

Guía para identificar
los personajes de la mitología clásica

Guía para identificar los personajes de la mitología clásica

Coordinación general, infografías y textos: Lorenzo de la Plaza Escudero

Textos y coordinación de textos: José Ignacio Vaquero Ibarra

Dibujos: José María Martínez Murillo

Cuadernos Arte Cátedra

1.º edición, 2016
reimpresión, febrero 2017

Ilustración de cubierta: infografía realizada por Lorenzo de la Plaza Escudero de *Tres harpías aladas impiden comer a Fineo*, Pintor de Cleofrades, ca. 475 a.C.

Ilustración de cuarta de cubierta: dibujo a partir del cuadro de Tiziano, *Ticio*, de José María Martínez Murillo

© Lorenzo de la Plaza Escudero, José Ignacio Vaquero Ibarra
y José María Martínez Murillo, 2016, 2017

© Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.), 2016, 2017

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

Depósito legal: M. 19.582-2016

I.S.B.N.: 978-84-376-3582-8

Printed in Spain

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Introducción

Se ha dicho que los griegos nos enseñaron, entre otras muchas cosas, a pensar. Nosotros añadiríamos que también nos enseñaron a imaginar, y que lo hicieron de dos formas distintas.

En primer lugar, mediante los mitos, cuyo universo es profundo, vasto, complejo y diverso, y que continúan tan presentes. Los griegos crearon las leyendas que cristalizaron en la poesía épica, la lírica y el drama, y todavía sus palabras resuenan en nuestra literatura. Este mundo no solo ha penetrado en lo literario, sino también en las ciencias, la psicología y hasta la misma lengua que hoy hablamos.

En segundo lugar, configuraron nuestras emociones y sensaciones mediante las imágenes que crearon. Su genialidad es tan radical que a los artistas les ha sido imposible apartarse de sus paradigmas, y cuando se introdujeron nuevas creencias e ideas, fueron adaptadas, pero raramente desaparecieron. Todavía podemos rastrear aquellos viejos modelos, entre muchos otros ejemplos posibles, en la piedad de la Virgen María por Cristo, cuando vemos a Eos llevando el cadáver de su hijo Memnón en brazos.

En el mundo antiguo estas dos vías confluían y se entrecruzaban con naturalidad. Como prueba de ello, ge-

neralmente los textos y las imágenes que conservamos coinciden. Aunque nosotros solemos considerar que las imágenes «ilustran» los textos, esta suposición no sería tan evidente para ellos, pues las imágenes nos las encontramos fundamentalmente en la cerámica que empleaban en su vida diaria.

La esencia de este universo ha perdurado a lo largo de los siglos y se conserva todavía, desde las altas esferas políticas, con gobernantes que se comparan con Aquiles o Hércules, hasta los cuentos de nuestros abuelos. El paso del tiempo lo ha perfilado, recreado, enriquecido y corre todavía por nuestras venas. Pero también la conexión de aquellas dos vías de las que antes hablábamos se ha difuminado, podríamos decir, en nuestro imaginario, y carecemos en muchos casos del acervo cultural que posibilitaba en otras épocas una interpretación más intuitiva de las obras de la tradición artística.

A este encuentro de imágenes y mitos hemos encaminado la elaboración de esta obra, con la que pretendemos ofrecer una ayuda a los amantes de los mitos y del arte, con dos objetivos básicos: el primero es que conozcamos los principales personajes de este universo mitológico.

INTRODUCCIÓN

gico y el segundo es que seamos capaces de reconocerlos en su iconografía.

El criterio inicial que hemos adoptado es el de enfocar las obras de arte a partir de los personajes representados en ellas. Necesariamente tuvimos que hacer una selección y escogimos unos doscientos treinta personajes de la mitología grecolatina. Es un número arbitrario, pero consideramos que suficiente para tener una aproximación adecuada al propósito que nos planteábamos. La selección de personajes se ha hecho teniendo en cuenta sobre todo la iconografía, dejando a un lado criterios mitológicos. Por esto aparecen Fama, o Nike, que carecen de mitos propios, pero pocas figuras han sido tan reproducidas desde la Antigüedad. Otros personajes de gran tradición literaria, como Antígona, han tenido que quedarse fuera de nuestra selección por su menor relevancia iconográfica. El caso de Anteo es el contrario: literariamente su aparición es esporádica, en cambio para las artes plásticas ha resultado muy prolífico.

LA GUÍA

Esta guía tiene una estructura básica constituida por el elenco de personajes mitológicos, un índice de atributos, un vocabulario de términos contenidos en el texto y dos tablas:

la primera nos ofrece las equivalencias entre los nombres griegos y latinos, y en la segunda se encontrarán todos aquellos personajes que aparecen en el libro pero no están alfabetizados por su nombre individual.

El cuerpo del trabajo lo constituyen los personajes. Las entradas aparecen ordenadas alfabéticamente según el nombre que nos ha llegado a través de la tradición griega (acompañadas, según corresponda, de las grafías originales tanto en griego como en latín). A continuación ofrecemos una categoría en la que se pretende situar al personaje en un contexto mitológico o social (dios, héroe, monstruo, rey, princesa, etc.), sin que esta clasificación aspire a ser exhaustiva, ya que puede darse el caso de que héroes sean también reyes o de que princesas sean diosas.

En los textos mitológicos ofrecemos en primer lugar una sucinta genealogía del personaje, en la que presentamos a los familiares más relevantes o inmediatos. A continuación se expone una breve *historia* de los personajes, en la que hemos intentado no privar al lector de los detalles que en muchas ocasiones hacen que sean sugerentes. Los datos que aportamos no son exhaustivos, pues al enfrentarnos al problema de las variantes mitográficas hemos optado por ofrecer un texto con una cierta coherencia literaria: en ese maremágnum que son las variantes a veces es casi imposible hilar una cierta trama narrativa.

A pesar de que hemos pretendido que las historias fueran lo más concisas posible, algunos personajes son tan prolivos que exceden lo que parecería razonable, pero la importancia de sus aventuras es tal que nos ha resultado imposible obviarlas. Apenas ofrecemos detalles, sin embargo, de los personajes desde el punto de vista de la historia de las religiones, del culto o de la literatura, para lo que existen magníficas obras, algunas de las cuales citamos en la bibliografía.

También aparecen, en cada entrada, dos apartados claramente diferenciados:

1) Atributos posibles: aquí figuran los atributos más relevantes de los personajes, aquellos con los que usualmente se representan. Estos atributos han de entenderse no como normas, sino como posibilidades que tenía el artista, variables de una época a otra, relevantes o no para una escena u otra. El canon griego no está tan tabulado ni es tan estricto como el de otras religiones. Razones históricas y de diversidad cultural explican estos extremos. Igualmente hemos de contar con los añadidos no canónicos propios del arte. Así, por ejemplo, la venda de Eros aparece como atributo en el Renacimiento y la iconografía de las sirenas cambia de modo radical desde la Edad

Media. La inclusión de variantes diacrónicas complica la creación de un corpus.

2) Variantes iconográficas: aquí se apuntan las variantes o escenas mitológicas más importantes en las que encontramos al personaje en cuestión.

Este conjunto de Atributos y Variantes pretende permitir al lector alcanzar los dos objetivos básicos que nos proponíamos: conocer y reconocer al personaje.

Otro de los elementos importantes es la representación gráfica del personaje. Utilizamos preferentemente imágenes de la Antigüedad. Las fuentes escogidas son: esculturas en todas sus variantes (exentas, en relieves de edificios, etc.), monedas, pinturas murales, sellos o joyas, pero el referente iconográfico fundamental ha sido la cerámica griega, que forma un corpus en sí misma, tanto en relación con las técnicas como en los motivos, con auténticas obras de arte que muestran un dominio de la artesanía cerámica y del dibujo, de fina delicadeza en la composición y los elementos. El trabajo sobre las imágenes de la cerámica ha exigido en la práctica totalidad de los casos un tratamiento infográfico complejo, que ha incluido desde la transformación de una imagen en volumen a otra plana hasta una reconstrucción o reinterpretación de los elementos deteriorados por el tiempo.

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE DE ATRIBUTOS

Hemos llamado atributo a todo aquel elemento que nos induce a reconocer a un personaje: puede ser un objeto (un instrumento musical, como en el caso de Tersícore), un animal (una pantera, en el caso de Dioniso), una planta (un jacinto, en el caso de Jacinto), simplemente una postura (dedo en alto, en el caso de Polimnia) o un rasgo característico de dicho personaje menos evidente pero al mismo tiempo definitorio en muchos casos como la belleza (en Venus), la vejez (en Océano) o la juventud (en Adonis). La combinación de varios de estos atributos junto con las diferentes variaciones iconográficas nos permitirá establecer casi siempre la identidad de un personaje.

VOCABULARIO

También nos ha parecido imprescindible incluir un vocabulario de términos utilizados a lo largo la obra. Dichos términos aparecen marcados con un asterisco.

LAS TABLAS

Como hemos señalado, la alfabetización de los personajes se ha realizado a partir de la transcripción de sus nombres griegos (por eso se encontrará Odiseo, no Ulises), salvo que sean exclusivos de la mitología romana (Fauno, por ejemplo). Por ello la primera tabla nos ofrece las equivalencias entre los nombres griegos y latinos.

También hemos dicho que todos los personajes aparecen alfabetizados, pero puede haber alguna excepción cuando dichos personajes pertenecen a un conjunto, por ejemplo las Musas, las Moiras, los Dióscuros, los Boréadas, etc., o aparecen como una pareja: Tetis y Peleo, por ejemplo. Esta es la función de la segunda tabla, encontrar todos estos personajes que sí aparecen en el libro pero que no están alfabetizados por su propio nombre.

En conclusión, el libro pretende ser una sencilla guía que podamos llevar a un museo para comprender mejor las obras de arte de tema mitológico. Esperamos que sea un objeto de disfrute y que los lectores profundicen en el conocimiento del arte y la mitología.

LOS AUTORES

Guía iconográfica

Acis y Galatea

[gr. Ἄκισ, Γαλάτεια / lat. *Acis, Galatea*].

PASTOR Y NINFA

Acis es un joven pastor, hijo del dios Pan y de una ninfa. Galatea es una de las Nereidas, hija de Nereo y de Doris.

Ambos estaban enamorados, pero el cíclope Polifemo también amaba a Galatea y la perseguía, implorando que escuchara sus palabras de amor, aunque ella lo despreciaba. Un día Polifemo descubrió a Galatea descansando sobre el pecho de su amado pastor y, enfurecido por los celos, aplastó a Acis con una roca. La nereida transformó su sangre en una fuente e hizo inmortal a su amado Acis, metamorfoseándolo en río.

No obstante, existía una versión de la leyenda en la que Polifemo y Galatea se amaron y tuvieron tres hijos: Gala, Celto e Ilirio.

Véanse: NINFAS, PAN, POLIFEMO

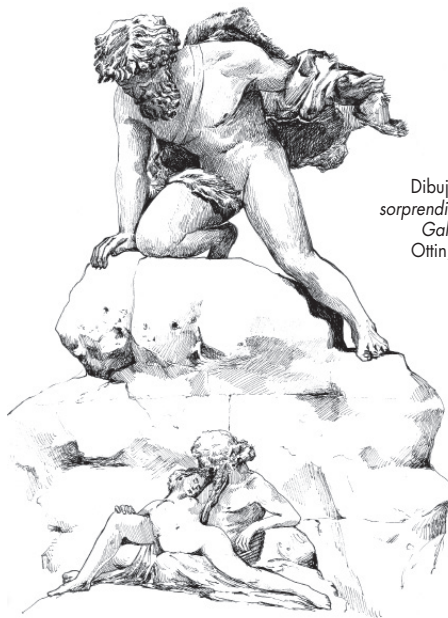
Atributos posibles

ACIS

- Belleza
- Juventud
- Metamorfosis en río

GALATEA

- Barca en forma de concha tirada por delfines
- Belleza
- Delfín
- Juventud



Dibujo de *Polifemo sorprendiendo a Acis y Galatea*. Auguste Ottin, 1866. París, Jardines de Luxemburgo.

Variantes iconográficas

- ▶ Acis y Galatea abrazados
- ▶ Polifemo observa a Acis y Galatea
- ▶ Transformación de Acis en río
- ▶ Triunfo de Galatea

Acteón

(gr. Ἀκταίων / lat. *Actaeon*).

PRÍNCIPE

Hijo de Aristeo y Autónoe.

El centauro Quirón le enseñó a cazar. En una cacería por el monte Citerón, se encontró casualmente con la diosa Ártemis y unas ninfas, que se bañaban desnudas en un manantial. Al descubrirlo la diosa, como castigo, lo metamorfoseó en un ciervo, salpicándole con el agua de la fuente mientras lanzaba un conjuro. Sus propios perros lo devoraron al no reconocerlo. Luego lo buscaron desconsolados por el bosque, hasta que encontraron al centauro Quirón, que construyó una estatua de su dueño para calmarlos.

En otra versión de la leyenda, la metamorfosis de Acteón se produjo porque alardeó de ser mejor cazador que Ártemis, que castigó su soberbia.

Véanse: ÁRTEMIS, NINFAS, QUIRÓN



Acteón transformándose en ciervo, atacado por sus perros. Escifo de figuras rojas, siglo IV a.C. Karlsruhe, Badisches Landesmuseum.

Variantes iconográficas

- ▶ Cazador con perros
- ▶ Descubre a Ártemis y las Ninfas bañándose desnudas
- ▶ Ártemis le salpica con agua para transformarlo
- ▶ Convirtiéndose en ciervo y atacado por perros

Atributos posibles

- Coturnos*
- Desnudez
- Juventud
- Metamorfosis en ciervo
- *Nebrís**
- Perros

Adonis

(gr. Ἄδωνις / lat. *Adonis*).

MORTAL

Nació de la unión de Cíniras, rey de Chipre, con su hija Mirra, a la que no identificó, pues ella se había disfrazado. Cuando Cíniras descubrió el incesto, intentó matarla, pero los dioses la salvaron metamorfoseándola en un árbol, a través de cuya corteza nació Adonis, con ayuda de las Náyades*. Afrodita lo encontró tan bello que se lo encomendó a Perséfone para que lo criara. Sin embargo, esta se encaprichó de él y no quería devolvérselo a Afrodita. Zeus tuvo que intervenir en la disputa y decidió que Adonis viviera un tercio del año con Afrodita, otro tercio con Perséfone y el otro donde él deseara. Adonis acabó pasando dos tercios del año con la diosa del amor. Una flecha de Eros rozó accidentalmente el pecho de Afrodita y se enamoró del joven. Tiempo después, en una cacería, un jabalí hirió a Adonis en la ingle. Cuando Afrodita iba a socorrerlo, se clavó la espina de una rosa en el pie, y la sangre de la diosa transformó las flores blancas en rojas. Afrodita no pudo, sin embargo, evitar que Adonis muriera y transformó la sangre del joven en una flor, la anémona. Zeus dispuso, tras la muerte de Adonis, que pasara seis meses del año con Afrodita y otros seis en el Hades*.

Véanse: AFRODITA, EROS, HADES, NINFAS, PERSÉFONE, QUIRÓN, ZEUS

Atributos posibles

- Anémona
- Belleza
- Coturnos*
- Juventud
- Perro

Variantes iconográficas

- ▶ Nacimiento de Adonis
- ▶ Con Afrodita, otras diosas o mujeres
- ▶ Ares le separa de Afrodita
- ▶ Como un cazador con un perro
- ▶ Cazando un jabalí
- ▶ Moribundo



Adonis agonizante. Monumento funerario, siglo III a.C. Ciudad del Vaticano, Museo Gregoriano Etrusco.

Afrodita o Venus

(gr. Ἀφροδίτη / lat. *Venus*).

DIOSA

GENEALOGÍA, NACIMIENTO, INFANCIA

Hija de Zeus y de la oceánide Dione. Otra versión indica que surgió de la espuma del mar originada por la caída de los órganos genitales de Urano, cuando fue castrado por su hijo Crono. Apenas nació, el viento Céfito la impulsó suavemente, primero hasta la isla de Citera y luego a Chipre. Allí fue acogida por las Horas, que la vistieron y adornaron con joyas y la condujeron al Olimpo, donde los dioses quedaron prendados de su belleza. Con Ares fue madre de Fobo y Deimo (abstracciones del miedo y el temor), de Harmonía, de Anteros, y a veces también se dice que de Eros. Con Dioniso concibió a Príapo y con Hermes fue madre de Hermafrodito. Con el mortal Anquises concibió a Eneas.

ATRIBUCIONES

Afrodita es una fuerza omnipotente y primordial del universo, el amor, que somete a todos los seres vivos y los dioses. Este amor tiene una doble faceta: la sexual, por un lado, con sus estrechas relaciones con la prostitución y la reproducción; por otro, la erótica y sensual, que provoca la seducción amorosa. Es también la diosa de la belleza, de los jardines y de las flores, que brotan a su paso, y fue



Dibujo de *Afrodita de Cnido*, copia romana del original griego de Praxiteles, siglo IV a.C. Roma, Palacio Altemps.



Afrodita sobre un cisne. Kylix de figuras rojas sobre fondo blanco, Pintor de Pistóxenos, ca. 450 a.C. Londres, British Museum.

incluso venerada como diosa del mar y la navegación, pues con su presencia calma la tempestad. Ocasionalmente es diosa del matrimonio y la familia. La acompañan las Cárites y usualmente su hijo Eros.

AVENTURAS AMOROSAS

A pesar de ser la esposa de Hefesto, tuvo numerosos lances amorosos, el más famoso con Ares. Hefesto fue informado por Helio de que Afrodita había cometido adulterio con Ares, y sorprendió una noche a los amantes, los atrapó con una red mágica que solo él podía manejar y los avergonzó, convocando al espectáculo a los demás dioses olímpicos, que se rieron de ellos. Cuando Hefesto accedió a retirar su red, la diosa marchó a Chipre. Tuvo también aventuras con los olímpicos Hermes y Dioniso. En otra ocasión se enamoró del joven Nerites, hijo de Nereo y Dóride, y lo dotó de alas para que la siguiera al Olimpo, pero el amado se negó a acompañarla y la diosa, irritada, lo transformó en una concha adherida a una roca, otorgándole sus alas a Eros. También se enamoró de mortales, como Adonis y Anquises. Con este último se unió en el monte Ida adoptando la figura de una mortal.

Es también una diosa celosa. Como Eos había cedido a los requerimientos de Ares, hizo que aquella se

AFRODITA O VENUS

enamorase a cada instante y le quitó a su amante Céfalo para hacerlo siervo en su templo. Por el mismo motivo persiguió a Psique, considerando una afrenta personal su belleza.

OTRAS LEYENDAS

Muchas de sus intervenciones propiciaban las relaciones amorosas: despertó la pasión de Dido por Eneas; dio vida a la estatua de la que Pigmalión se enamoró. La pasión que ella infundía podía llevar a los mortales a acciones sublimes, como la de Alcestris, que se ofreció a morir en lugar de su marido Admeto. Era también generosa con los amantes, como cuando hizo un regalo de boda a Harmonía y hasta le prestó su cinturón a Hera cuando en una ocasión quiso excitar especialmente a Zeus. También otorgaba los dones que propician el amor: así le regaló la gracia y el encanto a Pandora. A Faón, un viejo, feo y pobre barquero, lo rejuveneció entregándole una botellita con un ungüento que lo convirtió en un bellissimo hombre. A Selemno lo convirtió en río, cuando antes era un bello pastor enamorado de una ninfa marina llamada Argira, abandonado por ella cuando empezó a envejecer. Él seguía lamentándose bajo su nueva forma, hasta que la diosa le concedió el don del olvido de las pasiones, que se



Representación de *Afrodita Calipigia*, siglo II a.C. San Petersburgo, Museo del Hermitage.



Dibujo de Afrodita de Melos
(Venus de Milo), siglo II a.C.
París, Museo del Louvre.

les otorgaba también a todos los que se bañaban en sus aguas.

También hizo que Medea se enamorase de Jasón, y protegió la expedición de los Argonautas, rescatando a uno de ellos, Butes, cuando cayó al mar por escuchar a las Sirenas, y les permitió huir a todos, distraendo al rey Eetes.

En ocasiones el resultado de la pasión que inspira resulta funesto: así les ocurrió a Fedra, Pasífae y Mirra. Incluso llega a provocar las más abyectas acciones, como le sucedió a Medea, que por seguir a Jasón traicionó a su padre Eetes y descuartizó a su hermano Apsirto.

En otras ocasiones castiga sin compasión: a las hijas de Tindáreo las llevó a la infidelidad; a las Sirenas las transformó en seres monstruosos; incitó a las mujeres traicionas contra Orfeo; a las mujeres de la isla de Lemnos les causó un hedor corporal que hizo que sus maridos las abandonaran. En muchos de estos casos su venganza castiga sin piedad a los que descuidan su culto o desprecian el amor, motivo por el que causó la muerte de Hipólito y, aunque ayudó inicialmente a Hipómenes en su conquista de Atalanta, luego castigó a la pareja por no agradecer su ayuda. Es especialmente cruel con los que la ofenden: a las hijas de Cíniras, cuyo padre se había jactado de su belleza, a unas las obligó a prostituirse con los extranje-

AFRODITA O VENUS

ros, y a Esmirna, la más bella de ellas, le infundió una irrefrenable pasión incestuosa por su padre; provocó la muerte de Glauco de Corinto enloqueciendo a sus yeguas, ya que se había reído de los ritos de la diosa, o bien impedía que fueran montadas, pues creía que así serían más veloces.

En alguna rara ocasión se presenta como una diosa civilizadora, como cuando vio angustiada que los cerastas, una raza de hombres cornudos de la isla de Chipre, ofrecían sacrificios humanos a Zeus, y los transformó en toros para evitarlo.

Su intervención fue crucial en la guerra de Troya, pues en el juicio que designó a la diosa más bella, fue la elegida por Paris. Por ello le ayudó a raptar a Helena, y más tarde en los combates de la guerra en los que participaba. Apoyó al bando troyano en general y en una ocasión tuvo incluso que acudir en socorro de su hijo Eneas. Fue herida por Diomedes, al que castigó haciendo que su esposa le fuera infiel.

Véanse: ADONIS, ALCESTIS, ARES, ATALANTA E HIPÓMENES, ATENEA, CÁRITES, CRONO, DIONISO, ENEAS, EOS, EROS, HEFESTO, HERMAFRODITO, HERMES, IRENE, JASÓN, MEDEA, ORFEO, PANDORA, PROMETEO, URANO, ZEUS



Afrodita, sentada, junto a Eros. Epinetro de figuras rojas, Pintor de Eretria, ca. 425 a.C. Atenas, Museo Nacional.

Atributos posibles

- Amapola
- Balanza
- Belleza
- Cabra
- Cetro
- Cisne
- Concha
- Corona
- Delfín
- Desnudez
- Eros
- Estrellas
- Gorrión
- Juventud
- Macho cabrío
- Manzana
- Mirto
- Oca
- Paloma
- Perdiz
- Rana
- Rosa
- Tilo
- Tortuga
- Trompeta
- Zapatilla

Variantes iconográficas

- ▶ Nacimiento en el mar (*Venus Anadyoméne*)
- ▶ Con erotes/amorcillos
- ▶ Dormida
- ▶ Atrapada con Ares, mientras Hefesto y otros dioses los observan
- ▶ En el juicio de Paris
- ▶ En la guerra de Troya: salvando a Paris de Menelao, luchando con otros dioses, etc.
- ▶ Con sus amantes: Ares, Adonis, Anquises
- ▶ Con un macho cabrío o cabra (*Venus Epitragidia*)
- ▶ Con otros dioses, especialmente: Cárites, Eros, Hermes, Náyades*, Pan, Tritones, Zeus, Neptuno, etc.
- ▶ Sola, con alguno de sus atributos
- ▶ Con los atributos de la victoria (*Venus Victrix*)
- ▶ En el lecho, recostada
- ▶ En escenas de baño: agachada, mirándose al espejo (*Venus Púdica*, *Venus Calipigia*)
- ▶ Triunfo de Afrodita
- ▶ Sobre una oca o cisne