

## PRESENCIA DE LOS MITOS CLÁSICOS EN EL MUSEO ARQUEOLÓGICO MUNICIPAL DE LORCA

Josefa Urrea Méndez

*Doctora en Filología clásica. Profesora de griego*

### Resumen

Este trabajo tiene como objetivo demostrar la presencia de la cultura grecorromana en la ciudad de Lorca a través del análisis de las piezas halladas en la propia ciudad y en los alrededores. El estudio que se hace de las piezas es únicamente mitológico. Se pretende acercar al ciudadano de cualquier edad o cultura al museo de su ciudad y por medio de éste a su propia historia; la presencia de la cultura griega y romana en nuestro país se hace evidente a través de la lengua, las costumbres y los restos hallados. Los mitos clásicos son clásicos porque ante todo han vencido al tiempo, por eso al analizar los mitos podemos vernos reflejados en ellos.

### 1. INTRODUCCIÓN

Este artículo<sup>1</sup> trata de la presencia de los mitos clásicos grecorromanos en el Museo Arqueológico Municipal de Lorca, para estudiar este tema es necesario hacer determinadas aclaraciones previas sobre qué se entiende por mito –*mythos*–, mitología, y, por extensión, mitología clásica<sup>2</sup>; sus diferencias con la ciencia, su influencia en la religión, etc. El objetivo que se pretende conseguir es demostrar que Lorca, al igual que todo el Mediterráneo, ha crecido inmersa en un



<sup>1</sup> Este artículo nace de la charla impartida a los Amigos del M.A.M.L gracias a la ayuda inestimable de Andrés Martínez Rodríguez, director del museo, y Juan García Sandoval, el día 19 de diciembre de 2003 con un único motivo: conocer a través del museo la cultura grecorromana que es la que constituye el pilar más firme de nuestra civilización.

<sup>2</sup> El adjetivo “clásico”, ya sea como alusión a la mitología y/o a la cultura en general, se refiere en este artículo, obviamente, a Grecia y a Roma.



mundo de mitos, y que el lugar en el que se reúnen la mayoría de esos recuerdos mitológicos es su museo.

Los objetos que aquí se encuentran nos llevarán de la mano a la morada de los dioses y los héroes de la mitología. Los mitos arrojan luz sobre cada uno de los hallazgos arqueológicos que se ubican en este museo. Los mitos grecorromanos son clásicos porque han vencido al tiempo.

Analizar la expresión de los sentimientos e intereses de una etapa histórica de esta ciudad en la que se han manifestado los mitos clásicos es tarea grata: el nombre de la ciudad, el museo en sí y lo que éste nos revela forman el itinerario clásico por la mitología y el cometido de este artículo.

*La Mitología.* Mitología es el término que se usa para indicar el estudio de los mitos y los mitos mismos. Los mitos son leyendas tradicionales que se remontan a tiempos inmemoriales, por tanto están fuera del tiempo, pero muchos de los espacios en los que acontecen nos resultan sobradamente conocidos por la geografía, pues son lugares reales; unas veces narran hechos históricos y otras relatos ficticios en los que participan dioses, héroes, monstruos, gigantes... En Grecia los mitos eran relatos serios sobre dioses y héroes; nos exponen la relación que había entre ellos y la que éstos establecían con los mortales, la convivencia armoniosa de dioses y hombres y las hazañas que antaño llevaron a cabo, etc.

Los dioses, estos seres que el arte ha dado en representar en la mayoría de las ocasiones de forma antropomórfica, ocultaban bajo su inmortalidad los mismos defectos que los hombres, eran arbitrarios, intransigentes, celosos; amaban, luchaban, pero su poder divino les permitía establecer su propia venganza, en muchas ocasiones terrible como se verá más adelante; los dioses nunca mueren y ellos lo saben.

Los héroes, por otro lado, conocedores de su naturaleza semidivina, mortal y por tanto limitada, buscan el apoyo de los dioses, y su carácter heroico lo deben no sólo a su cuna (proceden de la unión de dioses y mortales) sino también a sus hazañas.

Los mortales constituyen el último eslabón de la cadena, son mayoría, y su bienestar depende de la piedad que muestren ante los dioses; el orgullo y la insolencia –*hybris*– pueden llevarles al castigo eterno. Para los griegos los mitos constituían el conocimiento sobre su historia e impregnaban todos los aspectos de

su vida: el mito explica el origen del mundo, la muerte, los fenómenos de la naturaleza, las conductas humanas, etc. El término mito significa historia, relato, leyenda, etc.

*La Mitología y la Religión.* Mitología y Religión en Grecia iban a la par, por la Mitología sabemos que los griegos rendían culto a muchos dioses, este politeísmo de la mitología es el mismo que el de la religión porque los mismos dioses que formaban parte de sus mitos constituían el pilar de su religiosidad. A través de los mitos conocemos cómo se relacionaban los dioses con los mortales y sabemos que en la religión griega no había dogmas, ni obediencia a un único dios: la sociedad griega era politeísta. Después Roma tomó los dioses griegos y sus mitos y aportó algunas variaciones en las denominaciones de los mismos<sup>3</sup>.

Los mitos pertenecen a la tradición oral, se transmitían de padres a hijos, esta transmisión oral pertenece a una época preliteraria, por eso los distintos autores que se han encargado de transmitirnos los mitos podían variar algunos aspectos de los mismos en función de su conocimiento o de su propio interés. Homero, Hesíodo y Ovidio han sido las máximas autoridades en cuestiones de este tipo.

*La Ciencia y el Mito.* A finales del s. VI y principios del s. V a.C. se produce un cambio socio-cultural y político, los acontecimientos que antes se explicaban a través de los mitos ahora tienen una explicación científica, que surge de la observación directa de la naturaleza (por ejemplo los ciclos de la vegetación ya no se podían explicar con el rapto de la doncella Perséfone, las estaciones obedecían a otros ritmos); así nacen la Ciencia y la Filosofía que no admiten otros personajes que la observación directa que les conduce al discurso y al razonamiento, ya no hay dioses ni héroes, hay sabios –*sophoi*–; es la época del *logos*. Las explicaciones mitológicas no pueden ni deben someterse a la demostración de los hechos, es decir, no se puede cuestionar la veracidad ni la falsedad de los mitos, esto sería obligación de la Ciencia no de la Mitología; los mitos son así.

Como conclusión a esta introducción y al hilo de lo anterior, baste con recordar que los mitos fueron los

<sup>3</sup> Ver cuadro de los dioses de la Mitología grecorromana de este trabajo. Los nombres de dioses o de héroes que aparecen en este artículo por parejas se corresponden el primero con la denominación griega y el segundo con la denominación dada por los romanos, por ej. Hades/Plutón.



primeros en dar nombre a las cosas, son una forma hermosa de explicar el devenir de una sociedad que colocó los pilares de la civilización occidental, la nuestra, y merece la pena no olvidarlo; la mitología ha trascendido en el arte, la historia, la astronomía, la medicina, la geografía, la religión, la literatura, etc.

## 2. EL MUSEO: UNA MUESTRA DE LA PRESENCIA GRECORROMANA EN LA CIUDAD DE LORCA A TRAVÉS DE LOS RESTOS ARQUEOLÓGICOS Y DEL ARTE

La posibilidad de explicar la presencia de los mitos grecorromanos a través de las obras que se exponen en este museo, gran parte de ellas halladas en la misma ciudad y alrededores, se debe a la presencia, directa o indirecta, de griegos y romanos en esta zona. No hay datos objetivos de la actuación griega en el sureste español pero sus formas de vida nos han llegado a través de los romanos quienes sí anduvieron unos cuantos siglos por nuestro país. La península Ibérica es dominio romano desde el 218 a.C., fecha en la que los Escipiones llegaron a Ampurias con motivo de las Guerras Púnicas. La conquista acabó en el año 19 d.C. Los romanos llegaron y se quedaron, conquistaron diversos territorios y los unificaron bajo el nombre de Hispania, impusieron su lengua (el latín), de donde procede el castellano, sus leyes, su política administrativa, y en general su cultura. Este proceso recibe el nombre de *Romanización*. Además de la tradición griega que habían adquirido en su conquista por territorios helénicos, los romanos también se habían impregnado de costumbres orientales. Los romanos fueron por tanto el vehículo transmisor de la cultura griega y oriental que tanto ha influido en nuestra cultura, y buena muestra de ello son los yacimientos arqueológicos y las obras de arte que alberga el museo.

Los restos del mundo clásico hallados en esta ciudad que están ubicados actualmente en el museo son los que siguen:

- Cerámica de origen griego en la vajilla doméstica y otros utensilios del hogar: *kálathos*, ánforas de *garum*, molinos de rotación, lucernas,...
- Cerámica griega ática importada de figuras rojas y negras con escenas cotidianas y mitológicas procedente de tumbas romanas de la necrópolis de la calle Corredera: *kylix* y *oinochoe*.
- Sala de numismática: monedas griegas, fenicias, romanas...

- Arte funerario: distintas lápidas sepulcrales con inscripciones representativas de las clases sociales (patricios, libertos, esclavos), exvotos y relieves religiosos y humanos, *potnios hippon* que hace referencia al señor/domador de caballos como divinidad protectora de animales o bien a un lugar de pasto comunal de caballos (procedente de la Hoya de la Escarihuela); estas representaciones son comunes en todo el Mediterráneo. Urnas que confirman la existencia de incineraciones.

- Creencias religiosas que muestran influencias griegas, fenicias y orientales: representaciones de las diosas Deméter y Tánit.

- Lucernas. Una lucerna hallada en la necrópolis decorada por un pájaro que posado sobre una rama come un fruto; y otras lucernas procedentes de El Villar de Coy, en una se aprecia una paloma y en la otra la pierna de un hombre que está pisando el cuerpo de un león y a su vez coloca la punta de la lanza sobre la cabeza del animal, tal vez reminiscencias de Heracles y el león de Nemea y/o juegos gladiatorios (s. I-V d.C.).

- Fragmentos de esculturas en la Torre del Arcillo.

- Miliarios.

- Restos musivarios de la villa romana de La Quintilla.

*El museo.* El museo cumple un papel social de gran importancia pues ofrece la posibilidad de mirar al pasado y reconocer la forma de vida de nuestros orígenes, es una llama que arroja luz y que permite que el individuo vea su historia y se reconozca en ella. En la antigüedad el museo era el templo de las Musas que se alzaba sobre una colina de Atenas consagrada a estas diosas. Era, por tanto, un lugar relacionado con las Musas y aunque adquirió un sentido religioso, en la mayoría de las ocasiones hace referencia al sitio donde se cultivaban las artes y el saber, era un lugar relacionado con la educación. Es curioso el hecho de que en la antigüedad los intelectuales lo utilizaran como sala de reunión para llevar a cabo discusiones de carácter científico, literario, filosófico, etc., que solían terminar con alguna cena; se dice que la propia Cleopatra acostumbraba a hacerlo. No queda muy lejano el significado que tenía en su origen con el actual, el museo muestra y conserva.



### 3. ITINERARIO CLÁSICO POR LA MITOLOGÍA: LORCA Y SU MUSEO

*Lorca.* El nombre de la ciudad –Lorca– es de origen clásico, en concreto griego: *Heliocroca* / *Eliocroca*, que es como decir “la ciudad donde impera el Sol”. Helios –Sol– en la mitología griega es hijo de Hiperión y Tía, sus hermanos son: Eos/Aurora y Selene/Luna.

Helios es servidor de Zeus y su trabajo consiste en emprender todos los días, precedido de su hermana la Aurora, una carrera por el cielo. Aparece cada mañana por Oriente con una aureola de rayos de oro sobre su cabeza y, montado en un carro de fuego tirado por caballos luminosos, atraviesa el cielo hasta llegar al caer la tarde al océano donde se bañan y descansan sus caballos. Durante la noche recorre a bordo de una copa/barca el océano que rodea el mundo. Nada de lo que sucede en el Universo escapa a su mirada, por eso con frecuencia se le invoca como testigo porque ve y oye todo, a veces por este motivo se le ha identificado en la mitología con el dios Apolo, y a su hermana, Selene, con la diosa Ártemis, hermana de Apolo. El sol se representa en la iconografía como el auriga que guía su carro diariamente de Este a Oeste.

*La fachada principal del museo.* El museo, al que antes se ha hecho referencia, es otra expresión de lo clásico. Si el visitante se coloca ante la entrada principal verá que está flanqueada por columnas de orden dórico y con una representación de dos posibles faunos. La palabra fauno procede del latín *fauni, favere*, “favorecer”, se les suponía benévolos, pero lo cierto es que el hecho de verlos provocaba la muerte. Eran divinidades campestres, vivían en los bosques y protegían los rebaños. En la iconografía se les representa con piernas velludas, pezuñas de cabra, orejas puntiagudas y cuernos; también podían adquirir aspecto humano; éstos que están colocados sobre la puerta del museo llevan además cuernos de la abundancia.

Si todo esto es posible, si se puede escribir sobre el origen clásico del nombre de esta ciudad y si se puede explicar la presencia de los mitos griegos y romanos en obras de este museo, es porque aquí, evidentemente, vivieron los romanos. La presencia de éstos y otros pobladores se observa en los yacimientos arqueológicos y en las obras de arte. A continuación pretendemos reconocer y analizar por temas los mitos clásicos a través de los restos ubicados en este museo.

#### 3.1. LA MUERTE COMO HECHO IRREVERSIBLE: CARONTE, MANES, *POTNIOS HIPPON*

##### 3.1.1. Monedas en la mano de un difunto

Ubicación: Museo, sala 7.

Procedencia: Calle Eugenio Úbeda 7, Lorca.

Cronología: s. III d.C.

En la calle mencionada se encontró un difunto que llevaba monedas en la mano, ¿cuál es su significado exacto y su relación con los mitos? Este hallazgo remonta a la simbología de la muerte, al Más Allá –el Hades– y a los ritos funerarios: preparación del cadáver, enterramiento, moneda como viático, Caronte, etc. Tanatos –*Thanatos*– es la Muerte, su función no es matar al vivo sino acoger al cadáver del difunto; encarna el final de la vida, el momento en que se abandona la luz del sol y el alma se dirige al mundo de la oscuridad y la noche y accede a otro estado que se inicia con los ritos funerarios. La muerte constituía el último acto social de una persona, por eso los ritos funerarios tenían una doble finalidad: de un lado despedir y honrar a la persona fallecida, y de otro asegurar que su alma marchara debidamente al Más Allá, ya que de lo contrario permanecería sin reposo en el mundo de los vivos y podría extorsionarlos. Los antiguos sentían como un deber ineludible enterrar a sus muertos.

El rito se llevaba a cabo de la siguiente manera: primero se exponía el cadáver en la casa del fallecido y al día siguiente tenía lugar el entierro. El cadáver era seguido de un cortejo de familiares y amigos que se dirigían al foro donde algún pariente se encargaba de hacer un discurso de alabanza que tenía como motivo recordar las buenas obras del fallecido<sup>4</sup>. El luto de parientes y amigos se manifestaba en Grecia vistiendo ropas negras y cortando el cabello; en Roma, por el contrario, se dejaba crecer el cabello y la barba. La incineración era la práctica más común, se quemaba el cadáver y sus cenizas se guardaban en urnas funerarias, después se impuso la inhumación y sobre la tumba se elevaba un túmulo y encima de éste se alzaba una estela funeraria en la que se grababa el epitafio<sup>5</sup> con el nombre y otros datos de la persona fallecida. No quedan muy lejanas estas costum-

<sup>4</sup> Si se trataba de alguien con prestigio social el cortejo se acompañaba de músicos, de personas con máscaras que recordaban a los antepasados y pancartas donde se indicaban hazañas y títulos del difunto.

<sup>5</sup> El término epitafio es de procedencia griega: *epi-taphos*, es decir, escrito sobre la tumba.



bres de las que normalmente practicamos hoy día con nuestros semejantes.

*Hades.* Un muerto requería un lugar de descanso, éste se llamaba Hades. El Hades o Infierno no era un lugar de castigo reservado a los malvados, como en la religión cristiana, más bien era el lugar de todos los muertos. Los griegos lo llamaban Hades<sup>6</sup>/Plutón que significa “El Invisible”, en este lugar reinaba el dios del mismo nombre, Hades, con su esposa Perséfone /Proserpina. Sobre la ubicación del Hades hay diversos testimonios según las fuentes; para Homero no se trata de un lugar subterráneo sino que se localiza en el extremo septentrional del mundo o en Occidente, que a su vez es el lugar por donde se oculta el Sol (que se suponía descendía al mundo de los muertos durante la noche), punto contrario a Oriente que pertenece a la Aurora y por tanto al renacer. A esta ubicación horizontal de los Infiernos se opone otra vertical, según la cual el mundo de los muertos está bajo tierra (poetas griegos como Homero y Hesíodo, y el romano Virgilio, así lo han transmitido); esta concepción acabará imponiéndose en otras religiones monoteístas. Ambas creencias, la horizontal y la vertical, convivieron durante bastante tiempo. La idea de que los Infiernos se hallaran en un lugar profundo está relacionada con los ritos de inhumación.

La entrada al Hades está cercada por ríos: Estige, Cocito y Aqueronte, de manera que para entrar en el mundo de los muertos el alma debe atravesar el río Aqueronte a bordo de la barca del barquero Caronte y pagar a éste un óbolo<sup>7</sup> que se colocaba en la boca o en los ojos del difunto, si no era así el alma permanecería en la orilla y andaría errante por el mundo de los vivos. ¿No descubre el lector ciertas semejanzas entre los difuntos que no habían recibido las honras fúnebres adecuadas, o bien no habían pagado lo estipulado a Caronte con la cultura europea de las brujas, fantasmas, vampiros, dráculas,...? En el fondo todos molestan a los vivos desde el momento en que se introducen en su mundo. Sin embargo, para aquellos que sí pagaban al barquero se abrían al otro lado de la orilla del Aqueronte las puertas de los Infiernos guardadas por el Cancerbero –perro Cerbero–, monstruo de naturaleza canina con bastantes cabezas.

Esta explicación del Más Allá era suficiente para una sociedad politeísta pero poco a poco se fue complicando, pues ¿cómo iban a recibir un mismo trato todas las almas? Es el momento en que se utilizan otros conceptos más complejos: la justicia, el bien, el mal, el castigo, la moral religiosa...; según los méritos realizados en la vida terrestre las almas se hallaban en el Hades de la siguiente manera: las almas virtuosas en los Campos Elíseos y los criminales, malvados y todos los que se rebelaron contra los dioses tenían su lugar de castigo en el Tártaro. Los jueces sobre los que recaía la labor de decidir el lugar que correspondía a cada uno eran Éaco, Minos y Radamantis. Poco a poco con la idea del castigo nace el arrepentimiento, la purificación y la salvación tras un período de expiación, e incluso la reencarnación de las almas que tras beber agua del río Leteo –río del Olvido– pueden vencer ese estado, encontrar el lago de la Memoria y recobrar su eternidad, es el caso de algunos personajes mitológicos que tras haber estado en el Hades reciben identidad heroica: Odiseo/Ulises, Heracles /Hércules, y Eneas, entre otros.

*Caronte.* Tampoco hay que menospreciar a Caronte, ¿cuál es su simbología?, ¿a quién representa? En la iconografía Caronte aparece como un anciano de barba blanca, inflexible con los que no pagan, no es un personaje perverso ni maligno; sin embargo los etruscos lo tomaron de la mitología griega y lo representaron como un ser sanguinario, cruel, ¿no se acerca éste a los rasgos físicos del demonio del cristianismo? Hay un personaje en el Infierno cristiano, Pedro Botero, que tiene su origen en la figura de Caronte aunque su función es cuidar de las calderas y no transportar a los muertos. El ritual funerario cristiano también presenta diversas concomitancias con estos rituales antiguos: la mortaja del difunto sirve para presentarlo dignamente a sus parientes y amigos, los Sacramentos de la Eucaristía y la Extrema Unción forman lo que se llama el viático –impuesto para el camino–, como viático se denominaba en Roma a la moneda que se colocaba en la boca del difunto. El cristianismo primitivo, que celebraba la Eucaristía con pan, elaboró para los moribundos un trozo de torta fina u oblea con forma de moneda a fin de que fuera más fácil de tragar. El óbolo de los griegos, como moneda, tenía esta misma forma.

Vea el lector hasta dónde nos ha permitido llegar el hallazgo de la calle Eugenio Úbeda y haga sus propias conclusiones: el Infierno o Hades se halla en el lugar donde se pone el Sol, donde no hay luz, por tanto es sinónimo de oscuridad y de muerte; frente a la Aurora

<sup>6</sup> O Erebo “Las tinieblas”, aunque esta denominación era menos frecuente.

<sup>7</sup> Moneda de plata utilizada en Atenas desde el s. VI a.C.; en épocas anteriores se utilizaba como moneda y tenía la forma de un pincho de hierro.



que es el renacer, sinónimo de vida. La cultura de las brujas, fantasmas, vampiros, dráculas, etc. se explica también a partir de los muertos vivos, que no sería otra cosa que lo que los antiguos consideraban difuntos que no habían conseguido llegar al Hades y extorsionaban a los vivos, la moneda como forma de pago para acceder al Más Allá se ha conservado en otras religiones también como símbolo de purificación y de viático. Esto es la pervivencia de los mitos y las costumbres.

### 3.1.2. Lápida funeraria de C. Placida

Ubicación: Museo, sala 7.

Procedencia: El Villar de Coy.

Cronología: s. II d.C.

Esta lápida es uno de los muchos ejemplos de epigrafía funeraria romana y a través de ella se puede comentar la función de los dioses Manes.

En Grecia y Roma los cadáveres<sup>8</sup> se quemaban y sus cenizas se conservaban en una urna funeraria –incineración–, más tarde se impuso la práctica de la inhumación o enterramiento del cadáver, en cuyo caso se colocaba encima de la tumba un túmulo o montículo de tierra sobre el que se clavaba una estela funeraria, en ella se grababa el epitafio con el nombre y los datos de la persona fallecida –sirva de ejemplo el de C. Placida–. La estela era una muestra más del poder y la solvencia económica de las familias romanas, de modo que en función de la riqueza la estela podía ser un gran monumento funerario de los que todavía hoy perduran.

La lápida<sup>9</sup> se encontró en una necrópolis romana donde los habitantes de El Villar de Coy practicarían sus enterramientos. El epitafio dice lo que sigue:

D.M.S.	Deis Manibus Sęcrum	Consagrando a los dioses manes
HIC. S. EST	Hic sita est	aquí está enterrada
C. PLACIDA	C. Placida	C. Placida
A. XXXXVI	Annorum XXXXVI	de 46 años
S. T. T. L	Sit tibi terra levis	que la tierra te sea leve

<sup>8</sup> Sobre ritos y costumbres funerarias ver el ap. 3.1.1. sobre la moneda.

<sup>9</sup> Sobre el material utilizado para la fabricación, las medidas de esta lápida y otros elementos descriptivos, (MARTÍNEZ, 1990).



Lámina 1. Lápida funeraria romana de C. Placida (El Villar de Coy, Lorca).

El mensaje es formulario:

- Primera línea: consagración a los dioses Manes (costumbre generalizada a partir del emperador Augusto).
- Segunda línea: constatación de que los restos de la difunta descansan en el sepulcro.
- Tercera y cuarta línea: nombre y edad de la persona fallecida.
- Quinta línea: epígrafe final en el que solía aparecer el nombre de quien dedicaba la lápida o, a falta de ello, un deseo.

*Los dioses Manes.* En todas las casas de Roma se rendía culto a los dioses familiares: Lares (divinidades a los que se la hacen ofrendas en comidas y celebraciones familiares), Manes (divinidades que representan a los antepasados muertos) y Penates (divinidades encargadas de abastecer la despensa).

Los dioses Manes representaban a los espíritus de los antepasados muertos, por eso se les hacía ofrendas<sup>10</sup> evitando así que sus almas anduvieran errantes y se convirtieran en espíritus molestos para los vivos. Una vez al año, en las fiestas funerarias, se llevaban a sus tumbas alimentos, bebidas, flores y regalos, además se le hacían oraciones y plegarias manteniendo vivo su

<sup>10</sup> En los comienzos se les llegaron a inmolar víctimas humanas, esta práctica desapareció.



recuerdo a través de las mascarillas de cera de los difuntos conservadas por la familia en cada hogar. Los Manes eran divinidades infernales que representaban a las almas de los muertos considerados como vivos en el Más Allá. Su apelación tenía un doble sentido ya que *manis* también significa “benévolo”. Esto era una forma de hacerlos propicios. Eran objeto de culto en Roma, su nombre aparece en las lápidas sepulcrales quedando así cualquier tumba bajo su protección.

Estas expresiones propias de la epigrafía funeraria romana y que están relacionadas con la muerte han dejado profunda huella en nuestras costumbres actuales, sirvan de ejemplo las esquelas mortuorias que aparecen en los medios de comunicación y la epigrafía que presentan las lápidas en nuestros cementerios:

- rigor mortis
- in memoriam
- requiescat in pace
- corpore insepulto
- post mortem

Otras expresiones frecuentemente utilizadas nos recuerdan el concepto de lo que está muerto: *exanguis* –privado de sangre–, *exanimis* –privado de respiración–. La sangre, *sanguis* en latín, es un elemento de gran carga simbólica en cualquier cultura, pues su presencia se asocia con la vida y su pérdida provoca la muerte y la palidez en el cadáver.

### 3.1.3. Relieve en piedra de un Potnios Hippon o domador de caballos

Ubicación: Museo, sala 6.  
 Procedencia: La Hoya de la Escarihuela.  
 Cronología: s. V-IV a.C.

El *potnios hippon* o domador de caballos aparece en un relieve en piedra procedente de La Hoya de la Escarihuela del que sólo se conserva la mitad, también hay en esta misma sala otro testimonio de tipo fotográfico de un *potnios* en relieve en una lápida funeraria de época romana procedente del Museo de Apamea en Siria. Las explicación de estos relieves se acerca más a la representación de pastos comunales que al mundo funerario.

La presencia de los mitos no sólo se observa en los ritos y costumbres funerarias sino también en otras facetas de la vida cotidiana: las monedas, objetos domésticos como las lucernas, objetos decorativos como las estatuillas, los mosaicos, etc.



Lámina 2. Relieve ibérico del *Potnios Hippon* (Hoya de la Escarihuela, Lorca)

## 3.2. LA MITOLOGÍA PRESENTE EN LA DECORACIÓN DE OBJETOS DOMÉSTICOS Y DEL HOGAR: MERCURIO, BES, MEDUSA, ATENEA, FORTUNA, SÁTIRO Y MÉNADE

### 3.2.1. Pequeña escultura en bronce del dios Mercurio (Museo, sala 7)

Ubicación: Museo, sala 7.  
 Procedencia: El Villar de Coy.  
 Cronología: s. II d.C.

Esta pequeña escultura<sup>11</sup> elaborada en bronce fue hallada en 1959 en el lavadero municipal de Coy, entonces en reformas, y confundida con un santo. El supuesto santo resultó ser un dios de la mitología romana y hoy comparte sala con otras divinidades de rango semejante en el M.A.M.L.

*Mercurio*. Mercurio es el dios romano asimilado al Hermes griego. Es hijo de Zeus/Júpiter y de Maya; sus cualidades más destacadas son la inteligencia, la astucia y la movilidad. Es el dios del comercio, su nombre –*Mercurius*– presenta la misma raíz que la palabra *merx* –mercancía, mercado–; del dios griego Hermes ha heredado la faceta de protector de viajeros, y es mensajero de Zeus ante los dioses y los hombres. Su labor es importante: hace de mediador entre Calipso y Ulises/Odiseo; auxilia a Heracles/Hércules proporcio-

<sup>11</sup> Sobre sus medidas, descubrimiento y otros aspectos, (MARTÍNEZ, 1992).



Lámina 3. Representación del dios Mercurio (El Villar de Coy, Lorca).

nándole una espada que le protegerá en frecuentes ocasiones; entrega a Perseo un casco y unas sandalias aladas para su afortunado encuentro con Medusa; los hermanos Friso y Hele cruzan el Helesponto gracias a un carnero alado que él les proporciona; socorre a Zeus en su lucha contra Tifón y le ayuda a resolver las venganzas urdidas por su celosa esposa Hera, etc. En la tierra Mercurio es dios de la elocuencia, protector de viajeros, mercaderes y ladrones. En el Hades es el encargado de escoltar a las almas de los muertos.

La astucia del dios se remonta a sus primeros días de vida, según los mitos al poco de nacer fabricó un instrumento musical –tal vez la lira– con el caparazón de una tortuga que había frente a su gruta; después burló a su hermano Apolo y le robó un rebaño de vacas mediante la siguiente estratagema: según unas versiones hizo que los animales caminaran hacia atrás para confundir a quien pretendiera perseguirlo, según otras versiones el dios ató a los tobillos de las vacas unas ramas y envolvió sus pezuñas en trozos de corteza para disimular las huellas, después de haber ocultado el rebaño volvió a la gruta como si nada hubiera pasado. Cuando Apolo se quejó a Maya, ésta le mostró al bebé dormido. Zeus quedó estupefacto ante las artimañas de Hermes/Mercurio y ordenó a éste que le devolviera el ganado; Apolo, que había oído a su hermano tocar la lira, prefirió olvidar el asunto de las vacas a cambio de que éste le entregara el instrumento.

Tuvo amores con diosas y mortales, y se le atribuye la paternidad del dios Pan, entre otros.

**Iconografía.** En la iconografía se le presentaba como un hombre barbado, vestido con túnica larga, calzado

con sandalias aladas y a veces con un *petasos* (sombbrero redondo típico de los viajeros griegos). Desde finales del siglo V a.C. la estatuaria lo representa como un joven imberbe, desnudo, atlético y de armoniosa belleza; e incluso sin sus atributos de dios de los viajes (Hermes de Maratón, bronce del s. IV a.C.). Existen representaciones del dios ocupándose del niño Dioniso (crátera griega, 440 a.C. Vaticano), o con Cupido (L. M. Van Loo, s. XVII, Museo del Prado); también aparece acompañando a Io, amante de Zeus (Rubens, Velázquez, etc., s. XVII, Madrid).

La escultura del M.A.M.L. nos presenta al dios totalmente desnudo, la mano derecha sostiene el *mar-supium* o bolsa de dinero que Mercurio solía llevar para las transacciones comerciales (normalmente va atada a la cintura); la izquierda, es de suponer por el hueco que queda entre el dedo pulgar y los demás, sostendría el *caduceus* o caduceo, bastón al que se abrazan dos serpientes (se trataba del cayado de oro que Apolo utilizaba para cuidar sus rebaños y que entregó a Hermes a cambio de la siringa que éste había inventado. Un día el dios separó con el cayado a dos serpientes que luchaban entre sí y los animales se abrazaron al bastón, coronaban el caduceo dos pequeñas alas símbolo de embajadores y heraldos, distinto del símbolo de los médicos, que también es un caduceo formado por un haz de junquillos al que se enrosca la serpiente de Asclepio, dios de la medicina, y va coronado por el espejo de la Prudencia). Sobre el hombro y brazo izquierdos se suspende la *chlamys* o tela caída, enrollada al brazo y suspendida hasta tocarle la rodilla. No hay *petasos* que proteja su cabeza sino dos pequeñas alas que nacen entre los mechones (normalmente las alas se unen a las sandalias que visten los pies del dios).

Hay numerosas referencias al nombre de esta divinidad en nuestra lengua, pues varios vocablos comparten el mismo origen etimológico: miércoles es el día de la semana que recuerda a Mercurio, recibe el mismo nombre del dios el planeta del sistema solar más cercano al Sol, la fluidez del metal mercurio nos recuerda la movilidad del dios; con el dios griego Hermes se relaciona el adjetivo hermético, aquello que está perfectamente cerrado o que es difícil de comprender, etc.

### 3.2.2. Colgante en pasta vítrea del dios Bes

Ubicación: Museo, sala 7.

Procedencia: Calle Carril de Caldereros (Lorca).

Cronología: desconocida.





Lámina 4. Representación en pasta vítrea azul del dios Bes, hallado en la excavación arqueológica efectuada en calle Carril de Caldereros-Avda. Juan Carlos I (Lorca).

Bes es un dios popular adorado en el antiguo Egipto, aunque su culto se extiende por todo el Mediterráneo (entre nosotros especialmente en la isla de Ibiza). El nombre Bes pertenece al antiguo egipcio y significa “iniciar”. Acerca de su procedencia se apuntan varios lugares: África, el Mar Rojo, Nubia, Asiria, Babilonia...

*Ámbito de influencia y semejanza con las divinidades grecorromanas.* El ámbito de influencia de Bes es muy extenso: la esfera del nacimiento (embarazadas, parturientas), el amor<sup>12</sup> (en Menfis se descubrieron “las habitaciones de Bes”, lugares dedicados a las relaciones sexuales), el matrimonio<sup>13</sup>, la guerra<sup>14</sup>(escudo), la música<sup>15</sup>(arpa, tambor y laúd); la protección de la casa, del sueño, de la alegría de la danza, de la limpieza y del aseo personal, etc. Presidía oráculos y curaba enfermedades, dios lunar y solar, guardián en el Más Allá y protector de los muertos como Caronte, Hermes, Hades y Perséfone<sup>16</sup>.

*Iconografía y atributos.* Se le representa desnudo, con cabeza desproporcionada, boca grande, labios gruesos, la lengua normalmente cuelga fuera de la boca para

ahuyentar los malos espíritus, la nariz plana, no tiene cuello (la cabeza se une directamente al tórax); el tronco es corto, con abdomen prominente, a menudo muestra grandes genitales; las piernas flexionadas y cortas. Suele aparecer de frente, algunas veces de perfil. Estas características de Bes han hecho que muchos estudiosos vean en él un ejemplo de enano acondroplásico, ya que el enanismo tuvo gran preeminencia en el antiguo Egipto y los enanos desempeñaron cargos importantes en la corte de los Faraones. El artista reproduce los rasgos de esta patología real y la caricaturiza. Como dios de la música lleva un arpa, una lira, o un tambor, puede aparecer en actitud danzante con diversos adornos y plumas enhiestas sobre la cabeza; como dios de la guerra lleva espada corta y escudo; a veces cubre su espalda una piel de león de la que sólo permanecen las orejas y la cola.

La efigie del dios aparece en talismanes utilizados para proteger a las embarazadas del mal de ojo, se colocaba en las patas de la cama/cabezal del lecho para proteger el sueño y el amor, está representado en artículos de aseo (en los mangos de los espejos, en cajas de perfumes, joyeros), en los sillones reales donde se sentaban las reinas. La risa del dios enano Bes o su aspecto grotesco que provocaba la risa era lo que le confería ese poder mágico contra el mal. Los fenicios acostumbraban a poner la imagen de Bes en el mascarón de proa de sus naves. Incluso en el anverso de una moneda de la ceca de Ibiza datada entre 125-75 a.C. aparece la imagen de Bes.

*Culto.* El culto a Bes estuvo muy extendido, de los egipcios pasó a los fenicios y de éstos a los griegos<sup>17</sup>, más tarde a los cartagineses, quienes lo llevaron a Chipre, Cerdeña, las Islas Baleares, el norte de África y la Península itálica. Sólo así se entiende que esta divinidad haya llegado hasta nuestros museos. Numerosas representaciones de Bes (en terracota, en bronce, en piedra) se han descubierto en el área mediterránea debido, probablemente, a que se utilizara como objeto de comercio, o bien a que se trate de imitaciones realizadas por artistas de pueblos mediterráneos. Bes es un dios pagano, pero no desaparece con el cristianismo, se dice que el propio Moisés exorcizó al demonio Bes que terrorizaba al pueblo judío.

Algunas de las representaciones más famosas del dios aparecen en los *Mammisi* o Templos del nacimiento.

<sup>12</sup> Afrodita/Venus en la mitología grecorromana.

<sup>13</sup> Hera/Juno en la mitología grecorromana.

<sup>14</sup> Ares/Marte en la mitología grecorromana.

<sup>15</sup> Apolo en la mitología grecorromana.

<sup>16</sup> Acerca de los guardianes del Más Allá o del Hades ver ap. 3.1.1. sobre monedas.

<sup>17</sup> Los griegos adoptaron a Bes como sátiro. Sobre la identidad de los sátiros ver ap. 3.2.6. *skiphos* decorado con Sátiro y Ménade.



to, (por ejemplo está la cabeza de Bes en los capiteles de los pilares del *Mammisi* cercano al Templo de Horus en Edfu); el retrato en el Templo de Hatshepsut, la efigie en el *Serapeum* de Menfis, etc.

### 3.2.3. Cabeza de Medusa en el emblema de un pavimento de mosaico

Ubicación: Museo, sala de exposición temporal.  
 Procedencia: Sousse (Túnez).  
 Cronología: s. III d.C.

El mosaico es una técnica de pavimentación por medio de guijarros de colores (en un principio sólo negros y blancos) originaria del norte en el s. V a.C. y que posteriormente pasó al sur: Grecia, Italia, Asia Menor y Alejandría, donde se practicaba con diseños geométricos y en dos dimensiones. En el s. III a.C., en Sicilia, los pavimentos se realizaban mediante piezas pequeñas y cuadradas –*tessellae*– de piedras de una coloración natural (mármol o teja) sobre una superficie lisa en el suelo; los mosaicos con representación de figuras humanas y con efectos tridimensionales también son de este siglo. A partir del s. II se extendió a Roma, en Occidente se prefería un diseño cubierto con figuras o formas abstractas de muchos colores; en el s. I d.C. se fijaron en paredes y bóvedas. Los mosaicos han sido una técnica muy utilizada a través de la cual se ha representado con gran belleza no sólo divinidades sino también motivos de la naturaleza y de las costumbres diarias de la antigüedad clásica.

En esta pieza concreta se representa la cabeza de Medusa.

Las figuras que en Grecia encarnan los aspectos más terroríficos de la muerte son femeninas: gorgonas, sirenas, medusas, keres,...

Medusa era la única gorgona mortal hija de Forcis y Ceto y hermana de otras dos gorgonas inmortales: Esteno y Euríale.

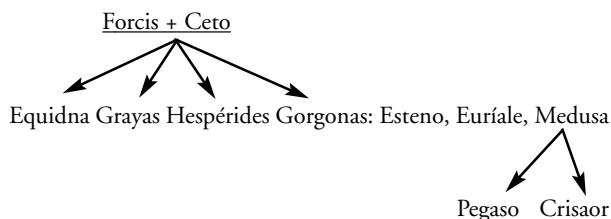


Lámina 5. Recreación del mosaico de La Medusa.

*Medusa*. Medusa era una divinidad marina, un monstruo femenino con los siguientes rasgos: alas de oro, ojos centelleantes, cabeza erizada de serpientes, dientes de jabalí, cuello escamoso y manos de bronce, pero lo que más la caracterizaba y causaba más temor en ella era que todo aquel que contemplaba su rostro quedaba convertido en piedra. Tuvo relaciones con Posidón, quien se metamorfoseó en caballo y con el engaño se unió a ella en un templo dedicado a la diosa Atenea; cuando Perseo la mutiló, de su cuerpo surgieron el caballo alado Pegaso y el gigante Crisaor, monstruos engendrados en su unión con el dios marino. Para explicar el poder petrificador de Medusa y su muerte a manos del héroe Perseo hay que remontarse al mito de Dánae.

Acrisio, rey de Argos (Grecia), tenía una única hija, Dánae, desesperado por falta de descendencia masculina consultó el oráculo quien le dijo que un varón de su estirpe lo destronaría y mataría; aterrizado encerró a la joven donde no pudiera ver ni la luz del sol pero Zeus, soberano supremo, penetró por el resquicio de una ventana y se unió a la doncella transformado en lluvia de oro, de esta unión nació Perseo. Enterado Acrisio, los despeñó por un acantilado al mar; merced de las aguas y los vientos llegaron a una isleta donde gobernaba el tirano Polidectes, éste los rescató y con el transcurrir del tiempo se convirtió en el pretendiente de Dánae; aunque ni la futura esposa ni su hijo deseaban tal enlace. Polidectes accedió a liberar a Dánae si Perseo traía como regalo la cabeza de Medusa<sup>18</sup>. Perseo dirigió su camino gracias a la ayuda de las Grayas (tres anciana-

<sup>18</sup> Otras versiones del mito apuntan a que fue el propio Perseo quien se prestó voluntario para traer como regalo para los futuros esposos la cabeza de Medusa y que el tirano se sobrecogió al oírlo.



nas que vivían en el Atlas y que compartían un solo ojo y un solo diente), éstas en un principio fueron reacias a prestarle su ayuda pero Perseo le arrebató el único ojo que compartían y las amenazó con quedárselo a no ser que le dijeran el camino que le conduciría hasta las gorgonas. Perseo recibió objetos mágicos de los distintos dioses: Hermes le prestó una hoz, Hades un casco que le haría invisible y las ninfas unas sandalias aladas y un zurrón. Las gorgonas vivían en el extremo Occidente y Perseo aprovechó que dormían, utilizó el casco de Hades donde se reflejaba Medusa y le cercenó la cabeza. De nuevo aparece Occidente como un lugar relacionado con la muerte. Occidente es el lugar por donde el Sol baja para ocultarse en el océano, es al mismo tiempo el lugar donde se situaba la entrada al Hades, reino de los muertos, y finalmente también allí vivían las gorgonas, representación de la muerte.

En su regreso Perseo se encontró con el gigante Atlas al que pidió hospitalidad, éste se negó y Perseo lo petrificó convirtiéndolo en la montaña que lleva su nombre; también rescató a Andrómeda del monstruo enviado por Posidón y la convirtió junto con su madre Casiopea en la constelación del mismo nombre; finalmente regresó a Sérifos y mostró a Polidectes la cabeza de Medusa, ante cuya mirada éste quedó petrificado. Perseo devolvió los instrumentos prestados a cada divinidad y ofreció la cabeza del monstruo a la diosa Atenea quien la colocó en el centro de su coraza. Los ojos de Medusa son el elemento más importante y el que más se resalta en cualquier manifestación artística. Son el motivo del viaje de Perseo para rescatar a su madre, y la justificación del origen geográfico de la Cordillera del Atlas y de las constelaciones de Andrómeda y Casiopea.

### 3.2.4. Cabeza de la diosa Atenea en el anverso de una dracma

Ubicación: Museo, sala 9.

Procedencia: desconocida. Colección Espín Rael.

Esta moneda<sup>19</sup> griega de procedencia desconocida presenta en el anverso la imagen de la diosa Atenea/Minerva, de esta divinidad y de su función en la Mitología nos ocuparemos después.

<sup>19</sup> En la próxima guía didáctica del M.A.M.L., en el período musulmán, hay un apéndice extenso dedicado a la historia de la moneda, en este apartado se estudian las monedas que se encuentran en la sala de numismática del mismo museo.



Lámina 6. Moneda griega (Museo Arqueológico Municipal de Lorca).

*La moneda.* Antes de la existencia de la moneda el trueque era la forma más habitual de llevar a cabo las operaciones comerciales. A partir del s. VII-VI a.C. todas las ciudades griegas acuñaban su propia moneda. La presencia de divinidades o cualquier otro motivo de carácter simbólico o religioso en el anverso de las monedas era algo frecuente porque las identificaba con alguna ciudad en particular. La palabra procede de un apelativo de la diosa Juno, Juno Moneta; cerca del templo de la diosa existía una fábrica donde se hacían estos objetos que recibieron el nombre de monedas por cercanía al templo de la diosa Moneta.

*Atenea.* Atenea, conocida en Roma como Minerva, es una de las diosas vírgenes más importantes que junto a Ártemis, su hermanastra, forma parte de los dioses olímpicos<sup>20</sup>. Sus progenitores, Zeus y Metis, tuvieron mucho que ver en el carácter de esta diosa. Metis representa la inteligencia, la sabiduría y la perfidia. Urano y Gea hicieron saber a su hijo Zeus que podría ser destronado por el hijo que su esposa Metis diese a luz, si concebía por segunda vez, pero Zeus, excesivamente prudente, no esperó y se tragó a su esposa cuando quedó encinta por primera vez. El feto creció en la cabeza de Zeus y cuando pasó el tiempo necesario el dios se quejaba de dolores tan fuertes que precisó de la ayuda de Hefesto; ordenó a éste que le abriera el cráneo de un hachazo. De la cabeza de Zeus nació Atenea ya

<sup>20</sup> Los griegos pensaban que sus dioses más importantes vivían en el Monte Olimpo, por ello el calificativo de olímpicos, y que eran doce. Los dioses olímpicos que aparecían en el friso Este del Partenón eran: Zeus, Hera, Posidón, Atenea, Apolo, Ártemis, Afrodita, Hermes, Deméter, Dioniso (que sustituyó a Hestia), Hefesto y Ares. Otros dioses que también tuvieron un culto importante son: Asclepio, las Gracias, Eros, Hades, Leto, las Musas, Pan, los Titanes, etc.



adulta, y lanzando un grito, esta doncella perfectamente armada demostró desde muy pronto que estaba preparada para el combate.

Atenea era la diosa de la guerra pero se opone a Ares, porque mientras que él es sanguinario, impulsivo y voluble, ella representa la justicia en el combate, la razón que domina el impulso. Es guía y protectora de los héroes más famosos: Aquiles, Odiseo, Heracles, Jasón, Perseo,... También es diosa de la inteligencia, de las artes y de la ciencia, cualidades heredadas de su madre; como protectora de hilanderas y bordadoras castiga de forma intransigente a su alumna Aracne por jactarse de ser mejor que ella. En Atenas se hace con el terreno de la literatura y la filosofía, desplazando para ello a las Musas.

Su nombre completo era Palas Atenea. La diosa antepuso a su nombre el de su amiga Palas. La diosa Atenea mató accidentalmente a su amiga cuando jugaban juntas.

Esta diosa aparece con bastante frecuencia en la Mitología y en la historia del mundo clásico, merece la pena recordar algunos aspectos relacionados con ella:

- Dio su nombre a la ciudad de Atenas por haberla elegido como diosa principal y los ciudadanos construyeron en su honor un hermoso templo: el Partenón, templo dedicado a Atenea doncella –*parthenos*–. Atenea se disputó el trono de Atenas con su tío Poseidón, la diosa había ofrecido a la ciudad un olivo en caso de ser elegida mientras que Poseidón golpeó sobre una piedra de donde salió un caballo que entregó a los ciudadanos; el olivo es símbolo del alimento que da vida a un pueblo y el caballo lo es de la guerra, los ciudadanos eligieron a Atenea. Esta misma ciudad le dedicó otro templo en honor a la victoria, el templo de Atenea Nike, de donde procede el nombre de la ciudad de Niza.

Se opone a Afrodita, la diosa del amor y la belleza que subyuga a todos los seres vivos, porque ejerce su poder sobre los hombres con armas que ella desprecia. Frente a la pasión irracional de Afrodita, Atenea simboliza la razón.

- Participó en el Juicio de Paris junto a Hera y Afrodita, no fue elegida como la más bella y por eso prestó su ayuda en la Guerra de Troya a los griegos.

- Burló a su hermanastro Hefesto quien enamorado de ella la había perseguido hasta cogerla, pero el semen

del dios cayó sobre el muslo de Atenea<sup>21</sup>, ésta lo limpió con un trapo y lo tiró al suelo; del suelo fecundado por el esperma del dios nació Erictonio, mitad niño mitad serpiente. Según la leyenda se convirtió en rey de Atenas.

*Iconografía.* Atenea es representada en la iconografía como la diosa de belleza serena y severa, de porte masculino, con ojos garzos que recuerdan al animal favorito que porta en su mano o sobre su hombro; va armada de lanza, casco, escudo y égida (coraza emblema de la victoria sobre la que estaba grabada la cabeza de Medusa), en raras ocasiones aparece con sandalias aladas o alas como representante de la victoria.

3.2.5. Disco de lucerna romana con representación de la diosa Fortuna

Ubicación: Museo, almacenes.

Procedencia: Tébar (Águilas).

Cronología: s. I-II d.C.



Lámina 7. Fragmento del disco de una lucerna con la representación de la diosa Fortuna (Tébar, Águilas).

La lucerna era un objeto de cerámica con forma ovalada, asa y uno/dos agujeros (normalmente uno en el centro, el *infundibulum*, y el otro en el extremo contrario al asa), utilizado como elemento de iluminación en Roma. Se trataba de un sistema muy sencillo, en una base líquida de aceite se colocaba un tejido que mantenía la llama encendida. La parte superior presentaba

<sup>21</sup> Según otras versiones el semen cayó directamente a tierra cuando intentaba violar a Atenea y Gea –la Tierra– engendró al niño.



una decoración muy variada: escenas de la Mitología, escenas eróticas, escenas cotidianas, etc.

La Fortuna, divinidad que en Roma encarnaba el azar, era una personificación de la suerte, ya sea favorable o adversa; veleidosa y cambiante encarna lo imprevisto y lo inesperado de la existencia humana, rige la vida de los hombres, por ello los antiguos solían calificarla con adjetivos *Fortuna Bona* o *Fortuna Mala*. Esta idea de la fortuna pervive en nuestros días a través de expresiones del tipo: la fortuna es ciega, los caprichos de la fortuna, etc. La palabra ha llegado a ser sinónimo de riqueza por ser ésta un don de la propia fortuna.

*Iconografía.* En la iconografía se la suele representar con un cuerno de la abundancia o bien con un timón, pues dirige la existencia de los hombres.

### 3.2.6. Skyphos decorado con un sátiro y una ménade

Ubicación: Museo, almacenes.

Procedencia: Calle Corredera, 47 (Lorca).

Cronología: s. IV a.C.

En una sepultura ibérica de la calle Corredera se encontró un trozo de cerámica que posiblemente pertenecería a un *skyphos* decorado con pinturas rojas en la que se representaba un sátiro y una ménade.

El *skyphos* era un vaso alto sin pie y con dos asas, normalmente se utilizaba para beber.

El contenido mitológico de esta valiosa pieza se centra, obviamente, en las figuras representadas: Sátiro y Ménade.

*Ménade.* En mitología Ménades y Bacantes han sido confundidas frecuentemente por la relación que ambas tenían con Dioniso, por eso hay que remontarse al nacimiento de Dioniso para deshacer el enredo.

Las Ménades eran las ninfas que criaron al dios Dioniso y tenían poder para hacer manar leche, vino y miel de los árboles. Las Bacantes eran las mujeres tebanas que, arrebatadas por el delirio dionisiaco, formaban cortejos donde cantaban y danzaban con cabellos sueltos y pecho desnudo, a veces cubiertas con pieles de animales; gritaban, sacudían la cabeza y perseguían a los animales salvajes que mataban y comían crudos.

*Dioniso.* Dioniso, también llamado Baco en Roma, era fruto de la trágica unión del dios Zeus y la mortal

Sémele. Cuenta el mito Hera, que habiéndose enterado de la pasión que existía entre su esposo Zeus y Sémele, había infundido en ésta la curiosidad de ver a Zeus con sus atributos divinos; Sémele se lo pidió y Zeus se presentó rodeado de truenos y rayos, hecho que provocó la fulminación inmediata de la mortal, víctima de los celos de Hera y de su propia curiosidad. Zeus extrajo el feto del vientre de Sémele, que ya estaba encinta, y lo colocó en su propio muslo donde la gestación llegó a su término; de aquí procede el nombre del héroe Dioniso que significa “nacido dos veces”. Zeus, que conocía perfectamente la ira de su esposa, le encargó al dios Hermes que llevara al bebé a la región de Nisa donde fue educado por las Ninfas llamadas Ménades y por el sabio Sileno, quien le enseñó a tocar la flauta a la vez que le hizo descubrir el vino. Hera lo encontró y le infundió la locura, lo que motivó que Dioniso pasara a llamarse Baco que significa “privado de razón”; y así, privado de razón, empezó a recorrer el mundo acompañado de su alegre cortejo formado por los Sátiros, las Ménades, Sileno y Príapo (dios de la fecundidad y guardián de jardines), y al son de tamboriles cantando y bailando fueron a muchos lugares. En su recorrido por diversos lugares del mundo dejó profundas huellas:

- Castigó en Tracia al rey Licurgo por negarse a aceptar su culto.
- Convirtió en delfines a la tripulación de una embarcación que lo prendió y quería venderlo como esclavo.
- Fue curado de la locura por la diosa Cibele a su paso por Asia.
- Llegó a la India en un carro tirado por pante-ras y adornado de hiedra y pámpanos; allí lo aceptaron y rindieron culto al nuevo dios.
- Bajó a los Infiernos<sup>22</sup> para buscar a su madre Sémele a la que después inmortalizó.
- Regresó a Grecia donde no tuvo demasiado éxito ya que en Tebas se negaron a reconocerlo como un dios; él infundió la locura a las tebanas quienes mataron a su rey Penteo.
- Subió al Olimpo y fue reconocido como un dios.

Dioniso es el dios de la exuberancia de la naturaleza, especialmente de la viña, provoca embriaguez, inspiración desenfadada y delirio místico. Tiene capacidad para metamorfosearse en toro, cabra o serpiente, sus símbolos son la hiedra y la viña enroscadas en torno

<sup>22</sup> En la mitología hay pocos héroes capaces de bajar al Hades y volver a subir. Ver ap. 3.1.1. sobre la moneda.



a un báculo para formar el tirso. Como dios del vino Dioniso simboliza la ambivalencia de esta bebida, que es a la vez remedio y droga de terribles efectos. Para los griegos también era el dios del teatro.

*Iconografía.* En la iconografía las Ménades aparecen en la cerámica griega destinada a beber (vasos, copas...), bien solas o en compañía de Baco. Se las representa semidesnudas, cubiertas con pieles de animales o velos transparentes, los cabellos desordenados y bailando acompañadas de címbalos.

*Orfeo.* El otro héroe que tuvo mucho que ver con las Ménades era Orfeo. Las Ménades también están relacionadas con la muerte de Orfeo. Orfeo es el poeta y músico al que se le atribuye la invención de la cítara, había construido este instrumento al añadir dos cuerdas más a la lira en homenaje a las Musas. La historia de Orfeo es una tragedia amorosa, cuenta el mito que su amada Eurídice, al intentar escapar de Euristeo, fue mordida por una serpiente y murió; desde ese momento Orfeo vivió sumido en la tristeza y se dispuso a bajar a los Infiernos para recuperarla. El reino de los muertos quedó sometido ante sus cantos, Cancerbero se amansó, cesaron los suplicios...; Hades y Perséfone, conmocionados por el sufrimiento del joven, accedieron a que éste se llevara a su esposa con la condición de que nunca mirara hacia atrás; pero el amor es desconfiado e impaciente, el mismo amor que lleva a Orfeo a traspasar los límites de la muerte para arrebatar lo que es suyo, ahora le devuelve a la propia muerte el objeto robado, Eurídice se desvanece como una sombra y Orfeo debe regresar, vencido y solo.

Ante la pérdida definitiva de Eurídice Orfeo se transforma, no consiente trato alguno con las mujeres, se vuelve un ser misógino y esto terminará con su vida; las propias mujeres tracias, despreciadas y desechadas lo descuartizan. Cuenta la leyenda que Orfeo había instituido, al regresar de los Infiernos, ciertos ritos reservados a varones en los que se revelaban los secretos del Más Allá. Las mujeres tracias, que no podían participar, tomaron las armas que los iniciados habían dejado a la entrada del lugar y lo mataron. Otras versiones del mito atribuyen la muerte de Orfeo a las Ménades, que presas del furor dionisiaco, lo despedazaron en una orgía en el monte Pangeo enviadas por Dioniso, pues Orfeo rendía culto a Apolo mientras que despreciaba los sacrificios sangrientos del culto dionisiaco; en este caso se trataría de una venganza de Dioniso.

De la muerte de Orfeo surge una leyenda, cada parte de su cuerpo arrojado al río Hebro fue a parar a

algún lugar, principalmente la más destacada es su cabeza y la lira que tocaba porque aparecieron en la isla de Lesbos, por eso se atribuye a dicha isla el origen de la lírica; no resulta extraño este procedimiento para explicar el origen de las cosas.

La tradición literaria del romance recuperó el tema mítico del joven enamorado que con su música y canto amansa a las fieras, buena prueba de ello es “El romance del Conde Olinos”. De igual modo, tampoco es nuevo el tema de la amada que se desvanece al mirar atrás, recordemos que la mujer de Lot se transformaba en estatua de sal porque vuelve la vista para ver cómo perecían Sodoma y Gomorra (Gn. 19, 1-25). El orfismo se convirtió en una secta en el mundo griego.

*Sátiro.* La otra figura representada de gran valor es el sátiro. Los sátiros son seres híbridos, mitad hombre y mitad macho cabrío, que recorren los campos en busca de ninfas para satisfacer su desenfrenado apetito sexual; dioscellos de la naturaleza que forman parte del cortejo de Dioniso. Su descripción corresponde a lo siguiente: cabeza y torso humanos, cuernecillos de cabra, largas orejas puntiagudas, larga cola y patas con pezuñas de macho cabrío. Sus gustos: el vino, la danza y la música. Cuando se hacen viejos reciben el nombre de silenos, y entonces se les representa feos, ventrudos y sobre asnos. Los silenos<sup>23</sup>, además del anciano Caronte, son la otra imagen cercana al demonio de la religión cristiana.

*Iconografía.* En la iconografía los sátiros aparecen en escenas báquicas en compañía de Sileno o las Ménades, con menos frecuencia suelen aparecer solos.

En la literatura son abundantes las expresiones que nos recuerdan a estos seres, es frecuente utilizar el término sátiro para referirse a un ser humano lascivo y exhibicionista.

### 3.3. LA MITOLOGÍA EN LA DECORACIÓN DE MOSAICOS Y FRESCOS: PAJARITOS Y GRANADAS, *AUTUMNUS*, *MUSAS*, *VENUS*

#### 3.3.1. Detalle de pájaros y granadas en pinturas murales

Ubicación: Museo, sala 7.

Procedencia: Habitación 35. La Quintilla (Lorca).

Cronología: s. II d.C.

<sup>23</sup> No se debe confundir “silenos” en plural, nombre que reciben los sátiros cuando son ancianos, con el nombre propio “Sileno”. Sileno era el preceptor de Dioniso, hijo de Pan y padre de los sátiros.



Lámina 8. Pinturas murales de la villa romana de La Quintilla (Lorca).

En la zona media de una de las paredes de la habitación 35 de la villa romana de La Quintilla se aprecia, en la decoración de la banda pintada entre dos paneles, un detalle de gran belleza y delicadeza, las figuras de unos pájaros y varias granadas. En las civilizaciones antiguas había un gusto por representar estas escenas de la naturaleza en los interiores, no necesariamente en viviendas particulares o edificios públicos, sino también en palacios, templos y santuarios; era una forma de acercarse a la vida, no sólo importa lo grandioso y espectacular, lo cotidiano también es representativo de una civilización. Los elementos de la naturaleza (plantas, aves, mamíferos) utilizados para la decoración encierran una simbología que no se debe menospreciar. ¿Qué simbolizan un pájaro y unas granadas? ¿Qué uso darían aquellas gentes a la Quintilla?

*El pájaro.* Los pájaros suelen apoyarse en ramas o bien en el suelo, éste, en concreto, se apoya en una rama. La gama de colores es el verde, el rojo, el ocre y todo ello delimitado por el negro. En este fragmento predomina

más el interés decorativo que el descriptivo, pues, a diferencia de lo que sucede con otros animales (por ejemplo los peces) en el caso de las aves no hay claridad sobre la especie representada, en este caso tampoco la hay. ¿Qué pájaros son?, no se puede apreciar. La antigüedad siempre tuvo presente en el arte la naturaleza animal y vegetal, ¿se trata de un emblema o simplemente del amor por la naturaleza? Cualquiera que haya observado la decoración del palacio de Micenas en Creta, un palacio de gran importancia por la civilización que representó, no le resultará difícil caer en la cuenta de que las pinturas murales son, en su mayor parte, delfines y aves.

*La granada.* La granada simboliza, en la mitología clásica, la naturaleza, el matrimonio y la muerte; y el mito que sirve de guía es el de la joven Perséfone/Proserpina. De la unión de Zeus y su hermana Deméter/Ceres nace Core –en griego significa “doncella”– quien al ser raptada por su tío Hades pasó a ser llamada Perséfone. Deméter es una diosa muy importante para la civilización, es la diosa de la tierra cultivada, quien al donar a los humanos los cereales les permitió pasar del estado salvaje y primitivo a la cultura y la civilización (posibilitando así los primeros asentamientos humanos); por otro lado, su leyenda ocupa un lugar primordial en la religiosidad griega. Madre e hija, Deméter y Perséfone, aparecen en la iconografía siempre unidas, bien sea con una gavilla de espigas o con un canastillo símbolo de la fecundidad; romper esta unión traerá grandes catástrofes.

El rapto de la joven Core se produce en un lugar idílico, cuando la joven recogía flores en una pradera, cerca del Etna (Sicilia), la tierra se abrió y de sus profundidades surgió un carro tirado por cuatro caballos negros dirigidos por Hades quien la raptó y se la llevó al mundo subterráneo, no olvidemos que se trata del mismo lugar donde estaba el barquero Caronte, Eurídice y Orfeo, etc. Hades representa el reino de las sombras, Deméter, hermana de Hades y madre de Core, el reino de la luz y de la vida. Deméter pasó nueve días y nueve noches buscando a su hija con antorchas hasta que Helios –el Sol– le reveló el secreto; entonces ésta, sumida en la tristeza, se negó a ir al Olimpo y dejó de cumplir con sus obligaciones: el suelo estaba yermo y las especies animales corrían, por tanto, peligro de extinción. Zeus, presionado por la catástrofe, ordenó a su hermano que devolviera a la joven. Hades, astuto, consiguió que Perséfone, que hasta entonces se había abstenido de todo alimento, comiera algunos granos de granada; de esta forma aseguró el destino de Perséfone, pues ningún ser vivo que hubiera



comido en el reino de los muertos podía volver a salir de él. Perséfone pertenece al mundo de Hades por haber comido el fruto símbolo del matrimonio. Deméter se negó a aceptar la pérdida y Zeus tuvo que mediar entre ambas partes: Perséfone permanecería junto a Hades la tercera parte del año y el resto del tiempo lo pasaría junto a su madre.

Los griegos explicaban con este mito los ciclos de la vegetación, cuando madre e hija están juntas los campos se cubren con un manto verde –coincidiría con la primavera y el verano–, cuando Perséfone está con Hades las semillas caen al suelo y se hunden en la tierra que vuelve a reconocer la desolación del invierno, y todo esto es porque Deméter está triste.

Como conclusión hay que señalar tres aspectos: la repercusión que tienen la tristeza y el rapto de la joven en la naturaleza, la relación de los granos de granada con la muerte, y finalmente la alegoría de la germinación, la vegetación. Las estaciones y la granada son el vínculo entre el alimento que es fuente de vida y que a su vez lleva a la muerte.

El pájaro y la granada son, obviamente, un elemento de relleno decorativo; pero a su vez la literatura y el arte han demostrado que el pájaro es una representación del deseo que se tiene hacia la amada (podrían estar relacionados con el culto a Afrodita/Venus) como nos recuerda el poema del poeta romano Catulo<sup>24</sup> (*Passer, deliciae meae puellae, / quicum ludere, quem in sinu tenere, / cui primum digitum dare adpetenti / et acris solet incitare morsus, ... / Gorrión, delicias de mi amada, / con quien ella suele jugar y a quien acostumbra tener en el seno / y darle, cuando se lo pide, la punta del dedo, / provocando sus agudos mordiscos,...*). Si este pajarito es un motivo erótico, pájaro y granada podrían ser una llave, como tantas otras, para la explicación arqueológica de La Quintilla.

### 3.3.2. Detalle de un mosaico con la cabeza de la estación Autumnus

Ubicación: Museo, sala exposición temporal.  
Procedencia: Villa del Hinojar. Las Tiendas (Badajoz).  
Cronología: s. IV d.C.

<sup>24</sup> Las damas romanas solían tener gorriónes u otros pájaros domesticados; no obstante hubo humanistas que dieron a este poema de Catulo una interpretación maliciosa.



Lámina 9. Recreación del mosaico con la representación de la alegoría del otoño (villa del Hinojar en Las Tiendas, Badajoz).

Se trata del detalle de un mosaico<sup>25</sup> con la cabeza de la estación con la iconografía propia: *Autumnus* (Otoño/Invierno).

En la mitología clásica no se mencionan las estaciones tal y como las conocemos actualmente, siendo las Horas lo más acercado a ellas. Las Horas, hijas de Zeus y Temis, rigen el orden de la naturaleza y simbolizan la división del tiempo. Sus nombres representan los conceptos abstractos del Buen orden –*Eunomia*–, la Justicia –*Dike*– y la Paz –*Irene*–. Eran servidoras de los dioses, diosas de la vida y la vegetación. Estaban asociadas a la primavera, el verano y el invierno, con la reforma del calendario las estaciones fueron cuatro, y más tarde las horas aumentaron su número hasta doce. En la iconografía se las representa con las Musas y las Cárites<sup>26</sup> llevando plantas en la mano.

### 3.3.3. Copia del mosaico de las Caras o Musas

Ubicación: Museo, hueco de la escalera.  
Procedencia: Habitación 28. La Quintilla (Lorca).  
Cronología: s. II d.C.

En el mosaico hay representadas ocho caras que rodean a otra situada en el centro, la identificación de estos rostros puede crear cierta ambigüedad, el número coincide con el de las Musas, eran nueve o doce (Plutarco menciona a ocho, todas excepto Urania, y las relaciona con aptitudes y pasiones humanas). En el caso de que

<sup>25</sup> Sobre la técnica del mosaico ver el ap. 3.2.3., mosaico con cabeza de Medusa.

<sup>26</sup> Llamadas Gracias por los romanos. Son tres hijas de Zeus y Hera que representan el encanto y la belleza: Eufrosine, Áglae y Talía.



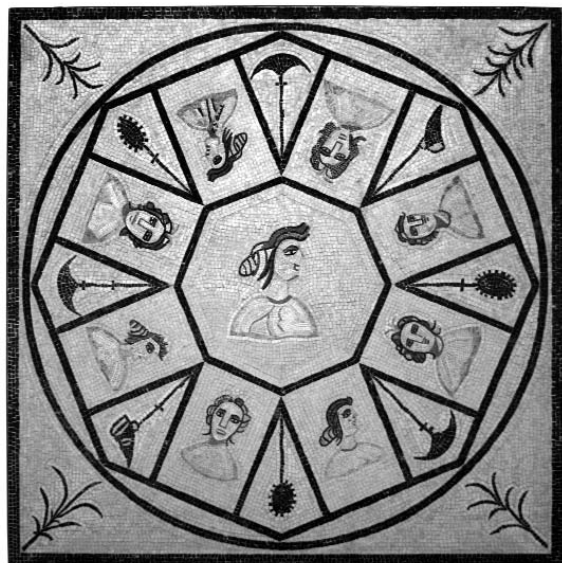


Lámina 10. Recreación del mosaico de las nueve caras o Las Musas (La Quintilla, Lorca).

sean las Musas, ¿por qué se le da a una más importancia que a las otras y se la coloca en el centro?, normalmente se las representa solas o acompañadas en su danza por Apolo; y si la cara central perteneciera al dios Apolo, entonces faltaría una Musa, aunque si tomamos a Plutano como fuente no faltaría ninguna. Tampoco se aprecian detalles cercanos a la iconografía propia de las Musas, aunque no siempre aparecen con sus atributos. Es difícil tomar una decisión acerca de la identidad de esas caras.

Las Musas<sup>27</sup> eran hijas de Zeus y la titánide Mnemosine –Memoria–, narra Hesíodo que Zeus se había unido a la diosa durante nueve noches, y que, cumplido el tiempo, la titánide dio a luz a las nueve Musas. Sus funciones eran amenizar los banquetes de los dioses e inspirar a los poetas y músicos, representan cada una de ellas una faceta del saber, presiden el pensamiento en todas sus formas: Calíope (épica), Clío (historia), Erato (amor), Euterpe (música), Melpómene (tragedia), Polimnia (lírica), Talía (comedia). El dios Apolo dirige sus juegos en el Monte Helicón (Beocia) y cerca de las fuentes del Parnaso; según otras versiones vivían en el Monte Olimpo (Pieria) y era Orfeo el que presidía sus danzas. En la iconografía suelen tener atri-

<sup>27</sup> Sobre la relación de las Musas y el museo ver en este trabajo el ap. 2, EL MUSEO COMO MUESTRA DE LA PRESENCIA GRECORROMANA...

butos, su número, nombre e incluso atributos cambian de una época a otra: siete en Lesbos, tres en Delfos, etc.

### 3.3.4. Recreación del mosaico de la Navegación de Venus

Ubicación: Museo, hueco de la escalera.  
Procedencia: Habitación 15. La Quintilla (Lorca).  
Cronología: s. II d.C.

En la habitación nº 15 de la villa romana de La Quintilla se descubrió la imagen de la diosa Venus en un mosaico, se trata del tema de “la Navegación de Venus”. Esta divinidad aparece representada con cierta frecuencia en mosaicos: nacimiento, navegación y coronación, son los temas más frecuentes.

En este mosaico, en particular, la diosa aparece flanqueada por tritones que llevan caracolas, este cortejo o *thiasos*, reúne una serie de características propias de los mosaicos hallados en Hispania y Norte de África relacionados con el tema de la navegación de Venus.



Lámina 11. Recreación del mosaico de la Navegación de Venus (La Quintilla, Lorca).

<sup>28</sup> Sobre los dioses que forman parte del Panteón Olímpico ver nota 20 de este artículo. Para Homero la diosa Afrodita, hija de Zeus, pertenece a los dioses olímpicos; no sucede así para Hesíodo, quien la considera hija de Crono en su obra *Teogonía*; en situación parecida estaría Dioniso.



*Venus.* Afrodita/Venus es una diosa antiquísima que pertenece a cultos muy diversos: orientales, sirios, fenicios, griegos y romanos. Forma parte del Panteón Olímpico<sup>28</sup> y es la diosa del amor y de la belleza. Encarna el deseo amoroso<sup>29</sup> al que se hallan sometidos todos los seres vivos: dioses, humanos y el resto de animales; es la fuerza primordial que mueve el mundo. En Roma era la protectora de los huertos y madre del héroe Eneas, cuyos descendientes fundaron esta ciudad.

*Nacimiento.* Sobre su controvertido nacimiento cuenta el mito<sup>30</sup> que la diosa Gea (abstracción de la Tierra), constantemente agobiada por el deseo sexual del dios Urano (abstracción del Cielo), había pedido a sus hijos que la liberaran, Crono cumplió el deseo de su madre y con una guadaña/hoz castró a su padre, lanzó al mar los testículos y de la espuma de las olas emergió la diosa de radiante belleza a cuyo paso nacían las flores. El nombre de Afrodita está relacionado con el término griego *aphrós* que significa ola; esta divinidad también era conocida como Anadiomene, *anadyoméne*, “la que surge del seno del mar”; la recién nacida alcanzó las costas de Citera o de Chipre, de ahí los epítetos de: la citerea, la chipriota. En Chipre, llevada por los Céfiros<sup>31</sup>, fue acogida por las Estaciones (Horas) quienes la vistieron, ataviaron y condujeron a la morada de los Inmortales.

*Amores.* Los amores de esta diosa también son numerosos, Zeus la entregó a Hefesto pero la diosa le fue infiel con su hermano Ares, la noticia la dio Hermes. Por la mitología sabemos que Hefesto es el dios de la fragua que siempre está ocupado en su trabajo, es hábil, inteligente y feo; Ares, su hermano, es el dios de la guerra, aguerrido y guapo. La diosa cometió adulterio y fueron cogidos *in fraganti* por el propio Hefesto que había sido avisado por el dios recadero Hermes<sup>32</sup>. Hefesto había fabricado unos hilos invisibles alrededor del lecho y cuando los amantes se acostaron quedaron presos en una red, espectáculo que causó la risa entre los dioses inmortales que fueron congregados

por el propio Hefesto, según narra Homero. Desde tiempos inmemoriales el adulterio es posiblemente la única desgracia que provoca risa, la imagen del cornudo es buena prueba de ello. De los amores de Ares y Afrodita, según la versión más difundida, nace Eros/Cupido<sup>33</sup>, que representa el deseo sensual; en la iconografía aparece como un niño travieso armado con arco y flechas, en otras ocasiones se le representa alado o dormido.

Afrodita también concedió sus amores a otros dioses: Hermes, Posidón y Dioniso; y al joven Adonis, divinidad de origen oriental que acabó siendo helenizada, por el que acabaron disgustadas Afrodita y Perséfone. Esta rivalidad se sitúa según unas versiones en la infancia de Adonis, Afrodita lo había confiado a Perséfone para que lo educara y más tarde ésta se negó a devolvérselo, según otras versiones la rivalidad se produjo tras la muerte<sup>34</sup> del héroe; sea de una manera u otra Zeus hizo de juez y decidió que Adonis permaneciese cuatro meses con Perséfone, otros cuatro con Afrodita y los cuatro restantes con quien él decidiese, éste prefirió a Afrodita. El paso del mundo sombrío de los muertos (el Hades, donde reinaba Perséfone) al mundo luminoso de los vivos, representado por la diosa del amor, era una simbología de la vida de la naturaleza y de los ciclos de la vegetación<sup>35</sup>. Perséfone repetía su propia historia, semejante a lo que su tío Hades hizo con ella ahora lo vivía ella misma con Adonis. La diosa quiere retener a Adonis. Los ciclos de la vida también están representados en la muerte de Adonis, según el mito la diosa Afrodita había corrido a socorrer el cuerpo del joven y en la carrera una espina atravesó su pie, de las gotas de sangre derramadas se tiñeron de púrpura las rosas, blancas hasta ese momento. Afrodita también se enamoró y en otras ocasiones ayudó a héroes y mortales.

Se conocen otras actuaciones de la diosa: de su unión con Anquises nació el héroe Eneas, fundador de la nueva Troya; en el Juicio de Paris favoreció a éste entregándole el amor de Helena; hizo que Jasón conquistara a Medea; que Hipómenes se uniera a Atalanta;

<sup>29</sup> El filósofo griego Platón nos presenta a las dos Afroditas: Urania, que representa el amor puro, y Pandíone, que simboliza el amor vulgar.

<sup>30</sup> Hesíodo, *Teogonía*.

<sup>31</sup> Hijo de Eos (la Aurora), es una personificación de los vientos del Oeste que, unas veces agradables y otras lluviosos, anuncian la llegada de la primavera.

<sup>32</sup> El pintor Velázquez immortalizó en su cuadro “La fragua de Vulcano” el momento en que Mercurio (Hermes) da la noticia al dios; los ojos estupefactos de Vulcano (Hefesto) no dan crédito a sus palabras.

<sup>33</sup> Según otras versiones, Eros o Cupido nace de la unión del Caos con la diosa Gea.

<sup>34</sup> Adonis fue atacado por un jabalí cuando cazaba, murió y la diosa Afrodita, apenada, hizo que de su sangre naciera la anémona. Según los mitos Adonis murió por la ira de Ares.

<sup>35</sup> Sobre la naturaleza y la vegetación ver el ap. 3.3.1., detalle de pájaro y granada entre dos paneles de pinturas murales.

<sup>36</sup> Virgilio, *Eneida*, Dido es infeliz porque fue abandonada por Eneas y más tarde se suicidó.



que la infeliz<sup>36</sup> Dido se convirtiera en huésped y amante de Eneas. Por el contrario, Afrodita castiga a los que despiertan su odio y rencor: Pasífae, Fedra, Orfeo...

Esta divinidad está representada en la naturaleza, plantas y animales: jardines, rosas, mirtos y palomas; Venus es también un planeta del sistema solar; en la lengua, afrodisíaco es lo que provoca deseo sexual y anafrodisia es sinónimo de frigidez.

*Los Tritones.* Estos seres híbridos, humanos en cuanto al tronco y a las extremidades superiores, y peces en sus extremidades inferiores, encierran no menor importancia. Hacen sonar sus caracolas y disfrutan durante las tempestades. Se les representa soplando en conchas que sirven de trompa. Eran hijos, según la Mitología, de la nereida<sup>37</sup> Anfitrite<sup>38</sup> y del dios Posidón.

El dios vio a la nereida a las orillas del río Naxos y quedó prendado de ella, ésta se mantuvo esquiva pero Posidón envió a un delfín que regresó trayéndola sobre su lomo. Él la llevó a su morada y la convirtió en “reina de los mares”. Posidón vivía en un palacio de oro en las profundidades del Mar Egeo, se desplazaba sobre las olas en un carro tirado por animales mitad corceles, mitad serpientes, escoltado por un cortejo de peces, delfines u otras divinidades marinas: nereidas, tritones... El dios Posidón se muestra con frecuencia impetuoso, violento, recibe sacrificios de caballos y de toros, es símbolo del poder, en su nombre –Posidón– está la raíz indoeuropea \*pot-, poder, potestad, entre otros, son términos del mismo origen.

La presencia de los animales en las manifestaciones artísticas del mundo grecorromano es constante, por ello no debe infravalorarse. Su función es a veces positiva y a veces negativa. Negativa cuando encarnan la brutalidad y las fuerzas del Caos dominadas por dioses y héroes, o bien porque funcionan como instrumentos

de venganza divina. Positiva cuando son servidores dóciles: la loba que cuidó de Rómulo y Remo, la cabra Amaltea que amamantó a Zeus, el delfín que salvó la vida del músico Arión. En otras culturas los animales representan a los dioses (por ejemplo en el mundo egipcio: el chacal representa a Anubis, el halcón a Horus, la vaca a Hátor, el ibis a Tot, etc.), en la cultura grecorromana el hombre es la medida, antropocentrismo, y por tanto los dioses aparecen como seres humanos, cualidad antropomórfica. Son muy pocas las divinidades que pertenecen al reino animal. Los animales, cuando aparecen, son un símbolo o atributo en el ejercicio de su poder: el águila de Zeus, la paloma de Afrodita, el pavo real de Hera, la lechuza de Atenea, etc.

### 3.3.5. Detalle del mosaico del Triunfo de Venus

Ubicación: Museo, sala de exposición temporal.  
Procedencia: Bulla Regia (Túnez).  
Cronología: s. II d.C.

(Sobre el contenido mitológico ver *supra*, apartado 3.3.4.)

## BIBLIOGRAFÍA

- MARTÍN, R., 1996: *Diccionario Espasa. Mitología griega y romana*, Madrid.
- MARTÍNEZ RODRÍGUEZ, A., 1990: “La necrópolis de Eliocroca. Revisión de los hallazgos y estudio de los materiales conservados”, *Anales de Prehistoria y Arqueología*, 5-6 1989-1990, Murcia, pp. 143-153.
- MARTÍNEZ RODRÍGUEZ, A., 1992: “El Villar de Coy. Una villa romana de larga continuidad”, *Anales de Prehistoria y Arqueología*, 7-8 1991-1992, Murcia, pp. 207-216.
- RUÍZ DE ELVIRA, A., 1975: *Mitología Clásica*, Madrid.

<sup>37</sup> Divinidades marinas muy bellas que cabalgan sobre delfines o a lomos de caballos, personifican el movimiento de las olas o el aspecto risueño del mar.

<sup>38</sup> Hija de Nereo y Dóride.

## PRINCIPALES DIOSES DE LA MITOLOGÍA GRECORROMANA

NOMBRE GRIEGO/ROMANO	ESFERA DE INFLUENCIA	ATRIBUTOS
Zeus/Júpiter	Dios supremo de hombres y dioses, dios del cielo y de los fenómenos atmosféricos	El rayo, el cetro, el águila y el roble
Hera/Juno	Esposa de Zeus y diosa del matrimonio	La diadema, el pavo real y la granada
Posidón/Neptuno	Dios del mar y de las aguas	El tridente y el caballo
Hades/Plutón	Dios del mundo subterráneo, de los muertos y de la vida ultratumba	El trono, la llave y el casco invisible, el cancerbero, el ciprés y el narciso
Deméter/Ceres	Diosa de la agricultura	Las espigas de trigo y la hoz
Atenea/Minerva	Diosa de la sabiduría, de la guerra y protectora de la ciudad	El casco, la lanza y el escudo
Ártemis/Diana	Diosa de la caza, de la naturaleza salvaje y de la luna	El arco, el carcaj, la luna creciente y el ciervo
Apolo/Apolo	Dios de la belleza masculina, de la música y de la poesía, de la luz y el sol, de los oráculos y la medicina	La lira, el arco y las flechas, el sol y el laurel
Afrodita/Venus	Diosa del amor y de la belleza femenina	La concha, la paloma y el delfín, la manzana y el mirto
Hefesto/Vulcano	Dios del fuego y de los metales	La fragua y el martillo, las tenazas y el yunque
Ares/Marte	Dios de la guerra	El casco y las armas, el gallo
Hermes/Mercurio	Mensajero de los dioses, dios del comercio, de los ladrones, de los viajeros y de la elocuencia	Las sandalias y el sombrero alados, el caduceo (cayado con serpientes)
Hestia/Vesta	Diosa del fuego del hogar	La antorcha
Dionisos/Baco	Dios del vino y del desenfreno	La vid, la hiedra, el tirso y la pantera

RELACIÓN DE PERSONAJES Y OTROS ELEMENTOS  
DE LA MITOLOGÍA CLÁSICA EN EL M.A.M.L.

PERSONAJES DE LA MITOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	PROCEDENCIA	CRONOLOGÍA	UBICACIÓN EN EL MUSEO
Caronte	Monedas en la mano de un difunto	Calle Eugenio Úbeda, 7 (Lorca)	s. III d.C.	Sala 7
Manes	Lápida funeraria de C. Placida	El Villar de Coy	s. II d. C.	Sala 7
Mercurio	Pequeña escultura en bronce	El Villar de Coy	s. II d.C.	Sala 7
Medusa	Cabeza de Medusa representada en el emblema del pavimento de un mosaico	Sousse (Túnez)	s. III d.C.	Sala de exposición temporal
Atenea	Cabeza de Atenea en el anverso de un dracma	Desconocida Colección Espín Rael	s. IV a.C.	Sala 9
Fortuna	Disco de lucerna romana	Tébar (Águilas)	s. I-II d.C.	Almacenes
Sátiro y Ménade	Pintura roja en un <i>skiphos</i>	Calle Corredera, 47 (Lorca)	s. IV a.C.	Almacenes
Las Estaciones: Autumnus	Detalle de un mosaico con la cabeza de la Estación y la inscripción Autumnus	Villa del Hinojal. Las Tiendas (Badajoz)	s. IV d.C.	Sala de exposición temporal
¿Musas?	Copia del mosaico de las Caras o Musas	La Quintilla, habitación 28 (Lorca)	s. II d.C.	Hueco de la escalera
Venus	Recreación del mosaico de la Navegación de Venus	La Quintilla, habitación 15 (Lorca)	s. II d. C.	Hueco de la escalera
	Detalle del mosaico del Triunfo de Venus	Bulla Regia (Túnez)		Sala de exposiciones temporales

OTROS ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN	PROCEDENCIA	CRONOLOGÍA	UBICACIÓN EN EL MUSEO
Potnios Hippon	Relieve en piedra de un potnios hippon	La Hoya de la Escarihuela	s. V-IV a.C.	Sala 6
	Fotografía de una lápida funeraria con un potnios hippon	Museo de Apamea (Siria)	Romana	
Bes	Colgante en pasta vítrea azul	Calle Carril de Caldereros (Lorca)	Desconocida	Sala 7
Pájaros y granadas	Detalle de la banda entre dos paneles de las pinturas murales	La Quintilla, habitación 35 (Lorca)	s. II d.C.	Sala 7