

"la Caixa" · Museo del Prado

El arte de educar

Mitología: instrucciones de uso

Índice

1 ¿Qué encontrarás en este dossier?	3
2 Mitología: instrucciones de uso	4
3 Instrumento del poder	5
 3.1. Poderosos terrestres / poderosos olímpicos	7
 3.2. Zeus, señor de los dioses	9
 3.3. La bóveda del Casón del Buen Retiro	10
4 Pretexto para el erotismo	11
 4.1. Un curioso fenómeno	13
 4.2. Afrodita, diosa del amor	15
 4.3. Más que carne	17
5 Alta cultura	18
 5.1. La poesía de los ojos	20
 5.2. Atenea, diosa de la sabiduría	22
 5.3. Cultura popular	24
6 Mitología y canon femenino	25
 6.1. Mujeres culpables, monstruosas, independientes	27
 6.2. Ártemis, el lado salvaje	30
 6.3. Un mal ejemplo: Medea	33
7 Mitología y canon masculino	34
 7.1. La diversidad del cuerpo masculino	36
 7.2. Hércules	38
 7.3. Un canon contemporáneo	40
8 El lado oscuro de la mitología	41
 8.1. Nuevas visiones de viejas historias	43
 8.2. Crono, ¿titán o dios?	44
 8.3. Mitologías contemporáneas	46
9 Mitología práctica	47
 9.1. Mitología: uso y disfrute	49
 9.2. Posidón, dios del mar	51
 9.3. Mitología urbana	53
10 Aún queda más por descubrir	54
11 ¿Quieres saber más?	55

Edita

Museo Nacional del Prado
y Obra Social "la Caixa"

Concepto y coordinación
Área de Educación del
Museo Nacional del Prado
y Área de Cultura de la
Obra Social "la Caixa"

Textos

Carlos José Cavallé Pérez

Maquetación Tipus Gràfics

© Museo Nacional del Prado
y Obra Social "la Caixa"
© de los textos, el autor

*Todas las reproducciones son de
obras del Museo Nacional del Prado
(MNP) excepto en los casos en los
que se indica.*

1

¿Qué encontrarás en este dossier?

Este dossier está concebido como un complemento a la visita **Mitología: instrucciones de uso** dentro del programa El Arte de Educar del Museo del Prado. En las siguientes páginas encontrarás, organizados por capítulos, una serie de enfoques, planteamientos y actividades que pretenden cumplir un doble objetivo. En primer lugar, ofrecer puntos de vista transversales e interdisciplinares que os permitan tener una visión más amplia de alguna de las obras más relevantes de la colección del Museo del Prado. En segundo lugar, en caso de que no hayas podido participar en este programa con tus alumnos, los contenidos que os ofrecemos podrán seros de utilidad para preparar vuestra visita al Museo o el trabajo en el aula de manera completamente independiente. Los siguientes capítulos, por tanto, no abordan de forma pormenorizada piezas del recorrido -que podrán verse con detenimiento en el propio Museo así como en los recursos adicionales que os recomendamos-, sino que ofrecen herramientas complementarias para entenderlas desde más puntos de vista.

Para ello, en cada capítulo encontrarás siempre tres secciones, diferenciadas por formato y grado de participación del alumno:



AMPLÍA, está dirigida a conocer con detenimiento el contexto en el que fueron creadas las piezas a través de cuestiones con las que se vincula temáticamente o conceptualmente.



ENFOCA, pretende fomentar la reflexión crítica y el análisis interpretativo ante una obra relacionada con las piezas sugeridas en cada sección. En este dossier ofrecemos algunas pautas para reconocer a algunos de los personajes más importantes de la mitología clásica.



EXPLORA, la tercera y última sección, ofrece otros recursos para conocer más sobre el tema de cada capítulo.

Los capítulos y secciones son independientes entre sí para que puedan ser aprovechados con flexibilidad. Te recomendamos que si deseas volver al Museo con tus alumnos u os disponéis a realizar cualquiera de las propuestas que se ofrecen en este dossier, comprobéis previamente la ubicación de las piezas a través de su ficha correspondiente en nuestra página web a la que podréis acceder buscando la obra en COLECCIÓN.

¡Esperamos que te resulte de utilidad!



Paolo Veronese,
Venus y Adonis (detalle),
1554 MNP.

Los mitos no han sido meras narraciones orales o escritas de acontecimientos fantásticos. En su origen, tuvieron la capacidad de dar explicación a todas aquellas cuestiones que escapaban a la comprensión de su época, mostrar arquetipos de la conducta humana y ofrecer ejemplos que, positivos o negativos, pudieran ayudar en la vida diaria de las personas.

Un milenio después de que desapareciera la creencia en el panteón greco-latino, artistas, humanistas o literatos recuperaron el interés -que en algunos casos había sobrevivido, de manera más o menos subyacente, durante la Edad Media- hacia todos esos personajes. Sin embargo, la manera en que se interpretaban sus historias fue diferente, como distinta era también la sociedad que las estaba recuperando. Su presencia en las obras de arte requería nuevas justificaciones más acordes a las necesidades de su momento. Nuevas funciones que, enmascaradas tras protagonistas míticos y hechos extraordinarios, nos hablan de las inquietudes, pretensiones, moral y gusto de momentos muy concretos de la historia de Europa.

Mitología: instrucciones de uso pretende presentar algunas lecturas que se hicieron de los asuntos mitológicos a través de ejemplos presentes en las colecciones del Museo del Prado: políticas, eróticas, estéticas, intelectuales y hasta prácticas para conocer no sólo el mito en cuestión, sino también las nuevas utilidades que se encontraron en tales historias.

En **Mitología: instrucciones de uso** podrás...

- Conocer las lecturas y aprovechamientos que se hicieron de los mitos clásicos a partir de la Edad Moderna.
- Reconocer algunos de los personajes del panteón clásico más habituales en las obras de arte.
- Reflexionar sobre el modo en el que la mitología clásica ha colaborado en la configuración de la cultura occidental.
- Analizar su pervivencia en el mundo actual.



3 Instrumento del poder

Justus Tiel,
*Allegoría de la educación
de Felipe III (detalle),*
ca. 1590 MNP.

La mitología estuvo ligada al poder desde fechas tempranas de la Antigüedad. Los dioses olímpicos, encarnados en espectaculares esculturas, se mostraban a ojos de los mortales en espacios públicos, recintos sagrados y centros políticos como si de apariciones divinas se tratara. Su presencia no era casual: no sólo protegían el lugar en el que se encontraban, sino que apoyaban -legitimaban-, con su imagen y autoridad, a la sociedad, familia o grupo político que los había ubicado allí. Con el tiempo, se llegaría más lejos, y los propios gobernantes ya no necesitarían el beneplácito de las divinidades para ostentar su poder, sino que, declarados a sí mismos como sus herederos directos -auténticas "divinidades terrenales"- no dudaron en figurarse al modo de los olímpicos. Su figura se había mitificado, sacralizado. La monarquía hispánica, por ejemplo, quiso remontar sus orígenes a ilustres y míticos antepasados como Hércules, y no fueron pocos los casos, en cualquier lugar de Europa, en los que gobernantes, militares y todo tipo de poderosos se hicieron representar con los atributos más característicos de los dioses del panteón clásico: el casco de Marte, la coraza o el escudo de Minerva, el águila de Júpiter, el caduceo de Mercurio... cada uno con su propia virtud, con su propio simbolismo.

Esto no significa que se renunciara a la utilización de figuras y escenas mitológicas en los grandes espacios del poder. Al contrario, a partir del siglo XVI se fue haciendo cada vez más frecuente encontrar estas citas en sus formas más variadas: lienzos colgados de las paredes, techos ricamente decorados, fuentes monumentales y todo tipo de objetos decorativos dirigidos a subrayar la magnificencia -y casi omnipotencia, como si de un dios se tratara- de su dueño. Objetos que hablaban de sus ilustres -míticos- orígenes, de su sabiduría, buen gobierno, justicia, diplomacia, valentía y, en definitiva, de todo cuanto se podía esperar de un gobernante como el que había encargado esa pieza. Muchas obras de arte se crearon en este contexto: [retratos](#), [escenas alegóricas](#) y [ciclos completos de asuntos míticos](#) (furias) dirigidos a enaltecer a los poderosos.

En este primer capítulo ahondarás en la manera en la que la mitología fue utilizada por los poderosos, aprenderás a reconocer al señor del Olimpo y descubrirás uno de los espacios decorados con asuntos míticos más espectaculares de Madrid.

PIEZAS RELACIONADAS



Taller romano,
Júpiter portador de la égida
(detalle), ca. 150 MNP.



Michele Parrasio,
Alegoría del nacimiento del infante don Fernando
(detalle), ca. 1575 MNP.

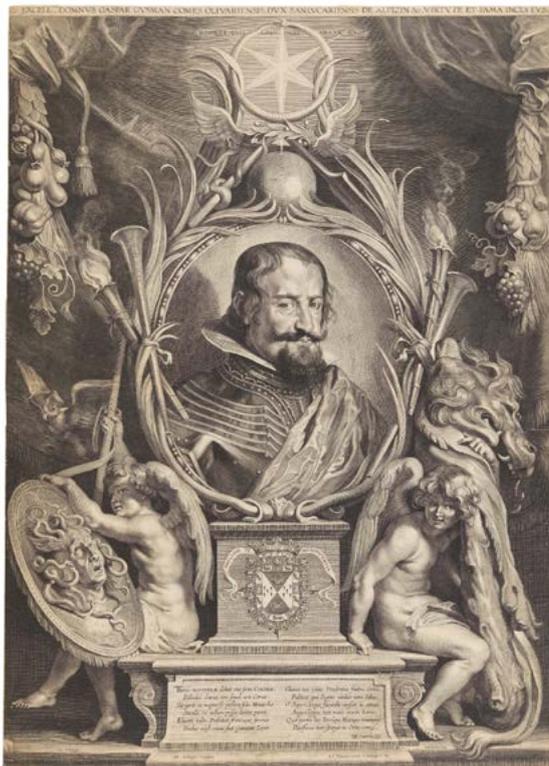


Justus Tiel,
Alegoría de la educación de Felipe III (detalle), ca. 1590 MNP.

ETIQUETAS

MITOLOGÍA, ALEGORÍA, POLÍTICA, REY, ZEUS, JÚPITER, CASÓN DEL BUEN RETIRO, LUCA GIORDANO.

Paul Pontius,
*Retrato alegórico del
conde-duque de Olivares*,
ca. 1626 MNP.



3.1 Poderosos terrestres Poderosos olímpicos

El uso de imágenes con escenas mitológicas o personajes olímpicos no se limitaba a los espacios representativos del poder, como los grandes salones del trono o las salas de recepción. En ocasiones, llegaban a ocupar el ámbito privado de las clases más altas de cada país. Los poderosos disfrutaban del privilegio de una elitista educación que encontró en los textos clásicos, y particularmente en la mitología, uno de sus ámbitos predilectos. El uso que hacían de ella, sin embargo, no siempre pretendía mostrar a las personas como deidades encarnadas. Con cierta frecuencia se convirtió, prácticamente, en un erudito divertimento en el que una persona poderosa se mostraba como personificación de las virtudes asociadas a un determinado personaje mitológico. Por ejemplo, no era extraño que un jefe militar decidiera encargar un retrato de sí mismo portando algunos atributos de Marte, dios de la guerra.

En ocasiones, estos “disfraces” podían estar revestidos de gran solemnidad -como cuando [Luis XIV se mostraba como Apolo](#)-, pero en la mayoría de los casos la referencia mítica no pasaba de ser un guiño que demostraba su refinamiento intelectual y, de paso, algún rasgo de sí mismos que tenían o decían tener.



François-Hubert Drouais,
Madame du Barry,
1770 MNP.

¿Cuáles fueron los personajes más populares entre estas imágenes de poderosos representados como si de olímpicos se tratase?

Entre las mujeres se buscaron conexiones con las figuras femeninas del Olimpo. Una de las favoritas fue Venus, diosa del amor y la belleza. Para evitar el desnudo, la alusión a la más hermosa del Olimpo se hacía a través de sus atributos tradicionales, como la paloma o las rosas. Fue una asociación habitual en las imágenes cuyo fin último era dar a conocer el físico de una mujer de clase alta en edad casadera. O también, como en el caso del retrato de **Madame du Barry** realizado por François-Hubert Drouais, de mujeres famosas por su belleza o por el provecho económico que sacaron de ella. Atenea fue también un modelo habitual entre las mujeres que deseaban presumir de una cuidada formación. **María de Módena** decidió mostrarse como esta diosa en el retrato en que sujeta una rama de olivo con su mano izquierda, uno de los atributos tradicionales de la diosa de la sabiduría.



Leone Leoni,
Carlos V (detalle),
ca. 1553 MNP.

A causa del papel público que, a menudo, desempeñaban en la sociedad, los hombres recurrieron a otro tipo de referencias. El conde-duque de Olivares **en la estampa que le grabó Paul Pontius** aparece rodeado, de algunos símbolos muy adecuados para un gobernante. A la izquierda, la lechuza y el escudo con la cabeza de Medusa, referencias a Atenea, que no sólo fue diosa de la sabiduría, sino también de la guerra estratégica; a la derecha, la piel del león de Nemea y la clava, atributos de Hércules, el más valiente y fuerte de los olímpicos. Incluso Carlos V recurrió en ocasiones a la mitología para transmitir determinados mensajes sobre sí mismo. **En la escultura que le hizo Leone Leoni** aparece, justo a sus pies, un águila. Es, por supuesto, una referencia al águila imperial, pero también a Júpiter, el señor de los dioses.

Los seres humanos más poderosos del momento se convertían, de este modo, en una suerte de divinidades olímpicas, cúmulo de virtudes y perfecciones que, igual que los grandes salones de los palacios, asombraban a cuantos los contemplaban.

Taller romano,
Júpiter portador de la égida
(detalle), ca. 150 MNP.



3.2

Zeus, señor de los dioses

Zeus -Júpiter para los romanos- es el señor de los dioses. Si bien era también el dios del rayo y, originariamente, también de las tormentas y la fertilidad, fueron su papel de “gobernante” del Olimpo y su incuestionable autoridad los que lo convirtieron en uno de los referentes favoritos para los hombres poderosos de la Edad Moderna. Junto a Hércules, Zeus encarnó en su figura la quintaesencia de la masculinidad clásica -poder, fuerza, determinación, valentía, inteligencia...-, tal y como muestra en algunos de sus atributos, que se comentan a continuación.



Fulmen. Lo que sostiene en su mano identifica a Zeus como dios de las nubes y la lluvia. Pese a su forma, habitualmente caprichosa, se trata de un rayo, regalo de los Titanes.



Águila. Su posición de dios de las nubes llevó también a identificarlo con el ave de más alto vuelo, el águila, en el cual se transformó en numerosas ocasiones. Este animal tiene también otra connotación simbólica asociada con el poder: igual que los monarcas, el águila no tenía a nadie por encima de sí.



Pátera. No es habitual ver a Zeus sujetando este recipiente, asociado al carácter benefactor de quien la portaba. Era más común, en cambio, que el señor de los dioses sujetara un cetro, símbolo de poder desde milenios atrás. Muchos monarcas, gobernantes y militares de la Edad Moderna y Contemporánea lo emularían haciéndose representar de manera muy similar.



Égida. Se trata de un elemento protector o coraza que entregaría a Atenea al nacer. Fue representada de muy diversas maneras, aunque es frecuente verla representada como en este ejemplo: piel de cabra bordeada con serpientes.



Virilidad. Su autoridad se reforzaba por su aspecto imponente, subrayado por el vello facial o su gran musculatura.

Luca Giordano,
*Bóveda con la Alegoría
del Toisón* (detalle),
hacia 1697 MNP.



3.3

La bóveda del Casón del Buen Retiro

En las inmediaciones del Museo puedes encontrar uno de los ejemplos conservados en Madrid más espectaculares del uso de la mitología por parte del poder. Ocupando el antiguo Salón de Embajadores del palacio del Buen Retiro -hoy biblioteca del Museo del Prado- se encuentra la **gran bóveda** en la que el pintor **Luca Giordano** **narró la historia del Toisón de Oro** y ensalzó las virtudes de la monarquía hispánica. En la cubierta, de más de veinte metros de largo, decenas de figuras entre héroes de la Antigüedad, divinidades olímpicas, figuras alegóricas y personajes históricos ilustran los deseos de magnificencia y propaganda política perseguidos en un espacio tan emblemático.

Te invitamos a que descubras la historia de esta estancia, los personajes que la decoran y su significado a través de las frecuentes visitas comentadas que se dedican a este fastuoso espacio. Podrás encontrar más información en los [itinerarios](#) de la sección APRENDE de nuestra página web.



4 Pretexto para el erotismo

**Pedro Pablo Rubens
y Jacob Jordaens,**
*Perseo liberando a
Andr6meda (detalle),*
1639-1641 MNP.

El desnudo -tanto el masculino como el femenino- suscit6, durante siglos, reacciones contrapuestas. La Antigüedad vio en la representaci6n del cuerpo sin ropa la manifestaci6n de la suma perfecci6n a la cual una mujer o un hombre podían aspirar. No s6lo se trataba de algo hermoso que hiciera gozar a los sentidos: su belleza estaba asociada con la bondad y la virtud. El avance del cristianismo arras6, en buena medida, con esta percepci6n, desarrollando un fuerte recelo ante la falta de vestiduras: donde el paganismo veía belleza, el cristianismo vio pecado, condenaci6n y "c6rcel" del alma. La pol6mica estaba servida, pues la natural atracci6n por este tipo de im6genes choc6 frontalmente contra los preceptos de la religi6n dominante hasta bien entrada la Edad Contempor6nea.

Esto no significa, no obstante, que se abandonara la creaci6n de obras de desnudo para siempre. La revisi6n del pensamiento antiguo desde los 6ltimos siglos de la Edad Media permiti6 la elaboraci6n de alternativas filos6ficas que trataron de conciliar la cultura cl6sica con el cristianismo. En lo que al desnudo se refiere, esto fue muy 6til, pues aparecieron argumentaciones dirigidas a justificar este tipo de im6genes. Una de las m6s habituales fue la que veía en la belleza del cuerpo un reflejo de la belleza del alma, y, a6n m6s, de la propia divinidad. La pol6mica parecía zanjada.

Sin embargo, cuando se observan los desnudos realizados a partir del siglo XVI, como los que pueden disfrutarse en el Museo, siempre se alberga la duda de hasta qu6 punto no fueron est6mulo para la libido en vez de oda a la creaci6n divina. Sea como fuere, siempre necesitaban un pretexto para mostrarse, y la mitología ofrecía muchas posibilidades. No s6lo era abundante en todo tipo de escenas susceptibles de

ser representadas sin vestidura alguna, sino que ofrecía un marco culto, sofisticado y elitista a cuyo conocimiento muy pocos tenían acceso: la literatura clásica.

En este capítulo ahondaremos en otros modos en que desnudo y moralidad quisieron conciliarse durante la Edad Moderna y el sinfín de referencias que convierten a uno de los desnudos grupales más famosos y carnales de la historia en una creación de alto nivel intelectual.

PIEZAS RELACIONADAS



Pedro Pablo Rubens y Jacob Jordaens. *Perseo liberando a Andrómeda* (detalle), 1639-1641 MNP.



Taller romano, *Venus tipo Medici* (detalle), 75-100 MNP.



Rubens, *Las tres Gracias* (detalle), 1630-1635 MNP.

ETIQUETAS

MITOLOGÍA, EROTISMO, SEXUALIDAD, AFRODITA, VENUS, PERSEO, ANDRÓMEDA, RUBENS, ESCULTURA.

Tiziano,
*Venus recreándose en
el Amor y la Música*
(detalle), ca. 1555 MNP.



4.1

Un curioso fenómeno

Cuando se contemplan las pinturas de desnudo del Museo no es difícil que nos asalte el asombro por la explicitud de algunas de sus escenas -entronquen con la [tradición clásica](#) o [con la cristiana](#)-. Es probable que surja también una inquietud: ¿Cómo fue posible que una sociedad tan rigorista como la española durante los siglos XVI y XVII, diera pábulo para crear imágenes que, incluso en la actualidad, algunas personas no dudarían en calificar de pornográficas? Pese a todo, lienzos con Venus, Dánaes, Gracias y ninfas desnudas fueron adquiridos por ciertos sectores de la sociedad y colgados de sus paredes. En esta sección queremos ofrecerte cinco claves para empezar a comprender este curioso fenómeno.

1. CUESTIÓN DE ARTE

Durante la Edad Moderna, la pintura de desnudo fue considerada como la más sofisticada expresión artística. No era una mera representación de un cuerpo sin ropa, sino que en esa imagen confluían el estudio anatómico, el análisis de la armonía y las proporciones -con importantes vinculaciones matemáticas- o la maestría del artista para crear la ilusión de verdadera vida a través de la pintura. De este modo, el desnudo se convertía en el más elevado asunto, reto y objetivo de cualquier pintor de la época.



Pedro Pablo Rubens,
Perseo liberando
a Andrómeda
(detalle), 1639-1641 MNP.

2. "¡ESTO NO ES LO QUE PARECE!".

Con mucha frecuencia, la lectura que se hacía de las escenas con desnudos iba mucho más allá de su mera apariencia y su significado poco tenía que ver con el erotismo. El mito de Perseo y Andrómeda por ejemplo, tenía lecturas políticas: el héroe se asociaba a los monarcas que liberaban a su país o su religión de los peligros que lo acosaban. Fue por este motivo que la versión pintada por Rubens y Jordaens entre 1639 y 1641 fue colgada en el Salón de los Espejos, una de la estancias públicas de más significativas del Real Alcázar.

3. "PARAÍDOS CERRADOS"

No obstante, en otras ocasiones era difícil buscar lecturas alternativas a una escena con desnudos. Contemplarlos por puro placer estaba severamente condenado por los moralistas; sin embargo, algunos estuvieron dispuestos a pasarlo por alto siempre que se hiciera apartado de la vista pública. Buen ejemplo de ello fue Felipe IV, que dispuso de estancias privadas decoradas exclusivamente con este tipo de cuadros a las que, según algunos testimonios, se retiraba tras las comidas.

4. LA FAVORITA DE LOS PODEROSOS.

Teólogos y moralistas se veían en un aprieto a la hora de censurar con determinación los cuadros de desnudos, pues sus dueños eran las personalidades más poderosas e influyentes del país, incluyendo el propio monarca. En una postura que hoy parecería injusta, se admitió que lo que era censurable para un sector de la población no tendría que serlo para otro, mucho más preparado intelectualmente.

5. UNA ÉPOCA NO TAN MOJIGATA.

Que en la España actual se disfrute de más libertad sexual que nunca no significa que en el pasado no existiera el erotismo. Podemos comprobarlo con el amplio número de versos eróticos que se compusieron y circularon durante el Siglo de Oro. La mayoría fueron anónimos, aunque también han llegado a nosotros poemas de autores tan reconocidos como Lope de Vega. El fénix escribió estrofas tan atrevidas como esta, parte de un poema dedicado a los pies de una dama:

*Si me le dejas besar,
como otras veces solías,
de sólo lágrimas mías
le puedes bien argentar;
pero si sólo mirar
a quien te adora concedes:
que me mata de amor,
cúbrelo y vete.*

Taller romano,
Venus tipo Medici (detalle),
75-100 MNP.



4.2

Afrodita, diosa del amor

Los orígenes del culto a Afrodita -Venus en el mundo romano-, diosa del amor y la sexualidad, concentró todo cuanto se asociaba al deseo, la fertilidad y el amor: un cuerpo idealizado, proporciones armoniosas, un bello rostro, habilidad para la seducción... Estos rasgos tendrían, como veremos después, consecuencias muy importantes en el proceso de configuración de un canon femenino. Pero también le convirtieron en uno de los personajes predilectos para la representación artística.

Desde la Antigüedad, su figura ha sido una constante en todo tipo de soportes. Sin embargo, la tendencia a representarla desnuda podía suponer un problema para mostrarla con un amplio número de atributos, particularmente en escultura. Por este motivo proliferaron diferentes modelos que incidían sobre determinados aspectos que permitieran reconocerla, y que puedes conocer a continuación a través de varios ejemplos conservados en el Museo.



UN CUERPO PERFECTO

La considerada como más hermosa de todas las diosas fue representada con los rasgos que se consideraban más bellos y armoniosos, determinando un canon estético femenino del que, aún hoy, somos herederos.

Taller romano,
Torso de Afrodita,
50-75 MNP.



PAÑOS MOJADOS

Si bien no es exclusivo de este personaje, en muchas ocasiones se recurrió a la técnica de los paños mojados para mostrar, sutilmente, la idealizada anatomía de la diosa.

Taller romano,
Venus de Madrid,
ca. 150 MNP.



PUDOR Y... ¿UN DRAGÓN?

Pese al carácter sexual de esta divinidad fue habitual representarla en el acto de cubrirse como muestra de pudor momentáneo ante nuestra contemplación. A su izquierda no es un dragón quien le acompaña, sino un delfín, que alude a su nacimiento de la espuma del mar.

Taller romano,
Venus del delfín,
140 - 150 MNP.



UNA JOVEN COMPAÑÍA

Con frecuencia puede verse a la diosa en compañía de un niño alado armado con un arco. Se trata de Eros -Cupido-.

José Ginés,
Venus y Cupido,
ca. 1807 MNP.



UNA CONCHA

Se trata de otra alusión a su lugar de nacimiento: el mar. Las conchas pueden tener un protagonismo variable en las representaciones de Venus: grandes y principales o pequeñas y anecdóticas. A veces su origen marino puede ser más sutil: la diosa puede aparecer agachada, en ademán de escurrirse el agua de sus cabellos.

Anónimo
Venus naciendo de las aguas,
1650-1700 MNP.

Rubens,
Las tres Gracias
(detalle), 1630-1635 MNP.



4.3

Más que carne

Como hemos visto, las escenas de desnudo podían contener un gran número de referencias, símbolos y connotaciones que iban más allá de lo sexual y vinculaban estas imágenes con mensajes dirigidos a cultos espectadores. Así sucedió con *Las tres Gracias*: un cuadro que formó parte de la colección personal de Rubens -que retrata a su joven esposa bajo la apariencia de una de las Gracias- y que el autor conservó en su poder hasta su muerte. Desde el momento en que esta pintura llegó a las colecciones españolas se convirtió en una de las obras más emblemáticas de la historia.

 Utiliza la aplicación [Second Canvas](#) para explorar hasta el más pequeño de sus detalles a través de la imagen en gigapixel y descubrir sus conexiones con la Antigüedad, el motivo de la representación de este tema o sus variados elementos simbólicos.



5 Alta cultura

Diego Velázquez,
La fábula de Aracne
(detalle), 1655-1660 MNP.

Recorrer un Museo puede suponer, en algunas ocasiones, una experiencia curiosa. ¿Por qué esas tres mujeres están desnudas? ¿Qué hace un toro blanco surcando, con una mujer sobre su lomo, los mares a gran velocidad? ¿Por qué ese personaje barbado devora a un bebé? Todas son escenas mitológicas y, para quienes no estén familiarizados con ellas, su apariencia podría resultar fascinante y enigmática. Esta sensación no debería ser muy diferente de la que sintieron la mayoría de las personas que contemplaran estas obras en el pasado. El motivo es que, dentro de los diferentes usos que recibieron las historias míticas, todos ellos se combinaron con otro fundamental: la ostentación de un nivel cultural que muy pocos disfrutaban.

Durante la Edad Moderna el acceso que las personas podían tener a la cultura era muy limitado. El analfabetismo de la población era elevadísimo -se calcula que a mediados del siglo XVIII más de la mitad de la población madrileña no sabía leer o escribir-, por lo que cualquier acercamiento no sólo a la mitología, sino a cualquier tipo de texto, era prácticamente nulo. Entre los que tenían formación, llegar a conocer las historias míticas no era mucho más fácil, pues se requería un tiempo para la lectura y un dinero para la adquisición de los libros -o el pago de profesores- del que muy pocos disponían. Los conocimientos de mitología se convertían, de esta manera, en un privilegio de las clases más altas y formadas.

Y, en ocasiones, ni siquiera de todos ellos. Con frecuencia, este tipo de obras surgían de encargos tan específicos que, incluso entre los entendidos, podían resultar confusos. La ambigüedad de *La fábula de Aracne*, por ejemplo, hizo que se interpretara durante mucho tiempo como una sencilla escena en un telar y, aún hoy, ha recibido numerosas interpretaciones. En otros casos, como el *Marte* -pintado también por Velázquez-, la incógnita no es tanto el personaje representado -reconocible en este caso-, sino el motivo que llevó a colocarlo en el dormitorio del monarca. Se creaban, de esta manera, obras de arte que exigían un triple esfuerzo

de interpretación: reconocer las figuras que estaban pintadas, la escena que estaba teniendo lugar y comprender el motivo por el que se eligió esa, y no cualquier otra, para la obra en cuestión. Un enigma que pocos, muy pocos, estaban en posición de descifrar.

En este capítulo, “Alta cultura”, podrás familiarizarte con algunos textos y descubrir la manera en la que los artistas los materializaron en su pintura, aprenderás a reconocer a la diosa de la sabiduría y contrastarás el elitismo intelectual del arte con asuntos mitológicos de la Edad Moderna con su difusión en la cultura popular contemporánea.

PIEZAS RELACIONADAS



Pedro Pablo Rubens,
El rapto de Europa
(detalle), 1628-1629 MNP.



Diego Velázquez,
Marte
(detalle), ca. 1638 MNP.



Diego Velázquez,
Mercurio y Argos
(detalle), ca. 1659 MNP.

ETIQUETAS

CULTURA, PINTURA, ESCULTURA, ATENEA, OVIDIO, METAMORFOSIS.

Pedro Pablo Rubens,
El rapto de Europa
(detalle), 1628-1629 MNP.



5.1

La poesía de los ojos

En el último de los planos de La fábula de Aracne, poco nítido por la distancia y medio tapado por los personajes que tiene delante, se muestra uno de los resultados de la competición que se desarrolla ante de nuestros ojos. Cuenta el mito que Aracne, para rivalizar con Palas Atenea en su destreza con los telares, tejió una serie de grandes tapices.

Su apariencia fascinó a los presentes, no sólo por su calidad técnica y belleza sino, muy especialmente, por el espinoso asunto que desarrollaba en todos ellos: los amores de los dioses. El que alcanzamos a ver sólo es uno, el que unió a Júpiter con Europa.

Estos temas fueron muy habituales en la pintura de la Edad Moderna, pues ofrecían, a través de asuntos amorosos, el lado más humano de las divinidades del panteón clásico. Ofrecían, además, como ya vimos, un pretexto para representar encuentros sexuales o alusiones eróticas que, de otro modo, difícilmente habrían podido materializarse.

Aunque encargos de este tipo de pinturas fuesen relativamente frecuentes, no todos los artistas estaban siempre completamente familiarizados con los temas que se les exigía que representaran. Por ello, tal y como hacían también los propios comitentes, recurrían a fuentes escritas para documentarse. Una de las más utilizadas fue, sin duda, *Las Metamorfosis* de Ovidio.



A continuación te proponemos dos obras que narran, como si una composición literaria fueran -pero a través del color-, tres encuentros amorosos descritos por Ovidio, y el lugar donde los encontrarás en su famoso libro.

 **Observa las piezas con detenimiento y después lee el texto en el que se basan. ¿Qué detalles se esforzaron los artistas en reproducir fielmente en cada uno de los cuadros? ¿Qué diferencias existen respecto a la narración original? ¿Enriquecen o reducen el contenido? ¿Cuál te resulta más sugerente?**

Apolo y Dafne

Lo encontrarás en el libro I de *Las Metamorfosis* (versos 452 y ss.)



Atribuido a Tiziano Aspetti,
Apolo persiguiendo a Dafne,
ca. 1605 MNP.

El rapto de Europa

Lo encontrarás en el libro II de *Las Metamorfosis* (versos 833 y ss.)



Pedro Pablo Rubens,
El rapto de Europa
(detalle), 1628-1629 MNP.

Taller romano,
Atenea Partenos (detalle),
130-150 MNP.



5.2

Atenea, diosa de la sabiduría

Atenea -Minerva en el mundo romano- acumuló un buen número de aspectos bajo su protección: fue diosa de la guerra -entendida desde su vertiente estratégica-, de la sabiduría y la razón, y de habilidades de muy diversas disciplinas, como las artes o el hilado... etc., lo que le convirtió, igualmente, en una de las divinidades más representadas.

De entre todo el panteón olímpico femenino, Atenea es, acaso, la que tiene una presencia más espectacular a causa de los atributos que suelen acompañarla. Sin embargo, como ya hemos visto en otros ejemplos, no siempre los porta todos, y su presencia o ausencia depende de las diferentes representaciones de las que fue protagonista. A continuación te enumeramos, a través de una de las esculturas del museo, algunos de los más recurrentes.



CASCO

Es uno de sus elementos más reconocibles pues, en el caso de las esculturas -y a diferencia de otros atributos, más expuestos y, por tanto, más débiles- suele conservarse. Puede ir decorado con esfinges y pegasos, símbolos de protección y de fuerza.



CORAZA

Junto al casco, la coraza no podía faltar en una diosa guerrera. Se trata de la denominada "égida" y era la protección que le entregó Zeus al nacer -y que él también usaba, por lo que a veces le podemos ver con ella-. Algunas fuentes dicen que era piel de cabra bordeada de serpientes. Otras, metálica, a la que Atenea añadió la cabeza de Medusa en cuanto se la entregó Perseo. En otros tipos de representaciones, Atenea puede portar otros objetos militares, como la lanza y el escudo.



PEPLO

Es el nombre de la sencilla túnica que suele portar en la mayoría de las ocasiones.

PARA SABER MÁS. Otros atributos pueden completar su imagen de manera particularmente llamativa: una lechuza -tradicionalmente asociada simbólicamente a la filosofía y emblema de la ciudad de Atenas, de la que era patrona-, una pequeña figura alada -la níké, victoria- y hasta una rama de olivo -el presente que había entregado a los áticos en gesto de gratitud por ser reconocida como su protectora-.

Willem Pannemaker,
Paseo de Mercurio y Herse
(detalle), ca. 1570 MNP.



5.3

Cultura popular

Los avances en la difusión de la cultura y la educación han permitido que, en el mundo contemporáneo, el conocimiento de la mitología ya no esté reservado a las élites más ricas de la sociedad ni sea ostentado como muestra de exclusiva formación intelectual. Las historias que narraban los mitos clásicos, mezcla de enfrentamientos, conductas apasionadas, aventuras, criaturas monstruosas y protagonistas carismáticos, se hicieron tremendamente atractivas no sólo para las artes, sino también para toda la industria del entretenimiento.

Si bien ese fenómeno no era nuevo -durante el Siglo de Oro se compusieron decenas de obras con argumento mitológico para el espectáculo de masas más popular: el teatro- a partir del siglo XX tuvo un desarrollo espectacular gracias al cine y, posteriormente, los videojuegos. Este fenómeno daría una difusión sin precedentes en toda la historia a algunos de los pasajes más llamativos de la literatura grecolatina.

 Indaga sobre cómo el mundo contemporáneo ha popularizado los mitos clásicos gracias a la industria del entretenimiento y busca ejemplos de películas, videojuegos, libros... etc. que tengan en la mitología su argumento fundamental.



Pedro Pablo Rubens,
El juicio de Paris
(detalle)), ca. 1638 MNP.

El cuerpo humano desnudo ha sido constantemente representado desde las primeras manifestaciones artísticas conocidas, miles de años atrás. Sin embargo, para comprender muchos de los aspectos que en la actualidad asociamos al desnudo, no es necesario que nos remontemos al origen de los tiempos, basta con que retrocedamos a la Edad Antigua.

Hace dos mil quinientos años, los griegos convirtieron la representación del desnudo en una forma de arte en sí misma. Independientemente de las connotaciones simbólicas o religiosas que tenían estas creaciones, los cuerpos que contemplamos en las esculturas clásicas eran, ante todo, la materialización de un ideal estético. Sin embargo, la configuración del "cuerpo perfecto" no nació de la noche a la mañana, sino que fue resultado de pruebas y cánones diferentes que, evolucionando a lo largo de casi quinientos años, fueron determinando cuál era la proporción más adecuada entre las partes del cuerpo, su musculatura ideal, la estatura deseable o los rasgos faciales más armoniosos. Este modelo fue recuperado a partir del siglo XV y comenzó a reproducirse, con mayor o menor fortuna, en las creaciones artísticas de la época y los siglos posteriores.

La configuración de un canon estético en tiempos clásicos fue pareja al establecimiento de un canon moral que establecía el comportamiento que se esperaba de una mujer en una sociedad patriarcal como la griega. Así parecen atestiguarlo las palabras que, supuestamente, pronunció Pericles sobre el sexo femenino: de ellas, lo mejor que podía suceder es que no se hablase, ni bien ni mal. La "mujer adecuada" por tanto, era la mujer dócil, que no se hacía notar en ningún aspecto, el personaje secundario que se quedaba al cuidado del hogar y que pasaba de la tutela de un varón -su padre- a la de otro -su marido-

Este tipo de mujeres, que aunaban encanto físico y sumisión emocional, son abundantes en la mitología clásica. Pero son también abundantes los ejemplos radicalmente contrarios: mujeres empoderadas, subversivas, inteligentes, independientes y, como no podía ser de otra manera por la sociedad que las creó, aisladas, rechazadas, denigradas y enjuiciadas como causantes -y a la vez víctimas- de todo tipo de tragedias.

En este capítulo ahondaremos en los cánones femeninos establecidos en tiempos clásicos a través de los textos que los fijaron y descubriremos algunos aprovechamientos que los artistas hicieron de sus historias para crear sus obras.

PIEZAS RELACIONADAS



El Greco,
Pandora
(detalle), 1600-1610 MNP.



Anónimo,
Medusa (detalle),
siglo XVII-XVIII MNP.



Juan Bautista
Martínez del Mazo,
Diana y Acteón
(copia de Tiziano)
(detalle), siglo XVII MNP.



José Álvarez Cubero,
Diana cazadora (detalle),
1809-1815 MNP.

ETIQUETAS

MITOLOGÍA, MUJER, PANDORA, MEDUSA, ARTEMISA, DIANA, ACTEÓN, MEDEA, CANON, ESTEREOTIPOS, MACHISMO, GÉNERO.



Anónimo,
Medusa (detalle),
siglo XVII-XVIII MNP.



6.1 Mujeres culpables, monstruosas, independientes

La mitología clásica no sólo sentó las bases de lo que algunos considerarían patrones físicos o intelectuales “deseables” en una mujer. En muchas ocasiones, presentó en sus narraciones otros tipos femeninos a los que dio todo tipo de connotaciones. Algunas reforzaban los estereotipos del ideal clásico femenino; otros, en cambio, mostraban ejemplos que subrayaban conductas subversivas que toda mujer debía evitar, pues con frecuencia eran severamente castigadas como causantes de males y problemas de todo tipo. Fuesen personajes femeninos “deseables” o “peligrosos”, todos ellos adolecían de los prejuicios morales y sexuales de fondo que, en muchas ocasiones, tendrían vigencia hasta el mundo contemporáneo.

En esta sección te acercamos a tres de estas mujeres, con caracteres muy diferentes pero con algo en común: elementos que las hacían únicas y, al mismo tiempo, terriblemente peligrosas.

 Analiza los fragmentos literarios que se ofrecen a continuación ¿Qué visión de la mujer ofrece cada uno de ellos? ¿Es positiva o negativa? ¿En qué se percibe?



El Greco,
Pandora
(detalle), 1600-1610 MNP.

LA CULPABLE: PANDORA

[Zeús] encargó al célebre Hefesto que mezclara la tierra con el agua y diera forma a una belleza semejante a la de las diosas inmortales. (...) Encargó a Atenea que le enseñara sus labores, que Afrodita (...) esparciera la gracia sobre su cabeza y un irresistible deseo que agotara los miembros; y a Hermes que le dotara de impudicia y un carácter deshonesto. (...) Y Zeus llamó a esta mujer Pandora (“la de todos los dones”), perdición para los hombres (...) Antes de aquel día, las generaciones de hombres vivían sobre la tierra exentas de males, el duro trabajo y las enfermedades que acarreaban la muerte a los hombres, (...) pero aquella mujer, al quitar con sus manos la gran tapa de una jarra, los dejó esparcirse sobre los hombres.

Hesíodo, *Los trabajos y los días*.

PARA SABER MÁS. *Pandora*, la primera mujer sobre la tierra, nació del deseo de venganza. Tras varios engaños urdidos por Prometeo, Zeus decidió, como castigo, arrebatar el fuego a los hombres, imprescindible para su supervivencia. Prometeo, no obstante, consiguió devolvérselo. Como represalia, Zeus hizo crear a Pandora, dueña de cuantas virtudes podían cautivar a los hombres y le hizo llegar una jarra que contenía en su interior todas las desgracias que asolarían la humanidad, convencido de que la curiosidad y debilidad “propios” de su carácter le incitarían a descubrir qué se guardaba en su interior. La primera mujer de la tierra, de la que descenderían todas las demás, abriría el recipiente y, con ello, desataría las fatalidades para todo el género humano. La repercusión de este mito fue enorme, e inició una tendencia de prejuicios misóginos que se desarrollarían desde la Antigüedad hasta la Edad Contemporánea.

¿Puede establecerse alguna conexión entre el personaje de Pandora y alguno de la religión cristiana? ¿Siguen haciéndose hoy alusiones misóginas que relacionen a las mujeres con la fatalidad?



Anónimo,
Medusa (detalle),
siglo XVII-XVIII MNP.

EL MONSTRUO: MEDUSA

“Medusa era de una belleza deslumbrante, y muchos nobles rivalizaban con la esperanza de poseerla, y nada en ella era más hermoso que sus cabellos (...). Dicen que el dios del mar la violó en un templo dedicado a Minerva (...) y para que el hecho no quedase impune, transformó la cabellera de la gorgona en serpientes repugnantes”.

Ovidio, *Metamorfosis*.

PARA SABER MÁS. Igual que todos los demás, el mito de *Medusa* fue cambiando y enriqueciéndose en el transcurso de los siglos, lo que motivó que algunos relatos difirieran entre sí. El más extendido narra cómo su horrible aspecto se debía a la venganza de Atenea por la profanación de su santuario, aunque otros lo relacionan con la envidia que suscitó en la diosa la belleza y la presunción de la mortal. A las serpientes en la cabeza se unía otro poder que le convertía en una terrible criatura: convertir en piedra cuanto miraba. Otros relatos van aún más lejos y hacen habitar a la malograda mujer en los confines occidentales del mundo, cerca del reino de los muertos. Es decir, no sólo sufrió la pérdida de su belleza y -parte- de su humanidad por un acto sexual -consentido o forzado, según las versiones-, sino que se vio obligada a vivir apartada de la sociedad, para la que se había vuelto peligrosa. Su historia tendrá un final aún más trágico cuando muera decapitada por Perseo.

¿Qué rasgos en las mujeres parece censurar este mito? ¿Crees que podría haber algún tipo de advertencia en él?

Busca otras criaturas que combinen cuerpo femenino con otras partes de animales en la mitología clásica. ¿Hay alguna positiva?



Anónimo,
Medusa (detalle),
siglo XVII-XVIII MNP.

LA INDEPENDIENTE: DIANA

Así pues, mientras la Titania [Diana] se bañaba en la fuente (...), [Acteón], que vagaba sin rumbo por esa parte desconocida del bosque, llegó al rincón sagrado de la diosa (...). Al entrar en la cueva de la que brotaba el manantial, las ninfas, desnudas, empezaron a golpearse el pecho al ver entrar a un hombre y todo el bosque resonó con sus gritos mientras rodeaban a Diana para tajarla con sus propios cuerpos (...). Dado que no tenía listas sus flechas, tal y como hubiese querido [Diana], le arrojó agua cercana, mojado el rostro del joven; y mientras empapaba su cabellera, pronunció estas palabras que anunciaban la inminente tragedia: “Y ahora ve a contar que me has visto desnuda, si es que puedes”. Sin añadir más amenazas hace que en su cabeza, chorreante aún de agua, crezcan cuernos de ciervo adulto; alarga su cuello y le pone las orejas en punta, convierte sus manos en pezuñas y sus brazos en largas patas, y cubre su cuerpo de una piel moteada. (...). ¿Qué hacer? (...) Mientras dudaba, sus perros le vieron (...) La manada se le echa encima y (...) despedaza a su dueño bajo la falsa apariencia de un ciervo”

Ovidio, *Metamorfosis*

PARA SABER MÁS. Ártemis -Diana en el mundo romano-, diosa de la caza, los animales y, originariamente, de la naturaleza salvaje, supone el contrapunto olímpico a las conductas femeninas preestablecidas. Nació de uno de los encuentros sexuales de Zeus, y era hermana de Apolo. Caracterizada con frecuencia por los autores clásicos por su carácter hostil, Ártemis se mantuvo, por decisión propia, alejada de los hombres y virgen durante toda su vida. Son muchos los textos que relatan todo tipo de venganzas ante los hombres que intentaron contemplarla, seducirla o violarla: desde la transformación al enfrentamiento directo. Habitaba con sus ninfas en lo más profundo de los bosques y, diestra arquera, se entregó con ellas a la caza, una actividad tradicionalmente masculina. Son muchos los episodios míticos en los que participa, aunque el momento de su baño y el encuentro con Acteón -un joven cazador que recorría el bosque con sus perros y protagonizaría el terrible episodio arriba narrado- fueron las escenas más representadas en el arte de la Edad Moderna.

¿Qué asociación se hace en este mito entre vida independiente de los hombres y carácter? ¿Existe aún hoy este prejuicio?

José Álvarez Cubero,
Diana cazadora
(detalle), 1809-1815 MNP.



6.2

Ártemis, el lado salvaje

Ser una mujer independiente requería un cambio completo respecto a los patrones preestablecidos. La diosa Ártemis -Diana para los romanos- no estaba preparada para recluirse en las moradas olímpicas como Hera [Juno], ni vestir los pesados atuendos de Atenea [Minerva] y, aún menos, caminar desnuda como Venus: los bosques, la caza y el rechazo a cualquier contacto con el sexo masculino derivaron en una imagen muy particular.

A continuación conocerás algunos de sus elementos más distintivos.



PELO RECOGIDO

Se trata de una cazadora, no de una princesa. Por ello no era conveniente llevar el pelo suelto o con pesados adornos: un sencillo recogido le ayudaría a moverse con más facilidad entre las zonas más frondosas del bosque.



SÍ, UNA MUJER

Las carreras por el bosque tienen consecuencias inevitables, como que algunas partes de la túnica se desplacen y dejen parte de la anatomía al descubierto. Así sucede con los pechos de Ártemis, a menudo a la vista a causa de las carreras y un obvio recordatorio de su condición femenina pese a dedicarse a tareas tradicionalmente asociadas al varón.



POR ENCIMA DE LA RODILLA

Poco tiene que ver su vestuario con el de Juno o Minerva, pues las grandes túnicas no son adecuadas para correr por el bosque y saltar obstáculos. Su corta túnica le permitía moverse con agilidad en cualquier terreno.



PISAR SOBRE SEGURO

Correr sin calzado por el bosque no siempre es buena idea. Pese a ser la diosa de la naturaleza salvaje, era recomendable dedicarse a sus actividades con los pies protegidos. Sus sandalias cumplen esa función y, al mismo tiempo, permiten vislumbrar los delicados y hermosos dedos de la divinidad, combinando coquetería con funcionalidad.



EXPERTA CAZADORA

Hábil en el manejo del arco, Ártemis era una cazadora consumada que, en muchas ocasiones, no dudó en atravesar a sus enemigos con sus flechas. Su maestría cinegética es también el motivo por el que suele ir acompañada de perros de presa o por los animales a los que persigue.

Anónimo,
*Estudio de figura
femenina arrodillada*
(detalle), 1601-1625 MNP.



6.3

Un mal ejemplo: Medea

La mitología puede constituir, en ocasiones, una auténtica enciclopedia del comportamiento humano y, en sus historias, encontrar un registro de todas y cada una de las emociones, virtudes y defectos que identifican a las personas. Sin embargo, tal y como hemos visto, la caracterización de las mujeres estuvo, con frecuencia, condicionada por los prejuicios de la época.

Uno de los ejemplos más radicales es el de **Medea**, una princesa descendiente de Helios -el sol- y Circe, la famosa hechicera. Su historia estará íntimamente ligada a la de Jasón, al que, por amor, ayudará en todas sus empresas y hasta las últimas consecuencias, recurriendo incluso al asesinato. Pese a todo, acabó siendo abandonada, repudiada y desterrada de la ciudad a causa de las ansias de poder del “héroe” griego. En la historia de Medea puede encontrarse todo el repertorio de prejuicios negativos asociados a las mujeres: hechicera -manipuladora-, enamoradiza, vengativa, traidora, víctima de sus emociones, voluble... etc. que configuraron uno de los cánones de “mal ejemplo femenino” más paradigmáticos.

Pese a que resulte contradictorio, esto hizo de ella uno de los personajes más atractivos para la literatura y las artes escénicas. En el plano musical, Luigi Cherubini compuso en 1797 la ópera *Medea*, en el que no faltan ninguno de sus componentes más melodramáticos: desde su destierro hasta el asesinato de sus hijos como venganza ante el abandono del padre de los pequeños, Jasón, al final de la obra.

En este enlace podrás escuchar el aria en el que la protagonista expone sus motivos para tal cruel asesinato. Si lo prefieres, puedes ver la representación para acercarte aún más al fatal desenlace de esta historia y conocer la visión contemporánea de un mito clásico.

PARA SABER MÁS. El asesinato cometido por Medea, visto desde ojos contemporáneos, resulta completamente atroz e incomprensible. Sin embargo, en él podemos rastrear las consecuencias de la conciencia griega, extremadamente machista y androcéntrica. Desde su óptica, los hijos eran exclusivamente del varón, relegando el papel femenino al mero cuidado y gestación. El crimen de Medea, por tanto, no sería el de una madre tal y como la concebiríamos hoy, sino más bien el de una asesina que acaba con vidas con las que, teóricamente, no tiene ligazón alguna.



Mitología y canon masculino

Taller romano,
Diadúmeno (detalle),
mediados del siglo II MNP.

Durante siglos, el único desnudo tratado por el arte de los griegos fue el masculino, el único que consideraron digno de tal distinción. Sólo en el hombre se daban, según su percepción androcéntrica, las particularidades de proporción y armonía propias de un cuerpo bello, virtuoso. Esta anatomía, no obstante, no podía ser corriente, sino trabajada persistentemente a través del ejercicio físico.

Parece que fueron los deportistas los primeros en desnudarse públicamente. Las anécdotas cuentan cómo el atleta Orsipo de Mégara perdió -o se quitó- sus vestiduras en una competición olímpica, iniciando lo que se convertiría en una práctica habitual que aunaba lo deportivo con lo ritual. La exhibición del cuerpo atlético creaba así un canon, un modelo de referencia para el resto de hombres de la polis. Este tipo físico, no obstante, era propio de grupos muy concretos de la sociedad: hombres, por supuesto, y libres; miembros de las clases altas que no necesitaban trabajar y podían dedicar su tiempo a cultivar su cuerpo en los gimnasios, donde se sometían a duros ejercicios físicos completamente desnudos. Un cuerpo atlético, musculoso, "hercúleo", se convertía, de esta manera, en una prueba visual de sus virtudes: su capacidad de esfuerzo, fortaleza, virilidad, constancia, voluntad y, lo que es más importante, una señal de identidad social y cultural.

Los cuerpos masculinos desnudos pronto comenzaron a aparecer en cerámicas, relieves, esculturas exentas... en las que tanto los distinguidos y atléticos ciudadanos griegos como -muy especialmente- los dioses olímpicos aparecían luciendo asombrosas musculaturas en todo tipo de actitudes y situaciones. Esto no significa que fuese el único desnudo que se cultivase: poco a poco comenzaron a aparecer otros tipos físicos que completaban el ideal griego de masculinidad. Un ideal que, a partir del siglo IV a.C., abarcaría casi cualquier tipo de constitución.

Más de dos mil años después, todos esos cuerpos que hoy vemos en las obras de arte protagonizando historias míticas siguen establecidos, en buena medida, como referentes estéticos de la masculinidad. En este capítulo rastreamos algunos de los cánones diferentes que pueden encontrarse en la mitología, su relevancia, características y su representación en las obras de arte.

PIEZAS RELACIONADAS



Taller romano,
Hércules
(detalle), siglo II MNP.



Taller romano,
Apolo
(detalle), siglo II MNP.



Pedro Pablo Rubens,
El rapto de Ganímedes
(detalle), 1636-1638 MNP.



Matteo Bonuccelli,
Hermafrodito
(detalle), 1652 MNP.

ETIQUETAS

MITOLOGÍA, DESNUDO, HOMBRE, HÉRCULES, APOLO, GANÍMEDES, HERMAFRODITO, EFEBO, HOMOSEXUALIDAD, AMBIGÜEDAD, GÉNERO, CANON.



Pedro Pablo
Rubens (y taller),
Aquiles descubierto
por Ulises y Diómedes
(detalle), 1617-1618 MNP.



7.1

La diversidad del cuerpo masculino

Si bien cuando se habla de esculturas clásicas masculinas tiende a pensarse en cuerpos espectacularmente atléticos, actitudes dignas y aguerridas y, quizás, armas o corazas, existieron también otros cánones estéticos con los que convivieron.

Frente a la homogeneidad que presentaba el canon femenino -mujeres en una juventud de edad indeterminada, esbeltas... etc.-, los modelos masculinos exploraron otras formas de manifestación de la masculinidad. Esta se concebía de un modo mucho más plural y abierto, fruto del protagonismo del hombre en la sociedad griega, profundamente androcéntrica. Aparecieron, así, imágenes de hombres de todas las edades -incluso de la madurez-, de complexiones muy diferentes y, en ocasiones, de una deliberada ambigüedad sexual.

En esta sección descubrirás esos otros cánones que, si bien no cosecharon tanto éxito entre la producción artística de los siglos posteriores como la belleza hercúlea, sentaron las bases para la revisión del concepto de masculinidad que, aún hoy, sigue produciéndose.



Taller romano,
Apolo
(detalle), siglo II MNP.

EL CUERPO APOLÍNEO: APOLO.

No todo eran músculos en el ideal clásico de belleza masculina. Mientras que en [Hércules](#) se potenciaron los elementos más visibles del sexo masculino -el vello facial, una espectacular musculatura...etc.-, [Apolo](#) encarnaba el equilibrio y la armonía. Su cuerpo es la manifestación visual del punto intermedio entre lo masculino y lo femenino, justo el lugar en el que se encontraba, para el pensamiento griego, la belleza y la virtud. Por ello, no es raro encontrar imágenes de Apolos poco musculados o, incluso, con caracteres cercanos a lo femenino, como caderas muy desarrolladas.



PARA SABER MÁS. Si tenemos en cuenta lo citado anteriormente, no resulta extraño que una de las frases que figuraban en los muros del templo dedicado a Apolo en Delfos fuese “de nada demasiado”. Esta sentencia daría explicación también al rechazo de genitales muy desarrollados: su desproporción les hacía resultar feos o cómicos.



Pedro Pablo Rubens,
El rapto de Ganímedes
(detalle), 1636-1638 MNP.

EL CUERPO EFÉBICO: GANÍMEDES.

Sin embargo, si hubo una auténtica alternativa al cuerpo masculino desarrollado en toda su potencialidad fue la de la belleza efébrica, es decir, antes de que se reflejaran los cambios de la pubertad. El culto estético rendido al efebo estuvo muy desarrollado en la cultura clásica y buena cuenta de ello dan las numerosas composiciones poéticas y mitos protagonizados por **jóvenes** de los que se alaba su belleza, como **Narciso** o **Jacinto**. Uno de los más recurrentes y representados en el mundo del arte fue el protagonizado por “la más hermosa criatura nacida entre los mortales”, **Ganímedes**, el príncipe troyano raptado por Zeus y llevado al Olimpo como **copero**.

PARA SABER MÁS. Las vinculaciones de mitos como este con la homosexualidad son obvias y remiten a una práctica habitual en la cultura clásica. Tal y como indicaron Estrabón o Plutarco, era costumbre que los chicos jóvenes fuesen “raptados” por hombres adultos con los que pasarían varios meses para **iniciarles** en todos los aspectos de la vida adulta, también en el sexual. A su vuelta, podían recibir de su preceptor equipamiento militar y formar parte activa de la población adulta de la polis.



Matteo Bonuccelli,
Hermafrodito, 1652 MNP.

EL CUERPO ANDRÓGINO: HERMAFRODITO.

En otros casos, el canon estético cayó en la ambigüedad sexual más obvia. No son pocos los mitos que juegan con la confusión entre masculinidad y femineidad. El héroe **Aquiles**, por ejemplo, permaneció oculto en el gineceo del rey de Esciro disfrazado de mujer con el nombre de “pelirroja” (Pirra) para evitar su marcha a la Guerra de Troya. Está, también, el ejemplo de Tiresias, el adivino que se convirtió en mujer durante siete años. El caso más particular fue el de **Hermafrodito**, el joven que acabaría poseyendo caracteres sexuales masculinos y femeninos simultáneamente tras su unión física con una ninfa: el punto intermedio encontraba, aquí, una nueva interpretación.

PARA SABER MÁS. Los apolos, ganímedes y hermafroditos trascendieron los límites de la época clásica. Plenamente recuperados en la Edad Moderna, volvieron a convertirse en protagonistas de nuevas obras de arte de asunto mitológico y sirvieron de inspiración para la configuración de modelos físicos de personajes de la cristiandad, tales como **san Sebastián** o **David**. Una repercusión que aún sigue sintiéndose en el mundo contemporáneo.

 Como acabas de ver, el canon masculino fue, en tiempos clásicos, mucho más plural y variado que el femenino, bastante más homogéneo. ¿Cómo es la situación en el mundo actual? ¿Siguen existiendo varios cánones de belleza masculina? ¿Hay hoy más cánones femeninos que en la Antigüedad? Puedes servirte de publicidad, videos musicales u otros medios audiovisuales para analizarlo.

Taller romano,
Hércules (detalle),
mediados del siglo II MNP.



7.2

Hércules

La consolidación de **Hércules** como personificación de la fuerza sobrehumana, así como la perseverancia y el valor ante todo tipo de dificultades lo convirtieron en la imagen de referencia para todo hombre que, particularmente por asuntos políticos y militares, deseara hacerse notar. Hércules se convertiría, así, en el favorito de monarcas, hombres de poder y del ejército: grupos hegemónicos de la sociedad y comitentes -junto a la Iglesia- de la mayoría de las obras de arte creadas hasta la Edad Contemporánea. Esto explica la popularidad y éxito que tuvieron todas sus aventuras en el campo artístico, tratadas en todo tipo de técnicas y soportes: pinturas, dibujos, estampas, esculturas en bronce, mármol... etc.

Pero... ¿cómo reconocer a Hércules? Si bien su iconografía, como la de la mayoría de los personajes mitológicos, fue cambiando a lo largo del tiempo, a partir del siglo XV-XVI ya quedó firmemente establecida con algunos atributos muy claros. En ocasiones aparecen todos juntos; en otros casos -la mayoría-, encontrarás sólo algunos de ellos. A continuación verás algunos de los más habituales.



ROSTRO BARBADO

No siempre lleva barba, aunque en muchos casos del mundo clásico y en la mayoría a partir del siglo XVI verás abundante vello facial, un símbolo de su virilidad.



POTENTE MUSCULATURA

No es un rasgo exclusivo de Hércules, aunque sí imprescindible como alusión a su fuerza física. En ocasiones llegará a ser tan exagerada como en la famosa estampa de Heindrick Goltzius.



¿UN PALO?

Este tronco se denomina “clava” y era, en realidad, una rama de olivo que utilizó como arma e instrumento en algunas de sus aventuras.



¿UNA PELOTA?

En realidad se trata de un fruto, una de las manzanas de oro del jardín de las Hespérides que obtuvo en el undécimo de sus trabajos.



LA PIEL DE UN LEÓN

En ocasiones puedes ser difícil de distinguir, pero es muy habitual que Hércules sujete o se adorne con la piel del león de Nemea, el primero de los trabajos que tuvo que superar. A veces sólo se distinguen las garras o parte de la cabeza; pero en otras ocasiones puede lucirse de manera mucho más ostentosa, como en La apoteosis de Hércules -pintado por Jean Baptiste Borkens o en el busto de Cómodo vestido como el semidiós.

Carlos Luis de Ribera,
Desnudo masculino
(detalle), segundo cuarto
del siglo XIX MNP.



7.3

Un canon contemporáneo

La proyección de los cánones estéticos de masculinidad clásica fue amplísima. Ya se han citado algunos ejemplos elaborados durante la Edad Moderna, pero su repercusión se siente aún fuertemente en el mundo contemporáneo. Particularmente elocuente es el mundo de la publicidad, en el que pueden encontrarse patrones estéticos con más de dos mil años de antigüedad. Algunas campañas, además, explotan el trasunto mitológico, como hizo el anuncio de un perfume de una conocida marca.

 **Ve atentamente la campaña publicitaria propuesta...**
¿Qué imagen se ofrece aquí de la masculinidad? ¿Dentro de qué canon podría clasificarse? ¿Se trata de un ejemplo aislado o, por el contrario, es el canon dominante en el mundo actual? ¿Qué similitudes encuentras entre el anuncio y el mito de Hércules? ¿Podrías rastrear otro ejemplo de campaña publicitaria que muestre una concepción diferente de la masculinidad y su apariencia física?



8

El lado oscuro de la mitología

Francisco de Goya,
Saturno (detalle),
1820-1823 MNP.

Más de dos mil años después del gran esplendor clásico, el mundo -y los artistas- no podían seguir viendo la mitología de la misma manera. A comienzos de la Edad Contemporánea, hacía ya milenios que el panteón olímpico no interesaba desde el punto de vista religioso, y el paso del Antiguo al Nuevo Régimen supuso una utilización algo diferente de todas esas figuras que durante tanto tiempo habían llenado las obras de arte, estancias y creaciones literarias del mundo cortesano.

Muchos pintores de los ámbitos más académicos y conservadores del panorama artístico de los inicios de la Edad Contemporánea -como José de Madrazo, José Álvarez Cubero o Antonio María Esquivel- continuaron representando escenas mitológicas con un lenguaje artístico no muy diferente del empleado en el siglo XVIII. Poco a poco, no obstante, irían apareciendo algunas excepciones. Estos otros creadores se alejaron, en gran medida, de los ideales y prácticas tradicionales en el arte con temas clásicos ¿Acaso eran necesarias más figuras de belleza imposible, más obras de teatro y poemas que cantasen los amores fantásticos de los dioses, más creaciones para la ostentación de una educación elitista? Los artistas del Nuevo Régimen no sólo contemplaron cómo ciertos monarcas eran destronados, algunos también se encargaron de hacer descender a los dioses desde sus alturas olímpicas: el corazón de las divinidades clásicas no era muy diferente del de los hombres de cualquier época.

Esta idea no era nueva. Los textos de los grandes literatos clásicos, como Eurípides u Ovidio, estaban plagados de pasiones arrebatadas, enfrentamientos, actos despiadados, ira incontrolada, alegría incontinida y tragedia sin límites. Dicho de otro modo: de humanidad. Artistas como Francisco de Goya, inmersos a menudo en una situación política y social inestable y compleja, pudieron encontrar en algunas de estas historias un reflejo de su situación en el mundo que les había tocado vivir. ¿Por qué no reflejarlo con toda su crudeza?

En esta sección te acercamos a uno de los giros que el mundo contemporáneo dio al arte de temas clásicos.

PIEZAS RELACIONADAS



Francisco de Goya,
Saturno
(detalle), 1820-1823 MNP.



Francisco de Goya,
Las Parcas (Átropos)
(detalle), 1820-1823 MNP.

ETIQUETAS

FRANCISCO DE GOYA, CRONO, SATURNO, ACTEÓN, EDAD CONTEMPORÁNEA.



Francisco de Goya,
Las Parcas (Átropos)
(detalle), 1820-1823 MNP.



8.1

Nuevas visiones de viejas historias

Las pinturas de Francisco de Goya han suscitado todo tipo de preguntas e interpretaciones en los últimos ciento cincuenta años. Muy poco es lo que podemos saber sobre ellas con certeza, salvo el fuerte impacto que, aún hoy, siguen produciendo.

Te invitamos a que descubras más sobre estas pinturas. En el dossier del itinerario [¿Sólo Goya?](#) del programa El Arte de Educar encontrarás información útil sobre la Quinta del Sordo, la historia de las pinturas negras hasta su llegada al Museo del Prado y algunas interpretaciones que se han realizado de los asuntos antiguos que trató en ellas, entre las que se incluyen algunas escenas mitológicas.

Pietro Facchetti,
*Saturno con el signo
 de Sagitario* (detalle),
 siglo XVI MNP.



8.2

Crono, ¿Titán o Dios?

Crono y Saturno no fueron, originariamente, la misma divinidad. El primero de ellos, uno de los titanes en la religión griega, fue hijo de Urano y Gea, y progenitor de alguno de los dioses más representados en el arte, como Zeus, Hades o Posidón. **Saturno**, por su parte, era la divinidad itálica de la siembra, a la que se rindió importante culto.

A partir del siglo I a.C. las afinidades de uno y otro -que veremos a continuación- y ciertas confusiones lingüísticas, llevaron a identificar, erróneamente, al Saturno romano con el Crono griego. Un ejemplo de sincretismo religioso -muy frecuente en el mundo clásico- que continuaría en los siglos posteriores. Por este motivo, en sus representaciones podemos rastrear atributos que remiten, indistintamente, a ambas tradiciones religiosas. ¿Cuáles son?



ASPECTO VENERABLE

Es frecuente que se represente a esta divinidad con un aspecto, si no anciano, al menos maduro. Crono era, de hecho, padre de la primera generación de dioses olímpicos, lo que explicaría su edad superior.



DETALLE DE LA TOGA

Esta túnica o toga hace referencia, en realidad, a las representaciones originales de Saturno, en las que se mostraba como una divinidad ataviada al modo de los monarcas laicos.



UROBOROS

Esta especie de reptil mordiéndose la cola es un objeto que, de forma simbólica, haría referencia al carácter interminable del paso del tiempo. Está, por tanto, asociado al culto griego de Crono. En otras ocasiones este tipo de simbolismo se completa con alas. Tal y como dijo Petrarca: “el tiempo vuela”.



UNA HOZ

Este instrumento para segar fue un atributo adecuado para Saturno, dios de la cosecha. Sin embargo, los mitos hablan de que Crono cortaría los testículos a su padre, Urano, antes de arrojarlos al mar -de los que, mezclados con la espuma, nacería Afrodita-. Esta asociación ayudó a aumentar, aún más si cabe, la confusión entre ambas divinidades.

Taller romano,
Hércules (detalle),
mediados del siglo II MNP.



8.3

Mitologías contemporáneas

La llegada del mundo contemporáneo no supuso el cese de la fascinación de los artistas por la mitología clásica. Si bien no aparecieron con tanta asiduidad, este tipo de asuntos fueron cultivados por un gran número de creadores -Salvador Dalí, Pablo Picasso o Pablo Gargallo, por citar tres ejemplos- que, al igual que Francisco de Goya, quisieron acercarse a ellos desde su mirada contemporánea, dando lugar a lecturas e interpretaciones completamente nuevas de los mitos.

 Acércate, nuevamente, al episodio de Diana y Acteón y compara el [dibujo anónimo](#) del siglo XVII conservado en el Museo del Prado con el realizado por André Masson con la [Muerte de Acteón](#), del Museo Reina Sofía. ¿Qué diferencias existen? ¿En qué se centra la atención en cada uno de los casos? Masson realizó este dibujo durante su estancia en España en 1936. ¿Cómo pudo afectar a su creación?

 Explora las versiones que [Pablo Picasso](#), [Salvador Dalí](#) y [Pablo Gargallo](#) hicieron de temas clásicos y compáralas con creaciones más antiguas.



Taller de los Miseroni,
*Jarra de cristal con asas en
forma de bichas (detalle),*
Finales del s. XVI MNP.

Hasta ahora hemos visto cómo se ha utilizado la mitología clásica para los propósitos más variados: un modo simbólico para representar y hablar del poder; un pretexto para mostrar escenas que, de otro modo, serían impensables; establecer cánones estéticos y morales para hombres y mujeres; exhibir un alto nivel intelectual... etc. Todos ellos fueron materializados por los artistas de muy diversas maneras, aunque con algo en común: eran creaciones que, intelectual y económicamente, estaban al alcance de muy pocos. Desde su plena recuperación en el Renacimiento, la mitología aún mantendría durante algunos siglos este aura de exclusividad, aunque poco a poco iría aumentando su presencia, difusión y visibilidad.

Según fue avanzando la Edad Moderna, los cortesanos comenzaron a estar cada vez familiarizados con la mitología clásica. Podían encontrarla en la decoración de palacios, jardines y plazas públicas, en los temas de sus conversaciones, los libros que leían o los grandes espectáculos teatrales a los que asistían. Dioses y héroes clásicos podían servir de inspiración para sus retratos, decorar lujosas estancias y encontrarse en los lugares más insospechados, como adornando el cuello de un gobernante, la mesa de un comedor o la muñeca de una dama: la mitología, de un modo u otro, acabaría formando parte de la vida cotidiana.

Esto no significa que fuese un fenómeno popular. El conocimiento de la mitología clásica requería muchas lecturas que no todo el mundo estaba dispuesto a afrontar. Igual que podría suceder en la actualidad, la mayoría de estas personas -de por sí un grupo reducido- no conocían en profundidad los textos y a menudo sólo estaban familiarizados con las imágenes e historias más habituales. Pese a todo, proliferaron por doquier todo tipo de objetos decorados con asuntos mitológicos que las clases

ricas podían utilizar en su vida cotidiana en un curioso juego de correspondencia entre el uso de un objeto y una historia mitológica. La cultura clásica se convirtió, de este modo, en un producto a la moda.

En este último capítulo descubrirás varios ejemplos de la manera en la que los artistas crearon estos objetos artísticos para el consumo de las clases pudientes y el asombroso proceso de cotidianización del panteón clásico en la sociedad contemporánea.

PIEZAS RELACIONADAS



Anónimo,
*Salero de ónice
con sirena de oro*
(detalle), 1501-1550 MNP.



Annibale Fontana
(atribuido),
Copa con forma de barco.
1570-1590 MNP.



Taller romano,
Neptuno
(detalle), ca. 135 MNP.

ETIQUETAS

VIDA COTIDIANA, SIMBOLISMO, LUJO, ESCULTURA, NEPTUNO, ARQUITECTURA.

Anónimo,
*Salero de ónice
con sirena de oro*
(detalle), 1501-1550 MNP.



9.1 Mitología: uso y disfrute

Objetos como [el salero con sirena](#) conservado en el Museo muestran una perfecta adecuación entre mito clásico, obra de arte y utilidad. Aunque en la Antigüedad las sirenas eran imaginadas con cabeza y torso de mujer y el resto de cuerpo de pájaro, a partir de finales de la Edad Media comenzó a popularizarse la forma por la que es conocida hoy: cuerpo y cabeza humanos, y cola de animal marino. Esa vinculación con el mar era idónea para decorar un objeto de estas características pues, sobre sus brazos, la figura que protagoniza este objeto sujeta un pequeño recipiente que contendría el, por entonces, aún caro aderezo de origen igualmente marino: la sal. El siglo XVI, fecha en que debió crearse esta pieza, no sería el único momento en el que los artistas se aventuraron a explorar estos juegos para intelectuales o coleccionistas. Ya sucedía en el mundo antiguo y continuó haciéndose en el mundo contemporáneo.

El [Museo Lázaro Galdiano](#) de Madrid alberga un fabuloso conjunto artístico que permite disfrutar el modo en que han ido cambiando las artes a lo largo del tiempo en una asombrosa variedad de soportes y técnicas artísticas con una importante particularidad: a diferencia de la pintura o la escultura -creadas habitualmente para su mera exhibición-, la mayoría de ellos tuvieron usos prácticos, es decir, que fueron empleados por la gente que los poseyó, ya fuese de forma cotidiana, suntuaria o ritual. En muchos de ellos encontramos, además, escenas mitológicas que encontraron en un objeto y uso concretos su perfecta correspondencia.

 Continúa descubriendo cómo los artistas realizaron conexiones entre relatos míticos, objetos y funciones a lo largo de la historia. Observa las dos piezas que te mostramos a continuación, dedicada cada una de ellas a un personaje de la mitología clásica, investiga sobre este personaje -¿quién era? ¿qué le sucedió?- y explica qué relación podría guardar con el objeto en el que han sido representados.

Personaje: Medusa



Anónimo,
Collar con Gorgona,
siglo II a.C. (Imagen: Museo
Lázaro Galdiano, Madrid)

Personajes: Ulises y Penélope



Escuela suiza,
Reloj de bolsillo, ca. 1800 (Imagen:
Museo Lázaro Galdiano, Madrid)

Taller romano,
Neptuno (detalle),
hacia 135 MNP.



9.2

Posidón, Dios del mar

Posidón -Neptuno en la cultura griega- era hijo los titanes Crono y Rea. Tras el derrocamiento de su padre, él y sus hermanos decidieron repartirse los ámbitos de poder: mientras que Júpiter -Zeus- reinaría sobre los cielos y Plutón -Hades- en el Inframundo, Neptuno gobernaría sobre las aguas, dominando los mares, los manantiales y las tormentas. Su vinculación con lo marítimo le convirtió en una divinidad frecuente en la mitología y también en una de las más veneradas en la Antigüedad, pues de él dependía la seguridad y supervivencia de todo el tráfico marítimo que circulaba por el Mediterráneo.

Este mismo motivo le convirtió asimismo en una figura recurrente durante la Edad Moderna: los grandes capitanes de flotas marítimas se hacían retratar a su semejanza, esculturas del dios del mar servían para adornar grandes fuentes e, incluso, aparecía en pequeños objetos en los que lo líquido tenía una presencia protagonista, como en esta lujosa copa del Tesoro del Delfín. Es también uno de los más reconocibles. ¿Cuáles son sus rasgos más destacados?



¡VAYA PELOS!

Es frecuente que Posidón sea representado con cabellos y barba bastante crecidos y alborotados por efecto de la brisa marina y el oleaje constante, lo que puede llegar a darle un aspecto bastante desgredado.



PODEROSA MUSCULATURA

Su descuidada estética capilar y aspecto venerable puede contrastar con un cuerpo fuerte que poco tiene que envidiar a otras espectaculares musculaturas, como las de Hércules o Júpiter.



TRIDENTE

Aunque no lo conservemos en esta escultura, el tridente será uno de sus atributos más habituales y reconocibles, tal y como puedes ver [en esta otra escultura de la Real Fábrica de Porcelana del Buen Retiro](#).



ANIMALES MARINOS

El ámbito de su dominio hace frecuente que Neptuno esté acompañado por criaturas del mar. Una de las más repetidas es el delfín, aunque con una extraña apariencia, como en este ejemplo. Junto a él pueden aparecer otros de carácter fantástico, como [ictiocentauros](#) e [hipocampos](#).



Minerva y vista de Madrid
(Imagen: Felipe Gabaldón)



9.3

Mitología urbana

La mitología está mucho más presente en el mundo actual de lo que podríamos imaginar. Es posible que ya no se recurra tanto a ella para decorar relojes, bolsos, jarras o collares como se hizo en el pasado, pero hay lugares en los que aún es fácil de encontrar. Su presencia no tiene, en la mayoría de los casos, una correspondencia práctica tan clara como la de los ejemplos citados, pero ilustra hasta qué punto hemos aprendido a convivir con ellos hasta apenas reparar en su presencia. Te proponemos que recorras las calles y observes a tu alrededor: encontrarás referencias a la mitología en muchas fuentes y edificios históricos de la ciudad... Y también en otros mucho más recientes. La mitología está en todas partes.

 Dedicar un breve paseo por el centro de Madrid -el Paseo del Prado, la Gran Vía...- y abrir bien los ojos para descubrir el gran número de personajes mitológicos que decoran -y complementan- los edificios de la ciudad. ¿Reconoces a alguno de ellos? Si necesitas ayuda puedes utilizar [este reportaje fotográfico](#).

10 Aún queda más por descubrir...

Durante más de dos mil años los dioses paganos han estado presentes en la cultura europea. Al inicio, sentando las bases de las que sería el origen de toda una civilización y manera de entender el mundo; más adelante, perdida su connotación religiosa, sirvieron para reforzar y materializar con su presencia todo tipo de mensajes: fueron el símbolo de los grandes gobernantes de la Edad Moderna, el sujeto de deseo en las pinturas eróticas celosamente custodiadas en los gabinetes privados de los coleccionistas, modelo estético y moral para hombres y mujeres, muestra de estatus social e intelectual y hasta un soporte decorativo que animara las suntuosas estancias y objetos de las clases altas.

Pese al devenir de los siglos y los cambios culturales, la mitología sigue ejerciendo una poderosa fascinación entre la sociedad contemporánea. Sus historias inspiran creaciones que, en mayor o menor medida, nos hablan de esos usos que, durante siglos, alimentaron las divinidades olímpicas. Sea en forma de anuncio publicitario, objeto artístico, literario o arquitectónico, en pleno siglo XXI podemos toparnos con titanes, héroes y divinidades olímpicas. Tras tanto tiempo presentes entre nosotros... ¿cuál será su papel en el futuro? Aún queda mucho más por descubrir.

Recuerda que en los dossieres *¿Sólo Goya?*, *Vivir en el Siglo de Oro* y *Velázquez subversivo* podrás seguir profundizando en otros aspectos de temas tratados en este dossier, como el aprovechamiento que la poesía hizo de la mitología o las historias míticas tratadas en las *Pinturas Negras* de Goya.

9

¿Quieres saber más?

CAPÍTULO 3. INSTRUMENTO DEL PODER

CHECA, F. *Tiziano y la monarquía hispánica: usos y funciones de la pintura veneciana en España*. Madrid: Nerea, 1994.

FALOMIR, M. (Ed.) *Las Furias: alegoría política y desafío artístico*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2013.

FALOMIR, M. Conferencia: *Las Furias: alegoría política y desafío artístico*.

 <https://www.youtube.com/watch?v=S848lojXxIo>

SOLER, A. (Ed.) *El arte del poder: la Real Armería y el retrato de corte*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2010.

CAPÍTULO 4. PRETEXTO PARA EL EROTISMO.

Exposición: *Tiziano: Dánae, Venus y Adonis. Las primeras poesías*.

 <https://www.youtube.com/watch?v=uccpREMGAOg>

FALOMIR, M. Conferencia: *Dánae y Venus y Adonis, las primeras poesías de Tiziano para Felipe II*.  <https://www.youtube.com/watch?v=3F5-6YO-xCE>

LÓPEZ, R. Conferencia: *Mitos y deseos: suerte, placer, poder e inmortalidad*.

 <https://www.youtube.com/watch?v=xOP5kinfeY8>

PORTÚS, J. *La sala reservada y el desnudo en el Museo del Prado*. Madrid: Museo Nacional del Prado: Turner, 2002.

SUÁREZ, A. Conferencia: *El juicio de París, de Rubens*.

 <https://www.youtube.com/watch?v=0s96Audi4e0>

VERGARA, A. Obra comentada: *Las tres Gracias*.

 <https://www.youtube.com/watch?v=saC5VurG2rQ>

VV.AA. *El desnudo en el Museo del Prado*. Madrid: Fundación de Amigos del Museo del Prado; Barcelona: Galaxia Gutenberg, 1998.

CAPÍTULO 5. ALTA CULTURA.

ELVIRA, M.A. *Arte y mito*. Madrid: Sílex, 2008.

LUNA, J.J. Conferencia: *Mitología y pintura en el Siglo de Oro en las colecciones del Museo del Prado*.  https://www.youtube.com/watch?v=FfzbyppyJ_c

VV.AA. *Los dioses cautivos*. Madrid: Fundación de Amigos del Museo del Prado; Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2011. <https://itunes.apple.com/es/itunes-u/historias-inmortales-fuentes-y-relatos-los-cuadros/id942509906?mt=10>



CAPÍTULO 6. MITOLOGÍA Y CANON FEMENINO

ECO, U. *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen, 2005.

MADRID, M. "Medea: hechicera y madre asesina" en *Dossiers Feministes*, nº13, 2009, pp. 29-44. <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/dossiers/article/view/637>

TAVERA, M. "Pandora. La primera mujer griega y su relación con las primera mujeres judeo-cristianas" en *El mirador*, nº15, 2014, pp. 105-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5423610>

VV.AA. *Paraula de Medusa*. Barcelona: 2006, Museu d'Arqueologia de Catalunya. <http://www.museul-h.cat/utills/obreFitxer.hx?Fw9EVw48XS5qazAYytRDcgQaVqCuyQWn9cwsM0IeqazA3w46W0oj0jlsyuSOK6EBsZUzF8>

CAPÍTULO 7. MITOLOGÍA Y CANON MASCULINO

LUCIE-SMITH, E. *Adam: the male figure in art*. Londres: Weidenfeld & Nicolson, 1998

SÁNCHEZ, C. *La invención del cuerpo: arte y erotismo en el mundo clásico*. Madrid: Siruela, 2015.

SCHRÖDER, S. *Entre dioses y hombres: esculturas clásicas del Albertinum de Dresde y el Museo del Prado*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2008.

VILLENA, L.A. *Héroes, atletas, amantes: historia esencial del desnudo masculino*. Barcelona: Península, 2008.

CAPÍTULO 8. EL LADO OSCURO DE LA MITOLOGÍA.

BOZAL, V. *Pinturas Negras de Goya*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2009.

VV.AA. *Los dioses cautivos*. Madrid: Fundación de Amigos del Museo del Prado; Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2011. <https://itunes.apple.com/es/itunes-u/los-dioses-cautivos-mitolog%C3%ADa-en-el-museo-del-prado/id942568172?mt=10>

CAPÍTULO 9. MITOLOGÍA PRÁCTICA.

ARBETETA, L. *Arte transparente: la talla del cristal en el Renacimiento milanés*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2015.

ARBETETA, L. *El tesoro del Delfín*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2005.