

TÍTULO: DUELO EN LA NUEVA ILIÓN.

Permite, diosa del Prado, que tus pintores contemplen el espectáculo más grande del mundo desde las gradas de la cancha de la sagrada Ilión donde, como todo el mundo sabe, ante la imposibilidad de que griegos y troyanos acaben esta guerra, que ya dura diez años, por fin, después de un pacto entre Agamenón, el soberano de los griegos, y Príamo, el rey de Troya, el triunfo se va a dirimir en un enfrentamiento entre los veintidós mejores guerreros de ambos bandos.

Permite, diosa, que tus pintores se sitúen en lugares privilegiados, junto a los dioses que defienden a uno y otro bando, para que, mientras se disputa el partido, puedan captar en su esencia los movimientos y la anatomía de los héroes que luego serán plasmados en sus óleos. Muy atentos ya se hallan Rubens y Velázquez, con sus pergaminos, preparados para eternizar las historias de los héroes que combatieron en Troya.

El anciano Néstor, gran luchador, a pesar de su avanzada edad, es el que mejor conoce a sus hombres, por eso se ha erigido como consejero y entrenador del bando griego. En el equipo contrario, será Príamo, el anciano rey de Troya, el que dirija la estrategia de sus hombres, algunos de los cuales son hijos suyos. Y como árbitro ecuánime, aunque muchos creen que puede favorecer o ha favorecido en algún momento a los troyanos, el padre de los dioses, el olímpico Zeus, quien con su rayo tendrá a raya a los veintidós contendientes.

La cancha fue construida por el artífice Hefesto en apenas diez meses. Tiene una capacidad para veinte mil espectadores. Las gradas están prácticamente llenas, en su mayoría de gente troyana, dado que Troya juega en casa, y los dánaos son los visitantes, aunque llevan aquí ya tanto tiempo que podrían pasar perfectamente por ciudadanos troyanos. El dios herrero, ayudado por los cíclopes, decidió aprovechar parte de las murallas de Troya para diseñar en escala las gradas del estadio. Madera y piedra son los materiales utilizados en su construcción. Las piedras las extrajo de las canteras de Troya

y, en cuanto a la madera, reutilizó muchos de los restos de cascotes de las negras naves griegas que habían sido destruidas o estaban varadas en las playas troyanas. Para las porterías seleccionó los mejores mástiles de algunos de los navíos y en la fabricación de las redes ha sido tan sutil, que enseguida trajo a la memoria de muchos presentes el episodio y posterior venganza de Hefesto, cuando halló en su lecho a Ares y a Afrodita, a la sazón esposa del dios cojo, entregados a las prácticas amorosas y forjó en su gran yunque unas redes irrompibles, que se asieran con firmeza al tálamo adúltero, donde, como peces que ven la comida y no el anzuelo, los amantes quedaron enredados (al enterarse Velázquez de este episodio de la vida de Hefesto, realizó un boceto para una futura pintura). Las redes de estas porterías sin duda aferrarán los balones como aquellos amantes se aferraron al amor sin prever su desafío. Una vez levantada la cancha, el propio rey Príamo, con la aprobación de los dioses, le dio el nombre de *Nueva Ilión*. Quizá Príamo espera que los troyanos venzan a los griegos y que la denominación del estadio se convierta en un símbolo del resurgir de Troya, tras una década de asedio.

Y ya de los túneles arcados que dan acceso a los vestuarios van saliendo los héroes griegos y troyanos, ligeros de vestimenta, para facilitar la agilidad a la hora de moverse por el campo. Los griegos llevan como protección un calzón y una coraza liviana, en cuyo centro se puede leer el nombre del combatiente, además de unas botas de cuero. Por su parte, los troyanos, que no usan calzones, llevan un faldellín de láminas de bronce y entre sus comisuras se insinúan ligeramente sus partes pudendas. Los veintidós héroes se aproximan al centro del campo y se alinean dándose la espalda y mostrando cada uno su semblante a los espectadores que los apoyan. La multitud prorrumpe en un aturdidor griterío. Antes del comienzo del partido, el propio Zeus exige un sacrificio en su honor y en el de los demás dioses olímpicos. Hecho el sacrificio, dos esclavos se adentran en el campo de tierra y arena y le entregan a Zeus la pelota, una esfera preparada también por

Hefesto. Está hecha con el mejor cuero de Grecia y recubierta con una tenue película extraída del vellocino de oro. El aire insuflado en la pelota procede nada más y nada menos que del dios más ventoso, Eolo. Tanto en el hemisferio norte como en el sur de la esfera se pueden distinguir unas iniciales: “T” y “A”, que corresponden respectivamente a “Troyanos” y “Aqueos”.

Antes de que Zeus lance al cielo de Troya el óbolo de Atenea que decida la suerte del equipo que comenzará a mover el balón, los capitanes de ambos grupos se disponen a arengar a sus compañeros. El primero en tomar la palabra es Agamenón, el pastor de hombres: “No desmaye, valientes aqueos, la fuerza de vuestra bravura. Confiemos en que el olímpico Zeus sea imparcial en esta contienda. Que no os asalte el miedo, pues en algunos de vosotros contemplo el rostro de unos cervatos jadeantes que, hartos de corretear por el campo, se detienen y muestran flaqueza en sus corazones, antes de haber comenzado la lucha. ¿Acaso esperáis que los troyanos os sirvan en bandeja el triunfo? Muy crédulos seríais si así lo creyeseis, dado que en estos diez años de enfrentamiento jamás nos han dejado descansar. Vamos, pues, al combate a mostrar nuestro brío impetuoso”. Los jugadores aqueos estallan en un fervor guerrero, mientras Héctor, por su parte, está también, entre sus filas, arengando a los suyos: “Troyanos, que vais a combatir cuerpo a cuerpo, recordad vuestro ardiente valor y no dejéis que los aqueos nos venzan. Tenemos que ser como los perros que el cazador azuza para dar alcance a los jabalíes”. Inmediatamente surge un aullido entre los combatientes troyanos. Y por fin el silencio. Zeus arroja la moneda al aire. La diosa Atenea y su símbolo, la lechuza, giran y giran durante un lapso importante de tiempo. Al llegar al suelo, Atenea se impone a la lechuza. Como les ha tocado a los troyanos elegir los primeros, deciden escoger aquella parte del campo que mira a las murallas, buscando su amparo en un momento tan difícil. Por su parte, los griegos serán los primeros en tocar la esfera cubierta de vellocino.

Los once titulares de la Liga Aquea son: en la portería, se encuentra Menelao, hijo de Atreo, y hermano de Agamenón. Los griegos esperan que sepa salvaguardar mejor la portería que a su mujer Helena. En la defensa, se halla el bravo Diomedes, cuya furia puede parar los pies tanto del más aguerrido troyano como del más osado dios, si se le pone por delante y, acompañando a Diomedes, está el nieto del legendario rey Minos de Creta, Idomeneo, un valiente y feroz guerrero. El tercer defensor es Automedonte, el auriga de Aquiles, un cochero fiel y ágil, capaz de organizar el juego desde la retaguardia. Aquel que va a situarse en el centro del campo y cuya figura corpulenta resalta entre los convocados aqueos es Agamenón, comandante en jefe de la Liga Aquea y capitán de su equipo. Cuando se enteró de que le habían robado la mujer a su hermano, reunió a todos los mejores hombres de Grecia y organizó una expedición de castigo para reparar el daño moral causado. En otra zona del centro de la cancha está Teucro, un héroe que sobresale por ser el arquero más preciso. Antíloco, el hijo del anciano consejero Néstor, se sitúa también como mediocampista; asimismo, esta parte del campo se refuerza con un hombre que puede advertir del peligro con su potente voz: se trata de Esténtor. El ancho de hombros y pecho, que no cesa de hablar y saludar a sus compañeros, es el ingenioso Odiseo, hijo de Laertes, y criado en Ítaca. Sin duda está exhortando a sus camaradas, pues se trata de un guerrero hábil en ardides y buenos consejos, siempre dispuesto a engañar y confundir al contrario. Odiseo ocupará la posición de delantero centro. Por su parte, Patroclo, el amigo de Aquiles, será otro de los delanteros que acompañe a Odiseo en su misión de derrotar al equipo troyano. Por último, el fornido y osado Áyax, hijo de Telamón, rey de Salamina, cierra el número de los delanteros por el bando griego. Todos saben que Agamenón y Aquiles tuvieron sus más y sus menos por un asunto de faldas. Como ambos son muy orgullosos, trabajo les cuesta ceder a sus pretensiones. Así que Néstor, después de haber sido convencido por Agamenón, ha decidido que Aquiles se

quede en el banquillo hasta nueva orden y que salga al terreno de juego su perenne amigo Patroclo.

En la Liga Troyana, los once titulares son: en la portería, se encuentra Laocoonte, el sacerdote de Apolo, que protege constantemente a los troyanos, y que no deja de persuadir a sus conciudadanos con su ya proverbial frase: “Desconfío de los dánaos incluso cuando traen regalos”. El héroe mejor preparado y más entrenado por el bando troyano, Héctor, es el capitán y ocupa una de las posiciones defensivas, para intentar frenar el avance griego. Aquel que corre veloz y que puede competir en rapidez con Aquiles es Dolón, el defensor más rápido del bando troyano. Héleno, el tercer defensa, aunque no destaca por su habilidad, su poder adivinatorio le permitirá profetizar los movimientos del equipo contrario. Entre los centrales, sobresale el piadoso Eneas, hijo de Afrodita, cuyo destino será llegar a las costas de Italia; Polidoro, el hijo más joven de Príamo, ocupa la posición central junto al hijo de la diosa del amor. Los otros dos héroes que corren por el centro del campo son Memnón, el hijo de la Aurora y el guerrero tesalio, Eurípilo. Como delantero está el causante de la visita de los griegos a tierras troyanas, el hermoso Paris (Rubens desde su asiento no le quita ojo). Lo acompaña otro de sus hermanos, Ánfito, y cierra la delantera Cicno, el héroe invulnerable al hierro.

El capitán Agamenón es el primero en tocar la esfera que la comparte con Antíloco. Los centrales troyanos se mueven con rapidez para intentar arrebatársela a los griegos. Antíloco se la pasa de nuevo a Agamenón y este a Teucro. Pero Eneas, tal vez impulsado por el ánimo de su madre Afrodita, impide que el vellocino llegue a los pies de Teucro y comienza su avance imparable por el campo aqueo. Levanta la mirada y ve a Paris bien situado. Helena sonrío a la vez que Paris recibe el cuero. Esquiva a Idomeneo y se adentra en el área pequeña. Como antaño, se establece un duelo entre Paris y Menelao. En este caso, el hermano de Héctor logra franquear la barrera de Menelao y la bola se introduce

en la portería aquea. Paris, en un gesto provocador, encorva las cinco falanges de su diestra mano y parece ofrecerle a Afrodita una nueva manzana. En la grada contraria, Atenea y Hera se enfurecen. El júbilo de los aficionados troyanos no tiene espacio suficiente para expandirse, tal es su alegría. Zeus arroja un rayo fulminante hacia el firmamento y valida la acción ofensiva de Paris.

La euforia troyana pone en alerta a los griegos, que intentan sorprender a la defensa enemiga, cuando Antíloco, desde su posición central, impele una potencia terrible a la pelota que hace que llegue al lateral delantero Patroclo. Mientras el esférico recorre el firmamento hasta alcanzar la cabeza de Patroclo, Héctor, que está atento al movimiento, salta a la vez que el griego, el cual es desplazado y derribado por el ímpetu del troyano. De la sien de Patroclo comienza a brotar la roja sangre. Aquiles se revuelve en el banquillo aqueo, al contemplar el desplome de su amigo. Rápidamente es retirado y sustituido por el divino Aquiles. Antes de salir, se ata fuertemente sus botas, se coloca la coraza con su nombre y sale al campo lleno de ira contra Héctor. Como el furor de las olas que el mar arroja contra la playa, así avanzan todos los contendientes aqueos, después de que Aquiles entrase en el campo. La felicidad de los troyanos, sin duda envidiada por los dioses olímpicos, se torna en preocupación, pues el gran árbol Aquiles parece tirar con fuerza de sus ramas aqueas. Momentos más tarde, la pelota parte de la defensa aquea. Es Diomedes quien organiza el juego. Como el carro uncido a la yunta, así lleva la esfera Diomedes pegada a sus botas. Cicno intenta retenerlo, pero Atenea parece haberle infundido un brío extraordinario. Sigue avanzando por el lateral del campo y ni siquiera Eurípilo o Eneas logran cortarle el paso. De repente observa que Odiseo está libre de marcaje. Hacia él lanza el esférico. El ingenioso Odiseo amaga un tiro rasante, para a continuación elevar la esfera y sorprender por arriba a Laocoonte, quien exclama: “Siempre he desconfiado de Odiseo y más ahora”. El hijo de Laertes muestra su regocijo piafando como un caballo

y todos los griegos, tanto los que están en el campo como los que se remueven en las gradas, imitan su gesto caballuno. El tiempo no se detiene en la gigante clepsidra que se ha colocado en uno de los laterales del campo. Ambos contendientes habían decidido que no hubiese tregua. El descanso atrofia la mente y los músculos, una vez que han empezado a rodar.

La pelota está en el campo troyano. El cancerbero Laocoonte se la entrega a Héctor, que trata de regatear a Aquiles, pero el hijo de Tetis, con los ojos llenos de ira, le arrebató el esférico y le da un golpe en el cuello, que no ve Zeus. Aquiles, enfurecido, se tambalea después de chocar con Héctor, pero sigue en posesión del balón. El de los pies ligeros continúa su ataque y lanza un potente disparo hacia la escuadra de la portería que defiende Laocoonte. Tal es su potencia que está a punto de rasgar la red urdida por el artífice Hefesto. Las gradas troyanas enmudecen, vociferan las griegas. Héctor, con el cuello fracturado, no puede continuar defendiendo a los troyanos. Es retirado y en su lugar entra otro de sus hermanos, Deífobo. Príamo lamenta la baja de su hijo predilecto. En un intento por desbaratar las filas aqueas, coloca a Paris como defensa en el lugar que antes ocupaba Héctor. Quedan pocos minutos y la balanza del destino se inclina hacia el lado griego. Ahora el esférico está en poder de Paris. Aquiles es el atacante más aguerrido y camina con decisión hacia el nuevo enemigo. El hijo de Tetis, tal vez porque aún estaba pensando en la caída de su amigo Patroclo o incluso en la venganza llevada a cabo contra Héctor, no se percata del golpe que certeramente Paris le propina en el talón derecho. De repente, Aquiles, como el pino cortado por el leñador, se desmorona y muerde el polvo del campo troyano. Un suspiro unánime surge de entre las gradas griegas. Zeus, que amaba más a los troyanos que a los griegos, no considera que se deba penalizar la acción de Paris. El abucheo por parte del bando aqueo es también unánime. Mientras Aquiles se retuerce en el campo, Paris avanza sin parar. Le pasa el esférico a Eneas y este al incorporado

delantero Deífobo, quien a su vez devuelve el esférico a Paris, que se desplaza por el campo como si le hubiese robado a Aquiles la ligereza de sus pies. Se coloca en su posición ofensiva habitual, dribla a Idomeneo y de nuevo engaña a Menelao. Instantes después de esta acción de Paris, Zeus lanza un rayo certero al centro del campo y da por finalizado el enfrentamiento. El empate no convence ni a unos ni a otros, ¿o sí? ¿Es el empate una forma de tregua? ¿Todos se ven ganadores? ¿O todos se ven perdedores? Griegos y troyanos se retiran: unos a sus cóncavas naves y otros al interior de la bien fortificada Ilión.

De repente, entre las nubes que planean sobre el cielo de Troya, aparece el dios Arte (llamado entre los latinos *Ars* y entre los griegos *Techné*), hijo de la Habilidad y del Entendimiento, para proclamar: “Me expando y me desplazo por el cosmos como Hermes, rompo los límites y me incrusto en todos los espacios y en todos los tiempos. Como hijo de la Habilidad, tengo, entre los seres humanos, la capacidad de producir o generar y, como hijo del Entendimiento, se puede extraer de mí una realidad que no existía. Pero dado que amo la libertad, esa obra creada bien podría haber sido interpretada de otra forma”. Y así, ante el asombro de todos, Arte se lleva consigo la creación de este duelo entre griegos y troyanos, y deja en manos de los pintores la libertad de su recreación mitológica.

José Antonio Martín Viñas.