

UNA EXPERIENCIA EN EL AULA: REPERCUSIÓN DE LA MITOLOGÍA GRECOLATINA EN EL MUSEO DEL PRADO

ENGRACIA ROBLES REY

IES José Luis Castillo Puche (Yecla, Murcia)

engra2001@yahoo.es

Resumen

La mitología es el segundo tema más representado en la historia de las artes plásticas, tras el religioso. Desde sus inicios hasta la actualidad ha tenido una presencia casi constante y este es el tema que hemos desarrollado: cómo se ha representado la mitología clásica en la historia del arte. Es indudable el valor propedéutico de la imagen pues nuestra sociedad es, ante todo, una sociedad de la imagen. Por eso, uno de los enfoques más efectivos para el estudio del mito clásico es a través de la iconografía, en particular, las obras, que desde finales de la antigüedad, han tratado de recrearlo en toda clase de soportes.

Palabras clave

Mitología, Museo del Prado, artes plásticas, literatura.

Abstract

Mythology is the second most used theme in the history of plastic arts, after religion. From its beginning, it has almost always been present. This essay tackles how classic mythology has been represented in the history of art. The teaching value of images is widely accepted, as our society is mainly image -based. Therefore, one of the most effective approaches to study classical myths is iconography, in particular, works that from the end of ancient times, have intended to show them in either of its forms.

Key words

Mythology, Prado Museum, plastic arts, literature.

*Pictoribus atque poetis quidlibet audendi semper
fuit aequa potestas.*

*A los pintores y a los poetas se les concedió siempre
el justo derecho de intentar cualquier cosa.*

Horacio, *Epístola a los Pisones*, 9-10.

0. Introducción

El papel de los museos es primordial, pues esta forma de presentar la mitología es atractiva ante el alumnado ya que, de este modo, no sólo conocemos la obra de arte, sino el contexto histórico y sus características técnicas para poder usarlo en todas las materias, incluida la Cultura Clásica. *El Museo del Prado* aporta conocimientos en múltiples áreas, por medio de las cuales, el alumno valora el patrimonio artístico y se acerca a otras sociedades, uno de los objetivos de la ESO, además de favorecer la capacidad crítica y el análisis de la obra, con la que se establecen otros cauces de comunicación con el alumno. Por eso, es preciso destacar el uso del museo como instrumento de educación pues favorece la expresión oral, la capacidad crítica y la educación multidireccional de la obra.

1. Justificación

Con esta unidad se pretendió que los alumnos adquirieran una visión de conjunto sobre la influencia de la mitología clásica en todo tipo de manifestaciones culturales, entre ellas, de forma destacada, en la pintura. Puesto que en la época actual la inspiración en el mundo clásico sigue manifestándose tanto en la literatura como en el arte, el planteamiento de la actividad didáctica que se propone está motivada por la importancia que debe concederse a la enseñanza de la Cultura Clásica de un modo menos tradicional y más directo.

El hecho de reducir el acercamiento del mundo clásico al aprendizaje de la lengua latina no parece suficiente en ESO y, en Bachillerato, las referencias que se hacen del mundo clásico son bastante escasas, pues, salvo en la asignatura de historia en la que el alumno toma contacto con el mundo griego y romano, no se ahonda en demasía. Con el fin de despertar el interés por el pasado clásico, las actividades que se proponen para el curso 4º ESO y el objetivo general de esta propuesta no es otro que el de acercar a los alumnos a la mitología. Quisimos comprobar si un curso de estas características, con la materia de Cultura Clásica como optativa, podría estar suficientemente motivado por la mitología como la columna

vertebral de la Unidad Didáctica, sin caer en el error de renunciar a materiales valiosísimos como las influencias pictóricas y lingüísticas para la comprensión del mundo clásico.

La elección del *Museo del Prado* y su relación con la mitología y la literatura se debe fundamentalmente a que puede ser una actividad tremendamente visible para el alumnado. Al ser una de las mejores pinacotecas del mundo, se pueden encontrar numerosas obras de pintores que se inspiraron en la mitología grecolatina: además de Velázquez y Goya, sobresalen Tiziano y Veronés de la escuela veneciana, Patinir y Jordaens de la escuela flamenca en el Renacimiento, Corregio y Guido Reni de la escuela italiana, Poussin de la escuela francesa y Cornelis de Vos y Rubens de la escuela flamenca del Barroco.

También la literatura occidental es una de las máximas deudoras de toda la tradición literaria de corte grecolatino. Este hecho no se dio de forma esporádica y puntual sino a través de todos los siglos aunque, es cierto, que se revalorizó en el Renacimiento considerablemente. Uno de los temas clásicos a los que recurrieron los escritores posteriores fue el de la mitología. Los poetas han visto la mitología como un repertorio de historias fabulosas o dramáticas que constituyen una verdadera «summa» de la mitología griega a la que une lo legendario de su país y que ha tenido numerosísimos ecos en la literatura posterior y las artes plásticas, sobre todo, en la pintura a lo largo de muchos siglos, pues nunca dejó de preocupar a la imaginación de los artistas y de los escritores de la Edad Media.

Entre los relatos míticos destacan, por su simbolismo y valor poético, los que narran la transformación final de héroes y heroínas en otros seres vivos (plantas o animales) o en fuentes y ríos. Las leyendas que acompañan a estas metamorfosis han enriquecido continuamente el patrimonio artístico europeo desde el Renacimiento bajo la influencia de la obra *Metamorfosis*¹ del poeta latino Ovidio (43 a. C-17 d. C) dónde se relatan los mitos más famosos del repertorio clásico con una singular destreza y con una gran desenvoltura poética, atento Ovidio a los detalles más vistosos. Es el mejor ejemplo de cómo la mitología se desliga para hacerse sólo literatura. Pero también la corriente mitográfica recorre la literatura española desde la Edad Media hasta la actualidad. Prueba de ello son las numerosas recreaciones y adaptaciones de los mitos en nuestra literatura, siendo los Siglos de Oro y el Barroco los periodos de mayor inspiración. La *Metamorfosis* ha sido la obra que más influencia ha tenido, sirviendo de fuente de inspiración a escritores del siglo XVI como Garcilaso de la Vega, Góngora o Quevedo.

¹ Ovidio, *Metamorfosis*, Planeta, Barcelona, 1990.

También es preciso destacar que muchas obras de arte han tratado temas de mitología, pues los mitos clásicos se han representado en todas las épocas del arte occidental. En el Renacimiento proporcionaron temas a los grandes pintores como Boticelli o Tiziano, en el Barroco destacan Velázquez y escultores como Bernini. También en los últimos siglos los artistas han utilizado los mitos clásicos para representar historias como Jacques Louis David (Neoclasicismo, s. XVIII) Gustave Moreau (Simbolismo, s. XIX) o Pablo Picasso y Salvador Dalí en el siglo XX. La influencia del mito también ha penetrado en la lengua que empleamos todos los días. Así, de la representación clásica de Apolo hablamos de belleza apolínea para referirnos a alguien de belleza perfecta; los dotados de una carácter marcial son aquellos imbuidos del espíritu guerrero y militar propio de Marte además de las referencias mitológicas en el lengua más técnica pues los planetas del sistema solar llevan todos los nombres de divinidades clásicas: Marte, Júpiter, Saturno...

La experiencia educativa para nuestro alumnado consistió en trazar las relaciones entre el mito, la literatura, contextualizando las obras pictóricas. Es necesario partir de la lectura de los textos propuestos y de la reflexión sobre el mito en cuestión y las que conocen nuestros alumnos pues aún pueden tener unas bases mínimas características de literarias de cada periodo.

2. Contextualización

Este proyecto se llevó a cabo durante el curso académico 2012-13 con alumnos/as de 4º ESO en la asignatura optativa de Cultura Clásica, pertenecientes al itinerario de Humanidades en el IES José Luis Castillo Puche de la localidad de Yecla (Murcia).

3. Interdisciplinariedad

Se produce con esta UD una *Convergencias de disciplinas* pues se relaciona íntimamente con otras materias representativas de los conocimientos y saberes humanos. Tomando como apoyo las actividades pictóricas, como instrumento indispensable para el aprendizaje de otras materias, se permitió que el alumno adquiriera el dominio de vocabularios específicos y consolidara sus capacidades expresivas en los distintos ámbitos.

Lengua y Literatura. Gracias al acercamiento a la Cultura Clásica y sus corrientes mitográficas se pretendió un mayor conocimiento de la propia lengua reconociendo en la lengua cotidiana su influencia.

Historia e Historia del arte. El análisis de la realidad histórica, geográfica, social, política, cultural y artística es imprescindible para entender el

entorno en el que vivieron escritores, pensadores y artistas de la Antigüedad. Asimismo, a través de la lectura de textos clásicos y la contemplación de obras pertenecientes al patrimonio cultural de la humanidad se pretendió que el alumno conociera y se implicara en su conservación.

Expresión Plástica. Se propuso un trabajo sobre los pintores que han tratado el mito clásico. De casi todos los grandes dioses olímpicos y héroes clásicos hay representaciones pictóricas o escultóricas.

4. Objetivos

Con esta unidad se pretendió que los alumnos adquirieran una visión de conjunto sobre la influencia de la mitología clásica en manifestaciones artísticas, sobre todo en la pintura del Museo del Prado pero también en la Lengua Castellana y Literatura, además de sensibilizarlos acerca de los estudios clásicos, no muertos, sino enraizados en la sociedad, así como valorar el aprendizaje de la cultura del pasado para el conocimiento del presente. Por tanto, entre los objetivos y las competencias básicas que pretendimos alcanzar con el desarrollo de esta unidad didáctica se encuentran los siguientes:

Los objetivos generales de Lengua Castellana y Literatura para la Enseñanza Secundaria Obligatoria:

- 1) Hacer de la lectura fuente de placer, y de conocimiento del mundo y consolidar hábitos lectores.
- 2) Comprender textos literarios utilizando conocimientos básicos sobre las convenciones de cada género, los temas y motivos de la tradición literaria y los recursos estilísticos.

Los objetivos de la materia optativa de Cultura Clásica:

- 1) Valorar la lengua latina como instrumento para la adquisición de otras lenguas antiguas y modernas.
- 2) Utilizar adecuadamente el manejo de fuentes antiguas diversas contrastando su contenido y forma con las modernas.

Los objetivos específicos de la etapa:

- 1) Conocer y valorar el patrimonio artístico y cultural.

Los objetivos específicos de esta unidad didáctica:

- 1) Adquirir un conocimiento claro y conciso de lo que eran los mitos para los antiguos griegos y romanos.

2) Sentir motivación hacia el conocimiento de la mitología al descubrir la presencia de los mitos en la vida cotidiana (publicidad, prensa...etc.) y en elementos culturales.

3) Contribuir a conocer la importancia de la mitología clásica para comprender el pensamiento occidental y para entender la historia del arte y la literatura.

4) Ser capaces de identificar la influencia de la mitología clásica en todas las manifestaciones culturales.

4.1. Competencias básicas

Competencia localización espacial y temporal.

a) Interpretar las obras de arte para extraer información histórica y social.

b) Valorar la importancia del patrimonio cultural de otras épocas.

c) Analizar la pervivencia del pasado en el presente.

Competencia comunicación lingüística.

a) Utilizar la lectura como fuente de información y entretenimiento además de hacer un uso correcto del lenguaje plástico explotando su significado.

Tratamiento de la información y competencia digital:

a) Saber extraer la información no sólo de textos leídos sino también de imágenes.

Competencia social y ciudadana.

a) Comprender que la lectura es una de las formas mejores y seguras de informarse.

Competencia cultural y artística:

a) Valorar y dar sentido a las obras pictóricas como actividad de ocio gratificante y enriquecedor.

Competencia para aprender a aprender:

a) Reconocer e intentar identificar la persistencia de la mitología en la lengua y literatura y en las obras de arte. Interés por la observación.

5. Contenidos

5.1. Contenidos Conceptuales

1. APOLO PERSIGUIENDO A DAFNE. Mito. Descripción pictórica. Influencia lingüística.
2. MARTE. Mito. Descripción pictórica. Influencia lingüística.
3. ORFEO Y EURIDICE. Mito. Descripción pictórica. Influencia lingüística.

5.2. Contenidos Procedimentales

- 1) Leer el episodio mítico que presenta cada unidad y comentarlo para saber que la interpretación ha sido correcta, buscando en el diccionario palabras desconocidas.
- 2) Formar equipos de trabajo cuando sea necesario.
- 3) Dar información complementaria a los alumnos que lo soliciten sobre otras actividades relacionadas con el tema tratado como la búsqueda de manifestaciones artísticas en el arte, la audición de fragmentos musicales, etc.
- 4) Reconocimiento de los mitos en los textos pertenecientes a todas las corrientes literarias.

5.3. Contenidos Actitudinales

- 1) Sensibilizar al alumno a cerca de unos estudios no muertos clásicos sino enraizados en la sociedad.
- 2) Valorar el aprendizaje de la cultura del pasado para el conocimiento del presente.
- 3) Fomentar el trabajo práctico creativo de los alumnos para que, de cada tema, surja un mural para promover la participación activa.
- 4) Valoración positiva de la mitología dado que proporciona algunas de las claves interpretativas para comprender un buen número de producciones artísticas posteriores, perviviendo en la literatura y en las artes plásticas.

6. Secuenciación

Las actividades que presentamos están ordenadas de menor a mayor grado de dificultad, comenzando por aquellas actividades que resultan más cercanas y motivadoras para los alumnos, para profundizar, poste-

riormente, en aquellas que contribuirán a mejorar sus conocimientos. Se propusieron seis sesiones, de 60 minutos pero el ritmo de aprendizaje de los alumnos fue el que determinó el número de sesiones totales.

7. Metodología

El Museo ofrece la posibilidad de recorrer parte de su fondos a través de internet puesto que en la web del Museo del Prado se ha habilitado una sección de visitas guiadas virtuales en la que cada mes se publica una nueva obra comentada, muchos de las cuales son de tema mitológico y de artistas de la talla de Velázquez, Rubens, Goya, o Poussin. El comentario de la obra se centró en algún que otro detalle de la disposición de las figuras, clave para entender la obra que mediante un hipervínculo que nos permitió visualizarlo en una nueva pantalla. Esta clase de visita virtual también es muy aprovechable como complemento para nuestras clases.

El método elegido por los alumnos fue el trabajo en equipo. Esta UD tuvo como objetivo principal introducir a los alumnos de 4º ESO en una visión más completa y madura del arte y de la literatura, de tal manera que estos conceptos y experiencias que aquí proponemos constituyan una aproximación que se puede ir completando y desarrollando. Somos conscientes de que estamos iniciando una nueva etapa de desarrollo en la competencia literaria y artística de nuestros alumnos, que los va a llevar a iniciarlos en una lectura más reflexiva y en una observación de las imágenes. Partimos de la presentación de la unidad y realizaremos actividades de detección de sus ideas previas, recibiendo del alumnado una respuesta participativa con la realización de las actividades propuestas.

A través de paralelismos y contrastes entre la mitología clásica y el entorno del alumnado se consiguió que los contenidos fueran significativos, despertando su interés y curiosidad por los mitos. Para ello, partimos de ejemplos relevantes y su relación con el empleo de numerosas expresiones comunes en el lenguaje.

Se comenzó enseñando al grupo imágenes con referencias mitológicas que posee el Museo del Prado y haciéndoles la pregunta *¿Qué ves?*, aprovechando además la web del Museo dónde se encuentran disponibles reproducciones de gran calidad, proyectándolas en el aula en gran formato. Cada grupo, entre todas las imágenes que fueron proyectadas, hizo su elección, recopilaron material referente a algunos de los contenidos, elaboraron un informe descriptivo... Como son miles las conexiones que se pueden establecer, comenzaron por la literatura occidental que es una de las máximas deudoras de toda la tradición literaria de corte grecolatino y encontraron numerosos testimonios de la influencia dejada por las letras griegas y latinas, tanto en la forma como en la temática, recurriendo a los

temas mitológicos. Aunque los mitos y leyendas son atractivos en sí mismos, fue necesario que los alumnos realizaran lecturas complementarias propias de su edad, acompañadas de exposiciones orales de mitos, preparados de antemano por los alumnos para mejorar la expresión oral. La lectura, en primer lugar, del texto latino es, sin duda, la forma más académica de estudiar el mito pues son los textos clásicos los que nos sirven de fuente para conocerlos.

Los alumnos encontraron tópicos literarios y figuras retóricas en la actividad pictórica y en la literaria. Fue una metodología abierta y flexible, utilizando el arte para enseñar y combinando la aportación de conocimiento con el desarrollo individual y en grupo de las actividades previstas. Se realizaron una localización de las características históricas y pictóricas de la época en cada una de las representaciones pictóricas.

También se sugirió la construcción de un vocabulario específico ampliable de términos relacionados con la mitología. Junto a la huella que el mito clásico ha dejado en el arte otra forma de estudiar su influjo es analizando qué términos de uso corriente proceden de términos que remontan a la mitología clásica. De la misma manera que la mitología ha dejado huella y ha servido de inspiración a cualquier manifestación artística no es de extrañar, por tanto, que incorporada como un elemento más de nuestra cultura la mitología ha dejado en el léxico una huella profunda e indeleble (*An Etymological Dictionary of Classical Mythology*). Esta forma de presentar la mitología dónde, no sólo conocemos el trasfondo mítico de la obra de arte, sino también el trasfondo histórico y sus características técnicas puede resultar muy enriquecedora para los alumnos. Además permite utilizarlo en diversas materias, no sólo en Cultura Clásica. El alumno, al conocer los tópicos literarios de la época intentó buscar en el cuadro esos mismos tópicos literarios, llegando a contextualizar la obra pictórica, haciendo un estudio del tamaño, del formato, y reflexionando sobre si es un capricho o algo más que eso, cuando se desarrolla la acción si la figura humana es principal o es un elemento más.

8. Criterios de Evaluación

1) Descubrir la importancia de la corriente mitográfica en las artes plásticas y en la literatura en la sociedad occidental. Con este criterio se pretendió valorar si el alumno conoce la influencia de los mitos en las artes plásticas.

2) Descubrir elementos clásicos en la literatura y el arte. Con este criterio se pretendió valorar si el alumno sabe interpretar textos e imágenes de las culturas griega y romana y reconocer en ellos una herencia que se transmite y pervive en nuestra cultura.

9. Contenidos transversales

La lectura se acompañó de diversas obras pictóricas de grandes artistas que reproducen los distintos mitos para que el alumnado aprecie la relación entre las artes plásticas y el texto que sirve como fuente. Además de la conservación del patrimonio pictórico, se intentaron promover valores entre el alumnado como la valentía ante situaciones que implican peligro y la astucia como instrumento de inteligencia para solucionar problemas sin recurrir a la violencia. Relacionado con este último y dado el contenido de algunos mitos (*Apolo y Dafne*, *Dánae recibiendo lluvia de oro*) se pudo establecer un debate para contrastar los pareceres sobre la conducta sexual de los dioses. Con relación a la educación para la paz se analizó la figura de hijo de Zeus y Hera identificado como el fiero Marte, dios de las guerras y las batallas que disfruta con las matanzas y la sangre.

También se trabajó la educación cívica y moral debido al comportamiento de unos dioses tan humanos como los de los griegos y romanos. También se pudo abordar la igualdad de oportunidades entre personas de distinto sexo partiendo de situaciones como *Rapto de Proserpina*, representada en el momento en que Plutón la rapta, llevándosela en su carro: la muchacha levanta los brazos al cielo en señal de desesperación.

10. Actividades

SESIÓN 1

ACTIVIDADES DE INICIACIÓN Y EXPLORACIÓN INICIAL

Como es muy importante el factor sorpresa para la motivación, creemos que debe iniciarse esta actividad intentando que los alumnos conozcan qué son los mitos y cómo han llegado también al lenguaje habitual a través de diferentes expresiones hechas.

1. ¿Qué es un mito? ¿Qué es la mitología?
2. ¿Qué quiere decir que un cantante o un futbolista se ha convertido en un mito?
3. ¿Quién es quién? Juego sobre identificación de los dioses de la mitología grecolatina.

Los alumnos intentaron explicar el significado de aquellas expresiones que conocen y tomaron nota de estas explicaciones. Después fue preciso explicarles cuál es el origen de cada una de las expresiones, momento en el que comprobaron si sus interpretaciones iniciales han sido acertadas. Con esta actividad pretendemos que los alumnos tengan un conocimiento sobre la fraseología del español, reconozcan y empleen expresiones fijas de

forma adecuada. Por otra parte, hay que tener en cuenta que el dominio de la fraseología contribuye al dominio de la competencia lingüística, especialmente la competencia comunicativa.

4. ¿Has oído alguna de estas expresiones? Seguro, porque las utilizamos con frecuencia en nuestra vida cotidiana. ¿Sabrías explicar su significado?

- a. La música amansa a las fieras.
- b. Eres una arpía.
- c. Talón de Aquiles.
- d. Manzana de la discordia.
- e. Caballo de Troya.
- f. Fue una Odisea.

SESIÓN 2/3/4/5

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

I. APOLO PERSIGUIENDO A DAFNE.



Apolo persiguiendo a Dafne
(Cornelio de Vos. s. XVI).

1. MITO.

Después de la muerte de la serpiente Pitón, Apolo encuentra a Amor ocupado en la construcción de su arco. Orgulloso por la empresa realizada, Apolo se burla del dios sugiriéndole que abandone el tiro con arco, disciplina más propia de sí mismo, infalible cazador, que del muchacho alado. En respuesta, Amor lanza contra Dafne, hija del dios fluvial Peneo, una de las flechas de plomo, que provocan el rechazo en quien es herido, mientras golpea a Apolo con una flecha de oro, que infunde el sentimiento amoroso en quien la recibe. Inmediatamente el dios sintió una violenta pasión por la hermosa ninfa y ella, lejos de corresponder a sus ternuras, huyó rápidamente y se ocultó de sus miradas. Enamorado de la muchacha, el dios la sigue incesantemente, hasta que ella invoca la ayuda del padre. De improviso, cuando Apolo estaba ya a punto de alcanzarla, la ninfa se convierte en laurel. Apolo sólo pudo estrechar entre sus brazos un tronco inanima-

do. De modo que, Apolo, desesperado, decide que, puesto que la muchacha no podrá nunca ser su esposa, el laurel le sea consagrado.

2. LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA.

Aquí se propuso como ejemplo la lectura de un fragmento de la obra de Ovidio, la historia de Dafne, *Metamorfosis*.

Hemos elegido este relato de Ovidio (*Met.* I, 452-567) porque es el más extenso y detallado de este mito y el que más influencia ha tenido en la literatura posterior española. El amor de Apolo a Dafne tiene su origen en la venganza de Cupido, pues Apolo estaba tan orgulloso de su victoria sobre Pitón que, al aparecer por allí a Cupido armado con flechas se ofendió y le regañó diciendo que no le cuadraba llevar tales armas, sacando dos flechas de su aljaba, con una de oro dispara a Apolo y con una de plomo ahuyenta el amor a Dafne y de este modo en ambos se producen sentimientos contrarios. A Dafne la describe como amante de las selvas, cazadora émula de Diana (v. 460) que rehúye el amor (v. 480), su padre le había concedido el don de permanecer virgen como hiciera Júpiter con Diana. El enamoramiento de Apolo lo detalla Ovidio (vv. 490-502). Se enamora de ella, arde de amor y contempla con admiración su belleza, sus cabellos, sus brillantes ojos. Según Ovidio (vv. 504-505) la ninfa huye asustada, y éste trata de impedirselo; comienza un largo elogio de sí mismo. En la persecución, recurre a la descripción mediante símiles, la ninfa huye como la cordera del lobo o la cierva del león. A punto de ser alcanzada pide ayuda a su padre. Ovidio es único para las recreaciones de la transformación de Dafne, llena de plasticidad: su cuerpo se ve envuelto por una fina corteza, sus cabellos se transforman en hojas, sus brazos en ramas y sus pies se quedan fijos convertidos en raíces; su cabeza en la copa de un árbol. Apolo la alcanza en el momento de la metamorfosis, abrazándola, pronuncia unas palabras finales en las que otorga a este árbol varios honores y privilegios.

1. Lee el mito sobre Apolo y Dafne que escribió Ovidio en *Metamorfosis* (libro I, vv. 452-558) Contesta a las siguientes preguntas.

- a) ¿Quiénes son los personajes? Indica una característica de cada uno de ellos.
- b) Busca en el diccionario el significado de dios y ninfa.
- c) ¿Qué quiere Apolo?
- d) ¿Cómo se siente Dafne? ¿Qué decisión toma?
- e) ¿Cuál es la reacción de Apolo ante la transformación de Dafne?
- f) ¿Qué consecuencias tiene esa reacción?
- g) ¿Qué admira Apolo en Dafne?

2. A continuación lee el siguiente soneto de Garcilaso de la Vega². Con-
testa a las siguientes preguntas.

A Dafne ya los brazos le crecían,
y en luengos ramos vueltos se mostraban;
en verdes hojas vi que se tornaban
los cabellos que al oro oscurecían. 4

De áspera corteza se cubría
los tiernos miembros, que aún balbuciendo estaban;
los blancos pies en tierra se hincaban
y en torcidas raíces se volvían 8

Aquel que fue la causa de tal daño,
a fuerza de llorar, crecer hacía
el árbol que con lágrimas regaba. 11

¡Oh miserable estado, oh mal tamaño!
Que con llorarla crezca cada día
la causa y la razón por que lloraba! 14

- a) ¿Qué le ocurre a Dafne?
- b) ¿Quién es el causante? Señala los versos que te han permitido averi-
guarlo.
- c) ¿Cómo nace el amor de Apolo por Dafne? ¿Por qué la ninfa rechaza a
su pretendiente?
- d) ¿En qué texto se inspira Garcilaso para componer este soneto?
- e) ¿Qué modalidad textual predomina el soneto?
- f) En este soneto encontramos el tópico literario de la *descriptio puellae*,
característico del Renacimiento. Explica en qué consiste el tópico y lo-
caliza los versos que hacen referencia a él.

3. Lee este poema.

Algo quiere.
[...] Si al pasar junto a un espejo
mi misma imagen me duele
porque no es como sería; 3
si se rompe un mito y Dafne
llora en primavera al verse
rosados brazos sin hoja; 6
si grita y grita el teléfono
y la otra voz está ausente

² Garcilaso de la Vega, *Obras completas*, Planeta, Barcelona, 1983.

y un porvenir agoniza, 9
 todo es adrede,
 el mundo algo quiere. [...]

Pedro Salinas, *Confianza*.

a) Desde la Edad Media hasta la actualidad el escritor latino Ovidio ha servido de inspiración a numerosos escritores. Este fragmento refleja la influencia mitográfica en la literatura occidental.

3. EDUCACIÓN PLÁSTICA.

Óleo sobre lienzo. Siglo XVI. Medidas: 193 cm x 207 cm.

Cornelis de Vos es junto a Rubens y Van Dyck, uno de los principales retratistas flamencos del Barroco. Además, su enorme producción de escenas mitológicas y religiosas de pequeño tamaño, destinadas a la burguesía, inundó el mercado flamenco y llegando, incluso a exportar a España. Este cuadro pertenece a la serie de tres obras mitológicas que realizó, junto a Rubens, para la decoración pictórica de la Torre de la Parada, por encargo de Felipe IV y que se conservan en El Prado. Perteneciente a la escuela de Rubens, uno de los grandes maestros de la pintura flamenca del Barroco, se reflejan, por lo tanto, todas las premisas del Barroco, alcanzando un movimiento, sensualidad y cromatismo pleno de exuberantes matices a base de una técnica de desbordantes efectos y desde una creatividad nunca imaginada. Los valores que encontramos en esta pintura tienen mucho en común con los valores de los poetas antiguos: su arte es un recuerdo constante de lo que la vida tiene de heroico y de dramático, y nos ayuda a ensanchar el mapa de nuestros sentimientos, y a profundizar en ello. El vehículo principal utilizado para transmitir ideas son los mitos que resumen la sabiduría de los antiguos sobre el comportamiento y las emociones de los seres humanos. Esta escuela recreó estos mitos con un extraordinario poder de convicción: contemplando su arte a menudo tenemos la impresión de que las grandes cuestiones de la vida se dirimieron con ellos de testigo presencial.

Técnicamente, *el colorido y la factura del lienzo de Apolo y Dafne conjuga con la manera de Cornelis de Vos. La tonalidad rosa clara de las carnaciones y el amarillo opaco de los cabellos son característicos* (Matías Díaz Padrón). Además, sigue los elementos característicos del Barroco: escena de gran dinamismo, recreación de la anatomía humana reforzada con el escorzo en el cuerpo de Dafne, inundada con una luz y cromatismo que enfatiza los elementos expresivos y por tanto, teatrales de la composición barroca. Apolo es reconocible por la aureola que rodea su rostro que le representa como el dios de la luz, identificado con Helios-Sol. Otro de sus atributos es

el arco y las flechas que aquí lleva en el carcaj colgado del torso. La figura de Dafne extiende los brazos para escapar del dios y sus manos ya se están convirtiendo en ramas de laurel. Del pie que apoya en la tierra está saliendo una raíz. La línea diagonal está claramente marcada desde el brazo derecho de Dafne hasta la pierna izquierda de Apolo y observamos también un marcado claroscuro. Apolo, orgulloso de la victoria conseguida sobre la serpiente Pitón, se atrevió a burlarse del dios Eros (Cupido) por llevar arco y flechas siendo tan niño. Irritado, Eros se vengó disparándole una flecha de oro, que le hizo enamorarse locamente de la ninfa Daphne, que jugaba despreocupada por el bosque, y a ella le disparó otra flecha que era de plomo, que le hizo odiar el amor y especialmente el de Apolo. Daphne en griego significa «laurel», hija del río Ladón. Era una ninfa cazadora consagrada a Artemis, y por lo tanto, rechazaba cualquier tipo de amor masculino, y por supuesto, ella no quería casarse con ningún hombre. De tal modo, el enamorado Apolo persiguió locamente a Dafne mientras ella huía de él, pero poco a poco, Apolo fue reduciendo distancias y cuando iba a darle alcance porque ella se encontraba ya cansada, Dafne pidió ayuda a su padre, el río Peneo que la convierte en árbol, en un laurel. Esta última escena es la que representa el cuadro, por eso vemos los dedos de las manos de Dafne convirtiéndose en ramas y hojas. Ella viste con una túnica blanca que simboliza la pureza y Apolo con una corta capa de color rojo que significa la pasión. Por ello, este mito ha sido interpretado, tradicionalmente, como un enfrentamiento entre la virtud (Dafne) y los deseos sexuales (Apolo).

II. MARTE.



El dios Marte. Diego Velázquez. s. XVI-XVII.

1. MITO.

Hijo de Júpiter y Juno, fue educado por uno de los Titanes, desplegó un valor inaudito luchando contra los Gigantes pero cayó en una emboscada. Sorprendentemente este dios sanguinario fue vencido varias veces por diferentes dioses o mortales que lo dejaron malparado. En Roma el culto a Marte estaba muy extendido por ser el padre de Rómulo y Remo y porque allí, antes de ser el dios de la guerra, fue el dios de la agricultura. Marte siempre es actual porque es el dios de la guerra. Fue hecho prisionero por los hijos de Alos que lo abandonaron en el fondo de un calabozo donde gimió prisionero

por espacio de quince meses. Liberado por Mercurio, volvió al Olimpo y allí se esforzó por agradar a Venus. Su traje guerrero, el brillo de sus armas, su valor heroico daban a Marte a los ojos de la diosa singular belleza. Esta sentía su vanidad sobremanera satisfecha al ver postrado a sus pies a quien sembraba el espanto en los ejércitos. Su esposo, el cojo Vulcano, no tardó en sentirse celoso y se quejó a Júpiter. Marte abandonó el cielo y se marchó a Tracia, de ahí marchó a Grecia.

2. LENGUA Y LITERATURA.

1. Lee el siguiente texto:

Ares, terrible y funesto para los mortales al ver llegar a Diómedes y Atenea en su carro tirado por caballos, se alejó del Perifante que yacía muerto y se encaminó junto a ellos. Cuando se halló en una corta distancia Ares lanzó su lanza de bronce que paso por encima del yugo del carro de Diómedes sin alcanzarlo pues Atenea logró desviarla. A su vez Diómedes envalentonado atacó al dios Ares con su pica que con la intervención de Atenea alcanzó el costado de dios y le hirió.

El poderoso dios Ares gritó de tal modo que parecía un alarido de nueve o diez mil o hombres cuando se lanzan a la batalla. Griegos y troyanos temblaron de miedo pues tal fue la fuerza con que bramó Ares. Acto seguido Ares subió a los cielos envuelto en una neblina. Cuando llegó al Olimpo sede de las divinidades inmortales se sentó junto a Zeus y le dijo:

— Padre Zeus ¿No te indigna presenciar estos hechos tan atroces? Todos estamos airados contigo porque engendraste a una hija loca y funesta que sólo se preocupa por cometer acciones injustas. A ella no la sujetas con tus palabras ni con obras sino que la animas a luchar al lado de Diomedes al que ha incitado a combatir contra los dioses inmortales.

— ¡Inconstante Ares! Me eres más odioso que cualquier otra divinidad del Olimpo. Siempre te han gustado las riñas. Tienes el mismo espíritu arrogante que tu madre Hera. Como eres tan perverso si hubieras nacido de cualquier otro dios, haría ya tiempo que estarías sumido en los mismos abismos donde quedaron los descendientes de Urano.

Homero, *Iliada*, canto V.

2) El amorío más conocido de Marte que escribió Ovidio en *Metamorfosis* (IV, v. 171 y ss) en este poema Quevedo la actualiza mediante las imágenes de los confites, pasteles...

Bermejazo Platero de las cumbres,
A cuya luz se espulga la canalla:

La ninfa Dafne, que se afufa y calla;
 Si la quieres gozar, paga y no alumbres.
 Sin quieres ahorrar de pesadumbres, 5
 Ojo del Cielo, trata de compralla:
 En confites gastó Marte la malla,
 Y la espada en pasteles y en azumbres.
 Volvióse en bola Júpiter severo;
 Levantó se las faldas la doncella 10
 Por recogerle en lluvia el dinero.

(*Poesía Varia*, Francisco de Quevedo)

- a) ¿A qué se refiere el autor con el adjetivo bermejazo?
- b) ¿A qué malla se refiere?
- c) Busca en el diccionario *azumbres*
- d) ¿A qué se refiere el último verso?
- 2) Establece la genealogía de Marte.
- 3) Palabras de nuestro léxico: *Marcial, marcialidad, marciano, martes*.
- 4) Di qué huellas ha dejado este dios en el calendario.
- 5) ¿Por qué lleva el planeta rojo su nombre?
- 6) ¿Era un dios querido por los demás dioses?
- 7) En la *Odisea* de Homero (VII, 266 y ss) se narran los amores de Ares y Afrodita. Lee este pasaje donde se describe con mucho detalle esta fábula.
- 8) Lee el siguiente poema sobre Marte y responde:

Entre las armas del sangriento Marte,
 do apenas hay quien su furor contraste;
 hurté de tiempo aquesta breve suma,
 tomando, ora la espada, ora la pluma.

Garcilaso de la Vega, *Egloga III*.

- a) ¿A qué se está refiriendo el poeta cuando habla de Marte?
- b) Busca el poema que Shakespeare (1564-1616) le dedicó a la historia de Marte y Venus.

3. EDUCACIÓN PLÁSTICA.

Óleo sobre lienzo, medidas 179 x 95 cm.

El lienzo podría representar el final de los amores de Marte con Venus, por la cara de resignación y tristeza que observamos en el dios. Vulcano, esposo de Venus, al ser informado de los amores entre su mujer y Marte tejó una malla de hierro para sorprender a los ilícitos amantes y que los demás dioses del Olimpo contemplaran el engaño. Todo esto ya ha ocurrido y Marte, aturdido y derrotado, reflexiona sobre todo ello. Tras la figura, contemplamos una sábana de color blanco del lecho donde los amantes fueron sorprendidos. Al dios de la guerra se le suele representar como un joven o un hombre de aspecto viril. Sus atributos son el yelmo y el escudo, a veces la coraza. En la iconografía tradicional, una lanza, una espada o una alabarda. Marte es una de las doce divinidades del Olimpo, hijo de Júpiter y de Juno. El carácter agresivo y violento de Marte, dios de la guerra, lo convierte en motivo de envidia de todos los dioses, incluso de sus padres. La mayor parte de los mitos en que aparece el dios se relacionan con combates. Sin embargo, Marte no vence siempre y frecuentemente se le contraponen la proverbial sabiduría de Minerva. En el Renacimiento, la imagen de las dos divinidades, representadas juntas, se convirtió en alegoría de la sabiduría, la virtud, que sirviéndose de sus propias armas para mantener la paz, vence sobre la violencia destructiva de la guerra. Marte es también, según el mito, el padre de Rómulo y Remo, junto con la vestal Rea Silvia.

Marte no tiene una tipología iconográfica constante: puede ser representado con aspecto juvenil o como un hombre maduro de aspecto viril. Suele cubrirse la cabeza con un yelmo y lleva un escudo y una lanza o una espada. Junto a Marte a veces, se puede ver un lobo, animal que le ha sido consagrado.

La fecha es incierta. El catálogo del Museo la fija entre 1640-1642. Marte es una figura ridícula incluso en su melancolía. En ello, Velázquez sigue la línea de ironía referente a las representaciones mitológicas. Forma parte de las figuras tirando a sarcásticas de otros personajes de la tradición clásica como Esopo.

El cuadro representa a un hombre desnudo salvo un paño que rodea sus caderas un mato rojo sobre el que está sentado y el casco o yelmo. La cabeza adornada con el mostacho de los soldados de los Tercios que acentúa grotescamente la melancolía, apoyándose en la mano izquierda. Como técnica existe un contraste algo agrio de los colores más vivos el azul y el rojo, parece seguir la costumbre francesa de moderar tonos calientes por uno frío. Como técnica, es de una suave soltura y por el contraste algo agrio de los colores más vivos, el azul y el rojo, parece seguir la costumbre

francesa de moderar los tonos calientes por uno frío, más que en seguir una entonación a la veneciana. Hay ciertos recuerdos de Rubens en la carnación rojiza y brillante y en la musculatura de madurez de este desnudo, que le añaden humanidad. El fondo de la escena es mínimo y oscuro, no apareciendo ningún elemento relevante para destacar así, la figura protagonista del cuadro. Por todo ello, podemos decir que, este cuadro sigue la tradición de los retratos realizados por Velázquez y que tanto reconocimiento le ha reportado.

III. ORFEO Y EURIDICE



Orfeo y Eurídice en los Infiernos, Fris, Pieter, 1652.

1. MITO.

Orfeo, hijo de la musa Calíope era un gran poeta y un músico extraordinario. Cuando tocaba la lira las fieras más feroces le escuchaban mansamente y los árboles se inclinaban hacia él para darle sombra. Tampoco los humanos se resis-

tían a la dulzura de sus cantos. Sin embargo Orfeo estaba solo y triste pues usa manda esposa Eurídice había muerto tras recibir la picadura de una víbora y se encontraba en los Infiernos, el reino de Hades. Orfeo decidió ir a buscar a su esposa entrando en los infiernos, una tarea imposible para los mortales. Orfeo, sin embargo, consiguió vencer todos los peligros: convenció a Caronte para que le permitiese cruzar la laguna Estigia en su barca y amansó al Can Cerbero, el feroz perro de tres cabezas que vigilaba la entrada de los Infiernos. Y se presentó ante Hades, y su esposa Perséfone, los dioses del mundo de los muertos. Estos, maravillados por su música y la fuerza de su amor le permitieron llevar a Eurídice de vuelta al mundo de los vivos, pero le exigieron una condición: no podía mirarla hasta que no hubieran salido del mundo de los Infiernos.

Orfeo prometió que no la miraría y se dirigió a la salida con su esposa. En cuanto llegó al mundo de los vivos, como estaba impaciente volvió la vista hacia su esposa pero solo para ver como se desvanecía la sombra de su amada. No había cumplido su promesa ya que Eurídice no había salido aún del reino de los muertos. De vuelta a la tierra, los cantos de Orfeo se hicieron tristes y desamparados y no quiso participar en las bacanales de

las ménades tracias, que, enfurecidas, lo golpearon sin piedad hasta matarlo. La lira y los restos mortales de Orfeo fueron arrastrados por el río Hebro hasta el mar y desde allí hasta la isla de Lesbos donde sus habitantes lo enterraron en un precioso mausoleo. El alma de Orfeo se unió con el de su esposa tocando la lira y deleitando a los bienaventurados que vivían en los Campos Elíseos, el lugar de los infiernos reservado para los mortales que habían realizado grandes hazañas.

2. LENGUA Y LITERATURA.

[...] Una profunda caverna de vasta abertura protegida por un lago negro y las tinieblas de los bosques [...].

Virgilio, *Eneida*, VI, 236.

EGLOGA III

Estaba figurada la hermosa
 Eurídice, en el blanco pie mordida
 De la pequeña sierpe ponzoñosa,
 entre la hierba y flores escondida; 4
 descolorida estaba como rosa
 que ha sido fuera de sazón cogida,
 y el ánima, los ojos ya volviendo,
 de su hermosa carne despidiendo. 8
 Figurado se vía estrechamente
 El osado marido que bajaba
 Al triste reino de la oscura gente
 Y la mujer perdida recobraba; 12
 Y cómo, después desto, él, impaciente,
 por miralla de nuevo, la tornaba
 a perder otra vez, y del tirano
 se queja el monte solitario en vano. 16

Garcilaso de la Vega, *Poesías completas*.

1) Resume brevemente el mito de Orfeo de manera que des respuesta a las siguientes preguntas:

- a) ¿De quién es hijo Orfeo?
- b) ¿Dónde y porqué muere Orfeo?
- c) ¿Qué significa la palabra Orfeón?

2) En torno al mito de Orfeo y a su descenso a los infiernos se desarrolló la doctrina órfica. Defínelo.

3) Busca el soneto de Quevedo *Constante más allá de la muerte*, que alude al descenso de los infiernos realizado por Orfeo.

3. EDUCACIÓN PLÁSTICA.

Óleo sobre lienzo. 1652. 61 cm x 77 cm.

Representa el momento en el que Orfeo, que había descendido al reino de las sombras para buscar a su esposa Eurídice, muerta por la mordedura de una serpiente, la abraza en presencia de Perséfone y Hades, que le habían permitido sacarla de allí y devolverla a la vida a cambio de que no volviera la vista hacia atrás hasta haber salido del valle del Averno. En el primer plano, a la izquierda, la barca con los condenados avanza por el río Aqueronte. El fondo está poblado por minúsculas escenas de condenados cumpliendo sus penas. El tema está tomado de las *Metamorfosis* de Ovidio (libro X, vv. 1-55). Sin embargo, los personajes que en el poema acompañan a los protagonistas han sido sustituidos por una multitud de figuras grotescas, animales infernales y seres monstruosos, uno de los cuales transporta por el aire a un condenado. Estas figuras y el tipo de escenografía infernal sitúan esta escena en la tradición de El Bosco, que tuvo larga pervivencia en Flandes y Holanda a través de Peter Bruegel el Viejo, su hijo Peter Brueghel, el Joven, y Jacob de Gheyn II (ca. 1565-1629). La figura del ahorcado parece inspirada en Brujas haciendo magia de Salvator Rosa, pero la estructura compositiva la aproxima aún más a escenas de Filippo Napoletano (1589-1629) como *Dante y Orfeo en el infierno* (Florence, Galleria degli Uffizi), *Eneas y la sibila en el infierno* (Roma, Galleria Doria Pamphili y colección Garofalo). En 1772 figura en el Palacio del Buen Retiro como pareja de una apoteosis de Hércules. Ingresó en el Museo del Prado antes de 1834. Es inventariado en 1849 y recogido en el catálogo de 1873 (Texto extractado de T. Posada Kubissa, *Pintura holandesa en el Museo Nacional del Prado. Catálogo razonado*, Museo Nacional del Prado, 2009, págs. 62-63).

SESIÓN 6

ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN.

Los alumnos escribieron sobre los personajes principales de los cuadros intentando ponerse en la piel de cada uno de ellos. Se les propuso que redactaran un monólogo. Otro grupo dibujó en unas viñetas con figuras propias del cómic las historias de los mitos.

APOLO. Soy hijo de Júpiter y de Latona. Soy un dios genuinamente griego pero los romanos me adoptaron. Soy el dios de la luz, de la primavera, de la salud y la medicina, de la pureza, del orden y de la profecía. Tengo una enorme cabellera y voy con una lira y un arco. El laurel y la palmera me están consagrados. Remuevo los fondos psíquicos del hombre, trabajo sobre la fantasía y es lo que hace soñar a los hombres despierptos. Famoso es mi combate con los Cíclopes que estaban al servicio de Vulcano y le ayudaban a forjar los rayos de Júpiter. Sucedió que Plutón, el dios de los muertos fue a quejarse a su padre Júpiter de que Esculapio, el hijo de Apolo hacía tales prodigios. Encontró Júpiter razonable la queja de Plutón y atento a velar por el equilibrio entre las fuerzas del cosmos aniquiló a mi hijo Esculapio. Por esa razón, juré en tomar venganza de la muerte de mi hijo, pero no me atrevía a desafiar al poderoso Júpiter y pensé que lo mejor era hacer creer que eran los Cíclopes los que forjaban los rayos que él utilizaba y, considerándolos como obreros de guerra, los exterminé a todos por lo que mi padre, Júpiter me castigó desterrándome una temporada del Olimpo.

Pablo 4º C

MARTE. Identificado con Ares griego, soy hijo de Júpiter y de Juno y me encomendaron el poder de la guerra. Soy el padre del Rómulo y Remo, fundadores de la ciudad de Roma. Mis atributos son la lanza, el casco y el escudo y mi animal el lobo. Me diferencio de la diosa Minerva en que yo presido el ardor guerrero, ciego y brutal y ella asume la guerra como labor de la mente. Siempre estoy de actualidad pues lo de las disputas es un fenómeno inevitable. Soy el sangrador y compenso con mis guerras los excesos de actividad de mi amiga Venus. Todos los dioses colaboran conmigo y la misma Venus extrema sus encantos y coquetería para servirme de gancho y llevarme voluntarios.

Así fue desde el principio de los tiempos, desde la primera guerra sería que tuvieron los hombres, la guerra de Troya, que el poeta Homero cantó en su poema hasta estas de nuestros días que, comparadas con las de entonces, es un juego de niños, a pesar de haber intervenido en ella los dioses. Estoy muy orgulloso del trato tan venerable que tengo entre los

romanos, hasta el punto que me construyeron un templo en Roma con mis propios sacerdotes. Junto con Minerva estoy representado en la entrada principal del Cuartel General del Ejército.

Carlos 4º C

PLUTÓN. Soy Hades en Grecia, soberano del mundo subterráneo, mi símbolo es un carro y unos caballos negros. La muerte, para mí, es un estado provisional, es un sueño más profundo y sobre todo más largo que el sueño fisiológico de todas las noches. Soy hermano menor de Júpiter, mucho menos simpático que mi hermano. Huía de las diosas y de las mujeres y me habría quedado solterón de no haber visto un día a Proserpina, la tierna y gentil hija de Ceres, me enamoré de ella hasta el punto de raptarla de su madre y llevármela a su palacio de las pompas fúnebres. Mucho lloró ella al principio pero terminó por encontrarse muy bien a mi lado. No tengo mucho que hacer pues los muertos son personas formales. Cuando Mercurio recibía orden de Júpiter de llevarse alguna alma mortal, lo primero que se encontraba era una laguna de aguas negras por ahí había que pasar para llegar a mi reino, donde había una barca también negra con un barquero llamado Caronte al que había que pagarle por su trabajo. Pasada la laguna la recibían las famosas Furias ansiosas de atormentar a los malos. Comparecía el recién llegado ante un tribunal presidido por mi, si era inocente iba a los Campos Elíseos, allí se vivía a media luz y se hablaba a media voz, ni las rosas tenían olor si no, lo era iban al orco o lugar de tormento de los condenados, allí todo es inquietud.

Francisco Javier 4º C.

11. Bibliografía

11.1. Fuentes antiguas

- Hesíodo, *Teogonía*, Alianza Editorial, Madrid, 1981.
- Homero, *La Iliada*, Austral, Madrid, 2000.

11.2 Fuentes modernas

Domínguez, A., Pérez, E. y Gallego, J., *Velázquez, catálogo de la exposición de Museo del Prado*, 1990.

Graves, R., *Dioses y héroes de la antigua Grecia*, Lumen, Barcelona, 1986.

Hernández Lucas, Mª T., *Mitología Clásica. Teoría y práctica docente*, Ediciones Clásicas, Madrid, 1990.

Morales Marín, J. L., *La pintura en el Barroco*, Espasa, Barcelona, 1998.

Tejero Robledo, E., *El retorno de los mitos. Mitología. Literatura. Transferencia didáctica en Didáctica*, nº 9, 1997, págs. 279-310, UCM. Madrid.

12. Conclusión

Con esta UD hemos intentado tomar la cultura con el contexto necesario para la comprensión del mundo latino siendo capaces, alumnos/as y profesora, de extraer información sobre la historia mitográfica y su relevancia para la civilización occidental.