

El sustrato de los cuentos populares en las aventuras de Odiseo (*Odisea IX-XII*)^{1,2}

The Substrate of Folk Tales in the Adventures of Odysseus (*Odyssey IX-XII*)

MANUEL ANDRÉS SEOANE RODRÍGUEZ

Universidad de León

España

maseor@unileon.es

(Recibido: 01-02-2023;
aceptado: 14-03-2023)

Resumen. El objetivo fundamental de este trabajo es mostrar la vinculación evidente que se da entre los cuentos populares y las más conocidas aventuras de Odiseo tal como son narradas en la *Odisea* entre los cantos IX y XII, conocidas habitualmente como el apólogo de Odiseo. Por otro lado, pondremos de relieve la habilidad con la que Homero transforma este material tradicional e independiente de carácter oral en un relato épico literario interconectado dentro del argumento general del regreso del héroe. Para alcanzar ambos objetivos partimos de una lectura atenta y secuenciada del texto homérico y analizamos cada una de las aventuras desde dos perspectivas, una interna (las innovaciones en cada una) y otra externa (su imbricación en la estructura del poema). Nuestra principal contribución es proporcionar un enfoque global que permite demostrar la habilidad compositiva de un autor genial al que llamamos Homero a partir de un material anónimo e informe.

Palabras clave: *cuentos populares; épica; Odiseo; tradición; innovación.*

Abstract. The fundamental objective of this work is to show the evident link that exists between popular fairy tales and the best-known adventures of Odysseus, as they are narrated in the *Odyssey*, between cantos IX and XII, usually known as the Apologue of Odysseus. On the other hand, we will highlight the skill with which Homer transforms this traditional and independent oral material into an epic literary story interconnected within the general plot of the return of the hero. To achieve both objectives, we start from a careful and sequenced reading of the Homeric text, and we analyze each of the adventures from two perspectives, one internal (the innovations in each one) and the other external (their imbrication in the structure of the poem). Our main contribution is to provide a global approach that allows us to demonstrate the compositional skill of a brilliant author we call Homer from anonymous and unrevealed material.

Keywords: *folk-tales; epics; Odysseus; tradition; innovation.*

¹ Para citar este artículo: Seoane Rodríguez, Manuel Andrés (2023). El sustrato de los cuentos populares en las aventuras de Odiseo (*Odisea IX-XII*). *Alabe* 28. DOI:10.25115/alabe28.9128

² Este artículo ha sido realizado dentro del proyecto de investigación PID2020-114133GB-I00, financiado con fondos FEDER.

1. Introducción: objetivos y metodología

La *Odisea* se asemeja a un enorme mosaico compuesto de relatos que se entrelazan unos con otros: hay, como se ha dicho, muchas odiseas en el poema (Citati, 2008: 6-13). La impresión resultante del conjunto es el relato general que enmarca y unifica todos los demás, el regreso (en griego, *νόστος*) del héroe Odiseo a su tierra patria, Ítaca, después de la caída y toma de Troya. Homero, llamemos así al autor del poema para abreviar la controvertida cuestión sobre la autoría (West, 2017: 1-4), nos relata a lo largo de poco más de doce mil hexámetros divididos, desde época alejandrina como poco, en veinticuatro cantos las peripecias del héroe hasta la llegada a su isla y los acontecimientos que allí se desarrollan y que culminan con su gradual reconocimiento por parte de todos; y la también progresiva recuperación de su papel como padre, amo, esposo y rey.

Estos hechos narrados en el poema se desarrollan a lo largo de cuarenta y un días, aunque cubren un espacio temporal mucho más amplio: nada menos que los diez años que estuvo Odiseo vagando por el Mediterráneo. Si a ellos sumamos los diez que duró la campaña militar de Troya, y que de manera retrospectiva también son incluidos en el poema, tenemos que el héroe se ausentó de su casa unos veinte años. Demasiado tiempo para que nada hubiera cambiado a su regreso: su hijo Telémaco, un bebé cuando partió a la guerra, ha crecido, su esposa Penélope vive asediada por pretendientes que reclaman su mano para convertirse, uno de ellos, en nuevo rey, su madre Anticlea ha muerto, su padre Laertes se ha exiliado voluntariamente al interior campestre de la isla para no soportar el dolor de la pérdida y él, Odiseo, es ahora un hombre maduro, experimentado y baqueteado por las penalidades y desventuras que le ha tocado en suerte padecer.

El panorama que Odiseo se encuentra en Ítaca cuando por fin consigue regresar, solo, es desolador y completamente diferente del orden familiar e institucional que dejó a su partida. Homero sitúa tal evento clave, la llegada del héroe, en el canto XIII, hacia la mitad del poema; sin embargo, Odiseo, dejado con cuidado, aun dormido, en una de las playas de Ítaca por los marineros feacios que lo han transportado, a él y a los muchos dones que había recibido en Esqueria, despierta ignorante del lugar que tanto ha deseado (XIII 187-190). Curiosa contradicción esta de no reconocer cuando se alcanza aquello que ha constituido el foco de toda una vida. A partir de ahora, ya en su tierra, Odiseo se verá obligado a mentir para salvaguardar su verdadera identidad. La mentira, la simulación, el disfraz, el engaño y la astucia corren parejos, y así relata elaboradas historias falsas sobre su pasado, primero a la propia diosa Atenea –que se le muestra a su vez bajo la apariencia de un joven–, y luego, ya disfrazado de pordiosero, sucesivamente a su criado Eumeo, a Antinoo, uno de los pretendientes, a su esposa Penélope e incluso, cuando ya no hacía falta ninguna y había recuperado su dignidad real, a su propio padre Laertes. Pero estas mentiras no son de las que nos vamos a ocupar aquí, falsas pero realistas y creíbles, sino de aquellas otras historias que con todo detalle cuenta Odiseo en su palacio de Esqueria al rey Alcínoo, a la reina Arete, a la princesa Nausícaa y al resto de la corte y del pueblo de los feacios, entre los cantos IX y XII del poema. Estas aventuras, diez en total, no son en

absoluto –menos la primera– ni realistas ni parecen creíbles, pero son verdaderas, como sentencia el propio rey cuando Odiseo termina su relato sobre el Hades ante el silencio y el asombro de su auditorio³:

“Odiseo, de ningún modo al verte te imaginamos como un charlatán o un farsante, como hay tantos criados por la negra tierra, vagabundos enredadores y forjadores de patrañas que nadie podría constatar. Hay belleza en tus palabras y es noble tu pensar y, en cuanto a tu relato, has narrado de modo tan experto como un aedo las desdichas funestas de todos los argivos y las tuyas” (XI 363-36).

En una apreciación interesante el rey Alcínoo traza una línea validadora entre ética y estética –en la que no es posible detenernos ahora⁴–, que sentencia la veracidad del relato de Odiseo por el encanto que produce y la elocuencia con que ha sido contado.

El relato de las diez aventuras, el apólogo del héroe, (cantos IX-XII) ocupa la noche del día trigésimo tercero después de la cena, según el ritmo temporal interno del poema, y se extiende hasta el día siguiente sin solución de continuidad, salvo una breve interrupción en la que la sugerencia de Odiseo de hacer un descanso para dormir es rechazada por el rey Alcínoo y el resto del auditorio (XI 331-384). Así de hechizados y ansiosos se encuentran. Las aventuras están relatadas sucesivamente, una tras otra, con suaves y repetidas transiciones (Privitera, 2005: 24-27); y lo son en primera persona por el propio protagonista, tras descubrir a todos, retrasándola lo indecible, su identidad de héroe de Troya (IX 19). Estas diez aventuras aparecen enmarcadas en el relato general entre otras dos que en realidad son las dos últimas y que, en oposición a estas diez, nos son contadas por el poeta en primer lugar y en tercera persona, como todo el resto del poema: la estancia en Ogigia, con Odiseo ocultado por Calipso durante siete años (canto V) –de la que apenas sabemos nada– y la estancia en Esqueria, la isla de los feacios (cantos VI-XII), de apenas tres días de duración, que a su vez encierra y encapsula el apólogo en primera persona del propio Odiseo. Como es propio de la técnica compositiva de Homero (Olson, 1995: 43-64), ambas aventuras, la de Calipso y la de los feacios, están configuradas en un claro contraste, según los principios operantes de oposición y simetría, y encierran el peligro común de la seducción que pone en peligro el regreso y que se materializa en las figuras femeninas de Calipso y Nausícaa, a su vez también opuestas entre sí (Thornton, 2014: 17-20). Ambos caracteres femeninos, junto a Circe, se presentan en el poema gradualmente, como una escala que se opone a Penélope y al amor conyugal que ella representa.

Pues bien, estas diez aventuras del apólogo odiseico constituirán el ámbito en el que centraremos nuestra investigación, cuyo objetivo principal es determinar el modo en que el poeta ha sabido reutilizar y adaptar un material precedente, proporcionado por la tradición épica y de los cuentos populares (Burgess, 2017), y adaptarlo mediante sutiles innovaciones y transformaciones a un propósito de mayores pretensiones artísticas como

³ Cito siempre según la traducción de C. G. Gual (Homero, 2004).

⁴ Sobre este interesante asunto de las ideas filosóficas subyacentes el texto homérico en remito a los magníficos trabajos de Buffiere (1956) y Rutherford (2009).

es un poema épico novedoso y claramente diferente de la *Ilíada*, obra con la que, no obstante, mantiene un diálogo constante (Rutherford, 1996: 58-61) y centrado en un nuevo tipo de héroe viajero y más moderno (Cantarella, 2019: 108-113). Para ello analizaremos con detalle las aventuras más significativas después de fijar los conceptos claves de cuento, saga, mito y epos y de estudiar la estructura general del conjunto, con la pretensión de demostrar que en su diseño actual está presente la genialidad de ese autor único que por convención y comodidad llamamos Homero.

Lo primero que debemos constatar, pues, es la dificultad existente, y persistente, a la hora de delimitar con un mínimo de precisión los conceptos de cuento popular (o *folk tale*), mito y saga, y oponerlos a la épica como género literario, pues en muchos de los ejemplos que los estudiosos aducen pueden verse elementos comunes a los cuatro. Sin pretensión alguna de entrar en mayores profundidades teóricas asumimos como válidas las definiciones siguientes con el fin de fijar un marco teórico al que remitirnos cuando mencionemos estos términos más adelante. Para Carlos García Gual (1992: 19) el mito es una narración o un relato tradicional, memorable y ejemplar, paradigmático, de la actuación de personajes extraordinarios (en el mundo griego, dioses y héroes) en un tiempo prestigioso y lejano. En esta definición cada uno de los elementos merece un comentario extenso en el que aquí no nos podemos detener. El estudioso británico G. Kirk (1990: 23 *et passim*) concibe la mitología, en primer lugar, como una colección de mitos o una especie de red de relatos míticos interconectados, y, en segundo lugar, amplía el concepto hasta el estudio científico de esos mitos. Por otro lado, A. Rodríguez Almodóvar (1989: 5-10), en su interesante y bien documentado estudio sobre las características principales de los cuentos populares y por medio del análisis de algunos ejemplos de cuentos españoles, destaca de estos unas mínimas señas de identidad:

- Oralidad.
- Folclorismo (pertenencia a la comunidad).
- Anonimato (tanto en la autoría como en el protagonista).
- Brevedad.
- Contenido simple estructurado en forma trimembre: presentación de un conflicto, desarrollo en forma de intriga y final sorprendente.

En el mismo orden de cosas, la saga suele presentarse como una más o menos amplia serie de relatos en prosa que tiene como protagonista a un solo héroe, a una familia o a todo un pueblo y que se extiende mucho en el tiempo (Marchese & Forradellas, 1989, *sub voce*). El elemento dominante, pues, en las sagas es su serialidad. En cuanto a la épica como género literario y a su definición como una poética del pasado remitimos al pormenorizado y concienzudo estudio de Andrew Ford (1994: 13-56), donde se discuten las principales características del género, como son su relación con el canto y la oralidad, (ya sea en la composición, o también en la ejecución y en la transmisión), la invocación a la Musa y un cierto *ethos* heroico.

Sirvan estas definiciones someras como principios metodológicos sobre los que fundamentar nuestro análisis de las aventuras del apólogo de Odiseo. De todos modos, para una discusión más profunda sobre estos términos remarcamos el excelente y clarificador estudio de Hansen (2011).

2. Análisis transversal del Apólogo (*Od.* IX-XII)

La narración del héroe, la odisea propia que Odiseo cuenta dentro de la propia *Odisea*, es tan fascinante, incluso para el lector actual, que de primeras no resulta evidente la maestría con la que tanto el narrador (Odiseo) como el autor del poema (Homero) han dispuesto y estructurado las aventuras. Estas, no lo olvidemos, deben dar cuenta, por un lado, del espacio de tiempo transcurrido desde la caída de Troya (diez años) y, por otro, explicación de por qué y cómo el héroe ha perdido a sus compañeros y se encuentra solo (Olson, 1995: 43-63). Esto es así ante los lectores (o auditorio) –responsabilidad del poeta– y ante la propia reina Arete y el resto de los feacios –responsabilidad del narrador–: entre sus anfitriones no puede mostrarse como un vulgar pirata u oportunista buscavidas, sino como un glorioso héroe épico azotado por el infortunio y la voluntad (ἄϊσα) de Zeus (IX 52), ya que tiene que granjearse su ayuda para alcanzar el ansiado retorno. En el canto VI Homero nos relata la llegada del héroe a la playa de Esqueria procedente de la isla de Calipso tras una fortísima tempestad donde, cansado, se duerme. Allí se produce el encuentro con la princesa Nausícaa y el contacto con el fabuloso y extra-civilizado país de los feacios, cuyo rey Alcínoo lo acoge y agasaja según las leyes de la hospitalidad. En el curso de un banquete en su honor el héroe revela su identidad y cuenta su odisea en un apólogo de diez aventuras según la secuencia siguiente:

1. Ismaro: aventura con los Cícones donde pierde a setenta y dos hombres, seis de cada uno de los barcos que constituyen su flotilla de doce. Motivos que serán recurrentes: la voluntad de Zeus, la necesidad de sus hombres y la tormenta.
2. Lotófagos.
3. Cíclopes. En la cueva de Polifemo pierde a seis hombres de su propia tripulación.
4. Eolia. Aventura circular que encierra una casi llegada a Ítaca y un regreso otra vez a la isla flotante de Eolo, pero sin víctimas. De nuevo aparecen los motivos del sueño y la necesidad de sus compañeros.
5. Lestrigones. Pierde once barcos: solo queda el suyo.
6. Circe. En esta isla de Eea permanecerá un año. Se trata de una aventura circular que encierra dentro de sí:
7. la aventura en el Hades y una breve interrupción en la narración en Esqueria.
8. Sirenas.
9. Escila; este monstruo devora a seis compañeros.

10. Trinacia. El héroe duerme y los demás matan y comen las vacas de Helios. Esto conllevará su ruina y la salvación únicamente de Odiseo, que deberá luego escapar de Caribdis.

Podemos estudiar la estructura de estas aventuras de diferentes modos, pero hay varios rasgos cuya observación nos parece clave:

1. El ritmo alternante entre las aventuras pares y las impares. Si bien el peligro de ambas series es idéntico y no es otro que la pérdida del regreso, el medio es diverso. En las impares la amenaza es la muerte física, en las pares la seducción psíquica (también erótica), el olvido y el exceso de bienestar. Un ejemplo de la primera serie es la aventura con Polifemo; de la segunda, el contacto con los Lotófagos.
2. Diferenciación patente entre las cinco primeras y las restantes, marcadas en su conclusión por una misma secuencia métrica repetida en cada ocasión (“De allí en adelante navegamos con el corazón angustiado”), y por un desarrollo similar: introducción a un nuevo pueblo, confrontación y huida. Otras cuatro son anticipadas y repetidas (Hades, Sirenas, Escila y Trinacia) o bien evocadas una vez pasadas (De Jong, 2004: 222).
3. La concatenación de tríadas, en las que dos aventuras breves son seguidas de otra más larga, no solo en su duración sino en el tratamiento que le conceden el narrador y el poeta. Destacan, así, tres episodios: Polifemo, Circe y Trinacia.
4. El lugar nuclear y central que ocupan dos aventuras: la primera, el viaje y la consulta al más allá conocida como *Nekyia*, no sólo en el apólogo en general, sino también dentro de la aventura con Circe. Pero si tenemos en cuenta el número total de versos del apólogo, la aventura central es la de Trinacia, la isla de Helios, que es la que explica el porqué de la soledad del héroe y enlaza con el motivo anunciado en el prólogo del poema: “Por sus locuras, en efecto, las de ellos perecieron, ¡insensatos!, que devoraron las vacas de Helios Hiperión” (I 7-8).

Una vez que hemos singularizado las diez aventuras del apólogo y marcado las líneas maestras de su organización, nada arbitraria sino, al contrario, artística e intencionada, lo cual constituye de por sí el primer elemento que subraya la maestría del poeta, pasaremos a estudiar el substrato folklórico de las más relevantes e indicar los medios por los que se ha producido la innovación, aunque ya adelantamos que el primero y más importante es la habilidad con la que han sido engarzados todos los episodios en un *continuum* narrativo admirable, unificados además por un mismo protagonista individualizado y hasta cierto punto éticamente descrito, que no es otro que Odiseo.

En general, podemos afirmar que por oposición al mundo que el poeta nos ha pintado en los primeros cantos de la *Odisea*, cuyo escenario son territorios bien conocidos y habitados por figuras humanas, el universo en el que se desarrollan las aventuras que Odiseo narra a los feacios se revela opuesto al mundo de los hombres *comedores de pan*, un entorno DEFINIBLE como supra o infra humano. Se trata, sin duda, de un universo poblado por figuras en su mayor parte procedentes del folklore y lo imaginario y que sirve

de fuerte contraste con el mundo normal que pueblan los seres mortales regido por una serie de valores civilizadores característicos de la Grecia arcaica, como por ejemplo la acogida al forastero, el baño purificador o los banquetes reglados.

3. Los Cícones

El combate con los Cícones tiene lugar en Ísmaro, en la costa de Tracia, y representa la primera aventura que Odiseo relata a su auditorio a comienzos del canto IX (39-66). Hasta que no se produce el encuentro con el fiel Eumeo en el canto XIV, ya en Ítaca, no encontramos ningún otro suceso anclado en el mundo real. De todos modos, y aunque se trata de un enfrentamiento armado que nos pudiera hacer pensar en la heroicidad de los conquistadores de Troya, este episodio está en las antípodas del universo épico y heroico de la *Iliada*. Parece más bien un acto de vil piratería en el que unos atacantes se apoderan de las mujeres y los bienes de los atacados. Y además, los medios empleados son también distintos de los reflejados en los combates descritos en la *Iliada*, pues parecen más modernos y contemporáneos al poeta (importancia de la caballería y de la infantería hoplítica). El episodio es importante al menos por dos razones: porque aparece el vino purísimo que luego servirá para emborrachar a Polifemo (IX 196-215) y porque los compañeros son caracterizados como insensatos con la misma palabra (νήπιοι) que en el proemio. Por su propia necedad y desobediencia mueren seis hombres de cada uno de los doce barcos, es decir, un total de setenta y dos. En su afán por excusarse y explicar su conducta de buen jefe, Odiseo insiste en que del botín se hizo un reparto en partes iguales. En cada aventura veremos un esfuerzo por parte del narrador en dejar traslucir algún tipo de enseñanza cívica o moralizadora.

4. Los Lotófagos

A continuación (IX 80-104), en apenas veinticinco versos, se desarrolla el encuentro con los Lotófagos y entramos de lleno en el mundo de la fábula. Sin duda, se trata de un relato que ha cautivado la imaginación occidental. Pero, ¿cómo penetra Odiseo en este reino de lo fabuloso? Una vez doblado el cabo de Malea en el extremo sureste del Peloponeso y tras una fuerte tempestad enviada por Zeus, el oleaje y las corrientes desvían el curso de la flota lejos de la isla de Citera. Al décimo día llegan a la “tierra de los Lotófagos, que se nutren de un manjar floral”. Odiseo manda a tres compañeros a reconocer el terreno y los habitantes se revelan como seres dulces y amables que convidan a los recién llegados, al contrario que los cícones:

“Y cualquiera de ellos que comía el sabroso fruto del loto ya no quería traernos noticias ni navegar de nuevo, sino que todos anhelaban tan solo permanecer allí en el país de los lotófagos, nutriéndose del loto, y olvidar el regreso” (IX 94-97).

Por muchos esfuerzos que se hicieran ya en la misma Antigüedad por descubrir el paradero de estos Lotófagos (pej. Heródoto IV 176-183), lo cierto es que eran inútiles, pues se trata de un conocido tema del folklore antiguo y moderno que muerte y alimentación y que encontramos, por ejemplo, en el relato mítico de Deméter y Perséfone. Los comedores de loto ni existen ni existieron más allá del mundo de la fábula y su errónea idea de hospitalidad – comedores de flores, no de pan- conduce al desastre. Así, en boca de Odiseo el relato adquiere un cierto tinte metafórico, pues los compañeros rescatados (a la fuerza), aun habiendo comido del fruto del olvido, retornan a la vida. Es un anticipo de la victoria de Odiseo sobre la muerte, pues el héroe debe regresar después de una restauración o un renacer completo.

5. Los Cíclopes: Polifemo

Después de los Lotófagos viene una aventura relatada por extenso hasta el final de este canto IX (106-566): el encuentro con los Cíclopes y Polifemo, quizá la más conocida y analizada, y a la que el narrador otorga el mayor tiempo del relato. Respecto a las numerosas versiones que conoce el folklore (Page, 1973: 1-29; Reinhardt, 1996: 79) acerca de ogros caníbales, Homero introduce al menos cinco notables diferencias: la primera es que Polifemo se come a sus víctimas crudas y no asadas en un espeto ni cocinadas de ninguna otra manera; la segunda es que el monstruo es cegado con un tronco de olivo que previamente ha sido aguzado y cuya punta ha sido calentada al rojo vivo; esto parece una reminiscencia de Atenea, aunque su papel en este mundo de la fábula es evidentemente mínimo; la tercera es que el sopor que provoca su indefensión ante el ataque de Odiseo y sus hombres lo provoca el vino purísimo de Ísmaro que le ofrece el propio héroe y no un exceso de comida; la cuarta es que el engaño del nombre es con el indefinido *Nadie* y no con el reflexivo *Yo mismo*; y la quinta y última es que Odiseo y sus compañeros casi perecen en su barco cuando, después de escapar de la gruta mediante la treta de esconderse bajo el vientre del rebaño, el héroe grita su verdadera identidad heroica, revela su posición y Polifemo los bombardea con enormes rocas. En la mayoría de las otras versiones la posición la denuncia un anillo mágico parlante. Aunque sus compañeros echan en cara a Odiseo ese ataque de *hybris* lo cierto es que todo el episodio está construido por el narrador como una verdadera aristía (Privitera, 1993: 23) que celebra el valor del héroe: en Troya se trataba de entrar y aquí se trata de escapar; y, claro está, la jactancia ante el enemigo derrotado forma parte del combate épico.

Como se ha dicho a menudo (pej. Schein, 1970: 74), a pesar de que poco después nos encontremos con otra aventura contra gigantes caníbales como es la quinta contra los Lestrigones (ambas enmarcan la significativa aventura de Eolo), hay diferencias y no solo en la extensión. En esta de los cíclopes, en efecto, se hallan algunos de los temas principales que vertebran el poema en su conjunto, como por ejemplo la oposición entre lo salvaje y lo civilizado, fuerza bruta frente a inteligencia y autocontrol; entre el orden de una vida regida por leyes y convenciones sociales frente a otros usos de seres aislados

y carentes de normas ni respeto a los dioses; el banquete abominable que refleja el comportamiento abusivo de los pretendientes en Ítaca, la inteligencia práctica que simboliza al héroe en su búsqueda de soluciones... De la importancia de esta aventura en la que el héroe resulta vencedor gracias a su μητις da cuenta el hecho de que Odiseo la recuerde después como una hazaña excepcional (XII 208-212 y XX 18-21). Precisamente este es el rasgo principal que define al héroe bajo sus epítetos de πολύμητις, πολυμήχανος y ποικιλομήτης como habilidoso constructor y artesano, como dueño de una inteligencia práctica que se materializa tanto cuando utiliza el tronco que tiene a mano en la gruta de Polifemo como cuando se fabrica una balsa para salir de la isla de Calipso o su propio tálamo nupcial. Además, en este episodio el asunto de la identidad oculta y la restauración posterior cobra una relevancia enorme que se proyecta después en el relato, por ejemplo ante el propio Alcinoos en su palacio, donde rehúsa contestar pronto sobre su identidad y en su propio palacio de Ítaca, donde se presenta disfrazado para retardar su epifanía (Vernant, 1999: 21-28). Todas las aventuras, y esta como principal exponente, tratan de enfrentar al héroe con la noche del olvido y el anonimato, con la muerte sin retorno en la que se sumerge el ser humano cuando no perdura ya en el recuerdo de sus semejantes.

El episodio de Polifemo presenta una estructura típica que lo asemeja a otros como, por ejemplo, el de Circe: primero, una llegada misteriosa asistida por alguna divinidad; en segundo lugar, unas actividades iniciales (en este caso, el sueño reparador -Sueño, no lo olvidemos, hermano de Tánatos y ambos hijos de Noche, según Hesíodo (*Teogonía* 212-227)-; tercero, la exploración del territorio y la caza; y por último, los exploradores que Odiseo manda por delante; en este caso el grupo escogido se desdobra en una doble selección: primero su propio barco y luego, doce de la tripulación, incluido él mismo. Una característica notable de esta aventura es que no es un encuentro inevitable, sino un deseo voluntario de conocer, de saber qué clase de seres habitaban aquella tierra, si practicaban la justicia y eran temerosos de los dioses (IX 174-176). Y Odiseo descubre que ni lo uno ni lo otro y el poeta hace resaltar la bruticie de Polifemo sobre el fondo edulcorado de un bucolismo detallado y minucioso; nos presenta un salvaje que, aunque cabe la lectura alegórica de la superioridad de la civilización sobre el salvajismo, no debemos olvidar los detalles simples: que es derrotado sobre todo por los efectos de un vino no natural, producido gracias a la industria humana; que un ogro solitario -¿subhumano?- es derrotado por la acción conjunta y colectiva de varios compañeros humanos; y que es, en definitiva, vencido y humillado por los efectos calculados de la τέχνη que enlaza inteligencia práctica, dominio del lenguaje y habilidad técnica. En este sentido, el símil del barreno cuando Odiseo y sus hombres clavan la estaca en el ojo del monstruo del constructor de barcos cobra un significado exponencial.

Ya hemos dicho que este relato de los Cíclopes se asemeja al de los Lestrigones (Hölscher, 2000: 178-180) y notamos que ambos claramente se remontan a los viejos relatos de marinos sobre monstruos caníbales de aspecto formidable que habitan lejanas islas. Pero debemos estudiar con detalle las diferencias entre ambos relatos y ponerlos en relación al conjunto general de las diez aventuras relatadas por el héroe, sobre todo

con otros dos que se les oponen en tanto que son aventuras no hostiles: el episodio en la isla Eolia y la estancia en el país de los feacios. El contraste entre las cuatro contribuye a subrayar un aspecto importantísimo en el poema como es la oposición entre humano y no humano, entre civilización y barbarie y a resaltar los logros de la cultura griega como la culminación perfecta de un proceso evolutivo en cuya escala más baja están los cíclopes y Polifemo. De hecho, podemos considerar sin temor a equivocarnos que estas primeras aventuras que preceden a la *Nekyia* y que conocemos en plural (cícones, lotófagos, cíclopes, lestrigones) nos presentan un conjunto de estadios previos a la perfecta organización cívica (Cook, 1995: 72). Por ejemplo, aunque lestrigones y cíclopes son caníbales que guardan rebaños, Odiseo cuenta que los lestrigones conocen ciertas instituciones que los cíclopes ignoran, como la asamblea, y que colaboran y reaccionan disciplinadamente en la destrucción de la flota de hombres que los ataca. Estos dos rasgos asemejan a su vez a los lestrigones con los feacios, un país socialmente avanzado, demasiado, cuyo rey vive en un palacio y que reúne a sus habitantes en asambleas. Además en ambos episodios juega un papel importante la hija del rey, si bien en un caso la princesa Nausicaa conduce a Odiseo a una exquisita hospitalidad y en el episodio de los lestrigones la hija los lleva al canibalismo. Por otro lado, la conexión entre lestrigones, cíclopes y feacios también se subraya geográfica y genealógicamente: los dos últimos como descendientes de Poseidón (I 73; VI 4-8; VII 56-57) y los feacios, además, conectados con la raza de los Gigantes, como los lestrigones (VII 205-206; X 120). Cobra, pues, un especial significado el que Odiseo relate tan pormenorizadamente a los feacios su encuentro con los cíclopes, situados socialmente en sus antípodas.

6. La isla de Eolo

El episodio de la isla Eolia con el que comienza el canto X (1-79) se basa en un conocido motivo del folklore (Thompson, 1955-58: C322.1) que tiene como asunto el saco de los vientos; en ciertos aspectos, la dulce acogida del rey Eolo prelude la de los feacios, pero aquí sobre todo ilustra el hecho de que el protagonista ha caído en desgracia para los dioses (X 74-75). Ello se resalta aún más por cuanto el propio Eolo es descrito bien pronto (X 2) como lo contrario: querido para los dioses inmortales (φίλος ἀθανάτοισι θεοῖσι). Al igual que la primera aventura con los Cíclopes y la tercera con los Cícones, esta cuarta tiene unas consecuencias terribles a causa de la propia estupidez de los griegos, como reconoce el propio narrador a los feacios (X 27 y 79). Eolo los acoge admirablemente, en oposición a Polifemo, y como regalo encierra en un odre o saco (Page, 1973: 74-78) todos los vientos desfavorables para que puedan llegar con el suave y propicio soplo del céfiro sanos y salvos a Ítaca (X 20-26). Sin embargo, los compañeros desconfían del contenido de ese saco creyendo que son riquezas solo para Odiseo y lo abren cuando a la vista de su patria Odiseo cede y acaba por caer en un sueño dulce y profundo, tras haber permanecido firme al timón durante nueve días y sus noches. Los vientos contrarios, entonces, se desatan y la nave regresa al punto del que partió, a la isla Eolia, pero ya Eolo, que vive en

un banquete sin fin junto a su familia, esto también por oposición a Polifemo, interpreta la señal de otra manera y despide a los griegos como malditos. La existencia de Eolo en un lugar apartadísimo es lo más parecido a un idílico *fairy tale* (Reinhardt, 1996: 88); y ello explica su cortesía inicial, como la de Alcinoos, hacia los griegos y hace más terrible aún su expulsión final de la isla y la descripción del héroe como alguien odiado a los dioses. Sin duda, aquí la adaptación por parte del poeta de un relato tradicional (Hansen, 2011: 454-455) al conjunto del apólogo resulta un tanto forzada, pues parece no ajustarse bien al número de barcos que aún dispone el héroe, que son doce, pero su efecto en el conjunto es fundamental: resalta la situación de Odiseo tras haber cegado a Polifemo, la estupidez de los compañeros y opone admirablemente los peligros de esta acogida a lo que ocurrirá en la corte del rey Alcinoos.

7. Los Lestrigones

La quinta aventura es la de los Lestrigones (X 80-134) y algo hemos dicho ya de ella por comparación a la de los Cíclopes, paralelismo que viene subrayado por las frecuentes repeticiones a nivel léxico entre ambos episodios (Saïd, 2010: 233); viven en los confines del mundo, donde los caminos del día y la noche se confunden (X 86), aunque reina una luz permanente, y su estatura y corpulencia los asemeja a los Gigantes (X 120). Como los Cíclopes, son caníbales (Page, 1973: 28-31) y desconocen habilidades técnicas esenciales como la agricultura, la fabricación de barcos y la navegación. Ambos episodios presentan también otras coincidencias que los emparejan, como por ejemplo el lanzamiento de rocas a los barcos, aunque el resultado es diferente. Da la impresión de que el poeta ha incluido esta aventura aquí en mitad del apólogo para dar cuenta de la necesaria destrucción de once naves de la flota inicial y dejar cuanto antes únicamente el barco del héroe, del que, finalmente, solo él regresará a Ítaca, como se dijo en el prólogo del poema (Reinhardt, 1996: 69-71). Pero estos paralelismos funcionales no deben ocultar las notables diferencias que subrayamos al tratar de los Cíclopes. Frente a estos, los Lestrigones muestran un cierto nivel de civilización, constituyen una sociedad organizada, tienen una ciudad elevada y un espacio donde se juntan los caminos (108), un rey que habita un palacio (110-111) y son capaces de derrotar a los griegos mediante una acción colectiva y organizada cuando los reclama su rey (118-120).

8. La isla Eea: Circe

Otro doblete, si se quiere así, es el que ofrecen la sexta aventura en la isla de Eea junto a Circe (X 135-468) y la que supone el motor efectivo de todo el poema, la salida de Odiseo de la isla de Ogiqia junto a Calipso. Ya hemos dicho que esta larga estancia de siete años, que es la última antes de llegar al país de los feacios en Esqueria, es relatada por el propio poeta en tercera persona antes de los diez episodios de su errabundia que

el propio Odiseo relata en primera persona a los feacios. Y es que Calipso y Circe tienen muchos puntos en común: sobre todo, que ninguna de ellas puede encerrarse en las fronteras de lo humano, no son mujeres como Penélope. Circe es hija de Helios y de Perseis, una hija de Océano (X 137-139), y sus hermanos son Eetes, rey de Cólquide y padre de Medea, y Pasifae, esposa del rey Minos de Creta. Vemos, pues, que desde el punto de vista de la genealogía Circe se asocia a los poderes oscuros de la magia y la brujería. Calipso, por su parte es hija del funesto titán Atlas (I 52), y si la una envía a Odiseo al inframundo (X 490-493), la otra lo obliga a reafirmarse en su condición de hombre mortal (V 194). Ambas, además, habitan una isla boscosa, cantan con una bella voz mientras tejen y seductoras invitan a Odiseo a convertirse en su amante. Pero como ocurría en el caso anteriormente estudiado de los Cíclopes y los Lestrigones las similitudes no deben hacernos obviar las diferencias. La principal es que Calipso parece tener retenido en su gruta a la fuerza al héroe (IV 557-558) y no así Circe en su palacio.

Eea, la isla de Circe no ofrece, es verdad, signos de civilización y parece encontrarse en los confines orientales del mundo (XII 1-4). Odiseo y sus hombres desembarcan y agotados duermen durante dos días. El héroe ve un humo que procede del interior del bosque y envía a Euríloco con un selecto grupo a investigar. En un claro encuentran una vivienda y alrededor animales salvajes y fieros en apariencia pero domésticos por su comportamiento: son hombres transformados en leones y lobos por Circe (X 216-219). Los griegos ven y escuchan a Circe mientras teje y canta y ella los hace pasar a todos, solo Euríloco se mantiene afuera. Él es quien cuenta todo esto luego a Odiseo y cómo ella drogó a los compañeros, los tocó con su varita y los transformó en cerdos que llevó a una pocilga (Page, 1973: 51-69). Este es el motivo por el que el héroe decide acudir a investigar en persona. De camino se le aparece Hermes, que le proporciona el antídoto de la hierba *moly* contra los hechizos de la bruja y le aconseja que después la ataque con su espada (la simbología sexual es más que evidente). Odiseo lo hace así y ella, derrotada, se mostrará en adelante acogedora y colaborativa tras liberar de su hechizo a los compañeros del héroe (Vernant, 1999: 33-35). El motivo del héroe que vence a la bruja con un antídoto es típico de los cuentos (Hölscher, 2000: 103-108).

Solo al cabo de un año de placentera convivencia, Odiseo pide a Circe que les deje retornar a su patria (X 483-484). Ella accede, pero le indica que primero debe informarse de la ruta por boca de Tiresias, cuya sombra habita en el Hades (X 491-495). Esta visita al inframundo, cuyo itinerario le facilita la diosa (X 505-540), así como también el prodeciimiento que debe seguir para invocar al adivino muerto (X 571-572), supone, sin duda, un obstáculo temible y cumple un papel esencial en la trama del poema, por cuanto significa la muerte simbólica del héroe. Se trata de un viaje necesario según expresa el verbo griego que emplea el texto (X 490: χρῆ), no especialmente útil con relación al motivo que aduce Circe –ya que Tiresias no acaba de indicarle el camino a Ítaca–, en el que Odiseo no se comporta como un héroe que actúa, sino más bien como un ¿mortal? que ve y escucha, un Odiseo que debe pasar, por así decir, de la vida a la muerte para renacer después y al que nada le sirve su experiencia anterior.

9. La *Nekyia*

Quizá sea esta la aventura en la que menos puede verse un nexo con el mundo de los *folk tales*, pero sí que está presente en otros subgéneros de las literaturas orientales, como lo demuestran el *Gilgamesh* y el *Nuevo Testamento* en numerosos pasajes (por ejemplo Mt. 10, 39; y el propio Jesús tras su crucifixión) y, desde luego, en otros relatos de la mitología griega como los de Teseo, Heracles y Orfeo. El viaje al mundo de los muertos constituye, no hay duda, un arquetipo que recorre toda la literatura occidental (recordemos después a Virgilio, Dante, el *Hamlet* de Shakespeare o el propio Cervantes que hace penetrar a Don Quijote en la cueva de Montesinos) y que a Odiseo no le queda otra que completar si quiere convertirse en un héroe de verdad. Y aquí reside, en última instancia, la necesidad para Odiseo de la que habla Circe.

Esta aventura en el Hades, pues, ocupa todo el canto XI y parece mezclar dos aspectos diferentes en su origen, como son una especie de ritual nigromántico para invocar espíritus de los muertos y una catábasis o descenso al inframundo propiamente dicho; y aparte de estar dividida por un pequeño *intermezzo* (XI 331-384), lo que la hace alcanzar un doble clímax, tiene, además, otras características que la vuelven especial (West, 2017: 122-125):

- Se trata de emprender un viaje desde un lugar al que se ha llegado anteriormente y al que se ha de regresar después, la isla Eea.
- El inframundo es el único lugar al que Odiseo llega con un propósito concreto y lo hace, además, aconsejado por Circe.
- Al inframundo de ningún modo habría podido llegar accidentalmente, como a los lugares anteriores de su viaje.
- El inframundo es el único lugar de su errabundia en el que se encuentra con seres ya conocidos.

Aunque ya desde la misma antigüedad muchos estudiosos han dudado de la autenticidad de este episodio, y también los no unitaristas del s. XIX, lo cierto es que hoy se considera genuino. En el inframundo, Odiseo ha de encontrarse no solo con su futuro, en la forma de las predicciones de Tiresias, sino también con su pasado, tanto el más inmediato y épico de la guerra de Troya, pero ya concluido, como el doméstico en Ítaca, que aún verá su regreso. Por otro lado, además, el lugar central que ocupa en el apólogo, su especial significación en el conjunto del poema y la maestría de su organización así lo avalan (Crane, 1988: 92-95). Respecto a esto resalta la estructura del conjunto, que presenta una perfecta simetría circular (*Ringkomposition*):

- A. Viaje a la entrada del Hades y sacrificio (1-50)
- B. Encuentros con las almas de Elpénor, Tiresias y Anticlea (51-225)
- C. Catálogo de las heroínas (225-330)
- D. *Intermezzo* (331-384)

E. Encuentro con Agamenón, Aquiles y Áyax (385-567)

F. Catálogo de héroes (568-635)

G. Viaje de regreso a Eea (636-640)

La unidad no solo viene dada por el tono general de tristeza y pena, ni por la sucesión armónica de encuentros, sino también por los temas de las conversaciones que Odiseo entabla con las almas de los muertos que le salen al encuentro: el porqué de la llegada del héroe al inframundo, el modo en murieron esos espíritus y la situación de las familias. A su vez, el *intermezzo* enlaza admirablemente ambas partes, pues la reina Arete, ella misma una heroína, interviene tras el catálogo referido por Odiseo en su relato, y luego Alcino, también en cierto modo un héroe, le invita a continuar con una cuestión sobre los caídos en Troya. Merece la pena destacarse que después del triste diálogo del héroe con Áyax, el resto del canto XI presenta una desoladora visión del inframundo por parte de Odiseo como observador; son algunos famosos infractores míticos de las leyes impuestas por los dioses como Orión, Ticio, Tántalo y Sísifo y por último, el gran Heracles. No hay duda de que esta sección final que completa la aventura de Odiseo en el inframundo aporta una fuerte dimensión moral a su experiencia, por cuanto subraya el hecho inexorable de que los actos contra la justicia y las leyes divinas tienen un castigo. La lección final de este viaje, pues, es que los que delinquen pagan y que esto está sancionado por los dioses, lo que prelude la venganza final del héroe contra los pretendientes ya en Ítaca.

El canto XII se abre con el regreso de nuevo de los griegos a la isla Eea, donde Circe, que los acoge admirablemente y se refiere a ellos como “dos veces mortales” (XII 22: *δισθανέες*), sí que les proporcionará instrucciones precisas para el retorno. Les advertirá (XII 37-141) de los peligros que suponen las Sirenas, Escila y Caribdis y particularmente sobre la isla Trinacia donde deben abstenerse de las vacas de Helios, algo que ya había hecho Tiresias en el canto precedente (XI 100-137) y les proporcionará las instrucciones necesarias para superarlos. Estas tres constituyen las últimas etapas del apólogo que Odiseo relata a los feacios y se estructuran en el conocido trío anapéstico de dos cortas y una larga. El canto XII termina con la terrible tormenta que acaba con las vidas de los compañeros del héroe por haber infringido la prohibición de comer el ganado de Helios y que lo escupe a las costas de la isla Ogigia, la isla de Calipso.

10. Las Sirenas

La aventura de las Sirenas (XII 153-200) representa los peligros de la seducción: encantan a los marineros con su dulce voz y los apartan de su ruta, dejándolos consumidos. Se parece a la aventura de los Lotófagos –una especie de doblete– en que ambos encuentros son símbolos de lo no humano, unos por su alimentación, otras por el *locus amoenus* en que habitan, tan alejado de las praderas humanizadas de los hombres mortales y en que ambos tipos de seres conducen al no retorno, aquellos con la flor de loto, estas con su canto de resonancias iliádicas (Pucci, 1996: 193). Unos y otras provocan el

olvido, no solo de la ruta, sino incluso de la propia condición de seres humanos, de pertenecer a una familia, a una ciudad. Las Sirenas, con su oferta de hechizante conocimiento, se parecen también a las Musas en tanto que conocedoras solo del pasado. Esta aventura tanto el modo en que el héroe se ata al mástil para escuchar su canto como en su afán de escucharlas pese a cualquier peligro ha pasado a constituir una alegoría del impulso humano hacia el saber y de los peligros que ello conlleva (Buffiere, 1956: 236, 380 y sobre todo 474-476). La grandeza de Homero en el tratamiento de este episodio y su simbología se ve mejor si lo comparamos con los testimonios que esta leyenda del folklore ha dejado en manifestaciones artísticas en cerámica y otros monumentos funerarios en que son representadas como demonios alados con cabeza de mujer (Page, 1973: 86-90).

11. Escila y Caribdis

Pero no hay duda de que de todos los monstruos que amenazan a Odiseo y sus hombres Escila y Caribdis (XII 201-259) son los más anclados en el folklore y en los viejos cuentos de marinos (Danek, 2002). Escila es un terrible monstruo de seis cabezas y Caribdis un torbellino marino que tres veces al día engulle todo lo que está a su alcance. Ambas son inevitables y no es posible luchar contra ellas y vencerlas de ningún modo, pero Circe advierte al héroe (XII 109) de que Caribdis es peor porque supone la ruina total de todos los hombres. Según los comentaristas, la brutalidad del episodio se contrarresta con su desdoblamiento (Saïd, 2010: 236), pues Odiseo pasa dos veces, la primera en su barco y en compañía de sus hombres y la segunda ya solo (V 426-447), lo que permite traer a un primer plano dos aspectos del héroe: primeramente, y de una forma irónica, su valor épico que de nada sirve (Reinhardt, 1996), y más tarde su capacidad de resistencia (XII 437). El adverbio con el que poeta define su acto de resistencia es *ῥωλεμέως*, encarnizadamente, con extrema firmeza, y significativamente es usado por el poeta en otros episodios que también realzan esta cualidad del héroe, como el de Polifemo y en la masacre de los pretendientes, ya en el canto XX.

12. La isla Trinacia: Helios

La aventura de Trinacia (XII 260-425) ocupa un lugar especial entre las narradas por Odiseo, ya es que la última narrada en primera persona y es la primera que aparece referida por el poeta ya en el proemio (I 6-9) en relación con la necesidad de los compañeros. El castigo a su comportamiento necio e injusto, a pesar de conocer la prohibición impuesta sobre el carácter sagrado del ganado de Helios, preludia lo que les sucederá también a los pretendientes. Además, a ella aluden también otros personajes como Tiresias y Circe, y con antelación también se prefigura en el episodio de los cícones y en la isla de Eolo. Todo ello subraya una de las características más importantes del relato de Odiseo tal como ha sido diseñado por el poeta, esto es, su habilidad para concatenar

historias aisladas y darles una coherencia interna por el método de la alusividad interna. Y aporta a la isla de Helios la consideración de aventura clave. Aquí lo maravilloso y terrible se concentra en el momento en que los animales sacrificados por los hambrientos compañeros parecen mugir mientras son asados en los espetos (XII 394), prodigio que no predice nada bueno y persigue una enseñanza clara de castigo y justicia divina que ya hemos visto reflejada indirectamente en la historia de Agamenón y su asesinato a manos de Egisto. Podemos decir que el poeta presenta aquí una especie de reflexión, una teodicea, y adopta una cierta perspectiva religiosa que se manifiesta en la actitud de Zeus justiciera (Crane, 1988: 121-124).

13. Conclusiones

Creemos, pues, que lo expuesto demuestra que por medio de hábiles recursos literarios como el uso simbólico del sueño y las tormentas, la concatenación de aventuras aisladas procedentes del folklore y la unificación en un solo protagonista, que con sus contradicciones, miedos y crecimiento interior las tiñe de un sentido global de carácter moralizante que hace creíble lo fantástico, el poeta ha sabido convertir en un relato épico trascendente lo que solo eran antes inconexas aventuras anónimas.

Referencias

- Brann, E. (2002). *Homeric Moments*. Maryland: Paul Dry Books.
- Buffiere, F. (1956). *Les mythes d'Homère et la pensée grecque*. Paris: Les Belles Lettres.
- Burgess, J. S. (2017). The Apologos of Odysseus: Tradition and Conspiracy Theories. En C. Tsagalis, & A. Markantonatos, *The Winnowing Oar - New Perspectives in Homeric Studies* (págs. 91-120). Berlin - Boston: De Gruyter.
- Cabrera, P. (2003). Cuentos y floklore en Homero: la imagen del otro. En *Sobre la Odisea. Visiones desde el mito y la arqueología* (págs. 261-293). Madrid: Editorial Polifemo.
- Cantarella, E. (2019). *Itaca. Eroi, donne, potere tra vendetta e diritto*. Milano: Feltrinelli Editore.
- Citati, P. (2008). *Ulises y la Odisea*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Cook, E. F. (1995). *The Odyssey in Athens*. London: Cornell University Press.
- Crane, G. (1988). *Calypso: Backgrounds and Conventions of the Odyssey*. Frankfurt am Main: Athenaem.
- Danek, G. (2002). Odysseus between Scylla and Charybdis. *La Mythologie et l'Odysée. Hommage à G. Germain. Actes du colloque international de Grenoble 20-22 mai 1999* (págs. 15-26). Genève: Librairie Droz.
- De Jong, I. (2004). *A Narratological Commentary on the Odyssey*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ford, A. (1994). *Homer. The Poetry of the Past*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- García Gual, C. (1992). *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial.
- Hölscher, U. (2000). *Die Odyssee. Epos zwischen Märchen und Roman*. München: Verlag C. H. Beck.
- Hall, E. (2012). *The Return of Ulysses*. London: I. B. Tauris.
- Hansen, W. (2002). *Ariadne's Thread: A Guide to International Tales in Classical Literature*. Ithaca - New York: Cornell University Press.
- Hansen, W. (2011). Homer and the Folktale. En I. Morris, & B. Powell, *A New Companion to Homer* (págs. 442-462). Leiden-New York-Köln: Brill.
- Homero. (2004). *Odisea*. Traducción de C. G^a. Gual. Madrid: Alianza Editorial.
- Kirk, G. S. (1990). *El Mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós.

- Marchese, A., & Forradellas, J. (1989). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Olson, S. D. (1995). *Blood and Iron. Stories and Storytelling in Homer's Odyssey*. Leiden-New York: Brill.
- Page, D. (1973). *Folktales in Homer's Odyssey*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Privitera, G. A. (1993). L'aristia di Odisseo nell terra dei Cíclopi. En R. (. Petragostini, *Tradizione e innovazione nella cultura greca da Omero all'età ellenistica I. Scritti in onore di Bruno Gentile* (págs. 19-43). Roma: Grupo Editoriale Internazionale.
- Privitera, G. A. (2005). *Il ritorno del guerriero*. Torino: Einaudi Editore.
- Pucci, P. (1996). The Song of the Sirens. En S. L. Schein, *Reading the Odyssey. Selected Interpretive Essays* (págs. 191-201). Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Reinhardt, K. (1996). The Adventures in the Odyssey. En S. L. Schein, *Reading the Odyssey. Selected Interpretive Essays* (págs. 63-133). Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Rodríguez Almodóvar, A. (1989). *Los cuentos populares o la tentativa de un texto infinito*. Murcia: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Rutherford, R. B. (1996). *Homer*. Oxford: Oxford University Press.
- Rutherford, R. B. (2009). The Philosophy of the Odyssey. En L. E. Doherty, *Oxford Readings in Homer's Odyssey* (págs. 155-189). Oxford: Oxford University Press.
- Saïd, S. (2010). *Homère et l'Odysee*. Paris: Belin.
- Schein, S. L. (1970). Odysseus and Polyphemus in the Odyssey. *Greek, Roman and Byzantine Studies* 11, 73-83.
- Thompson, S. (1955-58). *Motif Index of Folk Literature 1-6*. Copenhagen: Rosenkilde and Bogger.
- Thornton, A. (2014). *People and Themes in Homer's Odyssey*. London: Routledge.
- Vernant, J.-P. (1999). Ulises en persona. En F. Frontisi-Ducroux, & J.-P. Vernant, *En el ojo del espejo* (págs. 13-39). Barcelona: Fondo de Cultura Económica.
- West, M. L. (2017). *The Making of the Odyssey*. Oxford: Oxford University Press.