

Campeones mitológicos de la carrera

R. BALIUS JULI.

La Mitología es pródiga en personajes caracterizados por sus virtudes atléticas, especialmente de vigor y fuerza. Algunos, sin embargo, destacaron por su agilidad en la carrera. Correr bien no era cosa despreciable, en un tiempo en que se luchaba cuerpo a cuerpo. Estos campeones mitológicos, fueron sin duda el espejo en que se miraron los participantes en los Juegos de Olimpia.



AQUILES, el de los pies ligeros.

A la cabeza de estos corredores debe figurar AQUILES, «el de los pies ligeros», tal como repetidamente le adjetiva HOMERO en la Iliada. El divino AQUILES, el más famoso de los héroes griegos, era hijo de PELEO, rey de los Mirmidones, pueblo de la Pitia de Tesalia y de la diosa del mar, la nereida TETIS. Según una fábula mencionada en la Aquileida, TETIS, sumergió a su hijo en la laguna de Estigia para hacerle invulnerable, pero descuidó de mojar el talón, por donde le había cogido y por tanto esta porción de su cuerpo, quedó sin la virtud que proporcionaban las aguas de la laguna. Al abandonar su madre el hogar para volver con las nereidas, fue educado por el centauro QUIRON, en la corte de PELEO, junto con PATROCLO. QUIRON nutrió al niño con médula de oso y lo adiestró en el manejo de las armas y en la caza. Conocedora su madre, que velaba por AQUILES desde el fondo del mar, de que sin su ayuda no se podría conquistar Troya y de que moriría en la empresa, lo llevó a la isla de Seyrós vestido con traje de mujer. ULISES, el astuto, lo descubrió en su escondite y logró su colaboración en la guerra de Troya, a la que acudió junto con su amante y amigo PATROCLO. A los diez años de guerra, durante los cuales siempre fue superior a sus contrarios y compañeros, se enemistó con AGAMENON, rey de Argos y generalísimo de los griegos, por ha-

berle robado a BRISEIDA su esclava favorita, «la de las hermosas mejillas», y se retiró de la lucha. La muerte de PATROCLO a manos de HECTOR, hizo que AQUILES volviera a la pelea con más ímpetus que nunca y que después de destrozar el ejército troyano, persiguiera y matara a HECTOR. En este pasaje, HOMERO describe las maravillosas virtudes de AQUILES para la carrera, ya que «se apresuró a correr en la llanura a grandes zancadas», «se lanzó de un salto a una distancia que es lanzada una flecha, con la rapidez de un águila». Al huir HECTOR, «el hijo de PELEO, confiando en la ligereza de sus pasos, se lanza en su persecución», «los dos compiten en rapidez», «como rápidos corceles, avezados a vencer en las carreras» y «dan tres vueltas a la ciudad, con rapidez». Después de otros muchos hechos heroicos, se cumplió el destino de AQUILES y murió herido en el talón —el sitio vulnerable— por una flecha disparada por PARIS. AQUILES, fue posiblemente el primer corredor, que tuvo de abandonar la actividad atlética, por la tan frecuente «tendinitis» del tendón que desde entonces lleva su nombre.

Aparte su dedicación atlética personal, AQUILES demostró ser un magnífico organizador deportivo. Con motivo de las honras fúnebres de su amigo PATROCLO «reunió al ejército y los



MERCURIO, el marrullero patrón de los corredores.

hizo sentar a todos en un gran círculo y sacó de las naves los premios destinados a los juegos: calderas, tripodes, caballos, mulos bueyes de poderosa testuz, cautivas con elegantes cinturones y reluciente hierro».

La primera competición reunió a los conductores de ágiles carros. Antes de anunciarla, AQUILES que al parecer no tenía la modestia como virtud principal, dijo: «he aquí los premios para los aurigas vencedores. Si los juegos fuesen en honor de otro, yo me llevaría los mejores a mi tienda; porque vosotros sabéis muy bien cómo mis corceles son mejores, pues son inmortales». Siguió luego, «el terrible juego del pugilato» y el «juego de la lucha», para pasar luego a la carrera.

A la voz de AQUILES, que en el centro del Circo gritó: «que se levanten quienes quieran probar suerte en esta prueba», acudieron «AYAX, hijo de OILEO, el prudente ULISES y ANTILOCO, hijo de NESTOR, siendo éste el guerrero más ágil en la carrera». AYAX arrancó rápidamente, seguido de ULISES, el cual al darse cuenta de su impotencia para alcanzarle invocó a PALAS MINERVA, que le escuchó. El pobre AYAX, cuando estaba a punto de precipitarse sobre el premio, resbaló y «su boca y narices quedaron manchadas» con el fiemo de los bueyes que AQUILES había sacrificado para los funerales de PATROCLO. El perdedor ANTILOCO, sonriendo mientras cogía el último premio decía «os digo, aunque todos ya lo sabéis, como también ahora ha sucedido, que los dioses honran a los hombres de más edad. AYAX es algo mayor que yo; pero ULISES pertenece a una generación anterior a la nuestra; pero se sabe que ULISES es un viejo vigoroso, y va a ser muy difícil a los griegos el poder vencerle en la carrera, a menos que no sea AQUILES». El eterno pleito generacional y por encima de él, el reconocimiento de los méritos atléticos de AQUILES.

Con un combate entre dos guerreros valientes, que terminó cuando uno de ellos hirió a su rival a través de la armadura, una prueba de lanzamiento de «la bola de hierro sin bruñir» y una competición de tiro al arco, terminaron estos juegos, preludio y ejemplo de las Olimpiadas de la antigua era.

Los corredores tenían a MERCURIO por patrono, pero dudo que les lisongeara mucho su protector, cuya fama era francamente deplorable. MERCURIO, hijo de JUPITER y de la ninfa MAYA, actuaba como mensajero de los dioses, en especial de su padre, sirviéndoles escrupulosamente y con celo en todo, aún en los asuntos más inmorales. En esta función llegó a cometer un asesinato, cuando cortó la cabeza de ARGOS, el príncipe de los cien ojos, que por

encargo de JUNO vigilaba a IO, amante de JUPITER convertida en vaca. MERCURIO era el dios de la elocuencia, de los comerciantes y de los ladrones, extraño pluriempleo que ejercía con singular marrullería. Para llevar a cabo sus numerosas misiones, se desplazaba a grandes zancadas gracias a dos alitas, estratégicamente colocadas en los talones. Su facilidad y rapidez de movimientos se realizaba merced a estos aditamentos poco ortodoxos, que nos permiten situarlo en un nivel de antideportividad equiparable al del atleta dopado.

Las mujeres corredoras pueden estar orgullosas de su mitológica predecesora, ATALANTA. Había dos ATALANTAS en la Mitología antigua, la mencionada por EURIPIDES en la leyenda de la Arcadia, hija de YASOS y de CLIMENE y la de Beocia, hija de SCAENEOS. No obstante, ambas leyendas se funden en una sola, según la cual había sido abandonada por su padre, que furioso al ver que le nacía una hija cuando él deseaba un varón, la dejó expuesta sin piedad en el monte Partenio, a orillas de una fuente y a la entrada de una caverna. La huérfana fue amamantada por una osa y creció en la soledad en medio de las selvas, persiguiendo la caza a la carrera y matando fieras con su arco y sus flechas. Tomó parte en la expedición contra el jabalí de Calydón, al que hirió la primera. MELEAGRO, héroe de la cacería, prendado de ella la regaló la piel de la fiera, con la que se confeccionó un traje que llevó toda su vida. Según parece todos sus gustos eran los de un hombre más bien que los de una mujer y tal vez por esto se reconcilió con su padre. ¿Qué podía hacer éste con semejante hija? Casarla cuanto antes, por más que el oráculo hubiera predicho que no le saldría bien el himeneo. Pero ATALANTA impuso como condición que únicamente daría su mano al que la venciera en la carrera; pero si sus pretendientes sucumbían en la empresa, habían de quedar a merced de ella, juntamente con todos sus bienes.

MELANION o HIPOMENES, fue uno de los que se presentaron y dio principio la caza. ATALANTA devoró el espacio con sus ligerísimos pies; el pobre MELANION parecía arrastrarse en lugar de correr tras ella; sin embargo VENUS que le protegía, le había dado tres

manzanas, que para muchos eran de oro, con recomendación de que las arrojara al suelo delante de él, si ATALANTA le sacaba ventaja. Así lo hizo y ATALANTA, bien porque no había visto nunca una fruta tan hermosa, bien por una desmedida codicia hacia el metal precioso, se agachó a recogerlas, momento que aprovechó MELANION para «dar el tirón» y adelantarla alcanzando la victoria. Del matrimonio de ATALANTA y MELANION nació un hijo, PARTENOPEO, que según las crónicas fue un excelente corredor.



ATALANTA, contemplando la escapada de MELANION.

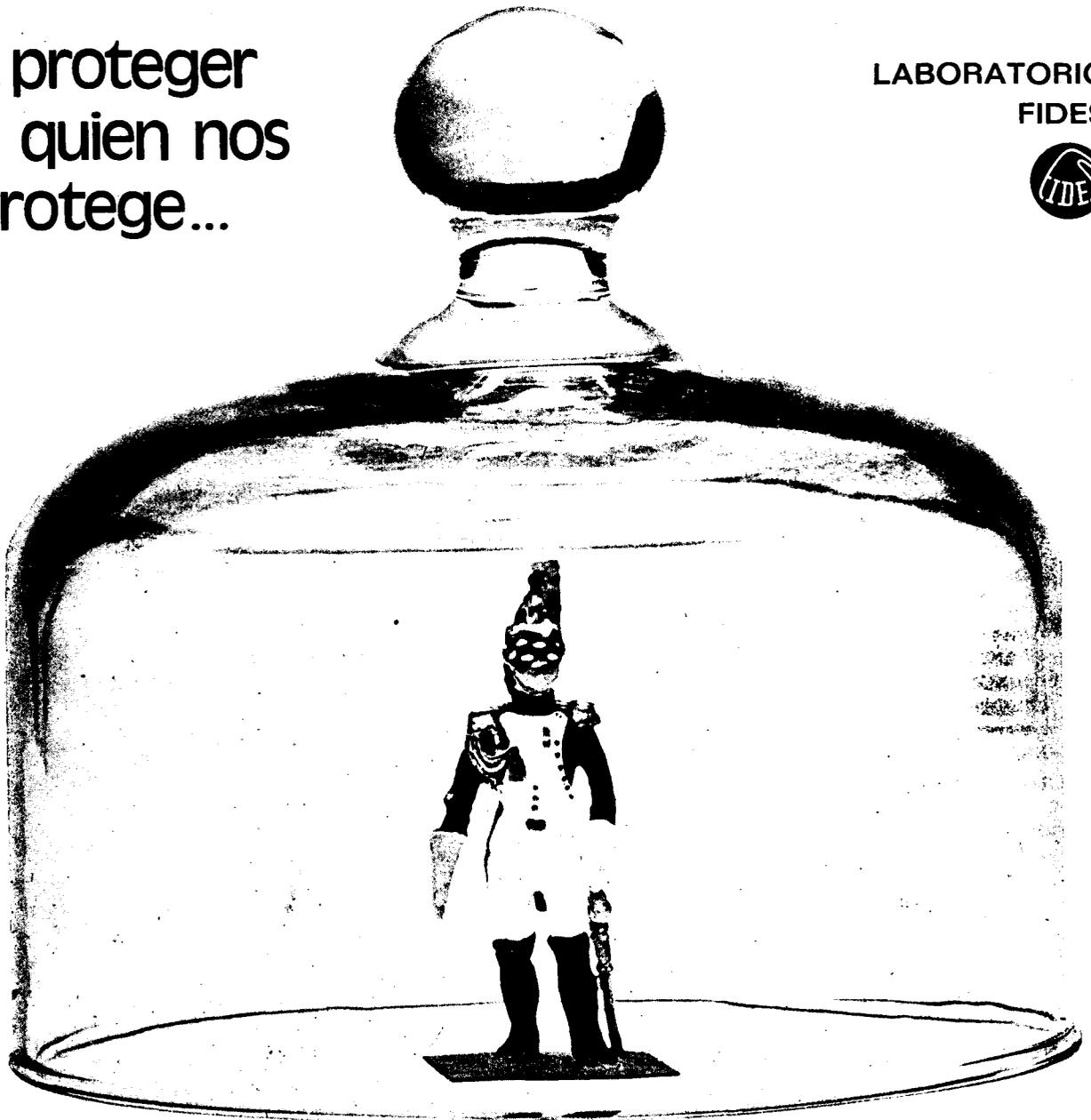
Es curioso observar, el papel capital que las manzanas han jugado desde siempre en la historia de la mujer. No obstante, parece que el resultado final de la intervención manzanera, ha sido siempre nefasto para el hombre: ADAN se vio obligado a trabajar toda su vida y MELANION tuvo de soportar física y espiritualmente a ATALANTA, lo cual debió constituir sin duda una difícil prueba.

AQUILES, MERCURIO y ATALANTA, son los mitológicos predecesores del legendario soldado de Marathón y de SPIRIDON LOUIS, el primer mito del atletismo moderno, vencedor de la carrera de Marathón en los primeros Juegos Olímpicos de la era moderna.

Silidermil®

... proteger
a quien nos
protege...

LABORATORIO
FIDES



COMPOSICION POR GRAMO:	Pomada	Polvo
Dimetilpolisiloxano	0,3 g	0,5 %
Oxido de cinc	10 mg	2,— %
Cloruro de cetil-piridinio		0,5 %
Talco aromatizado		c. s.

INDICACIONES: En el trabajo: Protección de la piel contra sustancias irritantes o productoras de eczemas, como ácidos, pinturas, etc. En el deporte: Protección contra irritaciones, roces, efectos de la sudoración, acción del viento, frío, etc. En el hogar: Para proteger la piel de los niños contra los efectos de la orina, tratamientos de pequeñas quemaduras, etc. En uso médico: Eczemas de contacto, pacientes largo tiempo encamados, etc. Dermatitis por pa-

ñales, intertrigo, irritación de la piel bajo vendajes y yeso. **DOSIFICACION Y MODO DE EMPLEO:** Silidermil pomada se aplicará dos veces al día, una por la mañana y otra por la noche. La capa de pomada debe ser fina y continua. Silidermil polvo se aplicará dos veces al día, y en pacientes encamados, con mayor frecuencia. En la dermatitis por pañales cada vez que se lave o cambie al niño. **CONTRAINDICACIONES Y EFECTOS SECUNDARIOS:** En las heridas rezumantes debe tenerse en cuenta que puede conducir a la retención de líquidos y, por tanto, a la maceración de la piel. **PRESENTACION Y P.V.P.:** Silidermil pomada. Tubo con 20 g, 62,50 ptas. Silidermil pomada. Tubo con 50 g, 81,20 ptas. Silidermil polvo. Frasco con 125 g, 60,90 ptas.