

**Conferencia para el Ciclo Antiqua XXXII:  
A la escucha. Los oráculos en el mundo antiguo**

*Cassandra y Héleno, Manto y Tiresias, la gruta y el templo:  
panorama de la adivinación griega*

David Hernández de la Fuente  
Universidad Complutense de Madrid

*1. Introducción: Troya*

Todo comienza, como no podía ser de otra manera, en la primordial Troya, la epopeya de los orígenes, y todo acabará, como siempre en la vieja tragedia, en Tebas. Así, la historia que les voy a contar hoy será un cuento de dos ciudades, Troya y Tebas, unidas por adivinación. Es, por supuesto, un relato del tiempo heroico, pues bien nos recuerda Hesíodo, antes de Homero, que las razas humanas, desde aquella de oro, fueron en decadencia hasta la edad de los héroes, que antes de la nuestra de hierro vivieron más noblemente y perecieron en el ciclo épico luchando ante ambas ciudades, Troya y Tebas. Nuestra historia circular gira en torno a ambas ciudades amuralladas, sedes de la profecía antigua, la vieja Ilión y la ciudad de las siete puertas. Comencemos por la primera.

La *Iliada* empieza con una escena memorable por la que el poeta pregunta a la Musa: ¿por qué disputaron Aquiles y Agamenón? La pugna que da inicio a la cólera del primero es debida a que el segundo le arrebató la muchacha —en realidad, su botín y esclava sexual— al haber tenido que devolver la suya a su padre Crises, sacerdote oracular de Apolo. Apolo, el dios del laurel, la lira y el arco, el sereno señor de Delos y Delfos, soberano del arte de la adivinación, ha diezmado con su peste el campamento de los aqueos, por la deshonra que inflige Agamenón a Crises, consagrado a Apolo. Ante el desastre, Aquiles reclama que se consulte “a un adivino, sacerdote o intérprete de sueños —también el sueño procede de Zeus— para que nos diga por qué se irritó tanto Apolo”. Y de nuevo es un adivino el protagonista, “Calcante que conocía lo presente, lo porvenir y lo pasado, y había guiado las naves aqueas hasta Ilión gracias al arte adivinatoria que le diera Apolo”. El sacerdote anuncia la causa de la cólera del dios y con ello comienza, como es bien sabido, la querrela entre Aquiles y Agamenón y toda la gran epopeya homérica.

La adivinación en Grecia es la verdadera espina dorsal secreta de la sociedad: anhelos privados, empresas públicas, misiones heroicas, encrucijadas mitológicas, fundaciones de colonias... todo pasa por la mirada de Apolo, dios de los oráculos, desde sus santuarios de Delfos, Claros y Dídima, entre otros. Pero el arte de Apolo, la adivinación, despertará en los griegos desde antiguo una curiosa ambivalencia, entre la credulidad y la duda, que ya aparece en este primer episodio. Agamenón considera a Calcante un “adivino de males”, que toma partido contra él. La asamblea finalmente procede a aplacar a la divinidad mediante purificaciones, sacrificios y ofrendas. Y es que ya desde el prestigioso comienzo de la literatura, la adivinación, como canal de comunicación entre dioses y hombres, entre vivos y muertos, tiene numerosas interferencias. Fundamentalmente las de la política, que es la que va a

determinar el rumbo de santuarios como el de Delfos, que en momentos de conflictos –Guerras Médicas, Guerra del Peloponeso...– tomará partido por distintos bandos.

El oráculo, por ofrecer una definición amplia, es la respuesta más o menos misteriosa de un ser sobrenatural –sea dios, héroe o espíritu de un muerto– a una pregunta acerca del porvenir, que se ofrece a través de un intermediario humano en un lugar determinado y siguiendo un ritual preciso. En nuestra lengua, la palabra oráculo alude, así, a conceptos bien diferentes: desde la respuesta en sí hasta el lugar de consulta y contacto con lo sobrenatural, incluyendo además tanto al medio humano por el que se transmite como a la divinidad o espíritu que lo inspira. Se trata de una polisemia que es preciso explicar y delimitar recurriendo a las lenguas de la antigüedad. En griego antiguo, cada uno de estos conceptos era expresado por diversas palabras: *mantiké techne* (Sófocles, *Edipo rey* 709), simplemente *mantiké* (Heródoto II 49) o *manteia* (*Himno homérico a Hermes* 533, Platón, *Apología*, 29a) se refiere a la capacidad sobrenatural de ofrecer respuestas inspiradas por el dios al adivino (*mantis*), casi una figura mítica, ya sea en un trance semejante a la demencia (*manía*) o mediante procedimientos técnicos. Y es que la adivinación era para los griegos, además de un don de los dioses, una ciencia, arte o saber que se podía aprender (*episteme* o *techne mantiké*). La respuesta divina, en cambio, se suele designar con la palabra *chresmós*: esta palabra está en la base de otras como *chresterion*, que alude al lugar sagrado del oráculo, *chresmographion*, la dependencia donde la consulta y la respuesta quedaban registradas y, con cierto matiz peyorativo, el *chresmologos*, o “recopilador de oráculos”. Además, el oráculo, en cuanto expresa la voluntad del dios por palabras humanas, se considera “palabra hablada” (*phatis*) por el portavoz del dios, naturalmente, el *prophetes*. En ese sentido también, en latín, la palabra *oraculum*, está relacionada con el verbo *orare*, “hablar”. Históricamente, el profeta individual del mundo arcaico precede al oráculo, característico de la organización política en ciudades estado en la Grecia antigua. Por su parte, el latín se refiere a la adivinación con la palabra *divinatio*, mientras que el trance profético se expresa con la palabra *furor*, que traduce el griego *manía*: aunque destaca Cicerón, autor del único tratado antiguo sobre la adivinación que se ha conservado, que mientras el mundo griego hace derivar la adivinación del delirio, el latino lo acerca al concepto de dios (*Sobre la adivinación* I 1).

En la antigua Grecia, la mántica ocupaba un lugar muy destacado en la historia y la literatura, desde los orígenes, marcados por la figura de adivinos míticos, hasta la época clásica, cuando los oráculos –y especialmente el de Delfos– sustituyen a los profetas individuales. En Homero aparecen tanto adivinos como oráculos, conviviendo en un momento de transición entre el mundo más arcaico de los profetas que acompañaban a los grandes señores de la Grecia prehomérica, y el éxito posterior de los oráculos, cuya actividad debió comenzar hacia el siglo VIII a.C. y habría de marcar la política y la historia de la *polis* griega. Pero para comprender la adivinación o *mantiké* griega es necesario remitirse a los orígenes legendarios de ésta, situados en los mitos y leyendas que sirven de base a la religión y a la literatura griega. Si ésta comenzaba con la venganza de un dios en torno a su adivino y la subsiguiente cólera de Aquiles, habrá que empezar necesariamente por aquellas figuras míticas que protegen y patrocinan esta disciplina, entre las que

destaca en primer lugar este dios de nombre y semblanza bien conocida: Febo Apolo, hijo de Zeus y Leto, hermano gemelo de Ártemis-Diana. Él y su padre Zeus, divinidad indoeuropea del firmamento, son los primeros dioses de la adivinación, dioses del cielo que todo lo ven y lo conocen, y que, por tanto, pueden responder a las preguntas de los mortales.

## 2. Orígenes míticos de la adivinación

Sobre el origen del dios de la profecía, Apolo, y sus principales santuarios, se cuenta varios mitos que fundamentan los orígenes de la adivinación. Veamos alguno de ellos. Cuando Leto, embarazada de Apolo y Ártemis, huyó de la cólera de Hera, celosa esposa de Zeus, buscando un sitio seguro para dar a luz, sólo un lugar se atrevió a dar cobijo a la fugitiva: una isla pedregosa antes llamada Ortigia que, después de la creación de la tierra, los montes y los mares, era el único pedazo de tierra que quedó sin un lugar fijo en el mundo y flotaba sobre las aguas, vagando libremente entre las islas griegas. Junto al único árbol de aquel islote, una palmera, se refugió Leto con la complicidad de Poseidón, dios de los mares, para esperar el parto durante nueve noches y nueve días. Y finalmente nacieron los gemelos en la que luego sería llamada Delos. El nacimiento de Apolo, narrado con enorme fuerza evocadora en el *Himno Homérico a Apolo* (s.VII a.C.), supone también el origen mítico de la facultad de mediación con los hombres, de la que es portavoz el dios. “La rocosa Delos, ceñida por el mar”, como la llama el poeta anónimo del himno, fue uno de los primeros santuarios históricos de este dios identificados por la arqueología, desde al menos el siglo IX a.C. Delos, tras el primer establecimiento humano en la isla, en el III milenio a.C., y su desarrollo en época micénica, albergó un oráculo que habría de funcionar hasta época romana. Cuenta el *Himno* que Leto, la madre del dios, hizo un trato con la pequeña isla: “Si estás dispuesta a acoger a mi hijo Apolo y albergar su gran templo, nunca serás rica en rebaños, pastos o vegetación. Pero si recibes el templo de Apolo el flechador, todos los hombres ofrecerán sacrificios aquí y alimentarás a tus habitantes por medio de sus donaciones, pues tu suelo es pobre.” Delos accedió a condición de que Apolo jurase “construir allí en primer lugar un templo glorioso que sirviera de oráculo a los hombres”.

Después, Apolo viajó en un carro tirado por cisnes por todo el mundo griego para establecer los diversos centros de su culto profético y sus coros de Musas en los montes de la Grecia continental, como el Parnaso, el Helicón y el propio Olimpo. Desde Asia Menor a Macedonia, en islas, ciudades y montes, Apolo fue fundando sus oráculos, de nombres prestigiosos: Claros, Dídima, Argos, Tebas, Abdera. Se dice que llegó tan lejos como el país de los Hiperbóreos, en el lejano norte de Europa. Pero el dios tenía destinado fundar finalmente un gran santuario panhelénico, donde su voz oracular se escucharía con más claridad, en otro emplazamiento que le disputaría el centro del universo a Delos. Y es que al parecer Zeus y Atenea discutieron una vez acerca de cuál era el punto medio de la tierra, que la diosa, tomando partido por su ciudad predilecta, quería situar en Atenas. Zeus recurrió a un procedimiento certero: dejó volar dos águilas, su ave consagrada, desde los dos confines opuestos del orbe. Las águilas fueron a cruzarse precisamente sobre una frondosa ladera en la Grecia continental: Delfos. Allí, según canta el *Himno homérico a Apolo*, fundó el dios su gran santuario (287-293).

El himno refiere que el dios se enfrentó en la montañosa Delfos a una enorme serpiente que guardaba el primigenio oráculo de la tierra y poseía el don de la profecía. El monstruo que daba los vaticinios, llamado en la tradición Pitón o Delfine, pertenecía a un orden anterior al olímpico, el de Gea, la tierra, que describe el poeta beocio Hesíodo en su *Teogonía*. Así, la muerte de Pitón a manos de Apolo, como campeón de los olímpicos, puede encuadrarse en otros mitos de lucha del orden contra el caos, como la guerra de Zeus y los dioses contra los Titanes de Crono, contra los Gigantes o contra Tifón, un monstruo serpentino. Este enfrentamiento contrapone también el elemento celeste, u olímpico, al telúrico, más antiguo y primordial. Pitón, la serpiente adivinadora, era hija de la tierra, como todos los monstruos del antiguo orden, lo que subraya la importancia del elemento subterráneo en la configuración de los oráculos. La sobrecogedora visión de su emplazamiento, en un lugar único entre montes escarpados, sugiere la presencia de divinidades enfrentadas, de la tierra y del cielo. Y el oráculo que había en ese lugar, regentado por la serpiente terrígena, era prerrogativa de Gea, que fue, según unos conocidos versos de las *Euménides* de Esquilo, “la primera profetisa, la tierra” (*ten protomantin Gaian*).

Apolo dio muerte a Pitón, según el mito fundacional del oráculo (*Himno homérico a Apolo* 358 ss.) o recibió su poder por herencia, según la versión de Esquilo. En todo caso, bien como purificación ritual de su crimen o como agradecimiento, estableció unos juegos fúnebres en recuerdo de la serpiente, los Juegos Píticos que, como los de Olimpia, reunían a los pueblos griegos y eran cantados por poetas como Píndaro. Siendo Apolo dios de la poesía se entiende que estos juegos no fueran sólo deportivos, sino también literarios y artísticos. La sacerdotisa de Apolo en Delfos se llamó Pitia, honrando así la memoria de la serpiente profética, y cantó sus vaticinios en verso, mientras que la fuente Castalia, cuyas aguas estaban también consagradas a Apolo, fluía para las purificaciones y abluciones antes de la consulta oracular y, a la vez, para inducir a la poesía. La profecía, según se dice, era también inspirada por la fuente Casotis, que llegaba hasta el propio interior del templo. En Delfos se celebraba el triunfo de Apolo cantando el peán, himno característico en honor del dios, y a la par se organizaba una procesión a través de la llamada vía pítica una vez cada nueve años al altar del dios en el valle de Tempe, en Tesalia, para rememorar la purificación por la muerte de Pitón.

Varios son los símbolos de Apolo: entre ellos el misterioso trípode, que representa su arte adivinatoria en Delfos. Las armas del dios son el arco y las flechas, con los que desata las venganzas urdidas por los olímpicos contra los hombres: cualquier violencia divina que cae sobre los mortales como castigo por sus actos proviene de Apolo. Su planta consagrada es el laurel, *daphne*, en griego, sobre el que se cuenta el célebre mito ovidiano de la metamorfosis, y que desempeñaba un papel central en sus ritos adivinatorios. Además, cada dios tenía atribuidos ciertos animales, que seguramente eran en principio venerados como dioses. Las señales de estos animales, en los orígenes de la adivinación, eran tomadas por expresión de la voluntad divina. En el caso de Apolo, sus animales, el lobo, la serpiente y el lagarto, relacionados estos últimos también con su hijo, el dios médico y profético Asclepio, tienen propiedades mánticas. Suyas son también ciertas aves, especialmente el cisne, el milano, el buitre y el cuervo. De hecho, la observación de su vuelo, bajo el signo de Apolo, era uno de los procedimientos antiguos para interpretar el

futuro por parte de los harúspices, vigías del vuelo de las aves. Sin embargo, la adivinación propiamente apolínea es la directamente inspirada por los raptos proféticos del dios. Varias son las advocaciones de Apolo: Delio, Flechador, Licio (el del lobo), Loxias (el ambiguo), Esmínteo (el de la plaga)... Para Homero, en la *Ilíada*, Apolo es “señor de Pitón”, es decir, del santuario de Delfos, que sin embargo compartía con más divinidades tutelares. Se estableció su culto seguramente no más tarde del s. VIII a.C., siendo de nuevo Homero el primer testimonio de su santuario: la “rocosa Pitón” (*Ilíada* IX 404-5).

Como en el caso de Delos, la arqueología, siguiendo las huellas de los mitos, ha desvelado que Delfos era un santuario preolímpico del periodo micénico. Antes de que el dios Apolo se hiciera con el culto, quedan restos de un antiguo santuario oracular de la gran madre diosa de los minoicos, identificada con la tierra, Gea, en la mitología griega. Si bien Apolo, como cuenta el *Himno homérico* (214 ss.), conquistó el santuario y se estableció en aquel oráculo primigenio con su centro de culto más conocido, lo cierto es que nunca pudo monopolizar Delfos como su santuario exclusivo, sino que hubo de compartirlo con otras divinidades, como su hermano Dioniso, que reinaba los meses del invierno en él, mientras Apolo estaba en el país de los Hiperbóreos. De Dioniso se decía incluso que estaba enterrado allí. En principio, el oráculo estaba abierto sólo el día del aniversario del nacimiento de Apolo, pero en época histórica la consulta era posible cualquier séptimo día de mes, siempre que no fuera ese período del invierno. Delfos cobró, desde época arcaica, una honda significación religiosa, cultural e incluso económica para los griegos, como centro de peregrinación especialmente frecuentado (*Ilíada* IX 405).

En cuanto a la faceta profética del tronante Zeus, padre de los dioses y rey del orden olímpico, ya en la *Ilíada* deja sentir su voluntad a los mortales por medio de diversos portentos y señales. Las más comunes relacionadas con su reino celeste y consisten en todo tipo de signos del firmamento: rayos, truenos y relámpagos, meteoros o lluvia, como las gotas de sangre que llueven sobre Troya cuando muere su hijo Sarpedón en la batalla. Las aves también son de Zeus, sobre todo las águilas, su animal característico, y expresan la voluntad del dios según crucen volando frente al adivino de Este a Oeste o viceversa. Pero su oráculo por excelencia, ya conocido en tiempos homéricos (*Ilíada* XVI 231-235, *Odisea* XIV 327, XIX 296-298), es Dodona, en el lejano Epiro, al norte de Grecia. Allí los sacerdotes, llamados *selloi*, interpretaban la voluntad divina a partir de los susurros del viento entre las ramas de la encina consagrada a Zeus y a través de otros procedimientos, como el contacto con la tierra que rodeaba la encina y los sueños que ésta les inspiraba. Dodona tiene la fama de ser el oráculo más antiguo de Grecia según se desprende también de la narración de Heródoto (II 54-57), que relaciona su fundación con los sabios egipcios, los pelagos –míticos habitantes de la Grecia primitiva–, y los fenicios, a los que tradicionalmente se atribuía la introducción del alfabeto. Se cuenta que dos sacerdotisas de la Tebas egipcia, famosa por su culto y oráculo de Amón, fueron vendidas como esclavas: una fue a parar a Libia y otra a Grecia, fundando los primeros y más prestigiosos oráculos de Zeus, equivalente de Amón merced a la *interpretatio graeca*. Se trata, por supuesto, del celebrado oráculo de Zeus-Amón en el oasis de Siwa (Libia), famoso por la consulta de Alejandro Magno, y del oráculo de Zeus en Dodona.

Hay un antiguo mito que revela acaso mejor que la arqueología y la escritura su antiguo patrocinio de los oráculos por parte de Zeus. Hesíodo narra

en la *Teogonía* (161 y ss.) el conocido mito de la sucesión de los dioses, de origen oriental, que cuenta cómo el cetro del universo fue pasando del primer rey de dioses, Urano, a su hijo Crono, que castró a aquel con una hoz, siendo Crono a su vez derrocado por su hijo Zeus, quien queda en el poder como garante del buen orden actual del mundo. La leyenda refiere que Crono, advertido de que un hijo suyo podría obrar como él mismo hizo con su padre, iba devorando a todos sus vástagos según su esposa, la titánide Rea, los daba a luz. Sólo escapó el último de ellos, el pequeño Zeus, gracias a una estratagema planeada por la diosa Metis, la inteligencia. Rea le dio a Crono una piedra envuelta en pañales, en lugar del niño; el dios se la tragó mientras el pequeño era puesto a salvo en Creta, donde sería criado y educado; luego, después de que se hiciera mayor, Metis empleó un vomitivo para liberar a los olímpicos, cuya rebelión contra Crono encabezaría el propio Zeus, destinado a gobernar el universo. Pues bien, la famosa piedra que devoró este dios en vez de Zeus se guardaba, según la tradición, en el templo de Apolo en Delfos. Era ésta precisamente el famoso *omphalos*, una piedra monolítica y de misteriosa sabiduría, quizá un meteorito, que se veneraba desde tiempos ancestrales en el “ombligo del mundo”. En todo caso, esta piedra de culto prehistórico tiene abundantes paralelos en otras culturas y aparece reproducida a menudo por la iconografía griega, en pintura y escultura desde el siglo V a.C. En septiembre de 1913 las excavaciones en Delfos hallaron una piedra en forma de medio huevo, quizá una copia del legendario *omphalos*. Y existen otras muchas representaciones.

Zeus es el dios que conoce el destino, el bien y el mal. Después de la guerra, tomó como esposa a la sagaz Metis, como se recuerda también en la *Teogonía* (886 y ss.), “la más sabia de los dioses y los mortales hombres”. Pero, estando embarazada, se la tragó por indicación de un oráculo de la antigua Gea, según el cual estaba decretado que naciera de Metis un hijo que le quitaría el poder. Así Zeus devoró a Metis, a la inteligencia, “para que la diosa desde dentro le avisara de lo bueno y lo malo”: muy conocido es el mito de cómo más tarde nació de la cabeza del dios la doncella Atena, pues Metis estaba embarazada. Aunque son Átropa, Cloto y Láquesis, las Moiras o Parcas, hijas de Zeus y Temis, las divinidades del destino que hilan, tejen y cortan el tiempo de vida de los hombres y los acontecimientos del porvenir y, según Hesíodo, “conceden a los hombres ser felices o desgraciados”. El destino griego, la *moira* o “parte” que corresponde a cada cual, obliga incluso a los dioses, siendo un poder irresistible y antiquísimo, anterior a los olímpicos y relacionado con la tierra y las fuerzas telúricas. Pero, aun respetando este poder primigenio, en la religión olímpica es el celeste Zeus, patrón de los oráculos de Dodona y Siwa, el que lleva dentro de sí la voz profética de Metis. Como señalaba Homero, Zeus guarda en su palacio celeste dos jarras mágicas que contienen los bienes y los males que les suceden alternadamente a cada mortal, según extraiga su destino de una u otra.

### 3. *El don de Casandra: adivinación inspirada*

Troya y Apolo están desde los comienzos ligados indisolublemente a los orígenes míticos de la adivinación griega. Entre las muchas leyendas sobre el origen de las capacidades proféticas en famosos adivinos existe una, en un escolio a la *Ilíada*, que ilustra bien los dos tipos de adivinación en la antigua

Grecia, que nacieron simultáneamente en dos personajes míticos. Se cuenta que los reyes de Troya, Príamo y Hécuba, tuvieron hijos gemelos: Casandra y Héleno. Después de nacer, sus padres los llevaron al templo de Apolo, a la sazón protector de Troya, y al llegar la noche se marcharon dejando atrás a los niños, ya fuera por descuido o intencionalmente, para que durmieran en el santuario del dios de la profecía. Cuando a la mañana siguiente volvieron por ellos los hallaron durmiendo aún profundamente, mientras dos serpientes, animales proféticos de la tierra, lamían sus órganos de los sentidos. La madre, asustada, lanzó un grito y las serpientes se alejaron tranquilamente, sin dañar a los pequeños. Pero a partir de entonces los niños recibieron el don de la adivinación: Casandra, profetizaba en éxtasis, poseída por el dios, mientras que Héleno adquirió una habilidad diferente: podía interpretar serenamente, mediante una técnica cuidadosa y estudiada, las señales y prodigios en la naturaleza para adivinar el porvenir. Tales son los signos (*semeia*), principalmente fenómenos naturales que podían ser tomados simbólicamente para revelar la voluntad divina en la antigua Grecia. Veamos primero el caso de Casandra:

Esta princesa de Troya, luego, enamoró en el mito a Apolo, en otra versión del origen de su poder. El dios le concedió el don de la profecía a cambio de su doncelléz. Pero después la princesa de Troya no pudo o no quiso cumplir el trato, por lo que el vengativo dios la castigó cruelmente escupiéndole en la boca. Así, su don profético se convirtió en una maldición: la de realizar siempre certeros vaticinios que nunca nadie creería: la funesta infatuación de Paris y la guerra de Troya, la estratagema del caballo de madera, el asesinato de Agamenón en Micenas.

Casandra, en sus raptos proféticos, representa la adivinación inspirada o natural, el primer tipo de don profético que refieren Platón y Cicerón al hablar de los profetas. En las obras literarias que, como el *Agamenón*, de Esquilo, la *Alejandra* del helenístico Licofrón o las *Posthoméricas* de Quinto de Esmirna, tienen como personaje a Casandra, ésta se caracteriza por pronunciar sus vaticinios en una especie de delirio, poseída por la divinidad. La voz de Apolo, pues, llega a su portavoz profético mediante un tipo de inspiración que se encuentra, como veremos, a medio camino entre el éxtasis religioso y una especie de trance relacionado con el mundo de los sueños.

“Oh sagrado Apolo –dicen unos versos de Eurípides–, tú que ocupas el Ombligo exacto de la tierra, allí donde surgió por vez primera la voz profética, cruel y salvaje”. La voz dulce y terrible del dios reflejada en la sacerdotisa es heraldo de la voluntad divina transmitida a los hombres de manera estrictamente codificada, en un lenguaje arcano y cuyo conocimiento puede llevar a la locura. El Apolo pítico o délfico representa la voz inspiradora de las profecías y las purificaciones, y no extrañamente también apadrina, junto a sus nueve Musas, la poesía y las artes. La Pitia, de la que Casandra es un primer reflejo mítico, lleva dentro al dios, con el característico *enthousiasmós* religioso, la posesión divina. La sacerdotisa de Apolo en Delfos es una mujer sin instrucción alguna –cuenta Plutarco– que trasmite entre gritos inconexos y balbuceos sus profecías en verso, después de masticar el laurel divino, de una manera improvisada que recuerda a la de los bardos autodidactas de Homero, que reciben su arte del dios. Poco se sabe de ella, una “mujer del común” (*gynaion to tychon*, según Máximo de Tiro VIII 14), que se convierte en portavoz espontánea del dios a través de su boca humana.

En este arrebató, Apolo coincide con su hermano Dioniso, pues ambos inspiran a los mortales a través de una locura sublime y a la vez terrorífica. Platón defiende que “los bienes más grandes nos llegan por medio de la locura” (*Fedro* 244a) y clasificaba cuatro tipos de delirio divino, según inspiraran el éxtasis de las iniciaciones en los cultos místicos, el de la poesía, el amoroso o el profético (265b): el dios patrón de cada uno de esos tipos es, respectivamente, Apolo, Dioniso, Afrodita y Eros, y las Musas. El filósofo ateniense trató por extenso este tipo de adivinación, que inspiraban los dioses a través de unos *daimones* o genios (*Banquete* 201d-203a), no muy diferentes al *daimon* que Sócrates mantenía que le hablaba y aconsejaba. Poesía y profecía están ligadas a la locura divina, como refiere Platón, como en los tipos de locura divina del *Fedro* o en la comparación de poetas y profetas de la *Apología*.

La adivinación inspirada era el único tipo de adivinación que daban por válida filósofos como Sócrates o los estoicos. El trance de los sacerdotes y sacerdotisas, que se ha intentado explicar de diversas formas en los estudios modernos, parecía a los antiguos digno de respeto y veneración, producido “mediante una especie de turbación del espíritu, o de un impulso desinhibido y espontáneo, algo que frecuentemente les pasa a los que sueñan y, a veces, a quienes vaticinan bajo el efecto del delirio” (Cicerón, *Sobre la adivinación* I 34).

Otra sugerente pista para entender este éxtasis profético de Casandra, que acerca al hombre a los dioses, lo ofrece la comparación con el mundo de los sueños en la antigüedad. Durante el sueño, el alma vuela libremente en contacto con los númenes, como en este tipo de adivinación inspirada y de elevación hacia lo divino. En efecto, la oniromancia tiene un lugar destacado en la antigüedad, como la primera y más importante forma de comunicación con los dioses, al alcance de cualquier alma inspirada. Ya en Homero aparece el tema de los sueños inspirados por los dioses, como mensajes de la divinidad que permiten al hombre conocer el porvenir. Si bien en el pasaje en cuestión Penélope advierte de que hay dos tipos de sueño según la puerta de la que salen: “Los sueños que llegan por la puerta de tallado marfil, éstos son engañosos. Traen palabras que no se cumplirán. Los que llegan por la puerta de pulido cuerno, éstos aportan hechos verídicos, cuando un mortal los atiende. (*dísea* XIX 560 ss., trad. C. García Gual)

En los sueños verdaderos el hombre puede vislumbrar su futuro, con una correcta interpretación, mientras que otros son espejismos de la actividad diaria: la adivinación inspirada busca los primeros sueños a través de procedimientos como la incubación o *enkoimesis*. Esta consiste en pasar la noche en el lugar sagrado o en el templo de la divinidad y, al despertar, referir el sueño habido a un intérprete de sueños que desvela su sentido oracular: se trata de una de las formas más atestiguadas de adivinación y consulta a los dioses, como se ve en los numerosos casos referidos a propósito de los santuarios de Asclepio en Epidauro y Pérgamo.

#### 4. El don de Héleno: adivinación técnica

Otro era el don de Héleno, la adivinación interpretada, basada en el aprendizaje, incluye una gran diversidad de técnicas y medios. Aquí pasaremos revista a unos cuantos. En primer lugar, y sobre todo, se trata la observación de signos y fenómenos meteorológicos (*meteora*) a través de los cuales los

dioses celestes manifestaran su estado de ánimo y sus intenciones, como sucede ya en la *Ilíada*. Por su carácter técnico, este tipo de adivinación fue la más usual para tomar decisiones políticas cotidianas y también la más asequible para los consultantes privados. Incluso entra en la esfera de las predicciones patrimoniales de una cultura, que interpreta los signos de la naturaleza. Un buen ejemplo de ello es la astrología, que llegó a Grecia de Oriente: las artes astrológicas de los babilonios y caldeos tuvieron una enorme influencia y fascinación en el mundo griego, sobre todo desde la época de Alejandro, y siguieron ejerciendo después del auge del cristianismo, que se opuso con fuerza a tales prácticas. En ocasiones, la contemplación de los fenómenos atmosféricos marcaba la agenda política o religiosa de la ciudad. La Atenas clásica no enviaba su embajada sagrada (*theoría*) a Delfos siguiendo un calendario fijo, sino al arbitrio de las señales de Zeus: los sacerdotes observaban el cielo durante tres meses, en tres días y tres noches señaladas, aguardando que se viera en el horizonte un rayo. Sólo entonces partía la embajada desde el ágora, donde comenzaba la vía sagrada de la procesión pítica. Otras veces esta costumbre lindaba con la superstición popular.

Pero además de la disposición de los astros, hay que añadir otros muchos sistemas de adivinación técnica o inducida, a partir de la observación de la naturaleza, el vuelo de las aves y el sacrificio y examen de las entrañas de un animal. Otros prodigios de la naturaleza eran tenidos por señales de diversa índole, como los terremotos, de los que hay muchas huellas en la antigüedad, y que entraban en los dominios de Poseidón, señor de los mares y dios “que agita la tierra” (*ennosigaïos*). Tal ocurría también con los nacimientos de animales o seres humanos, que eran examinados en el plano profético: Livio da cuenta del mal augurio que suponía en la antigüedad un nacimiento anormal, en concreto el de un hermafrodita (XXVII, 11, 4).

Los nacimientos de niños extraordinarios, los que habían de ser en el futuro héroes o personajes de relieve, estaban igualmente marcados por prodigios y señales características del *Wunderkind*, como estudió en un antiguo libro E. Norden (1924). En la mitología, Heracles niño estrangula a dos serpientes en la cuna mientras el pequeño Hermes, por su parte, roba los rebaños de Apolo e inventa la lira. Los prodigios en torno a un recién nacido en las fuentes literarias clásicas señalan su futuro y las virtudes en que destacará. Así, por ejemplo, se dice que a Midas, cuando era niño, unas hormigas le llevaron a la boca granos de trigo, prefigurando su inmensa riqueza. Al pequeño Platón (o según otros a Píndaro) unas abejas le anidaron en la boca, poniendo allí su miel. Ello significaba, claro está, su maestría literaria. Los niños, además, son un vehículo idóneo para que los dioses expresen su voluntad. Narraba Heródoto cómo el hijo de Cresos, mudo de nacimiento, se puso a hablar un día, cumpliendo un vaticinio de Delfos según el cual sería signo de grandes males para su reino (I 85).

La hieromancia es una denominación que abarca todos los tipos de adivinación sagrada practicadas por los sacerdotes de la ciudad a través de distintos procedimientos. La más difundida, por lo general, era el examen de las entrañas de un animal –un buey– sacrificado al dios. El fundamento mítico de esta práctica era la leyenda de Prometeo, que instauró el sacrificio con su engaño a Zeus al dividir en dos partes el cuerpo de la víctima propiciatoria: el montón de los dioses y el de los hombres. Una vez cumplido el sacrificio, este órgano era examinado en detalle por los sacerdotes, en la llamada

hepatoscopia. Si faltaba la cabeza del hígado o había signos de atrofia o alguna enfermedad en la disposición de las venas sobre el órgano, el presagio era negativo. El hígado era un órgano de extrema importancia en las doctrinas de la medicina y la filosofía griegas como sede de una emoción especial que conecta con lo divino, desde la teoría hipocrática al *Timeo* de Platón.

Había otros tipos de adivinación sacerdotal relacionada con el sacrificio. La piromancia, atestiguada ampliamente en la poesía homérica, consistía en quemar los muslos de los animales sacrificados a los dioses para que los *manteis*, o adivinos, observaran cómo ardía la grasa de aquellos y en qué forma el humo ascendía al cielo en espirales, interpretando las señales de la voluntad divina. Otra clase de hieromancia, en la que no mediaba sacrificio, se refiere a la observación del comportamiento de ciertos animales, que simbolizan la voluntad de los dioses. De hecho, como resto de antiguas etapas de culto a los animales, en la Grecia antigua cada dios olímpico tenía consagrados ciertos animales: el águila de Zeus, el oso de Ártemis, el lobo de Apolo, el lagarto de Asclepio o el mochuelo de Atenea.

Sin duda, son las aves las verdaderas “mensajeras de los dioses”, como las llamó Eurípides: según su vuelo a uno u otro lado del observador, a la izquierda o a la derecha, se podía tomar como vaticinio negativo o positivo. La propia palabra que designa a los pájaros en griego implica el significado de “presagio” (*ornis-oionos*). Así, se habla de ornitomancia cuando nos referimos a la adivinación por medio de las aves, prerrogativa de los sacerdotes oficiales de la polis, un tipo de hieromancia que, por ejemplo, se practicaba en la ciudad de Tebas desde el llamado observatorio de Tiresias. Los sacerdotes de la ciudad escrutan el horizonte desde un lugar sagrado en la ciudad a la búsqueda de señales de la divinidad, ya fueran fenómenos atmosféricos o movimientos de aves solitarias o en bandadas. Por otro lado, el arte de observar el vuelo de los pájaros lo heredaron los romanos de los etruscos, como señala la denominación latina tradicional de la aruspicina o “disciplina etrusca”, que incluía diversas técnicas mánticas, como la ornitomancia o la hepatoscopia. En la antigua Roma, además, la manera en que se alimentaban las aves, con mayor o menor apetito, era también considerada fuente de profecías para la política del estado. Era el llamado “tripudio”. Otros y variados eran los procedimientos de lectura del futuro en señales y partes del cuerpo humano, que no trataremos aquí.

La observación del agua o de los árboles también daba lugar a ciertas especialidades mánticas muy cercanas en sus orígenes a las creencias animistas. En cuanto a los árboles, ya se ha mencionado el oráculo de Dodona. Sobre la presencia de fuentes y manantiales, lugares de paso al más allá por excelencia, se habló más arriba: a ello se debe el frecuente uso del agua en otras técnicas adivinatorias, la pegomancia (de *pege*, “fuente”) o hidromancia. En Asia Menor, por ejemplo, en las inmediaciones del río Adonis, había un templo de Afrodita con una alberca dedicada a la divinidad. Se presentaban en ella obsequios que se depositaban en la superficie del agua: si los regalos se hundían en la alberca, quería decir que eran aceptados por la diosa. Otro tanto ocurría en el templo de Deméter en Patras, al extremo noroccidental del Peloponeso, donde, según el errante Pausanias, había una fuente infalible para adivinar las posibilidades de curación de los enfermos: se consultaba poniendo en contacto con la superficie del agua un espejo. Si éste reflejaba el rostro del enfermo vivo y con buen aspecto, sanaría; de lo contrario, estaba destinado a

morir. En la imagen reflejada era posible indagar el porvenir, como muestra la difundida práctica de la catoptromancia (o adivinación por espejos), atestiguada en textos de la literatura clásica como la comedia *Acarnienses* de Aristófanes.

Otro procedimiento adivinatorio era la clledonomancia, consistente en tomar un suceso en apariencia azaroso como señal convenida para la adivinación. Así, una voz, una visión o un encuentro, algo con lo que se topa un hombre preocupado por un asunto cualquiera, se convierte en una respuesta de la divinidad a sus cuitas. Hay restos de este procedimiento en la tradición literaria, que llegan hasta San Agustín y el célebre *tolle, lege* (“toma, lee”) del juego infantil que, según es fama, instó al obispo de Hipona a tomar los Evangelios. Relacionados con estos procedimientos están los oráculos de suerte englobados en lo que se conoce como cleromancia: echar las suertes, lotes o dados, ver el futuro en las jugadas o combinaciones de tableros, tabas, judías, etc. Es este un tipo de adivinación por lo general condenado por filósofos como Platón o Cicerón pero que gozaba de una gran aceptación entre el pueblo y era considerablemente más económico que el recurso a los grandes oráculos. Cicerón, por ejemplo, previene especialmente contra este tipo de adivinación, que rechazan como falsa en su obra los estoicos representados por el hermano del orador, Quinto (*Sobre la adivinación* I 58): ejemplos de estos adivinos tachados de charlatanes son los echadores de tablillas y fortuna, los adivinos ambulantes, los nigromantes y astrólogos del circo y los sacerdotes de Isis e intérpretes de sueños.

En general, todo este tipo de la adivinación se pone en duda en las fuentes literarias clásicas, lo que es a la vez prueba de su gran éxito popular. Se trata de técnicas mánticas ligadas al azar, unas veces relacionadas con la vegetación y la agricultura, como la filomancia, que se lleva a cabo mediante suertes echadas con hojas de árboles o plantas, la critomancia, que hace uso de la cebada para el mismo propósito, y la cosquinomancia, que usa un tamiz para elegir las suertes. Pero nos interesa destacar otro procedimiento de especial fama, llamada bibliomancia, se realiza a partir de un texto clásico o sagrado. Este tipo de adivinación, que se da en otras culturas, no podría referirse en Grecia a otra obra que a los inmortales poemas homéricos: se llama homeromancia. Otros oráculos de este estilo, que deben sumarse a este catálogo de técnicas azarosas, son los de gramatomancia u oráculos de letras: se trataba de veinticuatro tejas que llevaban escritas cada letra del alfabeto griego y que eran sacadas de una olla para formar la respuesta divina. Oráculos de azar eran también el de Apolo en Dinos o el de Hermes en el ágora de Faras, en el Peloponeso. En cuanto al primero, se trataba de un templo cercano a la playa, en las inmediaciones del cual se había excavado un agujero que se llenaba de agua y peces variados con cada marea. El sacerdote sumergía dos tablas de madera con carne asada en el agujero y observaba cuál devoraban los peces y qué tipo de peces se reunían allí para determinar la respuesta al consultante, también en el esquema “sí-no” (Ateneo VIII 333). Otros ejemplos, ya de época tardía e imperial, son las máquinas adivinatorias: una pieza procedente de Pérgamo que se conserva en Berlín da fe de este tipo de procedimiento mecánico, como una especie de ruleta del destino.

#### 4. Algunos santuarios oraculares De la gruta al templo.

Finalmente pasaremos revista a algunos santuarios oraculares para constatar cómo era el espacio sacro de la mántica, con su característica transición entre el subsuelo y la superficie, que se refleja desde el mito fundacional de cómo el dios celeste Apolo heredó la adivinación de una diosa subterránea en Delfos, situado al pie del monte Parnaso, en el lugar que los griegos, como sabemos, consideraban el ombligo de la tierra, el centro del universo. La visión de su emplazamiento, un lugar único entre montes escarpados, sugiere la presencia de divinidades enfrentadas de la tierra y del cielo. Aparte del mito de la victoria sobre la femenina Pitón, el lugar sagrado preolímpico se relaciona con el culto a una diosa madre de la tierra a partir de la posible etimología de Delfos como “útero” (*delphys* en griego). Sobre la relación con el mundo subterráneo se cuenta, asimismo, una curiosa historia relacionada con que transmite Diodoro de Sicilia (XVI 26). Al parecer el oráculo fue descubierto por un cabrero que recorría la zona de Delfos. Algunas de sus cabras comenzaban a comportarse de un modo extraño cuando se acercaban a una grieta sobre el suelo, balando y brincando de forma inusual. El pastor se acercó al agujero y súbitamente experimentó la facultad de ver el futuro, pues de las profundidades surgían ciertos vapores misteriosos. Las gentes, desde entonces, aprovecharon las propiedades del lugar y se supone que, mucho después, cuando se edificó el templo de Apolo en Delfos en aquel lugar, era sobre esa grieta donde se situaba la Pitia en su trípode para emitir sus profecías. Lo curioso es que incluso en los santuarios oraculares del dios indoeuropeo que simboliza el paso de la gruta al templo, de lo subterráneo a la luz, se ha mantenido el prestigio de la caverna y lo subterráneo, con oráculos institucionalizados y regentados por sacerdotes de Apolo que operan en cuevas y grietas.

Tras cumplir con el ritual preparatorio, el consultante pasaba al sancta sanctorum del templo. Allí estaba la Pitia y un cuerpo de sacerdotes con varias categorías (*hiereis*, *prophetai* y *hosioi*) y atribuciones aún hoy dudosas. Pese a las vacilaciones de la arqueología, parece que el subsuelo del templo estaba perforado, y la fuente Casótide brotaba allí para que la Pitia la bebiera sus aguas. Según el mito transmitido por Diodoro y Plutarco la inspiración provenía de una grieta en el suelo, bajo el trípode sobre el que se sentaba, que emitía un vapor. Investigaciones geológicas modernas descubrieron en Delfos en 1981 una falla tectónica de la que podía surgir etileno y en 2006 un científico del Instituto Nacional de Geofísica de Roma señalaba una mezcla de dióxido de carbono y metano en el subsuelo.

Veamos un segundo ejemplo, el santuario de Dídima, en la región de Caria, no lejos de Mileto. Era llamado oráculo de los Bránquidas por ser un tal Branco su fundador mítico. Su actividad está registrada desde la época de las Guerras Médicas y aún antes, como prueba la mención en el *Himno homérico a Apolo*. Como sucede con Delfos, el origen mítico de Dídima se explica con una leyenda acerca de un pastor, en este caso Branco, que halló inspiración mántica directamente del dios Apolo. De este personaje provenían los Bránquidas, la estirpe de sacerdotes que habitaba en el oráculo y lo regía. Era el agua subterránea en este caso el elemento mediador del oráculo. Cuenta la leyenda que la fuente de Dídima permaneció seca durante 163 años, desde su saqueo por los persas hasta las campañas de Alejandro Magno, que llegó para liberar el oráculo. Sólo entonces el manantial volvió a brotar, según cuenta el historiador Calístenes. El oráculo siguió emitiendo vaticinios hasta tan tarde

como el siglo IV, cuando el emperador Teodosio lo clausuró oficialmente. Estaba situado junto a una fuente, hallada en las excavaciones modernas, cuyas aguas desempeñaban un papel importante en la consulta. Los restos del gran santuario de Apolo en Dídima de época helenística muestran un conjunto edificado en torno a 330 a.C. que se alza sobre restos de dos templos arcaicos, que remontan a los siglos VIII y VII a.C. y que cabe identificar con el antiguo santuario. El templo de Apolo de la segunda etapa tiene un tamaño impresionante y un doble columnata de orden jónico (10 por 21 y 8 por 19 columnas). Su entrada, situada al este, daba a un vestíbulo con una segunda columnata. Es común opinión de los arqueólogos que muchos de los templos oraculares de Asia Menor hayan sido modelados por dentro a imagen de Delfos. Sin embargo, el *adyton* del templo de Dídima, donde se realizaban los vaticinios, era un patio a cielo abierto, lo que, según Estrabón, se debía a su enorme tamaño y no tiene precedentes en lo que sabemos de Delfos.

Un tercer gran santuario oracular de Apolo en el Asia Menor, en la esfera de influencia de la ciudad de Colofón, en Lidia, era el de Claros, cuya fundación mítica está relacionada con el mundo micénico: la sacerdotisa Manto, hija de Tiresias, fue la fundadora según un mito inserto en la saga de los Epígonos, dentro del ciclo tebano, al que volveremos. Se cuenta que unos fugitivos de Tebas, entre ellos la profetisa Manto, fueron capturados por los cretenses y llevados a Claros, donde uno de los raptos se casó con la adivina y engendró al profeta Mopso. El santuario fue descrito en el siglo II de nuestra era por el viajero Pausanias (VII 3 1) y se presta a comparación con el de Delfos, al que sin duda debe parte de su estructura y funcionamiento. Algunas fuentes clásicas consideran que el oráculo estaba en una cueva, lo que las excavaciones posteriormente desmintieron. En realidad se trata de un complejo de túneles y pasadizos bajo el *adyton*, excavado por la escuela francesa de L. Robert. La estructura subterránea de Claros ha hecho pensar a algunos estudiosos que el *manteion* de Delfos pudo haber sido algo similar.

La construcción del gran templo de Apolo en Claros se inició en el siglo IV a.C., pero no quedó terminada hasta época romana, y ello gracias a la ayuda del emperador Adriano, gran devoto de los oráculos del dios. Tácito refiere la manera en que se consultaba el oráculo (*Anales* II 54): al parecer no era una profetisa, sino un sacerdote de una familia renombrada el que dictaba sus vaticinios bajo la tierra, en versos improvisados y tras beber el agua sagrada del lugar. Según Plinio el Viejo (II 232) el santuario debía cambiar cada poco tiempo de profeta, pues la ingesta de estas aguas era muy dañina para el organismo (según otras noticias, cada año se designaba un nuevo sacerdote). En todo caso, las aguas, abundantes en aquel lugar, desempeñaban su papel mediador mientras que una cripta artificial, a modo de gruta, albergaba el *sancta sanctorum* del templo.

El cuarto y último ejemplo es Hierápolis, fundado en siglo II a.C. por Eumenes II de Pérgamo como una ciudad balneario en torno a un santuario preexistente, Hierápolis se convirtió en uno de los más importantes centro de curación del mundo helenístico y romano. La leyenda dice que fue fundada por el adivino Mopso, héroe que se estableció en Claros después de la guerra de Troya. Los hierapolitanos inventaron un pasado legendario con personajes del mundo de la adivinación, como atestiguan las monedas acuñadas en la ciudad con este y otros personajes. La ciudad caria tuvo su auge con los privilegios que le concede el emperador Caracalla en su visita de 215. El templo de

Apolo, dios principal de la ciudad, identificado como Apolo Kareios con una divinidad local de la adivinación. El gran templo (15 por 20 metros), excavado por arqueólogos italianos, fue edificado intencionadamente aprovechando el termalismo de la zona, sobre una falla activa que pasa por debajo y que generó el santuario más antiguo del témenos, llamado Plutonio, *Chronion*, o *Charonion*, que funcionaba obviamente como puerta de mediación con el inframundo. Esta cueva subterránea era la mayor atracción de la ciudad. Mencionada en la antigüedad por Estrabón (6.29-30), Dión Casio (68.27) y Damascio (Photius, Bibl. 344s.), era accesible mediante unos peldaños que posibilitan la *katábasis* a la gruta, de la que emana dióxido de carbono por causa de la actividad geológica. Detrás de la cámara del Plutonio, hay una corriente de agua. Dos aberturas entre los bloques que forman los cimientos del templo permiten el escape de los gases para que no estén en una concentración letal.

##### 5. A modo de conclusión: Tebas.

Tal y como prometí, vamos a acabar esta conferencia con la otra gran ciudad del mito griego, después de Troya, que es Tebas. Ahí acaba este recorrido panorámico por la adivinación griega. El fenicio Cadmo, que iba buscando a su hermana Europa tras ser raptada por Zeus, acaba llegando a Beocia para fundar la Tebas griega. La saga de este héroe está marcada por profecías que le llevan a poner los cimientos de la ciudad y la estirpe más importante para la tragedia griega, donde los oráculos se muestran como elemento cultural básico: Cadmo reinará sobre Tebas, edificada por una señal divina y poblada por una raza nacida de la tierra, de la que salen personajes míticos como Acteón, Edipo, Yocasta o Antígona. Tebas, fundada por designio de Zeus, es la única de las ciudades griegas que albergaba dos oráculos en su interior, el de Apolo Espodio, dentro de la Cadmeia, o acrópolis de la ciudad, y el de Apolo Ismenio, el más famoso, al sudeste de la ciudad amurallada. Además, el arte fenicio por excelencia, el alfabeto, llevado a Grecia por el legendario Cadmo, está relacionado en sus comienzos con todo el mundo de los oráculos.

De Tebas sale el que es, sin duda, el adivino más famoso de la antigüedad griega: Tiresias. Homero hizo cumplir a Odiseo un fabuloso episodio de necromancia, perfilado a veces como un viaje de ensueño para contactar con el mundo de los muertos, en el canto IX de la *Odisea*. El héroe derrama sangre para atraer a las sedientas almas de los muertos y consultar a una de ellas, la del fallecido adivino Tiresias, la manera de regresar a su ansiada Ítaca. Sobre la ceguera de Tiresias y el origen de su poder hay varias leyendas, o bien vio a la diosa Atenea desnuda en la fuente de Hipocrene, en el monte Helicón, o bien por castigo de Hera al haber mediado en su disputa con Zeus acerca de qué sexo disfrutaba más del acto amoroso (él lo sabía por experiencia, porque había sido hombre y mujer por parte de era). Lo estudian Brisson y García Gual con mucho interés como el típico mediador de la mitología. Es muy famoso su papel en la tragedia de Sófocles *Edipo rey*, con un feroz enfrentamiento dialéctico con el rey de Tebas. No olvidemos que esta es ante todo la ciudad de la tragedia, donde se desarrolla lo esencial del teatro griego a partir de la desafortunada familia que comienza con Cadmo.

Tiresias tuvo una hija muy importante para la adivinación, que es Manto,

que da nombre también a la mántica y es madre a su vez del adivino Mopso. La fundación mítica del citado oráculo de Claros está también relacionada con ellos. Manto tiene un papel importante en la saga de los Siete contra Tebas y de los epígonos y otras veces se cuenta que fue llevada como botín a Delfos. En la mitología romana Manto será también madre de Ocno, uno de los condenados al más allá, fundador de Mantua o incluso de Madrid. Pero Tiresias y Manto nos sirven como colofón porque, como Héleno y Casandra, son clave en la recepción de la figura del adivino y de la adivina: Tiresias representa al profeta ciego y errante, a la manera homérica, mientras que la Manto será llevada a Delfos como una pitonisa y viaja también fundando santuarios. Recuerda también la tradición de las diversas sibilas, que fundan oráculos en toda la geografía del mundo antiguo, hasta llegar a la lejana Cumas, donde será importante la adivinación para el mundo romano. Será la sibila de Cumas la que lleve a Eneas al más allá en pos de respuestas proféticas en la *Eneida*, como Circe lo había hecho con Odiseo para hallar a Tiresias en la *Odisea*. Pero eso nos llevaría demasiado lejos ya. Baste ya lo dicho esta tarde para aproximarnos de forma panorámica al fascinante mundo de la adivinación griega.