgilio empieza a enumerar en seguida los capitanes etruscos que en sus naves siguen a Eneas: (146-164). Una imagen áurea de Apolo fulge en su nave; luego va Asilas, intérprete, con mil pisanos; en cuarto lugar, Ástir, que guía a trescientos de Cere, Cupavón, adornado el casco con plumas de cisne que recuerdan la historia de su padre, lleva en su nave, distinguida por un centauro como insignia, a jóvenes de su misma edad; luego navega Ocno, hijo del Tíber y Manto, que dio su nombre a Mantua; de aquí van quinientos a luchar contra Mezencio; sigue Aulestes, en nave de cien remos, que lleva un tritón en la proa. Todos éstos van en trescientas naves, a socorrer a los teucros (165-214).

Eneas dirige el timón de su nave, cuando se le aparecen las ninfas que antes habían sido sus naves, y una de ellas, Cimodocea, le explica quién son, y le cuenta la situación de su campamento: Turno proyecta interponer sus tropas para impedir que se reúnan los sitiados y quienes llegan en su auxilio. Eneas debe, al día siguiente, llevar a los suyos a la lucha. Si así lo hiciere, muchos rútuos morirán a manos de sus hombres. Antes de irse, la ninfa da impulso a las naves. Eneas envía una plegaria a Cibele, y le ruega su ayuda; luego prepara a sus hombres a la lucha. A la vista de su campamento, levanta el escudo y los troyanos, que desde el campamento lo ven, combaten y gritan gozosos. Los rútuos se sorprenden de ese cambio, se vuelven a mirar hacia la costa, y advierten la llegada de las naves. Eneas, armado, resplandece terrible (215-274). Turno quiere impedir que desembarquen y exhorta a los rútuos a que luchen por defender a sus esposas y sus casas. Con osadía, podrán obtener que la fortuna los ayude a impedir que lleguen a tierra las tropas de refuerzo. Piensa en quiénes deben ir con él a la costa y quiénes deben seguir manteniendo el sitio del campamento. Los hombres de Eneas comienzan a desembarcar. Las naves llegan indemnes todas, excepto la de Tarcón, que choca y se abre. (275-307).

Turno llega y asalta a los recién desembarcados. Eneas mata a varios guerreros; atacan a Eneas los siete hijos de Forco. Venus desvía los dardos que éstos le arrojan. Pide Eneas dardos a Acates, y derriba a los hermanos. Palante exhorta a los árcades y los decide a hacer frente a sus perseguidores (308-378).

Él mismo da muerte a otros muchos. Al ver estas hazañas, los árcades vuelven a la batalla. El hijo de Evandro, con una lanza apuntada a Ilo, traspasa a Reteo. Y como el incendio suscitado por el pastor crece en la hierba seca, así se despierta el valor de los árcades y los lleva a ayudar a Palante. Palante ruega al padre Tíber que guíe su dardo, y, atendido su ruego por el dios, hiere en el pecho a Haleso, mientras éste protegía con su escudo a Himaón. Lauso no consiente que sus tropas se atemoricen y derriba a Abante (379-428). Combaten todos con fuerzas y jefes iguales. Las densas filas son guiadas por dos jóvenes, Lauso y Palante. Júpiter no permite que se enfreten uno al otro, pues pronto les tocará morir bajo enemigos mayores. Juturna aconseja a su hermano Turno que supla a Lauso en el combate. Obedece Turno, y pide a sus hombres que le permitan combatir con Palante. Palante marcha a combatir con él diciéndole que está dispuesto a vencer o morir. Turno desciende de su carro y se dispone a luchar a pie firme. Palante, antes de arrojar su lanza, pide a Hércules que le otorgue quitar la vida a Turno. Lo oye Hércules y llora, porque nada puede hacer por él. Júpiter lo consuela recordándole que los hombres tienen que morir. Que junto a Troya murieron muchos hijos de dioses, Sarpedón, el suyo, entre ellos, y que Turno llega ya también al último de sus días.(429-473).

Palante arroja la lanza y logra rozar a Turno; éste dispara la suya y le atraviesa el escudo, la coraza y el pecho y lo hace morir. Turno concede que el cadáver de su adversario sea llevado a su gente para recibir sepultura. Antes le arranca el tahalí en que estaba cincelado el crimen de las danaidas. Más tarde habría dado cualquier cosa por no haber cometido ese despojo<sup>40</sup>. Los árcades se llevan el cuerpo de Palante, muerto en su primer día de guerra, después de haber

---

<sup>40</sup> Porque será la causa de su propia muerte, al ser reconocido por Eneas

postrado a muchos enemigos. Un mensajero le cuenta a Eneas lo sucedido y el peligro que corren los suyos. Eneas busca a Turno; entra al combate con todas sus fuerzas, dolido por la muerte de Palante y la amistad de Evandro. Toma prisioneros a ocho jóvenes para inmolarlos en la pira de su joven compañero<sup>41</sup> (474-520). Luego ataca a Mago, que le pide que, por Anquises y Julo, le perdone la vida a cambio de un rico rescate<sup>42</sup>. Pero el héroe, en nombre de Anquises y Julo, lo degüella, pues la actitud de Turno ha suprimido la posibilidad de esos comercios de guerra.

Mata al hijo de Hemón, y da a Sergesto sus armas, para que las lleve como un trofeo a Marte. Allí le asaltan los hermanos Líger y Lucago; Eneas, mata a Lucago; Líger le suplica por su vida, pero no le escucha. Estas victorias de Eneas hacen que los troyanos rompan el sitio y salgan del campamento (521- 605). Entre tanto, Júpiter llama a Juno y le habla del estado de la batalla; Juno le pide que, tomando en cuenta los orígenes y la piedad de Turno, le permita sacarlo de la pugna. Consiente Júpiter, aclarando que todo cuanto concede es retardar la muerte del jefe rúculo, y no cambiar el curso de la guerra. Juno lo aprueba. Bajando a tierra, la diosa crea una imagen de Eneas que provoca a Turno. Éste ataca la imagen y la persigue, sin percatarse del engaño. La imagen perseguida corre a esconderse en una nave, Turno va detrás y, una vez que ha subido, Juno rompe las amarras y deja flotar libremente la nave. La imagen de Eneas se desvanece y Turno se lamenta ante Júpiter, se avergüenza de su aparente fuga y piensa en suicidarse. Tres veces lo intenta y tres veces se lo impide Juno. Por fin, ésta hace que sea llevado a salvo a la ciudad de Dauno (606-688). Mientras, Mezencio, aconsejado por Júpiter, entra en combate. Los tirrenos atacan y él da muerte a Hebro, Lago y Palmo, cuyas armas entrega a Lauso. Nadie se atreve a luchar con él, que se precipita sobre los enemigos, mata a Acrón y Orode; éste, antes de morir, le anuncia su pronto aniquilamiento. En otras partes, troyanos y latinos se destrozan y ninguno piensa en huir. Los dioses lamentan tantas vidas inútilmente perdidas; Venus y Juno ven a unos y otros y Tisífone se ensaña entre todos. Al ver a Mezencio, Eneas se prepara a ir a su encuentro. Lo espera él a pie firme; arroja la lanza, que, desviada por el troyano, va a herir a Antores. Entonces ataca Eneas, y su lanza, traspasa el escudo; al verlo sangrar, Eneas lo asalta con la espada (689-788).

Lauso, que presencia la escena, se duele por la suerte de su padre, y se interpone entre éste y la espada de Eneas. Los latinos protegen la retirada de Mezencio acometiendo al troyano, y Lauso, engañado por su piedad filial, trata de combatirlo cuerpo a cuerpo y es vencido. El piadoso Eneas, para hacer un regalo al joven que acaba de matar, dispone que conserve sus armas y que su cadáver sea entregado a los suyos. Mezencio lavaba sus heridas y descansaba junto al Tíber cuando le llevan el cuerpo de su hijo. El etrusco se duele de no haber muerto en su lugar. A pesar de su herida, se levanta y pide su caballo de guerra, para combatir contra Eneas (789-866).

---

<sup>41</sup> Como hiciera Aquiles en la pira de su amigo Patroclo

<sup>42</sup> Virgilio sigue aquí la tradición de los tratos de guerra entre luchadores cuerpo a cuerpo, como sucede en Troya.

Armado y a caballo, corre a la batalla y llama tres veces a Eneas. Éste lo reconoce y comienza la lucha. Mezencio no teme a los dioses ni a la muerte, e inicia la pelea arrojando lanzas; el hijo de Anquises, viendo que era desventajoso luchar a pie con un enemigo ecuestre, mata al corcel de éste. El caballo cae encima del jinete; corre Eneas con la espada desenvainada y Mezencio sólo pide que su cuerpo sea sepultado con el de su hijo. Consciente del momento de su muerte, recibe en su garganta la espada de Eneas (867-908).

**Eneida XI.**- Al siguiente día, Eneas, antes de enterrar a sus muertos, cumple sus votos a los dioses. Erige un tronco de encina sobre un túmulo y lo convierte en un trofeo a Marte, vistiéndolo con las armas de Mezencio. Exhorta luego a sus compañeros. Hay que desechar el temor; está hecha la parte mayor de la guerra, y conviene disponer los ánimos con la esperanza de hacer pronto lo que resta. Entre tanto, es preciso ocuparse de enterrar a los caídos, y enviar a Palante a su padre. Se retira llorando al lugar donde Acetes, antes escudero de Evandro, guardaba el cuerpo de su hijo. Allí están los criados, y los troyanos y sus mujeres; éstas con el cabello deshecho, según la costumbre luctuosa, gimen cuando el héroe se presenta (1-38). El mismo Eneas se conmueve al ver el cadáver del joven, y habla, llorando su muerte temprana y el dolor de Evandro, que acaso ruega a los dioses por su hijo, cuando éste ha fallecido ya. Un consuelo tendrá el rey de los árcades: que Palante tuvo un fin glorioso. Su desaparición es grave pérdida para Italia y para Julo. Entonces selecciona a mil varones para que acompañen los restos mortales y consuelen al padre. Disponen un féretro de ramas y colocan sobre él el cadáver. Eneas lo cubre con dos telas de púrpura y oro, hechas por la reina Dido, y añade trofeos y armas quitadas por Palante al enemigo; con las manos atadas a la espalda, van ocho cautivos que serán inmolados en la pira del joven, y siguen troncos vestidos con las armas de los jefes enemigos muertos, con el nombre de los mismos. Llaman a Acetes, que se postra, doliente, en la tierra (39-86).

Luego van los carros rútilos ensangrentados, y el caballo de guerra de Palante, que camina llorando. Otros llevan las armas de Palante y todos los demás siguen detrás, con las armas vueltas en señal de duelo. Cuando se retira el cortejo, Eneas da el último adiós a Palante y regresa a los reales, a donde llegan los embajadores de Latino pidiendo que se les permita dar sepultura a sus muertos. Eneas lo concede, y les hace saber que él ha llegado a Italia por mandato del destino, que sólo quiere la paz y que sería mejor resolver la guerra mediante un combate singular entre él y Turno. Se asombran los latinos de su respuesta, y Drances, latino enemigo de Turno, ofrece llevar al rey la proposición, y afirma que a los suyos les complacerá ayudar a construir la nueva Troya. Se pacta una tregua de doce días, durante los cuales latinos y troyanos se mezclan sin daño, y se dedican a cortar la madera para las piras funerarias (87-138). Entre tanto, la Fama había llevado a Evandro la noticia de la muerte de su hijo. Van los árcades a las puertas de la ciudad, llevando antorchas fúnebres, y se unen con los troyanos que vienen a su encuentro. Cuando las mujeres los ven entrar, rompen en grandes lamentaciones. Llega Evandro y se arroja sobre el cuerpo de Palante, y llora su muerte, y se queja de estar vivo todavía; aprueba

los funerales dispuestos por el piadoso<sup>43</sup> Eneas, y pide a los troyanos que digan a su rey que el único motivo que alarga su vida es el deseo de saber que Turno ha muerto a sus manos. Eneas y Tarcón levantan piras para quemar los cuerpos de su gente; los hombres dan, a caballo, tres vueltas alrededor de los fuegos; arrojan en éstos los despojos arrebatados a los enemigos. Sacrifican bestias a la Muerte y vigilan mientras las llamas se consumen y llega la noche (139-202). Por su parte, los latinos alzan también innumerables piras para sus muertos; entierran a muchos, a otros los envían a sus lugares de origen o a la ciudad, y a los de la gente del pueblo, los queman en montón. Al tercer día, juntan los restos mortales y los sepultan. En la ciudad de Latino, el luto es general; hay quienes execran a Turno y mandan que combata él solo con Eneas; Drances refuerza esta opinión; otros, en cambio, están a favor suyo. En estas circunstancias, regresan los embajadores que habían ido a pedir el auxilio de Diomedes y declaran que todo ha sido inútil, y hay que procurar otras alianzas o hacer la paz con Eneas. Latino, preocupado, llama a consejo a los principales de los suyos. Se reúnen todos en el palacio. Latino, sentado en el centro de la asamblea, manda que los embajadores den cuenta de su misión; Vénulo, el jefe de la embajada, cuenta que visitaron a Diomedes en Argiripa<sup>44</sup>, la ciudad que fundó en Italia; le dieron los regalos preparados, y le dijeron el motivo de su viaje. Él respondió que los latinos debían guardarse de hacer la guerra a los troyanos. Los griegos que lucharon contra ellos tuvieron una triste suerte; así lo atestigua el destino de Áyax Oileo, de Menelao, de Ulises, de Neoptólemo, de Agamenón. El mismo Diomedes no pudo volver a su patria y vio a sus compañeros convertidos en aves. Por tanto, no está dispuesto a oponérseles de nuevo. Él, que luchó contra Eneas, sabe cuánta es su fuerza. Si hubiera habido en Troya otros dos hombres como él, los teucros habrían podido expugnar a Grecia. Los diez años de resistencia de la ciudad, fueron posibles gracias a Eneas y Héctor. Diomedes aconseja que se pacte la paz con los troyanos (203-295). Se turban los ausonios al oír esas noticias. El rey Latino dice que los suyos han emprendido una guerra contra gente invencible; están derrotados y, sin la esperanza del auxilio de Diomedes, tienen que valerse por sí mismos.

Han combatido con valor, y Latino no culpa a nadie de lo ocurrido. Su opinión es ceder a los troyanos unas tierras al occidente del Tíber, como socios del reino y hacer con ellos un tratado. En caso de que quisieran irse, los latinos les fabricarán veinte naves. Irán embajadores a Eneas con la propuesta, le llevarán ricos presentes y las insignias del reino. Drances, enemigo de Turno, afirma que va a decir lo que todos piensan, pero callan por miedo a las iras de aquél por cuya culpa han caído tantos y que se da a la fuga. Que hay que añadir a los dones ofrecidos a Eneas, uno más: la mano de la princesa Lavinia. Turno, por el bien de la patria, debe renunciar a sus derechos. Luego se dirige a Turno, y le suplica que, por la salud de todos, o se retire o vaya a combatir él solo con Eneas (295-375).

---

<sup>43</sup> El “pius Aeneas”, siempre cumple con sus deberes religiosos, como modelo para los futuros romanos

<sup>44</sup> Diomedes era rey de Argos y, al volver de Troya, tuvo que huir, tras enterarse de la traición de su reina Egialea, que planeaba matarlo

Se encoleriza Turno y habla a Drances, desafiándole a ir con él a luchar contra los enemigos. Nadie puede acusarlo de cobardía. Drances hace aparecer mayor de lo que es el poder de los troyanos. Luego habla a Latino y le dice que, si ya no tiene esperanza en las armas latinas, pida la paz; pero que debe considerar que les quedan grandes recursos y valientes jóvenes, y la alianza de las ciudades italias. Por lo demás, los troyanos han sufrido también considerables bajas. No hay que desmayar y hay que confiar en la fortuna. Si no se cuenta con la ayuda de Diomedes, se tiene en cambio la de Mesapo y Tolumnio y otros muchos jefes, y se dispone del auxilio de Camila y los volscos. Pero si Eneas está de acuerdo en medirse sólo con él, Turno está preparado a ello, aunque su enemigo, como Aquiles, lleve armas hechas por Vulcano (376-444).

Eneas mueve sus ejércitos para atacar. La noticia llega a la ciudad, y los jóvenes se aprestan a la defensa. Turno aprovecha la ocasión, sale del palacio y arenga a sus capitanes. A Voluso le manda que arme a los volscos y guíe a los rútilos; a Mesapo, Coras y Catilo, que lleven al campo la caballería; a otros, que defiendan las murallas de la ciudad, y a los restantes, que vayan con él a la lucha. Latino abandona el consejo y difiere sus planes. Mientras se fortalecen las defensas y suena la trompeta bélica, la reina Amata, su hija Lavinia y las restantes matronas van al templo de Palas a pedirle que aniquile al jefe troyano. Se viste Turno las armas y cabalga a su encuentro. Acompañada de los volscos, Camila desmonta para hablarle y ofrecerse a ir a pelear contra los troyanos. Turno le propone que, en tanto que él tiende una emboscada a Eneas que avanza por el monte, ella, con Mesapo y los latinos y los de Tiburto, acometerá a la caballería tirrena. Exhorta luego a Mesapo y a los aliados y marcha a tender la emboscada (445-521).

Hay un valle entre montañas boscosas, a donde lleva un estrecho sendero. Sobre éste, en lo alto del monte, una planicie invisible desde la parte de abajo, ofrece a quienes en ella estén la posibilidad de atacar por sorpresa a los que pasen, o a hacer rodar peñas sobre ellos. Allí se coloca Turno para aguardar el paso de Eneas. Entre tanto, Diana llama en el cielo a Opis, una de sus compañeras, para hablarle de la suerte que espera a Camila. Ésta es amada de la diosa desde mucho tiempo atrás, pues Metabo, su padre, cuando huía de los volscos sus perseguidores, se la había consagrado de niña. Ella se crió en los montes y guaridas de fieras, alimentada de leche de yegua y vestida de piel de tigre; desde pequeña aprendió a usar las flechas y la honda para cazar, y, a pesar de sus muchos pretendientes, permaneció virgen por amor a la hija de Latona. Ahora, en lugar de ser una de su cortejo, va a entrar, bajo infausto presagio, en la guerra contra los teucros. Cuanto Diana puede hacer, es sepultar su cuerpo tras impedir que lo despojen de sus armas, y llevar la muerte a quien la haya matado. La encargada de realizar esta venganza será Opis, a quien la diosa entrega la flecha con que habrá de consumarla. Cuando Diana termina de hablar, su compañera desciende del cielo a cumplir su mandato (522-596).

En ese momento, los troyanos acercan a los muros su caballería; en contra marchan Mesapo y los latinos, y la virgen Camila. Después de haberse detenido ambos ejércitos a la distancia que puede cubrir un dardo, y tras haber ensombrecido el cielo con las armas arrojadas, se precipitan uno contra el otro. Luchan Tirreno y Aconteo, y la caída de éste desmoraliza a los latinos, que huyen protegiéndose la espalda con los escudos. Seguidos por los troyanos, llegan cerca

de los muros, y allí se vuelven a combatir. Entonces, a su vez, los troyanos se dan a la fuga. Esto mismo ocurre en dos ocasiones. (597-647). Camila, con un pecho desnudo al modo de las amazonas, lucha con leves astiles que lanza a mano, o con un hacha de doble filo. Tiene como compañeras a las itálicas Larina, Tula y Tarpeya; luchan todas como las amazonas en torno a Hipólita. Camila derriba a varios; cuantas flechas dispara, tantos hombres son abatidos. Por accidente queda frente a Camila el ligur hijo de Auno, ducho en engaños, que, no pudiendo huir, finge querer batallar con ella a pie firme. Cuando la virgen baja de su caballo, él espolea el suyo para escapar.

Entonces Camila lo alcanza y le da muerte. Júpiter, que observa la pugna desde el Olimpo, incita las iras de Tarcón, y éste rehace para el combate las filas de los suyos, haciéndoles ver que huyen delante de una mujer. El mismo Tarcón arremete contra Vénulo. Él y su presa parecen un águila y una serpiente en lucha mortal. Enardecidos por el ejemplo de su jefe, acuden los meónidas (648-759). Arrunte acecha a Camila buscando la oportunidad de herirla. Por azar, Camila ve entre los guerreros a Clóreo, sacerdote de Cibele. La virgen lo persigue, olvidada de todo los demás. Arrunte ve llegar la ocasión esperada, y pide a Apolo que guíe hacia Camila su lanza y que le permita regresar a su patria. Febo concede la primera petición.

Desapercibida, Camila recibe la lanza debajo del pecho desnudo. Mientras sus compañeras acuden a socorrerla, Arrunte emprende la huida. Camila no puede arrancarse de la herida la punta de hierro; antes de morir, le encarga a Aca, una de las suyas, que vaya a decirle a Turno que marche contra los troyanos y los aparte de la ciudad. Resbala del caballo; suelta sus armas y muere (760-835).

Opis lo ha visto todo, y se lamenta de la suerte de la virgen. De pie sobre la tumba de Derceno, espía a Arrunte, que viene hinchado de vanidad por su hazaña. Tiende el arco la diosa, dispara, y el matador de Camila siente a un tiempo el ruido del arma y el dolor de la herida. Queda su cuerpo abandonado en los campos, mientras Opis vuela hacia del Olimpo.

Muerta Camila, los volscos y los rútuos huyen rumbo a la ciudad, perseguidos por los teucros. En el tumulto que se forma en las puertas, sucumben muchos míseramente, a manos de sus mismos compatriotas o de los enemigos que van tras ellos. Movidas por la visión de Camila, las mujeres defienden las murallas y se ofrecen a morir las primeras. Turno recibe la noticia de la muerte de Camila y, obedeciendo la voluntad de Júpiter, sale del lugar donde estaba emboscado y no acomete a Eneas que en esos momentos sale del valle y la selva.

Ambos reyes llegan con todas sus tropas junto a las murallas. Eneas divisa entre el polvo las fuerzas de Turno, y éste reconoce a Eneas en armas. Si no hubiera sido porque el sol se ponía y regresaba la noche, habrían combatido allí mismo. Asientan sus reales frente a la urbe, y protegen las murallas con vallados (836-915).

**Eneida XII.**- En la ciudad, Turno se ve señalado por todos y se le reclaman sus promesas; él se enfurece como el león herido por los cazadores, y dice al rey Latino que él está dispuesto a combatir con Eneas; que el rey haga los pactos necesarios. O matará al dardanio o será vencido por él, que tendrá a Lavinia por esposa. Le responde calmadamente Latino que es justo que Turno se exalte con el valor y que él lo sopesa todo con reflexión. Turno tiene los reinos de su padre Dauno, y puede escoger en el Lacio una esposa de noble linaje. A Latino no le es lícito unir a su hija con un ítalo; sin embargo, por amor de Turno y por las lágrimas de su esposa, rompió el compromiso con Eneas y se metió en una guerra impía, en la que han sido vencidos ya dos veces. ¿Por qué Turno no renuncia a sus pretensiones y permite que se haga la paz? La violencia de Turno crece con estas palabras del rey, a quien pide que no se preocupe por él y le deje luchar con Eneas, a quien esta vez no salvará su madre Venus (1-53). La reina Amata intenta detener a Turno y le ruega que desista, ya que su muerte significará también la de ella misma.

Lavinia, al oír a su madre, llora y se ruboriza; la mira Turno, y turbado por el amor, le suplica a Amata que no llore mientras va a luchar. Manda a Eneas un mensajero para que le emplace a disputar en duelo la mano de Lavinia durante la mañana siguiente. Va a su morada, se arma, y toma la espada que Vulcano había hecho para Dauno; agita en su mano la lanza y le pide que rompa la loriga de Eneas. Movido por la furia, se asemeja a un toro que se dispone a luchar (54-106). Eneas se arma también y se prepara, alegre de dar fin a la guerra. Tranquiliza a sus compañeros y a Julo, recordándoles lo que han mandado los hados y acepta el duelo propuesto por Turno. Al siguiente día, teucros y rútuos miden, junto a la ciudad, el terreno de la lucha, y preparan altares y fuegos. Los dos ejércitos se aproximan, armados como si fueran a guerrear. Los capitanes se mueven entre los suyos. Cuando se da la señal, se retira cada uno a su sitio, mientras las mujeres y los que no pueden combatir miran desde las murallas. Juno, desde la cima del monte Albano, contempla las filas y la ciudad. Llama entonces a la ninfa Juturna, hermana de Turno, y la exhorta a que lo defienda, y se atreva, por él, a violar el pacto sagrado. Llegan los reyes al lugar del combate: por una parte, Latino y Turno, por la otra, Eneas y Ascanio (107-169).

Un sacerdote acerca a los altares las bestias que serán inmoladas. Después de iniciados los sacrificios, invoca Eneas a los dioses y jura que, si venciera Turno, los troyanos se irán a la urbe de Evandro y nunca atacarán a los latinos; en caso de que él prevaleciera, ítalos y teucros serán regidos por leyes iguales y no habrá vencidos. Él dará los cultos y los dioses; Latino tendrá el mando del ejército. Los teucros levantarán una ciudad, a la cual dará su nombre Lavinia. Prosigue Latino jurando, también por los dioses, que ni los italos ni él mismo romperán jamás la paz. Acabando de hablar, ofrecen víctimas a los dioses (170-215) La batalla que va a iniciarse parece desigual a los rútuos; y más cuando ven acercarse a Turno, pálido. Juturna toma la apariencia de Camerto, y dice a los guerreros que no es justo arriesgar la vida de Turno, en tanto que ellos, que superan en mucho el número de los troyanos, se sientan a mirar. Ante tales palabras, los ánimos de los latinos arden por violar el tratado. Juturna ofrece un prodigio en el cielo: un águila que perseguía una bandada de cisnes, agarra a uno de éstos; entonces los demás se revuelven, y hacen que aquella suelte su presa y

huya hacia las nubes. Los rútuos saludan el augurio, y el vate Tolumnio, aclarando que reconoce el mensaje de los dioses, se decide a romper el primero el pacto, y dice que Eneas es como el águila y los rútuos como los cisnes perseguidos, vencedores cuando se vuelven a luchar. Avanza y arroja una lanza que hiere a uno de los nueve hijos de Gilipo; los restantes incendiados por el dolor, arremeten con espadas y dardos; corren contra ellos los laurentes; se desbordan troyanos, agilinos y árcades, y la lucha se mezcla (216-282). Latino huye entre la tempestad de dardos, llevándose a sus dioses ultrajados<sup>45</sup>. Otros suben a los carros o a los caballos, con la espada en la mano. Entonces Mesapo derriba a Aulestes sobre el fuego de los altares y lo traspasa con su lanza. Los italos despojan el cadáver aún caliente. Mas el piadoso Eneas, inerme, pide que el combate cese y se le deje a él solo y a Turno, de acuerdo con las condiciones establecidas. Entonces una flecha, que nadie supo nunca quién disparó, se clava en su carne. Turno recobra la esperanza cuando ve que Eneas se retira del campo. Pide caballos y armas, sube en su carro y se entrega a nuevas matanzas. Como Marte moviendo guerras, lleva el rútuolo su carro entre cuerpos caídos y sangre. Mata a los hijos de Ímbraso.

En otra parte combate Eumedes, hijo de aquel Dolón que aspiró a recibir los caballos de Aquiles como premio de una hazaña. Turno lo hiere de lejos con un dardo; lo alcanza luego y le mete la espada en la garganta, diciéndole que ya es suya la tierra ítala que buscaba. Mata también a sus compañeros. Como las nubes ante el Bóreas, ceden las tropas al carro de Turno. (283-382). Mientras Turno vence en el campo, Eneas es llevado a los reales por Mnesteo, Acates y Ascanio, y pide curación rápida para su herida. Llaman a Jápix Jásida, discípulo de Apolo, que había aprendido a curar para prolongar la vida de su padre. Pero éste no puede arrancar de la llaga la flecha. Entonces Venus para aliviar el dolor de su hijo, corta dictamo del Ida, y mezclado con agua y ambrosía, lo ofrece como medicina. Jápix lava la herida con ese líquido y al punto cesa el dolor, deja de correr sangre y la flecha se desprende por sí sola. Las fuerzas de Eneas vuelven de inmediato a su estado anterior. Jápix proclama que la curación no la hizo él sino un dios mayor, y ordena que lleven sus armas al héroe. Armado ya Eneas abraza a Ascanio y, besándole, le dice que debe aprender de él el valor y el trabajo; de otros, la fortuna, y que, hombre ya, deberá tener como ejemplos a él y a Héctor. Después, sale de nuevo al combate, y tras él van Anteo y Mnesteo y la tropa toda (383-445).

---

<sup>45</sup> Por haber faltado a su palabra dada y haberse roto el pacto por uno de los suyos

Como tiende la tromba a las tierras, mueve Eneas sus huestes hacia el enemigo. Cae Tolumnio, el violador del tratado. Los rútilos huyen. Eneas se preocupa sólo por encontrarse con Turno. Juturna toma la apariencia y el lugar de Metisco, el auriga de su hermano, y aparta a éste de la vista de Eneas, llevándolo por partes diversas. Eneas lo sigue y lo llama, pero siempre es eludido por la habilidad de Juturna. Mientras piensa en qué hacer, Mesapo le arroja un astil que le arranca el penacho del casco. Encolerizado, se olvida, por lo pronto, de Turno e invade el centro de la lucha (446-504). Como el fuego o como el torrente, Eneas y Turno devastan su camino. Todos, latinos, troyanos, etruscos y árcades, se enfrentan llevados por sus jefes. Venus infunde en su hijo el pensamiento de atacar la ciudad, a la que él ve tranquila e inmune. Al instante llama a Mnesteo, Sergesto y Seresto, y sube a una altura desde donde arenga a los teucros que se reúnen para oírlo. Ya que Turno se niega a combatir con él, es preciso acabar la guerra destruyendo la ciudad de Laurento.

Atacan exaltados los teucros; surgen escalas y fuego. Combaten cuerpo a cuerpo con los defensores de las puertas, otros arrojan flechas contra quienes guardan las murallas. Eneas acusa a Latino de haber violado dos veces lo pactado con él y afirma que él se ve obligado a luchar. Tiemblan los ciudadanos sitiados, y mientras unos quieren rendirse, se disponen a defenderse los otros, y todos se revuelven como las abejas cuando el pastor colma de humo la colmena (505-592). Sucede a los latinos una nueva desgracia: la reina Amata, al ver el campo sin filas rútilas y la ciudad asaltada, piensa que Turno ha muerto, y se ahorca colgándose de una viga. Las mujeres, Lavinia la primera, lanzan grandes gemidos. La noticia vuela por la ciudad. Latino se cubre de polvo la cabeza. Entre tanto Turno, desanimado, persigue a los pocos que andan por el campo; oye el clamor de la ciudad confusa, y se pregunta lo que en ella ocurrirá. Juturna pretende distraerlo todavía, apartándolo del combate principal. Le responde Turno que la reconoció desde el principio y la siguió; pero que ha visto caer a los más queridos de los suyos, y ahora la ciudad está en peligro. Que no puede ya seguir huyendo, y prefiere morir con honor. Cuando termina de hablar, se presenta Saces, herido por una flecha y le implora en nombre de los suyos que los proteja de Eneas. La ciudad está siendo arruinada, y la reina Amata se ha suicidado. Mesapo y Atinas sustentan la resistencia, en tanto que Turno mueve el carro en los campos vacíos. Se turba un instante, por el pudor, el luto y la locura. En cuanto vuelve a la razón, se vuelve a las murallas, y ve arder una torre de defensa que él mismo había construido. Reconoce que vencen los hados, y que no le queda más que morir combatiendo con Eneas (593-680).

Entonces se precipita hacia la ciudad, y pide que cesen de luchar, y le dejen cumplir lo pactado. Todos se apartan y le hacen espacio. Eneas se alegra al oírlo, y abandona de inmediato el sitio de la ciudad. Luchan como dos toros enfurecidos, que se disputan la primacía del rebaño. Chocan sus escudos, y el fragor sube al cielo. Mientras, Júpiter coloca la suerte de ambos en los platos de su balanza. Turno da a Eneas un golpe de espada; ésta, al chocar con las armas de aquél, se quiebra; al verse inerme, Turno huye rápido. Cuentan que cuando Turno entró al combate, tomó por error, en vez de la espada de su padre, la del auriga Metisco; el arma había bastado para herir a los teucros, pero se trizó como hielo al tocar las armas hechas por Vulcano (681-741). Huye Turno enloquecido entre los teucros, el pantano y los muros de la ciudad. Eneas lo sigue muy de

cerca, a pesar de que lo retarda la herida que recibió, al modo del perro de Umbría que acosa al ciervo y no logra alcanzarlo. Turno, mientras huye, pide que le lleven su espada; Eneas amenaza de muerte a quien lo intente. Así hacen y deshacen en carrera diez círculos. Estaba en el campo el tronco de un acebuche consagrado a Fauno, árbol que los troyanos habían tumbado al arreglar para la lucha el terreno. Allí se clavó la lanza de Eneas, quien intenta arrancarla ahora para herir con ella al adversario. Turno ruega a Fauno y a la Tierra que no lo permitan, y los dioses lo oyen. Todo el esfuerzo de Eneas es inútil. Entonces Juturna se acerca a su hermano y le entrega la espada. A su vez Venus hace que su hijo recobre su lanza. Ambos héroes, armados, quedan de nuevo frente a frente. Habla entonces Júpiter con Juno, y le hace ver que ya no le queda nada por intentar. La esposa le responde sumisa que admite haber persuadido a Juturna de que defendiera a su hermano, pero no haber herido a Eneas. Fatigada, renuncia a la lucha. Accede a que Eneas despose a Lavinia y que sus pueblos se unan. Pero solicita que los latinos conserven su nombre, sus trajes y su idioma, y que desaparezca el nombre de Troya.

Júpiter sonríe y concede lo solicitado. Él solamente añadirá dioses y cultos. De la mezcla de ambos linajes, surgirá uno que por su piedad superará a hombres y dioses y que, como nadie, venerará a Juno. Ésta asiente, alegre, y se retira (742-842). El padre aquí, para apartar a Juturna de su hermano, llama a una de las furias que emplea cuando se trata de castigar a hombres o a ciudades, y la envía a la hermana de Turno. La furia al llegar toma la forma de un pájaro y bate las alas junto al rostro y contra el escudo del rútilo, que calla aterrado. Cuando Juturna la reconoce, comprende que nada puede hacer ya, y, maldiciendo su inmortalidad que le impide acompañar a su hermano a las sombras, se sumerge gimiendo en lo hondo del río. Eneas blande la lanza, y desafía a Turno a luchar. Éste responde que no lo aterrará él; lo aterran los dioses adversos. Trata inútilmente de arrojar contra Eneas un peñasco enorme, y se da cuenta de que ha perdido las fuerzas. Se desmaya como en una pesadilla, y se ve débil y abandonado (843-918). Eneas busca el punto en que debe herir, y contra él lanza el dardo con todo su poder. El arma abre la loriga y el clipeo del enemigo, y se le hunde en el muslo. Turno cae a tierra, y gimen los rútilos. Humilde, Turno se da por vencido, y ruega a Eneas que lo perdone. El héroe está a punto de ceder, cuando ve en el hombro de su adversario el tahalí de Palante; entonces incendiado por el recuerdo del dolor, mete la espada en el pecho de Turno. Gime el alma de éste y huye, indignada, a esconderse bajo las sombras. (919-952).

## División del poema según la leyenda.-

### La Leyenda de Troya, libros I-IV.

Es difícil comprender el contenido de los tres primeros libros de la Eneida sin conocer previamente los poemas homéricos y para situarlos con exactitud dentro del ciclo épico de la guerra de Troya hay que conocer las leyendas que los originaron. En las bodas de Tetis y Peleo, la diosa Discordia, enojada por no haber sido invitada a ellas, arrojó sobre la mesa una manzana de oro, que decía “*para la más hermosa*”; Hera, Atenea y Afrodita se la disputan y Zeus pone como juez a Paris, hijo de Príamo, rey de Troya. Las diosas bajan al monte Ida, y Paris da el premio a Afrodita, que le promete el amor de la mujer más bella de la tierra, Helena de Esparta, hija de Zeus y Leda, y esposa de Menelao. Paris viaja a Esparta y aprovechando la ausencia de Menelao, se lleva a Helena a Troya. Helena tuvo tantos pretendientes que éstos de común acuerdo le dejaron a ella la elección y los demás defenderían al elegido contra cualquier ultraje. Descubierta el rapto, Menelao va con Ulises a Troya a exigir la devolución de su esposa y las riquezas. Son rechazados y Menelao recuerda sus juramentos a los demás reyes, que se presentan con sus tropas. Su hermano Agamenón es nombrado jefe supremo de la expedición contra Troya. Las fuerzas griegas se reúnen en Áulide donde Calcante les vaticina que deben sacrificar a Ifigenia, hija de Agamenón, para obtener vientos favorables de la diosa Artemisa. Agamenón hace venir a su hija con el pretexto de casarla con Aquiles. Se celebra el sacrificio, y la diosa arrebató a Ifigenia y la lleva a Táuride donde la hace sacerdotisa de su templo.

Se llega a Troya y pasan varios años de luchas. La Tierra se queja de que no hay suficientes víctimas y Zeus hace que Agamenón y Aquiles se enfaden. Aquiles se retira de la lucha. Sale en su lugar Patroclo y muere a manos de Héctor. Aquiles, en venganza, mata gran cantidad de troyanos entre ellos a Héctor, su caudillo, y arrastra el cadáver hasta que Príamo, padre de Héctor, consigue que le devuelvan el cadáver para rendirle los honores fúnebres. Llegan a Troya las amazonas para ayudar a Príamo. Son vencidas por Áyax y Aquiles. Éste mata a Pentesilea, su reina, hija de Ares. Los troyanos dudan si luchar o marcharse. Príamo dice que deben aguantar hasta que llegue Memnón, hijo de Aurora y Titón, con sus etíopes. Llega éste y los troyanos se animan. Memnón lucha con Aquiles y muere. Se erige en su honor un mausoleo.

Aquiles vuelve a la lucha, pero es herido en el talón por Paris, y muere. Su cadáver es quemado. Poseidón advierte a Tetis que Aquiles no habitará entre los muertos, sino que alcanzará la inmortalidad y se le rendirán honores divinos en una isla en el Ponto Euxino. En los juegos fúnebres se disputan las armas de Aquiles, Áyax Telamón y Ulises. Vence éste y Áyax, enloquecido, ataca a un rebaño, creyendo que son soldados griegos. Al volver sin él, se suicida. Diomedes y Ulises van a la isla de Esciros a buscar a Neoptólemo, hijo de Aquiles. Los troyanos reciben la ayuda de Eurípilo, nieto de Hércules, pero es muerto por Neoptólemo. Ganimedes, el copero de Zeus, le pide que salve a Troya, y Zeus lanza su rayo y trueno para avisar a los griegos que aún no ha llegado la hora de Troya. Los griegos saben por Calcante que vencerán si traen a Filoctetes. Con una de sus flechas envenenadas logra herir a Paris. Enone, esposa de Paris, no quiere curarlo, por haberla abandonado por Helena. Paris muere y Enone se arroja a la pira de su esposo. Sigue la lucha. Eneas y Eurímaco oponen su sereno valor a la ciega furia de Neoptólemo y a la audacia de Ulises. Neoptólemo ataca y

Eneas se salva gracias a la intervención de Afrodita, que lo envuelve en una nube, mientras los troyanos son casi exterminados.

Diomedes y Ulises entran en Troya y roban el Paladion, imagen de Palas, protectora de la ciudadela. Ulises, inspirado por Atenea, manda construir un caballo de madera en cuyo interior se esconden algunos griegos. Los demás simulan una retirada, y se ocultan tras la isla de Ténedos, dispuestos a regresar a una señal. Los troyanos engañados por Sinón, introducen el caballo abriendo una ancha brecha en sus murallas, sin hacer caso de la adivina Casandra. Cuando la ciudad está sumida en el vino y el sueño, Sinón da la señal y la ciudad es arrasada a sangre y fuego. Muere Príamo, a manos de Neoptólemo. Astianacte, hijo de Héctor es precipitado desde las murallas. Las mujeres son repartidas como esclavas. Casandra es víctima de la brutalidad de Ajax Oileo, en el templo de Atenea, y ésta hace estallar una pelea entre los Atridas. La leyenda, en su segunda parte, cuenta las aventuras de los distintos héroes después de la toma de Troya. Agamenón es asesinado por su esposa Clitemnestra al regresar. Ajax Oileo muere en su nave. Ulises tarda diez años en llegar a Itaca; sus aventuras son narradas en la Odisea.

*En el umbral del Lacio. Libros V y VI*

- *Sicilia, juegos fúnebres.* - La tensión de la huida de Cartago y muerte de Dido, contrasta con la juventud de los juegos fúnebres en honor de Anquises. Sicilia, verdadero umbral del Lacio, ofrecerá un sosegado remanso de paz a los fugitivos troyanos. No podía faltar en la Eneida el homenaje a Sicilia, isla predilecta de César, la herencia de Octavio, desde cuyo santuario del monte Eryx había venido a Roma, el culto de Venus, madre de Eneas y de todos los Julios. La luminosidad siciliana contrastará con el mundo tenebroso de los antros infernales.

- *Cumas, descenso a los infiernos.* - Cerca del Vesubio, sobre la lava fértil, nació la griega Cumas, luego Capua, la rival de Roma, después Nápoles. Al norte de esta ciudad desembarca Eneas, en la playa de Cumas, cerca del cabo Miseno. Sobre la colina, un templo de Apolo. En la ladera se abre la cueva de la Sibila: al suroeste de este paraje se abría el lago Averno, antiguo cráter. Por una de estas grutas entró Eneas al Averno, la mansión de los muertos. La Sibila acompañará a Eneas, y los aborígenes sometidos formarán un sólo pueblo con los troyanos. El mundo de los muertos parece ser un mundo terrible y sumido en el sueño. Los héroes parecen desear saber lo que ocurre con los vivos o reencarnarse. Aquiles mismo dice que es preferible ser un esclavo en el mundo de los vivos que un rey en el de los muertos. Homero sólo concibe el bien en la vida terrena.

Platón habla de una vida inmortal mejor que la terrena. El hombre se perpetúa con el amor (Fedón), pero también busca su propia inmortalidad (Banquete). El hombre, tiene dos partes, el alma, parte buena, procede de Dioniso; el cuerpo, parte mala, procede de las cenizas de los Titanes. Como el alma es de origen divino, debe volver a su punto de partida, o bien llegando a la mansión eterna, o reencarnándose hasta su total purificación. La unión con la divinidad se realizaba en este mundo comiendo la carne y bebiendo la sangre de Dioniso, pero los que lo hacían debían ajustarse a unas normas de pureza de vida. Estas ideas son similares a las de los misterios órficos. La reencarnación era un modo de purificarse para llegar a unirse con la divinidad. Platón en el Gorgias, narra el juicio de los muertos. Las almas eligen dónde reencarnarse, y como recuerdan su vida pasada, procurarán ser prudentes, para no estar otros

mil años esperando. Cicerón, en *el sueño de Escipión*, presenta el orden del mundo y a Dios como ordenador.

En Virgilio se combinan las corrientes mitológicas y filosófico-teológicas de Platón, los misterios órficos, Píndaro y finalmente Cicerón. La introducción al tema lo saca de Homero (Odisea, XI); de Platón saca la separación de inocentes y culpables, y la distribución de premios o castigos según la vida terrena; de la tradición saca los tormentos del Tártaro, de Píndaro los detalles descriptivos de los campos Elíseos; y la teoría de la metempsícosis y el sistema de la purificación. Virgilio imagina la estructura del Infierno, preconizando a Dante.

### Esquema de la visita de Eneas al infierno:

#### a) Vestíbulo (libro VI, vv. 267-416)

- |                                      |                                       |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1.- Entrada:                         | 2.- Camino hasta la Estigia. 295-416  |
| - Personificaciones. 267-281         | - el Aequuronte y el Coccyto, 295-297 |
| - sueños, 282-284                    | - la barca de Caronte, 298-332        |
| - monstruos, 285-289                 | - Eneas ve a conocidos, 333-336       |
| - sobrecogimientos de Eneas, 290-294 | - diálogo con Palinuro, 337-383       |
|                                      | - travesía de la Estigia, 384-416     |

#### b) Preinfierno, 417-547

- |                                           |                                          |
|-------------------------------------------|------------------------------------------|
| 1.- El can Cerbero, 417-425               |                                          |
| 2.- Las diversas clases de almas, 426-547 |                                          |
| - infantiles, 426-429                     | - condenados a muerte sin culpa, 430-433 |
| - suicidas, 434-439                       | - amantes, 440-476                       |
|                                           | - estado de su alma, 440-444             |
|                                           | - amantes famosos, 445-449               |
|                                           | - encuentro con Dido, 450-476            |
| - guerras, 477-547                        |                                          |
| - ilustres, 477-480                       | - troyanos, 481-488                      |
| - griegos, 489-493                        | - encuentro con Diéfobo, 494-547         |

#### c) Tártaro, 548-627

- |                                           |                                          |
|-------------------------------------------|------------------------------------------|
| 1.- Descripción, 548-558                  |                                          |
| 2.- Reacción y pregunta de Eneas, 559-561 |                                          |
| 3.- Revelaciones de la Sibila, 562-627    |                                          |
| - introducción, 562-565                   | - jueces y verdugos, 566-577             |
| - tamaño del Tártaro, 578-579             | - condenados y castigos famosos, 580-627 |

#### d) Campos Elisios, 628-898

- |                                                               |                                   |
|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 1.- Llegada al palacio de Plutón, 628-636                     |                                   |
| 2.- Descripción de los Campos Elisios, 637-665                |                                   |
| 3.- Encuentro con Anquises, 666-702                           |                                   |
| 4.- El valle del Leteo, 703-886                               |                                   |
| - almas que beben las aguas del olvido, 703-715               |                                   |
| - teoría de la Metempsícosis, 716-751                         |                                   |
| - galería de héroes romanos, 752-886                          |                                   |
| - reyes de origen itálico, 752-787                            |                                   |
| - descendientes de Iulus, Augusto, 787-780                    |                                   |
| - reyes de Roma, primeros personajes de la República, 781-825 |                                   |
| - César y Pompeyo, 826-835                                    | - otros romanos ilustres, 836-846 |
| - la misión de Roma, 847-853                                  | - los dos Marcelos, 854-856       |
| - Anquises revela a Eneas su futuro en Italia, 857-898        |                                   |

### e) Retorno a la tierra. La puerta de los sueños. La vuelta a Gaeta.

Virgilio dice que las almas se purifican mediante el aire, el agua o el fuego, según su grado de culpabilidad. Todas las almas se reencarnan durante 10000 años, hasta su total purificación. La exposición de estas curiosas teorías dio a Virgilio la oportunidad de presentar a todos los héroes romanos, para que los romanos de Augusto tuvieran a quién imitar y así impedir la decadencia del imperio.

#### La *Ilíada italiana* empieza en el libro VII.

Todos son hechos simbólicos. Nos presenta a una serie de pueblos salvajes: los rútilos, latinos, etruscos, etc. todos visten pieles de fieras y utilizan armas primitivas. No tienen respeto a pacto alguno. Los héroes Umbró, Camila, Turno, son salvajes. No saben dominar sus sentimientos en ninguna situación. Frente a ellos, Eneas, sereno, razonable, responsable de sus actos y enviado de los dioses. Los latinos, en cambio, aparecen más civilizados. El rey es el epónimo y el padre de su pueblo. Sus antecesores son los dioses, Picus, Faunus, Saturnus. Virgilio presenta a Latino como neutral, tal vez un poco favorable a Aeneas. El papel de los etruscos en el poema es secundario, excepto la figura de Mecencio, tirano cruel, expulsado por sus súbditos. Los griegos del sur de Italia también son citados. Sólo Diomedes escapa al desprecio romano, por su prudencia. Con los troyanos y latino-itálicos Eneas va a formar el núcleo principal del pueblo romano.

## CARACTERÍSTICAS ESTILÍSTICAS DE VIRGILIO

Para entender la lengua de Virgilio, debemos observar el proceso de formación de la lengua poética latina:

- se preserva del viejo fondo latino, su arcaísmo, palabras y formas en desuso.
- se mantienen formas desgastadas de la lengua, verbos simples en lugar de compuestos
- se enriquece la lengua con el cultivo de frecuentativos, desiderativos e incoativos, y con el desarrollo de adjetivos compuestos en in-, de-, ab-, y con el de nombres derivados: los concretos en -tor, -trix, -sor, y los abstractos en -tas, -tus, -tudo, -entia, y de los dobles y sinónimos.
- se crean términos propios de la lengua de la poesía, que difieren de los de la hablada por su significación más amplia, más restringida o más novedosa.
- se acogen neologismos obtenidos mediante la formación de compuestos sabios.
- se recogen numerosos vocablos extraños al habla usual, o glosas, tomados de las lenguas técnicas del derecho, la religión, el ejército, las artes, o de la lengua de otros pueblos; grecismos, latinizados o no.
- se propone la imitación de modelos, sobre todo la lengua de Homero.

### Morfología y fonética

- Uso de -u por -i (incluta por inclita)
- Uso de -o por -e, precedida de u conson.. y seguida de r,s, (vortex por vertex)
- und por -end, por analogía con el participio de pres. (repetundis por repetendis)
- os por -us y -om por -um, en nominativo y acusativo singular.
- Acusativo plural en -um en los temas en -o (Danaum)
- Genitivos arcaicos (aurei) - Declinación grecolatina
- Quis por quibus en el ablativo y dativo plural del relativo

- Formas sincopadas (vincla por vincula) (periculum por periculum)
- Desinencia de la 3ª pers. plu. de perfecto de indicativo, indiferente -erunt/-ere
- Formas arcaicas de sum (siet, fuam, foret...)
- Formas verbales arcaicas: futuro sigmático (dixo, faxo); pres. de subj. con valor optativo (duam, duim); formas de infinit. pres. pas. en -ier /-rier (admitier)

### Sintaxis

- Sustantivos concretos en singular con valor colectivo (hostis, romanus)
- Cambio de uso entre singular y plural (poético, enfático, abstracto)
- Constructio ad sensum (pars exercent)
- Sustantivos con valor de adjetivos (regnator = rex)
- Adjetivos y participios con valor de sustantivos
- Flexión pronominal: **ille** con valor de artículo; **quis** con valor hipotético; **aliquis** con valor real; **alter** = uno de los dos (**alius** = uno entre varios); **unus** = uno solo;
- Adjetivos y adverbios intercambiando valores.
- Flexión verbal: voz pasiva impersonal (ventum est); voces activa y pasiva con valor pronominal y reflexivo (ferri = dirigirse) (glomerant = se reúne)...; 2ª pers. con valor impersonal (venis = se llega)
- Sintaxis oracional: et con valor de etiam; at = ast= indicando vehemencia =pero.
- Relativos con subjuntivo sin ningún valor especial; cum inversum.

### Plano léxico y semántico

Asíndeton, para dar viveza al relato                      Polisíndeton, por necesidades métricas  
 Comparaciones homéricas                                      Metáforas con valor expresivo  
 Antítesis, Histeron-proteron, Hendíadis                  Arcaísmos y neologismos  
 Metonimia = muy frecuente : salis = maris; aere= rostris  
 variatio= para evitar monotonía                              quiasmos, anástrofes, tmesis, lítotes...  
 Pleonasmos en expresiones nominales con un epíteto  
 cacofonía como descuido ( en la comedia se busca)  
 anáfora expresiva                                                      aliteración, para buscar expresividad  
 armonía imitativa, para umentar sonoridades, emociones y evocaciones  
 verbos a comienzo de verso, para expresar una acción violenta o brusca.  
 expresiones abreviadas para causar efecto de concisión  
 La -h- en aliteración expresa respiración angustiosa  
 Uso de verbos simples en vez de compuestos y de frecuentativos e intensivos para dar expresividad.

### Campos semánticos

nox = personificada siempre                                      sidus / ignes = para los astros  
 tipos de ruidos = sonitum, clamor, tumultus, clangor, fremitus, gemitus  
 lumen = luz, vida, ojos                                                      cielo = aether, caelum  
 mar = mare, pelagus, aequor, pontus, altum, fretum, salum, litus, unda, aqua...  
 tempestad = hiems, procella                                              nave = navis, puppis, carina, rostra  
 batallón = agmen, acies                                                      guerra = bellum, pugna, proelium  
 armas = tela = arma; scutum = clipeus = parma ; gladius = gladium, ensis, hasta  
 muerte = mors, nex, letus, orcus, caedes  
 desgracia = luges, luctus, lacrimae, fletus, gemitus, afflictum, maestus, miserus, infelix

miedo = terreo, horreo, timeo, horror, formido, tremor, timor  
locura = insania, furor, amens, demens, furens, furiatus  
permiso religioso = fas, nefas  
padres = pater = personaje sagrado. Genitor, genetrix = términos afectivos  
os = boca, rostro ; facies = aspecto, expresión  
ianua = puerta de casa ; porta = puerta de la ciudad

### **Modelos de tipos de finales de hexámetro dactílico.-**

#### **Normales:**

- condere gentem : 3+2 a
- submergere ponto: 3+2 b
- conde sepulcro: 2+3 a
- tempestatumque potentem: 2+3 b

#### **Derivados de los normales:**

- si bona norint: (1+2) +2
- corpore qui se: 3+ (1+1)
- et tribus et gens: (1+2) + (1+1)
- gente tot annos: 2+ (1+2)

#### **Excepcionales:**

- exiguus mus: 4+1
- procumbit humi bos: (2+2) +1
- cum rapidus sol: (1+3) +1
- quadrupedantum: 5
- di genuerunt: (1+4)

## LAS GEÓRGICAS

Tras la batalla de Actium, Augusto ya no expropia; compra terrenos en Italia y convierte a sus veteranos en campesinos. Es preciso inspirarles amor a la tierra. Encarga a Virgilio un poema para cooperar a este retorno a la vida agrícola, que libre a Roma del exceso de población inútil y de deudas extranjeras.

En la obra, no aparece el latifundio ni la figura del esclavo. El dueño trabaja, y sólo le ayuda un pastor o criado. Vende sus productos y repara sus aperos. Practica el policultivo: mieses, aceite, vinos, rebaños; con ello pretende restaurar la vida económica, social y moral de Italia, y las virtudes tradicionales, a las que Roma debía su grandeza. Pero el poema era culto, y por tanto, no inteligible para cualquiera, si no se tenían amplias nociones de mitología, astronomía, historia y griego. Los nuevos campesinos ni siquiera sabían leer. Virgilio combina en un poema de unos 500 versos (el primer canto), los preceptos rústicos muy primitivos, en especial, los referentes al cultivo de los cereales, que Hesíodo (s. VIII), había puesto en verso, sin gran orden en *Los Trabajos y los Días*, y el poema astronómico y meteorológico de Sición, del s. III. La obra se basa técnicamente en el tratado *De Agri Cultura* del viejo Catón. La materia era muy heterogénea, describe la ley del trabajo, impuesta por Júpiter a la humanidad, para su perfeccionamiento, v. 121-154; invoca la pacificación de Italia, asolada por las luchas civiles, v. 489-514. En el resto, Virgilio omite narraciones esenciales sobre la calidad de las tierras, la construcción de alquerías, etc., y resume o alarga los temas sin razón aparente. Evoca, sin importarle la mezcla, gentes, animales y paisajes. El poema consta de cuatro libros:

**Libro 1.-** Comienza con una invocación a los dioses, entre ellos Augusto. Expone después las labores del campo, que no todas las tierras son favorables para toda clase de cultivos, determinando las cualidades del suelo, para lo que aconseja procedimientos empíricos; habla a continuación de la rotación de cultivos y de la construcción de aperos de labranza, entre ellos el arado tradicional. Da consejos sobre las sementeras, la observación de los astros, puestos en el cielo por los dioses para guiar el trabajo de los mortales. Hace alusión a los presagios celestes, en el relato de las estaciones y tempestades; desarrolla preceptos e impresiones en cuadros antitéticos, donde, sin fijarse en el mal tiempo, describe tempestades de otoño, primavera, verano e invierno. Da su opinión sobre prácticas cotidianas, ya que ciertas ocupaciones son compatibles con el mal tiempo y con los días festivos. Abundan invocaciones a los dioses. Quizá fue escrita mucho antes que los otros libros. Cuando en el 36, Varrón publica "*La economía rural*", Mecenas anima a Virgilio a concebir unas geórgicas mucho más amplias y orgánicas: ***el primer canto pasó a ser el del cultivo de cereales***. Por último, en este libro, describe los prodigios que se siguieron a la muerte de César, e invoca a los dioses en favor de Augusto y del pueblo romano.

**Libro 2.-** Virgilio organiza ya, con un plan más racional y personal, sus consejos agrícolas. ***Este libro está dedicado a la viticultura y al cuidado de los árboles frutales***, cultivos remuneradores y menos penosos que el de los cereales, pero que requieren mayor minuciosidad y delicadas atenciones. Hay que mimar las plantas y dedicar a cada variedad cuidados especiales, para lo cual es preciso estudiar con detenimiento los distintos tipos de vides y de árboles y la

naturaleza del suelo, para elegir el tipo de planta que más convenga a cada lugar y momento idóneo para plantar. Describe, en el cultivo de la viña, las precauciones que se deben tomar contra las heladas, el fuego, los animales dañinos, y aconseja el mejor momento de plantar. Intercala algunos elementos poéticos, relacionados con el tema principal, entre ellos una invocación a Baco, un himno a la primavera y una descripción de la embriaguez. Termina con unas indicaciones sobre el cuidado del olivo, frutales, y con un elogio de la vida rústica.

**Libro 3.- *Dedicado al tema pecuario.*** Cría de bueyes y caballos, y al ser una pequeña explotación agropecuaria, añade la cría de cabras, ovejas y otros domésticos. Trata la selección y mejora de razas, y de la manera de sacar de cada especie una mayor utilidad. Describe con detalle la cría de toros y novillos, la organización de establos, las cualidades de una buena lana, los tipos de leche y de queso, así como el tema de las epidemias del ganado, entre ellas una epizootia célebre que había tenido lugar en la región alpina. . Habla brevemente de unos pastores libios y escitas, que habitan la región de la Rusia Meridional, para citar, de pasada, la vida pastoril.

**Libro 4.- *Sobre la vida de las abejas,*** cuya miel era importante en un país que desconocía el azúcar, y cuyas costumbres ya habían sido estudiadas por los filósofos. Da consejos morales y cuadros de vida campestre. Compara la sociedad de la colmena con un estado humano: obreros, guerras entre reinas; sobre la disciplina, el espíritu de trabajo y habilidad de las obreras, que según el poeta son muy inteligentes. Acaba con el episodio de Aristeo, al que los dioses devuelven sus abejas, muertas como castigo por perseguir a Eurídice y hacer que muriera por una picadura de serpiente, haciendo surgir las nuevas abejas espontáneamente, del cuerpo putrefacto de un novillo sacrificado a Júpiter. Este episodio reemplazó al elogio de un amigo del poeta que había caído en desgracia ante el emperador. La obra fue modelo del género didáctico.

#### **Esquema general de las Geórgicas.-**

- 1.- Faenas agrícolas. Prodigios por la muerte de César.
- 2.- Frutales y vid
- 3.- Ganado
- 4.- Abejas

Cada canto es una máxima real y precisa, con episodios que dan fuerza poética. En el segundo canto se muestra la energía y variedad creadora de la naturaleza vegetal; en el tercero, la antítesis trágica entre el amor y la muerte, y en el cuarto, de las abejas, opone la castidad a la inmortalidad. En la obra se ven las oposiciones entre la naturaleza y el trabajo humano y sus relaciones. La imaginación hace más fuerte la impresión: aparecen tierras exóticas, el invierno escita, el nomadismo africano. Cuando describe la devastación de la Nórica, rico país ganadero, por una peste, la sensibilidad y el vigor del verso son inigualables.

En la 2ª geórgica, (177-215), evoca paisajes muy diferentes con pocas palabras. En la 3ª geórgica, (51-59), habla de la vaca, comparándola en vigor, fortaleza y fiereza, al toro. Su idea es animar a los campesinos en su trabajo y hacerles apreciar la sana belleza de su labor. Analiza a los animales en su interior: la envidia y coraje del caballo, la fidelidad del buey, la bravura y celo del toro. Las plantas mismas, animadas de vida, se convierten en dulces compañeras del campesino. En II, v. 369-396-418, la viña se convierte en frágil pupilo, que el

agricultor debe mimar con los dedos cuando la planta es joven y podar con firmeza cuando es adulta. El poema es universal; el hombre y la naturaleza son los héroes. Compara este mundo rural con la ciudad de las abejas. Los episodios le servirían para que los lectores descansaran sin perder de vista el tema principal. Al final de la obra pone un elogio donde promete la inmortalidad a Augusto, que había llegado a ser dueño del mundo romano. Este fragmento prelude la Eneida. Uno de los imitadores de las Geórgicas, **Columela**, pretendió continuar la obra de Virgilio, escribiendo un libro V, dedicado a los jardines.

### OTROS AUTORES ÉPICOS

**LUCANO.**- (39-65 d.c.) Cordobés. Representa la epopeya histórica. Escribió en su juventud un poema épico, "*Iliacón*", sobre la caída de Troya, y una tragedia "*Medea*", además de 14 libretos de pantomimas-ballet, silvas y otros poemas. Su obra por excelencia es la "**Farsalia**". Sobrino del filósofo Séneca, fue educado en Roma y en Atenas. Llamado por Nerón, se le concedió el cargo de pretor antes de la edad legal. A los 10 años había compuesto tres poemas; a los 21 fue laureado. Nerón, celoso de la creciente gloria poética de Lucano, le prohibió dar lecturas públicas. De aquí brota en parte el odio de Lucano contra Nerón, que le llevó a participar en la conjuración de Pisón. Descubierta la conjura, Lucano trató de salvar su vida, delantando a los cómplices, incluida su madre. A pesar de todo, fue condenado. Después de un banquete, se abrió las venas mientras recitaba versos de su Farsalia, adecuados a la situación.

**Estructura del poema:** El argumento es la narración de la guerra civil entre César y Pompeyo, para **exaltar los ideales republicanos**. La obra tiene 10 libros, pero está sin terminar (por la muerte de Lucano), pues acaba bruscamente con los hechos de Egipto, a donde llegó César, después del asesinato de Pompeyo. Es probable que Lucano pensara rematar la obra con el asesinato de César. Se inicia con el paso del Rubicón (49 a.c.) y concluye con la batalla de Farsalia y la huida y muerte de Pompeyo en Egipto. Los últimos dos libros tienen los acontecimientos militares de Catón en África y de César en Oriente. La narración sigue los hechos cronológicamente, como el viejo modelo de los annales. Los libros I, II y III fueron publicados por Lucano antes de caer en desgracia con Nerón. Los otros siete fueron editados después de su muerte. César atraviesa el Rubicón y marcha sobre Roma (I). Catón y su sobrino Bruto, se deciden a defender la libertad. Ante los progresos de César, Pompeyo abandona Italia (II). Ve en sueños a su primera esposa, Julia, que le predice sus desgracias futuras. César, dueño de Roma, marcha a sitiar Marsella, que sus lugartenientes obligan a capitular (III), mientras él mismo lucha contra los pompeyanos en España (IV). En el Epiro, el Senado ha confiado el mando supremo a Pompeyo. César, dictador y cónsul en Roma, concentra sus tropas al otro lado del Adriático (V); no tiene éxito ante Dirraquio y se retira a Tesalia (VI). Pompeyo es vencido en Farsalia y huye (VII); Su fuga a Mitilene, el encuentro con su mujer Cornelia y la partida de ambos a Egipto, donde Pompeyo es asesinado (VIII). Catón, jefe de los ejércitos republicanos, los conduce a través del desierto de Libia hacia la provincia de África, mientras César se instala en Egipto (IX), en Alejandría, donde Cleopatra lo seduce y una sublevación le obliga a correr graves peligros; restablece en el trono a Cleopatra (X).

**El héroe de la Farsalia:** Es Pompeyo, que realiza su ideal político. A partir del libro III, pone a César como responsable de las desventuras de Roma y del imperio, es un héroe negativo, mientras Pompeyo y Catón quedan como modelos de virtud y representantes de la libertad. La autoridad de Catón es comparada con la de los propios dioses. El verdadero héroe del poema puede ser la **libertad**, opuesta a la tiranía, que aparece personificada en varios pasajes.

**Silio Itálico (25-101).** - Vive en los últimos años de Domiciano. Escribe 17 libros de "**púnica**", sobre la 2ª guerra púnica y el personaje de Aníbal.

El poema comienza con la acción de Aníbal en España: asedio y destrucción de Sagunto (libros I y II). Hasta el VI, paso de los Pirineos y los Alpes; batallas de Ticino, Trebia y Trasimeno. A partir del libro VI, narra la invasión de Campania. Del VII al XII, la imprudencia del cónsul Varrón, que provoca el desastre de Cannas. Desde el XII, cambia la fortuna a favor de los romanos: Marcelo vence en Nola, Aníbal marcha sobre Roma, pero no se atreve a entrar. El libro XIII trata el asedio y caída de Capua, y el XIV, los problemas de Siracusa, tomada por Marcelo, las victorias de Escipión en Cartagena y la derrota de Asdrúbal en Metauro. El libro XV, el XVI y el XVII, tratan las hazañas de Escipión en España y África, hasta la batalla de Zama.

No hay un héroe en el poema. Se basa para los datos en Tito Livio. Se introducen episodios míticos y personificaciones de conceptos abstractos, como la voluntad y la virtud. Juno está a favor de los cartagineses y Venus a favor de los romanos, como en Virgilio.

**Papinio Estacio.** - (40-96). Su obra principal es la "**Tebaida**", en 12 libros. Narra la legendaria guerra de los siete contra Tebas. El poema está dividido en dos partes de igual dimensión. La primera son los preparativos, y largos episodios como el encuentro de los dos jefes argivos con Hipsipila que ocupa los libros IV, V y VI. En el libro VII, comienzan los combates frente a Tebas, cuando Júpiter impulsa la acción.

Otra obra es la "**Aquileida**", con la que intentó resucitar la leyenda de Aquiles. Comienza con la educación de Aquiles por el centauro Quirón. Se interrumpe a mitad del libro II, por la muerte del autor, cuando contaba el propio Aquiles la historia de su infancia, su educación junto al centauro Quirón o entre las hijas de Licomedes, durante el viaje hacia Troya.

Las **Silvas** o improvisaciones son 32 poemas en 5 libros, la mayoría en hexámetros dactílicos, sobre sucesos cotidianos de todo orden.



