

MITOLOGÍAS

CONTAR EL MUNDO



08.07-09.11.2026

ESPAÑOL

CONTAR

EL MUNDO

Desde las primeras historias que se contaban al susurrar alrededor del fuego hasta las grandes epopeyas plasmadas en textos e imágenes, las mitologías han acompañado a la humanidad como un espejo de sus inquietudes más profundas. No son ni un simple entretenimiento ni un vestigio de un pasado ya desaparecido: constituyen un lenguaje simbólico, aún vivo, a través del cual las sociedades intentan explicar el origen del mundo, el lugar que ocupan las mujeres y los hombres en el universo o las fuerzas invisibles que rigen el destino.

«El mito
es una palabra»
Roland Barthes

Cada civilización crea sus propios mitos, que a veces se convierten en cuentos o leyendas. Dioses caprichosos, héroes valientes, criaturas malvadas y fuerzas cósmicas pueblan estos relatos fundacionales, situados en la encrucijada entre la poesía, la religión y la filosofía. A través de ellos, el ser humano proyecta sus miedos, sus esperanzas, sus valores y sus contradicciones. Transmitidos de generación en generación, los mitos hablan de la creación y la destrucción, del amor y la guerra, de la transgresión y la sabiduría. Dan forma a lo que trasciende la experiencia cotidiana.

Desde América hasta Oceanía, desde África hasta Asia, desde las costas del Mediterráneo hasta las cumbres de los Pirineos, esta exposición propone un viaje a través de los universos mitológicos que alimentan la imaginación desde hace milenios.

I

ESCRIBIR EL MITO

El origen de los mitos suele perderse en la noche de los tiempos. Transmitidos oralmente durante siglos, en ocasiones se han plasmado por escrito. Es el caso de la *Ilíada* y la *Odisea*, obras fundacionales de la literatura occidental. Estos largos poemas, compuestos en Grecia hacia el siglo VIII a. C., narran la guerra de Troya y el largo regreso de Ulises a su patria. Los griegos atribuían estos textos a Homero, poeta ciego al

que ciertas tradiciones atribúan un origen divino. Como si tales relatos no pudieran haber sido transmitidos por un autor corriente.



Retrato de Homero
Copia romana de un original griego. Siglo II d. C.
Mármol

y la Odisea. Sus ojos bien abiertos revelan su ceguera. Viejo sabio, está coronado con la diadema de los reyes y los héroes. Aunque hoy en día se debate la existencia de Homero, los griegos lo celebraban como «el Poeta», el padre de toda la literatura.

Este busto es una de las representaciones imaginarias más famosas del autor de la *Ilíada*

2

RECOGER EL MITO

Si bien algunos mitos se conservan a veces gracias a una obra literaria, muchos otros, transmitidos únicamente de forma oral, se han perdido sin duda. Algunos han permanecido arraigados en la tradición popular, sobre todo en forma de cuentos. Ya a finales del siglo XIX, en Francia, algunos «recopiladores» se propusieron recopilarlos para conservar su huella, plasmándolos por escrito. Así es como han podido resurgir los mitos propios de ciertos territorios, lo que permite comprender cómo un pueblo estructura su visión del mundo.

02

Félix Arnaudín (1844-1921)
Recuerdos de la antigua
Grande-Lande
Francia (Labouheyre). 1926

«lo pec» (el loco), dedicó toda su vida a la conservación del mundo tradicional de las Landas de Gascuña. Su obra sin igual, publicada principalmente tras su muerte, ha permitido salvar del olvido a su querida tierra, a la que inmortalizó gracias a miles de fotografías.

Canciones, música, cuentos, leyendas, ritos, lengua, historia... Félix Arnaudín, apodado

03

Eugène Camoreyt
(1841-1905)
Lou Becut
Francia
(Bagnères-de-Bigorre). 1900

Dibujante y erudito autodidacta, Eugène Camoreyt se dedicó a la historia y la arqueología de su ciudad, Lectoure (Gers), donde llegó a ser bibliotecario y, posteriormente, el primer director del museo que hoy lleva su nombre.

04

José Miguel de Barandiarán
(1889-1991)
Mitología vasca
España (Madrid). 1960

la arqueología vasca, José M. de Barandiarán es considerado «el patriarca» de la cultura vasca. De hecho, sus trabajos de recopilación se cuentan, junto con los de Resurrección María de Azkue, entre los más importantes que se han realizado.

Autor de una obra monumental dedicada principalmente a la etnología, la lingüística y

05

Julien Vinson (1843-1926)
*Cuentos populares vascos
 recopilados entre 1874 y 1877,
 principalmente
 por W. Webster*
 Francia (Bayona).
 Finales del siglo XIX

Julien Vinson, lingüista especialista en lenguas de la India y en euskera, publicó en 1883 la antología «Folk-Lore du Pays basque». Para ello, se basó en los trabajos de dos grandes recopiladores de cuentos, Jean-François Cerquand y, sobre todo, Wentworth Webster, con quien colaboró directamente y cuyos valiosos cuadernos de recopilación transcribió.

06

*Tablilla: catálogo de textos
 literarios y mitológicos*
 Irak (Nippur). Hacia
 el 2017/1794 a. C.
 Arcilla

sur de la antigua Mesopotamia. Se trata de una lista de 68 textos literarios, en su mayoría relatos mitológicos en los que aparecen figuras divinas como el dios Enki, la diosa Inanna o el héroe Gilgamesh. Este catálogo podría corresponder al inventario de una biblioteca o a una bibliografía destinada a los escribas.

Esta tablilla, escrita en escritura cuneiforme, procede de Nippur, en la región de Sumer, al

3

ACTIVAR EL MITO

Los mitos no solo se escuchan, sino que también se contemplan: si bien se leen y se recitan, también se cantan y se bailan, ya sea en divertidas obras de teatro o en actos sagrados más solemnes. De hecho, un mito puede justificar la celebración de ciertos ritos, al igual que ciertos ritos permiten mantener o reactivar ciertos acontecimientos relacionados por el mito. Las máscaras y los trajes permiten entonces, durante estas manifestaciones, poner en escena a los seres sobrenaturales en cuestión.

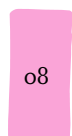
07

Owantshoozi
Antzera
 Francia (Bayona). 2026
 Tela de paracaídas, maíz,
 arroz, pintura

Esta máscara permite a quien la lleva encarnar a una lamina, una mujer sobrenatural con pies palmeados como los de los gansos. Los creadores y diseñadores de Owantshoozi han desarrollado numerosas máscaras y trajes destinados a dar vida a los personajes de la mitología vasca, en particular a los que aparecen en las famosas mascaradas de Soule.

IMAGINAR EL MITO

La mitología se ha plasmado en imágenes desde la Prehistoria. Las pinturas, las esculturas y otras obras de arte desempeñan, de hecho, un papel importante en la transmisión de los mitos, al ofrecer un soporte visual a la narración. Estas imágenes se consideran a veces de origen mitológico, cuando son creadas por seres sobrenaturales, como los dioses, a quienes se suele atribuir la invención de las artes. Aún hoy, en todos los ámbitos, las figuras míticas siguen inspirando a los creadores: su poder simbólico permanece intacto.



Tableta: La ascensión de Ishtar
Irak (Uruk). Siglos III-I a. C.
Arcilla

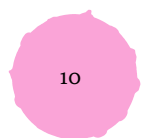
El mito grabado en esta tablilla evoca a la diosa mesopotámica Ishtar, «la más brillante de las estrellas», que aspira a convertirse en la esposa del dios supremo Anu. Su «elevación» representa el ascenso al cielo del planeta Venus, con el que se la identifica.



Jarrón de Ishtar
Irak (Larsa).
Hacia el 2000/1800 a. C.
Terracota

Ishtar, diosa de la guerra y la fertilidad, aparece en varias ocasiones en el cuerpo de este

jarrón, ya sea en forma de dibujo grabado en la arcilla o de pequeñas plaquitas moldeadas y pegadas. Alada y desnuda, está rodeada de peces, pájaros, una tortuga y un toro. Se la representa así como la señora del mundo viviente, del que garantiza la fecundidad y la diversidad.



Altar astrológico de Gabies: los dioses del Olimpo y el zodiaco
Roma imperial (Gabies).
Siglo II d. C.
Mármol

Júpiter con su rayo, Minerva con su yelmo, Apolo, Juno, Neptuno, Vulcano, Mercurio,

Ceres, Vesta, Diana, Marte, un pequeño Cupido y Venus: esta sorprendente escultura muestra doce rostros de divinidades romanas. En el borde, se asocian a los doce signos del zodiaco. ¿Se trataba de un altar para la celebración de ritos o bien de un reloj de sol con sus 12 horas, que combinaba la mitología y la medición del tiempo?



Los mitos, que se cuentan desde la Prehistoria, se difunden y evolucionan al mismo tiempo que las sociedades que los transmiten. Sin embargo, a pesar de los siglos que separan sus orígenes comunes, muchos de estos relatos siguen compartiendo hoy en día ciertos «colores».

Estos colores comunes, formados por fragmentos elementales de relatos, han inspirado especialmente a las distintas tradiciones iconográficas que representan las mitologías, de modo que algunas imágenes creadas por tal pueblo en tal época parecen poder entenderse e interpretarse siglos más tarde en otro continente.

«Esta lógica funciona un poco como un caleidoscopio: un instrumento que también contiene fragmentos y piezas, a partir de los cuales se crean composiciones estructurales.»

Siguiendo este modelo definido por el antropólogo Claude Lévi-Strauss, les proponemos dar un paseo por un gran caleidoscopio mitológico. Concebida en colaboración con el Museo del Louvre, y con la excepcional contribución del Museo del Quai Branly-Jacques Chirac, esta exposición establece un diálogo, gracias a una serie de generosos préstamos, los mitos de Mesopotamia y el antiguo Irán, del Egipto faraónico, de Grecia y Roma, de las montañas vascas y las Landas de Gascuña, del México prehispánico, de Japón, de las tierras aborígenes de Australia y de las costas de África de Oeste.

Las excepcionales obras que aquí se presentan son fragmentos y piezas que se entrelazan y dialogan para contarte, a su manera, algunos de los grandes mitos que dan testimonio de nuestra humanidad común.



I.

ORIGEN

¿Cómo llegó el mundo a ser lo que es? A menudo, los mitos hablan de un vasto océano presente en el principio de todo, a veces de tinieblas y silencio, y en otras ocasiones de un huevo primigenio. Numerosos relatos evocan el despertar de un primer ser, o incluso de varios. Mediante el pensamiento, el gesto o la voz, estos dan forma a la tierra y al cielo de los primeros tiempos. Serpientes, aves, vacas o leones gigantes se enfrentan con frecuencia en aquellos tiempos remotos. Sus luchas dan origen a montañas y valles, lagos y ríos, cuevas y desiertos.

En todos los continentes, los mitos narran cómo, posteriormente, las plantas, los animales y los seres humanos surgieron de las profundidades de la Tierra para multiplicarse en su superficie. Otros describen cómo estas criaturas primordiales irritaron a los dioses orgullosos, quienes se vengaron mediante poderosos diluvios. Rindir homenaje a sus divinos esfuerzos, que aseguran la carrera del sol y preservan el orden cósmico, se impone entonces como una necesidad.

I

AL PRINCIPIO

Un relato cosmogónico se dedica a describir, a menudo de forma enigmática o incluso confusa, cómo se formó y se ordenó el universo tal y como lo conocemos. La diferenciación entre las aguas y el cielo, entre la luz y las tinieblas, la aparición de la tierra y las montañas, de las aguas dulces, de los astros, de los dioses, de las plantas, de los animales y, por supuesto, de los seres humanos, ocupan un lugar central en estos relatos fundacionales.



01

Estatua de Ptah

Egipto. Hacia el 664/332 a. C.

Aleación de cobre

En la mitología egipcia desarrollada en Menfis, Ptah es el creador que existía antes que todo, salvo el Nun, el océano primordial, del que surgió. Despertó solo, concibió el mundo y lo reveló mediante la palabra; es el autor de todo, el creador de los dioses y de los hombres.

02

Estela arqueada con escena de ofrenda
Egipto (¿Xois?).
Hacia el 332/30 a. C.
Basalto

Para demostrar su compromiso con el orden divino, un faraón ofrece al dios Amón una estatuilla de Maat, símbolo de la justicia y del equilibrio cósmico. Según ciertas tradiciones egipcias, Amón, primero en forma de oca y luego en forma de serpiente, puso y fecundó el huevo cósmico que dio origen al mundo.

2

TEXTOS FUNDACIONALES

Aunque algunos mitos sobre los orígenes se han plasmado por escrito y han podido así atravesar los siglos para ser redescubiertos (por ejemplo, gracias a la arqueología), muchos de ellos, transmitidos únicamente de boca en boca, se han perdido o caído en el olvido.

03

Augustin Chaho (1811-1858)
Biarritz, entre los Pirineos y el océano: itinerario pintoresco, parte 2
Francia (Bayona). 1855

de la Biblia), en Gascuña algunos vestigios de creencias populares que tienen como protagonistas el océano, el árbol, el huevo y la tormenta dan testimonio de la probable existencia de un relato de este tipo, hoy en día olvidado. Para suplir esta «carencia», Augustin Chaho desarrolló una mitología original que impregna muchas de sus obras.

Aunque los vascos no parecen haber conservado ningún mito de la creación (aparte

04

Tableta: mito sumerio sobre el origen de la vegetación
Irak. Hacia el 2000/1800 a. C.
Arcilla

original entre el Cielo y la Tierra: «La Tierra majestuosa, la Tierra pura, se embellecía para el Cielo. El Cielo consumó su matrimonio con la vasta Tierra, derramó en su seno la semilla de los héroes, el Árbol y la Caña... Y la Tierra, en su totalidad, se dedicó a dar a luz a la vegetación».

Esta tablilla en escritura cuneiforme narra el mito sumerio del origen de la vegetación, haciendo especial hincapié en el union

LUCHAS ORIGINALES

Muchas cosmogonías evocan el nacimiento del Universo a través de la eclosión de un huevo cósmico. Al romperse, los elementos del huevo se separan y dan forma al cielo y a la tierra, mientras que de él nacen divinidades o criaturas primordiales cuyas acciones completarán la creación del mundo o personificarán algunos de sus aspectos. Así, el árbol cósmico que une todas las partes del mundo se convierte a menudo en escenario de luchas primordiales en las que intervienen aves relacionadas con el trueno o el sol, serpientes guardianas de las aguas, bovinos celestiales y otros leones gigantes.

05

*Plato de bordes rectos
con grabados*
Francia (Erdeven, Tertre
de Lannec er Gadouer).
V milenio a. C.
Terracota

El reverso grabado de este plato podría ser la representación cosmológica más antigua de la que se tiene constancia hasta la fecha en la historia de la humanidad. El árbol y las ondulaciones subterráneas evocarían una escena en la que se combinan el árbol cósmico y las serpientes; y los elementos a ambos lados representarían los astros.

06

Hacha pulida
Francia (Arthez-de-Béarn).
Siglos V-IV a. C.
Jadeíta

En Gascuña, como en casi todas partes, se creía que estas piedras habían caído del cielo y protegían de los rayos a quienes las poseían. En realidad, formaban parte de las hojas de las hachas utilizadas en el Neolítico, algunas de las cuales, como esta de jadeíta, eran objetos muy raros y de gran valor social.

07

Hacha
África Central. Siglo XX
Madera, hierro, fibra vegetal.

Esta hacha perpetúa la tradición de las hachas con mango del Neolítico. Esta herramienta-arma, al igual que el martillo o la horquilla, se asocia muy a menudo con el dominio del rayo y se convierte, en muchos lugares del mundo, en el atributo de los dioses celestiales.

08

*Tabla con inscripción
y sellada*
Irán (Susa).
Hacia el 3100/2900 a. C.
Barro cocido

En esta losa se ha grabado dos veces un cilindro en el que se representan los triunfos alternos de un león sobre toros y de un toro sobre leones. Estos animales podrían personificar fuerzas sobrenaturales que encarnan, respectivamente, el mundo salvaje y el mundo domesticado, cuyo equilibrio garantiza el orden del universo.

CIELO Y AGUA

09

Emblema de clan
Papúa-Nueva Guinea
(Sepik Oriental).
Principios del siglo XX
Madera, pigmentos
naturales

Este precioso emblema representa a un cocodrilo, animal que, según la tradición de los iatmul, está en el origen de la creación del mundo: creó la primera isla agitando la cola en el agua y, a continuación, sus mandíbulas se transformaron en sol, cielo y tierra. Una figura femenina aparece frente a su cabeza y unos pájaros cubren su cuerpo.

10

Recipiente ritual
(*aduno koro*)
Malí (Dogon).
Antes de 1958
Madera

Esta palangana se utilizaba como plato ritual en las ceremonias de ofrendas a los antepasados del pueblo dogón. Representa la piragua sagrada enviada a la tierra por el dios celestial Amma: guiada por Nommo, un genio mitad hombre, mitad serpiente, transportaba plantas, animales y antepasados de la humanidad.

5

SERPIENTES PRIMORDIALES

Celestial, terrenal, señor de las aguas, escupidor de fuego, asesino, sanador... En las mitologías, la serpiente está omnipresente y sus acciones están en el origen de numerosos acontecimientos fundamentales.

11

Kronos mitraico, también llamado Aiôn
Líbano (Saida),
Mitreo de Sidón. 389 d. C.
Mármol

Esta estatua decoraba un santuario dedicado a Mitra, dios de origen iraní cuyo culto se extendió en el siglo IV por todo el Imperio romano. Esta figura alada con cabeza de león, alrededor de la cual se enrosca una serpiente, se asimila al dios griego Cronos, el tiempo eterno. Según algunas tradiciones, representa el poder creador original.

12

Quetzalcóatl
México. Hacia 1325/1521
Roca volcánica

Quetzalcóatl, la serpiente emplumada, es una de las principales deidades del centro de

México. Está presente entre los mixtecos, los aztecas, los mayas y los toltecas. Es el protagonista de numerosos relatos cosmogónicos, relacionados con la creación del Sol, la Tierra y los seres humanos. Los aztecas lo representan con un rostro humano que emerge de la boca abierta de la serpiente.

13

Djulwarak, conocido como «Dawidi», del clan Lyiagalawumir, de ascendencia Dhuwa (1921-1970)
Las hermanas Wagilag
 Australia. 1963
 Corteza de eucalipto, pigmentos naturales

En la mitología aborígen, las hermanas Wagilag son las hijas del espíritu creador Djanggawul. Durante un viaje, sin quererlo, irritan a la gran serpiente Yurlungur. A pesar de los cantos y las danzas que las hermanas interpretan para desviar su ira de la lluvia y el trueno, esta las traga y provoca un gran diluvio, antes de escupirlas.

14

La mujer con la serpiente
 Francia (Oò). Sin fecha
 (Antigüedad o Edad Media)
 Mármol

de un mito aquitano, ya que la asociación entre la mujer sobrenatural y la serpiente es frecuente en los relatos vascos y gascones. Otros ven en ella el mito grecorromano de Pirene, sepultada bajo las montañas que desde entonces llevan su nombre tras haber dado a luz a una serpiente.

Descubierta en el corazón de los Pirineos, esta imagen podría ser la representación

6

CICLOS

Algunas deidades pueden provocar un diluvio y destruir un mundo que consideran demasiado desviado para crear uno nuevo. Así es como, en la mayoría de las mitologías, se suceden diferentes eras pobladas por distintas humanidades, cada una de las cuales ha surgido y desaparecido a su manera. Para que la Creación no se derrumbe, conviene entonces honrar a las deidades responsables del ciclo natural del nacimiento y la muerte, del tiempo y de las estaciones.



15

Estandarte
 Irán (¿Luristán?).
 ¿Primer milenio a. C.?
 Bronce

círculo formado por cuatro figuras con las piernas entrelazadas y las manos levantadas. Parecen sostener un gran disco, sostenido por dos toros y adornado con patitos y un cordero tumbado. El conjunto podría ser una evocación del ciclo solar.

Esta placa de bronce procede probablemente del Luristán iraní. En el centro representa un

16

Piramidión de Djedhor
 Egipto.
 Hacia el 664/526 a. C.
 Caliza

de un monumento (pirámide, obelisco), se distingue una barca. A bordo, tres deidades forman la tríada solar simbólica que constituye el ciclo diario del astro: Khepri, el Sol naciente y renaciente; Ra, el Sol en su cenit; y Atum, el Sol poniente.

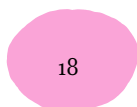
En una de las caras de este piramidión egipcio, elemento destinado a coronar la cúspide



Placa grabada
Francia (Fontainebleau).
Hacia el 950/800 a. C.
Gres

Los diferentes estados de las cornamentas de los cérvidos parecen simbolizar el ciclo

de las estaciones. De hecho, los dioses-cérvidos suelen estar relacionados, tanto entre los celtas como en otros lugares, con el orden del ciclo natural, de la vida y de la muerte. La cruz que se les asocia constituye un símbolo muy extendido en todo el mundo, sin duda vinculado a la idea de la eternidad.



Cuenco ceremonial
México. Siglo XX
Terracota, cuentas de vidrio, cera

Entre los huicholes de México, estos cuencos ceremoniales se transportan durante

procesiones rituales para ofrecer a las deidades la sangre de animales sacrificados o el agua de manantiales sagrados. Este representa a Takutsi Nakawe, figura central del mito del origen del mundo huichol, en el que ella provoca un diluvio y enseña a los humanos la agricultura.



Figurita que representa a Nefertum
Egipto. Hacia el 664/332 a. C.
Aleación de cobre

Hijo del creador Ptah, Nefertum es el dios egipcio de la resurrección y la inmortalidad.

Es el origen de la flor de loto que surge del océano primordial y de donde sale el Sol durante la Creación. A menudo se le representa como un hombre armado con una espada curva llamada «khopesh», con la cabeza coronada por una flor de loto abierta.

7

APARICIÓN

Una vez creado o recreado el mundo, la humanidad puede entonces abandonar sus profundidades natales y dispersarse por la superficie de la Tierra: este es el mito de la emergencia. Originario de la época paleolítica, este mito del origen es el más extendido en todo el planeta. Pero la humanidad no es la única que ha surgido de las profundidades: los animales a menudo la han acompañado o incluso la han precedido. Así, con el fin de garantizar la continuidad del ciclo creativo, algunos pueblos celebran en sus «cuevas originarias» ceremonias relacionadas con la realización de pinturas rupestres, o solicitan a los espíritus de la naturaleza conocidos como amos y amas de los animales que renueven la caza.



Escultura de un glande peneano con una vulva grabada
Francia (Marquay, abrigo de Laussel).
Hacia el 29 000 / 23 000 a. C.
Caliza

Muchas imágenes prehistóricas representan a seres humanos, en particular sus genitales, pero la combinación de atributos masculinos y femeninos en una misma pieza sigue siendo muy poco frecuente. Es posible que estas representaciones, que evocan la reproducción y la fertilidad, guarden relación con el mito de la creación y con las figuras del señor y la señora de los animales.



Placas grabadas con la representación de un bisonte y un reno
Francia
(Saint-Martin-d'Arberoue, cueva de Isturitz).
Hacia el 15 000 a. C.
Arenisca

¿Son las cuevas de Isturitz y Oxocelhaya las cavernas más antiguas del País Vasco? Frecuentadas durante decenas de milenios, este conjunto de cuevas decoradas fue un lugar de una importancia excepcional. Ha proporcionado una gran cantidad de objetos, como estas plaquetas que sirvieron de soporte para representaciones de animales, con un propósito desconocido.



Placa grabada
Francia (Fontainebleau).
Hacia el 950 / 800 a. C.
Gres

El personaje con cuernos parece dar vida a diferentes criaturas. Este señor de los

animales recuerda a Cernunnos, una de las principales deidades de la mitología celta. Considerado un dios-padre galo, Cernunnos se asocia a menudo con una diosa-madre, también presente en el inestimable conjunto de paredes y piedras grabadas de Fontainebleau.



Sello
Irán (Luristán).
IV milenio a. C.
Esteatita

El origen de la iconografía del «señor de los animales» se atribuye al norte de

Mesopotamia y al oeste de Irán. En este sello de Luristán, un genio con cabeza de muflón extiende los brazos entre dos pares de serpientes y un par de pequeños animales de cuatro patas. Este tema, habitual en la iconografía del Oriente antiguo, perduró durante varios milenios.



Jarrón troncocónico esculpido: el señor de los animales dominando a las serpientes
Irán. Hacia el 2500/2300 a. C.
Clorita

La decoración de este jarrón representa a tres amos de los animales que dominan a

unas serpientes entrelazadas. Estas figuras pertenecen a la tradición de los héroes domadores, documentada al menos desde el quinto milenio a. C. en Oriente Próximo. Al dominar el mundo salvaje, también traen fertilidad, ya que las serpientes se asocian más ampliamente con el agua en el imaginario del antiguo Irán.

Azulejos decorativos que representan «Las maravillas de la creación»
Irán (Teherán). Siglo XIX.
Cerámica, decoración
moldeada y pintada bajo
esmalte transparente

Se desconoce de qué estructura arquitectónica proceden estos azulejos, que representan a los divs (genios), a las diablillas y a diversos animales. Ilustran El libro de las maravillas de al-Qazvini, un tratado medieval que recoge las bellezas de la Creación divina en la Tierra y en el Cielo. Esta obra, muy popular, sigue siendo la cosmografía más famosa del mundo islámico.

8

DIOSAS MADRES

En los ritos de la antigüedad, es posible que ciertas cavidades se asimilaran a un sexo femenino del que habría surgido la vida. Algunos han querido ver en esta asociación la manifestación de una antigua religión que veneraba a una Diosa-Tierra primordial y universal, reflejo de una sociedad matriarcal primitiva. Aunque no está documentada hasta la fecha, esta visión sigue siendo popular en el País Vasco, donde a menudo se presenta a Mari como una diosa de este tipo. En realidad, en todo el mundo no hay una sola diosa madre, sino muchas, relacionadas con la maternidad y la fertilidad. A veces madres de los animales, las plantas, los seres humanos y los dioses, estas Grandes Diosas son, en definitiva, las dueñas de la vida.

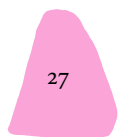


26

Niki de Saint-Phalle
(1930-2002)
Nana hinchable
Francia. 1996
Serigrafía sobre vinilo

Las «Nanas» de la artista franco-estadounidense Niki de Saint-Phalle toman prestadas

de las Venus prehistóricas las curvas de sus formas. Inspiradas en estas diosas fértiles y nutritivas, encarnan una feminidad poderosa y liberada. Tras haberlas esculpido en otros materiales, la artista las produce en plástico inflable a partir de 1968 para difundirlas más ampliamente.



27

Bloque tallado
Francia (Fontainebleau).
Hacia el 950/800 a. C.
Gres

Parece surgir del vientre de esta figurita femenina un pequeño personaje tirado por bovinos. Esta deidad precéltica, presente en numerosas piedras y paredes grabadas de Fontainebleau, suele ir acompañada de vulvas y aves: muy probablemente ilustra una visión de la diosa madre.



*Figurita que representa
a Cihuacoatl*
México. Hacia 1325/1521
Terracota

Cihuacoatl: este nombre significa «mujer serpiente» en la lengua náhuatl de los aztecas.

Recuerda al de Coatlicue, una de las principales deidades del centro de México, cuyo nombre significaría «la que lleva una falda de serpientes» y a la que también se conoce como «madre de los dioses», «diosa de la vida, la muerte y el renacimiento» o «madre de las estrellas del sur».



*Cibele sentada bajo
un pabellón*
Asia Menor
(Frigia o región siria).
Siglos I-II d. C.
Mármol

Cibele, diosa madre venerada en la Antigüedad grecorromana, simbolizaba la fertilidad, la naturaleza y la protección. Su culto era famoso por sus espectaculares ceremonias, como los rituales de castración que repetían cada año los sacerdotes de la diosa, sumiendo a los participantes en trances extáticos.



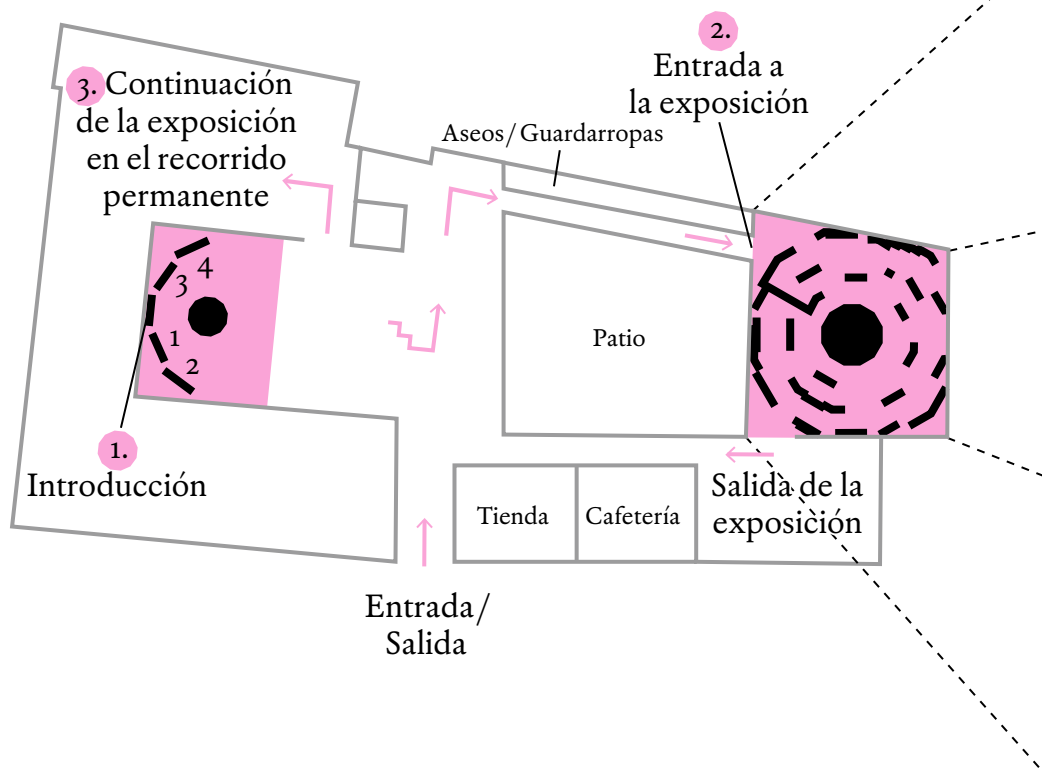
II.

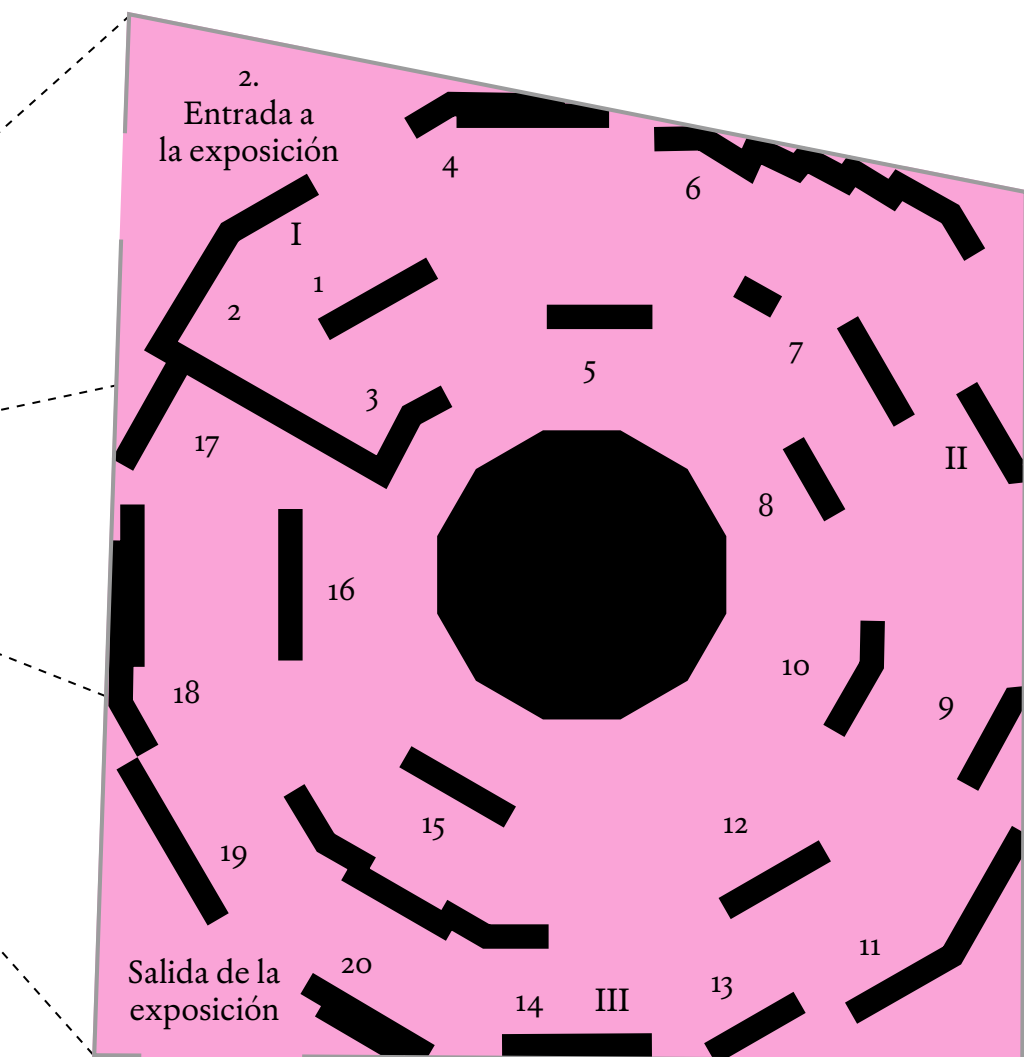
SOBRENATURALES

Los mitos coinciden en muchos aspectos, como el de la existencia, en los primeros tiempos del mundo, de pueblos extraños. Tores con cabeza de hombre y hombres con cabeza de toro, bisontes con cabeza de mujer y mujeres con cabeza de bisonte; criaturas dotadas de dos alas, tres rostros, cuatro patas y cuernos de antílopes salvajes; monos con pinzas de cangrejo cuyas piernas terminan en colas de pez; y seres aún más monstruosos, genios buenos o demonios malvados, que adoptan las formas y los miembros de todas las especies de la creación.

También es habitual que todas estas criaturas estén sometidas a seres superiores, presentes a su vez en toda la superficie de la Tierra: los dioses inmortales, esos poderes excepcionales capaces de influir en el destino de los mortales. Sin embargo, hay quienes no tienen la menor intención de respetar el dominio divino. Increíbles y poderosos gigantes no dudan entonces en enfrentarse a las deidades en terribles guerras que duran siglos. No obstante, siempre son los dioses quienes salen victoriosos. Y así, el mundo entero queda sometido al temor de su ira.

PLANO DE LA EXPOSICIÓN





DEIDADES DE AQUITANIA

De la antigua Aquitania (la actual Gascuña y el País Vasco) se conocen un centenar de deidades gracias a las dedicatorias inscritas en altares votivos. Dado que la gran mayoría de estos proceden únicamente de la región de Comminges, cabe suponer que el número de deidades a escala de toda Aquitania es mucho mayor, quizá cercano al millar. La mayoría de estos altares se han encontrado reutilizados en los muros de diversos edificios; pero, en un principio, destinados a dar gracias a una deidad por un favor concedido, se colocaban en santuarios que, en su gran mayoría, siguen siendo desconocidos.



Máscara de Montsérié
Francia (Montsérié).
Siglo II d. C. (?)
Bronce

Esta máscara, de la que apenas se sabe nada, procedería del santuario dedicado al dios aquitano Erge. ¿Lo representa? La tradición popular así lo sugiere, pero nada es menos seguro. Lo más probable es que se trate de una ofrenda al dios, cuyo estilo apunta a un origen oriental.



Busto
Francia
(Lurbe-Saint-Christau).
Siglos II-I a. C. (?)
Mármol

Descubierto en el fondo de un manantial, este busto representaría a una deidad local relacionada con el culto al agua, aunque su aspecto también podría corresponder al de un guerrero. Esta pieza, que no tiene parangón en la antigua Aquitania, es probablemente el testimonio más antiguo del arte en piedra de esta región.



Altar votivo dedicado a las ninfas
Francia
(Bagnères-de-Luchon).
Finales del siglo I/
mediados del siglo III d. C.
Mármol

Descubierto cerca de un manantial termal, este altar da testimonio de la existencia del culto a las ninfas pirenaicas. Este culto, practicado por personas fuertemente romanizadas o incluso de origen greco-oriental, guarda similitudes con las creencias vasco-gasconas que asocian a las laminak y a las hadas otras mujeres sobrenaturales con los manantiales y las fuentes.



Altar votivo dedicado a Herauscorritsehe
Francia (Tardets-Sorholus).
Siglo III d. C.
Mármol

El altar votivo de la Madeleine en Tardets, en Soule, está dedicado a Herauscorritsehe, un dios aquitano cuyo nombre tal vez refleje su vínculo con los rayos y las tormentas.



34

*Altar votivo dedicado
a Abelion*

Francia (Garin). Siglos I-II
Mármol

La representación de una deidad asociada a su nombre es excepcional en Aquitania. A

diferencia de la mayoría de los dioses autóctonos, cuyo culto parece muy localizado, Abellionn cuenta con un ámbito de adoración regional, el más extenso que se conoce. Aunque nunca se le ha asociado a él, podría ser un equivalente del Júpiter romano.



35

Lápida romana de Hasparren
Francia (Hasparren).
Siglo III d. C.
Mármol

La lápida de Hasparren, en Labourd, conmemora la creación de la provincia romana de Novempopulania, territorio aquitano en el que los antepasados de los vascos y los gascones afirmaron su identidad frente a Roma. La inscripción está dedicada a los «genios del país».



36

*Altar votivo dedicado
a Leherenn Mars*
Francia (Ardèche).
Siglos I-IV d. C.
Mármol

Este altar votivo ilustra la evolución cultural de Aquitania en la época romana: el dios

local Leherenn, cuyo nombre parece estar relacionado con el pino, se asocia aquí con el dios romano Marte. ¿Era Leherenn un dios guerrero? Sigue siendo difícil determinar la naturaleza de esta asociación, pero es muy probable que se tratara de una deidad tutelar protectora.

IO

PANTEONES

Las deidades suelen responder a la necesidad que tiene cada sociedad de expresar su experiencia de los fenómenos naturales incontrolables: la lluvia, los truenos, la enfermedad, la muerte. En muchas culturas, los dioses primordiales son los primeros en poblar los albores de los tiempos: antiguos creadores, estos dioses-padres y diosas-madres rara vez son objeto de adoración por parte de los fieles, ya que se les considera muertos o se cree que han cedido su lugar a divinidades más jóvenes. Entre estas últimas se encuentran los dioses y las diosas de los panteones clásicos, con ámbitos de competencia bien definidos, a veces jerarquizados.

37

Estela arqueada con escena de adoración
Egipto (Akhmîm).
Hacia el 380/30 a. C.
Piedra caliza

Bajo la protección del signo del Cielo y del disco solar alado, el sacerdote Ousirour (a la

derecha) rinde culto a siete deidades encabezadas por Amón-Min, garante de la fertilidad del país, representado en forma de hombre momificado en erección, y por su equivalente femenino, Âperet-Isis. Les siguen Osiris, Isis, Neftis, Horus con cabeza de halcón y la diosa leona Tarepyt.

38

Kudurru del rey Meli-shipak
Irak (Babilonia), creación.
Irán (Susa), hallazgo.
Hacia el 1186/1172 a. C.
Piedra caliza

En Mesopotamia, un kudurru es un mojón fronterizo que acredita la adquisición de un

terreno. Este formaliza una donación realizada por el rey babilónico Meli-Shipak a uno de sus hijos. En su reverso figura la inscripción jurídica, cuyos garantes son los dioses representados en el anverso, ya sea en forma de símbolos o mediante su animal atributo. En la parte superior destacan Ishtar (estrella), Sin (luna) y Shamash (disco solar).

39

Pintor de Suessula
Ánfora conocida como «de Milos», con decoración de la *Gigantomaquia*
Grecia (Atenas), obra original.
Hacia el 410/400 a. C.
Cerámica de figuras rojas.

Esta ánfora, obra maestra del arte griego, representa la rebelión de los gigantes, hijos de Gaia, la Tierra, contra los dioses del Olimpo. Un oráculo había predicho que los dioses vencerían a condición de que un mortal se uniera a ellos: Zeus eligió a su hijo Heracles (Hércules), a quien se le encomendó acabar con los Gigantes con sus flechas.

40

Estatuilla conocida como «Princesa de Bactriana»
Turkmenistán (antigua Margiana) o Afganistán (antigua Bactriana).
Hacia el 2300/1800 a. C.
Clorita y calcita

Las «princesas de Bactriana», de las que esta statuilla es uno de los ejemplos más bellos que se conocen, podrían ser, a pesar de su denominación tradicional, más bien representaciones de la Gran Diosa, relacionada con la fertilidad y la fecundidad, que dominaba el panteón centroasiático de la Edad del Bronce.

41

Minerva Crawford
Italia. Siglos I-V d. C.
Mármol

Minerva, diosa de la guerra y la sabiduría en la Antigüedad romana, domina aquí a un anguipede, un monstruo mitad hombre, mitad serpiente que, según la tradición griega, pertenece a la raza de los gigantes rebeldes.

OSO

En la cueva de Isturitz (País Vasco) se dibujó, de forma intencionada, una vagina en una pared cubierta de arañazos de oso. Las intenciones de este acto y su interpretación nos resultan totalmente inaccesibles, pero lo cierto es que este animal ocupa un lugar especial en el imaginario pirenaico desde la Prehistoria. De hecho, algunas tradiciones vascas y gasconas consideran que el origen de la humanidad está ligado a él. Una de las más populares es la de Juan del Oso, un héroe nacido de la unión entre una mujer y un oso, dotado de una fuerza increíble y con rasgos que combinan los de sus dos progenitores.

42

Thomas Loyatho
(nacido en 1984)
Hartza
Francia
(Labastide-Clairence). 2025
Piel de oveja,
liana (clemátide), zarza,
castaño, arpillera, cuerda,
cordel para asar, cuero

El hombre-oso lleva mucho tiempo presente en los carnavales vascos y gascones, donde se asocia, sobre todo, con la llegada de la primavera y la fertilidad. Perteneciente al grupo de Joaldun de Hasparren, este Hartza da testimonio del importante papel que sigue desempeñando hoy en día este personaje en las tradiciones rituales pirenaicas.

43

Osito tallado
Francia (Marquay,
abrigo de Cap Blanc).
Hacia el 15 000 a. C.
Silex

El tallado de este fragmento de sílex le da la forma de un animal que se asemeja a un oso.

44

*Cabeza de oso y oseño
sentados, esculpidos
en bulto redondo*
Francia
(Saint-Martin-d'Arberoue,
cueva de Isturitz).
Hacia el 15 000 a. C.
Arenisca

No hay indicios de que existiera un culto específico dedicado al oso durante la Prehistoria. Sin embargo, ocupa un lugar singular en el arte de esa época: discreto, suele mantenerse al margen de los demás animales y, a pesar de su naturaleza solitaria, a menudo se le asocia con otros de su especie, a veces incluso con el ser humano.

45

Valère Bernard (1860-1936)
*Juan el Oso saliendo
de la cueva*
Francia. 1930
Grabado

Conocido en varios continentes y aún muy popular en los Pirineos, Jean de l'Ours nació de la unión entre una mujer y un oso. Aquí aparece llevando a su madre a cuestas, al salir de la cueva en la que nació y donde ambos permanecían cautivos por culpa de su padre.

HÍBRIDOS

Las criaturas «teriantropas», es decir, mitad humanas y mitad animales, han estado presentes desde la Prehistoria. Hombres con aspecto de toro, felino, mono o cangrejo; mujeres con aspecto de pez o pájaro: las combinaciones son innumerables. La desaparición de la frontera entre humanos y animales permite a los primeros adquirir ciertas facultades de los segundos.



46

Máscara de Kagura
Japón. Principios del siglo XX
Madera de cedro tallada y pintada, crin de caballo.

Las kagura son danzas teatrales japonesas relacionadas con el culto sintoísta. De carácter ritual, suelen representar acontecimientos mitológicos. Esta máscara de liebre se utiliza en una danza que evoca la que realizó Ameno-Uzume, diosa de la alegría, para sacar a Amaterasu, diosa del sol, de la cueva en la que se había encerrado.



47

Máscara de Nô
Japón. Siglo XX
Madera lacada

El teatro japonés Nô es un género dramático y lírico, apreciado tanto en sus formas

populares como en las refinadas o incluso elitistas. De origen en parte en las danzas y coreografías sagradas, es un espectáculo muy codificado en el que cada personaje tiene su propia máscara, como en este caso la del demonio.



48

Máscara representando a Hanoman
Indonesia (Java centro-occidental). Siglo XIX
Madera, pigmentos

El teatro de danza y máscaras wayang topeng ocupa un lugar destacado en las artes javanesas. Los bailarines interpretan episodios de epopeyas famosas como el Ramayana, en las que aparece el mono blanco Hanoman, hijo del dios del viento, héroe de fuerza y rectitud legendarias y fiel compañero del príncipe Rama.



49

Máscara con cresta zoomórfica.
Malí (Niala). Siglo XIX / principios del siglo XX.
Madera y fibras vegetales teñidas con barro.

Hijo de una serpiente y de la primera mujer de la humanidad, Ciwara se representa con la forma de un antílope-caballo. Fue él quien enseñó la agricultura a los hombres. Estos le rinden homenaje mediante rituales en los que se entremezclan cantos y danzas. Utilizadas por parejas en estas ceremonias, este tipo de máscaras se ha convertido en uno de los emblemas de la cultura bambara.



50

Jarrón con la figura de un demonio-cangrejo
Perú (Santa). Siglo I a. C./siglo VII d. C.
Terracota moldeada de color beige, con decoración pintada en marrón rojizo sobre fondo crema

En la parte superior del jarrón funerario yace una figura mitad humana, mitad felina, con la cabeza erguida. De sus costados brotan raíces vegetales.



51

Jarrón antropofitomorfo
Perú (Trujillo). Siglo I a. C./siglo VII d. C.
Terracota roja engobiada con decoración policromada pintada

En la parte superior de este jarrón funerario aparece representado un ser con forma de cangrejo pescando una raya. Lleva en la cabeza un tocado y una diadema adornada con una efigie felina, elementos que suelen asociarse a los gobernantes del pueblo mochica. Su arte cerámico, que combina realismo y fantasía, es uno de los más ricos y espectaculares del mundo prehispánico.



52

Jarrón con representación de un mono
Perú (Trujillo). Siglo I a. C./siglo VII d. C.
Terracota bicromía

El mono ocupa un lugar importante en la tradición funeraria del pueblo mochica. Está especialmente bien representado en el arte cerámico, como en este jarrón procedente de la ciudad de Moche, donde se encuentran los principales lugares de culto de este pueblo.



53

Panel de ladrillos moldeados en relieve
Irán (Susa).
Hacia el 1150/1120 a. C.
Terracota

Inshushinak, dios protector de la antigua ciudad de Susa. Representa a un hombre-toro, figura protectora que repele las fuerzas del mal. Su asociación con una palmera, símbolo de la vegetación que brota del agua benéfica, le confiere aquí una dimensión adicional, relacionada con la fertilidad.

Este panel formaba parte de la decoración exterior de un templo dedicado a

13

GENIOS Y ET DEMONIOS



54

Estela arqueada con Bès y Bésèt
Egipto. Hacia el 664/332 a. C.
Caliza

Con un aspecto híbrido algo aterrador, mitad hombre, mitad león, Bès es, sin embargo, un

genio totalmente benéfico. Como protector del hogar, combate las fuerzas del mal y aporta alegría y buen humor. Especialmente apreciado por las bailarinas y las músicas, también protege a las mujeres que dan a luz y a los niños. A veces se considera a Bésèt como su esposa.



Demonios Bakemono
Japón. Siglo XIX
Madera, marfil

Los bakemono, literalmente «cosas que cambian», son espíritus o demonios japoneses capaces de modificar su apariencia. Estas pequeñas figuras son el resultado de la combinación de objetos cotidianos.



III.

EXCEPCIONALES

En todas las mitologías, un puñado de hombres y mujeres mantienen relaciones carnales con ciertas deidades u otros seres sobrenaturales. De su unión suelen nacer hijos excepcionales con un destino sin igual: son los héroes legendarios cuyas hazañas sin parangón inspiran tantas sagas, gestas y epopeyas.

Los pueblos celebran sus hazañas mediante la danza y reproducen sus pruebas a través de los ritos – a veces, es cierto, mediante simples gestos, pues solo un auténtico héroe digno de ese nombre puede derrotar al terrible dragón y garantizar la estabilidad del orden cósmico. Mucho después de su desaparición, la tierra y la humanidad siguen marcadas por sus fabulosas hazañas. Algunos incluso llegan a ser venerados en el seno de un culto que les está dedicado. Pero, en muchos casos, su trágica muerte no es un verdadero fallecimiento; no es más que un simple exilio, un largo descanso en un más allá invisible. Y un día, cuando llegue la hora, muchos dicen que volverán para liberar a los oprimidos de la tiranía y la desgracia.

14

PANOPLIA



Jabalina, punta de lanza, hoja de puñal en su vaina y espada.
Francia (Ibos; Tayrac en el caso de la espada).
Entre el 600 y el 400 a. C.
Hierro, aleación ferrosa, aleación cuprosa

Este conjunto constituye el equipamiento ofensivo típico del guerrero aquitano de la primera Edad del Hierro, al menos tal y como nos lo muestran algunos ajuares funerarios. Cabe suponer que, en aquella época, un héroe legendario habría lucido este equipamiento metálico.



Fragmentos de cota de malla
Francia (Vielle-Tursan).
Hacia el año 200 a. C.
Hierro, aleación ferrosa,
aleación cuprosa

Estos fragmentos de armadura, vestigios de una rareza excepcional para la época, fueron descubiertos en 1914 en un túmulo funerario de las Landas. La tumba, de la que también se extrajeron un casco, una lanza, espadas, joyas y vajilla de plata, pertenecía a una persona de muy alto rango social, si no del más alto.



Sable de luz
Coruscant (?). Hacia el año
19 a. de la batalla de Yavin
Aleaciones metálicas,
plástico, cristal kyber

Las armas definen a los héroes; los héroes no son nada sin sus armas. Este sable láser, arma noble de los caballeros y maestros Jedi, perteneció a Obi-Wan Kenobi, héroe de la República Galáctica y de la Alianza Rebelde. Es el eje central de la saga «La Guerra de las Galaxias», un universo que revive los grandes mitos de la caballería europea.

15

CAZADORES DE DRAGONES

Presente desde la prehistoria y en todo el mundo, el dragón es una criatura fantástica que combina los rasgos de varios animales con los de la serpiente. Es a la vez terrestre y guardián del subsuelo, por lo que posee tesoros; acuático y guardián de las fuentes, por lo que es señor de las aguas y de la fertilidad, pero cuando impide que caiga la lluvia, este escupidor de fuego se convierte en responsable de las olas de calor y las sequías. Celestial y guardián del tiempo, es también inmortal, sanador y adivino: el dragón es casi omnipotente y simboliza el poder. Es, por tanto, el adversario por excelencia, el último obstáculo que un héroe digno de ese nombre debe superar.



Horus a caballo
Sudán (Faras).
Hacia el 200/399 d. C.
Gres

Este relieve combina la figura del dios egipcio con cabeza de halcón, Horus, con la de

un legionario romano. La composición, inspirada en la imagen egipcia del cazador de cocodrilos, pronto pasaría a representar para los cristianos a San Jorge bajo la forma de un héroe cazador de dragones, en un simbolismo que exalta la victoria del Bien sobre el Mal.

60

Raffaello Santi, conocido como Rafael (1483-1520)
San Jorge luchando contra el dragón
 Italia. Hacia 1503/1505
 Óleo sobre tabla

La leyenda cristiana de San Jorge se resume aquí en una poderosa composición diagonal: el dragón lanza un ataque contra San Jorge, que se dispone a defenderse. El desenlace es claro: la lanza rota da a entender que el dragón ya está debilitado de hecho, la punta ha quedado clavada en su carne, mientras que la princesa a la que se suponía que iba a devorar está fuera de su alcance.

61

Ne'meh al-Musawwir
San Jorge y escenas de su vida.
 Siria. 1666
 Óleo y pigmentos sobre fondo de oro sobre madera

cristianos ordenadas por el emperador romano Diocleciano. Desollado, quemado, envenenado, torturado en la rueda o incluso escaldado, nada le hizo renunciar a su fe. Finalmente fue decapitado, tal y como muestra la última escena de esta obra maestra del arte cristiano melquita.

Tras derrotar al dragón, San Jorge tuvo que sufrir las persecuciones contra los

62

Musa Ibn Istifan
San Jorge venciendo al dragón
 Siria (Alepo). 1699
 Terracota

de forma notable. Según las fuentes, tiene su origen en la historia de Jorge, un cristiano que vivió en el siglo II d. C.: en Lida, este puso fin a las fechorías de una banda de saqueadores persas liderados por Nahfr, cuyo nombre significaba «serpiente». A cambio, Jorge consiguió la conversión de toda la ciudad a la fe cristiana.

La iconografía de San Jorge derrotando al dragón sobre su caballo blanco ha perdurado

63

Heracles y el león de Nemea
 Chipre (Pyrgos).
 Hacia el 490/480 a. C.
 Piedra caliza

vida por el odio de la diosa Hera, furiosa por haber sido engañada por su marido. En particular, se vio obligado a realizar sus famosos Doce Trabajos, de los cuales aquí se ilustra el primero: matar al león de Nemea y traer su piel.

Hijo del dios Zeus y de la mortal Alcmena, Heracles (Hércules) fue perseguido toda su

64

Estatuilla de Hércules
 Italia (Herculano).
 Primera mitad del siglo I d. C.
 Bronce, plata

y piel de león), fue descubierta en Herculano, ciudad destruida por la erupción del Vesubio en el año 79 y fundada, según la leyenda, por el propio Hércules. Más que un héroe de la lucha, el semidiós más famoso de la Antigüedad grecorromana es también un héroe civilizador.

Esta obra, que representa a Hércules (Heracles) con sus atributos clásicos (maza



*Hércules luchando
contra la Hidra*
Italia. Hacia 1525/1615
Bronce

Esta pieza de fuente, regalada por el duque de Richelieu a Luis XIV, representa a Hércules

(Heracles) luchando contra la hidra de Lerna. Esta criatura de los pantanos suele representarse en forma de serpiente de varias cabezas. Su nombre, que significa «serpiente de agua», recuerda la frecuente asociación de este elemento con las serpientes míticas.

16

ORDEN CÓSMICO



Mitra tauroctono
Líbano (Saida),
mitreo de Sidón. 389 d. C.
Mármol

El dios Mitra mata a un toro, símbolo de la violencia del mal, cuya sangre derramada es

promesa de renacimiento y restablecimiento del orden cósmico. En un sentido más amplio, esta deidad de origen iraní, cuyo culto se extendió por todo el Imperio romano a partir del siglo II d. C., encarna la victoria del Bien sobre el Mal.



*Altar taurobolico
de Marciana*
Francia (Lectoure).
Hacia el año 176 d. C.
Mármol

Este altar conmemora el sacrificio de un toro dedicado a la diosa madre Cibeles. Se han descubierto otros diecinueve altares taurobólicos, que se conservan en Lectoure, un importante centro religioso de la antigua Aquitania. Se trata de la mayor colección de este tipo en el mundo.

17

ASTUTOS

La fuerza no es el único arma de los héroes y las heroínas. También se les reconoce su astucia y, a veces, incluso una inteligencia muy superior a la de la gente común.



Charles-Alexandre Renaud
(1756-1815), escultor.
Charles Crozatier
(1795-1855), fundidor.
*Prometeo encadenado atacado
por un águila*
Francia. Siglo XIX
Bronce

Para los griegos, el astuto Prometeo es el gran protector de la humanidad, a la que a veces se le considera su creador. Entre otras bondades, robó para ella el fuego del que su primo Zeus les había privado. Para vengarse, el rey de los dioses lo encadenó al monte Cáucaso para que cada día un águila viniera a devorarle el hígado.

69

Cabeza de cíclope
Turquía (Esmirna).
Siglos IV-I a. C.
Arcilla
Bronze

El cíclope, un gigante de un solo ojo, es una criatura muy presente en los mitos de todo el mundo. El más conocido de ellos es, sin duda, Polifemo, a quien los griegos representaban ya en el siglo VII a. C., a menudo en escenas en las que se enfrentaba a Ulises, el héroe de la Odisea.

70

Ulises escapando de Polifemo
Francia (?). Siglo XIX
Arcilla

Polifemo. Esta escena representa al héroe escondido bajo una oveja, escapando del gigante al que le han sacado su único ojo. Esta imitación de una obra antigua del siglo XIX da testimonio de la popularidad del mito de Polifemo a lo largo del tiempo.

Durante su odisea, Ulises y sus hombres quedan atrapados en la cueva del cíclope

71

Placa de Milos:
Ulises y Penélope
Grecia (¿Melos?).
Hacia el 450 a. C.
Arcilla

que su esposa Penélope lo reconozca. Desde hacía ya mucho tiempo, ella utilizaba astucias para rechazar a los pretendientes que querían casarse con ella para hacerse con el control de Ítaca. Llena de ingenio, nunca fallaba, protegiendo así la vida de su hijo Telémaco.

Ulises, de regreso de su Odisea tras veinte años de viaje, disfrazado de mendigo, intenta

18

CULTURALES

Los héroes pueden realizar hazañas en beneficio propio, como alcanzar el estatus de rey. Pero también pueden asumir el papel de auténticos héroes culturales cuando sus acciones benefician a toda una comunidad, sobre todo cuando son los impulsores de nuevos recursos y conocimientos, o cuando liberan a un país oprimido por una plaga. Porque derrotar al dragón, vencer al león de Nemea o matar al Minotauro es también dominar las fuerzas del mal más desmesuradas, restablecer el equilibrio natural y garantizar el buen desarrollo del ciclo reproductivo.

72

Maurice Denis (1870-1943)
El toro de Maratón
Francia. 1918
Óleo sobre lienzo

el fabuloso toro de Creta comenzó a causar estragos en la región de Maratón, donde finalmente fue abatido por Teseo. Maurice Denis representa aquí este enfrentamiento mezclándolo con un elemento procedente de otro mito famoso, Andrómeda encadenada, a quien liberará Perseo.

Capturado por Heracles (Hércules) y posteriormente liberado en la naturaleza griega,



73

Skyphos Rayet
Grecia (Beocia).
Hacia el 550 a. C.
Cerámica de figuras negras

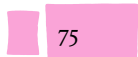
Atenas se veía obligada a ofrecer, cada nueve años, a siete muchachos y siete muchachas en sacrificio al Minotauro, un monstruo mitad hombre, mitad toro, encerrado en un laberinto por el rey Minos. La bestia fue vencida por Teseo, quien logró salir del laberinto gracias al ingenio de Ariadna, hija de Minos.



74

Cabeza de alfiler
Irán (Luristán).
Primer milenio a. C.
Bronce

Esta cabeza de alfiler representa, en un marco ovalado formado por muflones estilizados, a un héroe que sujeta a dos felinos por las patas traseras. Por su postura, recuerda la figura del «señor de los animales», que gozó de gran popularidad en la iconografía del Antiguo Oriente Próximo.



75

Sello cilíndrico:
combates mitológicos
Irán (Susa).
Hacia el 2340/2200 a. C.
Serpentina

Las escenas de combates mitológicos entre héroes y animales salvajes fueron muy populares en la iconografía del Antiguo Oriente Próximo, especialmente en el tercer milenio a. C. Aquí, un héroe domina a un toro, mientras que un hombre-toro lucha contra un león.



76

Sello cilíndrico:
combates mitológicos
Irán (Susa).
Hacia el 2269/2255 a. C.
Jaspe

dominados cada uno por un héroe desnudo. Junto a ellos, un hombre-toro lucha contra un león. Estas escenas mitológicas se identificaron en su día como una representación del héroe Gilgamesh dominando al Toro Celestial, acompañado de su compañero Enkidu.

A ambos lados de un cartucho central borrado, dos toros con cuernos anillados son



77

Sello cilíndrico:
combates mitológicos
Irak. Hacia el 2334/2279 a. C.
Mármol

Este sello cilíndrico representa una serie de combates de carácter mitológico. Dos grupos simétricos representan a un héroe que domina a un hombre-toro. Un tercer grupo enfrenta a un hombre y un león.

LA LUCHA COMO MITO

Los héroes y heroínas de la lucha, que destacan por sus habilidades excepcionales, su gran valentía y su voluntad de hacer triunfar el bien sobre el mal, están presentes en todas las mitologías, desde Hércules hasta los superhéroes contemporáneos. El escritor y semiólogo Roland Barthes (1915-1980) asocia a los luchadores con los actores venerados de un espectáculo excesivo que él compara con el teatro griego.



78

Antoine Louis Barye
(1795-1875)
*Hércules y el jabalí
de Erimanto*
Francia. Siglo XIX.
Bronce

Esta famosa escultura del siglo XIX demuestra hasta qué punto el mito de Heracles (Hércules) sigue inspirando a los artistas mucho más allá de la Antigüedad. Es a través de imágenes como estas como ha llegado hasta nosotros como el más importante de todos los héroes de la lucha.



79

Asas de ánfora
Italia (Etruria,
actual Toscana).
Hacia el 500/475 a. C.
Bronce

Estas dos asas de ánfora de bronce representan la tercera y la cuarta de las doce pruebas de Heracles (Hércules). En una de ellas, el héroe captura a la cierva de Cerinia, una criatura fantástica con cuernos de oro y pezuñas de bronce. En la otra, se enfrenta al jabalí de Erimanto, que aterrorizaba a los habitantes del monte del mismo nombre, en Arcadia.

80

Lourdes Grobet
(1940-2022)
*El Santo, Pista Arena
Revolución, Ciudad
de México.*
1980/1988

Rodolfo Guzmán Huerta, conocido como «El Santo» (1917-1984), leyenda de la lucha libre y actor de cine, es un auténtico héroe popular en América Latina. Su figura marcó de manera especial la trayectoria artística de Lourdes Grobet, una fotógrafa mexicana que documentó este deporte-espectáculo con más de once mil fotografías, contribuyendo a convertirlo en un mito contemporáneo.

MITOLOGÍA CONTEMPORÁNEA

Nacido en Bayona, Roland Barthes (1915-1980) es uno de los pensadores más influyentes del siglo XX en el ámbito de los estudios literarios. En 1957, publicó *Mitologías*, una recopilación de 53 ensayos que analizan los mitos de su época: si los dioses, los monstruos y los héroes ya no tienen la misma relevancia, ¿no han sido sustituidos por el Tour de Francia, el detergente «que deja la ropa más blanca que blanca», el plástico o incluso la lucha libre? Para él, «mítico» es el nombre que se le da a cualquier cosa que se quiera destacar rodeándola de palabras, de un relato específico.

81

Howard Averill Terpnig
Cartel de la película
«*Cleopatra*», de Joseph
L. Mankiewicz
Estados Unidos. 1963
Impresión original 64/66

En su obra «*Mitologías*», Barthes dedica un ensayo al género del péplum, en el que muestra cómo el cine construye el mito de los romanos, de su Imperio y de sus grandes figuras, como Julio César o Cleopatra, la última reina de Egipto. La monumental película que Joseph L. Mankiewicz le dedicó a esta última, con Elizabeth Taylor en el papel protagonista, es una de las más caras de la historia.

HEROÍNAS

Las mujeres parecen estar prácticamente ausentes de estas leyendas mitológicas; a menudo aparecen en un segundo plano, un poco difuminadas, esbozadas vagamente. Son la princesa amenazada que permite al caballero enfrentarse a la criatura monstruosa y demostrar su valentía; son Ariadna, abandonada por Teseo tras haberle permitido matar al amenazante Minotauro. Son magas, como Circe, y están perdidamente enamoradas. Los relatos fundacionales son un reflejo de las sociedades que los forjaron y transmitieron, reflejando las jerarquías establecidas entre hombres y mujeres, poderosos y débiles.

Sin embargo, ya en los textos antiguos se había rendido homenaje a varias mujeres excepcionales.

CATÁLOGO DE LA EXPOSICIÓN



El catálogo de la exposición « Mitologías » explora una cuestión central de la transmisión de las leyendas míticas, a saber, el paso de la tradición oral y la escritura a la imagen, tanto en el pasado como en la actualidad.

Los mitos no pertenecen al pasado: siguen estructurando nuestro imaginario y alimentando nuestra visión contemporánea, entrecruzándose y tejiendo un pensamiento universal y diversas subjetividades.

320 páginas; 22 cm × 16 cm

Precio de venta: 35 euros

VISITAS GUIADAS

Dioses, héroes y monstruos os esperan en cada sala relacionada con la exposición « Mitologías ».

Embárcate en un viaje a la conquista de los mitos fundacionales con una guía para redescubrir las colecciones del museo de una forma diferente.

Una hora de visita, cinco mil años de leyendas – en francés.

Todos los miércoles a las 15:30 h

4 euros además de la entrada

Consulta en línea toda la programación
www.mbh.bayonne.fr



Esta exposición ha sido organizada por el museo Bonnat-Helleu, Museo de Bellas Artes de Bayona, en colaboración con el Museo del Louvre y con la excepcional colaboración del Museo del Quai Branly – Jacques Chirac.

Comisarios:

Benjamin Caule y Barthélemy Etchegoyen Glama (Museo Bonnat-Helleu), François Bridey y Dominique de Font-Réaulx (Museo del Louvre).



MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC

¡ Ven y vuelve tantas veces como quieras a descubrir el museo !
Abono anual a partir de 20 euros

Musée Bonnat-Helleu
5 rue Jacques Laffitte
64100 Bayonne

Horario:
Abierto todos los días, excepto los martes.
De 10:00 a 19:00 y de 12:00 a 21:00 los viernes.

Le Monde

Télérama

Le Journal
des Arts

l'œil

ici
Radio
TV
Digital

new
culture