

SUEÑO Y MUERTE: DOS HIJOS DE LA NOCHE EN EL MITO DE RESO

DREAM AND DEATH: TWO NIGHT'S SONS IN RHESUS' MYTH

GUZMÁN RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ

Universidad del País Vasco

ARYS, 8, 2009-2010, 155-164 ISSN 1575-166X

RESUMEN

La noche es el marco propicio para el sueño (húpnos) y las experiencias oníricas (óneiroi), elementos ambos vinculados a la muerte (thánatos) en la tradición mítica. El caso de Reso, en sus versiones épica y trágica, constituye un buen ejemplo para ilustrar la relación entre estos tres ámbitos, que se entrelazan formando una atmósfera de ruina y destrucción.

ABSTRACT

Night is a favourable frame for sleep (húpnos) and onirical experiences (óneiroi), both of them connected to death (thánatos) in mythical tradition. Rhesus's case, in his epic and tragic versions, constitutes a good example to illustrate the connection between these three fields, that entwine to create an atmosphere of ruin and destruction.

PALABRAS CLAVE

Sueño, Muerte, Reso.

KEYWORDS

Dream, Sleep, Death, Rhesus.

Fecha de recepción: 21/05/2009

Fecha de aceptación: 22/02/2010

En el marco de la noche y el reposo, los sueños (*óneiroi*) detentan una importancia excepcional, pues es el momento en el que se suelen manifestar. Hesíodo los presenta como descendientes de la Noche, entre una progenie un tanto inquietante, como las Moiras, las Keres, el Engaño (*Apáte*) o la Muerte (*Thánatos*)¹. Estos parientes cercanos presentan rasgos que se corresponden con los de los sueños, ya que, en su vertiente mántica están estrechamente relacionados con el destino² y, a menudo, predicen un fallecimiento o presentan un difunto en los mismos.

La noche es el momento en el que el hombre ve más impedida su capacidad visual; de igual manera, quienes duermen tienen anulada esta capacidad. La visión es un medio para conocer, pero no hemos de olvidar el caso de Tiresias, cuya carencia se suple con el don de la providencia³. Esta compensación de un sentido “físico” por otro “psíquico” se refleja en la figura del soñador ya que, privado de la percepción sensorial, tiene acceso a un conocimiento de índole suprahumana.

En la Antigüedad, las experiencias oníricas se veían como entidades procedentes de un plano sobrenatural, ya sea del ámbito divino o del ultraterreno. Los sueños se suelen enfocar de dos maneras: en ocasiones adoptan la forma de un visitante que transmite un mensaje, otras veces se expresan mediante imágenes de carácter metafórico.

El objetivo del presente trabajo consiste en reflejar la confluencia entre el sueño (tanto *húpnos* como *óneiros*) y la muerte⁴ dentro del ámbito nocturno. Para ello, nos centraremos en el caso de Reso, el general tracio asesinado la misma noche de su llegada al campamento troyano. Contamos con dos versiones de

1 Hesíodo, *Teogonía*, 211ss.

2 G. Björk, “*Ónar ideîn*: de la perception de rêve chez les anciens”, *Eranos*, 44 (1946), p. 306-314. D. del Corno, “Dreams and their Interpretation in Ancient Greece”, *BICS*, 29 (1982), p. 55-62. M. Mancia, *Breve storia del sogno*, Venecia, 1998, capítulo segundo “I sogni nell’antica Grecia”, p. 23-48. E. Pellizer, “Sogno e divinazione nella cultura greca antica”, en L. Belloni, G. Milanese, y A. Porro (eds.), *Studia classica Johanni Tarditi oblata*, Milán, 1995, p. 1033-1045. R. Piettre, “Oneiros, le dieu-songe”. *Uranie*, 7 (1997), p. 115-140. B. Simon, “Quelques idées grecques sur le rêve, d’Homère à Artémidore”, *Les Études Classiques*, 47.2 (1979), p. 107-123. L. Gil, *Oneirata. Esbozo de oniro-tipología cultural gracorromana*, Las Palmas de Gran Canaria, 2002.

3 M.A. Flower, *The Seer in Ancient Greece*, Berkeley-Los Ángeles-Londres, 2008, p. 37, se fija también en la ceguera de otro adivino, Evenio, y comenta su paralelismo con el caso de Tiresias que señalamos.

4 Sobre la iconografía de *Húpnos* y *Thánatos*, H.A. Shapiro, *Personifications in Greek Art. The Representation of Abstract Concepts 600-400 B.C.*, Zurich, 1993, p. 132-165; F. Díez de Velasco, *Los caminos de la muerte. Religión, mito e iconografía del paso al más allá en la antigua Grecia*, Madrid, 1995, p. 27-35.

este mito, plasmadas respectivamente en la *Iliada* y en la tragedia *Reso* atribuida a Eurípides.

El reposo diario, tan necesario y beneficioso, supone un periodo temporal en el cual el durmiente es totalmente vulnerable a las amenazas exteriores. Este riesgo se funda en la suspensión de la capacidad sensorial y se ve potenciado por la oscuridad nocturna, que proporciona ventaja al agresor. Teniendo en cuenta la similitud entre una persona que duerme y un difunto, resulta natural la hermandad de *Húpnos* y *Thánatos* señalada por Homero y Hesíodo. En lo sucesivo, veremos cómo el fenómeno onírico se enlaza en esta dicotomía, asegurando la nulidad de los sentidos (*húpnos*) y propiciando la muerte (*thánatos*).

En el décimo canto de la *Iliada*, Diomedes y Odiseo hacen una incursión en el campamento troyano⁵, para matar al rey de los tracios, Reso. Su muerte se relata en los siguientes versos:

*Al fin el hijo de Tideo alcanzó al rey, que fue el decimotercero
al que arrebató el ánimo (thumón), dulce como miel, palpitante
(asthmaíonta): pues como mal sueño (kakòn ónar) esa noche
en su cabeza se había posado el hijo del Enida por obra del in-
genio de Atenea⁶.*

La muerte de Reso se produce por la noche, mientras los tracios dormían “extenuados por el cansancio”⁷; el reposo de los soldados, elemento normal en las circunstancias, es definitivo en la historia de Reso, pues el *húpnos* los domina haciendo posible la calamidad del tracio.

El rey es asesinado en el momento en el que parece estar soñando. El contenido del sueño no está claro, e incluso podría cuestionarse el propio sueño si consideramos *kakòn ónar* como predicativo del hijo del Enida Diomedes; en este caso, se habría posado en su cabeza “como un mal sueño” en su condición de portador de la muerte, sin implicar actividad onírica por parte de su víctima⁸. El término *ónar* puede emplearse para designar la experiencia onírica y también de forma adverbial, para expresar que la acción se desarrolla en el medio onírico⁹. Pero hay otros elementos que inducen a considerar un sueño del rey sincronizado con su defunción, por lo que creo que es mejor tomar *ónar* en su valor adverbial, traduciéndolo como “en sueños”.

Encontramos una variación de la fórmula que sitúa la figura onírica sobre la cabeza del soñador, *kephalêphîn epéste* en lugar del típico *stê d' ar' hupèr kephalês*, lo cual se ha visto como una expresión proverbial¹⁰. El cambio en la formu-

5 La habilidad de Odiseo en este aspecto se pone de relieve en A.J. Haft, “The City-Sacker Odysseus’ in *Iliad* 2 and 10”, *TAPhA*, 120 (1990), p. 37-56.

6 Homero, *Iliada* X, 494-497.

7 Homero, *Iliada* X, 471.

8 A.H.M. Kessels, *Studies on the Dream in Greek Literature*, Utrech, 1978, p. 46, apunta estas posibilidades siguiendo a Hundt.

9 M. Casevitz, “Les mots du rêve en grec ancien”, *Ktéma*, 7 (1982), p. 67-73. R. Fernández Garrido y M.A. Vinagre Lobo, “La terminología griega para ‘sueño’ y ‘soñar’”, *CFC (G)*, 13 (2003), p. 69-104.

10 A.H.M. Kessels, *Studies on the Dream in Greek Literature*, Utrech, 1978, p. 49.

lación puede deberse a que la de Reso no es una experiencia onírica común, puesto que la figura de Diomedes parece desdoblada como personaje onírico y como asesino al mismo tiempo, aunque el texto no refiere el contenido del sueño explícitamente¹¹.

El adjetivo *meliedéa*, “dulce como la miel”, que en este pasaje califica al ánimo, se aplica al sueño en la *Odisea*¹², lo cual sugiere un aspecto del alma similar al sueño. Por otra parte, el participio *asthmaínonta* indica una agitación respiratoria, que en ocasiones se vincula a quien muere, pero en este caso debemos entender esta respiración pesada como la actividad fisiológica del soñador durante una pesadilla¹³; este aspecto es un punto en común entre el ámbito onírico y el momento en que se produce la muerte, bien reflejado en el pasaje que nos ocupa.

La motivación o mediación del sueño se atribuye a Atenea a través de la preposición *diá*¹⁴. Sabemos que la diosa es capaz de manipular el medio onírico e incluso de introducirse en el mismo¹⁵, y en este caso no deja de prestar ayuda a sus protegidos facilitándoles la muerte del rey de los tracios mediante un sueño (*ónar*)¹⁶.

El contenido del sueño no está explícito pero sí sugerido; en la muerte de Reso se menciona su respiración pesada, y a continuación se introduce el motivo del sueño unido por una partícula que habitualmente indica causalidad (*gár*), explicando la razón de la disfunción respiratoria.

Atendiendo a la concepción homérica de las experiencias oníricas, su procedencia de la divinidad, su aspecto premonitorio y su calidad de agentes externos, podemos suponer la aparición de la figura de Diomedes en el sueño de Reso como una visión que le revela los acontecimientos que tienen lugar a su alrededor en el momento en el que se producen (o en el momento inmediatamente anterior) alterando la respiración del soñador. La figura onírica podría ser un *éidolon* creado por Atenea, la propia diosa o una divinidad enviada por ésta, según las maneras en que los dioses envían los sueños a los mortales en las obras homéricas.

La visión onírica no juega un papel determinante en el desarrollo del argumento, pero evita el despertar del rey tracio; las pinceladas que ofrece Homero en los versos 496-497 del décimo canto de la *Ilíada* sugieren una experiencia onírica angustiosa que se corresponde con la realidad, y el soñador refleja su tensión a través de una respiración jadeante (*asthmaínonta*). El adjetivo *kakón* que califica al sueño tiene un significado aplicable tanto

11 El verbo *epistênai* es empleado en diversas formas por Heródoto en relación a los sueños, especialmente el participio *espistánta*, por lo que la variación en el pasaje de Reso no ha de considerarse excesivamente extraña.

12 Homero, *Odisea* XIX, 551.

13 J. Hillman, *Pan y la pesadilla*, Girona, 2007. A.H.M. Kessels, *Studies on the Dream in Greek Literature*, Utrech, 1978, p. 47-49.

14 En Homero, *Odisea* IV, 787-841, y VI, 13-51, sueños de Penélope y Nausícaa. W.S. Messer, *The Dream in Homer and Greek Tragedy*, Nueva York, 1918, p. 24-30.

15 W.K. Clinton, “Apollo and Athena in the *Rhesus*”, *CPh*, 24.2 (1929), p. 204-207, estudia el tratamiento de estos dioses para añadir un elemento más a favor de la autoría de Eurípides.

16 A. Burlando, “La questione dell’autenticità”, *Reso: i problemi, la scena*, Génova, 1997, p. 105-127.

al carácter de la visión como a su efecto paralizante que impide reaccionar a Reso. El rey parece estar a punto de despertar por la impresión recibida, pero el desarrollo de la acción onírica y las limitaciones físicas del durmiente le impiden reaccionar a tiempo.

En la versión trágica del mito, se incluye el sueño pero se traslada a otro personaje, su auriga. La tragedia *Reso* ha sido atribuida a Eurípides, aunque se cuestiona su autoría¹⁷. Nosotros consideraremos la tragedia independientemente del autor, sobre la base del sueño que en ella aparece, en relación a la experiencia onírica que se menciona en la *Iliada*. La acción de la obra se ubica en la nocturnidad del campamento troyano¹⁸. Por mediación de Eneas, Héctor manda a Dolón como espía al campamento aqueo a cambio de los caballos de Aquiles¹⁹. El infiltrado explica al coro su plan, que consiste en utilizar una piel de lobo como disfraz²⁰. Aparece Reso, y Héctor le acompaña para que la armada tracia se sitúe en el campamento. Una vez vacía la escena, entran Odiseo y Diomedes con intención de matar a Héctor, pero al no hallarlo en su tienda, se disponen a marchar de nuevo. Entonces aparece la diosa Atenea, la cual comienza a hablarles en un tono de reproche similar al que reflejan los sueños homéricos²¹, y les insta a matar a Reso, peligro importante para los aqueos.

La diosa indica a Odiseo y Diomedes la ubicación del rey tracio²² y de sus potras, sobre las cuales habla maravillas, para que los inmiscuidos las roben tras matar al dueño²³. Diomedes elige matar a Reso, dejando el asunto de las potras en manos de Odiseo²⁴; mientras éstos realizan su cometido, Atenea se encarga de despistar a Paris bajo el aspecto de su protectora Afrodita²⁵. Llega el coro, pero los infiltrados consiguen escapar, gracias a la astucia de Odiseo. En este clima de tensión y desconcierto, aparece el auriga de Reso sumido en grave desesperación. Sus dos primeras intervenciones manifiestan la importancia de la calamidad, sin aclarar lo acontecido hasta señalar la muerte de su señor, que explica posteriormente en una larga resis.

17 A. Burlando, "Luci e ombre sul Reso", *SIFC*, 11 (1993), p. 112-128.

18 Eurípides, *Reso*, 182. Para este personaje, cuya historia está muy ligada a la del rey tracio, véase O.M. Davidson, "Dolon and Rhesus in the *Iliad*", *QUCC*, 30 (1979), p. 61-66, y M. Davies, "Dolon and Rhesus", *Prometheus*, 31.1 (2005), p. 29-34. Para el mundo del espionaje, J.A. Richmond, "Spies in Ancient Greece", *G&R*, 45.1 (1998), p. 1-18.

19 Eurípides, *Reso*, 208 ss. Para el disfraz de Dolón, véase A. Burlando, "Balla coi lupi (ovvero il travestimento di Dolone)", en *Reso: i problemi, la scena*, Génova, 1997, p. 51-71; G.W. Elderkin, "Dolon's Disguise in the *Rhesus*", *ClPh*, 30.4 (1935), p. 349-350; F. Lissarrague, "Iconographie de Dolon le loup", *RA*, 1 (1980), p.3-30. Para la concepción de este animal, L. Gernet (1936), "Dolon le loup", *Anthropologie de la Grèce antique*, París, 1968, p. 154-171; C. Mainoldi, *L'image du loup et du chien dans la Grèce ancienne d'Homère à Platon*, París, 1984; A. Marcinkowski, "Le loup et les grecs", *AncSoc*, 31 (2001), p. 1-26.

20 Eurípides, *Reso*, 595 ss.

21 Eurípides, *Reso*, 613 ss.

22 Eurípides, *Reso*, 619.

23 Eurípides, *Reso*, 624-626.

24 A. Burlando, "Mi manda la dea Atena", en *Reso: i problemi, la scena*, Génova, 1997, p. 73-85, estudia la aparición de las divinidades en esta obra, y sugiere la posibilidad de que Atenea se manifieste sólo a través de la voz, sin aparecer físicamente sobre la escena.

25 Eurípides, *Reso*, 761.

Al comienzo de su parlamento, el auriga señala la vergonzosa manera en que se ha producido la muerte de Reso, sin gloria (*ákleos*)²⁶, y cómo Héctor les dejó en el campamento sin vigilancia nocturna. El auriga, despierto en la noche, percibió la presencia de los que pensó que serían ladrones y, tras amedrentarlos, volvió a dormirse en el momento en que se van a producir terribles acontecimientos alrededor del soñador. El auriga relata de este modo su experiencia onírica:

*En mi sueño (kath' húpnon) se me presenta (parístatai) una visión (dóxa). Pues vi (eídon) los caballos que yo mismo crié y que ahora me encargaba de guiar en el carro de Reso, como si me pareciese (dokôn) un sueño (ónar), dos lobos saltaban sobre sus lomos y azotaban con sus colas el pelo de los caballos, haciéndoles correr, y los hollares de los potros resoplaban (pnéousai) ira (thumón), y se encabritaban de terror (phóbo)*²⁷.

Este sueño pertenece al tipo metafórico. El vocabulario que se emplea para expresarlo se corresponde con el campo semántico de la subjetividad (*dóxa*, *dokôn*)²⁸ y de la visión (*eídon*). El verbo *parístatai*, con el que se introduce la visión onírica (*dóxa*), evoca la aproximación de la figura onírica habitual en los sueños homéricos (*epéste*), pero, en este caso, falta el elemento de la cabeza (*hupèr kephalês, kephalêphi*). El sueño se menciona en su doble vertiente: *húpnos* y *ónar*. El sueño fisiológico, *húpnos*, se dispone, mediante el sintagma *kath' húpnon* como marco en el que se desarrolla la experiencia onírica, la figuración (*dóxa*) del soñador, a modo de sueño (*hos ónar*). El término *ónar*, al igual que en el pasaje de la *Iliada* referente a la muerte de Reso, puede traducirse por “sueño, experiencia onírica”, como hace Labiano en el citado pasaje, o de manera adverbial como “en sueño”, de forma que la oración *hos ónar dokôn* quedaría traducida “según creía en sueños”.

Los protagonistas del sueño son las yeguas de Reso y los lobos que se abalanzan sobre las mismas. Las yeguas son un elemento tomado de la realidad²⁹, que se identifican con su dueño, el rey tracio, como víctima de los lobos, los cuales

26 Eurípides, *Reso*, 780-786.

27 G. Rodríguez Fernández, “La *dóxa* en Heródoto a través de los sueños”, *Revista de Historiografía*, 8.1 (2008), p. 4-9.

28 E. Cederstrom, *A Study of the Nature and Function of Dreams in Greek Tragedy*, Michigan, 1973, p. 73 ss., apunta la importancia del “residuo diario” en el proceso onírico, atribuyendo una influencia más simple y directa sobre el desarrollo del sueño. G. Devereux, *Dreams in Greek Tragedy: An Ethno-psycho-analytical Study*, Oxford, 1976, p. 271, también señala el motivo de las preocupaciones del auriga hasta la fatídica noche del sueño.

29 Es muy habitual que las soñadoras trágicas se despierten aterrorizadas; el ejemplo más destacable es el sueño de Clitemnestra por el que ésta envía libaciones a su difunto marido, relatado en Esquilo, *Coéforas*, 523ss. y Sófocles, *Electra*, 417ss. L. Bowman, “Klytaimnestras’ Dream: Prophecy in Sophokles’ *Elektra*”, *Phoenix*, 51.2 (1997), p. 131-151. J. Torrano, “O sonho fatídico (Ésquilo *Coéforas*, 526-539)”, *Synthesis*, 6 (1999), p. 29-33. Para el sueño de Clitemnestra como otra forma de expresión de la palabra enigmática asociada por los trágicos al universo femenino, A. Iriarte, *Las redes del enigma*, Madrid, 1990, p. 115-130.

simbolizan el componente aqueo, Odiseo y Diomedes, que se ha introducido en el campamento troyano.

En este sueño, al igual que en el pasaje homérico, se refleja la respiración furiosa, en este caso atribuida a las yeguas (*thumón pnéousai*), en lugar de estar vinculada al soñador (*asthmaínonta*), pero parece que en ambos casos subyace un elemento de terror en la experiencia, explícito en la versión trágica mediante el término *phóbos*, que encontramos también en otros sueños dentro del mismo género³⁰. El terror (*phóbos*) al que se alude para las yeguas, también afecta al soñador, moviendo al auriga de Reso a la acción:

*Intentaba apartar yo a las fieras de los caballos, cuando me desperté, agitado por el terror (phóbos) nocturno (énukhos). Y oí, al levantar la cabeza quejas de moribundos. En ese instante, un chorro tibio de sangre recién vertida me inundó, y manaba del cuerpo de mi amo degollado agonizante*³¹.

La incitación a la acción a partir de un sueño es un elemento común en la épica homérica³², pero normalmente se efectúa de forma oral, mientras que en este caso deriva del efecto producido por la experiencia onírica en el soñador, a través de las impactantes imágenes contempladas en sueños. Al despertar, el auriga se percata de que su rey ha sido degollado, notando el calor de la sangre recién derramada.

El crimen se ha producido mientras el auriga soñaba, de manera simultánea, como en el pasaje homérico. El soñador es diferente, pero puede explicarse debido a las limitaciones del género trágico, que dificulta la atribución de un sueño a un personaje en el momento de su muerte. La experiencia onírica, puesta en boca del auriga, aporta un toque literario³³, un elemento de tensión que precede a la noticia sobre la muerte de Reso, enriquecida gracias a su inclusión.

Este sueño no determina el desarrollo del argumento³⁴. El autor de la obra adapta el motivo del pasaje homérico y diseña una experiencia onírica acorde con los elementos expuestos en el plano de la vigilia: las potras y los asaltantes, representados mediante lobos. El sueño tiene relación con la muerte, pero en este caso se deriva más del sueño físico (*húpnos*) que de la experiencia onírica (*ónar*). En el contenido del sueño, la violencia que los lobos ejercen sobre las yeguas está en consonancia con la que recae sobre el rey tracio en la vigilia, aunque parezca que se corresponde con el robo de las potras de Reso más que con su muerte. Diomedes es quien se encarga de asesinar a Reso tanto en esta tragedia como en la *Ilíada*.

30 Eurípides, *Reso*, 787-791.

31 E. Lévy, "Le rêve homérique", *Ktema*, 7 (1982), p. 23-42; J.F. Morris, " 'Dream scenes' in Homer; a study in variation", *TAPhA*, 113 (1983), p. 39-54.

32 G. Devereux, *Dreams in Greek Tragedy: An Ethno-psycho-analytical Study*, Oxford, 1976, p. 267, señala que este sueño es un recurso estilístico y no un hilo conductor.

33 W.S. Messer, *The Dream in Homer and Greek Tragedy*, Nueva York, 1918, p. 100.

34 Esquilo, *Euménides*, 94-148.

La simultaneidad entre la acción onírica y la realidad es un elemento que destaca en la experiencia de Reso y que podemos encontrar, aunque no con el mismo efecto sincrónico, en la huída de Orestes, mientras las Erinias sueñan con su persecución³⁵. El elemento de la visión (*dóxa*) del auriga relativo al lobo también aparece representado en otro sueño, pues en la *Hécuba* de Eurípides un lobo arrebató la cierva a la soñadora³⁶; en ambos casos, el animal presenta un carácter violento y peligroso que anuncia una muerte³⁷. Hemos de considerar el disfraz de lobo que Dolón va a utilizar en su treta, para pasar inadvertido al adentrarse en el campamento aqueo, pero el auriga desconoce el dato y, en principio, no puede construir sobre él su experiencia onírica³⁸.

Homero menciona la implicación de Atenea (*dià mêtin Athénes*) en la muerte de Reso, ya sea como responsable del sueño (*ónar*), o en relación al acto de Diomedes³⁹, si no consideramos su aparición en el sueño de Reso y tomamos *kakòn ónar* como predicativo. En la tragedia *Reso*, aparece la diosa como personaje que interviene en la obra, de modo que su artimaña (*mêtis*) se plasma sobre el escenario. El ingenio de Atenea se desarrolla en la tragedia sobre la base de la inducción al asesinato del poderoso Reso, indicando su ubicación. La diosa propicia el éxito de los aqueos distraendo a Paris, alertado por la existencia de intrusos en el campamento; para ello adquiere la apariencia de Afrodita y despacha al príncipe troyano mientras Odiseo y Diomedes desempeñan su cometido. Atenea engaña a Paris con una mutación de su aspecto, componente habitual en las visitas oníricas épicas. En el texto homérico no se menciona la aparición del troyano, por lo que podemos suponer que la astucia (*mêtis*) de la diosa se aplica, en principio, a la experiencia onírica (*ónar*), la cual implica a su vez el reposo físico (*húpnos*).

El sueño como reposo del cuerpo (*húpnos*) puede suponer la perdición del durmiente. Así podemos apreciarlo en el caso de las Erinias, cuya presa escapa favorecida por el sueño que Apolo les infunde⁴⁰. También refiere Esquilo la ruina de Niso, rey de Mégara, a quien su hija “privó del cabello que lo hacía inmortal, mientras él respiraba (*pnéonta*) en su sueño (*húpno*)”⁴¹. En este sueño se menciona de nuevo la respiración, pero con un término, *pnéonta*, que no implica una respiración angustiosa como *asthmaínonta*.

35 J. Jouanna, “Realité et théâtralité du rêve: le rêve dans l’*Hécube* d’Euripide”, *Ktéma*, 7 (1982), p. 43-52. E. Cederstrom, *A Study of the Nature and Function of Dreams in Greek Tragedy*, Michigan, 1973, p. 190, menciona este elemento común del lobo como símbolo de la rapacidad

36 Sobre la relación del lobo con el ámbito de la muerte, C. Mainoldi, *L’image du loup et du chien dans la Grèce ancienne d’Homère à Platon*, París, 1984, p. 28-30.

37 E. Cederstrom, *A Study of the Nature and Function of Dreams in Greek Tragedy*, Michigan, 1973, p. 190-191, señala los lobos como reverso irónico del disfraz de Dolón.

38 A. Schnapp-Gourbeillon, “Le lion et le loup: Dioméde et dolonie dans l’*Illiade*”, *QS*, 15.1 (1982), p. 45-77, señala que “Diomedes aparece como el instrumento de Atenea en su lucha contra las divinidades rivales” (p.49) y “todo el canto se coloca bajo el signo de la *mêtis*” (p.53).

39 Para este sueño, véase G. Devereux, “Il sogno delle Erinni”, en G. Guidorizzi (ed.), *Il sogno in Grecia*, Bari, 1988, p. 35-52; A.M. Andrisano, “Il prologo delle *Eumenidi* eschilee. Clitemestra imagine di sogno (vv.104s.)”, *Dioniso*, 3 (2004), p. 36-49.

40 Esquilo, *Coéforas*, 619-621.

41 Heródoto, I, 211.

El sueño (*húpnos*), deja al individuo indefenso ante las amenazas exteriores. Hemos visto cómo Reso muere mientras duerme en el género épico y en el trágico; en el ámbito del género histórico, Heródoto narra la derrota de los masagetas gracias a una astuta treta de Cresos en la que también interviene el sueño (*húpnos*). Ciro les engañó concediéndoles una pequeña victoria y dejando preparado un gran banquete y mucho vino, para acometer violentamente una vez que los masagetas estaban profundamente dormidos.

Provocar el sueño en la víctima es la misma artimaña que utiliza Hermes, gracias a los poderes de su vara, para acabar con Argo, monstruo capaz de mantener la mitad de sus numerosos ojos abiertos, vigilantes, mientras cerraba la otra mitad para descansar.

El reposo nocturno (*húpnos*) constituye un punto débil para todos los humanos y, a menudo, aparece como medio de perdición. Algunos personajes, como Diomedes en nuestro caso, aprovechan este tiempo de reposo para poder llevar a cabo su empresa evitando la oposición del durmiente. A este factor se le suma el sueño (*ónar*) como elemento que ayuda a retener al sujeto. El aviso dentro del sueño no impide la ejecución del contenido que representa, si bien es cierto que la imposibilidad de detener el designio onírico se debe a la excepcional simultaneidad del mismo y no a una interpretación errónea o al intento de evitarlo, como es habitual.

Así, en el mito de Reso, la oscuridad y la frialdad de la noche se reflejan en el sueño (*húpnos*). La experiencia onírica (*ónar*) y la muerte (*thánatos*): dos elementos que se aúnan para propiciar a lo que podría denominarse “un trágico final irremediablemente anunciado”.