

PROGRAMA DE INCENTIVACIÓN
DE LA INNOVACIÓN DOCENTE



PIIDUZ_1_5242
CURSO 2024-2025

Imaginarios **DESCRITOS**



Animales, símbolos y representaciones:
perspectivas para la innovación docente

Fermín Castillo Arcas y Carolina Naya Franco (Eds.)



Servicio de Publicaciones
Universidad Zaragoza



Universidad
Zaragoza



POLYMATHIA
Grupo de Investigación de Referencia

Imaginarios
DESCRITOS



**Servicio de Publicaciones
Universidad Zaragoza**

El presente material docente recoge veinte intervenciones de distintos autores (miembros o colaboradores) del proyecto interdisciplinar de innovación docente *Imaginarios (d)escritos: la visión de los animales en el arte y la literatura. Símbolos y narrativas de los animales en el aprendizaje de las Humanidades* (PIIDUZ_1_5242), coordinado por la Profesora Titular del Departamento de Historia del Arte, Carolina Naya Franco. Estas cinco jornadas han sido un foro de encuentro, intercambio y discusión entre alumnos, profesores, investigadores y egresados procedentes de diferentes titulaciones de Humanidades y distintas áreas del saber, incluyendo distintos grados de Diseño, Estética y Diseño de Moda, en el seno de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Zaragoza. Hemos contado además con la participación de Aula Animal (*Ética Animal en las Aulas*, con la colaboración de Pilar Badía y Diego Hernández).

CASTILLO ARCAS, Fermín / NAYA FRANCO, Carolina (Eds.), 1^a edición, Zaragoza, 2025. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza. Diseño de la portada y cartelería: Fermín Castillo Arcas. ©De los textos e imágenes: los autores. ISBN 978-84-10169-85-2



Índice

Introducción

Lección inaugural: *Bestiario emblemático y transposición semiótica.* Alberto Montaner Frutos (IPH, Universidad de Zaragoza) y José Rafael Salguero Rosero (Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba) pp.4-23.

Jornada I: Animales ambiguos, del mito a la cultura de masas. La araña, el dragón y el oso

I.- *De la ilustración científica al cine y la literatura: la araña como animal simbólicamente complejo y su proyección humana.* Jonatan Jair López Muñoz (Universidad Complutense de Madrid), Celia Delgado Mastral (Universidad de Zaragoza) pp. 24-39.

II.- *La araña y sus redes: motivos de inspiración para la moda y el diseño.* Inés Viaña Morato (Universidad de Zaragoza) pp.40-49.

III.-*El dragón-serpiente en las fuentes bíblicas.* Daniel Aguilar Sanz (Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte e investigador) pp.50-60.

IV.-*Entre el bien y el mal: serpientes y dragones en el arte islámico.* Esther Lupón González (Centro Superior de Diseño ‘Hacer Creativo’) pp.61-70.

V.-*La serpiente en el Antiguo Egipto: entre el temor y la veneración.* Sergio Sistac Marina (Universidad de Málaga e Instituto de Estudios del Antiguo Egipto) pp. 71-85.

VI.-*Makara, híbrido marino entre dragón y serpiente: simbología y tradición. De las representaciones en la Antigüedad a la joyería de David Webb.* María R. Dávila (Universidad de Zaragoza) pp.86-96.

VII.-*La imagen del oso en la literatura romana. Mito y sociedad.* Alfredo Pedro Encuentra Ortega (Universidad de Zaragoza) pp.97-110.

VIII.-*Mamá oso: la mitología del oso a través de Brave, de Pixar.* Celia Ana Delgado Mastral (Universidad de Zaragoza) pp. 111-121.

Jornada II: Los animales y el miedo. La incertidumbre en las sociedades humanas

IX.- *Tan solo no se ven a los dos “icos”: la representación del arca de Noé.* Esther Lupón González (Centro Superior de Diseño ‘Hacer Creativo’) pp.122-131.

X.-*Miembros de animales y zoomorfos en azabache, y otros materiales orgánicos, usados como amuletos.* Andrea Menéndez Menéndez (AMM Arqueología e Ilustración) pp.132-141.

XI.-*De cómo Caperucita roja aprendió por las malas que los “dulces lobos son los más peligrosos de todos” (Perrault).* Marina Pedrol-Aguilà (Universidad de Zaragoza) pp.142-155.

XII.-*El miedo a superar los límites humanos. La creación de vida artificial en la saga de El planeta de los simios (1968-2017).* Marcos Jiménez González (Universidad de Zaragoza) pp.156-162.

Jornada III: Los animales como fuente de inspiración para el arte, el diseño y la moda

XIII.-*Inspiración animal en el diseño de moda.* Andrés Jarabo Moreno (Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA) pp.162-173.

XIV.-*Fables de La Fontaine avec les dessins de Gustave Doré (1867), o la mirada de un grabador decimonónico sobre una obra cumbre del clasicismo francés.* Marina Pedrol-Aguilà (Universidad de Zaragoza) pp.174-184.

XV.-*Dagas y espadas mogolas (1510-1857) realizadas en metal y piedras preciosas.* María R. Dávila (Universidad de Zaragoza) pp.185-195.

XVI.-*La presencia animal en el ámbito museístico: del arte conceptual a Guillermo Lorca.* Paula Jaulín Lecina (Universidad de Zaragoza) pp.196-205.

XVII.-*El conflicto de la interpretación y de la “obra abierta” en Antz (1998), Bichos (1998) y Red (2022).* Marcos Jiménez González (Universidad de Zaragoza) pp.206-212.

Jornada IV: Animales en la Antigüedad. Arte, mito y magia

XVIII.-*Animales asociados a la imagen del poder en el Egipto de los faraones.* Sergio Sistac Marina (Universidad de Málaga e Instituto de Estudios del Antiguo Egipto) pp.213-225.

XIX.-*La ‘Sala degli Animali’ de los Museos Vaticanos. De la pasión helenística por la fauna a las intervenciones de Franzoni.* Fermín Castillo Arcas (Universidad de Zaragoza) pp.226-238.

Introducción

El presente volumen nace como fruto de una experiencia compartida en el marco del Proyecto de Innovación Docente PIIDUZ_1_5242 *Imaginarios (d)escritos: la visión de los animales en el arte y la literatura. Símbolos y narrativas de los animales en el aprendizaje de las Humanidades*. A lo largo del curso académico 2024-2025, este proyecto, liderado fundamentalmente desde el Departamento de Historia del Arte, ha desplegado un conjunto de actividades que tuvieron como eje la figura del animal en la cultura, y que encontraron su culminación en cinco jornadas celebradas con gran acogida en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Zaragoza.

El libro que ahora se presenta constituye, en cierto modo, la cristalización escrita de ese itinerario. Cada capítulo combina dos dimensiones complementarias: una breve lección teórica, en la que el autor expone los contenidos esenciales, y una propuesta de actividades didácticas dirigidas al alumnado universitario de Grado. Se trata, por tanto, de un manual con vocación pedagógica, que permite trasladar al aula reflexiones sobre lo animal en la historia, la literatura y las artes, a la vez que invita a la experimentación práctica a través de metodologías activas.

La diversidad de aproximaciones resulta uno de los grandes valores de este volumen. En sus páginas conviven veinte capítulos que versan sobre el Antiguo Egipto, la tradición bíblica y la Roma clásica, junto con análisis de la iconografía islámica, las fábulas de La Fontaine o la narrativa contemporánea y actual del cine y la animación, pasando por la ilustración, el grabado o el diseño y el diseño de moda. Se abordan los animales como símbolos de poder, como sujetos de mitos y fábulas, como objetos de lujo y de devoción, pero también como protagonistas de debates contemporáneos sobre la creación, la interpretación y la representación artística y simbólica.

El volumen es, además, testimonio del compromiso de un grupo de docentes de la Universidad de Zaragoza —con la colaboración de especialistas de otras instituciones nacionales e internacionales— con la innovación en la enseñanza de las Humanidades. Esta apuesta se inserta en una estrategia institucional más amplia: la Universidad impulsa cada año numerosos PIIDUZ, conscientes de que la renovación pedagógica es imprescindible en un contexto en el que los estudiantes demandan experiencias formativas más participativas, transversales y conectadas con la realidad social y cultural.

Animales, símbolos y representaciones: perspectivas para la innovación docente se ofrece, en definitiva, como una herramienta al servicio de la docencia universitaria. No pretende ser un manual cerrado, sino un repertorio de propuestas que pueden ser adaptadas, transformadas o ampliadas en función de las necesidades de cada asignatura y del perfil de cada grupo de estudiantes. Su razón de ser está en el aula: allí donde el conocimiento cobra vida al ser compartido y reinterpretado colectivamente.

Fermín Castillo y Carolina Naya

LECCIÓN: *BESTIARIO EMBLEMÁTICO Y TRANSPOSICIÓN SEMIÓTICA*

ALBERTO MONTANER FRUTOS
IPH, Universidad de Zaragoza

JOSÉ RAFAEL SALGUERO ROSERO
Universidad Nacional de Chimborazo (*Riobamba*)

1. INTRODUCCIÓN

En la presente contribución nos planteamos la aplicación al ámbito de la emblemática del concepto de *transposición*, desarrollado por la semiótica a partir del análisis lingüístico, en particular en relación con el bestiario heráldico. Para ello, plantearemos en primer lugar que el lenguaje emblemático constituye una forma de semiosis o significación, por lo que los emblemas están potencialmente sujetos a las diversas formas de transposición. Una vez aclarados los aspectos teórico-metodológicos, propondremos su aplicación, pero en términos prospectivos y no retrospectivos, como se verá luego.

2. EMBLEMÁTICA, SEMIÓTICA Y TRANSPOSICIÓN

2.1 EMBLEMÁTICA Y SEMIÓTICA

Un emblema, según la versión actualizada de la definición adoptada en el I Congreso Internacional de Emblemática General,¹ está constituido por cualquier elemento visible que sirve de signo representativo de una

¹ Organizado por la Cátedra de Emblemática “Barón de Valdeolivos” de la Institución “Fernando el Católico” (DPZ-CSIC) y celebrado Zaragoza (España) en la sede de dicha Institución en diciembre de 1999. Pueden verse al respecto sus actas, editadas por Redondo, Montaner y García López (2004). Para la versión actualizada, véase además Montaner (2019).

persona física o jurídica, singular o colectiva, y que traduce una identificación personal, un vínculo familiar o comunitario, una posición social o un mérito individual. Cada tipo de emblema (escudo heráldico, bandera, monograma, logotipo, etcétera) genera un sistema emblemático específico (heráldico, vexílico, braquigráfico...), el conjunto de los cuales forma el diastema emblemático, que constituye el campo de estudio de la Emblemática General.

Cada emblema es un signo cuyo significante es el elemento material del emblema (escudo heráldico, bandera, monograma, logotipo, etcétera) y cuyo significado es el titular del emblema (física o jurídica, singular o colectiva), como se exemplifica en la figura 1.

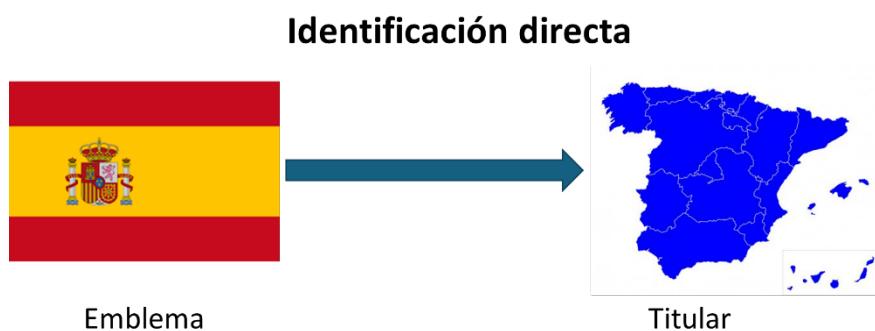


Figura 1. Ejemplificación de la relación identificadora directa entre un emblema (bandera roja y gualda con escudo de armas) y su titular (Reino de España, persona jurídica de derecho internacional).

Por lo tanto, cada sistema emblemático es un sistema semiótico, en tanto que permite la codificación y descodificación de un signo visual (o de su imagen mental), el emblema, que da lugar a una determinada comunicación: la indicación del titular en el caso de los emblemas de identificación directa y la vinculación del portador con el titular (por ejemplo, el militar que lleva en su uniforme las divisas de su arma, cuerpo y empleo), en el caso de los emblemas de identificación indirecta.



Figura 2. El emblema (bandera mexicana) remite a un sentido o significado denotativo (la identificación del titular, los Estados Unidos de México) y, complementariamente, a un contenido o significado connotativo (Méjico como patria libre y triunfante).

Como ocurre con numerosos signos, el emblema, además de su consustancial sentido o significado denotativo, puede presentar un contenido o significado connotativo, que lo acerca al símbolo (Montaner, 2010). Actualmente esto sucede a menudo con las banderas nacionales, cuyo sentido es la identificación de su titular (el correspondiente estado nación), mientras que su contenido se vincula más bien a la idea de patria, con todos los ideales a ella anejos, como se sugiere en la figura 2.

En tanto que elementos de un sistema semiótico, las relaciones entre el significado y el significante estás sujetas a transformaciones en el eje temporal. Es en este ámbito donde resulta operativa la categoría de *transposición semiótica*, que explicaremos a continuación.

2.2. LA TRANSPOSICIÓN SEMIÓTICA

El concepto de transposición procede de la escuela lingüística de Ginebra, de carácter protoestructuralista, en las obras de Albert Sechehaye, (1926, pp. 102-118), Henri Frei (1929, pp. 138-141 *et passim*) y Charles Bally (1932, pp. 116-126), que fueron quienes introdujeron la noción de

“transposición” como un “intercambio funcional” mediante “procedimientos que ‘cambian la naturaleza sintáctica’ de las palabras o grupos de palabras” (Ducrot y Todorov, 1974, p. 278).

La transposición, en el contexto de la semiótica, se refiere al proceso de adaptar o traducir una narración o un concepto de un sistema semiótico a otro, lo que a menudo implica un cambio en el medio, el contexto o la interpretación (Megido, 1990). Ahora bien, puede plantearse, además de una transposición intersemiótica, otra intrasemiótica. La primera tiene lugar cuando se pasa de un sistema semiótico a otro (de la literatura al cómic, por ejemplo); mientras que la segunda se produce cuando el sistema semiótico es el mismo, pero en un contexto diferente (por ejemplo, en los *remakes* cinematográficos).

En el caso emblemático pueden apreciarse ambos tipos de transposición en la emblemática de las naciones hispanoamericanas, en particular en la relativa a la Gran Colombia y sus sucesoras, las repúblicas de Colombia, Venezuela y Ecuador (Salguero, 2025). Se da una trasposición intersemiótica en el paso de los emblemas heráldicos a los de tipo singular y de nuevo a otros heráldicos. En cambio, se produce una transposición intrasemiótica cuando elementos del sistema heráldico introducidos en el contexto monárquico y colonial del Antiguo Régimen, bajo la fórmula de la heráldica clásica, se adoptan en nuevos escudos de armas propios del Nuevo Régimen (republicano e independiente), bajo la fórmula de la heráldica escenográfica o paisajística.

Megido (1990), basándose en el citado Bally (1932), explica que en la trasposición intervienen tres elementos:

1. *Transponendo*: es el signo que experimenta la transposición.
2. *Transpositor*: es el signo que marca la nueva categoría asignada al transponendo.
3. *Transpuesto*: es el signo transformado, transmutado o “marcadamente metamorfoseado” en esa operación.

La trasposición puede afectar al significante o al significado. En el primer caso, muta el aspecto material del signo, pero el núcleo del significado queda inalterado, dando lugar a una transposición formal. En el

segundo caso, el significante es el mismo, pero se modifica el significado, dando lugar a una transposición conceptual. Esta transformación no es siempre una traducción directa, sino que implica un complejo proceso de semiosis, en el que el signo sufre una transmutación o metamorfosis para adaptarse al nuevo contexto. En suma, la transposición se refiere a la transformación dinámica y sensible del signo en adecuación al contexto, influenciada por factores culturales, sociales y contextuales.

2.4. TRANSPOSICIÓN SEMIÓTICA EN EL BESTIARIO EMBLEMÁTICO



Como ejemplo paradigmático de transposición en el caso del bestiario emblemático vamos a plantear someramente el caso del águila. Dicha ave comienza su andadura emblemática propiamente dicha como signo de reconocimiento de las legiones romanas, cuyo emblema principal, como es sabido, era el *aquila* (figura 3). Se trataba de un vexiloide, es decir, un emblema tridimensional colocado al extremo de un asta, en este caso el águila jupiterina. En el imperio romano, dado que nunca poseyó un sistema emblemático propio, el águila nunca adquirió una dimensión estatal. Sin embargo, en virtud de su uso militar, quedó connotada como símbolo del *imperium*, entendido primariamente como la suprema autoridad militar y, por extensión, jurisdiccional.

Figura A. Embemas vexílicos de las legiones romanas: *manipulus*, *aquila* y *vexillum*
(fuente: <http://bit.ly/46oLk4G>).

Estas connotaciones hicieron que, al consolidarse el sistema heráldico en el siglo XII, la dinastía que a la sazón ocupaba la máxima dignidad del Sacro Imperio Romano-Germánico, la casa de Suabia, adoptase

como armas un águila. Como señalan Pastoureau y Schmitt (1990, p. 180): “L'aigle noire (de sable en termes de blason) est la figure héraldique du Saint Empire romain germanique depuis le milieu du XII^e siècle. Elle rappelle l'ancienne aigle impériale romaine et annonce celle des empires de l'Europe moderne et contemporaine”. Estas últimas son, claro está, las águilas napoleónicas, las del imperio alemán tras la unificación de 1871 y las del III Reich (Pastoureau y Schmitt, 1990, pp. 155, 182; compárense además las pp. 44, 145, 148 y 192).

En estos casos, se ha producido, por un lado, una trasposición intersemiótica, puesto que de un emblema vexílico se ha pasado a uno eminentemente heráldico (en el caso de las armas del Sacro Imperio y de los imperios napoleónico y alemán), para pasar de nuevo a un emblema eminentemente vexílico (el águila sosteniendo la esvástica en la emblemática nazi). Por otro lado, se ha producido una trasposición conceptual, pues un emblema de uso eminentemente militar se transforma en un emblema de connotaciones claramente políticas. A su vez, cada nueva fórmula imperial implica modificaciones menos marcadas, pero no menos importantes, en el contenido del emblema.

Ahora bien, la heráldica plenomedieval era personal-familiar. El águila no es solo el signo identificador de los emperadores (armas de dignidad), sino el de la propia dinastía imperial (armas de linaje). Por ello, los miembros de la casa de Suabia podían emplear esas armas como propias, al margen del imperio. En consecuencia, cuando los hijos de Fernando III de Castilla y León y de Beatriz de Suabia hubieron de diferenciar sus armas de las del rey su padre y las de su heredero, el futuro Alfonso X, recurrieron, entre otras soluciones, a combinar el águila de sable (negra) en campo de oro de Suabia con el castillo de oro en campo de gules (rojo) de Castilla o con el león de púrpura (morado) en campo de plata, de León (Menéndez-Pidal de Navascués, 1982). Aquí presenciamos una transposición intrasemiótica (puesto que no se sale del ámbito heráldico) y conceptual (pues cambia el significado).

Es el tipo de análisis aquí solo esbozado el que fundamenta la actividad explicada a continuación, en relación con el emblema de la Gran Colombia, pero en términos de residencia y, por lo tanto, con un enfoque prospectivo y no meramente retrospectivo.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: ANÁLISIS Y REDISEÑO DE UN EMBLEMA HERÁLDICO APLICANDO LA TRANSPOSICIÓN SEMIÓTICA

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

La actividad didáctica propuesta consiste en analizar el primer emblema oficial o “cartucho” la Gran Colombia con vistas a su rediseño, por lo que consideramos que tendría cabida en las siguientes áreas o materias:

- ❖ Diseño gráfico, en su especialidad de diseño de identidad.
- ❖ Emblemática general.
- ❖ Historia social.
- ❖ Iconografía e iconología.
- ❖ Semiótica.

Los contenidos citados permiten conocer, comprender y aplicar principios teóricos, metodológicos y prácticos para comprender y rediseñar emblemas, aplicando la transposición inter e intrasemiotica. La ejecución de esta actividad evidencia la competencia en el estudio y el diseño de emblemas como signos de identidad colectiva.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Analizar el primer emblema oficial de la Gran Colombia, desde los enfoques de la heráldica y la semiótica, con fines de rediseño.
- Diseñar un escudo actualizado para la Gran Colombia, aplicando los principios heráldicos y los procesos de transposición en las figuras y ornamentos exteriores que lo configuran.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Comprender a los emblemas heráldicos como signos de identidad territorial, fundamentados en una aproximación teórica.
- Explicar el proceso de transposición visual en el caso de estudio propuesto.

3. MATERIALES

A continuación, se detallan los materiales y recursos que van a ser necesarios para cumplir con la actividad propuesta.

- **Material 1.** Diccionario heráldico (se recomiendan García Carrera, 1919, y Cadenas, 1976).
- **Material 2.** Figuras del “cartucho” oficial de la Gran Colombia (en formato digital jpg o tiff).
- **Material 3.** Ficha de análisis de transposición visual (ver en el § 5.3.2).
- **Material 4.** Utilaje de dibujo manual.
- **Recurso 1.** Programa Adobe Ilustrador o afín (para el manejo de imágenes vectoriales).

4. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la actividad se aplican las tres fases del proceso creativo descritas por Arthur Koestler (1959), que se corresponden con los estados de la conciencia en la neurociencia:

1. Fase lógica: comprende la definición del problema, la recogida de datos y una primera aproximación a las posibles soluciones.

2. Fase intuitiva: consiste en la redefinición del problema y la maduración mental de las opciones de resolución. En ella se produce la “iluminación” o revelación de la solución.

3. Fase crítica: se trata del análisis y verificación de la validez de la innovación surgida por intuición. Es entonces cuando se aplican las últimas modificaciones para un acabado perfecto.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

A continuación, en este apartado se explica el desarrollo de la actividad propuesta, describiéndola paso a paso.

5.1. FASE LÓGICA.

5.1.1. Definición del problema.

A partir del análisis del caso de estudio “cartucho oficial de la Gran Colombia”, se solicita al participante en la actividad que prepare una propuesta gráfica de tipo emblema heráldico, a partir del análisis de la documentación legal e histórica. Se solicita considerar como premisas que las figuras y ornamentos presenten un proceso de transposición inter e intrasemiotica, fundamentado tanto en los referentes visuales propios de las naciones integradas, como en los diccionarios heráldicos clásicos, con especial atención y enfoque en el bestiario.

5.1.1. Recogida de datos.

Los materiales pertinentes para el caso de estudio “cartucho oficial” de la Gran Colombia (sobre el cual puede verse Del Castillo, 2010) constan en las figuras A y B. El blasonamiento o descripción técnica de estas armas es: escudo partido; primero, en campo de gules, caballo en salto (o pasante) de plata; segundo, en campo de plata, cetro quebrado de oro, puesto en barra; jefe de azur cargado de tres (o diez) estrellas de oro (o plata). Al timbre, por cimera, un cóndor explayado al natural. Escudo sostenido por dos deidades fluviales, masculina a la diestra y femenina a la siniestra, con sendos cántaros manando agua, todo en sus colores, sobre una terraza al natural. Bajo la punta del escudo, un listel ondeado de plata con el lema SER LIBRE O MORIR en letras capitales de sable.

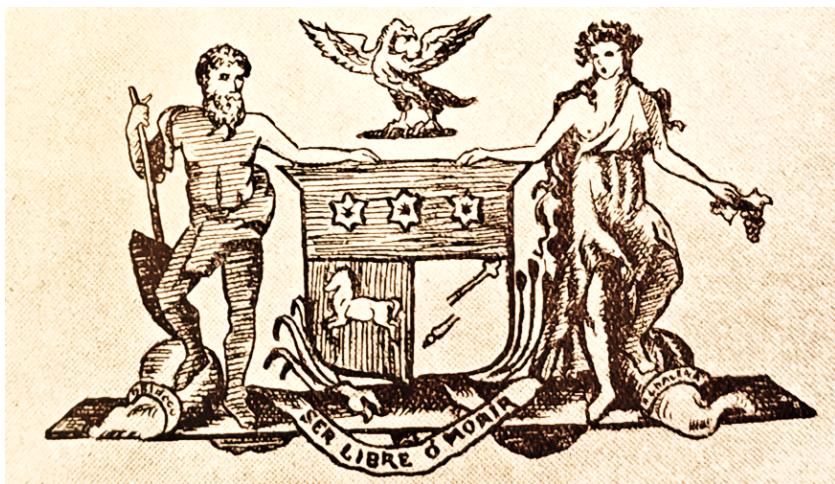


Figura A. Escudo de armas de la Gran Colombia; copia de papel timbrado notarial de 1819 (Bogotá, Archivo General de la Nación, Colecciones, EOR, Caja 123, Carpeta 11).

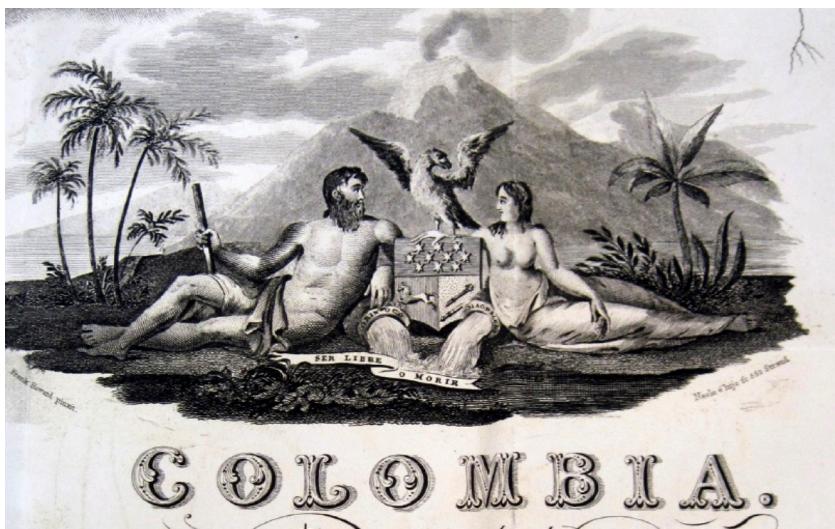


Figura B. Cartucho decorativo con el emblema de la nueva nación, dibujo de Frank Howard en el mapa *Colombia*, tomado de *Humboldt y de varias otras autoridades recientes* (grabado y estampado en Londres por Neele & Son en 1823).

El discurso visual de este emblema de la Gran Colombia toma, en primera instancia, tres signos importantes. El hombre con báculo recostado sobre un jarrón con aguas que fluyen corresponde a la representación del río Orinoco, que a su vez simboliza a los ejércitos de

la Capitanía de Venezuela, cuya figura preponderante fue Simón Bolívar, conocido como el Libertador. Al otro lado, una mujer con frutas en sus manos, reclinada sobre otro jarrón, representa al río Magdalena, que a su vez personifica a Nueva Granada (germen de la actual Colombia). Complementa la alegoría paisajística, al fondo, el volcán Chimborazo, que a su vez simboliza a la Audiencia de Quito (la futura república del Ecuador), la cual aún no había alcanzado su independencia en 1819, pero ya era considerada parte de la nueva nación. Como recursos visuales decorativos se observan palmeras, consideradas la “vegetación ‘más noble’ del trópico”, según Humboldt, y un cóndor, como animal andino emblemático. El escudo en el que se apoya está dividido en tres secciones en las que aparecen figuras ideológicamente cargadas: a la derecha –izquierda del observador– está el “mítico” caballo blanco utilizado por Bolívar y sus jinetes por los llanos de Venezuela; a la izquierda hay un cetro partido en dos, como representación de la ruptura del poder monárquico, y en el jefe o sección superior se visualizan un número variable de estrellas, que se ha supuesto que correspondían a las ciudades más importantes de la nueva nación. Complementa el discurso visual el transparente lema “Ser libres o morir” (Del Castillo, 2010, pp. 142-146).

Como dato histórico complementario, se ha de señalar que en esta composición heráldica el cóndor constituye una transposición del águila que figura en las armerías virreinales de Santa Fe de Bogotá, como capital de Nueva Granada. En ellas, el águila está coronada en representación de la autoridad del emperador Carlos V, aunque no adopta la modalidad bicéfala propia del águila imperial de la época. Además, sostiene dos granadas, como elemento parlante que se repite en la bordura (figura C). Así pues, entre las armerías virreinales y las republicanas se da, pues, tanto una doble transposición formal (de águila a cóndor, en cuanto al significante, y de figura del campo a cimera, en cuanto a la sintaxis) como conceptual (de emblema que establece un vínculo con la metrópoli a símbolo de americanidad y, por tanto, de independencia).



Figura C. Escudo de armas de Santa Fe de Bogotá, capital del Nuevo Reino de Granada, pintado el 26 de febrero de 1785 (Sevilla, Archivo General de Indias, MP-ESCUDOS, 187)

5.1.3. Aproximación a la posible solución

A partir del análisis de la información detallada sobre el emblema, se establecen las siguientes premisas de diseño.

PREMISA / ELEMENTO	DISEÑO ACTUAL	DISEÑO PROPUESTO
Forma del escudo	Conopial	Puede mantenerse o variarse..
Particiones	Cortado y medio partido	Puede mantenerse o variarse.
Figuras en el jefe	Tres estrellas	Se puede mantener o cambiar, pero debe justificarse.
Figuras en el campo diestro de la punta	Caballo pasante de plata	Puede mantenerse o buscar una nueva figura (animal, preferiblemente), pero debe justificarse.
Figuras en el campo siniestro de la punta	Cetro quebrado	Es preferible buscar una nueva figura (animal, en principio) que actualice el mensaje.
Timbre	Cóndor	Se mantiene.
Ornamentos	Alegorías o personificaciones de los ríos Orinoco y Magdalena	Generar una transposición de las personificaciones a figuras de animales, debido al contexto de uso del bestiario.
Lema	<i>Ser libres o morir</i>	Se mantiene.

5.2. FASE INTUITIVA

Como posible ilustración del proceso, ofrecemos los bocetos de tres propuestas iniciales realizadas, en el marco de esta actividad, por la diseñadora Viviana Cuenca (figuras D, E y F). En las tres cambia el diseño heráldico, pero se mantiene el lema.

En la primera propuesta (figura D), el ejercicio de transposición afecta a los tenantes (como parte de los ornamentos exteriores), pues se reemplaza la personificación del Orinoco por un cocodrilo o caimán, animal representativo de Venezuela, y la del Magdalena por la tortuga, que habita en dicho río, en representación de Colombia. Además, ambos animales comparten el hábitat acuático, lo que subraya el vínculo de unidad.

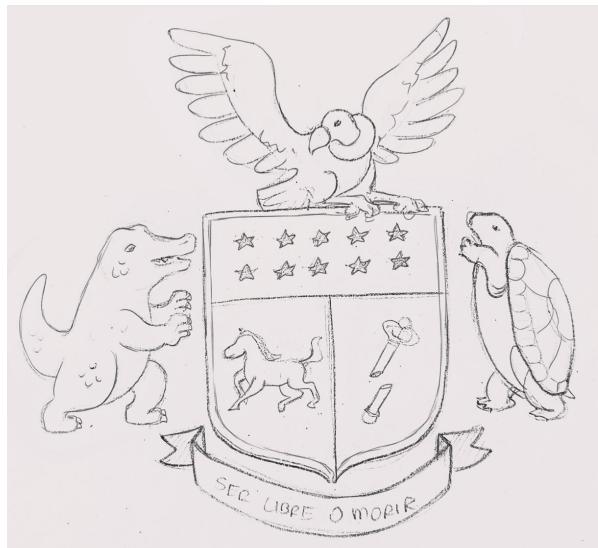


Figura D. Boceto 1 de nuevas armas de la Gran Colombia (dibujo de Viviana Cuenca).

En la segunda propuesta (figura E), menos conservadora, se modifican la forma del escudo (de conopial, más asociado a escudos europeos, a redondeado, típico de la tradición hispánica) y las particiones (de cortado y medio partido a terciado en perla). Las figuras seleccionadas son tres animales: en el jefe, el colibrí y, en los flancos, la tortuga a la diestra y el cocodrilo a la siniestra. La trasposición, en el caso de estos dos últimos, se justifica como en la primera propuesta, añadiéndose las

ondas de agua de plata y azur en representación de su medio fluvial. En cuanto al colibrí, es ave endémica del Ecuador.² Como ornamentos exteriores se emplean ramos de palma y laurel, tradicionales en las amerías cívicas.



Figura E. Boceto 2 de nuevas armas de la Gran Colombia (dibujo de Viviana Cuenca).

La tercera propuesta (figura F) profundiza en el planteamiento de la segunda, es decir, acentúa la trasposición de los elementos originales decimonónicos, pero busca un diseño más armónico. Para ello, se prescinde de las particiones y se emplea como figura central un nevado alpino (representación ideal del Chimborazo, que aparece ya en el marco paisajístico del escudo en el mapa de Colombia de 1823), acompañado en los flancos del jefe del colibrí ecuatoriano (introducido en la propuesta 2), a la diestra, y de un *Cyclarhis gujanensis*, conocido como sirirí en Venezuela y como vireón cejirrufo en Colombia, a la siniestra. El sirirí porta una granada como antiguo elemento parlante

² Ecuador alberga alrededor de 132 especies de colibrí (Graham *et al.*, 2009) y a escala mundial se reconocen entre 366 y 368 especies (International Ornithologists' Union, 2025), por lo que el país concentra algo más de un tercio de la diversidad global de la especie.

neogranadino (véase la figura C) y, para mantener la simetría, el colibrí porta también una elemento vegetal, en este caso, una flor de chuiragua, planta nativa de los páramos de Colombia y Ecuador.



Figura F. Boceto 3 de nuevas armas de la Gran Colombia (dibujo de Viviana Cuenca).

5.3. FASE CRÍTICA

5.3.1. Consideraciones previas

En esta fase se pretende ir más allá de la idea inicial, donde la creatividad es el factor predominante. Para ello es importante conocer aspectos específicos que permitan desarrollar una propuesta que responda a criterios técnicos, tanto desde la Heráldica (ver Messía de la Cerda, 1990), como desde el Diseño de Identidad. En particular, hay que tener en cuenta que el bestiario heráldico no es naturalista, sino que prima en él una especialísima representación propia de la “ciencia heroica”. Dicha representación se realiza mediante rasgos tipificados que estiliza los animales, haciéndolos fácilmente reconocibles, como ocurre, por ejemplo, el águila (figura G), que se representa de frente y explayada (con las alas abiertas y las plumas separadas), así como garras y lengua bien visibles (a menudo de otro esmalte). Además, el animal suele ocupar el centro del escudo, lo que obliga a una composición equilibrada y clara.



Figura G. Águila explayada (dibujo de Flanker a partir de un modelo de Robert Louis, disponible bajo licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported).

La misma estilización afecta a las actitudes, pues cada animal tiene posturas normadas (rampante, pasante, guardante, afrontado, etc.) que poseen valor distintivo. Así, por ejemplo, el león puede aparecer rampante, pasante, guardante, afrontado, etc. (figura H).

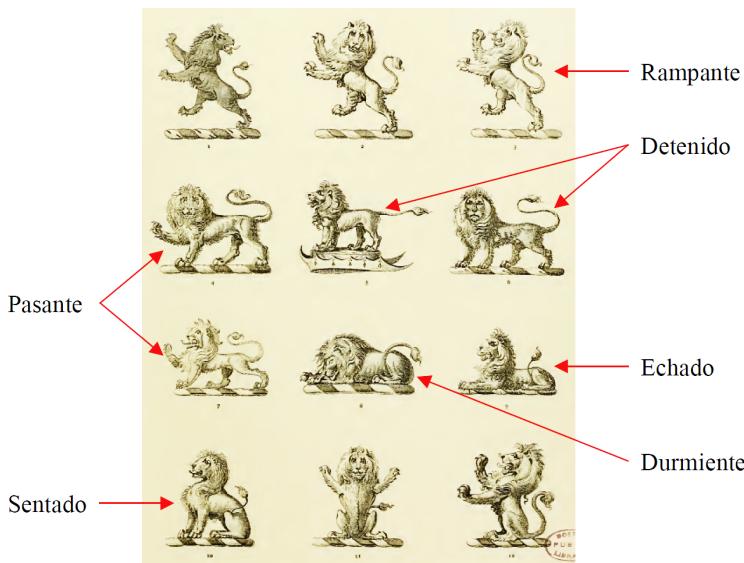


Figura H. Ejemplificación de las posturas de las figuras animales con el caso del león (adaptado de Fox-Davies, 1904, lám. XLII)

5.3.2. Ajustes de la propuesta inicial

Desde el punto de vista semántico o conceptual, las tres propuestas resultan satisfactorias, pues en las tres se encuentran elementos suficientemente representativos del titular. No obstante, la propuesta inicial mantiene elementos del diseño original de significado poco claro (las estrellas) o demasiado vinculados a una coyuntura histórica concreta (el cetro roto, el caballo de los llaneros venezolanos). Por eso, resultan preferibles las dos propuestas menos conservadoras. De ellas, la segunda recoge más elementos identificadores conjuntivos, por pertenecer a más de un país (sirirí/verdeón, flor de chiquiragua), además de ofrecer un diseño heráldico más armónico y más acorde a la ley de plenitud de las figuras en el campo. Desde el punto de vista de la transposición, los elementos pertinentes se recogen en la siguiente tabla:

TRANSPONENDO	TRANSPOSITOR	TRANSPUESTO
Figura humana masculina: personificación del río Orinoco, en referencia al territorio venezolano.	Ave + planta: signos marcadores de la nueva categoría conjunta. Las aves, como seres voladores, son "símbolos de las relaciones entre cielo y tierra" y de "los estados espirituales" Chevalier & Gheerbrant, 1986, p. 154), por lo que resultan especialmente válidas para representar la libertad y las ansias de superación. Además el ave con fruto: transpone el sentido de identificación de Ecuador y de Colombia.	Colibrí con flor de chiquiragua: el ave es endémica de Ecuador y la planta es propia del altiplano andino ecuatoriano y colombiano, por lo que la combinación permite representar de modo unitario a ambos territorios, Sirirí con granada: el ave es una de las más comunes y conocidas de Venezuela y Colombia. Mantiene la granada, con el propósito de identificar al antiguo Virreinato de Nueva Granada, germen de la Gran Colombia.
Figura humana femenina: personificación del río Magdalena, en referencia al territorio colombiano.		

A esta justificación semántica se añaden algunos ajustes de diseño, en concordancia con lo expresado en el § 5.3.I:

- El cóndor se representa explayado, de acuerdo con el estilo heráldico (véase la figura H).

- Como ornamentos exteriores se adoptan cintas con los colores vexílicos de la gran Colombia (amarillo, azul, rojo).
- Se dota de esmaltes al diseño propuesto.

5.3.3. Propuesta final

Teniendo en cuenta todos los parámetros considerados, la propuesta final (figuras I y J) corresponde al siguiente blasonamiento: escudo de base redondeada que trae, en campo de azur, un monte de plata moviente de la punta, acompañado en los flancos del jefe, a la siniestra, de un colibrí sosteniendo con la garra siniestra una flor de chiquiragua, todo de oro, y a la siniestra, de un sirirí sosteniendo en la siniestra una granada, todo de lo mismo. Al timbre, por cimera, un cóndor al natural explayado, sobre burelete con cintas pendientes de oro, azur y gules. Bajo la punta, en listel de plata, el lema, en capitales de sable, SER LIBRES O MORIR.

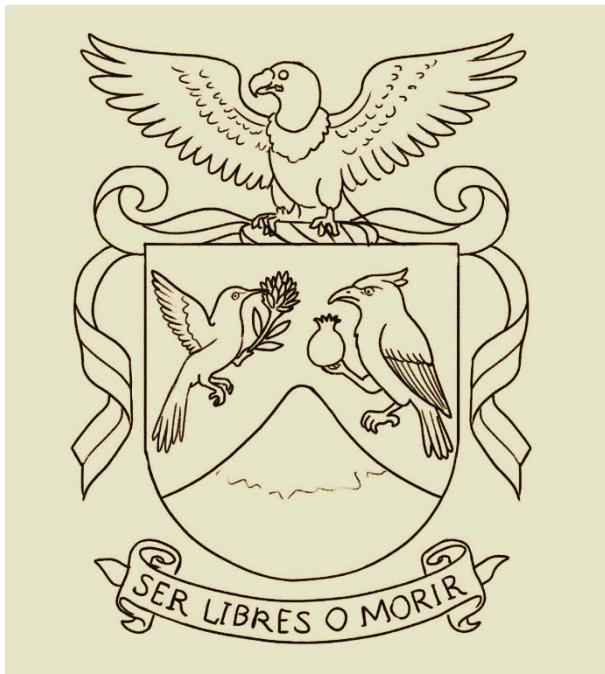


Figura I. Propuesta de emblema heráldico de la Gran Colombia (dibujo a línea de Viviana Cuenca).



Figura J. Propuesta de emblema heráldico de la Gran Colombia (imagen en color generada mediante inteligencia artificial con DALL·E; ChatGPT. <https://chat.openai.com/>).

7. BIBLIOGRAFIA

- Bally, Ch. (1932). *Linguistique générale et linguistique française*. Francke. 3.^a ed, 1950.
- Cadenas y Vicent, V. de (1976). *Diccionario heráldico: Términos, piezas y figuras usadas en la ciencia del blasón*. 2.^a ed. Hidalguía.
- Castillo, L. del (2010). La Gran Colombia de la Gran Bretaña: la importancia del lugar en la producción de imágenes nacionales, 1819-1830. *Araucaria: Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, 12(24), 124-149.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Herder.
- Ducrot, O. & Todorov, T. (1974). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Siglo Veintiuno.

- Fox-Davies, A. C. (1904). *The Art of Heraldry: An Encyclopedia of Armory*. T. C. & E. C. Jack.
- Frei, H. (1929). *La grammaire des fautes*. Paul Geuthner / Kundig / Otto Harrasowitz
- García Carraffa, A., & García Carraffa, A. (1919). *Enciclopedia heráldica y genealógica hispano-americana. Tomo I: Ciencia Heráldica o del Blasón*. Antonio Marzo.
- Graham, C. H., Parra, J. L., Rahbek, C., & McGuire, J. A. (2009). Phylogenetic structure in tropical hummingbird communities. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(50), 19673-19678. DOI: 10.1073/pnas.0901649106.
- International Ornithologists' Union. (2025). Hummingbirds. En F. Gill, D. Donsker & P. Rasmussen (Eds.). *IOC World Bird List v15.1*. Recuperado de <http://bit.ly/3KoaSh6>.
- Koestler, A. (1959). *Die Nachtwandler: Das Bild des Universums im Wandel der Zeit*. Scherz.
- Megido, G. A. (1990). El concepto de transposición en la gramática funcional. *Contextos*, 15, 201-222.
- Menéndez-Pidal de Navascués, F. (1982). *Heráldica medieval española*. Hidalguía.
- Messía de la Cerda, L. F. (1990). *Heráldica española: El diseño heráldico*. Aldaba.
- Montaner, A. (2010). Sentido y contenido de los emblemas. *Emblemata*, 16, 45-79.
- Montaner, A. (2019). Materiales para una poética de la imaginación emblemática. *Emblemata*, 25, 25-184.
- Pastoureau, M. (1996). *Figures de l'héraldique*. Gallimard.
- Pastoureau, M., & Schmitt, J.-C. (1990). *Europe: Mémoire et Emblèmes*. Les Éditions de l'Épargne.
- Redondo Veintemillas, G., Montaner Frutos, A., & García López, M.^a C. (2004). *Actas del Primer Congreso Internacional de Emblemática General = Proceedings of First International Conference on General Emblematics*. 3 vols. Institución “Fernando el Católico”.
- Salguero Rosero, J. R. (2025). *Escudos como dispositivos de poder para la construcción de la mitopoiesis de las naciones independientes. Análisis de la transformación de los discursos visuales de la escudería de las naciones derivadas de la Gran Colombia* [tesis doctoral inédita]. Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Sechehaye, A. (1926). *Essai sur la structure logique de la phrase*. Champion.

ANIMALES AMBIGUOS

Del mito a la cultura de masas

- La araña, el dragón y el oso -



17 y 18 de octubre | Sala de Juntas | Facultad de Filosofía y Letras



Universidad
Zaragoza

IPH

Instituto de
Patrimonio y Humanidades
Universidad Zaragoza



POLYMATHIA
Grupo de Investigación de Referencia

Imaginarios
DESCRITOS

LECCIÓN: DE LA ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA AL CINE Y LA LITERATURA: LA ARAÑA COMO ANIMAL SIMBÓLICAMENTE COMPLEJO Y SU PROYECCIÓN HUMANA

JONATAN JAIR LÓPEZ MUÑOZ

Universidad Complutense de Madrid

CELIA ANA DELGADO MASTRAL

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Los animales han estado muy presentes en la Historia del Arte. Su representación no solo se ha limitado a enriquecer las composiciones, a agradar la mirada y aumentar el buen gusto. También, los animales han tenido significados ocultos y complejos. De entre todas las especies, esta lección se centra en examinar los diferentes usos y símbolos que ha tenido la araña en la cultura visual de la Edad Moderna a la Contemporaneidad. De este modo, el alumnado podrá conocer cómo la utilización de estos recursos ha evolucionado a lo largo de la historia en las representaciones artísticas, además de coexistir diferentes lenguajes de uso.

En este recorrido, el estudiantado comprobará que las arañas han sido representadas tanto en las producciones científicas como en las artísticas, teniendo un peso fundamental por igual. Es así como encontramos este animal tanto en las ilustraciones botánicas del siglo XVII como en los cuadros religiosos o simbolistas, ya en el siglo XIX. Fuese producto de la curiosidad científica que de lo onírico y de las pasiones, podemos afirmar que la araña ha sido una protagonista que ha causado gran ex-

pectación, sea de forma afable o repulsiva. En añadido, durante la presente propuesta didáctica se explorará asimismo la proyección humana de la simbología arácnida en su relación con la figura femenina y la femme fatale, desde la Antigüedad a los videojuegos, pasando por su representación más importante en el cine *noir*.

La presentación didáctica se ha dividido en tres partes temáticas diferenciadas cuyo avance también es cronológico: en primer lugar, se ha tratado la resignificación de la araña en su relación con la simbología femenina a través del tiempo; en segundo lugar, la imagen y tipificación de la femme fatale, para, finalmente, establecer una apertura última en la que se muestra la pervivencia de la tipificación de la mujer araña en el género literario fantástico.

2. DISCUSIÓN / DESARROLLO

2.1. LA ARAÑA EN LA CULTURA VISUAL DE LA EDAD MODERNA A LOS INICIOS DE LA CONTEMPORANEIDAD: UN BREVE REPASO

Los arácnidos en general y las arañas en particular han formado parte del imaginario exótico de los seres humanos. La fascinación, por un lado, y la repulsión, por otro, han hecho de estos animales que sean admirados por muchos y temidos por tantos otros.

Desde el Renacimiento, el querer poseer una pequeña muestra del mundo contenida en las conocidas cámaras de las maravillas hizo que aquellos intelectuales expusieran un buen número de animales raros y exóticos con los que poder asombrarse, pero también con los que causar sugestión en sus invitados. En las abundantes representaciones de estas *wunderkammern*, también conocidas como gabinetes de curiosidades además de cámaras o cuartos de maravillas, aparecen diversas especies de animales en las que se puede llegar a identificar estos arácnidos.

En estos casos, el afán coleccionista estaba motivado por el deseo de conocer, en definitiva, por enriquecer el conocimiento. Sin embargo, también primaba en estos coleccionistas causar distintas emociones en sus invitados. Estos, al observar los distintos animales expuestos en las

paredes y los techos creando un completo *horror vacui*, quedaban sorprendidos al contemplar tal panorama.

De este colecciónismo de *naturalia* y *faunia* sin aparente sistematización y catalogación, encontramos cómo a lo largo del siglo XVII comienza a aparecer otro modo de conocer la naturaleza. Nos referimos a las ilustraciones científicas propias de las expediciones que se realizaron a lo largo de toda la Modernidad para conocer los nuevos territorios a los que los europeos estaban llegando.

Antes del surgimiento de la encyclopédie, y especialmente a partir de la de Diderot y d'Alembert en 1751, en el viejo continente se dieron interesantes publicaciones que trataban de catalogar y definir las especies que habitaban esos inexplorados territorios. Muchos de estos textos se acompañaron de ilustraciones botánicas y de animales. Hombres y mujeres se dedicaron a esta meticulosa tarea, como la científica, precursora de la entomología e ilustradora científica y pintora alemana Maria Sibylla Merian (1647-1717). Ella misma fue una mujer viajera que formó parte de los equipos de expediciones. En su caso, publicó los resultados de sus investigaciones acompañados de sus propias ilustraciones botánicas y de animales, como se puede apreciar en *Metamorfosis de los insectos surinameses* (1705).



Figura 1. Ilustración de Maria Sibylla Merian en *Metamorphosis de los insectos surinameses* (1705). National Museum of Women in the Arts, DC.

A diferencia de las que harán otros científicos y científicas, las ilustraciones de Maria Sibylla Merian destacan por ser captaciones de la realidad. Representaciones de instantes del hábitat natural de las distintas especies que representó. Así, en la figura podemos observar que las distintas arañas se sitúan en unas ramas de árbol y que, además, están llevando a cabo diferentes acciones. Se aprecia, por lo tanto, un interés por la realidad, lo que nos da a entender que la científica era consciente que para conocer a fondo estos animales se les tenía que observar. En cambio, otras ilustradoras como la inglesa Mary Delany (1700-1788), o más tarde la fotógrafa botánica Anna Atkins (1799-1871), omitieron en sus trabajos ese entorno natural, aislando las plantas en un fondo neutro para concentrar en ellas toda la atención.

Desde el siglo XVII, el género pictórico de la naturaleza muerta se fue imponiendo en las representaciones. En particular, en el mundo norteamericano, donde los artistas produjeron un considerable número de pinturas del denominado bodegón por el gusto creciente por lo decorativo, el

trampantojo y los mensajes ocultos que estos escondían algunas veces. También, lo simbólico, pues la religión en esa época se enfrentaba a una guerra constante al chocar las creencias protestantes con las católicas. Es por esto por lo que encontramos representaciones de temática religiosa, pero con un gran protagonismo de lo natural como respuesta, precisamente, por las ideas protestantes que negaban el culto a las imágenes. Este es el caso de la *Guirnalda con la Virgen, el Niño y dos ángeles*, pintura que surge de la colaboración entre Jan Brueghel y Giulio Cesare Procaccini hacia 1619 y conservada en la actualidad en el Museo Nacional del Prado.

En la pintura de Brueghel y Procaccini, aunque el tema principal es evidente, queda enmarcado por esa exquisita guirnalda de flores. Sin embargo, el ojo del espectador debe observar con detenimiento para descubrir pequeños elementos que surgen de entre las flores. Un gran número de insectos salpican todo el conjunto, lo que logra crear un efecto de realidad y de dimensión en la representación. De los pequeños animales que aparecen, se distingue una araña entre las cabezas de la Virgen y del ángel de la izquierda. Todo esto también es muestra de la afición que la nobleza y la burguesía tenían por el mundo natural; por el interés creciente hacia el conocimiento y por esa ordenación del mundo que hemos visto en los gabinetes y museos de Ciencias Naturales.

En el siglo XIX, con el Romanticismo y los diversos movimientos artísticos y literarios que surgieron a lo largo de esta centuria, las representaciones de animales en general y de las arañas en particular fueron un leitmotiv para muchos de los artistas. Odilon Redon concibió una introspección de las emociones con sus arañas sonriente y que llora. Creó un ser híbrido, cabeza de humano y cuerpo de arácnido o, directamente, una araña humanizada que sonríe de forma un tanto terrorífica.

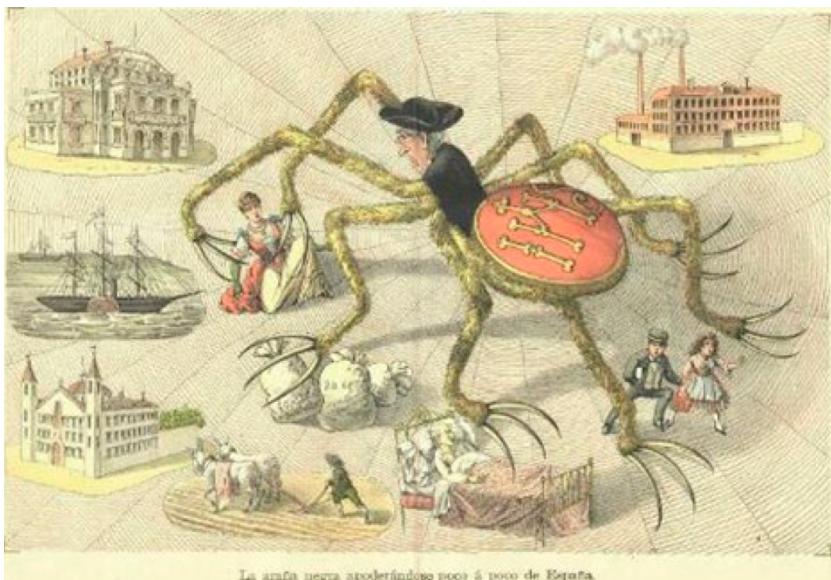


Figura 2. *El Motín*, 25-XII-1887. Biblioteca Nacional de España.

No solo lo simbólico, místico y emocional intervinieron en la utilización de este animal en el arte del Ochocientos. El desarrollo y alcance de la prensa periódica fue fundamental en el siglo para dar a conocer las noticias más relevantes del momento, pero también para denunciar y criticar los hechos. En muchas ocasiones, estas denuncias se produjeron desde la sátira. En este sentido, surgió lo que se ha denominado como “bestiario anticlerical”, en el que los religiosos tomaban aspecto de animales poco queridos, como las arañas (Sánchez Collantes, 2023) (figura 2).

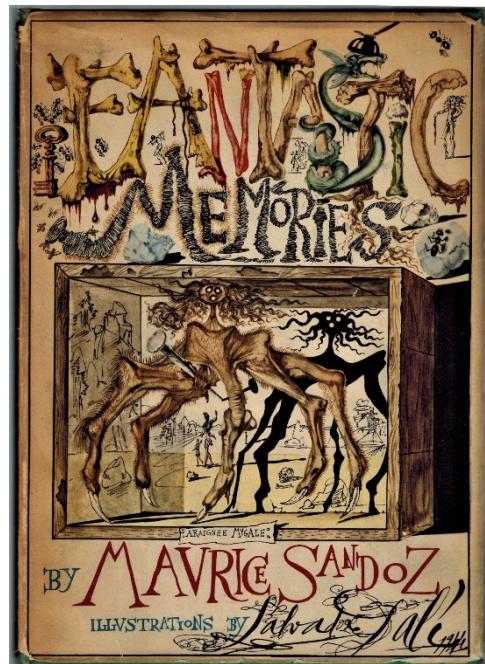


Figura 3. Salvador Dalí, *Memorias fantásticas de Maurice Sandoz* (Nueva York, 1944).

El triunfo de lo onírico sobre lo racional encuentra su momento a inicios del siglo XX y se expresa en el arte mediante el surrealismo. En ese mundo de los sueños, los animales tomaron el protagonismo en muchos de los artistas que participaron de este movimiento de vanguardia. Uno de los mejores ejemplos se encuentra en la producción artística de Salvador Dalí, cuyas obras representan arañas con formas femeninas que nos dan una lectura misógina. Basta con observar la portada que diseñó para las *Memorias fantásticas* de Maurice Sandoz, publicadas en Nueva York en 1944, o las recurrentes escenas concebidas para ilustrar la *Divina Comedia* en 1952 (figura 3).

2.2. LA RESIGNIFICACIÓN DE LA (MUJER) ARAÑA

La proyección humana de la simbología arácnida se ha estudiado mediante el tratamiento específico de su relación con la figura femenina. Esto se debe a que la tradición simbólica de la mujer-araña o *spider woman* parece tener una proyección más fuerte que la relativa al hombre araña, que iconológicamente es reconocido (como superhéroe, por

la herencia americana de los cómics; o como deidad, como ocurre con Ananse en África Occidental y el Caribe). La imagen tradicional de la mujer en su relación con la araña tiene una profunda tradición en el mundo occidental que ha ido variando con el tiempo y que puede dar lugar a interesantes debates y reflexiones con el alumnado.

De esta forma, y sobre la base del completo artículo de Monserrat y Melic (2012), se ha hecho hincapié en dos principales figuras femeninas de la Antigüedad cuya identificación con la araña no posee, de primeras, una connotación negativa: la diosa sumeria-acadia Inanna, divinidad vinculada a la araña relacionada con la creación, el amor y la sexualidad (Monserrat y Melic, 2012, pp. 634 y 637) y la diosa egipcia Serket-hetu, también llamada Selket, protectora de las picaduras venenosas de arañas, escorpiones y serpientes (Monserrat y Melic, 2012, p. 636). En suma, parece que algunas de las concepciones más antiguas que vinculan la araña con la figura femenina lo hacen desde una perspectiva positiva que remite a la fertilidad o a la protección en el paso al otro mundo mediante los embalsamamientos, para posteriormente cargarse de significado negativo, junto con más arácnidos y otros artrópodos, a través de la influencia cristiana (Monserrat y Melic, 2012, p. 637). Es en este momento cuando la araña parece relacionarse, en el mundo occidental, con nociones satánicas como el engaño, el pecado, la avaricia o la tentación (Monserrat y Melic, 2012, p. 644).



Figura 4. Rita Hayworth en un fotograma de *Gilda* (1946). Fuente: El País.com

Estas son las cualidades que se ven representadas en la tipología de la *femme fatale*, cuyas principales características pueden observarse en grandes personajes históricos, mitológicos y literarios a través de una perspectiva misógina, como la Eva bíblica (también Lilith), Salomé¹, Jezabel o Circe, dentro de la cultura clásica.

Una vez introducida la tipología del personaje literario se liga con su variante filmica, más conocida. Como se ha podido demostrar en la exposición anterior, aunque la relación del estereotipo femenino con características negativas ya existía en la literatura y las artes, es durante el siglo XIX cuando surge como tal el concepto de *femme fatale*, como especifica Pérez-Martín: “Su aspecto físico debe ser voluptuoso y seductor, debe encarnar todos los vicios. En cuanto al psicológico se define por su capacidad de dominio, de incitación al mal, y su frialdad. Sin embargo, se le hace poseedora de una fuerte sexualidad, «lujuriosa

¹ Se propone, como ejemplo, un fragmento de *Salomé* (1891), de Oscar Wilde, para ilustrar no solo el mito de la seductora princesa de Judea sino su tipificación malvada, sexual y relacionada con animales marcados por lo malvado como la víbora

y felina».”² (2013, p. 2) La modernización de la figura de la *femme fatale* a lo largo del tiempo, y, especialmente, su proyección en películas *noir* como o *Perdición* (1944), *Perversidad* (1945) o *Que el cielo la juzgue* (1945) muestra una evolución del punto de vista masculino que parece correr en círculos, puesto que, en definitiva, vuelve a expresar características tristemente tradicionales como la culpabilidad de la mujer, incluso de los desastres naturales (piénsese la famosa escena de Gilda cantando *Put the Blame on Mame*, figura 4) o la masculinización de la mujer; al mismo tiempo que se mitifica su sexualidad y se muestran unos personajes, tanto masculinos como femeninos, que criticaban de forma cínica el ocaso del *American Way of Life* (Bou, 2001; Cruzado Rodríguez, 2004; Pérez-Martín, 2013; Martínez Miranda, 2019)

La imagen de la mujer araña pervive en nuestros días a través de otra vertiente que identifica de forma directa la tipología femenina de mujer con el arácnido, y juega con sus significaciones: la Fantasía. Desde un punto de vista algo distinto, relacionado con la maternidad (otro importante tema que ha sido tratado en el presente seminario de Innovación Docente), puede observarse cómo la “Otra Madre” de Coraline (figura 5), adaptada de la famosa obra de Neil Gaiman (2002) a película de *stop-motion* por Laika en 2009 se muestra atractiva hacia los niños: ofrece comida apetitosa, regalos, juegos y dulzura; para finalmente sufrir una transformación que revela su verdadera forma arácnida y deja en evidencia las redes invisibles que traza alrededor de sus víctimas infantiles.

Volvemos a la diosa-araña a través de la malvada matriarca Lloth, que aparece por vez primera en la saga fantástica de R. A. Salvatore: *El Elfo Oscuro* (1990). Sin embargo, en ella no apreciamos los atributos positivos que sí que identifican a las divinidades vistas previamente, sino que

² Es importante recalcar que el concepto de mujer-araña no se encuentra tan extendido dentro del vocabulario castellano como en el anglosajón, donde se concibe la *spider-woman* como un tipo extendido (más allá del personaje encarnado por Jessica Drew en Marvel). En la novela de Manuel Puig (1976), *El beso de la mujer araña*, se inicia la narración con el recontamiento de la película *Cat People* (1942) por uno de los personajes, donde una mujer es transformada en pantera por una maldición. El interlocutor del narrador lo nombra hacia el final “mujer araña”: “Vos sos la mujer araña, que atrapa a los hombres en su tela.” (1976). Las dos figuras (felina y arácnida) quedan aquí irremediablemente relacionadas a través de los atributos de la mujer.

se basa más bien en la visión de la feminidad retorcida, sexualizada, cruel y rencorosa, heredada sin duda del prototipo de la *femme fatale*.

La erotización de la araña puede verse en el tratamiento de la figura de Ella-Laraña, que aparece por vez primera en la novela *El Hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien, en forma de una monstruosa araña, para transformarse, en su adaptación al videojuego de 2017 *Middle-Earth: Shadow of War* (Monolith Productions), en una bella joven de pelo negro que cumple con los rasgos iconográficos, si bien modernizados, de las *femmes fatales* clásicas. Esta identificación del erotismo peligroso con los arácnidos es evidente en las figuras de las superheroínas Black Widow y Spider-Woman (Marvel, 1964 y 1977, respectivamente), quienes son inicialmente caracterizadas de forma algo distinta a su contrapartida masculina. En el universo de los videojuegos encontramos numerosos ejemplos de personajes donde la caracterización arácnida va de la mano con cierta erotización y crueldad, como es el caso de Sarah Kerrigan (*Starcraft*, 1998), Elise (*League of Legends*, 2009) o Queelag, Bruja del Caos (*Dark Souls*, 2011).



Figura 5. Fotograma de la “Otra Madre” en la película de *Coraline* (2009). Fuente: Wikipedia.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: TEJIENDO LA RED

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

La presente actividad didáctica se encuadra dentro de las Áreas de Historia del Arte, Historia y Literatura, especialmente, aunque por descontado puede extenderse hacia áreas contiguas, como aquellas relacionadas con el estudio de medios audiovisuales; o incluso complementarias a los estudios Humanísticos, como pueden ser las Ciencias Naturales y la Biología, especialmente relevantes al inicio de la lección. La presente actividad desarrolla tanto los contenidos conceptuales (“saber”), como los procedimentales (“saber hacer”, y la aplicación de conocimientos) y los actitudinales (“saber ser y estar”), especialmente por tratarse de un ejercicio práctico que favorece la discusión, el respeto y la reflexión acerca de cuestiones sociales como pueden ser los sesgos y arquetipos de género y su tratamiento en los medios.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Analizar imágenes complejas
- Reconocer patrones de representación de las arañas a lo largo del tiempo
- Relacionar la teoría explicada con las imágenes consultadas
- Reflexionar acerca del origen y la naturaleza del objeto artístico relacionado con la araña
- Exponer y desarrollar sus ideas acerca del origen y la naturaleza del objeto artístico relacionado con la araña
- Relacionar distintas áreas de aprendizaje de interés

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Participar en un debate guiado por el profesor o profesora

- Mostrar interés por las respuestas de los compañeros y compañeras
- Cooperar en grupos
- Analizar una obra de arte
- Interesarse por la situación de las mujeres a través de su representación en el arte

3. MATERIALES

- Ordenador con acceso a Internet y altavoces
- Proyector o pantalla

Se realiza una selección de imágenes entre las que aparecen obras de arte y objetos no artísticos. El número de figuras dependerá de la cantidad de estudiantes que haya en el grupo.

Una propuesta de imágenes podría ser la que se lista a continuación:

- Maria Sibylla Merian, *Dissertation in Insect Generations and Metamorphosis in Surinam*, 1719. National Museum of Women in the Arts, DC.
- Caspar David Friedrich, *The woman with the spider's web*, 1803, xilografía. British Museum, Londres.
- Broche años 30 en forma de araña con cuerpo cuajado de brillantes de talla antigua y ojos de rubí.
- Cathy Spence, *Spider Web*, 2002, fotografía. Stephen L. Clark Gallery, Austin.
- Jesús Martínez Oliva, *Miedos y fobias*, 1997-1999.
- Alexander Calder, *Little Spider*, c. 1940, metal pintado y alambre. National Gallery of Art, Washington DC.
- Salvador Dalí, Escena del Purgatorio en La Divina Comedia, 1952.
- Portada del disco de *Tarántula* de Mónica Naranjo, 2008.
- Tarántula de juguete con control remoto, de la marca Terra By Battat.
- Cómic de *Spiderman*, Marvel Comics, 1971.

4. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la actividad, se dividen los alumnos en grupos reducidos y se les reparten distintas imágenes sobre las que tendrán que debatir de forma interna y anotar sus diversas reacciones, así como relacionarlas con la lección desempeñada. Ya que el objetivo es la formación y expresión del pensamiento crítico a través de un debate guiado por el profesor o profesora mediante preguntas clave, la metodología se centra especialmente en la llamada discusión guiada o *discusión method.*

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad didáctica se realiza una vez impartida la lección. De este modo, la actividad sirve para reforzar los conceptos mediante imágenes vistas y comentadas en la sesión así como con otras que, si bien no han sido expuestas, sirven para incentivar el pensamiento crítico en el alumnado.

El estudiantado formará grupos de tamaño medio, entre 5 y 7 personas por grupo. Una vez se hayan agrupado, se da paso a la explicación de la actividad. Esta consiste en repartir un sobre cerrado por grupo que contiene una imagen del listado anterior. Cuando todos los grupos tengan su sobre, se les explica que la tarea consiste en observarla juntos y poner en común las reacciones que han experimentado al desvelarla y, después, al contemplarla. Una vez hayan anotado y concluido las emociones y sugerencias que les ha causado la imagen, pasarán a determinar si la imagen que les ha tocado se trata de una obra de arte o no argumentando su respuesta.

A lo largo del desarrollo de la actividad, el profesor incentivará el debate actuando como moderador, lanzando preguntas tanto al grupo que tenga el turno de intervención, así como con el resto del alumnado para favorecer el intercambio de ideas y de opiniones. También, se repetirán algunos de los conceptos vistos en la lección para que estos se asienten

en el alumnado, además de recalcar aquellos conceptos claves mediante las imágenes que hayan aparecido en la actividad.

6. CONCLUSIONES

La actividad es una herramienta útil y necesaria para promover en el alumnado el pensamiento crítico de temas de actualidad que pueden ser tratados de un modo didáctico y ameno, pero sin renunciar a la científicidad. En particular, tanto la lección como la actividad quieren reforzar la evolución que ha tenido la imagen de la araña a lo largo de la imagen y cómo su representación ha estado asociada a una visión femenina y peyorativa. Es por esto por lo que se puede hablar del papel que ha tenido la mujer a lo largo de la historia y cómo el arte ha sido un recurso para establecer roles en este sentido.

En definitiva, la cultura visual ha potenciado formas de entendimiento y de comportamiento que pueden ser analizadas mediante actividades como la aquí propuesta. Con esta actividad se pretende, por lo tanto, trabajar los diferentes Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 que han incorporado las universidades españolas. Alguno de ellos, y por los que ha sido propuesta esta tarea, es el ODS 5 relativo a la Igualdad de Género. Se concluye que todo ello es necesario para desarrollar un pensamiento crítico en el estudiantado. También, se incorporan los principios y valores del desarrollo sostenible, inclusivo, equitativo e igualitario.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Bou, N. (2001). Retrato nocturno de la femme fatale. *Formats: Revista de Comunicació Audiovisual*, (3).
<https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/256088>
- Cruzado Rodríguez, Á. (2004). El mal tiene nombre de mujer: del Olimpo a la meca del cine. En M. Arriaga Flórez (Coord.), *En el espejo de la cultura: mujeres e iconos femeninos* (pp. 31–45). Sevilla: ArCiBel Editores.

- de Haro de San Mateo, M. V. (ed.) (2011). Historia de la Prensa a través de los periódicos y las revistas de información general. Selección de artículos para el estudio de la Historia del Periodismo Español. Diego Marín
- Martínez Miranda, A. (2019-2020). *Análisis de la femme fatale desde una perspectiva de género* [Trabajo de fin de grado, Universidad de La Laguna].
- Monserrat, V. J. y Melic, A. (2012). Las arañas en la cultura y el arte de Occidente (Arachnida: Araneae). Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa (S.E.A.), 50, 631-673. Sociedad Entomológica Aragonesa
- Pérez Martín, M. Á. (2013). *Gilda VS. Casino. El arquetipo de la femme fatale, continuidades y rupturas*. Makma: Revista de Artes Visuales y Cultura Contemporánea. <https://www.makma.net/gilda-vs-casino-el-arquetipo-femenino-de-la-femme-fatale/>
- Sánchez Collantes, S. (2023). Un bestiario anticlerical: la animalización como estrategia comunicativa de la prensa satírica republicana en España (1868-1910). BROCAR, 47, 45-73. Universidad de La Rioja

LECCIÓN: LA ARAÑA Y SUS REDES: MOTIVOS DE INSPIRACIÓN PARA LA MODA Y EL DISEÑO

INÉS VIAÑA MORATO

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, los animales han desempeñado un papel clave en los imaginarios culturales, sirviendo como símbolos que condensan significados ambivalentes. Entre ellos la araña se ha consolidado como uno de los motivos más ricos y complejos, oscilando entre lo temido y lo venerado. Esta lección propone un recorrido por la manera en que la figura de la araña ha sido interpretada en diferentes culturas a lo largo de la historia, desde Mesopotamia hasta la tradición asiática, para detenerse de forma más detallada en el ámbito occidental. El análisis pone de relieve cómo diversos imaginarios asociados a este animal han ido inspirando creaciones en el campo de la moda y el diseño, adaptándose a los cambios de sensibilidad y a los significados simbólicos que cada época le ha atribuido.

2. DESARROLLO

2.1. LA ARAÑA COMO SÍMBOLO AMBIGUO

Una de las primeras sensaciones que nos puede suscitar la araña es, en muchos casos, el miedo. Su aspecto físico -múltiples patas, ojos, y en ocasiones, la presencia de veneno- ha generado históricamente asociaciones con lo terrorífico, lo macabro y lo oscuro. No obstante, junto al temor emerge también la fascinación, fruto de su extraordinaria habilidad para tejer telas complejas, que pueden parecer frágiles pero poseen una gran resistencia, y en las que enreda a sus víctimas. De este modo

la araña encarna múltiples dualidades simbólicas: es temible pero cautivadora, creadora y destructora, fuerte y vulnerable. Esta riqueza simbólica ha convertido a la araña en un motivo recurrente en diversas manifestaciones culturales, desde la mitología hasta la moda y el diseño.

2.2. LA PRESENCIA DE LA ARAÑA EN CULTURAS ANTIGUAS

Para la cultura mesopotámica, estos arácnidos se asociaban a las ideas de construcción, destrucción y reconstrucción del universo (Monserrat y Melic, 2012, 634). Por estas razones, la araña estuvo relacionada con la diosa Inanna, divinidad creadora y madre de los dioses (Melic Blas, 2012, 58). En Egipto adquirió connotaciones similares, apareciendo asociada a deidades femeninas -protectoras, matriarcales y dadoras de vida- y al mismo tiempo vinculada a la idea del peligro o amenaza (Monserrat y Melic, 2012, 634).

Los primeros testimonios de arácnidos representados en diseños de adornos corporales aparecen en las culturas precolombinas, como demuestra un aderezo nasal de oro hallado en Perú y perteneciente a la cultura Salinar (200 a.C.- 300 d.C), o un pendiente en forma de araña del mismo material proveniente del área arqueológica de Chirquí, más concretamente de la zona de la actual Costa Rica (Fig.1). Las arañas estaban presentes en las producciones de estas culturas desde el primer milenio a.C. hasta la llegada de los españoles en el siglo XVI (The Metropolitan Museum of Art, s.f.). En estos contextos, su presencia era especialmente significativa por su capacidad para atrapar y matar presas vivas, habilidad que las vinculaba con la guerra y los sacrificios rituales. En ciertas regiones, como sucedía en la Costa Norte de Perú, también se consideraban presagios de fertilidad agrícola, ya que solían aparecer antes de las lluvias (The Metropolitan Museum of Art, s.f.).

En el folclore africano, especialmente en la región de África occidental, existe un personaje mítico llamado *Ananse* (literalmente araña), también conocido como *Anansi*, que a menudo toma la forma de araña o de hombre-araña. Especialmente arraigado en Ghana, *Ananse* protagoniza numerosos cuentos, entre los cuales se relata el origen mítico del famoso kente. Según la leyenda, dos hermanos se adentraron en el bosque

y vieron a este personaje elaborando una tela con su telaraña, cuya belleza los dejó maravillados (Isaak-Goode, 2025, s.p.). Le pidieron a *Ananse* que les enseñara cómo tejer y este aceptó a cambio de algunos favores. Los dos hermanos aprendieron la técnica del telar y presentaron el tejido al gobernante del reino Ashanti, quien adoptó el tejido como símbolo de prestigio y estatus (Fig.1).

FIGURA 1. Imagen izquierda superior: *Adorno de nariz con arañas (100 a.C.-200 d.C.)*, Cultura Salinar (Perú); Imagen derecha superior: *Pendiente en forma de araña (1000-1500)*, posiblemente Chiriquí (zona de Costa Rica); Imagen inferior: *Festival kente Bonwire (2024)*.



Fuente: Metropolitan Museum of Art (Nueva York); Brooklyn Museum (Nueva York); Wikimedia Commons

En las tradiciones populares de China y Japón encontrarse con una araña podía ser presagio de buena suerte. No obstante, en Japón este animal también tenía un aspecto temible: en mitos y leyendas existía una monstruosa araña llamada *Tsuchigumo*, que arrasaba con todo a su paso. Probablemente este mismo personaje es el arácnido que aparece

en un *nagajuban*, o prenda interior tradicional japonesa, que reproduce un ambiente de pesadilla creado por nubes negras y una terrorífica araña en la espalda.¹

2.3. LA ARAÑA EN LA MODA Y EL DISEÑO OCCIDENTAL

La llegada de la araña a la moda y el diseño en occidente estuvo vinculada a la apertura de Japón durante la Era Meiji (1868-1912), periodo en el que Japón puso fin a un largo aislamiento nacional iniciado en el siglo XVII. Esta apertura favoreció el interés por el conocimiento de la cultura y el arte japonés en occidente, generando una fascinación general por el archipiélago que dio lugar al fenómeno conocido como Japonismo (Barlés Báguena, 2012, 95). Este interés por el arte nipón, unido a la disponibilidad de consumo, hizo que las corrientes artísticas europeas adoptaran un repertorio de formas y motivos orientales que se integraron también en las artes decorativas y el diseño. En este contexto, comenzó a extenderse el motivo de la araña en el arte occidental, aunque todavía principalmente como elemento ornamental, valorado por su exotismo y por la sofisticación técnica de las culturas asiáticas, sin una carga simbólica. Un ejemplo de ello es el jarrón decorado con hojas de arce japonés y finas telarañas cubiertas por gotas, realizado entre 1846-1904 por Émile Gallé.

Con el cambio de siglo se consolidó una lectura distinta. La araña comenzó a relacionarse con el arquetipo de *la femme fatale*, una figura femenina poderosa y peligrosa, asociada con las arañas porque, como algunas hembras arácnidas, atraía y atrapaba a su presa. Este nuevo paradigma combinaba seducción y amenaza, transformando a la araña en un símbolo negativo dentro del imaginario social. Tal fue esta asociación que, por ejemplo, la actriz Louise Glaum, aparecía ataviada en la película *The Wolf Woman* (1916), donde encarnaba este arquetipo femenino, con un vestido cuya mitad reproducía una telaraña con araña.² El

¹ Este *nagajuban* estuvo temporalmente cedido al *Metropolitan Museum of Art* de Nueva York. Actualmente ha sido devuelto a su propietario, pero puede consultarse en línea en el siguiente enlace: <https://bit.ly/4miwlzd>

² Puede verse un fragmento de esta película en YouTube: <https://bit.ly/41UMLGR>

folklore japonés también recogía este arquetipo sobrenatural de personaje arácnido femenino y devorador de hombres: *Jorōgumo* o “prostituta araña”, que se transformaba en una atractiva mujer para seducir y atraer a su telaraña a los hombres.

De igual manera, a comienzos del siglo XX, concretamente tras la Primera Guerra Mundial, la araña adquirió aspectos positivos asociados a la moda del momento. Así, las *flappers*, iconos de la década, incorporaron motivos arácnidos, principalmente derivados de las telarañas, en vestidos de noche por su belleza geométrica y su naturaleza brillante. La nueva moda mostraba vestidos cómodos, de silueta recta y faldas cortas, adornados con lentejuelas y cuentas brillantes, reflejando ese espíritu festivo. La telaraña no aludía al peligro, sino a la delicadeza y al esplendor propios de una época de celebración.

La década de 1930, marcada por el auge del cine de terror, recuperó el vínculo entre la araña y lo oscuro. El éxito de películas como *Drácula* (1931) o *Frankenstein* (1931) generó un interés por lo gótico y lo macabro, y la araña reapareció asociada a este imaginario. Diseños de moda para ciertos eventos, carteles publicitarios y vestuario cinematográfico fueron los espacios donde se manifestó el motivo de la araña y sus redes. Como ejemplo, podemos destacar el comercial realizado por Horst P. Horst de 1939 para Bergdorf Goodman (Nueva York), protagonizado por la modelo Helen Bennett.³ En su atuendo se observaba un diseño simplificado de una telaraña representado por un tul y añadido a un vestido con la silueta típica de los años treinta y cuarenta: hombros anchos, cintura marcada y caderas estrechas (Laver, 1988, 214).

Durante la década de los cincuenta, el motivo se reinventó dentro de la alta costura. En un vestido que Christian Dior realizó en 1953, actualmente en el *Metropolitan Museum of Art* (num. de inventario: C.I.55.76.22a-e), se integraron detalles de cuentas plateadas y cristales en forma de red, recordando a la telaraña. Todo ello dentro del lenguaje del *New Look*, caracterizado por cuerpos ceñidos, cinturas estrechas y faldas amplias (Boucher, 2009, 406-407). En este contexto, la referencia

³ La fotografía descrita puede consultarse en el siguiente enlace: <https://bit.ly/4nDQTn3>

arácnida se transformó en emblema de sofisticación y perfección formal, vinculada a la elegancia y el refinamiento.

Décadas más tarde, en los años noventa, diseñadores como John Galliano y Koji Tatsuno retomaron la araña como recurso simbólico de gran impacto visual, en un momento en el que la moda se consolidaba como espectáculo global. El motivo se utilizó para potenciar la teatralidad y la creatividad desbordante de las pasarelas, presentándose en forma de hilos metálicos o tules superpuestos. Se trataba de provocar, fascinar y sorprender al espectador.

El motivo arácnido ha llegado hasta la actualidad y continúa reinventándose en contextos diversos. Ejemplos recientes, como el vestido de Valentino que lució la actriz Zendaya en el estreno de *Spider-Man: No Way Home* o las piezas de joyería portadas por la reina Máxima de Holanda, muestran que la araña funciona tanto de guiño cultural como de signo de distinción y lujo. Su persistencia confirma la versatilidad de un símbolo cuya carga estética y simbólica permanece abierta a nuevas reinterpretaciones.

En definitiva, la araña se revela como un motivo que condensa tensiones universales entre atracción y rechazo, belleza y amenaza. Su capacidad de articular oposiciones simbólicas explica el origen de su fascinación y asegura su vigencia en la moda y el diseño.

NUEVAS PERSPECTIVAS DE MODA SOSTENIBLE EN TORNO A LA SEDA DE ARAÑA

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Esta actividad se enmarca en el grado de Historia del Arte, específicamente en los contenidos relacionados con *Iconografía* y *Arte del siglo XX y últimas tendencias*. Se abordan contenidos relacionados con la sostenibilidad, la ética en la moda y los nuevos materiales, así como el análisis crítico de fuentes periodísticas.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Explorar el concepto de moda sostenible o *slow fashion*, más allá de su definición teórica, a partir de los conocimientos previos del alumnado.
- Dar a conocer la existencia de materiales alternativos en el ámbito de la moda contemporánea.
- Analizar críticamente el uso de la seda de araña (natural y artificial) como material textil, valorando sus posibilidades y sus limitaciones.
- Reflexionar sobre la ética en la producción de materiales para la moda, considerando el bienestar animal, el impacto medioambiental y el acceso económico.
- Debatir sobre la viabilidad de la moda sostenible, identificando paradojas y cambios necesarios en los hábitos de consumo.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Concienciar sobre los retos medioambientales vinculados a la industria de la moda.

- Fomentar el pensamiento crítico mediante el análisis de noticias reales.
- Promover el debate sobre consumo responsable en el ámbito de la moda.

3. MATERIALES

- Fragmento introductorio con definición y características de la *slow fashion* o moda sostenible.
- Noticias de prensa sobre la seda de araña (natural y artificial). En nuestro caso, se utilizaron las siguientes:
 - Presentan en Japón el primer vestido hecho totalmente con hilo de araña. (18 de junio 2013). *Excelsior*.
 - Capa de seda de araña en el Victoria and Albert Museum. (25 de enero de 2012). *Clarín*.
 - Fernández Abad, A. (7 de agosto de 2029). De las Stan Smith veganas al vestido de seda de araña: así avanza la cruzada eco de Stella McCartney y Adidas. *El País*.
- Proyector y presentación visual en las que aparezcan imágenes de las prendas mencionadas.

4. METODOLOGÍA

La metodología de la actividad se fundamentó en un enfoque participativo y crítico, combinando dinámicas de activación de conocimientos previos, lectura comprensiva de textos y debate colectivo. Esta metodología fomentó la participación activa, el pensamiento crítico y la vinculación entre el conocimiento teórico y las problemáticas sociales y culturales actuales.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad se planteó con el objetivo de acercar al alumnado al concepto de moda sostenible desde una perspectiva crítica, teniendo como eje temático los usos de la seda de araña en la moda y el diseño. Para

iniciar, se realizó una dinámica de activación de conocimientos previos, preguntando al grupo qué entendían por *slow fashion* o moda sostenible. Esto permitió detectar el nivel de familiaridad de los estudiantes con la temática y sentar las bases conceptuales de la discusión.

A continuación, se procedió a la lectura de un breve texto de síntesis que condensaba las características principales de la moda sostenible, con el fin de unificar criterios y establecer un marco común de análisis. Seguidamente, se presentaron dos noticias de prensa centradas en casos reales: “Presentan en Japón el primer vestido hecho totalmente con hilo de araña” y “Capa de seda de araña en el Victoria and Albert Museum”. Tras su lectura, se abrió un debate guiado en el que el alumnado analizó en qué medida estas creaciones podían considerarse sostenibles y cuáles eran sus limitaciones. Esto llevó a profundizar en cuestiones sobre la ética de criar arañas para la obtención de seda y el valor económico de las prendas, que terminaron en un museo sin llegar a cumplir su función.

En un segundo bloque, se introdujo la noticia “De las Stan Smith viganas al vestido de seda de araña: así avanza la cruzada eco de Stella McCartney y Adidas”, que abordaba la creación de seda de araña artificial. Esta lectura permitió ampliar el debate hacia las tensiones entre innovación científica y viabilidad industrial, discutiendo sobre los límites de la moda sostenible, los costes de producción y la dificultad de generalizar estos avances en un mercado de consumo masivo.

La sesión concluyó con una reflexión colectiva sobre la paradoja de la moda sostenible: si bien resulta deseable desde el punto de vista ético y ambiental, se enfrenta a retos estructurales de la industria y a hábitos de consumo que dificultan su implementación real. Finalmente, se planteó a los estudiantes la pregunta de qué podrían hacer ellos a nivel individual, conectando el debate con su vida cotidiana y favoreciendo la apropiación personal del aprendizaje.

6. CONCLUSIONES

La actividad favoreció la implicación activa de los alumnos, quienes mostraron interés por los problemas éticos y ambientales vinculados a

la industria de la moda contemporánea. La discusión colectiva permitió la construcción de juicios propios, la articulación de argumentos y la conexión de contenidos teóricos con experiencias y preocupaciones personales. De este modo, la actividad contribuyó a consolidar competencias de análisis crítico, conciencia ética y responsabilidad social, promoviendo el aprendizaje significativo más allá del aula y una actitud responsable frente al consumo de moda.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Barlés Bágüena, E. (2012). El descubrimiento en Occidente de Japón en la era Meiji. En E. Barlés y D. Almazán (coords.), *La fascinación por el arte del país del sol naciente. El encuentro entre Japón y Occidente en la era Meiji (1868-1912)* (pp. 95-156). Fundación Torralba Fortún y Fundación Japón.
- Boucher, F. (2009). *Historia del traje en occidente*. Gustavo Gili.
- Capa de seda de araña en el Victoria and Albert Museum. (25 de enero de 2012). *Clarín*. <https://bit.ly/3Vj3VKA>
- Fernández Abad, A. (7 de agosto de 2029). De las Stan Smith veganas al vestido de seda de araña: así avanza la cruzada eco de Stella McCartney y Adidas. *El País*. <https://bit.ly/4plbJcx>
- Isak-Goode, Sarah. (2025). The Endurance of West African Textiles Through the Ages. *The Confluence*, 4, s.p.
- Laver, J. (1988). *Breve historia del traje y la moda*. Cátedra.
- Melic Blas, A. (2004). La araña en la Mitología. *Naturaleza Aragonesa*, 12, 58-65.
- Monserrat V.J. y Melic. A. (2012). Las arañas en la cultura y el arte de Occidente (Arachnida: Araneae). *Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa (S.E.A)*, 50, 631-637.
- Presentan en Japón el primer vestido hecho totalmente con hilo de araña. (18 de junio 2013). *Excelsior*. <https://bit.ly/4mfHUqQ>
- The Metropolitan Museum of Art. (s.f.). *Nose ornament with spider*. <https://bit.ly/46EwsQY>

LECCIÓN: *EL DRAGÓN-SERPIENTE EN LAS FUENTES BÍBLICAS*

DANIEL AGUILAR SANZ

Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte e investigador

1. INTRODUCCIÓN

El dragón como animal fantástico o la serpiente son uno de los principales recursos que aparecen en las Sagradas Escrituras como símbolo o personificación del mal. Su sentido es negativo a excepción de dos ejemplos muy concretos. Su aparición es temprana y su difusión amplísima, constituyendo uno de las iconografías más conocidas.

2. EL DRAGÓN-SERPIENTE EN AMBAS PARTES BÍBLICAS

2.1. Antiguo Testamento

El primer libro del Antiguo Testamento es el Génesis. Al comienzo se narra el episodio de Adán y Eva engañados por la serpiente. Los padres de la Humanidad están sometidos tan solo a una norma, no comer del árbol del bien y del mal. Instigada por la serpiente como personificación del demonio, Eva come del fruto. Precisar que no aparece en el texto original ninguna manzana, sino que es una mera representación. Eva ofrece también el fruto a Adán y ambos sufren como castigo la expulsión del paraíso. (Sagrada Biblia, 2012, p. 9). Esta escena también denominada como «El pecado original» es representada desde época temprana pues tiene una importancia teológica capital.

Con la aparición de la iconografía románica comienza a aparecer este tema donde la serpiente es representada como culebra en origen, sin atributos humanos. Ejemplo de ello es la escena del pecado original en la ermita de la Vera Cruz. (Carmona Muela, 2008, p. 41).



FIGURA 1. *El pecado original. Ermita de la Vera Cruz, Maderuelo (Segovia).* Fuente: Museo del Prado.

Andando en el tiempo y para aclarar la representación comenzaron a añadirse a la serpiente características antropomorfas. Este avance se debe a que puede parecer un mero símbolo cuando es la personificación del demonio. Para despejar la idea comienza a presentarse frecuentemente con un rostro como en el tricerio de la catedral de Segovia, instrumento usado en la liturgia hispánica para encender el cirio pascual. (Uzquiza Ruiz, 2012, p. 40). Posteriormente en época renacentista, inspirados por los monstruos clásicos la serpiente llega a alcanzar medio cuerpo humano como es el caso de la capilla Sixtina.



FIGURA 2. *Tricerio (detalle).* 1500. Catedral de Segovia. Fuente: <https://n9.cl/lu1mq>



FIGURA 3. *Expulsión del paraíso*. Miguel Ángel Buonarroti. 1509. Fuente: <https://n9.cl/ijo7j>

Es por tanto dentro del Antiguo Testamento la serpiente una personificación del demonio y símbolo absoluto de la tentación. Por contra hay un único episodio veterotestamentario donde la serpiente tiene unas connotaciones positivas.

Esta escena corresponde a la vida de Moisés. Los israelitas una vez liberados de Egipto vagan por desierto en busca de la tierra prometida. Este lapso de tiempo se rebelan contra Dios argumentando que en Egipto aunque eslavos, tenían para comer y beber, en cambio en el desierto están a punto de morir. Dios enojado les arroja a las serpientes del desierto para perezcan con su mordedura. El pueblo arrepentido clama a Moisés y este a su vez a Yahveh. Dios da entonces instrucciones a Moisés, debe fundir una serpiente de bronce y ponerla en la parte superior de un asta, de modo que todo el que la mire quede sano de la picadura. (Sagrada Biblia, 2012, p. 177). En este caso la serpiente erguida sobre un palo en signo de salvación como símbolo de la sabiduría. Será interpretado como una prefiguración de Cristo erguido en la cruz. (Carmona Muela, 2008, p. 23)



FIGURA 4. Moisés y la serpiente de bronce. Peter Paul Rubens. 1609. Fuente: <https://n9.cl/0zyhf>

Esta iconografía ha sido puesta posteriormente en relación con la escena de la crucifixión y la exaltación de la Santa Cruz, festividad litúrgica que se celebra el 14 de septiembre. Existen otras menciones a la serpiente o dragón en el Antiguo Testamento como son las visiones del profeta Daniel pero que por no haber generado iconografía, o de forma muy aislada no incluimos en este apartado.

2.2. Nuevo Testamento

El dragón o serpiente aparece mencionado varias veces en los Evangelios tanto en su forma negativa con significados heredados el Antiguo Testamento como un episodio concreto donde su cariz es positivo: «Mirad que yo os envío como ovejas entre lobos, sed sagaces como serpientes y sencillos como palomas». Mateo 10, 16. Si bien no han generado iconografía. Las imágenes neotestamentarias de la serpiente

parten principalmente del libro del Apocalipsis. Prácticamente en su totalidad las representaciones son creadas por el beato de Liebana (731-798) creando este los modelos iconográficos que serán repetidos por toda la cristiandad. (Mariana Consiglieri, 2022, p. 490).



FIGURA 5. *El dragón. Beato de Fernando I y doña Sancha. 1047. Fuente: Biblioteca digital Hispánica.*

En este ejemplo excepcional de Fernando I y doña Sancha vemos al dragón también caracterizado como serpientes anudadas, con cuernos en las cabezas siguiendo de una forma literal el texto bíblico.

La segunda iconografía neotestamentaria que incluye a este sibilino animal es la de la Inmaculada Concepción. En Apocalipsis 12, 1-5, se describe:

Un gran signo apareció en el cielo: una mujer vestida de sol y la luna bajo sus pies y una corona de doce estrellas sobre la cabeza [...] Y apareció otro signo en el cielo: un gran dragón rojo que tiene siete cabezas y diez cuernos, y sobre las cabezas siete diademas.

Hasta que se desarrolló en teología el concepto inmaculista, este episodio se conocía como la Mujer vestida de sol. Siempre se ha interpretado a esta figura femenina como a la Virgen pisando a la serpiente tal y como profetiza Dios en la expulsión del paraíso.



FIGURA 6. *Inmaculada Concepción* (detalle). Peter Paul Rubens. 1609. Fuente: Museo del Prado.

Generalmente la iconografía generada es una serpiente, pues es más fácil de encajar compositivamente, fusionada con una cabeza de dragón. Dependiendo del artista, el animal tendrá más o menos protagonismo. (Esteban Lorente, 1994, p. 212).

De forma excepcional y recuperando las representaciones medievales donde el gran dragón es el protagonista de la obra encontramos creaciones artísticas como la de William Blake, si bien su interpretación es más libre y no tan rigurosa respecto al texto.



FIGURA 7. *El gran dragón rojo*. William Blake. 1809. Fuente: <https://n9.cl/go3xw>

Si bien no refieren a ninguna fuente bíblica, esta lucha entre la Virgen y el demonio personificado en el dragón, existen otras iconografías populares. Estas se basan conceptualmente también este conflicto entre el bien y mal, y es frecuente que la serpiente o dragón posea características antropomorfas, haciendo más explícito su significado.



FIGURA 8. *Virgen del Socorro* (detalle). Bernardino Mariotto. 1509. Fuente: <https://n9.cl/mmcqp>

3. CONCLUSIONES

La iconografía del dragón-serpiente en las fuentes bíblicas tiene su origen en la alta Edad Media. Ha sido siempre generada cuando didácticamente era útil para explicar a los fieles conceptos teológicos. Aquellos episodios excesivamente complejos o con menos valor doctrinal han pasado desapercibidos al arte, sin generar por tanto ningún tipo de producción iconográfica.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: EN BUSCA DE LA SERPIENTE

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

En esta actividad se trabajan contenidos referentes al campo de la iconografía de los animales, concretamente el dragón-serpiente centrándonos en las fuentes bíblicas como punto de partida.

Por su transversalidad puede encuadrarse dentro de diversas áreas, la primera de ellas la Historia del Arte y concretamente el campo de la iconografía como acabamos de mencionar. Si bien también encaja en otros campos como la Historia, la Filología y el resto de estudios humanísticos por extensión. (Díaz Zúñiga et. al., 2023, pp. 2003-2004).

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Conocer el uso y desarrollo de la imagen del dragón-serpiente como recurso iconográfico y didáctico.
- Iniciar a los participantes en el uso directo de las fuentes bíblicas.
- Relacionar producciones artísticas y su correspondiente fuente textual de forma autónoma.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Incrementar el conocimiento de la Historia Sagrada, fuente imprescindible de la cultura europea.
- Relacionar conceptos que tienen plasmaciones iconográficas similares.

3. MATERIALES

Los materiales necesarios serán los siguientes:

- Imágenes y ejemplos iconográficos referidos en el apartado anterior «Lección», proporcionadas bien a través de un proyector o en su defecto por fotocopias.
- Biblia o en su defecto un dispositivo digital con conexión a internet.

4. METODOLOGÍA

La metodología seleccionada ha sido la indagación. Este método pretende que una vez obtenidos ciertos conocimientos teóricos los alumnos sean capaces de buscar la solución a un problema o proyecto que se les presenta. Para este rastreo es necesario proporcionar alguna herramienta que facilite el proceso.

Es especialmente útil en la didáctica de las ciencias sociales de una forma activa, pues si bien es necesario una supervisión, se desarrolla el aprendizaje de una forma autónoma. (Gómez Carrasco et. al., 2018, p. 90).

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad tendrá las siguientes fases:

5.1. EXPLICACIONES TEÓRICAS

En primer lugar tendrá lugar la lección donde se explican las diferentes iconografías y sus fuentes bíblicas. Los alumnos podrán tomar las notas que consideren oportunas. Es preciso en este apartado omitir deliberadamente las citas exactas o referencias concretas a la fuente bíblica, pues en su búsqueda consiste la actividad.

5.2. INDICACIONES PREVIAS

Tras el primer bloque se presenta el problema, que es el de completar estas explicaciones con las fuentes exactas de las imágenes tratadas. Esta búsqueda consistirá en enfrentarse directamente al libro de la Biblia para buscar las citas. Debe tenerse en cuenta lo siguiente: si el grupo es reducido pueden conseguirse en una biblioteca o parroquia un determinado número de biblia, pero si el grupo es numeroso dada la dificultad de conseguir un abultado numero de libros y su transporte se puede recurrir a la versión digital a través de un dispositivo con conexión a internet como móvil o tablet. En este caso debe prevenirse a los participantes a encontrar en la red una versión católica de la Biblia. Dado que otras confesiones cristianas tienen un canon bíblico diferente y varían las traducciones, puede inducir a errores de cita.

De igual modo es preciso explicar como se cita adecuadamente, usando el nombre completo o abreviatura del libro bíblico (Ej. Génesis o Gn), numero que corresponda al capítulo seguido de coma, el número del versículo o en el caso de que sean varios versículos consecutivos separados por guion.

5.3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Explicado el objetivo y las indicaciones previas, los alumnos deberán ir buscando las citas bíblicas exactas e ir las comunicando espontáneamente al docente. De este modo se pretende también favorecer un trabajo colaborativo entre toda el aula.

Por brevedad omitimos en este apartado las imágenes que integran la actividad pues aparecen en «Lección» y nos limitamos a citarlas y adjuntar su correspondiente cita para dejar resuelta la actividad. Son las siguientes:

5.3.1. Antiguo Testamento

-Pecado original. Ermita de la Vera Cruz de Maderuelo (Segovia). s. XII. **Génesis 3, 1-8.**

-Expulsión del Paraíso. Capilla Sixtina. Miguel Ángel Buonarroti. 1509. **Génesis 3, 9-23.**

-La serpiente de bronce. Peter Paul Rubens. 1609. **Números 21, 4-9.**

5.3.2. Nuevo Testamento

- El gran dragón. Beato de Fernando I y doña Sancha. 1047. **Apocalipsis 13, 1-5.**
- Inmaculada Concepción. **Apocalipsis 12, 1-4.**

6. CONCLUSIONES

El dragón-serpiente es una iconografía extraordinariamente popular, mas en el contexto hispánico donde temas como el Apocalipsis o el la defensa del Inmaculismo eran uno de los baluartes de la espiritualidad. Por ello es especialmente interesante acercarse a comprender con más profundidad el significado de las producciones artísticas que dan soporte material a los fragmentos bíblicos donde son descritos.

A través de una sencilla actividad, se pretende que los alumnos se acerquen de forma autónoma a la Biblia (bien sea en formato tradicional o digital) y que aprendan a manejarla con soltura, lo que será de gran provecho en su ejercicio profesional dentro del campo de las humanidades o ciencias sociales.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Camona Muela, J. (2008). *Iconografía cristiana. Guía básica para estudiantes.* Akal. p. 41.
- Díaz Zúñiga, F. C., et. al. (2003). Didáctica de las ciencias sociales para el siglo XXI. Nuevas perspectivas para su estudio y práctica. Ediciones universitarias de Valparaíso. pp. 2003-2004.
- Esteban Lorente, J. F. (1994). *Tratado de iconografía.* Itsmo. p. 212.
- Gómez Carrasco, C. J., et. al. (2018). Enseñar ciencias sociales con métodos activos de aprendizaje. Reflexiones y propuestas a través de la indagación. Octaedro. p. 90.
- Mariana Consiglieri, N. (2022). *Los animales en los beatos.* Miño y Dávila editores. p. 490.
- Uzquiza Ruiz, T. (2012). *Símbolos en el arte cristiano.* Sembrar. p. 40.
- Sagrada Biblia (2012). Biblioteca de Autores Cristianos.

LECCIÓN: ENTRE EL BIEN Y EL MAL: SERPIENTES Y DRAGONES EN EL ARTE ISLÁMICO

ESTHER LUPÓN GONZÁLEZ

Centro Superior de Diseño Hacer Creativo

1. INTRODUCCIÓN

Dentro de este programa dedicado a la ambigüedad en el significado y la representación artística de diferentes animales, esta propuesta se centra en el papel de la serpiente, y su prolongación en el dragón, en el arte y la cultura islámica. Desde el análisis de la tradición árabe preislámica y los textos fundacionales musulmanes, veremos cómo este animal se percibe como amenaza venenosa o como genio protector. Esta dualidad textual se traduce en su representación como dragón, que adoptó funciones que oscilan entre lo apotropaico y lo infernal.

2. LAS SERPIENTES EN LA TRADICIÓN ÁRABE Y LOS TEXTOS SAGRADOS DEL ISLAM

Si pensamos en la península arábiga, imaginamos un paisaje definido por el viento y la arena, y por la escasez de agua, donde habitan escorpiones o serpientes. En esta zona, durante la Edad del Hierro (1200-300 a.C.), existieron ciertos cultos vinculados a los ofidios, ya que se asociaban a la fertilidad y el agua al relacionarse con las aguas subterráneas, o la sanación y la renovación, por el poder de su veneno y la capacidad de mudar su piel.

Una tradición autóctona y antiquísima es la creencia en los *yinn* (genios), un amplio espectro de espíritus de aire o fuego, invisibles, pero capaces de adoptar forma humana, animal o híbrida, aunque su manifestación más frecuente es la serpiente. Su carácter oscila entre lo benéfico y lo peligroso; son dueños de la tierra, pueden ser guardianes de

espacios naturales o tesoros, pero también causantes de enfermedades o males, motivo por el cual el hombre preislámico negociaba con ellos mediante ofrendas y respeto antes, por ejemplo, de construir una vivienda o apropiarse de un manantial (Gil Grima, 2004, p. 94).

Cuando surge el islam en el siglo VII, adopta algunas creencias preexistentes, como esta. El Corán cita a los *yānn*, que fueron creados antes que el hombre, y están sujetos al mismo juicio final. Narra que Dios reunió a todos los ángeles para honrar la creación de Adán y les pidió que se prosternasen; todos obedecieron salvo Iblís, un genio que había sido ascendido al rango de los ángeles. Iblís se sintió superior a Adán, que había sido creado de arcilla; por su desobediencia, fue expulsado del Paraíso, destinado al infierno para volver al fuego como Šaytān (Satán). Según la tradición, como venganza engatusó al pavo real, guardián del Edén, para que permitiera entrar a la serpiente. Iblís entró escondido entre sus dientes para tentar a Adán y Eva (Trad, 2017, p. 481-482).

En la literatura abundan historias de humanos que sacrifican serpientes para provocar a los *yānn*, o de tribus de genios que se batallan entre sí, quedando campos plagados de cadáveres de serpientes tras los enfrentamientos (Gil Grima, 2004, p. 93).

Con respecto al ofidio, en el Corán todas las alusiones están relacionadas con el episodio de la vara de Mūsā (Moisés), que se convierte en “dragón manifiesto” y devora las cuerdas “hechizadas” de los magos egipcios, legitimando la misión profética.

Los “hadices” nos hablan de la práctica legal y devocional, donde la serpiente implica riesgo físico. Su carne, impura, está prohibida; su mordedura, frecuente en regiones áridas, preocupa especialmente en la mezquita, donde los fieles oran descalzos. La ley permite matar animales si suponen una amenaza para la vida o la integridad física, pero exige hacerlo sin tortura.

La escatología musulmana acentúa su faceta terrible. En el Viaje Nocturno, el Profeta ascendió al cielo y recorrió los siete paraísos, y también los siete infiernos. La tradición narra su descripción del inframundo, con “serpientes inmenses con enormes dientes y multitud de bocas que tienen dieciocho mil dientes cada una destilando ponzoña,

bestias espantosas que se pegan al condenado como piedras de azufre ardiendo” (Ribagorda, 1999, p. 116). Miguel Asín Palacios, recoge la descripción de algunos suplicios infernales, donde las serpientes atra- viesan a tutores injustos y usureros, cuyos vientres rebosan de reptiles devoradores.

A pesar de la consideración de la serpiente como un animal que provoca tormento, encontramos una ambigüedad moral en la literatura y cuentos populares, donde aparecen historias donde las serpientes, o bien dragones, salvan vidas o transmiten saberes mientras que, en otras, encarna el mal. En este contexto literario, serpiente y dragón parecen la misma criatura en distinto grado de poder. Son comunes los cuentos en los que estos seres custodian tesoros o fuentes de abundancia de la naturaleza. Podemos citar el relato de al-Azraqī, historiador del siglo IX que habla sobre La Meca y menciona una serpiente que fue enviada por Dios a la Ka‘ba para custodiar el santuario y su tesoro (Kuehn, 2011, p. 60).

3. EL DRAGÓN EN EL ARTE ISLÁMICO

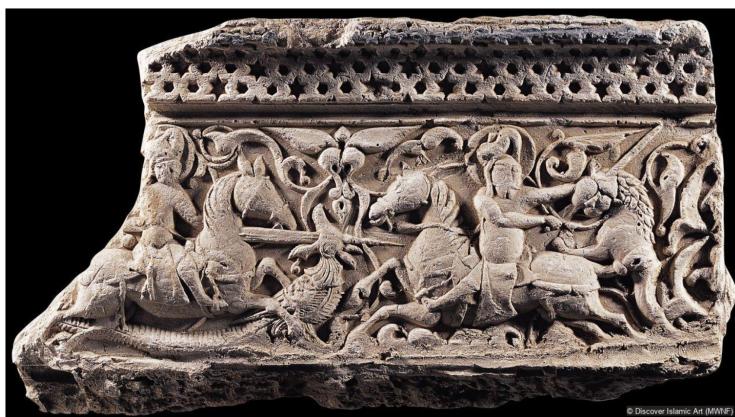
En contraste con la abundancia de referencias a serpientes en los textos de distinta naturaleza, en el arte islámico domina su “versión aumentada”: el dragón.¹

El motivo del dragón es preexistente al islam, se utilizaba, por ejemplo, en la cultura sasánida o la sogdiana. Luego, en su rápida expansión, el mundo islámico se nutrió del saber grecorromano e indo-iraní, y el dragón se convirtió en emblema de los turcos selyúcidas (Kuehn, 2011, p. 4). Entre Asia Central y Anatolia proliferó un dragón de “estilo selyúcida”: de cuerpo serpentino, sin patas o con dos patas delanteras, y con cabeza con orejas puntiagudas sobresalientes; las mandíbulas muy abiertas y curvadas hacia afuera, muestran dientes afilados y largas lenguas [Fig. 1]. Este tipo fue desplazado por un dragón de “estilo chino”

¹ La prohibición de crear imágenes figuradas que se refleja en el Corán y los “hadices” es un tema complejo y confuso. En objetos dedicados a la vida cortesana que carecen de connotaciones religiosas la representación de seres vivos es muy frecuente, especialmente en aquellos lugares donde en islam entra en contacto con culturas de una fuerte tradición figurativa, como en el mundo indo-iraní y anatolio.

tras la invasión mongola en el siglo XIII, cuadrúpedo y con pelo en la barba, cabeza y cresta dorsal [Fig. 2].

FIGURA 1. Relieve en yeso del siglo XIII, en el Museo de Arte Turco e Islámico de Estambul, procedente de Konya, (Turquía).



Fuente: Discover Islamic Art, Museum With No Frontiers, 2025. <https://bit.ly/43KQesA>

Podemos clasificar, a grandes rasgos, dos tipos de dragón representados: un dragón apotropaico y otro temible. Es precisamente esta naturaleza dual la que confiere la criatura su poder.

3.1. DRAGONES CON FUNCIÓN APOTROPAICA

Este dragón aparece con frecuencia sobre accesos y umbrales de grandes arquitecturas, como murallas, palacios y caravasares. Su aspecto feroz se dirige hacia el exterior para alejar el mal y defender a quienes se cobijan dentro, no solo de los enemigos, sino también de espíritus malignos o catástrofes naturales (Kuehn, 2011, p. 22).

Con esta intención se talló en los relieves de la desaparecida puerta del Talismán de Bagdad, construida en 1221-122, donde aparecía el califa sometiendo a un par de poderosos dragones enfrentados, o en la puerta de la Serpiente de la ciudadela de Alepo (Siria), reconstruida hacia 1209-1210 bajo el mandato del gobernante ayyubí al-Malik al-Zāhir ibn

Şalāh al-Dīn (1173-1216). También se encuentra en caravasares y hospitales, e incluso su carácter protector se extendía a las viviendas tomando la forma de aldabas.

Cuando los objetos personales mostraban este motivo y se llevaban sobre el cuerpo, proporcionaban al portador una protección profiláctica contra enfermedades, el mal de ojo o los malos espíritus. Con la misma función que la mano de Fátima o *hamsa*, en algunos contextos se portaban objetos con cabeza de reptil. También los encontramos en elementos de adorno personal, como joyería o textiles, o en el ajuar doméstico, especialmente en contenedores de líquidos.

Incluso antes del islam, se creía que estas representaciones draconianas dotaban a sus dueños de ciertas habilidades o poderes, como infundir la fuerza de un dragón. Por ello abundan en objetos bélicos y de caza, como armas, estandartes, estribos o ganchos para cinturones.

3.2. EL DRAGÓN TEMIBLE

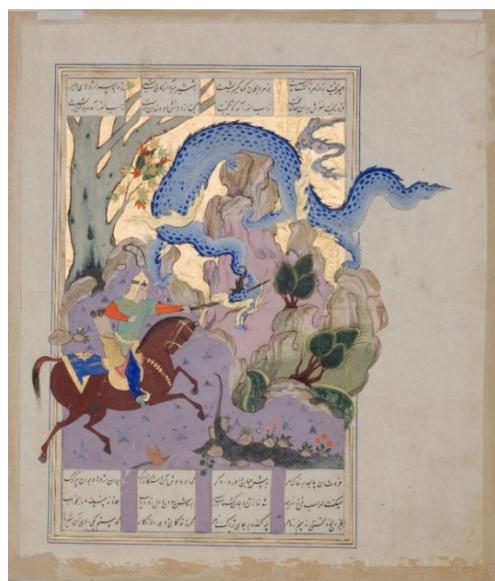
En la tradición indo-iraní es frecuente un dragón que representa el caos que amenaza a la humanidad y el equilibrio de la existencia; una fuerza maligna que debe ser vencida por un dios o héroe. Este tipo de dragón aparece en el *Šāhnāma*, una obra poética escrita Firdawsī hacia el año 1000, que recoge la historia y mitología iraní desde la Creación hasta la conquista islámica en el siglo VII. En estos relatos, el terrible dragón es derrotado por héroes como Bahrām, Rostam o Guštāsp [Fig. 2].

Los manuscritos iluminados más antiguos del *Šāhnāma* fueron producidos por los mongoles iljaníes de Irán a principios del siglo XIII. Los fragmentos conservados en instituciones de todo el mundo muestran a estos héroes luchando contra dragones de estilo chino, sin embargo, tan solo se importa la apariencia de esta bestia malévola, sin la connotación auspiciosa oriental.

Entre ellos, podemos mencionar al dragón Aždahā. Su imagen fue asimilada por los timuríes con la conquista de Irán, y se convirtió en símbolo imperial. Posteriormente, los mogoles lo tomaron como emblema, reproduciéndolo en banderas, estandartes y bastones. Incluso el emperador Awrangzīb le puso ese nombre a uno de sus cañones.

A veces el dragón de estilo chino se importaba con su significado original, especialmente cuando aparece acompañado, o enfrentado, con el ave fénix. Los dragones enzarzados en combate, entre sí o con otras criaturas, desempeñaban un papel importante en el vocabulario artístico de muchos pueblos pastorales euroasiáticos (Kuehn, 2011, p. 73). Así lo encontramos enfrentado al fénix, al león o al demonio.

FIGURA 2. Guštāsp mata al dragón, ilustración safaví del Šāhnāma de Firdawsī, siglo XVI, Colección Khalili de Arte Islámico de Londres.



Fuente: Khalili Collections, 2025. <https://tinyurl.com/3r32hxew>

Este recorrido permite apreciar que la serpiente y el dragón comparten una esencia ambivalente: pueden matar o sanar, maldecir o custodiar, destruir el orden o salvaguardarlo. En el discurso islámico primitivo la serpiente encarna tanto al genio que protege la casa como al demonio que tienta al ser humano; en el arte medieval, ese potencial se magnifica en la figura del dragón, cuya ferocidad protege murallas o amenaza a la humanidad en los relatos épicos.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: *ANÁLISIS DE UNA OBRA PICTÓRICA*

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Tras la lección, en la que se ha hablado de la consideración de la serpiente en la tradición árabe y en los textos sagrados del islam, así como la iconografía de la serpiente y el dragón en el arte islámico, se propone del análisis formal e iconográfico de una obra pictórica donde aparece esta criatura. Esta actividad está relacionada con las siguientes áreas: arte islámico, historia de las religiones, iconografía, estudios interculturales e investigación histórico-artística.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Comprender la ambivalencia simbólica de la serpiente y el dragón en la tradición islámica.
- Aplicar el método iconográfico-iconológico sobre un manuscrito iluminado, pasando de la descripción formal a la interpretación histórica, artística y religiosa de una miniatura persa.
- Desarrollar competencias investigadoras y comunicativas, tales como la observación rigurosa, argumentación crítica y trabajo cooperativo.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Describir con vocabulario técnico la composición de una miniatura.
- Identificar los principales elementos iconográficos, relacionándolos con pasajes coránicos y bíblicos.
- Reconstruir el contexto de producción a partir de indicios formales.

- Relacionar los motivos con su circulación intercultural.
- Aplicar de forma guiada las fases de análisis para pasar de la mera descripción a la interpretación significativa.

3. MATERIALES

- Equipo informático y de proyección.
- Imagen de alta resolución de la obra a analizar.

4. METODOLOGÍA

Usando una metodología de aprendizaje basada en la indagación (*Inquiry-Based Learning*), se plantea la miniatura como enigma visual: antes de dar datos, el alumnado observa y genera hipótesis sobre quiénes son los personajes y animales representados, y el significado de la escena. El docente solo facilita preguntas-guía, fomentando la formulación de conjetas y la búsqueda autónoma de evidencias formales que las sostengan.

Se propone realizar un análisis en tres fases:

- Una descripción formal en la que se analice principalmente la composición de la escena y jerarquías visuales.
- Análisis iconográfico basado en la identificación de motivos y fuentes.
- Interpretación contextual en la que se discuten el contexto de producción, funciones posibles, y circulación intercultural de los motivos.

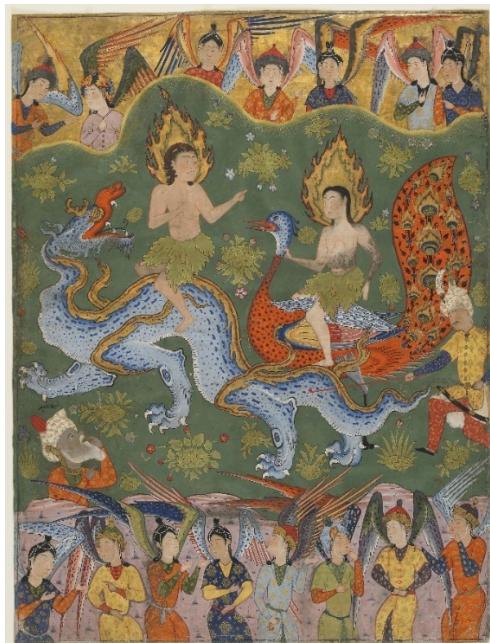
El trabajo se realiza de forma cooperativa en pequeños grupos que cuentan con un portavoz para la puesta en común.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad se inicia con la proyección de una imagen en alta resolución de una obra pictórica, sobre la que se pueden trabajar algunos de

los contenidos tratados en la lección. La obra propuesta es una miniatura perteneciente a una copia dispersa de un *fālnāma* (libro de presagios), que muestra la expulsión de Adán y Eva del Paraíso.

FIGURA A. *Expulsión de Adán y Eva del Paraíso*, folio separado de una copia dispersa de un *fālnāma* realizado en Qazvin, en el Irán safaví, a mediados siglo XVI. Folio conservado en la Arthur M. Sackler Gallery del National Museum of Asian Art en Washington D.C.



Fuente: Google Arts & Culture.

En un primer momento no se permite la búsqueda de información, los alumnos observan y generan hipótesis, mientras que el docente actúa como guía. En primer lugar, se describe la escena y se realiza el análisis formal: su composición, uso del color, y jerarquías visuales. Después se identifican los personajes principales (Adán y Eva, que van montados sobre una serpiente/dragón y un pavo real, respectivamente), y el significado de la escena (la expulsión del Paraíso ante la mirada de los ángeles). En base al contenido de la lección, el alumnado podrá conocer por qué los personajes montan sobre esos animales, ubicar geográfica

y cronológicamente el contexto de producción del manuscrito, y reconocer la influencia o la transmisión de motivos que se materializa en el reptil.

Una vez respondidas estas cuestiones, se permitirá al alumnado la investigación de la obra, con el fin de conocer la función del objeto y sus datos básicos. Los “falnamas” se utilizaban para la bibliomancia: se abrían páginas al azar del libro ilustrado para interpretar la fortuna mediante el significado atribuido al texto y la imagen. Estos volúmenes se realizaban en ámbitos cortesanos con pinturas audaces y finamente ejecutadas.

6. CONCLUSIONES

Este recorrido por el significado y la representación de la serpiente y el dragón en el contexto islámico medieval ha permitido rastrear su ambivalencia textual y formal. La actividad práctica propuesta traslada esa complejidad al aula: al someter la miniatura del *fālnāma* a un análisis riguroso, el estudiantado ejercita la mirada crítica y el análisis comparado, a la vez que experimenta de primera mano cómo la imagen, igual que la serpiente, muda de piel según quien la contemple y desde dónde se la interpele.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Gil Grimau, R. (2004). Una cierta sistematización de la demonología árabe y sus orígenes (I). *Boletín de la Asociación Española de Orientalistas*, XL, 85-99.
<https://bit.ly/3H9WIss>
- Kuehn, S. (2011). *The dragon in medieval East Christian and Islamic art*. Brill.
- Ribagorda Calasan, A. (1999). Los animales en los textos sagrados del Islam. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie III, Historia Medieval*, 12, 101–138.
<https://doi.org/10.5944/etfiii.12.1999.3641>
- Trad, K. (2017). Eva y la triple T en las tradiciones judía e islámica. *'Ilu. Revista de Ciencias de las Religiones*, 22, 475–492.
<http://dx.doi.org/10.5209/ILUR.57425>

LECCIÓN: *LA SERPIENTE EN EL ANTIGUO EGIPTO: ENTRE EL TEMOR Y LA VENERACIÓN*

SERGIO SISTAC MARINA

Universidad de Málaga e Instituto de Estudios del Antiguo Egipto

1. INTRODUCCIÓN

El carácter misterioso de la serpiente ha hecho que desempeñe un papel destacado en numerosas religiones de todo el mundo. Esta misma cualidad ha generado sentimientos encontrados hacia ella. Por un lado, su aspecto y su forma de desplazarse, reptando por el suelo, la han vinculado con el inframundo, la muerte y las fuerzas del mal. Por otro, su capacidad para mudar la piel le confiere una imagen de renovación constante, lo que ha llevado a considerarla un símbolo de inmortalidad. En consecuencia, también se le suelen atribuir poderes divinos relacionados con la creación, la sanación y la protección, y en muchas culturas fue adorada como una deidad. Tal fue el caso del Antiguo Egipto, donde la serpiente era al mismo tiempo objeto de temor y de veneración.

Probablemente, la mejor muestra acerca de cómo concebían los antiguos egipcios a este animal lo tenemos en el Papiro Brooklyn (47.218.48 y 47.218.85) (589-525 a. C.). En este texto médico se enumeran y describen todas las especies diferentes que se conocían en Egipto en aquel momento. Además, también se da una descripción precisa de los síntomas que producían las mordeduras de cada una de ellas, cuál era el tratamiento a seguir para cada uno de los casos y cuáles eran las divinidades cuya intervención divina podía salvar al paciente. Curiosamente, la manera de combatir la mordedura de una serpiente era encomendarse a su imagen: ya fuera a través de su representación en estelas u objetos con funciones mágicas, o mediante la invocación de una divinidad protectora que podía representarse bajo la forma de una serpiente.

2. DISCUSIÓN / DESARROLLO

La dualidad inherente a la figura de la serpiente llevó a los egipcios a creer en la existencia de una miríada de deidades y seres míticos con aspecto ofídico, que abarcaban un amplio espectro de connotaciones, tanto positivas como negativas.

2.1. DEMONIOS Y BESTIAS SERPIENTE: AGENTES DEL CAOS

Por un lado, las serpientes masculinas estuvieron asociadas, sobre todo, al mundo de lo ctónico. Esta relación probablemente se debía al hecho de que estos animales se desplazan arrastrándose por el suelo, percibiendo el entorno que las rodea mediante las vibraciones que captan con el vientre. Por ello, varios demonios y monstruos con forma de serpiente fueron concebidos para representar aspectos negativos como el mal y la oscuridad. Cabe señalar que no todas las deidades serpiente masculinas eran consideradas negativas (Tyldesley, 2010, p. 211), pero sí que todas aquellas criaturas ofídicas de naturaleza maligna eran serpientes macho.

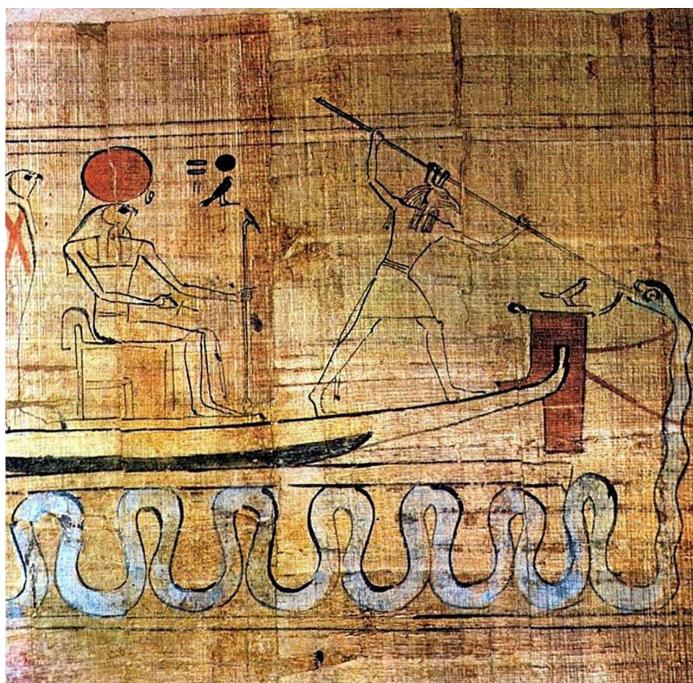
2.1.1. Apofis y otras serpientes de la Duat

El ejemplo más claro de esto sería Apofis, un ser perverso que encarnaba la oscuridad, el caos y la inexistencia. Este demonio moraba en el inframundo —la Duat— y era generalmente representado como una serpiente de grandes dimensiones (de 16 metros de longitud o más), a veces con su cuerpo formando una serie de espirales apretadas, similares a un resorte, para enfatizar su enorme tamaño (Wilkinson, 2003, p. 221). Para los antiguos egipcios, todas las serpientes de la tierra eran su encarnación, salvo las cobras (Castel Ronda, 2001, p. 69).

Apofis era considerada tradicionalmente como el principal enemigo del dios Ra, el astro solar, quien era el dios creador —el demiurgo— más importante de la mitología egipcia. Así, según la cosmogonía heliopolitana, el dios Ra vino a la existencia y, gracias a su luz, logró acabar con la oscuridad y el caos que reinaban en el período mítico anterior a la creación, dando lugar al origen del mundo y manteniendo así el orden —la *maat*— sobre el caos todos los días a partir de entonces.

Sin embargo, una vez que el dios solar finalizaba su periplo diurno por el firmamento celeste y se ocultaba tras el horizonte del oeste, debía realizar un viaje nocturno montado en su barca a través del Nilo subterráneo. Pero este trayecto que Ra realizaba durante la noche venía acompañado de múltiples dificultades y peligros: «Las fuerzas del mal, propiciando el caos y el desorden, tratarían siempre de impedir que el nuevo día de la creación primigenia se reprodujera» (Martín Valentín, 2002, p. 35). Todas estas fuerzas malignas que acechaban al dios Ra en su viaje por la Duat eran encarnadas por la serpiente Apofis, quien empleaba diversos métodos: atacar a la barca directamente o culebrear para provocar bancos de arena donde el navío quedara encallado. Todo ello tenía la finalidad de romper el orden cósmico, impidiendo que el sol volviera a alzarse por el horizonte oriental.

FIGURA 1. Seth sobre la barca del dios Ra, arponeando a la serpiente Apofis. Detalle del Libro de los Muertos. Reino Nuevo, Dinastía XXI (1069–945 a. C.).



Fuente: Wikimedia Commons.

No obstante, Apofis era derrotada todas las noches por Ra, aunque sin morir, sino que simplemente era dañada o sometida por el dios o por algunos de sus aliados. La gran serpiente del caos era indestructible y no podía morir, ya que, sin ella, el ciclo solar no podría llevarse a cabo diariamente y el mundo perecería (Alegre García, 2017, p. 132).

Además de Apofis, en la Duat habitaban otras entidades malignas con forma ofídica. En algunos textos religiosos e imágenes que representan la Duat, se menciona la existencia de varias serpientes que intentaban detener a las almas de aquellos humanos que trataban de cruzarla y alcanzar la vida eterna en el Más Allá. Entre ellas destacan las serpientes que moraban en los Lagos de Fuego. Estas serpientes se caracterizaban por escupir fuego por la boca, siendo las encargadas de castigar a las almas malditas o a quienes intentaban atravesar el inframundo sin haber pasado el juicio de Osiris.

2.1.2. Los serpopardos

Otras criaturas que podríamos incluir aquí son los llamados «serpopardos». Se trata de animales míticos que aparecen especialmente en algunos objetos ceremoniales y conmemorativos del Antiguo Egipto y de Mesopotamia. El serpopardo se caracteriza por tener un cuerpo de felino, un largo cuello, que recuerda a una serpiente, y la cabeza de un leopardo; de ahí su nombre.

En Egipto, los serpopardos, al igual que muchas criaturas híbridas, representaban fuerzas del caos. Su combinación de dos animales amenazantes (el leopardo y la serpiente) encarnaba el peligro y la inestabilidad. Eran criaturas ajenas al orden natural del mundo, lo que las convertía en una amenaza para el orden cósmico, la *maat*. En relación con esto, los serpopardos también pueden simbolizar el poder de controlar el caos (Redford, 2003, pp. 26-28). En el reverso de la Paleta de Narmer (Nagada III/Protodinástico, 3000-2890 a. C.), por ejemplo, se muestra a dos de estas criaturas entrelazando sus largos cuellos, mientras son amarrados y controlados con sogas, lo que podría interpretarse como una representación de la unificación de Egipto bajo el gobierno de Narmer, quien impone el orden sobre las fuerzas del caos.

2.2. DIOSAS COBRA: PROTECTORAS Y BENEFACTORAS

Como señala Tyldesley (2010), las deidades serpiente masculinas eran criaturas que, por lo general, habitaban en la Duat y no preocupaban demasiado a los egipcios vivos. Sin embargo, las serpientes femeninas —que siempre eran cobras— desempeñaban un papel más relevante en la vida cotidiana de los antiguos egipcios.

Para esta autora, el motivo detrás de la simbología de la cobra radica en que estas son unas madres excepcionales, capaces de mostrar una gran fiereza al proteger a sus crías. Al parecer, la cobra egipcia —que puede alcanzar los 2,70 metros de longitud—, cuando está hambrienta o se siente amenazada, es capaz de erguirse hasta un tercio de su cuerpo por encima del suelo y ensanchar su «capucha» —las vértebras cervicales—. Una cobra erguida es una visión imponente y aterradora.

FIGURA 2. Dos ureus realizados en metal. El de la izquierda se correspondería con un accesorio de una estatua, mientras que el de la derecha posiblemente formaría parte de un mueble. Baja Época (664-332 a. C.). British Museum (EA 57331 y EA 16518), Londres.



Fuente: Fotografía del autor.

Por este motivo, y debido a su estrecho vínculo con el dios solar Ra, una cobra erguida en la frente —el *ureus*— protegía tanto a los dioses como a la familia real. Del mismo modo, los amuletos con forma de cobra que se colocaban entre los vendajes de las momias, o las figuritas que representaban a esta serpiente y se situaban en las puertas de las casas o en las esquinas de determinadas habitaciones, tenían como finalidad la protección contra los espíritus malignos (p. 211). Igualmente, aquellas divinidades que podían adoptar el aspecto de una cobra eran concebidas como seres protectores y sanadores para el pueblo egipcio. A continuación, mencionaremos algunas de las más importantes.

2.2.1. Uadyet

Una de estas divinidades femeninas que solía adoptar el aspecto de una cobra era Uadyet, conocida por su función protectora. Según la mitología solar, se la identificaba con el ojo de Ra o como su hija, y esta actuaba como una especie de guardaespaldas de Ra y, en consecuencia, del faraón, su hijo en la tierra. Según los textos religiosos, al situarse en la frente del astro solar, era capaz de escupir veneno e incluso fuego, ahuyentando así a las tinieblas y al mal (Alegre García, 2017, p. 97). El símbolo del *ureus* es una representación de la diosa Uadyet.

Sin embargo, esta divinidad, cuyo nombre egipcio significa «La verde», también estaba asociada con la nutrición, el crecimiento y la fertilidad. Originaria de la ciudad de Buto, en el Delta, su entrada en el panteón egipcio se debió a la observación de la naturaleza por parte de los antiguos egipcios (Castel Ronda, 2001, p. 436). La abundancia de agua, vegetación y presas pequeñas hacia del Delta del Nilo el hábitat ideal para la cobra egipcia, lo que provocaba una mayor concentración de estos animales en esa región en comparación con el resto del país.

Por este motivo, Uadyet era la deidad tutelar del Bajo Egipto y representaba el concepto de soberanía en dicha región. Por lo general, se la representaba con forma de cobra y portando la Corona Roja (*Deshret*).¹

¹ Uadyet tendrá su contrapartida en el Alto Egipto en la diosa buitre Nejbet, quien aparecía representada habitualmente con su forma animal de buitre y portando la Corona Blanca (*Hedjet*) del Alto Egipto.

2.2.2. Renenutet

Otra deidad femenina con forma ofídica y considerada beneficiosa era Renenutet, cuyo nombre podría interpretarse como «La que alimenta» o «La nutricia». Era adorada en todo Egipto por ser la divinidad de los graneros y las cosechas. El motivo de esta asociación se encuentra, una vez más, en la observación de la naturaleza. Según Tildesley (2010), la crecida anual de las aguas del Nilo hacía que pequeños roedores huyeran de las zonas inundables y se refugiaran en los asentamientos humanos. A su vez, la presencia de estas alimañas atraía a las cobras, lo que probablemente propició su asociación con la fertilidad del río (p. 211).

Por este motivo, la iconografía más común de esta divinidad es la de una cobra erguida o una mujer con cabeza de cobra que porta un tocado compuesto por el disco solar y un par de cuernos de vaca. Además, en ocasiones puede llevar dos plumas y el *ureus* en la frente.

Se creía, por tanto, que Renenutet habitaba en los campos fértils de Egipto y se encargaba de asegurar la abundancia de alimento para la población. Además, era vista como una diosa maternal que amamantaba a los niños en general y al rey en particular. Esta última característica se representa claramente en otra de las imágenes típicas de esta diosa, en la que aparece con un niño en brazos al que está amamantando.

2.2.3. Meretseguer

Meretseguer es otra divinidad cuya iconografía se basa en la figura de una cobra, una mujer con cabeza de cobra o una cobra con cabeza de mujer. Además, suele representarse coronada con un disco solar y cuernos de vaca, sobre un friso de *ureus* (*modius*) del que emergen dos largas plumas de halcón.

Su nombre significaba «Aquella que ama el silencio», aunque también era conocida como «El pico del Oeste», ya que se creía que esta divinidad vivía en la montaña que custodia el Valle de los Reyes, en la orilla occidental de Tebas. Así, Meretseguer era la encargada de custodiar la necrópolis tebana y de dar protección y sustento a las almas de los difuntos que allí moraban. Por eso no es de extrañar que esta divinidad

fuese venerada principalmente en la ciudad obrera de Deir el-Medina,² donde gozó de una gran popularidad durante el Reino Nuevo. Sin embargo, su culto decreció notablemente después, cuando la necrópolis tebana dejó de utilizarse para los enterramientos reales (Wilkinson, 2003, p. 224).

Por otro lado, además de proteger a los difuntos, esta divinidad estaba asociada a la justicia y a la medicina, «entendiéndose que todo aquel que no hubiera sido recto o hubiese cometido alguna falta sería picado por esta serpiente peligrosa, pero clemente con los justos y arrepentidos» (Castel Ronda, 2001, p. 261). Por lo tanto, Meretseguer podía causar la muerte, si era provocada, o, mediante su invocación, proteger de los efectos malignos causados por la mordedura de una serpiente.

2.2.4. Isis/Hat-Hor

Por último, cabe mencionar a Isis y Hat-Hor, dos divinidades con un profundo vínculo entre ellas ya que ambas estaban consideradas como unas madres excelentes y protectoras de su hijo Horus. Este proceso de sinccretismo acabó por culminarse en la baja época (664-332 a. C.), cuando Isis adoptó finalmente algunos atributos de Hat-Hor, como eran el tocado hathórico —compuesto por los cuernos de vaca y el disco solar—, el sistro o el collar *menat* (Arroyo de la Fuente, 1999, p. 158).

Pues bien, ambas divinidades pueden aparecer representadas con aspecto de ofidio. Ciertamente, las cobras también eran consideradas unas madres buenas y protectoras de sus crías, y por ello no es casual que divinidades como Isis o Hat-Hor —también vistas como madres ejemplares— adoptaran ocasionalmente la forma de una cobra. Así, en las pocas ocasiones en que se las representa con este aspecto, debe entenderse como una alusión a su papel como madres protectoras (Hornung, 2016, p. 107), representando la imprevisibilidad y ferocidad de este animal, y mostrando su capacidad para defender al faraón, identificado con Horus.

² Deir el-Medina, situada al pie de la montaña tebana, era el lugar de residencia de los obreros y artesanos encargados de construir las tumbas reales durante el Reino Nuevo.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: IDENTIFICA A LA DIVINIDAD

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

La actividad está dirigida a estudiantes de Historia, Historia del Arte, Historia de las Religiones y Arqueología. A través del análisis de fuentes iconográficas y textuales, se abordarán contenidos relacionados con el simbolismo de la serpiente en el Antiguo Egipto, la iconografía y la identificación de divinidades egipcias, así como la interpretación de elementos religiosos en su contexto histórico.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de la actividad son los siguientes:

- Reconocer la dualidad simbólica de la serpiente en la religión egipcia.
- Identificar visualmente a las principales divinidades con forma o atributos de serpiente en la religión egipcia, así como conocer las connotaciones que tiene cada una.
- Desarrollar la capacidad de observación y análisis de fuentes iconográficas y literarias.
- Fomentar el pensamiento crítico y la relación entre imagen, mito y función religiosa.

3. MATERIALES

Para la realización de esta actividad necesitaremos:

- Láminas impresas o presentación digital con las fuentes iconográficas y textuales de las diversas divinidades a identificar.
- Ficha de actividad para cada alumno con espacios para: nombre de la divinidad y justificación de la identificación.

4. METODOLOGÍA

La actividad empleará una metodología activa, basada en la observación directa y la interpretación razonada de imágenes y fuentes textuales, fomentando un aprendizaje autónomo y significativo. Parte de los conocimientos adquiridos en la lección teórica previa y propone una aplicación práctica de los mismos.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos, de manera individual o en grupos pequeños (2-3 personas), deberán identificar qué divinidad aparece representada en cada una de las imágenes propuestas, basándose en los contenidos impartidos previamente durante la lección. Asimismo, se promoverá la expliación oral o escrita del razonamiento seguido para llegar a dicha identificación.

En primer lugar, los alumnos recibirán una serie de imágenes que muestran representaciones iconográficas de distintas divinidades serpentiformes, procedentes de diferentes soportes. Por cada imagen, deberán identificar la divinidad representada y justificar su elección en una ficha de respuesta, atendiendo a aspectos como su iconografía, atributos característicos, contexto, función, etc. Asimismo, en caso de que la imagen incluya un fragmento textual o un cartucho jeroglífico, este podrá usarse como pista adicional para reforzar la argumentación.

Una vez completada la parte individual o grupal, se abrirá una ronda de puesta en común. Los alumnos compartirán sus respuestas y explicaciones, y se debatirán aquellas imágenes que hayan generado dudas o respuestas diferentes. El docente guiará la discusión, aclarará conceptos erróneos y reforzará las identificaciones correctas con breves explicaciones complementarias.

Para finalizar, se invitará a los alumnos a reflexionar sobre el papel ambivalente de la serpiente en la religión egipcia y sobre la utilidad de la iconografía como herramienta para el estudio de las creencias antiguas.

A continuación, se exponen las imágenes que deberán ser objeto de análisis e identificación.

5.1. 1^a IMAGEN

FIGURA A. Jeroglífico del título real de Nebty («Las Dos Señoras»).



Fuente: Wikimedia Commons.

5.2. 2^a IMAGEN

FIGURA B. Estela de Neferabu hallada en Deir el-Medina. Reino Nuevo (Dinastía XIX, 1292–1191 A. C.). Museo Egizio (Cat. 1593), Turín.



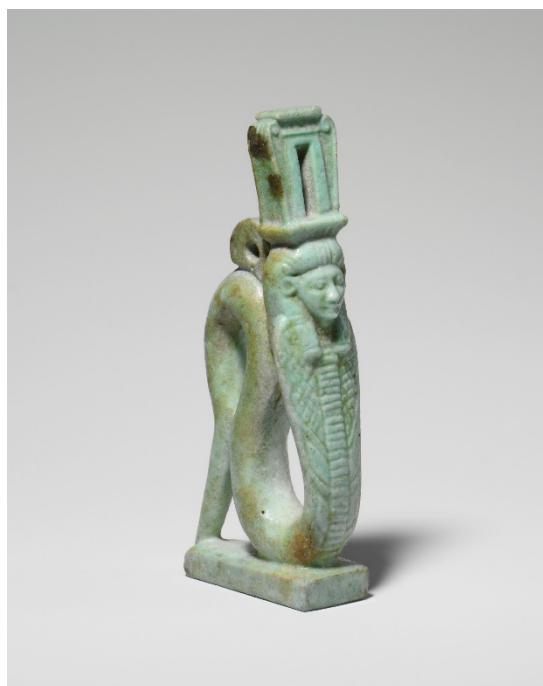
Fuente: Fotografia del Museo Egizio, Turín.

El texto que viene grabado en la estela de Neferabu es el siguiente:

Era un hombre ignorante y necio, que no sabía diferenciar entre el bien y el mal; cometí una transgresión contra el Pico, y ella me enseñó una lección. Estaba controlado por ella de noche y de día, me sentaba sobre ladrillos, igual que las mujeres que están pariendo, llamé al viento, y no vino, hice libaciones al Pico del oeste, grande de fuerza, y a todos los dioses y diosas. (Lichtheim, 1976, pp. 107-109, como se citó en Tyldesley, 2010, p. 212)

5.3. 3^a IMAGEN

FIGURA C. *Amuleto de fayenza de una divinidad con aspecto de cobra. Tercer Período Intermedio-Baja Época (1086–332 A. C.). The Metropolitan Museum of Art (17.194.2245), Nueva York.*



Fuente: Fotografía de The Metropolitan Museum of Art, Nueva York.

6. CONCLUSIONES Y RESOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

6.1. CONCLUSIONES GENERALES

En el Antiguo Egipto, la serpiente tenía un carácter dual, siendo tanto temida como venerada. Por una parte, representaba el caos, la muerte y las fuerzas malignas, pero, por otro lado, también la protección, la vida y la curación. Esta dualidad hizo que estuviera asociada a una variedad de divinidades, desde las malignas, como Apofis, que encarnaban la destrucción, hasta diosas benevolentes como Renenutet, Uadyet, Meretseguer, Isis o Hat-Hor, quienes, a menudo representadas como cobras, eran vistas como protectoras de la vida y la realeza.

6.2. RESOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD DIDÁCTICA

6.2.1. 1^a imagen

La diosa con aspecto de cobra representada en el relieve es Uadyet, la «Señora del Bajo Egipto». Aparece justo detrás de la diosa buitre Nejbet, «Señora del Alto Egipto». Ambas están representadas sobre sendas cestas y forman el símbolo jeroglífico *Nebty* («Las Dos Señoras»), que alude a uno de los cinco nombres que componían la titulatura real de los faraones. Este título representaba a las dos diosas tutelares de Egipto: Uadyet (la cobra), del Bajo Egipto, y Nejbet (el buitre), del Alto Egipto. Simbolizaba la protección y la unificación de las Dos Tierras (Alto y Bajo Egipto) y, por ende, hacía referencia a la soberanía del faraón sobre el país unificado.

6.2.2. 2^a imagen

Esta estela, hallada en la ciudad obrera de Deir el-Medina, está dedicada a Meretseguer, divinidad cuyo culto alcanzó una gran relevancia durante el Reino Nuevo (1550-1060 a. C.) y que fue especialmente venerada en este lugar. La diosa aparece representada con un aspecto híbrido: cuerpo de cobra y cabeza de mujer, sobre la que porta un *modius* compuesto por cobras, el disco solar —aunque en esta ocasión se echan en falta los cuernos de vaca— y dos largas plumas de halcón.

Este es un ejemplo que resume muy bien cómo concebían los egipcios a esta diosa. En esta estela votiva, uno de los artistas encargados de construir las tumbas reales del Valle de los Reyes, Neferabu, reflexiona sobre la tontería que cometió al molestar a Meretseguer, a quien llama «Pico del Oeste». Este es un claro apelativo a la montaña con forma de pirámide que forma parte de la cadena montañosa tebana, y en la que se creía que habitaba simbólicamente la diosa.

Además, en el texto se muestra cómo Neferabu se arrepiente de haber hecho enfadar a una serpiente que acabó picándole. Sabe que el culpable de su mala fortuna es él mismo y que la única manera de salvarse de su veneno pasa, contra todo pronóstico, por invocar el poder sanador de la misma Meretseguer, a quien había enfadado anteriormente.

6.2.3. 3^a imagen

El amuleto hace alusión a la diosa Hat-Hor, representada aquí con cuerpo de cobra erguida y cabeza humana con peluca tripartita. Las orejas, estrechas en su base y ensanchadas hacia afuera, recuerdan a las de una vaca, y sobre la cabeza se alza la caja de resonancia de un sistro con forma de capilla, instrumento propio de los rituales dedicados a esta diosa.

La representación más habitual de Hat-Hor es la de una mujer que porta sobre la cabeza el disco solar entre los cuernos de una vaca. No obstante, también puede aparecer bajo distintas formas: como una vaca, una mujer con cabeza de vaca o, simplemente, la cabeza de una mujer con orejas bovinas.

Aún más rica se vuelve su iconografía si consideramos que, en ocasiones, también se la representa como una leona o una cobra, como ocurre en el caso que nos ocupa. El misterio reside en que, según el aspecto concreto con el que se la represente, se está aludiendo a un rasgo específico de la naturaleza o personalidad de esta diosa. Así, al aparecer como una cobra con cabeza humana, pero con rasgos bovinos, el amuleto enfatiza la ferocidad de la diosa a la hora de proteger a quien lo portara —ya fuera en vida o en el Más Allá.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. FUENTES LITERARIAS

- Alegre García, S. (2017). *Dioses, mitos y rituales en el antiguo Egipto. Una panorámica de las creencias religiosas en el Egipto faraónico*. Editorial Dilema.
- Arroyo de la Fuente, M.^a A. (1999). Isis y Serapis, legitimadores de la realeza en época ptolemaica. *Boletín de la Asociación Española de Egiptología*, (9), 157-174.
- Castel Ronda, E. (2001). *Gran diccionario de mitología egipcia*. Aldebarán.
- Hornung, E. (2016). *El Uno y los Múltiples: Concepciones egipcias de la divinidad*. Trotta.
- Martín Valentín, F. J. (2002). *Los magos del Antiguo Egipto*. Oberon.
- Redford, D. B. (Ed.) (2003). *Hablan los dioses. Diccionario de la religión egipcia*. Crítica.
- Tyldesley, J. (2010). *Mitos y leyendas del Antiguo Egipto*. Crítica.
- Wilkinson, R. H. (2003). *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. Thames and Hudson Ltd.

7.2. FUENTES VISUALES

- World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/collection/93/visual-guide-to-ancient-egyptian-gods/14/> Licencia CC BY-NC-SA 4.0.
- Museo Egizio. (2019). *Jeroglífico del título real de Nebty («Las Dos Señoras»)*. [Fotografía]. Wikimedia Commons.
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=145368323>
- Museo Egizio. (s.f.). *Estela de Neferabu hallada en Deir el-Medina. Reino Nuevo (Dinastía XIX, 1292–1191 a. C.). Museo Egizio (Cat. 1593)*, Turín. [Fotografía]. Collezione Museo Egizio.
https://collezioni.museoegizio.it/en-GB/material/Cat_1593
- Set speared Apep. (2016). *Seth sobre la barca del dios Ra, arponeando a la serpiente Apofis. Detalle del Libro de los Muertos. Reino Nuevo, Dinastía XXI (1069–945 a. C.).* [Imagen]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Set_spearred_Apep.jpg
- The Metropolitan Museum of Art. (s.f.). *Amuleto de fayenza de una divinidad con aspecto de cobra. Tercer Período Interme-dio-Baja Época (1086–332 a. C.). The Metropolitan Museum of Art (17.194.2245)*, Nueva York. [Fotografía]. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/547780>

**LECCIÓN: MAKARA, HÍBRIDO MARINO ENTRE DRAGÓN
Y SERPIENTE: SIMBOLOGÍA Y TRADICIÓN. DE LAS
REPRESENTACIONES EN LA ANTIGÜEDAD A LA JOYERÍA
DE DAVID WEBB**

MARIA R. DÁVILA

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Dentro del vasto panteón de seres que están presentes en la mitología hindú, el *makara* ha sido representado de manera común por ser una figura enigmática y poseer una extraña combinación de seres. *Makara*, es una palabra sánscrita que significa dragón marino o monstruo de agua.

Este animal fantástico puede presentar diferentes formas combinadas, el que nos ocupa: cuerpo de dragón o pez con mandíbulas prominentes y cola de serpiente. Se le suele representar con ojos saltones y expresivos, que le dan una apariencia única y a veces amenazante. Por lo general suele acompañarse de atributos relacionados con el agua, como aletas o escamas. Los *makaras* son criaturas que se reproducen con rasgos hieráticos y cuerpo rígido.

1.1. SIMBOLOGÍA DEL *MAKARA* Y FUENTES PARA SU ESTUDIO

En cuanto a su simbología, desde los *Vedas*¹ el dragón (*Vrtra, Ahi*), forma que adquiere el *makara*, signo de miedo y símbolo del mar desconocido, habita exclusivamente en la atmósfera y en la montaña (Beggiora, 2022, p. 146).

¹ Se denomina *Vedas* (conocimiento en sánscrito) a los cuatro textos más antiguos de la literatura india y que constituyeron la base de la religión vética previa al hinduismo, el primero de ellos fue compuesto en el segundo milenio a.C.

El *makara* también es el vehículo de diferentes divinidades e interpreta la dualidad entre lo simbólicamente afirmativo y lo simbólicamente negativo, dependiendo del *deva* –divinidades benévolas– del que sea vehículo.

En algunas ocasiones el *makara* lo es de *Varuna* (Darian, 1976, p. 29), el dios hindú de las aguas, una de las deidades védicas más antiguas e importantes, que gobernó sobre los océanos, las lluvias, los demonios, las leyes de la naturaleza y las del hombre.

El papel de este monstruo marino es positivo cuando es vehículo de la diosa del Ganges, el gran río sagrado en la tradición hindú por el que fluye la diosa Ganga, que es la madre de la humanidad, capaz de elevar las almas de los individuos hacia la liberación y la trascendencia –*mokṣa*– (Beggiora, 2022, p. 151).

La simbología y dualidades del *makara* están reflejadas en los textos hindúes y los diferentes pasajes mitológicos. Entre los escritos Vedas, en el Atharvaveda se describe como un símbolo asociado con la protección y la prosperidad. El *makara* encuentra una mayor presencia en los *Puranas*, una colección de textos que exploran mitos y leyendas hindúes, donde aparece asociado con diferentes deidades, dependiendo de a cuál, adquiere diversas formas y atributos. En los relatos del Rama-yana se le relaciona con la diosa Ganga y su consorte el dios Shiva.

2. EL MAKARA Y SU REPRESENTACION EN LA JOYERÍA TRADICIONAL DEL SUR DE LA INDIA

La joyería tradicional india tiene gran relevancia no solamente por su belleza, sino porque ha sido símbolo de riqueza, medio de rituales y señal de estatus de las diferentes clases sociales. Esta manifestación artística, además está asociada profundamente a la religión, a la fortuna y a la salud, y es usada de manera profiláctica o como amuleto ante la desgracia y la enfermedad, y es un medio para rezar y llegar a la divinidad (Barnard, 2008, p. 10).

Todos estos aspectos que encierra la joyería en la India siguen vivos entre la población, acostumbrada a llevar una gran cantidad de piezas de joyería distribuidas por todo el cuerpo. En especial la mujer, como símbolo de respetabilidad en todos sus estados civiles. Suele llevar joyas de gran tamaño, tales como ajuares completos para la cabeza, las orejas, la nariz, el cuello, los brazos, las manos, los tobillos y los pies.

El oro es el metal favorito para la realización de estas piezas y tiene un lugar propio dentro del hinduismo. El oro está lleno de simbología, se le relaciona con la pureza y la santidad en un sentido asociado al “bien” y se le identifica con la diosa Lakshmi². Es un metal supremo utilizado como símbolo de prosperidad. Este metal precioso se lleva en todas las partes del cuerpo excepto en los pies, pues ello significa un deshonor para esta diosa.

Además del oro, las piedras preciosas tuvieron especial relevancia tanto por la calidad que sus yacimientos ofrecían como por su simbología intrínseca. Esta simbología está recogida en la literatura sánscrita y ha influido sobremanera en las piezas de joyería creadas por los artesanos hindúes. Existen cinco grandes gemas en la joyería hindú denominadas *maharathni* (Barnard, 2008, p. 33), que son el diamante, el rubí, el zafiro, la esmeralda y las perlas.

Dentro de la cosmovisión filosófica hinduista, la figura del *makara* está ligada a la elaboración de piezas de joyería. Así podemos ver esta imagen formando parte de broches para cinturón, collares, pendientes, colgantes, brazaletes o pulseras, en especial en el sur de la India, donde es un motivo común.

Este ser fantástico cobra especial relevancia en los brazaletes y pulseras cuya forma circular está directamente asociada con el motivo solar, el cual indica el conocimiento y el poder del sol. Las pulseras en la muñeca son emblemas del matrimonio.

Los brazaletes y pulseras son joyas abiertas para ser introducidas por la muñeca o el brazo. Las terminaciones de la abertura se rematan con dos

² Diosa hinduista de la belleza y de la buena suerte. Es la consorte eterna del dios Visnú.

makaras, en bulto redondo, enfrentados con las fauces abiertas, mientras que las colas de serpiente de estos seres forman el brazo de la joya.

Existe una gran variedad de pulseras que atendiendo a su colocación en el brazo o la muñeca reciben diferentes nombres. La clasificación de brazaletes y pulseras está datada ya en el siglo XVI y documentada en los tratados desde el comienzo de la era mogol (Bala Krishnan y Sushil Kumar, 1999, p. 182).

La mayoría de estas piezas con *makaras* enfrentados se conservan tanto en museos y como en colecciones privadas. Atendiendo a su tipología, la historiografía india las denomina *kagan* o *kada* y en su mayoría se datan entre los siglos XVIII y XX, en el sur de la India.

Los *kada* conservados están elaborados enteramente en oro, con decoraciones de cincelados³, granulados⁴ o filigranas⁵. Algunas de estas piezas podían realizarse mediante la técnica de la cera perdida, con la que se consigue que la pieza sea hueca en su interior y por tanto más ligera.

³ Técnica de conformación y decoración de un objeto que consiste en golpear y hundir una superficie por el anverso siguiendo un diseño, con lo que se consiguen motivos en bajo relieve.

⁴ Técnica decorativa del metal que consiste en soldar a la lámina de base pequeñísimas esferas de oro o plata.

⁵ Técnica decorativa del metal que consiste en realizar motivos decorativos empleando finísimos hilos de oro o plata.

FIGURA 1. Brazalete (*kada*). Siglo xix. Oro cincelado con decoración de granulado, filigranas, rubíes y esmeraldas. The Metropolitan Museum of Art, Nueva York. John Stewart Kennedy Fund, 1915, inv. 15.95.135



Fuente: *The Metropolitan Museum of Art*

En otras ocasiones el cuerpo de este animal fantástico es la base de esmaltes de vibrantes colores y de la incrustación de piedras preciosas como diamantes, rubíes o esmeraldas. Las piedras preciosas se engastan mediante una técnica denominada *kundan*. Esta técnica de engaste consiste en crear una configuración cerrada de oro donde se embuten la piedra y el metal, generalmente oro, ajustándose a la forma de la gema.

Los esmaltes técnicamente ayudan a proteger el oro contra la abrasión y a endurecer el brazalete para poder conservar su forma. El esmaltado se realiza mediante la técnica *chamlevé*. Esta técnica de esmaltado consiste en cortar primero la superficie del metal con una textura o patrón sutil y cubrirla después con pastas de esmalte de color vítreo.

Los esmaltes de colores tienen diferentes grados de dureza, por ello se cuecen por separado y en una secuencia específica: desde los más duros, que requieren una temperatura de fusión más alta, hasta los más blandos, que precisan temperaturas más bajas. Los centros artesanos

indios destacan en la aplicación del esmaltado *champlvé*, especialmente los establecidos en la ciudad de Jaipur

En cuanto a los motivos ornamentales para estos esmaltes suelen utilizarse formas florales, un recurso decorativo muy característico y distintivo de las diferentes manifestaciones artísticas de la India, desarrollado bajo la dinastía mogola y que difiere según los distintos centros artesanos.

FIGURA 2. Brazaletes (*kadas*). Siglo xix. Oro, diamantes y esmaltes (*minakari*). Rajasthan, Jaipur. The Art Institute of Chicago. Mr. and Mrs. James W. Alsdorf, inv. 1987.361.1-2



Fuente: The Art Institute of Chicago

2.1. EL MAKARA COMO INSPIRACIÓN PARA OCCIDENTE. DAVID WEDD.

La India ha sido vista por Occidente desde la antigüedad como una tierra legendaria, llena de misterio y exotismo por sus piedras preciosas, textiles y especias. Esta concepción del subcontinente, además de su riqueza natural, atrajeron a viajeros y comerciantes llegados del viejo continente ya desde el siglo XVI para establecerse en estas tierras lejanas.

Atraídas también por el exotismo oriental, durante el siglo XX las casas de joyería más reputadas de occidente, como Cartier, Boucheron o Van Cleef & Arpels, sentirán esta fascinación. Así muchas de sus piezas novedosas, elaboradas durante esa centuria, lo hacen bajo este influjo oriental. Las piedras preciosas de origen indio y su simbología ancestral sirvieron para crear un nuevo lenguaje que atrajo a grandes clientes.

El mítico y antiguo *makara*, vigente en la joyería tradicional hindú, cautivó a uno de los más importantes y célebres joyeros, David Webb, cuyas piezas cotizan al alza y son muy buscadas entre los coleccionistas.

El estadounidense David Webb creó en 1957, fruto del estudio de la cultura y la tradición indias, la primera pulsera en un estilo ecléctico – oriental y occidental– en la que incorpora la imagen de este monstruo mítico y la decoración de esmeraldas en cabujón que emulan el engaste tradicional cerrado indio kundan, para la famosa actriz Elizabeth Taylor (1932-2011).

A esta pulsera icónica del joyero le seguirán otras, en las que enfrenta en los remates de la abertura a animales presentes en la naturaleza. Webb vuelve a inspirarse en las pulseras tradicionales indias, adaptándolas a una visión occidental. Para su decoración recurre a los esmaltes, con los que recrea el cuerpo del animal, y al engastado de piedras preciosas para darle mayor riqueza y originalidad a la joya.

FIGURA 3. David Webb. Brazalete Elizabeth Taylor. 1957. Oro, platino, esmeraldas y diamantes.



Fuente: David Webb. New York Style No. 06177B-PYXEX

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: COMENTARIO Y REFLEXIÓN EN TORNO A UNA PIEZA DE JOYERÍA

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Se comentará una pieza de joyería para llevar a cabo los objetivos abajo descritos y con ello discernir las inspiraciones en otras culturas, las técnicas decorativas y los materiales empleados en esta disciplina.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Comprender las conexiones historiográficas en una pieza de joyería.
- Analizar las técnicas decorativas empleadas.
- Entender el contexto sociológico en el que se produjo.

2.2. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Fomentar la capacidad de análisis del alumno.
- Animar a establecer las conexiones entre los diferentes campos de la historia del arte.

3. MATERIALES

Los recursos para poner en práctica los objetivos descritos son los siguientes:

- Imagen de una pieza del joyero de René Lalique –anverso y reverso–, estandarte del movimiento artístico al que perteneció.

4. METODOLOGÍA

Se dará respuesta a las diferentes preguntas que conducirán el análisis y la reflexión acerca de la pieza propuesta.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La joyería tal y como hemos visto es vehículo para la interpretación y la reflexión. Está vinculada a las creencias de la sociedad que las porta y unida al movimiento artístico en que se produce.

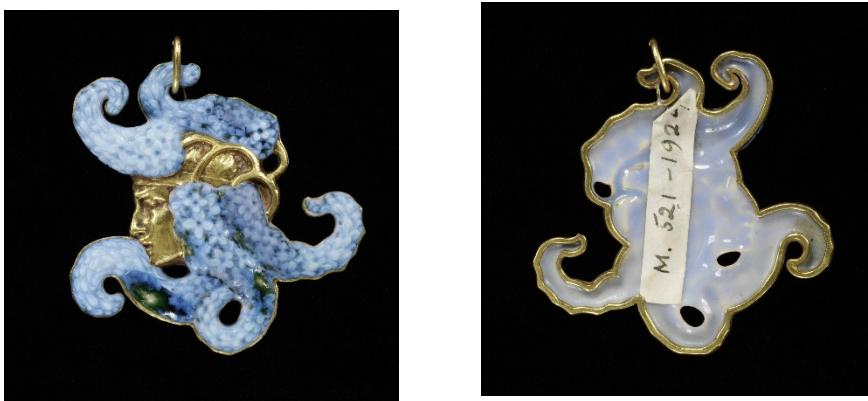
En algunas ocasiones las piezas de joyería están inspiradas en pasajes mitológicos protagonizados por criaturas fantásticas de culturas antiguas, y para representarlos se utilizan técnicas artísticas inherentes a la disciplina.

En los siguientes subapartados se desarrollarán estos conceptos a través de la imagen de un pieza de joyería.

5.1. IMAGEN DE UNA JOYA DEL ARTISTA RENÉ LALIQUE (1860-1945). CUESTIONES A ANALIZAR

- ¿Quién fue René Lalique?
- Contexto histórico-artístico en el que se encuadra.
- ¿Qué representa la joya elegida? ¿En qué cultura se inspira?
- Ambigüedades entorno a la figura de inspiración.
- Técnicas y materiales.

FIGURA A. Broche (anverso y reverso). René Lalique ,1899



Fuente: Victoria and Albert Museum.

6. CONCLUSIONES.

La mitología y el ámbito social en las diferentes culturas es fuente de inspiración para la creación de piezas de joyería. Las criaturas míticas como el *makara* y Medusa son ambiguas, sobre cuál se reflexiona a través de esta actividad. Se trata de animales monstruosos cuyo cometido final es adornar y proteger a su portador.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Beggiora, S. (2022). Aquatic Mythologies: Divine, liminal and fantastic creatures in the Indian tradition. *Shima*, 16 (2), 143–159. Shima Publications.
- Bala Krishnan, U. y Sushil Kumar, M. (1999). Feminine Ornament. *In Dance of the Peacock: Jewellery Traditions of India* (p. 182). India Book House Limited.
- Barnard, N. (2008). *Indian Jewellery: The V&A Collection*. pp. 10 y 33. V & A Publishing.
- Darian, S. (1976). The Other Face of the Makara. *Artibus Asiae*. 38 (1), pp. 29-36. Artibus Asiae Publishers.

LECCIÓN: *LA IMAGEN DEL OSO EN LA LITERATURA ROMANA. MITO Y SOCIEDAD*

ALFREDO PEDRO ENCUENTRA ORTEGA*

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

El oso, especie amenazada hoy en día y receptora de protección y cuidado, era considerado en el mundo antiguo una fiera temida y abominable, emblema de lo salvaje y de todo lo que se oponía a la civilización humana. En estas breves páginas nos proponemos abordar la figura del oso en la literatura latina. Las fuentes escritas nos muestran la imagen de una fiera usada en la arena como presa en espectáculos de caza o como verdugo sanguinario para ejecutar a los condenados *ad bestias*. Sin embargo, la absorción de los mitos griegos como materia literaria deja traslucir un código mítico en que el oso se asocia a los ritos de paso propio de sociedades guerreras, en especial los que afectan al papel de la mujer en la sociedad. El elemento clave de ese código mítico es la virginidad y el matrimonio, y ese será el aspecto en que nos centraremos para desarrollar dos actividades didácticas. Estas plantean una relación entre mitos e instituciones sociales como son las vírgenes juramentadas albanesas (las *burrneshe*) o las *virgines consecratae* del cristianismo primitivo.

* El presente trabajo se inscribe en las actividades del Grupo de Investigación de Referencia de la Comunidad de Aragón H34_23R: *Polymathía: Grupo de investigación para el estudio interdisciplinar de las tensiones, las emociones y los procesos socioculturales* y del Proyecto de I+D+i PID2021-127063NB-Ioo: *Narremas y Mitemas: Unidades de Elaboración Épica e Historiográfica*, del Programa Estatal de Generación de Conocimiento (MICINN/AEI/FEDER, UE). Además, el autor es miembro del Instituto de Patrimonio y Humanidades de la Universidad de Zaragoza

2. EL OSO, ESA FIERA ODIADA Y TEMIDA

A nivel popular, en el mundo clásico el oso (lat. *ursus*) era el auténtico rey del bosque, no así el león, conocido principalmente por las referencias literarias y por los espectáculos del anfiteatro. En la onomástica masculina romana queda cierta constancia de su presencia en nombres como *Ursinus*, *Ursicinus*, *Ursulus*, *Ursula*, *Ursilla*. Estos podían hallar origen en los valores totémicos que culturas guerreras como la de los *berserkir* escandinavos asocian al oso. Según la etimología comúnmente aceptada (*ber* ‘oso’ + *serkir* ‘camisa’, ‘pelliza’), estos llevaban en la batalla pieles de oso para evocar y asimilar la fuerza y la fiereza que se reconoce a dicho animal¹. Ese sería el sentido de su presencia en la onomástica germánica (suec. *Bjorn* ‘oso’; al. *Bernhard* ‘fuerte / valiente como oso’). Estas creencias arcaicas y ancestrales quedan lejos de la sociedad romana urbana y letrada que nos proporciona la información principal sobre este animal, si bien siguen incidiendo en la gloria que reporta luchar y acabar con bestia tan fiera.

2.1. EL OSO EN LOS ESPECTÁCULOS PÚBLICOS

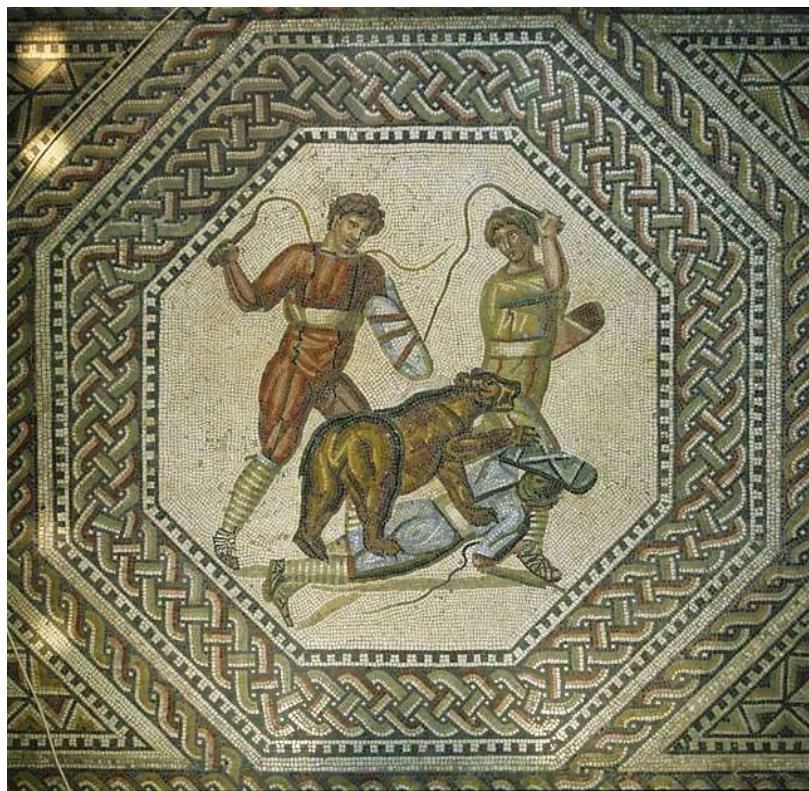
En la literatura latina el oso es animal cruel y sanguinario en su estado salvaje. En el *Asno de oro* de Apuleyo (7.24-26), el protagonista Lucio-asno, atado a un árbol del bosque mientras le cargaban leña, apenas pudo escapar de un oso salido de una cueva. Este, sin embargo, descuartizó al muchacho que maltrataba al asno y esparció sus restos por el bosque. Esa fiereza es la que lo hacía pieza fundamental de los espectáculos desarrollados en el anfiteatro. Eran fieras fáciles de conseguir, en contraste con los depredadores africanos (leones, panteras, leopardos), y daban bastante juego en la arena, como confirman fuentes textuales e iconográficas.

En este sentido, cabe recordar el relato del ladrón Trasileón incluido en el *Asno de oro* (4.13-21), mezcla de *berserkir* y malogrado caballo de Troya. En la ciudad de Platea el rico Demócares había reunido una gran

¹ Sobre estos guerreros y la etimología del término, remitimos a la presentación de S. Lorente al libro de V. Samson (2024, p. 9-29).

cantidad de osos con el propósito de ofrecer un magnífico espectáculo. Esos los había capturado él mismo en sus cacerías, los había comprado o se los habían regalado algunos amigos influyentes. El caso es que muchos cayeron enfermos por el calor, murieron y fueron abandonados. Un grupo de ladrones vio en ello una oportunidad de actuar: separarían la piel de uno de esos osos muertos y vestirían a un compañero con ella –finalmente Trasileón (‘valiente’, θρασύς, ‘como un león’, λέων)–; este, una vez dentro de la casa, abriría las puertas a sus compañeros.

FIGURA 1. Mosaico de la villa de Nenning (Alemania), s. III., detalle. Bestiarios combatiendo contra un oso. Foto: wikipedia commons



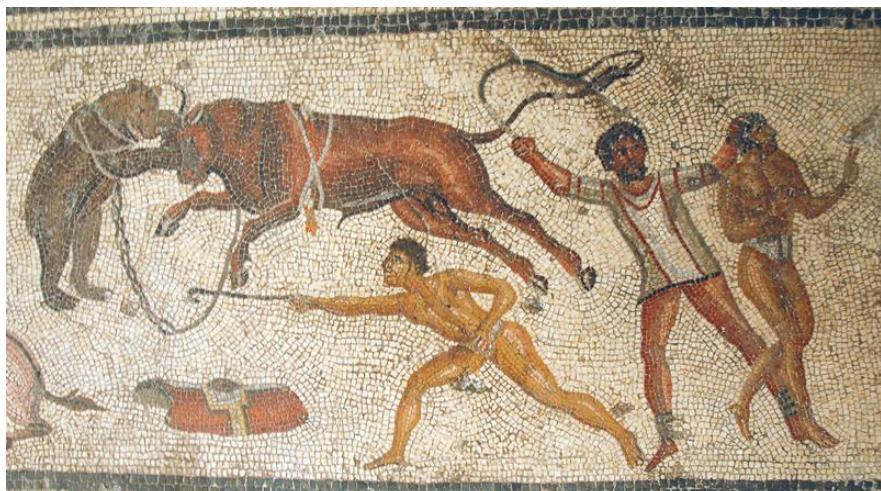
Así lo hicieron y Trasileón fue presentado y aceptado dentro de una jaula a Demócares como regalo de un amigo. Llegada la noche, el falso oso comenzó su actuación, pero el barullo despertó a un siervo que azuzó a los perros contra él. El valiente ladrón, que en todo momento

representó su fiero papel sin delatar a sus compañeros, se vio acosado por numerosos perros y acabó acribillado por diversas lanzas.

Este episodio incluye los tres tipos de actuación del oso en la arena. Aquel potentado los acumulaba para abatirlos en un ejercicio de caza en directo (*venatio*) y para ejecutar a condenados. Pero el triste final del ladrón muestra que también los osos podían dar espectáculo luchando contra otras fieras.

En cuanto a las *venationes* (fig. 1), el epígrama undécimo del *Libro de los espectáculos* narra una variación peculiar respecto al uso de perros para cercar y acosar a la presa. Y es que se usó el visco, como si se tratase de la caza de aves con liga, antes de que el oso quedase inmovilizado y pudiera ser lancearlo.

FIGURA 2. Mosaico de la villa de Zliten (Libia), Museo Arqueológico de Trípoli, s. I-II, detalle. Un oso lucha con un toro bajo la supervisión de un venator, al tiempo que un condenado es expuesto al ataque de un león (fuera de imagen). Foto: wikipedia commons



De la lucha de osos con otras fieras nos informan distintos mosaicos como el que reproducimos en la fig. 2. El hecho de que los osos sean dotados de nombre en alguna representación² parece convertirlos en

² Es el caso de los mosaicos procedentes de Korba y Maxula, custodiados en el Musée du Bardo de Túnez. En el segundo pueden leerse los nombres de los osos *Simplicius*, *Gloriosus* y *Braciatus*.

auténticas estrellas de combate. De ello se infiere además que el combate no debería acabar con su muerte, tal vez tampoco con la de sus contrincantes (el oso, el toro o el jabalí de las imágenes, los perros del relato...).

Más interés suscitaba el uso de esta fiera para ejecuciones de quienes habían sido condenados a una muerte indigna, sirviendo de vil espectáculo³. Algunas de estas ejecuciones se desarrollan en forma de “recreacionismo” de historias míticas. Marcial (*Libro de los espectáculos* 7) narra cómo un tal Lauréolo, condenado por parricida, profanador de templos e incendiario, fue ejecutado a modo de nuevo Prometeo, pero con la variación de que era un oso, no un águila, quien devoraba sus entrañas. Este animal es también variación en la ejecución mítica de un nuevo Orfeo (*ibid.* 21) y otro nuevo Dédalo (*ibid.* 8).

Comparado con otras fieras, la muerte que daba el oso resultaba más temible a los condenados. Así lo expresa el redactor anónimo de la *Pasión de Perpetua y Felicidad* (19.4-6). Entre los mártires incluidos en una de las primeras *pasiones martyrum*, Saturnino y Revocado fueron atacados por un leopardo antes de ser embestidos por un oso en la plataforma. Pero Sáturo tenía pavor ante esa bestia. No obstante, llegado el momento se operó el milagro y el oso se negó a salir de su jaula.

2.2. OSO, RITO DE PASO Y VIRGINIDAD

El desarrollo en la literatura Romana de temas y mitos tomados de los griegos nos retrotrae también a unos esquemas arcaicos de pensamiento. Accedemos entonces al pensamiento y codificación social de la Grecia primitiva. En las historias de algunas heroínas como Calisto, Atalanta y Polifonte el oso marca el estatus de las mujeres que viven al margen del matrimonio. Ello supone que se hallan fuera de la sociedad, en un mundo no codificado y salvaje. Viven además al

³ Durante los juegos del anfiteatro, las horas del mediodía se dedicaban a la ejecución de condenados a muerte, obligados a combatir unos con otros sin protección, como gladiadores, o a luchar con fieras, como *uenatores*. Sobre estos *meridiani* remitimos a la carta en que Séneca (*Epístolas morales a Lucilio* 7) narra cómo quedó horrorizado de ese espectáculo tan sangriento.

amparo de Ártemis y dedicadas a la caza. Como explica Marcel Detienne (1982, p. 62-64), ese mundo cinegético es un espacio iniciático exclusivo del sexo masculino. Enfrentarse a las bestias salvajes prepara al futuro guerrero. Pero también es un espacio exterior al matrimonio y acoge formas de sexualidad ajenas a la codificación social. Eso explica, en parte, la focalización del mito en la virginidad de las seguidoras de Ártemis.

En esa codificación mítica se enmarca la ceremonia ejecutada en el santuario de Ártemis Bronia en el Ática. Allí las jóvenes “ositas”, tras ser apartadas de la comunidad hacia lo salvaje, pasaban a ser reconocidas como nubiles, listas para ser socialmente mujeres y miembros reconocidos de la comunidad. Por otra parte, como veremos, esos mitos insisten además en castigar la renuncia al matrimonio y llevarlas a la condición de madres.

Es el caso de la historia de Calisto tal como la narra Ovidio en sus *Metamorfosis* (2.400-507). Júpiter se enamora de la joven cazadora y toma la forma de Diana para abordarla y seducirla. Cuando ambas se estaban ya besando (fig. 3), entonces Júpiter aprovecha para poseerla como hombre. Calisto intentó mantener en secreto su embarazo, pero Diana la forzó a desnudarse durante el baño colectivo. Resulta entonces expulsada de comunidad virginal al tiempo que Juno, celosa de las correrías de su esposo, la castiga convirtiéndola en osa. Pero antes había dado a luz a Árcade (*Arcas*). Un día madre e hijo, cazador y presa, se encuentran en el bosque sin reconocerse. Cuando aquel, creyéndose acosado por la fiera, estaba a punto de lancearla, Júpiter interviene y los convierte en dos constelaciones vecinas.

Un final parecido encontramos en otras dos doncellas míticas griegas. La guerrera Atalanta era hija del rey arcadio Lasión. Este, que deseaba un hijo varón que le sucediese, abandonó a la joven nada más nacer. Sin embargo, Ártemis se apiadó de ella e hizo que una osa la amamantase. Crecida en el mundo salvaje como cazadora, llevó una vida llena de proezas de valentía y pruebas atléticas en las que derrotó

a numerosos varones⁴. Sin embargo, acabó casada con Hipomenes gracias a una treta de Afrodita. Esta entregó a aquel unas manzanas de oro con las que pudo engañar a Atalanta en la carrera. Hasta entonces ninguno de sus pretendientes la había superado y todos habían pagado la derrota con su vida. Afrodita determina también la historia de Polifonte, tal como la narra Antonino Liberal. Despechada, porque la joven rechazaba el matrimonio y se entregaba a la caza, Afrodita infundió en Polifonte un amor loco por un oso. De esa unión nacieron dos seres monstruosos y sanguinarios, Agrio y Oreo. Al final, madre e hijos fueron metamorfoseados en aves.

FIGURA 3. Jakob Adriaensz Backer (1608-1651) o Gerrit van Honhorst (1592-1656): Júpiter transformado en Diana seduce a Calisto. Óleo sobre lienzo. Colección particular. Foto: wikipedia commons.



⁴ Véase al respecto el reciente manual ilustrado de mitología de Lockett (2025, p. 181-199).

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: LAS VÍRGENES JURAMENTADAS Y LAS VÍRGENES CONSAGRADAS A LA LUZ DEL MITO ANTIGUO

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Proponemos una actividad dividida en dos momentos. El primero consiste en la lectura y análisis de textos literarios; el segundo es una reflexión a partir de textos antiguos y documentos y estudios actuales para interrelacionar las historias míticas con instituciones y fenómenos sociales. La primera parte puede realizarse sobre textos originales o traducidos, según el nivel de conocimientos. En todo caso, es un ejercicio abierto no solo al estudiantado de Estudios Clásicos, sino al de un amplio espectro de especialidades humanísticas (Filología, Historia, Historia del arte, Filosofía, Antropología).

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Estimular la lectura crítica y el análisis textual de textos de la literatura latina
- Introducir al análisis del pensamiento mítico
- Descubrir el sentido de los mitos griegos como relatos significativos

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Analizar la imagen del oso en la cultura romana
- Comprender la relación de la figura del oso con la virginidad en sociedades antiguas

- Rastrear la pervivencia hasta la actualidad de las instituciones representadas en los mitos antiguos

3. MATERIALES

Los materiales constarán de textos de la literatura clásica y de ensayos o reportajes actuales. Son los siguientes

- 1. Fragmento del *Asno de oro*
- 2. Epigramas de Marcial (*Libro de los espectáculos*)
- 3. Fragmento de la *Pasión de Perpetua y Felicidad*
- 4. Mito de Calisto (Ovidio, *Metamorfosis* 2.400-505)
- Mito de Polifonte (Antonino Liberal, *Metamorfosis*)
- 5. Las vírgenes juramentadas
(https://es.wikipedia.org/wiki/Virgen_juramentada)
Consultado el 10/09/2025
- 6. La vida de las últimas “vírgenes juradas” de Albania
(<https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-63943672>) Consultado el 10/09/2025
- 7. La virgen mártir Úrsula de Colonia
(https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%A9Arsula_de_Colonia)
Consultado el 10/09/2025
- 8. La virgen mártir Eulalia (Prudencio, *Peristephanon* 3)

4. METODOLOGÍA

La metodología aplicada combina la lectura atenta y crítica con la capacidad de sintetizar las ideas que articulan los textos en forma de tabla. Asimismo, se induce al debate y el pensamiento crítico en los dos casos de análisis: las vírgenes juramentadas y las vírgenes consagradas.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad está prevista para ser desarrollada en dos horas. Consta de dos partes de una hora cada una.

5.1. LECTURA Y COMENTARIO DE LOS TESTIMONIOS ROMANOS

La primera parte consistirá en la lectura en común de la selección de textos antiguos. A continuación, se pedirá que, por grupos, se extraigan los elementos e ideas principales, en especial los que van asociados al oso. Las ideas que se pretende extraer son las siguientes:

- El oso representa el lado salvaje y no civilizado
- Ese es un mundo viril dedicado a la caza
- A esa no-sociedad pertenece la mujer que renuncia al matrimonio
- Esa renuncia implica la condición de no-mujer social
- Ello, a su vez, implica el mantenimiento de la virginidad
- La metamorfosis animal representa la condición no-social
- Esa renuncia es castigada o reconducida a los cauces de lo social

5.2. EJERCICIO DE REFLEXIÓN MÍTICA, SOCIAL Y ANTROPOLÓGICA

En ese momento comenzará la segunda parte dedicada a la pervivencia de esas ideas y elementos en instituciones sociales. Para ello se reparten los documentos en grupos de discusión (de dos a cuatro según el número de asistentes)

5.2.1. Caso nº 1: las vírgenes juramentadas o *burrneshe*

La institución albanesa de las vírgenes juramentadas parece estar representada de alguna manera en los mitos griegos analizados. Se presenta hoy como pervivencia anacrónica de una costumbre ancestral de la zona balcánica, si bien hay manifestaciones análogas en otras culturas, como la *bacha posh* afgana. Es característica de sociedades patriarcales muy cerradas y organizadas en clanes familiares. Las bodas tempranas y concertadas hacen de dicho juramento una solución para mantener la paz entre los clanes implicados en caso de renuncia al matrimonio por parte de la muchacha. Dado el caso, ante el consejo de

ancianos de la comunidad, aquella jura mantenerse virgen y al margen del matrimonio, y a partir de ese momento es considerada como un hombre más. Ello se muestra en la vestimenta y en la adopción de costumbres consideradas viriles, como fumar y beber alcohol. Es también posible que, en caso de ausencia de descendientes masculinos, se eduque a una de las hijas como varón para que trabaje y sustente la familia. Algo parecido sucedía en el mito de Atalanta.

A todo ello se unen también las condiciones penosas de la mujer en esas sociedades en las que, con la boda, esta pierde su vínculo con la familia que la vio nacer y, además, carece de la libertad, el respeto y la autoridad que se reconoce a los varones. Ello hace declarar a una de esas *burrneshe* que «la única forma de sobrevivir en un país de hombres era convertirse en uno» (texto 6).

5.2.2. Caso nº 2: la mártir Úrsula y las vírgenes consagradas

La leyenda de Úrsula emerge en el siglo X en la ciudad de Colonia y narra el martirio de una joven princesa bretona que rechaza la boda que le habían concertado para mantenerse virgen. Viaja a Roma acompañada de otras diez vírgenes (que, a partir de una abreviación malentendida, pasarán a ser 10.000 u 11.000) con el propósito de que el papa Ciriaco sancione su decisión. A su regreso, recalan en la ciudad de Colonia, que entonces estaba siendo atacada por los hunos. Todas las vírgenes son asesinadas. Atila pone sus lascivos ojos en Úrsula, si bien esta consigue mantener su virginidad. Úrsula es finalmente ejecutada con un disparo de arco, como si fuera una pieza de caza (fig. 4).

Como puede apreciarse, el anónimo autor se esfuerza por situar la historia de la “osita” en el siglo IV, cuando aparecen las pasiones de vírgenes mártires y la institución de las *virgines consecratae*. Estas sustituían el matrimonio concertado que les esperaba por unas bodas místicas con Cristo. Esta se efectuaba en una ceremonia pública en que abandonaban sus ropas lujosas por un velo blanco distintivo. A partir de esa entonces vivían dentro de sus familias en la castidad y

la pobreza, pero bajo la tutela del obispo⁵. Ese es el caso de Eulalia de Mérida en el himno tercero del *Peristephanon* de Prudencio. La historia de Eulalia representa un rito de paso. Abandona de noche su casa paterna y, en su debilidad de niña, se enfrenta al prefecto para pisotear el culto pagano.

FIGURA 4. Anónimo, ca. 1450. *Martirio de Santa Úrsula*, Palacio Belvedere, Viena Foto: wikimedia commons



⁵ Es el caso de Marcelina, hermana de Ambrosio de Milán, a la que este dedica su tratado *Sobre las vírgenes* (*De virginibus*). Sobre esta institución véase el estudio de Moschetti (2007).

Antes de ser martirizada, este intenta convencerla apelando a los atractivos de la boda mundana que la espera y que aquella rechaza indomable. Su martirio parece, además, el *rationale* del rito iniciático de aquellas *uirgines consecratae*: el cuerpo marcado por los garfios, el cabello en llamas, el níveo manto y la paloma son sublimación, respectivamente, de las habituales firmas en las *tabulae coniugales*, las teas nupciales, el velo y el vínculo de la alianza.

6. CONCLUSIONES

De la actividad didáctica esperamos que el alumnado descubra la imagen que la cultura romana tenía del oso. A partir de ahí se intentará descubrir cómo algunos mitos antiguos parecen sustentar instituciones sociales que han perdurado hasta la actualidad y cómo el fondo que los recorre se actualiza y se adapta a nuevos contextos e ideologías. En los dos casos de análisis se descubre un rito de paso femenino de la infancia a la edad núbil y al matrimonio centrado en un juramento. Aunque de naturaleza y propósito diferente en ambos casos, el objeto de ese juramento es la virginidad. Dentro de la codificación social, el estatus de la que renuncia al matrimonio y la maternidad supone una anomalía y, de algún modo también, una puerta abierta hacia el lado salvaje e irreductible del ser humano. De ahí la relación con el oso. Su fiereza “asocial” se hace patente en los mitos griegos. Y, a pesar de los cambios, sigue marcando también el devenir de la joven mártir.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. Fuentes primarias

- CALDERÓN DORDA, E. A., OZAETA GÁLVEZ, M. A. (1989). *Pseudo Heráclito, Antonino Liberal*. Gredos
- FERNÁNDEZ CORTE, J. C., CANTÓ LORCA, M. J. (2008). *Ovidio. Metamorfosis. Libros I-IV. Traducción, introducción y notas*. Gredos
- IBÁÑEZ, A., NARRO, Á. (2024). *Martirios de santas del primer cristianismo*. UCO Press
- MARTOS, J. (2003). *Las metamorfosis o El asno de oro. Volumen II (libros 4-II). Introducción, texto latino, traducción y notas*. CSIC

MONTERO CARTELLE, E., Fernández Valverde, J. (2004). *Marcial. Epigramas. Vol. I. Libros 1-7*. CSIC

RIVERO GARCÍA, L. (1997). *Prudencio. Obras II*. Gredos

7.2. Fuentes secundarias

DETIENNE, M. (1982). *La muerte de Dionisos*. Taurus

LOCKETT, T. M. (2025). *Greek Gods and Heroes*. Lockettopia

MOSCHETTI, P. (2007): *El Ordo Virginum. Germen de vida cristiana*. Secretariado trinitario

SAMSON, V. (2024). *Los berserkir. Los «guerreros-fiera» en la antigua Escandinavia. De la era de Vendel a la era de los vikingos (siglos VI-XI)*, traducción y presentación de Sebastián Lorente. Prensas de la Universidad de Zaragoza

LECCIÓN: MAMÁ OSO: LA MITOLOGÍA DEL OSO A TRAVÉS DE BRAVE, DE PIXAR

CELIA ANA DELGADO MASTRAL

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta didáctica se basa en un estudio de la mitología del oso relacionada, principalmente, con dos temas esenciales: la relación con la identidad femenina a lo largo del tiempo y la maternidad. Para ello, se realiza un análisis de determinadas figuras femeninas relacionadas con el mundo ursino a través de leyendas y mitos y de distintos lugares, así como su repercusión tanto literaria como social en las comunidades en las que aparecen. La continuación del planteamiento didáctico pone en relación distintos medios y se centra en la utilización de la película *Brave* (Pixar, 2012) para explorar mediante ejemplos del largometraje algunos de los temas esenciales junto con el alumnado.

2. DISCUSIÓN / DESARROLLO

2.1. LA FIGURA DEL OSO EN LOS RITOS DE INICIACIÓN

La simbología del oso tiene una gran relación antropológica y mítica con la propia figura humana, y la actrolatría o veneración por el oso es un tipo de espiritualidad que puede encontrarse en culturas muy variadas a lo largo del mundo, especialmente, como afirma Anderson, en aquellas del hemisferio norte (2021: p. 201). El oso ha resultado ser un animal protagónico en muchas y diversas mitologías humanas, como demuestran Shepard y Sanders en la obra esencial *The Sacred Paw* (1985). Una de las conexiones más evidentes del ser humano con el oso

es su presencia en los ritos de iniciación: sin ir más lejos, podemos encontrar la herencia de los *berserkir* o *berserker* escandinavos (*bear-skins*, o “pieles de oso” (Arent, 1969, p. 136). Esta palabra designa a jóvenes varones que, al igual que en otras muchas culturas, debían enfrentarse a una fiera (en este caso, osos o lobos) como ritual de valentía, para demostrar el paso a la edad adulta y su entrada en la comunidad de guerreros (Hume, 1980; Shepard y Sanders, 1985, p. 124; Boix Jovaní, 2019, p 92). Los jóvenes cazadores, para lograr vencer a la fiera que les esperaba en el umbral a la edad adulta, debían ejercer la conocida furia o excitación violenta y descontrolada y, de alguna manera, transformarse en el propio animal perseguido a través del revestimiento con sus pieles y la actuación animalística¹ (Arent, 1969, p. 137 y Hume, 1980, p. 4).

La tradición femenina relacionada con la figura del oso ha evolucionado de forma similar pero distinta: como afirman Pamichali, Kalachanis y Dimitrijevic en su estudio de la ritualística del oso en relación con el paso a la edad adulta en el mundo femenino en la Antigüedad, “The Bear is a primitive mythological archetype that is still being used today in order to express two seemingly opposite qualities of the female soul: a) its indomitable nature but also b) its maternal instinct of protection” (2022, p. 102). Estas dos cualidades parecen encontrarse presentes en los análisis que se hace de la figura animalística a través de los mitos correspondientes a pueblos muy distintos.

2.2. ALGUNAS LEYENDAS Y MITOS QUE RELACIONAN LA FIGURA FEMENINA CON EL OSO

¹ Este ritual de iniciación que conlleva el ejercicio de la rabia ha quedado muy bien recogido en la cultura popular anglosajona, donde ya se ha lexicalizado ya expresión *going berserk* para expresar una furia o excitación desmedida, según puede verse en la definición que aporta el *Oxford English Dictionary* del término *berserker*: “A wild Norse warrior of great strength and ferocious courage, who fought on the battle-field with a frenzied fury known as the ‘berserker rage’; often a lawless bravo or freebooter. Also figurative and attributive. Now usually as adj., frenzied, furiously or madly violent; esp. in **to go berserk**.” (OED, s.f.)

En primer lugar, encontramos la importancia de la osa dentro de la tradición grecolatina a través de los ritos dedicados a Artemisa, diosa de las jóvenes doncellas y de las transiciones vitales. Como queda recogido en el trabajo de Pamichali, Kalachanis y Dimitrijevic, existía un culto extendido a Artemis Brauronia mediante ritos de iniciación a la edad adulta de las jóvenes a través de los cuales estas asumían el disfraz de osas e imitaban a los animales para agradar a la diosa. Se trata, por lo tanto, de una relación que muestra otro ritual de iniciación similar al nórdico, pero llevado a cabo por jóvenes mujeres o niñas, algo que relaciona a la diosa Artemisa con su variante Kourotrophos o protectora de los niños (Pamichali, Kalachanis y Dimitrijevic, 2022, p. 103). Por descontado, el otro gran ejemplo mitológico propio del Mediterráneo que trata dramáticamente el instinto maternal ursino es el conocido mito de Calisto, sirvienta de Atenea seducida y embarazada por Zeus a la que Hera decide castigar a través de una dolorosa transformación en oso, para después ser perseguida y cazada por su propio hijo, quien no la reconoce. Zeus impide esta acción tan cruel y transforma a la madre y al hijo en las constelaciones de la Osa Mayor y la Osa Menor, tal y como describe Ovidio en sus *Metamorfosis* (1983, p. 44-45).

En el ámbito nórdico, más cercano al contexto de *Brave*, encontramos durante el ámbito celto-romano a una diosa relativamente poco estudiada que toma forma de osa: Artio. La figura mejor conservada que remite a la existencia de dicha deidad se halló en 1832 y se encuentra conservada en el museo de Berna (Suiza). En ella, podemos observar una joven sedente sobre un plinto en lo que podría ser un trono que no se ha conservado, sujetando un bol de fruta. Frente a ella, una osa pasante la observa, con un árbol a sus espaldas. Podría tratarse, como indica la propia información de la exposición en la que se recoge la figura, siguiendo las indagaciones de Anderson, de las dos formas de la diosa: la humana y la animal. Pese al reducido tamaño de la figura, puede leerse en el plinto una pequeña inscripción que reza “Deae Artioni / Licinia Sabinilla”, o “A la diosa Artio, de Licinia Sabila”. Como indica Anderson, observadores como Kaufmann-Heinimann denotan que la figura humana es una “Vegetationsgöttin” o diosa de la vegetación (Anderson, 2021: pos. 348). Esto, unido al hallazgo de figuras de Artio en

tumbas infantiles, lleva a Anderson a concluir que se podría tratar de una diosa de la fertilidad y la abundancia, protectora de la infancia (2021: pos. 672).

Una de las pocas representaciones que encontramos de Artio en la cultura popular es, curiosamente, en un videojuego: *Smite* (Hi Rez Studios, Titan Forge Games, 2014) es un Massive Online Battle Arena en el que los jugadores se enfrentan a batallas online a través de personajes que encarnan y controlan a deidades de distintas culturas. Entre ellas, encontramos la adición de Artios, representada como una joven guerrera pelirroja de rasgos célticos cuyas habilidades comprenden la transformación en una poderosa osa. La presentación que propone Hi-Rez Studios de Artio sigue los preceptos teóricos que presentaban Shepard y Snaders en 1985 de la figura del oso como una proyección simbólica del poder de los ciclos de las estaciones, la regeneración y el renacimiento, a través de la profunda conexión con la tierra en la hibernación (Shepard y Sanders, 1985, p. 57 y *Smite*, s.f.).

Podemos recuperar otras instancias de mitología centrada en la osa a través del interesante cuento “La madre osa” o *Bear Mother*, recogido por Shepard y Sanders, quienes lo consideran como uno de los cuentos más populares dedicados al entretenimiento y la educación (1985, p. 57). Los autores afirman que dicho mito se encuentra presente en distintas partes del mundo, aunque la más famosa proviene de la cultura Haida, en Canadá (1985, p. 58). En ella, una joven que es poco amigable con los osos es educadamente secuestrada por una tribu de hombres-oso con los que aprende a convivir finalmente y con cuyo príncipe tiene descendencia: dos cachorros con facciones humanas y ursinas. Los hermanos de la joven, que se encuentran en su busca, atacan y derrotan al príncipe oso, pero este, antes de morir, les enseña una canción que da buena suerte; y así, los descendientes del príncipe oso y la mujer humana², que

² La unión entre mujeres humanas y osos es un recurso literario muy extendido que alcanza la creación literaria de todos los siglos, con diferentes simbologías, como demuestra la relación nórdica que señala Edsman entre el oso, guardián del invierno, con la dama del bosque o *skogsrå* que lo alimenta durante su hibernación (1956, p. 37). En la Edad Media se suele identificar simbólicamente al oso con un animal de una potente carga sexual y una fuerte agresividad (*vid.* Pastoreau, 2008): George R. R. Martin hace referencia a ello en su famosa saga de

pueden integrarse en ambos mundos, aseguran en un futuro que la tribu prospere. (1985, p. 58-59). Más cercana a nuestra película encontramos la leyenda celta titulada “El oso pardo de Noruega” (*The Brown Bear of Norway*), donde una princesa irlandesa contrae matrimonio con un príncipe oso (1985, p. 127), en una historia que parece contener reminiscencias del mito de *Eros y Psique* o incluso el cuento de *La bella y la bestia*.

Finalmente, y como bisagra para enlazar con el relato de *Brave* que nos ocupa, pueden nombrarse otros ejemplos maternales llevado a cabos por animales míticos. Uno de ellos es sin duda la osa que da de mamar a Atalanta³, aunque, alejándonos momentáneamente del oso y centrándonos en la simbología materna, encontramos también el famoso ejemplo de Luperca, loba que también amamanta con su propia leche a los pequeños Rómulo y Remo (Bartolini, 2010, p. 10).

2.3. BRAVE

Brave es una película de animación estrenada en 2012, dirigida por Mark Andrews y Brenda Chapman y producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. El largometraje animado ganó los premios Óscar, BAFTA y el Globo de Oro a Mejor Película de Animación en el año 2013.

Titulada originalmente *The Bear and the Bow*, la película se centra principalmente en la relación materno-filial entre Mérida, princesa escocesa y heredera del clan Dunbroch y su madre, la reina Elinor. Pese a su mutuo cariño, la película trata la reconciliación entre dos mundos muy distintos. Si la reina encarna los valores más tradicionales (y tradicionalmente femeninos), Mérida crece como una joven aventurera, va-

novelas *Canción de Hielo y Fuego* a través de una canción tradicional ficticia llamada “El oso y la doncella” (*The Bear and the Maiden Fair*).

³ταύτης ὁ πατήρ ἀρρένων παιδῶν ἐπιθυμῶν ἔξεθηκεν αὐτήν, ἄρκτος δὲ φοιτώσα πολλάκις θηλὴν ἔδιδου, μέχρις οὖ εύρόντες κυνηγοὶ παρ’ ἑαυτοῖς ἀνέτρεφον. [A esta [Atalanta] su padre la expuso porque deseaba hijos varones; una osa vino muchas veces a darle de mamar, hasta que unos cazadores la encontraron y criaron entre ellos.] (Apollod. Bibliotheca 3.9.2). Agradezco la referencia y la traducción a mi colega Claudia Ibarzo Joven.

liente y amante de actividades de riesgo que su madre desaprueba. Mérida encarna, por lo tanto, una tipología femenina que se aparta conscientemente de los valores estipulados en los que tratan de encorsetarle y trata de encontrar nuevas maneras de expresión. El clímax narrativo del largometraje muestra cómo, tras una previa ruptura y la transformación de Elinor en oso pardo motivada por la propia princesa, las dos mujeres se acercan progresivamente la una a la otra en su búsqueda por deshacer el hechizo: Elinor aprende de su hija a sobrevivir en la naturaleza y Mérida comprende el valor de algunas de las enseñanzas de su madre, todo ello al tiempo en el que esquivan al rey y al resto de clanes, que tratan de dar caza a Elinor al confundirla con el legendario oso Mor'du (quizás una referencia a la historia de Calipso).

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: OSAMOS COMENTAR LA PELÍCULA

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

A continuación, se trabajará una serie de contenidos ya explorados en el apartado teórico a través del estudio de ciertas escenas de la película *Brave* (2012), así como de la exploración de sus temas principales y cómo quedan reflejados en otras obras similares.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Identificar temas y elementos narrativos mínimos comunes a distintas narrativas, tanto clásicas como modernas.
- Examinar temas sociales como la relación del ser humano con la naturaleza y los animales, los roles de género y la representación de las vivencias femeninas en distintos medios.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Analizar la relación de los ritos de paso del ser humano con la figura del oso a lo largo del tiempo y en distintas culturas.
- Identificar los temas principales de la película y comentarlos.
- Establecer paralelismos entre las narrativas míticas relativas a mujeres y osos (y, especialmente, osas) y las narrativas modernas audiovisuales
- Extraer conclusiones literarias y reflexiones sociales y antropológicas

3. MATERIALES

- Ordenador con acceso a Internet y altavoces
- Proyector o pantalla

4. METODOLOGÍA

La metodología seguida se basa en la discusión guiada o *discussion method*, a través del cual el profesor presenta un método de caso que es comentado por los alumnos a través de preguntas seleccionadas. Si bien la explicación de la teoría y el control del turno de discusión continúan estando en las manos del profesor, como afirma Welty (1989, p. 198), esta es una excelente técnica para comenzar a alejarse de la clase magistral y alentar entre el alumnado nuevas técnicas que van más allá de la memorización y se centran en el pensamiento crítico y la capacidad de expresar ideas. Para ello, lo ideal es que se trate de una clase con un número reducido de alumnos, o bien, si hay un gran número de alumnos, estos pueden dividirse en grupos más pequeños y exponer entre ellos sus ideas.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad se divide en dos partes dedicadas a la discusión guiada con los alumnos. En la primera, se resume de forma conjunta la película *Brave* (2012) y se enumeran los distintos temas principales que la componen. Se proponen los siguientes, aunque, por descontado, pueden seleccionarse otros o profundizar de forma más detenida en uno o dos:

- Los roles de género
- La experiencia de la maternidad
- La relación del ser humano con la naturaleza y lo salvaje⁴
- La transformación de la identidad interna y externa

⁴ “The bear symbolized the harmony of society and nature, a harmony disrupted in the modern world, in a philosophical lurch separating man from his natural origins.” (Shepard y Barry, 1985, p. xi).

Esto se realizará a través de dos pasos principales:

5.1. VISUALIZACIÓN DE LA PELÍCULA

En primer lugar, se propone el tratamiento de estos temas mediante la visualización de la película *Brave* (2012). El o la docente puede elegir, según su criterio, proyectar alguna escena destacada de la película para que sirva como elemento introductorio a la discusión y el alumnado pueda otorgar ejemplos concretos de las escenas proyectadas. Recomendamos la utilización de dos en concreto que pueden visualizarse de forma oficial en el canal de *YouTube* de Disney España y recogen dos de las escenas más reconocibles de la película: en primer lugar, la escena en la que Mérida “pide su propia mano” enfrentándose a sus pretendientes en la prueba de arquería, mediante la cual se podrían discutir los roles de género⁵; en segundo lugar, la escena en la que Mérida enseña a Elinor, ya transformada en oso, a cazar salmones en el río⁶. Se trata de una escena tierna y conmovedora que acaba con un final abrupto y algo chocante mediante la cual se pueden discutir ejemplos de la relación humana con la naturaleza y lo salvaje o la transformación de la identidad externa y la interna (debido a la progresiva transformación animalística que va sufriendo Elinor conforme pasan las horas).

Asimismo, también pueden fomentarse las referencias a otras obras en las que se muestre una relación delicada en términos materno-filiales: podemos proponer, sin salir del ámbito de las películas, largometrajes de varios géneros y para distintas audiencias como *Lady Bird* (2017), *Ponte en mi lugar* (*Freaky Friday*, 2003), *Mommy* (2014), *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, 2009) o *Carrie* (1976).

5.2. PREGUNTAS DE APERTURA

En segundo lugar, se proponen dos preguntas esenciales que plantean profundizar aún más en el análisis filmico, temático y simbólico de la película. Estas pueden ser planteadas por el o la docente al alumnado y ser resueltas en el orden que se decida: o bien de una en una, o bien de

⁵ <https://acortar.link/NnqhE3>

⁶ <https://acortar.link/iyyrXa>

forma entrelazada. Si los alumnos se encuentran organizados por grupos, pueden comentar sus impresiones por grupos para que después un portavoz las exprese ante el resto de la clase.

Las cuestiones que marcan la discusión guiada son las siguientes:

1. ¿Cómo ayuda la transformación en oso de Elinor a mejorar la relación materno-filial en *Brave*? ¿Qué relación tiene con la mitología del oso que hemos visto?
2. ¿Qué otros ejemplos de transformación en animal en la ficción ayudan a la resolución de un conflicto y cómo lo hacen?⁷

6. CONCLUSIONES

En conclusión, esta propuesta didáctica trata de lanzar algo de luz sobre la figura del oso en relación con algunos rituales de iniciación, centrándose en aquellos que tienen que ver con la figura femenina y su paso a la edad adulta y la transición a la maternidad. Para ello, se exploran una serie de mitos y leyendas de varias partes del mundo y sus proyecciones modernas en obras de la cultura audiovisual actual, para posteriormente centrarse en el núcleo pedagógico, que girará en torno al análisis y la aplicación de estos conceptos a través de la película de animación *Brave* (2012). Se propone, por lo tanto, un acercamiento multidisciplinar, multimedial e intertextual que culmine con una metodología centrada en la discusión guiada que puedan dar paso al debate acerca de temas clave de tipo literario y social para poder aplicar los conocimientos explicados a lo largo de la explicación teórica.

7. BIBLIOGRAFÍA

Anderson, A. (2021). *Artio and Artaois: A journey towards the Celtic bear gods*. Pagan Portals, John Hunt Publishing Ltd.

⁷ Si no surgen ejemplos de esta instancia, el o la docente puede iniciar la conversación mediante ejemplos: algunos especialmente útiles, que continúan con el tema animalístico tratado y tratan temas similares del amor familiar y la incomprendión son Hermano oso (*Brother Bear*, 2003) o Red (*Turning Red*, 2022).

Apollodorus. (1921). *The library* (Vol. 1–2, J. G. Frazer, Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press; London: William Heinemann Ltd.

Bartolini, G. (2010). La Lupa Capitolina. Nuevas perspectivas de estudio. En G. Bartolini (Ed.), *La Lupa Capitolina* (Suplemento y monografía de la revista *Archеologia Classica*, 5). Roma: “L’ERMA” di Bretschneider.

Boix Jovaní, A. (2013). La fuga del león en el “Cantar de mio Cid” como ritual iniciático. En A. Montaner Frutos (Ed.), *Sonando van sus nuevas allent parte del mar: el Cantar de Mio Cid y el mundo de la épica* (pp. 87–98).

Edsman, C.-M. (1956). The story of the bear wife in Nordic tradition. *Ethnos: Journal of Anthropology*, 21(1–2), 36–56.
<https://doi.org/10.1080/00141844.1956.9980812>

Hi-Rez Studios. (n.d.). Artio. *Smite*. Recuperado el 21 de noviembre de 2024, de <https://www.smitegame.com/gods/artio>

Hume, K. (1980). From saga to romance: The use of monsters in Old Norse literature. *Studies in Philology*, 77 (1) (pp. 1-25)

Margaret Arent. (1969). The heroic patern: Old Germanic helmets, Beowulf, and Grettis saga. En E. C. Polome (Ed.), *Old Norse literature and mythology* (pp. 130–199). Austin: University of Texas Press.

OED = *Oxford English Dictionary* (Ed. rev. dir. por J. Simpson & E. Weiner). Oxford University Press. Recuperado de <http://www.oed.com/>

Ovidio. (1983). *Metamorfosis*. Barcelona: Bruguera.

Papamichali, O., Kalachanis, K., & Dimitrijević, M. S. (2022). The bear mythology: An enduring archetypical tale of feminine empowerment, adulthood and motherhood. *Graeco-Latina Brunensis*, 27(2), 101–III.

Pastoreau, M. (2008). *El oso: Historia de un rey destronado*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Pixar Animation Studios. (2012). *Brave* [Película]. Walt Disney Pictures.

Shepard, P., & Sanders, B. (1985). *The sacred paw: The bear in nature, myth, and literature*. Viking Penguin.

LOS ANIMALES Y EL MIEDO

La incertidumbre en las sociedades humanas



15 de noviembre | Sala de Juntas | Facultad de Filosofía y Letras



Universidad
Zaragoza

IPH

Instituto de
Patrimonio y Humanidades
Universidad Zaragoza



POLYMATHTIA
Grupo de Investigación

Imaginarios
DESCRITOS

LECCIÓN: TAN SOLO NO SE VEN A LOS DOS “ICOS”: LA REPRESENTACIÓN DEL ARCA DE NOÉ

ESTHER LUPÓN GONZÁLEZ

Centro Superior de Diseño Hacer Creativo

1. INTRODUCCIÓN

Da título a esta lección una conocida canción infantil, en la que se enumeran algunos de los animales que Noé resguardó en su arca. Si analizamos su letra, esta explica que los unicornios –los “icos”– no existen entre nosotros porque no entraron en la nave, sucumbiendo al Gran Diluvio. Este canto inocente presenta el tema tratado en el seminario: el miedo.

Se conoce como Gran Diluvio a una inundación mundial que es relatada en los textos de varias culturas antiguas; se menciona en la cultura mesopotámica, hindú, grecolatina, judía, cristiana e islámica. En ellos se aprecian algunos elementos comunes: se produce por voluntad divina para acabar con la vida sobre la tierra, un hombre es elegido para salvar a un grupo de humanos y, también, de animales, y este construye una embarcación para su salvación. La universalidad del relato se explica por la difusión del mito mesopotámico¹ –posiblemente basado en una catástrofe local–, y por la asimilación posterior de diferentes inundaciones producidas en distintas regiones, donde el recuerdo se mezcló con las fuentes bíblicas y clásicas (López Frese, 2015).

1.1. EL RELATO BÍBLICO

¹ Hacia el III milenio a.C. se ponen por escrito varias versiones. La tablilla XI del Poema de Gilgamesh es la más conocida, y se conserva en el Museo Británico.

Vamos a analizar la evolución iconográfica del relato bíblico en el contexto europeo, por lo que conviene recordar la narración que ilustrarán estas escenas, que se recoge en el Génesis 6-8.

En síntesis, Dios se arrepiente de haber creado al hombre por su maldad y decide acabar con la humanidad, pero el justo Noé obtiene su favor. Entonces su Señor le ordena construir un arca de madera con dimensiones y estructura precisas,² y salvar en ella a su familia y algunas parejas de cada especie. Tras llover durante cuarenta días y cuarenta noches, perece la vida terrestre. Pasados unos meses, Noé suelta aves para comprobar si las aguas han bajado, y una paloma lo confirma al volver con una hoja de olivo. Las criaturas abandonan el arca con la orden de repoblar el mundo, y Noé honra a Dios ofreciéndole un sacrificio. Finalmente, el Creador pacta no devastar de nuevo la tierra y brinda el arcoíris como símbolo de su promesa.

2. LA REPRESENTACIÓN DEL ARCA DE NOÉ

La escena se figuró de forma muy temprana en el arte paleocristiano, trasmitiendo un mensaje de salvación y resurrección (González, 2011, pp. 41-42). En los frescos de las catacumbas romanas –Pedro y Marcellino (s. III) o Domitila (ss. III-IV)–, se observa a Noé sobre el arca, ya posada en tierra, elevando las manos en actitud orante. En el sarcófago 119 del Museo Laterano (s. IV), el patriarca aún flota sobre las aguas. Estas imágenes comparten dos elementos: la llegada de la paloma con el olivo y un arca cúbica con un pequeño tragaluz. Que hoy imaginemos una gran embarcación se debe a la evolución iconográfica; “arca” se designa en hebreo con la palabra *tēbāh* y se traduce como “cofre” o “caja”.

Pronto el tema se alejó del mensaje de salvación para subrayar el castigo. En la plástica bizantina la composición adquiere un carácter más

² Gen 6:14-16. Fabrícate un arca de madera de ciprés. Haz compartimentos en el arca, y calafatéala por dentro y por fuera. La fabricarás así: medirá ciento cincuenta metros de larga, veinticinco de ancha y quince de alta. Haz una claraboya a medio metro del remate, pon una puerta al costado del arca y haz una cubierta inferior, otra intermedia y otra superior.

narrativo (González, 2011, p. 42), y en miniaturas como las del *Pentateuco de Ashburnham* en la Biblioteca Nacional de Francia (s. VI), se subraya la devastación de la tierra mostrando los cadáveres ante el arca cerrada.

Con respecto al aspecto de la nave, en la Edad Media van a coexistir dos tipologías: con forma de caja y de barco. El primer ejemplo que documenta el arca como una embarcación se da en la necrópolis de al-Bağawāt en Egipto (ss. V-VI), si bien es excepcional (Lezzi, 1994). También destacan las cruces irlandesas, como la Cruz del monasterio de Kells (s. X), dentro de esta tradición secundaria.

FIGURA 1. Mosaico del ciclo del diluvio en la basílica de San Marcos de Venecia (s. XIII), donde el arca toma la forma de una caja. Noé suelta la paloma mientras el cuervo se entretiene alimentándose de los cadáveres.



Fuente: Meisterdrucke.com

En el arte románico hallamos tanto escenas aisladas como ciclos narrativos, por ejemplo, en la catedral de Monreale (s. XII) y en San Marcos de Venecia (s. XIII) [Fig. 1]. Allí se representan distintos momentos del relato: la advertencia a Noé, la construcción del arca, el embarque de las especies, la entrada de la familia de Noé, la navegación entre cadá-

veres, la suelta del cuervo, el vuelo de la paloma, la salida de los animales y la familia, y el sacrificio final. Muchas veces dos episodios aparecen de forma simultánea en una sola escena.

En los manuscritos medievales también se reflejaron diferentes hipótesis acerca de la forma de la embarcación, los animales que la ocuparon, o su distribución (Carvajal, 2013, p.25). Ejemplares como el *Breviarium Historia Catholicae* de Rodrigo Jiménez de Rada (s. XIII-XIV) de la Biblioteca de la Universidad Complutense, muestran alzados en los que las bestias se disponen en estancias en tres niveles.

Entre las criaturas figuran animales domésticos y salvajes del entorno europeo, pero también exóticos, como monos o elefantes. Otros, sin embargo, son difíciles de identificar, pues fueron representados para transmitir un concepto y no tanto para ser reconocidos. No faltan la paloma, símbolo de la justicia y la búsqueda de Dios, o el cuervo carroñero con su connotación negativa.

Desde el siglo XII se consolida la imagen del arca como un barco, o como un paralelepípedo de diferentes niveles que se ubica sobre una quilla (López, 2023). Esta opción se impuso finalmente, aunque aún convivió un tiempo con el formato de arca, o incluso con formas menos comunes, como la pirámide fundida por Lorenzo Ghiberti en la puerta del Paraíso del baptisterio del Duomo de Florencia (1425-1452), o el montículo del fresco del Museo de Bellas Artes de Bilbao (s. XIII).

En la Edad Moderna se reduce la variedad de episodios representados, y ganan peso la entrada y salida de las criaturas, a menudo combinadas con otros momentos. El arca se convierte en metáfora de la Iglesia cristiana, y para reforzar este mensaje se enfatiza el desfile de animales en procesión, entre los que se encuentran, en ocasiones, criaturas fantásticas [Fig. 2]. No faltaron las historias populares que hablaban de la soberbia del unicornio para vencer las aguas.

Se generaliza asimismo la presencia de los condenados. Para subrayar el mensaje de salvación se hace hincapié en el pánico y la muerte de quienes desoyeron al patriarca. En el fresco de Miguel Ángel en la Capilla Sixtina (1508) se muestran los intentos inútiles de la humanidad

para resguardarse sobre árboles o espacios altos, convertidos en desgarrada desesperación en *El diluvio* de Hans Baldung (1516) en la Galería Estatal de Bamberg, donde los hombres tratan de aferrarse al arca, al mobiliario que flota o a las bestias que todavía nadan, mientras el agua arrastra cunas y cadáveres.

FIGURA 2. El arca de Noé en el monte Ararat del pintor flamenco Simon de Myle (1570), conservado en una colección privada tras su subasta en Sotheby's Paris en 2011.



Fuente: Wikimedia Commons.

El Concilio de Trento (1545-1563) supuso un punto de inflexión en la interpretación del relato, que en adelante debería ser entendido en sentido literal, por lo que los teóricos se esforzaron por demostrar que semejante construcción había sido posible (López, 2023). Athanasius Kircher detalló en plantas, secciones y perspectivas los habitáculos de la nave, e incluso planteó el método de alimentación o de tratamiento de residuos de los animales. Establece la concepción del arca como un

paralelepípedo con cubierta a dos aguas, dividido en tres niveles, y con un tamaño comparable a la ciudad de Roma.

En el Barroco destaca la variedad zoológica, que permite a los artistas alardear de su dominio técnico. Los animales domésticos se mezclan con especies exóticas en la obra de Jan Brueghel *el Joven* del Museo Lázaro Galdiano, *Entrada en el Arca de Noé* (1626-1675). Los paisajes varían, unos sitúan la escena en espacios propios del clima europeo, otros, como Cajetan Roos (*El arca de Noé en el monte Ararat*, h. 1720, Museo Nacional de Arte de Cataluña), tratan de evocar entornos más lejanos. El mismo artista extremó el dramatismo en *El Diluvio Universal* (h. 1720), donde los cadáveres de infantes y bestias son arrastrados por las aguas.

FIGURA 3. Joseph-Désiré Court, Escena del diluvio (1827), conservada en el Museo de Bellas Artes de Lyon.



Fuente: Wikimedia Commons.

Este tono trágico se va a acentuar en el siglo XIX con autores como Gustave Doré en su Biblia ilustrada (1866), con grabados donde humanos y criaturas compiten por alcanzar los lugares más elevados, o donde los protagonistas son los cadáveres y el silencio tras el descenso de las aguas. Si anteriormente se mostraba el miedo de la humanidad a través de grandes multitudes, hay quien prefiere poner el foco en familias que luchan por su supervivencia, retratando a madres que intentan poner a salvo a sus bebés, o hijos que tratan de sacar a sus ancianos padres del agua [Fig. 3]. No faltan otras en las que un arcoíris sella el pacto entre Dios y Noé.

Este itinerario iconográfico refleja la manera en que nuestra sociedad ha articulado sus temores y sus esperanzas: del cofre cúbico paleocrístico que proclamaba la salvación al barco monumental que, desde el Medievo, se erige en emblema de la Iglesia; de las miniaturas que muestran la devastación del pecado a los lienzos barrocos y románticos que enfatizan la angustia humana ante el castigo divino. La sola presencia de los animales, ya sean domésticos, exóticos o fantásticos, contribuye a dramatizar ese miedo y, al mismo tiempo, a subrayar la promesa de un nuevo comienzo. Así, la representación del diluvio y su arca no solo ilustra un episodio bíblico, sino que sirve de espejo a las preocupaciones teológicas, científicas y estéticas de cada época.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: LA METÁFORA DEL ARCA DE NOÉ EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Tras la lección dedicada a la trayectoria iconográfica del Arca de Noé, se propone investigar cómo su simbolismo se adecúa hoy como metáfora de refugio, diversidad, salvación o riesgo en distintas industrias culturales (arte, cine, televisión, publicidad, cómic, videojuegos, redes sociales...). Esta actividad está relacionada con las siguientes áreas: iconografía, historia de las religiones, arte contemporáneo, cine y medios audiovisuales, e investigación histórico-artística interdisciplinar.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Detectar referencias metafóricas al Arca de Noé en narrativas visuales de los siglos XX y XXI.
- Analizar la función semántica de esas alusiones (acogida de la alteridad, crítica ecológica, marketing, etc.).
- Comparar dichos usos con los significados histórico-artísticos estudiados en la lección.
- Desarrollar competencias investigadoras y comunicativas.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Desarrollar el pensamiento crítico cuestionando supuestos iconográficos, contrastando interpretaciones historiográficas y evaluando la intencionalidad de los mensajes visuales en sus contextos de producción y recepción.
- Fomentar el debate crítico y argumentado entre los participantes.

- Potenciar las habilidades investigadoras mediante la búsqueda avanzada, selección y contraste de fuentes.
- Emplear vocabulario técnico para describir recursos retóricos (metonimia, alegoría...).
- Potenciar el trabajo colaborativo y la coevaluación entre pares.

3. MATERIALES

- Equipo informático y de proyección, con acceso a Internet.
- Imágenes propuestas como ejemplo para el análisis de la metáfora del arca de Noé en la cultura visual contemporánea.

4. METODOLOGÍA

Usando una metodología de aprendizaje basada en la indagación (*Inquiry-Based Learning*), se plantea realizar una búsqueda, puesta en común y debate sobre la metáfora del arca de Noé en la cultura visual contemporánea, mediante la exploración guiada sobre los valores asociados al Arca, la formulación de hipótesis, la investigación autónoma en pequeños grupos, el análisis iconográfico-semiótico de los hallazgos, y la puesta en común de los resultados.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la fase de lanzamiento se presenta la tarea y ejemplos iniciales (como la fotografía de David Lachapelle como denuncia a la decadencia de la sociedad moderna, la alusión al concepto de salvación de una comunidad en la novela *El arca de Schindler* de Thomas Keneally, o campañas publicitarias como la de Seat Altea XL en 2006). Posteriormente se realiza una investigación autónoma en pequeños grupos para la búsqueda de al menos tres casos sólidos en arte, publicidad impresa, cine y series, campañas de *marketing*, etc. Con ello, los estudiantes reflexionan acerca de la iconografía y significado de la metáfora en los

hallazgos y formulan hipótesis sobre el uso de esta imagen en la actualidad. Finalmente se pone en común el trabajo realizado, se visualizan las imágenes propuestas y se realiza un debate.

6. CONCLUSIONES

Este recorrido demuestra la capacidad de un relato para encarnar, a lo largo de los siglos, temores, esperanzas y discursos muy diversos. Partiendo de una revisión iconográfica, la actividad práctica traslada el símbolo a nuestro presente, estimulando la indagación, el debate y la comparación crítica entre pasado y actualidad. De este modo, el alumnado afianza contenidos, trabaja métodos de investigación, y adquiere herramientas para descodificar los usos contemporáneos de los mitos, para comprender su poder persuasivo y posicionarse, con fundamento, ante las narrativas que modelan la imaginación colectiva.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Carvajal González, H. (2013). El Breviarium Historiae Catholicae de Rodrigo Jiménez de Rada. *Anales de Historia del Arte*, 23, 17-41.
https://doi.org/10.5209/rev_ANHA.2013.v23.43600
- González Hernando, I. (2011). El diluvio universal. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, 3(6), 39-49.
<https://no.cl/2vfsa>
- Lezzi, M. T. (1994). L'arche de Noé en forme de bateau: naissance d'une tradition iconographique. *Cahiers de civilisation médiévale*, 37(148), 301-324.
<https://doi.org/10.3406/ccmed.1994.2595>
- López Frese, S.C. (2015). *Lo histórico y lo simbólico en el mito del diluvio universal de Sumer y Palestina*. Universidad Nacional de San Juan (Argentina).
[10.13140/RG.2.1.3142.7929](https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3142.7929)
- López García, M. (2023). En busca de las dos arcas perdidas. *Boletín de la Sociedad Geográfica Española*, (75), 30-45.
<https://no.cl/nhzav>

LECCIÓN: MIEMBROS DE ANIMALES Y ZOOMORFOS EN AZABACHE, Y OTROS MATERIALES ORGÁNICOS, USADOS COMO AMULETOS.

ANDREA MENÉNDEZ MENÉNDEZ
AMM Arqueología e Ilustración

1. INTRODUCCIÓN

Exploramos el uso de formas zoomorfas, y miembros o partes de animales como amuleto, desde una perspectiva en la que los animales son, a la vez, objeto de temor, protección o devoción.

La actividad se desarrolla en dos partes. La primera es eminentemente teórica, pero dinámica y participativa, abordando de forma diacrónica y sucinta, la interpretación, simbología y funcionalidad mágico-medicinal, de estos elementos, desde la prehistoria hasta la actualidad.

La segunda parte explora la estrecha relación entre arte y ciencia. Por un lado, se destaca el interés de determinadas manifestaciones artísticas dentro de la investigación científica histórico-arqueológica. Por otro lado, se examina, desde la perspectiva de la ilustración científica, la importancia del arte como herramienta al servicio de la ciencia.

1.1. PARTE TEÓRICA

Se introduce al alumnado en la interpretación histórico-arqueológica de la simbología ligada a los objetos de estudio. Para abordar esta temática se utilizan hipótesis de trabajo procedentes de la investigación histórico-arqueológica. Asimismo, se expone información relevante ofrecida por las fuentes, tanto escritas como gráficas. El discurso se sostiene sobre la continuidad en torno a su uso y significado y se invita al alumnado recapacitar en torno a su propia relación con este tipo de objetos y su conciencia activa, o pasiva, como posibles portadores.

1.2. PARTE PRÁCTICA

Se enfoca como una introducción a la ilustración científica. Se establece una comparativa entre las necesidades de esta, desde diversas disciplinas ligadas a las ciencias naturales y las planteadas desde las ciencias sociales, específicamente la vinculada a la rama histórico-arqueológica.

2. DISCUSIÓN / DESARROLLO

El adorno personal ha tenido, desde su origen, un uso multifuncional como elemento decorativo, de prestigio y protección. Los amuletos realizados con miembros o partes de animales, o que representan figuras zoomorfas, forman parte del imaginario colectivo popular universal. El color, la forma o el sonido de estos objetos son partes fundamentales de su simbolismo, ritualidad y funcionalidad. Es posible que otras cuestiones sensoriales, como el tacto o el olor, u otras connotaciones inmatrimoniales que no han llegado hasta nosotros, también hayan tenido un papel primordial en su significado o finalidad.

El uso de materias primas diversas, especialmente de carácter orgánico, como azabache (variedad de carbón), hueso, ámbar, coral, marfil etc., puede rastrearse desde el Paleolítico. En ocasiones, otras materias primas son transformadas artificialmente con el fin de imitar a aquellas en color y aspecto confiriéndoles el mismo valor simbólico.

En su especial relación con el mundo infantil, los testimonios escritos, gráficos o arqueológicos, nos hablan de amuletos usados en solitario o en grupo, como los *crepundia* usados en la antigüedad clásica y que podríamos poner en relación con los llamados cinturones de infantes cargados de amuletos, característicos de época moderna. En este sentido se muestran durante la exposición diversos ejemplos gráficos y elementos conservados, para facilitar la comprensión de lo expuesto.

2.1. LOS ANIMALES Y EL MAL DE OJO

El fin común de estos elementos, además de procurar atraer la buena suerte, es la protección contra el mal y la enfermedad y, más específicamente,

camente, contra el universal “mal de ojo”. Su origen ha querido buscarse en Mesopotamia y, aunque su concepto es complejo de analizar, es el más universal de los temores. La creencia en que la mirada o envidia de una persona puede producir enfermedad, e incluso la muerte, ha trascendido en el tiempo hasta nuestros días con rituales tradicionales mágico-religiosos como el de “pasar el agua”, que incluyen parte de un cuerno de ciervo “alicornio”, junto a plegarias o rezos (Suárez 2016, 348).

La representación de animales como serpientes, escorpiones, leones, lagartos, perros, lobos o animales con garras, picos, colmillos o cuernos, atacando al ojo como elemento maligno, nos pone en la línea de esa dualidad del animal como ser temido y como aliado protector (figura 1, a y c). Asimismo, el humo de elementos orgánicos, como el azabache o el cuerno de ciervo, eran usados en el mundo clásico, por ejemplo, para ahuyentar a las serpientes (Mottana 2002, 100). A su vez, el azabache transformado en amuleto usa iconografías de animales, como la serpiente, el oso o el león, para proteger contra el mal de ojo.

FIGURA 1. Animales y mal de ojo



Fuente: a) “Woburn marbles” (Elworthy 1895: 137, fig.24); b) Medusa en azabache (s. II-IV d.C.). inv.H321.14.1. © York Museums and Gallery Trust; c) amuleto de diente de tiburón, inv. H1862 (500-400 a.C.). Autor: Jakob Faurvig. © Thorvaldsens Museum.

Medusa, con la cabeza cubierta de serpientes es una iconografía recurrente como elemento protector, en el que el animal y la mirada tienen

especial valor defensivo. Es considerado uno de los seres más temidos del mundo antiguo y el origen del mito se ha establecido en Mesopotamia (Alvar Nuño 2012, 188). La iconografía de la cabeza cortada de Medusa en adornos, por ejemplo, realizados en azabache, se han documentado en contextos funerarios romanos, especialmente en *Britannia* y *Germania*, siendo usados como protección, tanto en vida como tras la muerte (Menéndez 2023, 292, 571) (figura 1, b).

2.2. AMULETOS ZOOMORFOS EN AZABACHE Y OTROS MATERIALES ORGÁNICOS

En cronología romana está ampliamente documentada la presencia de pequeñas figuras zoomorfas, especialmente osos o leones, en ámbar o azabache en contextos funerarios, especialmente infantiles, con una clara función apotropaica (Crummy 2010).

En culturas como la griega, el oso, en su vertiente femenina, aparece ligado a Artemisa, diosa de la caza, y a ritos de paso a la pubertad relacionados con la mujer y la fertilidad, mientras que, en otras culturas como la germánica, matar un oso se vincula con ritos de paso a la vida adulta en el mundo masculino. Las alusiones a otros animales con virtudes afines de fuerza o valor, como el lobo, perros o toros, son citadas en múltiples textos en culturas muy diversas y usadas como protección y, quizás también, para infundir estos valores a sus portadores.

Durante la exposición de la temática abordada se muestran a modo de ejemplo algunos textos relacionados con la ritualidad del uso de partes de animales o representaciones zoomorfas con carácter mágico-medicinal.

2.3. MIEMBROS O PARTES DE ANIMALES COMO AMULETO

El uso de partes de animales (patas, colas, cabezas, garras, cuernos, pezuñas, huesos o piel) como amuleto está constatado desde la prehistoria, aunque muchos de estos elementos, por su carácter orgánico y perecedero, no han llegado hasta nosotros. Sin embargo, el uso de similares piezas en cronologías posteriores o su representación en retratos infantiles o religiosos y la información aportada por los textos clásicos, son

elementos clave para entender el contexto y continuidad de su uso. La simbología en torno a ellos es compleja y se entremezcla con múltiples connotaciones, culturales, supersticiosas y religiosas, en cada cronología. Muchos de estos elementos suelen tener en común una forma puntiaguda relacionada con la defensa y puestos en relación con gestos ofensivos: son comunes las manos de tejón, rabos de lagartija, dientes o garras de diversas especies, mandíbulas de ciervo volador y un largo etcétera. Estos elementos eran usados, especialmente, como protección del infante, pero también por mujeres, hombres o para animales (Mingote Calderón *et al.* 2005).

Nos centraremos a modo de ejemplo en el *Lucanus cervus* (ciervo volador), elemento que también usaremos en la actividad práctica. Los textos clásicos de autores como Sófocles, Sócrates o Aristófanes citan la similitud de este, con la lira de la ninfa cazadora *Kyllene* o *Cyrene*. La mitología refiere que la ninfa, gracias a sus habilidades, podía enfrentarse a leones u otras bestias feroces. Además de otras leyendas y mitos, Plinio el Viejo (siglo I d.C.) recoge el uso de la cabeza como amuleto (Montserrat 2012, 609; 2013, 383):

En una de sus especies, que es de gran tamaño, se dan unos cuernos muy largos ahorquillados, con unas pinzas dentadas en la punta que se cierran a voluntad para atenazar; se cuelgan también del cuello de los niños a modo de amuleto (Plin. *HN*. XI, 34).

El escarabajo tiene un peso muy importante en culturas muy diversas como, por ejemplo, la egipcia. En cronologías distintas, en el caso concreto del ciervo volador, este es tanto relacionado con el bien como con el mal (Montserrat 2016, 303, fig. 102). Estas contradicciones en torno a su significado han llegado hasta nuestros días. Es un animal inofensivo que, sin embargo, todavía infunde un miedo irracional en la cultura popular de determinados contextos, eminentemente rurales, de zonas como, por ejemplo, Asturias, donde se denomina “vacaloria”. Esto también ha contribuido a que se trate de una especie actualmente protegida y en riesgo de extinción. Sin embargo, a la vez, se conservan interesantes elementos etnográficos de su uso como amuleto protector, como el ejemplar del siglo XIX conservado en el Museo del Traje (Madrid), cuya foto usaremos en la actividad práctica (figura c).

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: ANIMALES, AMULETOS E ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

1. CIENCIA Y ARTE. ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

Los contenidos de la actividad se enmarcan dentro de la estrecha relación existente entre arte y ciencia. Más concretamente, en torno al papel fundamental de la ilustración científica aplicada a la investigación de la historia, la arqueología y su relación con la historia del arte.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Visibilizar la relación entre ciencia y arte y su importancia en la investigación científica.
- Exponer los parámetros básicos necesarios para realizar una ilustración científica correcta.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Fomentar en el alumnado la observación científica del arte como objeto de estudio y referencia documental.
- Visibilizar la importancia, habitualmente olvidada, de la ilustración científica en las ciencias sociales.

3. MATERIALES

- Material 1- Lámina de *Lucanus cervus* macho y hembra.
- Material 2- Lámina de mandíbula de *Lucanus cervus* macho usada como amuleto.

4. METODOLOGÍA

Exposición: introducir los parámetros esenciales para una correcta ilustración científica, utilizando ejemplos específicos y discutiendo su validez científica.

Acompañamiento: guiar al alumnado en la comprensión de los procesos de trabajo necesarios, proporcionando explicaciones detalladas y respondiendo preguntas.

Análisis comparativo: comparar diferentes técnicas o enfoques según cada disciplina, fomentando la participación activa del alumnado.

Práctica guiada: invitar al grupo a realizar la práctica, mientras se analiza colectivamente, identificando y discutiendo las necesidades de cada elemento.

Reflexión y debate: concluir con una reflexión sobre las cuestiones abordadas, invitando al alumnado a debatir sobre sus impresiones, experiencias y dudas.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad se introduce con un discurso sobre la ilustración científica como disciplina, ligada tanto a las ciencias naturales como sociales. Se exponen brevemente los parámetros imprescindibles que debe ofrecer una correcta ilustración científica, incidiendo en la importancia de esta en la rama histórico-arqueológica (Menéndez 2022: 314).

FIGURA A. La ilustración científica. Esquema comparativo.



Fuente: AMM Arquelogía e Ilustración

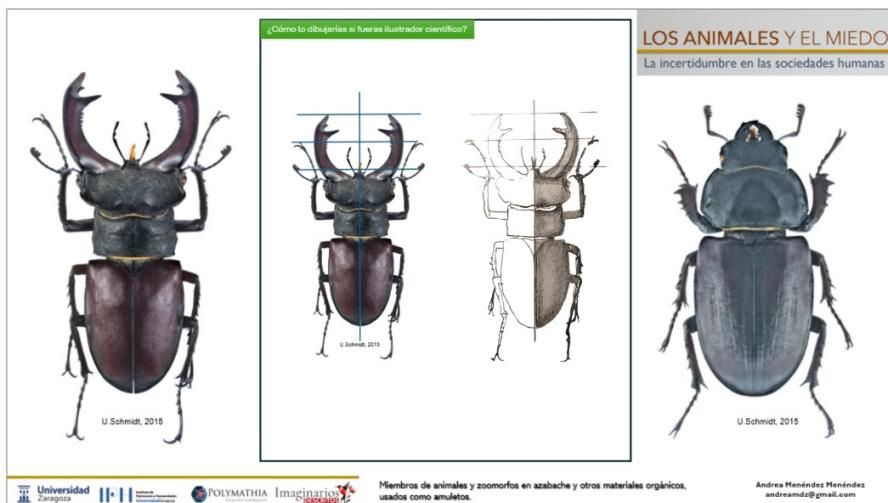
Tras repartir las fichas de trabajo (material 1 y 2) se acompaña al alumnado en la comprensión de los procesos de trabajo necesarios y la diferencia en torno al trabajo como ilustrador científico en dos disciplinas diferentes. Partiendo de fotografías con el *Lucanus cervus* como protagonista, se reflexiona junto al alumnado sobre las necesidades de representación de cada elemento.

5.1. ¿CÓMO LO DIBUJARÍAS SI FUERAS ILUSTRADOR CIENTÍFICO?.

Esta parte de la actividad aborda las necesidades de ilustración enfocada a las ciencias naturales, en este caso fauna.

Se realiza una introducción a un primer boceto previo a un trabajo científico, en el que tienen cabida técnicas artísticas de carácter realista e hiperrealista. Podemos trabajar tomando como base fotografías y la finalidad en este caso es, principalmente, la representación de arquetipos.

FIGURA B. Material 1: práctica de ilustración científica de fauna

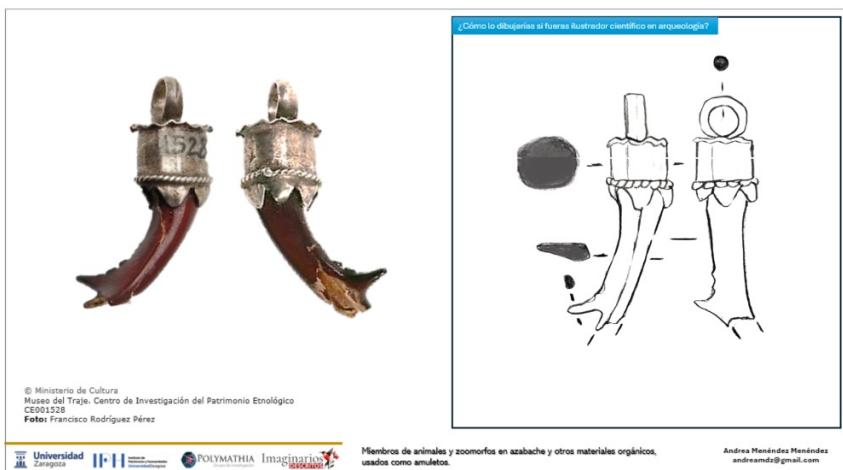


Fuente: Fotografía de *Lucanus cervus* macho y hembra. Autor: U. Smidt (CC BY-SA 2.0). <https://bit.ly/49kqWTi>. En el centro, ejemplo de ejecución del ejercicio.

5.2. ¿CÓMO LO DIBUJARÍAS SI FUERAS ILUSTRADOR CIENTÍFICO EN ARQUEOLOGÍA?.

Se plantea un simulacro, a mano alzada, en el que se analizan las necesidades de representación de un objeto histórico (orientación, vistas, secciones, etc.) a través de una fotografía, puesto que no podemos trabajar con el objeto real, como sería imprescindible en este campo.

FIGURA C. Material 2: práctica de ilustración científica en arqueología



Fuente: mandíbula de *Lucanus cervus* macho, del Catálogo del Museo del Traje (Madrid) convertida en amuleto. Francisco Rodríguez Pérez (<https://bit.ly/41ajGHK>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. A la derecha, ejemplo de ejecución del ejercicio.

6. CONCLUSIONES

La actividad expone la profunda conexión entre ciencia y arte. Esta relación enriquece ambas disciplinas y facilita el desarrollo de la investigación de forma completa y precisa. Desde la perspectiva arqueológica en torno a la que enfocamos esta actividad, la ilustración científica no solo es necesaria, como pueda ser en otras disciplinas, sino que es fundamental y omnipresente.

Se destaca de esta manera la relevancia de la ilustración de artefactos históricos, haciendo una primera aproximación a las necesidades de representación de los objetos. El uso de ejemplos es clave para enriquecer la experiencia de aprendizaje del alumnado confrontando la variación de técnicas, parámetros o convencionalismos, según la disciplina.

Por último, la reflexión conjunta y el debate abierto facilitan una mayor comprensión y apreciación de los puntos abordados siendo el intercambio de ideas y experiencias, el punto clave para consolidar conocimientos adquiridos y motivar al alumnado a continuar explorando en este campo a futuro.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Alvar, A. (2012). *Envidia y fascinación: el mal de ojo en el occidente romano*. Arys: Antigüedad, Religiones y Sociedades. Anejo III. Universidad de Huelva.
- Crummy, N. (2010). Bears and Coins: The Iconography of Protection in Late Roman Infant Burials. *Britannia*, 41, 37–93.
- Elworthy, F.T. (1895). *The evil eye*. London.
- Menéndez, A. (2022). Ilustración arqueológica. En M. Baidal, Cerviño, C. y Correa, F. (Coord.), *Manual de Ilustración científica* (314-330). GeoPlaneta.
- Menéndez, A. (2023). *El azabache en Hispania. Análisis tipocronológico, arqueológico y arqueométrico*. [Tesis doctoral inédita. Universidad de Granada].
- Mingote Calderón, J. L., Riazor, C., Belén, A. (2005). *Animalario: Visiones humanas sobre mundos animales*. Ministerio de Cultura y Deporte.
- Monserrat, V. J. (2012). Los artrópodos en numismática de Grecia y Roma Clásicas. *Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa*, 50, 591-629.
- Monserrat, V. J. (2013). Los artrópodos en la mitología, las creencias, la ciencia y el arte de los etruscos y la Roma antigua. *Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa*, 53, 363-412.
- Monserrat, V. J. (2016). Los artrópodos en los libros iluminados de la Edad Media europea. *Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa*, 58, 259-331.
- Plinio El Viejo (1855). *Historia Natural*. Traducido y anotado por John Bostock, M.D., F.R.S. H.T. Riley, Esq., B.A. London. Taylor and Francis, Red Lion Court. <https://www.perseus.tufts.edu>
- Suárez, J. (2016). *Fórmulas mágicas de la tradición oral asturiana. Invocaciones, ensalmos, conjuros*. Principado de Asturias.

LECCIÓN: *DE CÓMO CAPERUCITA ROJA APRENDIÓ POR LAS MALAS QUE LOS “DULCES LOBOS SON LOS MÁS PELIGROSOS DE TODOS” (PERRAULT)*

MARINA PEDROL-AGUILÀ*

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Al pensar en cuentos infantiles, uno de los primeros títulos que acude a la mente es, sin duda, *Caperucita roja*. Ese relato, en el que, tras haber sido engañadas y devoradas por un malvado lobo, la niña de la caperuza colorada y su abuela son rescatadas de la tripa del animal por un oportuno cazador, es harto popular todavía hoy, a pesar de que fue firmado por los hermanos Jacob y Wilhem Grimm a principios del siglo XIX¹.

Sin embargo, aunque esta historia incorpora elementos de la tradición popular germánica², su esencia se pierde en las raíces del folclore francés. Paul Delarue, uno de los mayores especialistas en cuentística francofona, recogió treinta y cinco versiones populares en francés de *Caperucita roja*. Fallecido en 1956, sus investigaciones fueron retomadas por Marie-Louise Tenèze, también folclorista, dando lugar al magnífico estudio *Le conte populaire français. Catalogue raisonné des versions de*

* El presente trabajo se inscribe en las actividades del Grupo de Investigación de Referencia de la Comunidad de Aragón H34_23R: *Polymathía: Grupo de investigación para el estudio interdisciplinar de las tensiones, las emociones y los procesos socioculturales*. Además, la autora es miembro del Instituto de Patrimonio y Humanidades de la Universidad de Zaragoza.

¹ *Rotkäppchen* [Caperucita roja] se encuentra en el primer volumen de *Kinder- und Hausmärchen* [Cuentos de los niños y del hogar] de los hermanos Grimm, publicado en Berlín en 1812.

² La intervención del cazador y el hecho de abrir la panza al lobo para sacar vivas a sus víctimas es una contaminación de *Der Wolf und die sieben jungen Geißlein* [El lobo y los siete cabritillos], que los Grimm recogen en el mismo volumen que *Caperucita roja* (Delarue & Tenèze, 2002, p. 381).

France et des pays de langue française d'outre-mer, publicado entre 1957 y 1985³. Estas múltiples variantes ponen de manifiesto el prodigioso éxito del relato en áreas de habla francesa, pero también allende sus fronteras pues, según Delarue y Tenèze (2002, p. 381-383), el ámbito geográfico de influencia de este cuento se extendía del Loira al Tirol, pasando por los Alpes y el norte de Italia. Así, tras analizar la versión de los Grimm, Delarue y Tenèze (2002, p. 381) señalan como su principal fuente de inspiración un cuento compuesto por el francés Charles Perrault en 1695⁴. No obstante, este escritor tampoco fue el creador de la historia de Caperucita, mas tiene el mérito de haber sido el primero en proponer una versión literaria de dicho relato que, si bien formaba parte del folclore de numerosos pueblos y regiones de Francia, había sido de transmisión meramente oral hasta esa fecha.

También Perrault hizo que asociáramos a la heroína con su caperuza roja. En las versiones orales anteriores y posteriores no siempre se alude a una prenda (cuyo color varía) que caracterice a la muchacha, quien, a menudo, ni siquiera recibe un nombre (Delarue & Tenèze, 2002, p. 374-382). Sin embargo, aunque todos imaginemos a Caperucita ataviada con una capa roja con capucha, Perrault (2003, p. 23) habla de “un petit chaperon rouge”. En la vestimenta femenina el *chaperon* aludía a una banda de terciopelo, ya pasada de moda a finales del siglo XVII, que se colocaba sobre el sombrero o gorro para adornarlo y era, además, símbolo de pertenencia a la burguesía (Furetière, 1690, s.v. *chaperon*). En cuanto al color, el rojo posee un simbolismo ambivalente y su interpretación en este cuento es especialmente compleja, según se opte por una

³ Retomando la clasificación internacional de Aarne y Thompson (1995, p. 70), que incluía el relato de Caperucita roja en el modelo AT 333 “The Glutton / Red Riding Hood” [El Glotón / Caperucita roja], Delarue renombró el cuento-tipo nº333 como “Le Petit Chaperon rouge” [Caperucita roja] simplemente (Delarue & Tenèze, 2002, p. 373).

⁴ Se trata de *Le Petit Chaperon rouge* [Caperucita roja], publicado en París en 1697, dentro del compendio *Histoires ou contes du temps passé* [Historias o cuentos de antaño]. Durante medio siglo, los hermanos Grimm llevaron a cabo un laborioso y complejo proceso de compilación, revisión y transformación a partir de materiales, orales y escritos, recabados gracias a más de veinte personas de su entorno, algunas de ellas procedentes de familias francófonas; a los relatos populares se suman variantes de textos literarios en lengua alemana, italiana, francesa, o de tradición oriental (Hernández, 2021, p. 21-28).

explicación de carácter histórico-antropológico, psicoanalítico o semiológico (Pastoureaud, 2016, p. 135-139).

En cualquier caso, según Delarue y Tenèze (2002, p. 381-383), la de Perrault fue la única fuente escrita que influyó en posteriores versiones de *Caperucita roja* hasta la de los hermanos Grimm. Entre las treinta y cinco variantes localizadas por este erudito, veinte son de transmisión oral y no deben nada a la imprenta, dos emanan claramente del texto de Perrault, mientras que una docena son consideradas mixtas, al contener elementos de la tradición literaria y elementos independientes en diversas proporciones.

2. DESARROLLO

Partiremos entonces del texto de Perrault, un experimento literario único en su producción y en la de su tiempo, pues el escritor construyó un relato de gran complejidad en menos de ochocientas palabras (784 exactamente), dando al género del cuento maravilloso su obra maestra. Existen numerosos trabajos académicos sobre *Caperucita roja* y la obra de Perrault. Famosos son, entre otros, los estudios de Marc Soriano, de corte literario y folclorista, además de psicoanalítico, o de Bruno Bettelheim, de enfoque eminentemente pedagógico y psicoanalítico.

Mas nuestro cometido no es retomar las ideas de los investigadores que nos han precedido, sino ofrecer algunas pistas de lectura centradas en el tema de los animales y el miedo. De entrada, nos detendremos en el lobo del cuento como lo presenta Perrault, para intentar descubrir qué imagen va construyendo de él a lo largo del relato, así como de la moraleja⁵. Tal y como han puesto de manifiesto numerosos especialistas, los cuentos llamados infantiles suelen tener dos niveles de lectura: uno más superficial, que alcanzan fácilmente los niños, y otro más profundo, que requiere leer entre líneas y está destinado a un público adulto (en esta ocasión, del ámbito universitario).

El estudiantado podrá comprobar que, en la parte ficcional del cuento, el escritor va dando breves pinceladas que componen el retrato de un

⁵ Se remite en este punto a la Actividad didáctica descrita más adelante en el apartado 5.1.

animal violento, insaciable, movido por el hambre, pero a la vez frío, astuto y manipulador. Asimismo, se desprende cierta fatalidad del encuentro con este personaje; por ignorancia, según el autor, la niña interactúa con el lobo despreocupadamente, ajena al riesgo que corre. Respecto a la moraleja, que no puede ser más explícita, está dirigida a “los niños, especialmente a las chicas jóvenes” pues, debido a su falta de experiencia, son más vulnerables que los adultos. En este cuento, no obstante, al candor de la niña se añade la falta de precaución de la madre y de la abuela. Aunque, en palabras del autor, ambas estaban “locas” por Caperucita⁶, son ellas las que meten a la muchacha en la boca del lobo literalmente, porque la primera la envía sola al bosque y la segunda le había regalado la famosa prenda roja.

Concretamente, Perrault comina a los más ingenuos a que no se dejen engañar por discursos manipuladores ni por las apariencias. En este sentido, el planteamiento del cuento encaja perfectamente en uno de los principales *leitmotiv* del siglo XVII francés: *l'être et le paraître*. En una sociedad donde los conceptos *ser* y *parecer* eran indisociables, el individuo era lo que aparentaba ser⁷. En esta línea, *Caperucita roja* no es otra cosa que un cuento de advertencia. De hecho, llama la atención que, en el compendio en el que fue publicado, hay hadas, ogros, objetos mágicos o encantamientos, pero nada de eso está presente en este relato. El lobo antropomorfo y dotado de habla, más propio de la fábula, es el único elemento sobrenatural.

A pesar de su simbología ambivalente⁸, en las sociedades de Europa occidental, desde la Alta Edad Media, nació la imagen del lobo feroz,

⁶ “[S]a mère en était folle, et sa mère-grand plus folle encore” (Perrault, 2003, p. 23). La lengua francesa del siglo XVII empleaba ya la locución verbal “être fou de” [“estar loco por”] para evochar una pasión desmedida por algo o alguien (Furetière, 1690, s. v. *fou*).

⁷ Esta deriva del juego barroco entre ilusión y realidad fue censurada por numerosos escritores contemporáneos de Perrault. Sirvan como ejemplo las siguientes citas: “Si vous jugez sur les apparences [...] vous serez souvent trompéé: ce qui paraît n'est presque jamais la vérité” (La Fayette, 1996, p. 94); “Pour s'établir dans le monde, on fait ce que l'on peut pour y paraître établi” o “Le monde récompense plus souvent les apparences du mérite que le mérite même” (La Rochefoucauld, 1678, § 56 y 166).

⁸ El lobo es un animal positivo en muchas culturas. Es símbolo de luz, héroe guerrero, ancestro mítico o protector para algunas sociedades nórdicas, para civilizaciones antiguas del próximo,

voraz y temible, debido sobre todo a factores ambientales y demográficos (Pastoureau, 2018, p. 37-39). Con el auge de los bestiarios, este animal se vio definitivamente como un ser diabólico, asociado a la brujería y al mal (Pastoureau, 2018, p. 47). Centrándonos en Francia, a partir del siglo XVI se extendió el miedo a los hombres-lobo, que alcanzó su clímax en un episodio terrible ocurrido entre junio de 1764 y junio de 1767: la llamada *Bête du Gévaudan* sembró el pánico en una zona del sudeste del país, por entonces aislada, boscosa y pantanosa. La misteriosa bestia, descrita por testigos y supervivientes como un lobo enorme, causó un centenar de muertes en la región. Hubo todo tipo de teorías, pero nunca se llegó a saber qué o quién había matado a tantos lugareños⁹.

Más allá de aspectos simbólicos y supersticiosos, en la Francia del Antiguo Régimen el lobo evocaba un peligro muy real, pues abundaba en el medio rural y, además de causar grandes pérdidas en los rebaños, atacaba a seres humanos en tiempos de guerra, hambrunas o epidemias. Tanto era así que, desde Carlomagno, reyes y grandes señores crearon oficios de loberos encargados de mantener a raya la población de este animal (Pastoureau, 2018, p. 107-110).

Sin olvidar la vigencia de esta realidad, que mencionan tanto Delarue y Tenèze (2002, p. 382) como Soriano (1978, p. 155), cabe hacer de *Caperucita roja* una lectura alegórica, como lo sugiere la moraleja, pues el hambre y la voracidad asociadas al lobo deben interpretarse también como una metáfora de la lujuria¹⁰. Con su cruenta encarnación del seductor, Perrault advierte a las muchachas del peligro irremediable que corren si se desvían de su camino – literal o figurado – y, sobre todo, si se dejan cautivar por desconocidos. Desde la perspectiva del psicoanálisis, Soriano (1978, p. 435) apunta que el lobo representaría al padre, y

medio y lejano Oriente, o América del norte (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p. 582). Además, representaba el valor para los antiguos egipcios y romanos (Cirlot, 1981, p. 279-280).

⁹ Sobre este tema pueden consultarse los recientes trabajos de Pastoureau (2018, p. 116-129) o Robert, *La Bête du Gévaudan ou la construction d'une légende autour d'un animal anthropophage ayant sévi au XVIII^e siècle*, 2022 (DUMAS - Dépôt Universitaire de Mémoires Après Soutenance: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03921856v1>).

¹⁰ Conviene recordar, no obstante, que el animal relacionado con un deseo sexual excesivo es generalmente la loba (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p. 582).

Bettelheim (1976, p. 214-233) relaciona el cuento con el complejo de Edipo, además de interpretarlo como una alegoría de las dificultades ligadas a la pubertad y al descubrimiento de la sexualidad. En cuanto al lobo, encarnaría la faceta peligrosa del hombre adulto, ligada a tendencias egoístas, asociales, violentas y potencialmente destructivas¹¹.

Y aunque el propio Bettelheim (1976), como muchos otros pedagogos y estudiosos de la psique, subraya el valor educativo de los cuentos, se muestra implacable con el relato de Perrault. Entre otras cosas, critica que es excesivamente explícito: la metáfora del seductor sería demasiado evidente, la moraleja estaría de más porque dice al lector cómo debe entender el cuento, y escenas como la del lecho no dejarían nada a la imaginación. Para este psicoanalista, un cuento de hadas con verdadero propósito didáctico debe, por un lado, tener un final feliz – pues el niño se identifica con el protagonista – y, por otro lado, permitir varios niveles de interpretación a los que el lector accede en función de su grado de madurez.

Sin embargo, por muy transparente que pueda llegar a ser para algunos el relato de Perrault, ciertos investigadores cuestionan estas lecturas, que juzgan superficiales (Rodríguez, 1982). Según Soriano (1978) o Rodríguez (1982) parece que algunos críticos como Bettelheim no llegaron a comprender que el autor no quiso proponer un cuento de hadas, sino un cuento de advertencia, para asustar al lector y alejarle de ciertos peligros. A través de la irreversibilidad implícita del fatídico encuentro entre Caperucita y el lobo, Perrault subraya que la violencia y la maldad triunfan a menudo¹². En cualquier caso, es imprescindible tener en cuenta el marco en el que fue escrita una obra literaria. Para abundar en este sentido es interesante comparar versiones orales y escritas del cuento correspondientes a distintas épocas con el fin de apreciar cómo una misma historia varía según su contexto¹³.

¹¹ Bettelheim (1976, p. 220) subraya la importancia de la figura del cazador en la versión de los Grimm, pues actúa como contrapunto positivo, mostrando la faceta altruista, social, reflexiva y tutelar del hombre adulto.

¹² Perrault optó deliberadamente por un desenlace trágico, aun siendo conocedor de variantes populares más optimistas (Soriano, 1978, p. 152).

¹³ Puede abordarse ahora la *Actividad didáctica* descrita más adelante en el apartado 5.2.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA:

REPRESENTACIÓN DEL LOBO EN DISTINTAS VERSIONES DEL CUENTO

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LOS QUE SE ENCUADRA

Las dos actividades propuestas (véase apartados 5.1 y 5.2) giran en torno al análisis de textos literarios. Trabajaremos sobre fragmentos de cuentos franceses, preferiblemente en lengua original y, de no ser posible, sobre traducciones¹⁴. En este sentido, se trata de un ejercicio ideal en el marco de los estudios de lengua y literatura francesas (concretamente de literatura francesa del siglo XVII), aunque también podría tener cabida en una asignatura de literatura universal o de literatura comparada.

2. OBJETIVOS

- Ampliar la competencia lectora.
- Resolver problemas sencillos de lectura e interpretación planteados por los textos literarios franceses del siglo XVII.
- Situar elementos de la literatura francesa del siglo XVII en su momento cultural y establecer relaciones intertextuales.
- Comprender y apreciar las cualidades intrínsecas, históricosociales, genéricas y estéticas propias de textos literarios franceses del siglo XVII.
- Recoger, ordenar y jerarquizar información sobre temas, autores y obras de la literatura francesa del siglo XVII.
- Valorar con sentido crítico y aplicar metodologías a diferentes textos de la literatura francesa del siglo XVII para extraer de ellos conclusiones relevantes.

¹⁴ Hoy en día, se pueden encontrar numerosas traducciones fieles al original, como *Cuentos de Perrault* por M.ª T. Vernet (Alma, 2021) o por C. Martín Gaite (Austral, 2023).

3. MATERIALES

Para esta actividad, que tiene una duración prevista de 1 hora o 1 hora 30 minutos, trabajaremos con los cuentos indicados a continuación:

- *Le Petit Chaperon rouge* de Charles Perrault, cuyo manuscrito data de 1695
- *Caperucita roja* de Jakob y Wilhem Grimm, publicada en 1812
- *Conte de la Mère grand*, versión popular de la zona francesa del Nivernés, transcrita por el folclorista Achille Millien en torno a 1885 y recogida por Delarue y Tenèze en los años 1950
- Pueden añadirse otras versiones si se dispone de más tiempo.

4. METODOLOGÍA

La actividad propuesta – pensada para llevarse a cabo de forma individual o en grupo – consiste en analizar fragmentos de textos literarios. Partiendo de la observación y estudio de estos, se aplicará el método inductivo para formular hipótesis de lectura. Además, se adoptarán estrategias metodológicas propias de la literatura comparada.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad propuesta, donde se trata de analizar, comparar y comentar fragmentos literarios pertenecientes a tres versiones del cuento de *Caperucita roja*, se divide en dos partes. La primera se centra en el estudio del texto de Perrault y tiene por objeto identificar los rasgos que caracterizan al lobo según el escritor francés. En cuanto a la segunda parte, se basa en comparar fragmentos pertenecientes a la versión de los Grimm y a la que recogen Delarue y Tenèze, con la finalidad de observar diferencias de registro y valorar la adaptación o evolución que experimenta el personaje según el contexto del relato¹⁵.

¹⁵ A estos pasajes se les puede añadir las citas de la primera tarea. Por otro lado, con la intención de que la segunda resulte más dinámica, se sugiere anonimizar los fragmentos y desordenarlos para, a continuación, pedir al estudiantado que intente reagruparlos y trate de descubrir si pertenecen a una versión oral o literaria, así como deducir su época de composición.

5.1. REPRESENTACIÓN DEL LOBO EN EL CUENTO DE PERRAULT

Se ofrecen como fragmentos destinados al análisis de la imagen del lobo en la versión de *Caperucita roja* de Perrault (2003, p. 23-26) unas citas del cuento, así como la moraleja en su integridad:

En passant par le bois elle rencontra compère¹⁶ le Loup, qui eut bien envie de la manger ; mais il n'osa, à cause de quelques Bûcherons qui étaient dans la Forêt. [...]

[L]a pauvre enfant, qui ne savait pas qu'il est dangereux de s'arrêter à écouter un Loup, lui dit [où elle allait]. [...]

“Je m'y vais par ce chemin ici, et toi par ce chemin-là, et nous verrons qui plus tôt y sera”. Le Loup se mit à courir de toute sa force par le chemin qui était le plus court. [...]

Le Loup [...] se jeta sur la bonne femme, et la dévora en moins de rien ; car il y avait plus de trois jours qu'il n'avait mangé. [...]

[I]l ferma la porte, et s'alla coucher dans le lit de la Mère-grand, en attendant le petit chaperon rouge [...].

Toc, toc. “Qui est là ?” Le petit chaperon rouge, qui entendit la grosse voix du Loup, eut peur d'abord, mais croyant que sa Mère-grand était enrhumée, répondit [...]. Le Loup lui cria en adoucissant un peu sa voix : “Tire la chevillette, la bobinette cherra.” [...]

Le Loup, la voyant entrer, lui dit en se cachant dans le lit sous la couverture : “Mets la galette et le petit pot de beurre sur la huche, et viens te coucher avec moi.” Le petit chaperon rouge se déshabille, et va se mettre dans le lit [...].

“[Q]ue vous avez de grandes dents ! – C'est pour te manger.” – Et en disant ces mots, ce méchant Loup se jeta sur le petit chaperon rouge, et la mangea.

On voit ici que de jeunes enfants,
Surtout de jeunes filles
Belles, bien faites, et gentilles,
Font très mal d'écouter toutes sortes de gens,
Et que ce n'est pas chose étrange,
S'il en est tant que le loup mange.
Je dis le loup, car tous les loups
Ne sont pas de la même sorte ;

¹⁶ Es necesario aclarar que este término tiene un significado muy amplio: padrino de bautizo, amigo íntimo por extensión, pero también hombre perspicaz, hábil e inteligente en su oficio (Furetière, 1690: s.v. *compère*).

Il en est d'une humeur accorte,
Sans bruit, sans fiel et sans courroux,
Qui privés, complaisants et doux,
Suivent les jeunes Demoiselles
Jusque dans les maisons, jusque dans les ruelles ;
Mais hélas ! qui ne sait que ces Loups doucereux,
De tous les Loups sont les plus dangereux.

El estudiantado deberá relacionar estos pasajes con rasgos simbólicos del lobo para ir visualizando qué imagen del animal construye Perrault a lo largo del texto. Asimismo, deberá observar las diferencias de registro entre el relato y la moraleja. En suma, podrá ser capaz de extraer algunas de las ideas desarrolladas en la *Lección*.

5.2. EVOLUCIÓN DE LA REPRESENTACIÓN DEL LOBO EN OTRAS VERSIONES

Para esta segunda parte de la actividad se proponen, por un lado, fragmentos de la *Caperucita roja* de los Grimm (2021, p. 131-136):

Cuando Caperucita llegó al bosque, el lobo le salió al encuentro. La niña no sabía lo malvado que era este animal y no se asustó. [...]

El lobo pensó: “Esta cosita joven y tierna es un succulento bocado, seguro que sabrá mucho mejor que la vieja: tienes que ser muy astuto siquieres tragarte a las dos”. Entonces anduvo un rato al lado de Caperucita y luego dijo: —“Caperucita Roja, mira qué flores tan hermosas hay a tu alrededor [...] ¡es tan divertido andar por el bosque!” [...]

El lobo [...] fue directamente a casa de la abuela y [...] bajó el picaporte, la puerta se abrió de par en par y, sin pronunciar una sola palabra, fue derecho a la cama de la abuela y se la tragó. Luego se puso su ropa, se colocó su gorro de dormir, se metió en la cama y corrió las cortinas. [...]

Caperucita [...] se asombró de que la puerta estuviera abierta y, al entrar en la sala, todo le pareció tan extraño que pensó: “¡Ay, Dios mío, qué miedo siento hoy, ¡con lo que me gusta siempre venir a casa de la abuela!” [...] Entonces fue hacia la cama y corrió las cortinas: la abuela estaba allí tumbada, con el gorro de dormir bien calado y un aspecto muy raro. [...]

“¡Ay, abuela, qué boca tan grande y horrible tienes! – Para así poder comerte mejor.” No había terminado de decir esto el lobo cuando salió de la cama de un salto y devoró a la pobre Caperucita Roja.

Cuando el lobo hubo saciado su apetito, volvió a meterse en la cama, se durmió y empezó a lanzar unos sonoros ronquidos. Justo en ese momento el cazador pasaba por delante de la casa y [...] entró [...] y, al acercarse a la cama, vio al lobo tumbado en ella. [...]. Se disponía a preparar la escopeta cuando se le ocurrió que el lobo podía haberse comido a la anciana y que tal vez aún podría salvarla, así que no disparó, sino que cogió unas tijeras y empezó a cortarle la barriga al lobo, que estaba dormido. [...]

Caperucita Roja trajo rápidamente unas piedras grandes y con ellas llenaron la barriga del lobo; y cuando este despertó, quiso levantarse de un salto y salir corriendo, pero las piedras le pesaban tanto que en ese mismo instante se cayó y se mató.

Por otro lado, se presentan tres fragmentos pertenecientes al *Conte de la Mère grand* (Delarue & Tenèze, 2002, p. 373-374):

[L]e bzou [loup] arriva chez la Mère grand, la tua, mit de sa viande dans l'arche et une bouteille de sang sur la bassie. La petite fille arrive [...]. “Bonjour, ma grand, je vous apporte une époinne [petit pain rond] toute chaude et une bouteille de lait. – Mets-les dans l'arche mon enfant. Prends de la viande qui est dedans et une bouteille de vin qui est sur la bassie.” Suivant qu'elle mangeait, il y avait une petite chatte qui disait : “Pue !... Salope !... qui mange la chair, qui boit le sang de sa grand !”

“Dhabille-toi, mon enfant, dit le bzou, et viens te coucher vers moi. – Où faut-il mettre mon tablier ? – Jette-le au feu, mon enfant, tu n'en as plus besoin.” Et pour tous les habits, le corset, la robe, le cotillon, les chausses, elle lui demandait où les mettre. Et le loup répondait : “Jette-les au feu, mon enfant, tu n'en as plus besoin.”

“Oh ! ma grand, cette grande bouche que vous avez ! – C'est pour mieux te manger, mon enfant ! – Oh ! ma grand, que j'ai faim d'aller dehors [avoir un besoin naturel pressant] ! – Fais au lit, mon enfant ! – Oh ! non, ma grand, je veux aller dehors. – Bon, mais pas pour longtemps.” Le bzou lui attacha un fil de laine au pied et la laissa aller. Quand la petite fut dehors, elle fixa le bout du fil à un prunier de la cour. Le bzou s'impatientait et disait : “Tu fais donc des cordes ? Tu fais donc des cordes ?” Quand il se rendit compte que personne ne lui répondait, il se jeta à bas du lit et vit que la petite était sauvée. Il la poursuivit, mais il arriva à sa maison juste au moment où elle entrait.

Al comparar estos fragmentos pertenecientes a la versión literaria de los Grimm y a la versión oral del Nivernés (así como al texto de Perrault si se ha incluido), el alumnado podrá apreciar notables diferencias, también en el tratamiento del personaje del lobo.

En la primera parte de la actividad se ha podido observar que, en el cuento de Perrault, este animal es ávido, violento y cruel. No obstante, queda patente que en el relato de transmisión oral lo es mucho más: la sexualidad, atenuada, pero no ausente en la versión de Perrault, se manifiesta de forma mucho más explícita y, además, aparecen prácticas antropófagas. No son pocos los ejemplos de canibalismo en la mitología, el folclore o la literatura, ya sea este voluntario¹⁷ o involuntario¹⁸, como el de Caperucita. En cuanto a la versión literaria de los Grimm, resulta evidente la reducción de los detalles escabrosos y escatológicos respecto a la versión oral.

Y, aunque en dos de las tres versiones estudiadas el desenlace es más o menos feliz, pues Caperucita logra volver sana y salva a su casa¹⁹, los actos del lobo no pierden ni un ápice de su dureza, pues en las tres versiones devora sin remordimientos a sus víctimas. Este animal sigue erigiéndose entonces en antagonista de la heroína y encarnando el mal.

6. CONCLUSIONES

Marc Soriano (1978, p. 160), uno de los mayores especialistas de los cuentos de Perrault, calificó *Caperucita roja* como uno de los éxitos más paradójicos de la literatura francesa. A pesar de ser muy breve, tener una estructura sencilla, excederse en fórmulas repetitivas y expresiones pintorescas ya pasadas de moda cuando Perrault hizo uso de ellas, este relato ha seguido resonando con fuerza en el imaginario colectivo, dando lugar a múltiples variantes a través de los siglos, como las de los hermanos Grimm, Gabriela Mistral o Roald Dahl, por citar al-

¹⁷ Saturno devorando a sus hijos es un caso paradigmático.

¹⁸ Véase el mito de Tántalo, que mató a su hijo y lo sirvió de comida a los dioses sin que estos lo supieran, y por ello fue maldito, o la historia de Procne, que también mató y cocinó a su propio hijo para servírselo a su marido como venganza.

¹⁹ No olvidemos que, en la versión popular del Nivernés, la niña escapa, pero, la abuela, a la que el lobo había matado previamente, no sólo no es rescatada (como en la versión de los Grimm), sino que sirve de comida a la protagonista.

gunos nombres insignes. *Caperucita roja* es, en el fondo, un texto mucho más rico y elaborado de lo que parece: buena prueba de ello son sus múltiples interpretaciones y reinterpretaciones.

Como se habrá podido comprobar mediante la realización de las actividades propuestas, si bien hay una clara tendencia hacia la dulcificación del contenido del relato, en la mayoría de las versiones hasta comienzos del siglo XX el lobo es invariablemente presentado como un personaje malvado. Este infunde miedo, y su naturaleza es híbrida ya que conjuga instintos (comida, sexo) – más próximos a lo animal – y discernimiento (astucia, manipulación) – más próximos a lo humano –.

No obstante, quizás por corrección política, quizás por revisionismo, conforme fue avanzando el siglo XX se multiplicaron las versiones donde el lobo iba perdiendo la poderosa carga simbólica que transmitían los cuentos más antiguos. Aparece cada vez más como un animal que, en el fondo, resulta no ser tan infame, y si, por casualidad, mantiene su aura maligna, no hay fatalidad alguna en encontrarse con él, puesto que la heroína le vence sin dificultad. Véase, por ejemplo, la mencionada versión de Roald Dahl, donde la muchacha saca un revólver y mata al lobo, para hacerse luego un abrigo con su piel. Ante tal evolución, cabe preguntarse si las generaciones venideras seguirán interpretando *Caperucita roja* como un relato de advertencia contra los lobos, ya sean estos reales o alegóricos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Aarne A. & Thompson, S. (1995). *Los tipos del cuento folklórico. Una clasificación*. Trad. F. Peñalosa. Academia Scientiarum Fennica
- Bettelheim, B. (1976). *Psychanalyse des contes de fées*. Trad. T. Carlier. Robert Laffont
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1982). *Dictionnaire des symboles*. Robert Laffont / Jupiter
- Cirlot, J.-E. (1981). *Diccionario de símbolos*. Labor
- Delarue P. & Tenèze, M.-L. (2002). *Le conte populaire français. Catalogue raisonné des versions de France. Édition en un seul volume reprenant les quatre tomes publiés entre 1976 et 1985*. Maisonneuve et Larose

- Furetière, A. (1690). *Dictionnaire universel contenant généralement tous les mots françois [...]*. Arnout & Reinier Leers
- Grimm, J. & W. (2021) *Cuentos*. Trad. y ed. I. Hernández. Planeta
- La Fayette, M^{me} de. (1996). *La Princesse de Clèves*. GF Flammarion
- Pastoureau, M. (2016). *Rouge. Histoire d'une couleur*. Seuil
- Pastoureau, M. (2018). *Le loup. Une histoire culturelle*. Seuil
- Perrault, Ch. (2003). *Contes de ma Mère l'Oye*. Gallimard
- Rodriguez, P. (1982). L'éveil des sens dans ‘Le Petit Chaperon rouge’, *Littérature*, 47, 41-51. <https://doi.org/10.3406/litt.1982.2166>
- Ruffel, D. (2006). *Les contes de Perrault (1694-1697)*. Hatier
- Soriano, M. (1978). *Les contes de Perrault. Culture savante et traditions populaires*. Gallimard.

LECCIÓN: *EL CONFLICTO DE LA INTERPRETACIÓN Y DE LA “OBRA ABIERTA” EN ANTZ (1998), BICHOS (1998) Y RED (2022)*

MARCOS JIMÉNEZ GONZÁLEZ

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Durante los años sesenta y setenta del siglo pasado se desarrollaron un conjunto de teorías que fueron denominadas “de la recepción”, las cuales analizaban la experiencia estética al contemplar una obra artística, así como las múltiples capas interpretativas existentes, que dependen de la circunstancia, de la educación y del bagaje cultural de cada individuo. Dos de las obras de referencia en los estudios sobre la interpretación y la recepción fueron Eco (1965), publicado originalmente en 1962, y Jauss (1992), publicado en 1977; obras, ambas, en las que se analiza de manera detallada la relación sujeto-objeto a la hora de contemplar y observar una obra. De algún modo, dichos estudios abrieron la puerta para entender conceptos como el de “obra abierta”, por ejemplo, que, a partir de entonces y hasta ahora, sirven para explicar la complejidad tanto de una obra de arte como de su receptor.

También en los años sesenta, en 1966 concretamente, se publica el desgarrador texto *Contra la interpretación*, en el que Susan Sontag (2008) arremete contra toda la hermenéutica excesiva que los espectadores, a su juicio, insuflamos en el arte, proponiendo fomentar su faceta sensorial y erótica (p. 27), cuestión que a la autora le parece esencial, debido, en parte, a un exceso interpretativo existente en la sociedad de la época, con el apoyo masivo de teorías como la del psicoanálisis de Freud, por ejemplo, en la que cualquier elemento es susceptible de ser interpretado, ya sea un hecho, una vivencia o un sueño. En cualquier caso, el

texto de Sontag supone una excepción en el tema que nos incumbe, ya que lo que será fundamental se situará entre las teorías de la recepción de Jauss y la concepción de obra abierta de Eco.

2. DISCUSIÓN: LA OBRA ABIERTA EN EL CINE DE ANIMACIÓN

Umberto Eco explica así su definición de obra abierta:

Estas nuevas obras [...] consisten [...] no en un mensaje concluso y definido, no en una forma organizada unívocamente, sino en una posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del intérprete, y se presentan, por consiguiente, no como obras terminadas que piden ser revividas y comprendidas en una dirección estructural dada, sino como obras “abiertas” que son llevadas a su término por el intérprete en el mismo momento en que las goza estéticamente (Eco, 1965, p. 73).

En la presente lección hablaremos de los casos de dos películas de animación –*Bichos* y *Antz* (*Hormigaz*)–, ambas de 1998, que reflejan de manera excelente el fenómeno de la apertura de una obra artística al que se refería Eco. Al tratarse de películas de animación, resulta muy sencillo entender las diferencias de percepción que estas obras pueden suscitar a distintos espectadores, ya que las producciones de animación y, concretamente, las de Disney y Dreamworks (las dos productoras de animación más potentes de la época) suelen hacer películas “para todos los públicos”, cuestión fundamental para el problema que abordaremos, pues aquello que percibe un niño cuando ve una película de animación no es lo mismo que percibe una persona adulta. Si esto sucede con el cine de animación en general, las dos películas mencionadas y protagonistas de esta lección llevan esta experiencia al extremo; ambas tienen rasgos de géneros cinematográficos cuyo *target* suele ser público adulto. Nos referimos a recursos de cine bélico, distópico y de ciencia ficción, así como a guiños al cine clásico, como sucede con *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), en el caso de *Antz*, y con *Los siete samuráis* (Akira kurosawa, 1954), en el caso de *Bichos*. Si a eso le sumamos que en ambas películas subyace una lectura política potente, unida a las ideas

tanto revolucionarias como totalitarias, predominantes en el siglo XX, veremos que la complejidad de *Bichos* y de *Antz* es extraordinaria en lo relativo a la interpretación y a la recepción.

2.1. DIVISIÓN ENTRE PÚBLICO ADULTO E INFANTIL

Normalmente, cuando una película de animación tiene lectura política, esta lectura suele estar orientada hacia el público adulto, mientras que se exponen otros recursos para mantener la atención del público infantil. La propia forma y el color de la animación, así como ciertos *gags* o la aparición de situaciones cómicas puntuales, suelen ser herramientas con las que captar la atención del público infantil. Los adultos, sin embargo, se volcarán con la parte más técnica, si ven similitudes con otras películas, tal y como ocurre con la escena de la batalla en *Antz*, cuyas imágenes son muy similares a las de la primera escena de *Salvar al soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998), estrenada curiosamente en el mismo año, o repararán en el mensaje político, del que los niños están lejos de participar, pues en ambas películas se denuncian las injusticias que sufren las hormigas obreras en una sociedad esclavista en su estructura y funcionamiento (*Antz*) o frente a otra especie que las explota y abusa de ellas, como sucede con los saltamontes, en *Bichos*. A propósito de estas dos películas, el público adulto captará muchas más referencias, que van desde la utilización de estructuras básicas del género distópico o bélico hasta referencias visuales que entroncan con el género de las sinfonías urbanas.

Por eso resulta tan interesante hacer el ejercicio de la lectura o interpretación que se obtiene del visionado de estas cintas según la edad de los espectadores, sus inclinaciones políticas o su bagaje cultural, cuestión que se tratará con detenimiento en el apartado de “Descripción y desarrollo de la actividad”.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: *ANÁLISIS DE LA APERTURA DE LA OBRA EN DOCUMENTOS DE ANIMACIÓN PROTAGONIZADOS POR ANIMALES*

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

La actividad se enmarca en la línea de Artes y Humanidades, en el área de Estética y Teoría de las Artes; concretamente, se sitúa en la línea de los estudios sobre la interpretación y la recepción, encabezados por los autores mencionados en la introducción y unidos, en este caso, a la Estética del cine, pues los documentos con los que trabajaremos son películas.

2. OBJETIVOS

Una vez anunciadas la discusión y las líneas, conviene enumerar los objetivos principales y secundarios:

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Analizar las variaciones interpretativas existentes en una obra.
- Encontrar obras en las que podamos distinguir varias capas interpretativas.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Encontrar obras protagonizadas por animales con las diferentes capas interpretativas analizadas.
- Analizar las distintas interpretaciones encontradas, sobre todo, entre el público adulto y el público infantil.
- Visibilizar que, aunque existe una diferencia en la interpretación particular de cada individuo, hay diferencias generales en la recepción y percepción de las películas señaladas en la interpretación infantil y adulta, respectivamente.

3. MATERIALES

La naturaleza de la actividad conlleva unos recursos muy similares a los de una clase de Estética y Teoría de las Artes, en la que se utilizan:

- Material 1: Recursos audiovisuales en el aula.
- Material 2: Acceso a la bibliografía seleccionada.

4. METODOLOGÍA

La metodología se basará en la explicación del conflicto de la interpretación y de la recepción en la literatura y en el cine por parte del profesor, de cara a que, después, el alumnado indague y busque, de acuerdo con lo visto en la actividad y, también, de acuerdo con su bagaje y experiencia, diferencias interpretativas en las obras protagonizadas por animales. En este sentido, cada alumno propondrá su ejemplo y se analizará el porqué de su elección, de su importancia y de influencia en la narrativa sobre animales.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Del mismo modo que se han analizado las distintas interpretaciones y lecturas que pueden sacarse de las películas de *Antz* y *Bichos*, la actividad consistirá en la búsqueda de otros documentos artísticos en los que aparezcan animales que presenten la misma naturaleza “abierta”, parafraseando a Eco, y den lugar a múltiples interpretaciones, que dependan de las experiencias y recorrido de los alumnos como espectadores.

Por ello, la riqueza de la presente actividad reside en que, además de las películas mencionadas, se descubrirán obras relacionadas con animales, en las que su carácter “abierto” sea notable, dando lugar a discusiones sobre el porqué de las distintas lecturas que presenta la película o la novela. Un ejemplo más actual de película de animación que encierra contenido para público infantil y, a la vez, para espectadores adultos es *Red* (Domee Shi, 2022). En ella se narra la historia de Mei Lee, una niña de Toronto que experimenta cambios en su cuerpo, indicando su paso a la adolescencia. El tema interesante de este filme se

encuentra en que, un día, Mei Lee se transforma en un panda rojo gigante, cuestión principal del argumento e “incidente incitador” (McKee, 2011) de la trama. Se trata de algo interesante porque de este hecho pueden realizarse dos interpretaciones que se corresponden con los dos tipos de público –infantil y adulto– que estamos analizando. Por un lado, el público infantil se sorprenderá del cambio –de niña a oso panda rojo–, asombrado tanto por los colores como por la forma de la animación, así como por el hecho de que Mei Lee esté muy preocupada por haberse convertido en un animal. Por otro lado, el público adulto entiende a la perfección que la transformación o metamorfosis (si reparamos en el sorprendente parecido con la obra homónima de Franz Kafka) es una metáfora de la primera menstruación de Mei Lee y de su entrada en la pubertad, cuestión que enriquece el contenido de la película, ampliando sus lecturas e interpretaciones, y dirigiéndose directamente al público adulto.

6. CONCLUSIONES

Al completar la actividad se descubrirá que existen múltiples películas y novelas relacionadas con animales y que tienen el carácter abierto del que hablaba Umberto Eco. Esto se habrá logrado gracias a la participación interactiva del alumnado que, desde su experiencia, expondrá sus propios ejemplos, llegando a la conclusión de que, en las películas de animación protagonizadas por animales que presentan temas políticos –*Antz* y *Bichos*– o esconden interpretaciones orientadas al público adolescente o adulto –*Red*–, el carácter abierto de la obra es todavía mayor que aquel que presenta una obra hecha para un público más concreto o reducido. Esto quiere decir que cuanto más amplio sea el *target* de la obra más abertura tendrá, pues las capas interpretativas deben ser más complejas si se pretende llegar a un público más numeroso y variado.

7. BIBLIOGRAFÍA

Eco, U. (1965). *Obra abierta*. Seix barral.

Jauss, H., R. (1992). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Taurus.

McKee, R. (2011). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial

Sontag, S. (2008). *Contra la interpretación*. Debolsillo.

LOS ANIMALES

como inspiración para el
arte, el diseño y la moda

28 y 29 de noviembre | Facultad de Filosofía y Letras

LECCIÓN: INSPIRACIÓN ANIMAL EN EL DISEÑO DE MODA

ANDRÉS JARABO MORENO

Escuela Superior de Diseño Aragón, ESDA

1. INTRODUCCIÓN

Los animales han sido una fuente de inspiración rica y versátil en el diseño de moda durante siglos, tanto para diseñadores de moda como para consumidores. La conexión entre la naturaleza y el diseño de moda a través del reino animal se refleja tanto en las formas como en las texturas, en los colores y los patrones de muchas colecciones, así como en la propia representación simbólica que ciertos animales tienen en diferentes culturas.

Muchos diseñadores de moda se han aprovechado de esta relación directa con el mundo animal, para sorprender al público masivo con impresionantes colecciones donde los animales son los protagonistas, ya sea por las formas o siluetas, por el patronaje, las texturas, el simbolismo, la sostenibilidad y la ética o sencillamente por la biomimética.

1.1. EJEMPLOS DE INFLUENCIA

A continuación, se muestran algunos ejemplos de cómo los animales han influido el diseño de moda.

1.2. PATRONES Y TEXTURAS

1.2.1. Estampados animales (*animal print*): Los patrones de piel de animales como el leopardo, tigre, cebra, serpiente y cocodrilo han sido recurrentes en la moda. Estos diseños evocan fuerza, excentricidad, elegancia o exotismo, dependiendo de cómo se utilicen. Marcas italianas

de lujo como Roberto Cavalli, Dolce & Gabbana y Gucci han incorporado regularmente estampados animales en sus colecciones.

1.2.2. Texturas inspiradas en la naturaleza animal: La estructura de las plumas, las escamas o incluso la piel han servido como inspiración para crear tejidos y materiales que imitan el brillo y la textura de los animales, aportando un toque táctil y visual único a las prendas.

1.3. FORMA Y SILUETA

1.3.1. Imitación de la forma del cuerpo animal: Algunos diseñadores han recreado siluetas que recuerdan a ciertos animales. Thierry Mugler o Schiaparelli por ejemplo, han creado piezas que evocan la forma de aves y otros animales a través de drapeados, pliegues y formas dramáticas. Las alas de las aves, los cuellos alargados de los cisnes o las colas de los felinos pueden influir en los cortes y volúmenes de las prendas. El uso de elementos como plumas, piel cuernos o conchas ha sido común en accesorios como tocados, collares o broches, creando accesorios con elementos animales.

1.4. SIMBOLISMO ANIMAL

1.4.1. Animales como símbolos de poder y status: A lo largo de la historia, ciertos animales han sido asociados con el poder, el liderazgo o la realeza. El león, por ejemplo, es un símbolo de fortaleza y autoridad. Diseñadores han utilizado estas asociaciones simbólicas en sus diseños para evocar poder y confianza. Por ejemplo, marcas como Versace han usado la figura de Medusa, que combina elementos de animales míticos con poder simbólico.

1.4.2. Representaciones mitológicas y espirituales: Algunas culturas asignan significados espirituales a los animales. El búho, por ejemplo, se asocia con la sabiduría en algunas culturas, mientras que el dragón tiene connotaciones de poder y protección en las culturas asiáticas. Estos símbolos pueden influir en la iconografía y los motivos utilizados en las colecciones de moda.

1.5. SOSTENIBILIDAD Y ÉTICA

1.5.1. Moda ecológica y respeto por los animales: En las últimas décadas, la relación entre los animales y la moda ha evolucionado con el aumento de la conciencia sobre el bienestar animal y la sostenibilidad. Muchas marcas han dejado de usar pieles y han adoptado materiales sintéticos que imitan la piel y el cuero, como parte de un compromiso ético hacia el medio ambiente y la fauna. Stella McCartney, por ejemplo, es conocida por sus posturas éticas, promoviendo el uso de materiales alternativos libres de crueldad. Otra diseñadora que marcó un antes y después en el uso de pieles naturales por artificiales fue la británica diseñadora y empresaria Vivienne Westwood con su *Ethical Fashion Initiative*.

1.6. INNOVACIONES Y TECNOLOGÍAS INSPIRADAS EN ANIMALES

1.6.1. Biomimética en el diseño de moda: La biomimética se refiere al uso de principios y estructuras de la naturaleza para innovar en el diseño, también ha tenido impacto en la moda. Diseñadores y científicos trabajan juntos para desarrollar nuevos materiales y tecnologías basadas en las propiedades de los animales, como la resistencia de la seda que proporcionan las arañas o la capacidad imitar la piel de ciertos reptiles para regular la temperatura.

2. DISCUSIÓN / DESARROLLO

El reino animal ha sido una fuente inagotable de creatividad ya sea por la belleza estética de sus formas y texturas, o por el simbolismo y las emociones que evocan. Desde el lujo opulento hasta la exploración de la ética y la sostenibilidad, los animales han desempeñado un papel fundamental en el mundo de la moda y del espectáculo. Pero. No hay que irse tan lejos, tan solo hay que observar a nuestro alrededor y ver como muchas marcas han optado por utilizar animales en sus logotipos, para posteriormente colgarlos en nuestros pechos, como si de un zoológico andante se tratara.

Más allá de la imagen, muchos diseñadores de moda han encontrado en los animales una fuente de inspiración clave para sus colecciones. Jean Paul Gaultier y Roberto Cavalli usaron estampados felinos y reptiles en su trabajo. Stella McCartney es conocida por su enfoque ético y su rechazo al uso de pieles animales optando por alternativas sostenibles, como hemos mencionado anteriormente. Gucci, bajo la dirección artística de Alessandro Michele, integra símbolos animales como serpientes, abejas y tigres, mientras que Iris van Herpen sigue inspirándose en insectos y criaturas marinas para crear sus diseños futuristas. Diseñadores como Dolce & Gabbana y Versace también han recurrido a la fauna para crear prendas icónicas y representaciones de poder, belleza y lujo, pero sin duda Alexander McQueen destacó con sus referencias a criaturas como mariposas, aves, serpientes y un sinfín de animales mostrados en la pasarela.

FIGURA 1. Alexander McQueen Fall / Winter 2024 collection: Seán McGirr's controversial "Hoof Boots".



Fuente: greenmemag.com

Alexander McQueen, un legendario diseñador de moda británico, dejó una huella perdurable en el mundo de la moda con su creatividad excepcional y su enfoque innovador sobre la pasarela.

En 1990, McQueen lanzó su propia línea de moda y presentó colecciones impresionantes, a menudo oscuras y controvertidas. Sus desfiles se convirtieron en espectaculares representaciones que desafiaban los límites de la convención. Este enfoque creativo lo llevó a la fama internacional.

Los diseños de McQueen se destacaron por su mezcla única de tradición e innovación. Combinó técnicas artesanales con tecnología moderna para crear moda revolucionaria. Sus creaciones a menudo eran provocativas y rebeldes, y fue aclamado por su visión artística.

La naturaleza fue (y sigue siendo para la marca) una fuente de inspiración constante para el diseñador McQueen. Tal y como comentó el genio en una ocasión, “**siempre he adorado los mecanismos de la naturaleza**, y en mayor o menor medida mi trabajo siempre se basa en eso”.

FIGURA 2-3-4. Alexander McQueen Spring / Summer 2001 VOSS collection. Figura 1, Vestidor interior hecho de conchas de ostras con collar de plata y perlas de Tahiti. Figura 2, chaqueta y pantalón realizado en tejido ojo de perdiz de lana rosa y gris, bordada con hilo de seda; con motivos decorados de garzas y amaranto. Figura 3, Vestido realizado con conchas de navaja decapadas y barnizadas.



Fuente: metmuseum.org

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: GENERAR UN RAPPORT MANUAL

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Historia del diseño, Artes decorativas, Diseño de moda y Diseño gráfico.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Desarrollo de un proyecto interdisciplinar e internivelar relacionado con el diseño de moda.
- Generar un estampado con inspiración animal, a través de una unidad de repetición.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Aplicación de métodos de investigación y experimentación propios del taller planteado.
- Adquisición de una adecuada metodología proyectual y un grado óptimo de autonomía en el desempeño del trabajo.
- Definición y realización de proyectos específicos en el ámbito del diseño para el sector industrial, textil y de la moda.

3. MATERIALES

Para llevar a cabo la actividad será necesario contar con los siguientes materiales o recursos:

- Folios A4 o cartulina blanca.
- Regla (mínimo 25cm)
- Rotuladores de colores (Edding, Posca o similar)
- Lápices de colores

- Fotocopiadora
- Tijeras
- Celo, cinta adhesiva, cinta de carrocería o similar.

4. METODOLOGÍA

La clase se divide en una parte teórica (explicación de los contenidos a través de diapositivas y/o material audiovisual) y una práctica (pequeño trabajo que ayuda a asimilar la teoría). Tras la entrega del trabajo práctico se realiza una puesta en común con el objetivo de dar voz a los alumnos, propiciando la expresión pública de conocimientos e ideas y generando un espacio de opinión y debate.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El alumno se adentrará de forma breve en las trayectorias de tres diseñadores de moda, relevantes para el diseño de moda en el S.XX y S.XXI. Estudiará y aprenderá para su posterior aplicación práctica la técnica de desarrollo de un *rappor* o estampado manual (con la técnica de la tesela) para la comprensión, fabricación y aceptación del “producto final”.

5.1. DISEÑOS DE REPETICIÓN: PATRÓN, *PATTERN*, *RAPPOR*.

Un diseño de repetición también conocido como *pattern*, *rappor* o simplemente patrón, es un diseño que se repite en vertical (de arriba a abajo) y en horizontal (de derecha a izquierda) hay muchas formas de organizar un módulo dentro de una retícula.

El *rappor* es el módulo básico de repetición de un motivo o diseño para la creación del estampado en tela, es un proceso de diseño utilizado para la creación de estampados textiles. Con esta técnica conseguimos que un dibujo se repita sobre una tela, generando un estampado tan grande como quiera el cliente, sin dejar áreas de superficie vacías. Para crear un diseño continuo existen diferentes métodos, pero el más utilizado es el que se realiza a través del ordenador. Nosotros vamos a uti-

lizar este método de forma manual que también da muy buenos resultados y es muy dinámico, si bien cuando obtengamos nuestro *rapport*, sí que podremos utilizar el programa de ordenador para vectorizarlo y repetirlo de manera digital.

Antes de ponernos manos a la obra, debemos saber que estas técnicas no son solamente propias del diseño textil. También es utilizado en ilustración editorial, papelería, forros de libros, papel pintado o *wallpapers*, fondos o *backgrounds* para aplicaciones web y otros soportes como nuestros móviles.

Como trabajo en este taller, vamos a tener que diseñar un patrón modular de forma manual, para ello partiremos de un cuadrado de 20 cm x 20cm, en el que tendréis que dibujar. ¿Y qué dibujo?, pues para servirnos de inspiración podemos recurrir al fantástico mundo animal. Una determinada criatura, una textura, una huella, una silueta animal reducida a su mínima expresión, su propia piel.... puede ser un buen punto de partida. Se puede hacer en blanco y negro (a línea) o decidiros por el color... vosotros los alumnos tenéis la última palabra.

5.2. DESARROLLO DEL MÓDULO DE REPETICIÓN

5.2.1. En solo cinco rápidos pasos trataremos de hacer un patrón de repetición de la manera más sencilla posible a mano. No hay necesidad de utilizar de *photoshop* o *illustrator* (solo si posteriormente se quiere digitalizar el trabajo). Simplemente utilizaremos bolígrafos, rotuladores, pinturas, papel, tijeras, cinta adhesiva y (probablemente) una fotocopiadora o impresora.

PASO 1: DIBUJA UN DISEÑO

Comenzaremos trazando nuestros dibujos en el centro de nuestro folio. Puedes elegir cualquier dimensión, pero se sugiere usar 21 x 21 cm, ya que ofrece un buen espacio de trabajo y es probablemente el más conveniente. Emplearemos un bolígrafo o marcador oscuro para resaltar bien los contornos y así facilitar que se ve bien cuando hagamos las photocopies. Nos ocuparemos de distribuir de manera uniforme las áreas sólidas del dibujo, lo que contribuirá a la coherencia visual de nuestra

tesela final. Lo más crucial es evitar tocar los bordes de la hoja. Muy importante.

PASO 2: CORTAR, GIRAR Y PEGAR

Dividamos el dibujo por la mitad de forma vertical y lo cortaremos con tijeras o cíter. Usa unas tijeras bien afiladas o un cíter para hacer un corte preciso. Ten presente que siempre puedes hacer una copia, escanear o fotografiar el original para conservarlo. Una vez obtenidas las dos partes, gíralas de modo que los bordes exteriores originales queden juntos. Luego, utiliza cinta adhesiva para unir las dos mitades por la parte trasera, asegurando que el dibujo permanezca intacto y limpio.

PASO 3: REPETIR EL CORTE EN EL OTRO SENTIDO

Damos la vuelta a la hoja y la cortamos nuevamente por la mitad, esta vez de manera horizontal, de forma que los dos cortes formen una cruz. Giramos las dos nuevas partes y las unimos por la parte trasera usando cinta adhesiva, como hemos hecho anteriormente.

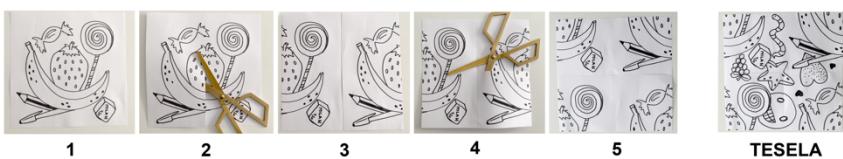
PASO 4: DIBUJA EN LOS ESPACIOS EN BLANCO

Como el diseño ahora se encuentra en los bordes exteriores, es probable que haya un gran espacio en blanco en el centro. Rellenaremos ese espacio vacío con más dibujo (similares a los que has realizado) hasta completar el diseño. Al igual que antes, evita dibujar en los bordes. Una vez que hayas terminado, aléjate un poco y observa el resultado. Ahí tendrás nuestra unidad de repetición, la tesela principal.

PASO 5: COPIAR, COPIAR, COPIAR Y MONTAR

Por último, con nuestra unidad de repetición lista, las posibilidades son ilimitadas. Podemos hacer photocopies, unirlas y usar el resultado para decorar una pared, cubrir libros, aplicarlo en carteles o utilizarlo como papel de regalo. También podemos añadir color o decorarlo con elementos tridimensionales, como pegatinas. Otra opción es escanearlo y llevarlo a programas como *photoshop* o *illustrator* para digitalizarlo y darle los últimos retoques. ¡Lo más importante es disfrutar del proceso!

FIGURA A. Pasos a seguir para obtener nuestra tesela o unidad de repetición.



Fuente: Elaboración propia

FIGURA B. Desarrollo de nuestro estampado textil tras su repetición.



Fuente: Elaboración propia

6. CONCLUSIONES

Este tipo de cursos (Imaginarios Descritos/ Programa de Incentivación de la Innovación Docente/ Universidad de Zaragoza) dinamizan el aprendizaje del alumnado haciendo que interioricen competencias de manera dinámica y transversal e internivelar.

Al finalizar este taller, los estudiantes han tenido la oportunidad de explorar el fascinante vínculo entre la historia del arte y el diseño contemporáneo a través de un proyecto centrado en la generación de un estampado con temática o inspiración animal. Mediante el enfoque práctico los estudiantes, han adquirido no solo conocimientos técnicos sobre el

proceso creativo en el diseño de moda, sino también herramientas fundamentales de investigación, experimentación y metodología proyectual, esenciales para su futura carrera profesional.

La aplicación de estos métodos les ha permitido comprender de manera más profunda los retos y posibilidades del diseño de moda dentro de un contexto histórico y cultural más amplio. La puesta en común final ha sido clave para que los estudiantes expresen sus ideas y reflexionen sobre su proceso, fomentando el diálogo y el pensamiento crítico.

Este taller no solo ha servido para reforzar conceptos clave diseño de moda fusionados con la historia del arte, sino que también ha estimulado la autonomía y la capacidad creativa de los participantes. Sin duda, el enfoque práctico ha sido un valioso complemento para su formación académica, preparando a los estudiantes para enfrentarse a nuevos desafíos dentro del campo del arte, el diseño y la moda.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Baugh, G. (2011). *Manual de tejidos para diseñadores de moda*. PAD Parramón
- Bowles, M. (2015). *Estampar, coser, lucir. Proyectos creativos de diseño textil digital*. Blume
- Cole, D. (2008). *Estampados*. Blume
- Fischer, A. (2009). *Construction*. AVA Publishing
- Quinn, B. (2007). *Textiles. Diseñadores de vanguardia*. Blume
- Sorger, R y Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño de moda*. Gustavo Gili
- Udale, J. (2008). *Diseño textil, tejidos y técnicas*. Gustavo Gili

**LECCIÓN: FABLES DE LA FONTAINE AVEC LES
DESSINS DE GUSTAVE DORÉ (1867), *O LA MIRADA DE
UN GRABADOR DECIMONÓNICO SOBRE UNA OBRA
CUMBRE DEL CLASICISMO FRANCÉS***

MARINA PEDROL-AGUILÀ *

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

En la dedicatoria del primer volumen de sus fábulas, Jean de La Fontaine (1989, p. 49) afirmaba:

Tout parle en mon ouvrage, et même les poissons :
Ce qu'ils disent s'adresse à tous tant que nous sommes ;
Je me sers d'animaux pour instruire les hommes.

En efecto, aunque entre los protagonistas de estos textos didácticos haya alegorías, seres mitológicos, o elementos del reino vegetal, lo más habitual es que se trate de seres humanos y, con mayor frecuencia todavía, de animales.

Publicadas entre 1668 y 1694, las *Fables choisies, mises en vers par M. de La Fontaine* tuvieron relativo éxito en vida del autor. Puede decirse que fueron una apuesta arriesgada pues, si bien la fábula no era un género olvidado¹, era considerado menor y, además, La Fontaine recurrió al verso libre, algo nuevo en una época dominada por la corriente estética del clasicismo, donde la poesía era puro convencionalismo. Así, como sucede a menudo, fue a título póstumo cuando el entusiasmo por

*El presente trabajo se inscribe en las actividades del Grupo de Investigación de Referencia de la Comunidad de Aragón H34_23R: *Polymathia: Grupo de investigación para el estudio interdisciplinar de las tensiones, las emociones y los procesos socioculturales*. Además, la autora es miembro del Instituto de Patrimonio y Humanidades de la Universidad de Zaragoza.

¹ A lo largo del siglo XVII se publican varias traducciones al francés de las fábulas de Esopo.

como sucede a menudo, fue a título póstumo cuando el entusiasmo por esta obra, que reúne casi 250 composiciones, fue creciendo, hasta alcanzar un deslumbrante triunfo en el siglo XIX, con 1200 ediciones francesas a lo largo de la centuria (La Fontaine, 1989, p. 463).

Desde el principio, se trató de libros donde los textos se acompañaban de imágenes alusivas. El grabador François Chauveau fue el encargado de ilustrar la primera edición del primer volumen de las *Fables* y, siguiendo la costumbre de otros compendios del siglo XVII, lo hizo con pequeñas viñetas encabezando cada relato. Su trabajo sirvió como modelo a otros artistas durante más de cincuenta años (Girardin, 1914, p. 5). Sin embargo, desde finales del siglo XVIII, aquellos que se propusieron ilustrar las fábulas de La Fontaine lo hicieron en muy diversos estilos, seleccionando textos y poniendo en valor momentos concretos de la acción o determinados aspectos como la descripción del paisaje, los personajes, la moraleja, la carga satírica...

Entre las numerosas ediciones decimonónicas destaca *Fables de La Fontaine avec les dessins de Gustave Doré*, que contiene más de 300 dibujos, de los cuales casi un centenar son grabados a página completa. Este impresionante trabajo fue publicado por Hachette en dos formatos distintos de manera simultánea: una edición infolio de más de 800 páginas en dos tomos, en 1867, y otra en folio menor, más económica, por fascículos entre 1866 y 1868 (Leblanc, 1931, p. 205-207). Esta obra se anunciaba en portada con las siguientes palabras:

Des milliers de dessins ont porté le nom de Gustave Doré jusque dans les moindres bourgades de la France ; les grandes compositions de l'*Enfer* de Dante, des *Contes* de Perrault, d'*Atala*, de *Don Quichotte* et de la Bible l'ont rendu célèbre au-delà de nos frontières. En confiant aujourd'hui à ce jeune maître l'illustration des *Fables* de La Fontaine, nous avons voulu réunir dans le même volume l'écrivain le plus aimé et l'artiste le plus populaire de notre pays [...]. (La Fontaine, 1868)

Dos siglos y otras muchas circunstancias separan a La Fontaine y a Doré, mas, cabe señalar que ciertos aspectos de su vida y de su producción se asemejan sobremanera, así que, antes de seguir, esbozaremos un breve retrato de ambos. A continuación, nos centraremos en algunos de los grabados que Doré realizó para la obra de La Fontaine, prestando especial atención a aquellos que acompañan a fábulas sobre animales.

2. DESARROLLO

Jean de La Fontaine (1621-1695) nació y creció en una familia burguesa provinciana de la Champaña. En su juventud, se marchó a París para iniciar la carrera eclesiástica, pero poco duró en ella, pues cualquier lectura le entusiasmaba más que la de los textos religiosos (Clarac, 1969, p. 5-7). Terminó licenciándose en derecho y ocupando, como su padre, un cargo administrativo de “Maître des eaux et forêts²”, que vendió al cabo de un tiempo. A caballo entre la capital y los dominios familiares de Château-Thierry durante años, esta etapa de su vida le facilitó un contacto estrecho con la naturaleza y con las gentes del campo.

No obstante, el principal deseo de La Fontaine era dedicarse a la literatura y, aunque sus escritos empezaron a ver la luz cuando ya había cumplido los treinta, fue, desde muy joven, un lector voraz, lo que le aportó un rico bagaje de autores clásicos y contemporáneos de la literatura universal (Clarac, 1969, p. 7-8 y 19). La diversidad en sus lecturas se corresponde con la de su propia producción. Cultivó los más variados géneros: desde el cuento licencioso (*Contes et nouvelles en vers*, 1665-1671) hasta la poesía jansenista (*La Captivité de saint Malc*, 1673), pasando por la poesía heroica (*Ode pour la Paix*, 1674), la poesía didáctica (*Quinquina*, 1682), la comedia satírica (*Le Florentin*, 1685), la tragedia lírica (*Astrée*, 1691), el libreto de ópera (*Daphne*, 1674) y, claro está, la fábula, sin olvidar sus innumerables cartas, odas, epístolas, baladas, madrigales, sonetos y epigramas.

Todo ello, sin embargo, con desigual acierto según algunos de sus coetáneos. En una misiva del 6 de mayo de 1671, M^{me} de Sévigné (1843, p. 254), admiradora del autor, declaraba:

Je voudrais faire une fable qui lui fit entendre combien cela est misérable de forcer son esprit à sortir de son genre, et combien la folie de vouloir chanter sur tous les tons fait une mauvaise musique. Il ne faut point qu'il sorte du talent qu'il a de conter.

Debido a ese gusto por la variedad, en su *Discours à M^{me} de La Sablière*, La Fontaine (1894, p. 47-48) se confesaba “papillon du Parnasse”

² Consistía en velar por los bosques y las aguas de un área geográfica delimitada, gestionando su explotación.

y reconocía que hubiese alcanzado mayor gloria dedicando sus esfuerzos a un solo género literario. Continuando con metáforas animales, en los versos siguientes, el autor se dice “semblable aux abeilles”, que van “de fleur en fleur et d’objet en objet”. Y, aunque el hecho de que las abejas mariposeen es cierto, no lo es menos el que son insectos de paradigmática laboriosidad.

Este autor, no cabe duda, fue un trabajador incansable, a pesar de la imagen de soñador, distraído, perezoso, ingenuo y hasta simplón que algunos de sus contemporáneos tenían de él y que él mismo contribuyó a difundir con versos como los de su epitafio³. La Fontaine fue un genio con un carácter original y contradictorio que, a pesar de su enorme talento, dependió toda su vida del mecenazgo y de la generosidad de sus amigos, sin los cuales hubiese muerto en la indigencia.

En cuanto a Gustave Doré (1832-1883), nacido en Estrasburgo, también en una familia burguesa de provincias, fue un artista extraordinario que cultivó la escultura y, sobre todo, el dibujo y la pintura en muy diversas técnicas (óleo, acuarela, gouache, grabado) y abordando múltiples temas. Fue muy precoz: con cinco años ya destacaba en el arte pictórico, a los trece se publicaron sus primeras ilustraciones, y a los quince empezó a trabajar en París como caricaturista del *Journal pour rire* mientras llevaba a cabo sus estudios (Kaenel & Mariot, 2014, p. 306).

Su polifacetismo pronto le empujó a conjugar el ámbito periodístico con la pintura, la composición de relatos gráficos y la ilustración de obras literarias (Kaenel & Mariot, 2014, p. 308-309). Autodidacta, poseedor de amplios conocimientos gráficos y pictóricos, y dotado de una imaginación y de una memoria fuera de lo común, Doré, que se decía “né peintre”, se proponía ilustrarlo todo – “J’illustrerai tout” – en su proyecto de “littérature mondiale illustrée” (Ruffel, 2006, p. 38). Así, en contra de la opinión de sus editores, decidió publicar en grandes ediciones infolio idénticas – como si de una colección de lujo se tratase –

³ En uno de sus compendios, La Fontaine (1671, p. 99) publicó “Epitafio de un perezoso”, que se dice autobiográfico: “Jean s’en alla, comme il estoit venu, / Mangea le fonds avec le revenu, / Tint les tresors chose peu nécessaire ; / Quant à son temps, bien le sceut dispenser ; / Deux parts en fit, dont il souloit passer / L’une à dormir, & l’autre à ne rien faire.”

obras maestras de la literatura universal como la Biblia, la *Divina Comedia* de Dante, *Gargantúa y Pantagruel*, *Don Quijote*, el *Paraíso perdido*, los cuentos de Perrault o las fábulas de La Fontaine (Kaenel & Mariot, 2014, p. 309).

La producción de Doré se muestra claramente heredera de la estética romántica. Abundan en sus ilustraciones temas y motivos de esta corriente por excelencia como las ruinas, los castillos, los bosques impenetrables, los espacios naturales salvajes, el sueño y lo irracional, la fantasía... No obstante, también tiene rasgos realistas, probablemente influenciados por sus vivencias. En su juventud, el artista tuvo ocasión de acompañar a su padre, ingeniero, en sus desplazamientos relacionados con la construcción de la línea de ferrocarril Lyon-Ginebra; y ya adulto viajó por toda Europa, a menudo buscando un entorno favorable, ya que sufría de asma (Kaenel & Mariot, 2014, p. 306-311).

A pesar del reconocimiento que Doré obtuvo como dibujante y grabador, ser “el más ilustre de los ilustradores”, según la expresión de Kaenel (2005, p. 304), no era suficiente para lograr la gloria pues, aunque el siglo XIX supuso el desarrollo y el triunfo de la ilustración, esta disciplina era considerada menor dentro de la jerarquía artística. Los últimos años de Doré fueron amargos y estuvieron marcados por las deudas, porque invirtió todo su esfuerzo y su dinero en pintar, sin que sus cuadros convencesen.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: LA FONTAINE Y DORÉ ENTRE TEXTO E IMAGEN

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LOS QUE SE ENCUADRA

La actividad propuesta, que consta de dos tareas (véase apartados 5.1 y 5.2), gira en torno al análisis de imágenes y de textos literarios. Trabajaremos sobre grabados de Doré y fragmentos de fábulas de La Fontaine, preferiblemente en lengua original⁴. En este sentido, es un ejercicio ideal en el marco de los estudios de lengua y literatura francesas (concretamente de literatura francesa del siglo XVII), aunque también podría tener cabida en una asignatura de literatura universal. Además, encajaría en estudios de historia del arte, en asignaturas sobre arte del siglo XIX, arte gráfico, o sobre literatura y arte.

2. OBJETIVOS

- Ampliar la competencia lectora.
- Analizar, describir interpretar las obras de arte gráfico considerando sus valores estéticos, su forma, función y significado, la técnica con la que fueron realizadas y el estudio de su relación con el contexto histórico, cultural, social, económico, político, ideológico, religioso e individual en el que se crearon.
- Resolver problemas sencillos de lectura e interpretación planteados por los textos literarios franceses del siglo XVII.
- Comprender y apreciar las cualidades intrínsecas, histórico-sociales, genéricas y estéticas propias de textos literarios franceses del siglo XVII.

⁴ Si esto no fuese viable, existen numerosas traducciones, así como interesantes ediciones bilingües como la de A. Rodríguez López-Vázquez (Cátedra, 2016).

- Situar elementos de la literatura francesa del siglo XVII y del arte del siglo XIX en su momento cultural y establecer relaciones entre texto e imagen.
- Mejorar las habilidades para analizar el trasvase de elementos de las obras literarias a las obras de arte y viceversa.

3. MATERIALES

Para esta actividad, que tiene una duración prevista de 1 hora, trabajaremos con los documentos indicados a continuación:

- Fragmentos de diversas *Fables* de La Fontaine (sirve cualquier edición integral crítica, preferiblemente en francés),
- Una serie de grabados de Doré pertenecientes a *Les Fables de La Fontaine avec des dessins de Gustave Doré* y correspondientes a las fábulas escogidas.

4. METODOLOGÍA

La actividad que exponemos puede llevarse a cabo de forma individual o en grupo, y consiste en analizar fragmentos de textos literarios e imágenes alusivas a ellos. Partiendo de la observación y estudio de ambos tipos de documento, se aplicará el método inductivo para formular hipótesis de lectura, que serán valoradas en una puesta en común grupal.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad, donde se trata de analizar y comentar fragmentos literarios pertenecientes a algunas fábulas de La Fontaine y grabados de Doré correspondientes a esos mismos relatos, se divide en dos partes. La primera se centra en la observación y el análisis de ocho ilustraciones de Doré de las que no se facilitará identificación, con el objetivo de adivinar a qué fábula de La Fontaine corresponden. En cuanto a la segunda parte, se basa en asociar algunos versos de dichas fábulas con sus títulos.

5.1. EMPAREJAR IMÁGENES DE DORÉ CON FÁBULAS DE LA FONTAINE

Se presentan ocho grabados de Doré (sin paratexto), ilustrativos de otras tantas fábulas de La Fontaine. Están ordenados en función del nivel de dificultad, teniendo en cuenta que muchos de estos textos se inspiran de relatos muy conocidos de autores universales como Esopo.

FIGURA 1. Grabados de Doré para las fábulas de La Fontaine “Le Corbeau et le Renard”, “Le Lièvre et la Tortue”, “La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Bœuf” y “Le Renard et la Cigogne” (de izda. a dcha. y de arriba a abajo).



Fuente: La Fontaine (1867)

FIGURA 2. Grabados de Doré para las fábulas de La Fontaine “Conseil tenu par les Rats”, “Le Lion et le Rat”, “Le Rat de ville et le Rat des champs” y “La Cigale et la Fourmi” (de izda. a dcha.).



Fuente: La Fontaine (1867)

El estudiantado deberá relacionar estas imágenes con los títulos de las fábulas de La Fontaine que hemos indicado en el título de las Figuras. Es probable que sus competencias culturales de la infancia le ayuden, pero, en el caso de ser necesario, se puede dar alguna pista. Si se conocen los relatos es oportuno reflexionar acerca del momento de la intriga escogido por Doré para ilustrar la fábula. El alumnado apreciará que hay dos tipos de grabado: por un lado, viñetas dibujadas con un trazo rápido y ligero, muy fieles a la intriga las fábulas, y, por otro lado, láminas de página completa, donde el artista da rienda suelta a su imaginación y despliega todos los recursos de un estilo propio, entre romanticismo y realismo. Observaremos el grado de detalle casi naturalista de los personajes, objetos y espacios representados.

5.2. ASOCIAR CITAS DE FÁBULAS DE LA FONTAINE CON SUS TÍTULOS

Para esta segunda tarea se han seleccionado ocho fragmentos extraídos de las ocho fábulas mencionadas en la primera parte de la actividad.

- (a) Tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute.
- (b) Rien ne sert de courir ; il faut partir à point.
- (c) Le monde est plein de gens qui ne sont pas plus sages :
Tout bourgeois veut bâtir comme les grands seigneurs,
Tout petit prince a des ambassadeurs,
Tout marquis veut avoir des pages.
- (d) Trompeurs, c'est pour vous que j'écris :
Attendez-vous à la pareille.
- (e) Fi du plaisir que la crainte peut corrompre !
- (f) La cour en conseillers foisonne ;
Est-il besoin d'exécuter,
L'on ne rencontre plus personne.
- (g) On a souvent besoin d'un plus petit que soi.
- (h) Vous chantiez ? J'en suis fort aise :
Eh bien ! dansez maintenant.

Se trata de hacer corresponder estos fragmentos con los títulos de las composiciones de La Fontaine citadas en la primera parte de la activi-

dad. Aquí se encuentran en el mismo orden, pero habría que desordenarlos antes de proponer la tarea al alumnado. Es interesante incidir en que las citas recogidas son las moralejas de las fábulas. Se trata de versos muy conocidos entre el gran público en Francia; de hecho, algunos de ellos han pasado a formar parte del habla corriente en forma de proverbios.

6. CONCLUSIONES

Jean de La Fontaine y Gustave Doré fueron, sin duda, dos grandes creadores de sus respectivas épocas. En este capítulo hemos querido poner de manifiesto que, a pesar de vivir en siglos diferentes, la producción de ambos converge en su carácter original, prolífico, diverso y global, heredero de influencias y estilos clásicos y modernos.

Al publicar *Fables de La Fontaine avec les dessins de Gustave Doré* (1867), el artista decimonónico ofreció una perspectiva muy singular de la obra del poeta del clasicismo, sustituyendo casi por entero el enfoque moralizador y a menudo irónico del fabulista, por una visión más bien sombría – sobre todo en los grabados a página completa –.

Como lo hemos podido comprobar y como el propio La Fontaine lo indicaba en la presentación de sus fábulas, en estas abundan los personajes animales quienes, con una intención didáctica y crítica, encarnan virtudes y defectos de los seres humanos, o representan a ciertos grupos sociales. Pero contrariamente a algunos de sus predecesores, como J.-J. Grandville, Doré no creó composiciones con animales antropomorfos, sino que optó por el dibujo animalista o por el retrato humano según la ocasión, aunque no siempre en función de lo sugerido por el texto.

Así, llama la atención que, en ocasiones, como en el caso de “La Cigale et la Fourmi” (Figura 2), el artista se decantase por personajes humanos para ilustrar historias de animales. Como puede verse en el grabado correspondiente, la hormiga figura bajo el aspecto de una mujer respetable, con elementos reconocibles de la indumentaria alsaciana, mientras que la cigarra es personificada por una cíngara. Sin dejar de lado la imaginación, la obra de Doré es fiel testigo de su tiempo y conviene recordar aquí que, especialmente durante el Segundo Imperio, la gente

itinerante y los vagabundos eran rechazados por ser considerados culpables de la inestabilidad social (Kaenel, 2014, p. 88).

En definitiva, *Fables de La Fontaine avec les dessins de Gustave Doré* (1867) es una invitación a la relectura de un clásico de las letras francesas, a través de la mirada romántica y realista de un artista que sublimó la ilustración literaria.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Clarac, P. (1969). *La Fontaine*. Hatier.
- Girardin, F. de (1914). *Les premières éditions illustrées de La Fontaine de 1668 à 1725*. Leclerc.
- Kaenel, P. (2005). *Le Métier d'illustrateur, 1830-1880*. Droz.
- Kaenel, P. (2014). Imaginer la littérature, *Doré. L'imaginaire au pouvoir*, 71-119. Musée d'Orsay, Flammarion y Musée des beaux-arts du Canada.
- Kaenel, P. & Mariot, P. (2014). Biographie sommaire, *Doré. L'imaginaire au pouvoir*, 306-301. Musée d'Orsay, Flammarion y Musée des beaux-arts du Canada.
- La Fontaine, J. de (1671). *Fables nouvelles, et autres poësies. De M. de La Fontaine*. Denis Thierry.
- La Fontaine, J. de (1867). *Fables de La Fontaine avec les dessins de Gustave Doré*. Hachette.
- La Fontaine, J. de (1868). *Fables de La Fontaine illustrées par Gustave Doré*. Hachette.
- La Fontaine, J. de (1894). *Épîtres de La Fontaine*. Delagrave.
- La Fontaine, J. de (1989). *Fables*. Presses Pocket
- Leblanc, H. (1931). *Catalogue de l'œuvre complet de Gustave Doré*. Bosse.
- Ruffel, D. (2006). *Les contes de Perrault illustrés par Gustave Doré*. Hatier
- Sévigné, Madame de (1843). *Lettres*. T. 1. Lefèvre.

LECCIÓN: DAGAS Y ESPADAS MOGOLAS (1510-1857) REALIZADAS EN METAL Y PIEDRAS PRECIOSAS

MARIA R. DÁVILA
Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Durante milenios las armas han formado parte de las relaciones humanas en los diferentes territorios y las diversas culturas. Y por lo general se las ha relacionado con el combate y la caza.

La dinastía mogola, establecida en la India en 1510, donde permaneció hasta 1857, paradigma de opulencia y magnificencia, elevó estos objetos para la guerra a la máxima expresión artística. Estas piezas formaron parte del ajuar de la vida en la corte y servían para mostrar el poder y el estatus de los monarcas, príncipes y personajes importantes (Alexander, Stuart y Will, 2015, p. 10).

En este capítulo se abordarán principalmente armas ricas en cuya decoración se representan formas zoomorfas –reales o extraídas de la mitología hindú–, en las que las piedras preciosas, el oro y los esmaltes forman parte de su excepcional decoración. En estas piezas concurren características inherentes a las tradiciones de Asia Central, la cultura antigua iraní o china y las convenciones occidentales, unidas a las prácticas propiamente indias.

Se trabajará sobre dos tipologías y sus variaciones principales, clasificadas como armas blancas o punzocortantes: las dagas y las espadas en las que las representaciones animalísticas se desarrollan en formas

de bulto redondo mediante la labra de piedras duras¹ o el trabajo en metal como el oro o la plata.

1.1. FUENTES PARA EL ESTUDIO DE LAS ARMAS PUNZOCORTANTES

Las armas mogolas pueden estudiarse de manera exhaustiva a partir de las miniaturas de los indios que han llegado hasta nosotros, pues era costumbre retratarse empuñando o portando entre la indumentaria estas armas.

Algunos de los más destacados álbumes miniados de esta dinastía musulmana que nos permiten el estudio de estos aderezos son crónicas de los reinados de los sucesivos emperadores. Entre aquellos destaca el *Akbarnama* (h. 1590-1595), álbum que recoge todos los acontecimientos del reinado de Akbar (r. 1556-1605), cuya redacción corrió a cargo de Abu'l-Fazl, su biógrafo.

Divididos entre la Chester Beatty Library (Dublín) y el Victoria and Albert Museum (Londres) se hallan los manuscritos pertenecientes al *The Minto Album* (1612-1640). Como obra fundamental podemos señalar el *Padshahnamah* o Libro del Emperador (1630-1657), que recoge la crónica diaria del emperador mogol Shah Jahan (r. 1627-1658). Por último, nombrar la colección de manuscritos Hagop Kevorkian (Welch, Schimmel, Swietochowski y Thackston, 1987) custodiada en su mayor parte en el Metropolitan Museum de Nueva York², con ejemplares datados en los siglos XVII y XIX.

En cuanto a los ejemplares conservados, cabe apuntar que muchas de estas armas de datación mogola han llegado hasta nosotros porque estuvieron en colecciones europeas privadas desde el siglo XVII, aumentando durante las centurias siguientes debido a la presencia de europeos –en especial ingleses– en aquella parte del mundo (Reddy, 2018, pp. 16-17). Hoy se conservan en las colecciones de los museos

¹ Nos referimos a materiales como el jade o el cristal de roca, entre otros elementos gemológicos.

² El resto se encuentra en la Freer Gallery or Art en Washington, D. C.

más emblemáticos, con algunas excepciones como la de la colección Al-Sabah en Kuwait –cuenta con piezas extraordinarias–, la del filántropo Nasser David Khalili o la colección Al Thani.

1.2. COMPRENSIÓN DEL ORIGEN DE LAS CONFLUENCIAS CULTURALES EN EL DESARROLLO DE LAS ARMAS CON EMPUÑADURA ZOOMORFA

La llegada de estos gobernantes islámicos mogoles al subcontinente indio supuso un cambio del paradigma tradicional, pues la religión mayoritaria siempre había sido el hinduismo, entorno al cual giraba la vida de los gobernantes y la población.

Estos emperadores destacaron por ser grandes mecenas artísticos, que recurrieron tanto a artesanos orientales como occidentales. La India a partir de 1510 se convertirá en punto estratégico fundamental para el intercambio y el comercio de textiles, especias y piedras preciosas con occidente.

El estado portugués fue el primero en establecer su enclave en Goa. Esta ciudad será el principal puerto para el intercambio de valiosas mercancías y, como consecuencia, de intercambio artístico. A este floreciente mercado se unirán franceses, holandeses e ingleses (Chapman y Jeffer, 2018, pp. 15-29). Esta presencia irá dejando su impronta en la creación de los bienes ricos que se producían en la India, cuya consecuencia no fue sino una cierta europeización en la resolución de algunos elementos artísticos.

2. PROCEDENCIA CULTURAL DE LAS EMPUÑADURAS ZOOMORFAS

Las mejores armas fueron hechas por maestros artesanos que trabajaban con los principales diseñadores, orfebres y joyeros, cuyo trabajo transformó el equipamiento militar en símbolo de riqueza y de poder. Las dagas y espadas con empuñadura zoomorfa se desarrollaron únicamente durante la soberanía mogola.

Según las diferentes fuentes el origen de estos primeros pomos con forma de animal está ligado a los pueblos nómadas de la estepa euroasiática, quienes representaban cabras montesas, corderos, caballos, camellos, aves rapaces, lobos o felinos, con los que expresaban las diferentes connotaciones simbólicas que todos ellos llevaban para los pobladores de la estepa (Kaoukji, 2017, p. 188). A finales del primer milenio antes de Cristo, tras las campañas de Alejandro Magno en la zona (336-323 a.C.), estas empuñaduras experimentaron una progresiva helenización. Durante la dominación de la dinastía mogola hubo un recogimiento de estas tradiciones, en las que se representaba con gran naturalismo mangos con forma de caballos o grandes felinos: leones, tigres, leopardos, etc.

2.1. DAGAS, ESPADAS Y SU EMPUÑADURAS

La característica principal de las dagas es la de poseer una hoja corta, diseñada para ser llevada entre la vestimenta, sujetada al cinturón. Las variedades tipológicas estriban en la curvatura de la hoja y el tipo de filo. Atendiendo a estas características reciben diferentes nombres: *khanjar* es una daga de doble filo; la *jambiya*, con una curva más pronunciada, es una variación de la primera; el *chilanum* presenta un protector de mano y doble filo en la hoja; la denominada *kard* tiene una hoja de empuje recta y cuando está enfundada parte del mango queda en la funda o vaina; una variación de la *kard* es la daga llamada *pesh kabs*. Una tipología significativa es la daga de muleta: se trata de una arma cuya empuñadura esconde una segunda, de doble filo.

En cuanto a las espadas (*talwar*),³ la hoja es larga y, al igual que ocurre con las dagas, su denominación se basa en la curvatura y el filo. Un ejemplo es el *shamshir*, una espada profundamente curvada con una hoja estrecha en forma de cuña y punta afilada.

3 Nombre indio que reciben las espadas.

Otros tipologías de espada son: *khanda*, espada de doble filo recta, o *pata*, espada de filo recto y doble con guandalete⁴ integrado.

Para las representaciones zoomorfas de las empuñaduras se utilizaba gran variedad de materiales, tales como oro, plata, marfil, cristal de roca o jade. Estas dagas con pomos zoomorfos estaban reservadas para individuos del más alto rango y elevado estatus de la corte, es decir, el príncipe y los altos dignatarios. Las miniaturas antes aludidas atestiguan esta realidad.

FIGURA 1. Daga (*khanjar*), 1600-1700. Acero, jade, oro y rubí. *The Collection of Giovanni P. Morosini*, donado por su hija Giulia, 1932, inv. 32.75.264. Daga (*kard*), siglo xviii. Acero, nefrita, oro, rubí y acero. Legado George C. Stone, 1935, inv. 36.25.651. Daga de muleta, siglos xviii-xix. Acero, jade, oro, plata, rubí, turquesas y esmeraldas. Bequest of George C. Stone, 1935, inv. 36.25.1001a. *The Metropolitan museum of Art*, Nueva York



Fuente: *The Metropolitan Museum of Art*

Existe un grupo importante de empuñaduras realizadas en jade, con diferentes representaciones animalísticas. El jade tiene un valor en sí

⁴ Pieza a modo de guante que servía para proteger la mano.

mismo en el mundo islámico, ya que se consideraba invocador de la victoria, y por este motivo se utilizó en la producción de armas y accesorios para la guerra o la caza y que servía de base para la incrustación de piedras preciosas.

Para la decoración de estas cabezas de animales –tanto las realizadas mediante la labra de piedras preciosas, jade o cristal de roca, como las que se realizaban en metales preciosos⁵ y la simulación de los ojos del animal se añadían gemas mediante el engaste tradicional indio conocido como kundan⁶.

FIGURA 2. *Espada con cabeza de makara⁷ (shamshir). Siglo xix. Plata, esmalte y acero, Lucknow, Uttar pradesh. India. Runjeet Singh. Antiques Arm and Armour, inv 320.*



Fuente: Runjeet Singh. Antiques Arm and Armour.

Estas empuñaduras recreaban animales reales pero también animales fantásticos –makara, yali– procedentes de la cosmovisión hindú.

⁵ Nos referimos a oro o plata.

⁶ El kundan es una técnica de engaste de gemas propia de la India que consiste en embutir.

⁷ Criatura acuática de la mitología hindú.

En las espadas es poco frecuente el uso de las piedras duras para la creación de pomos, sin embargo es frecuente la decoración a base de vivos esmaltes⁸, tanto para la cabeza del animal como para la funda de la espada.

⁸ El esmalte es un proceso decorativo en el que vidrio coloreado se funde con el metal a temperaturas muy altas, para crear una capa exterior decorativa.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: COMENTARIO DE UNA IMAGEN Y UNA PIEZA CONSERVADA

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Comentaremos una imagen para llevar a cabo los objetivos y analizaremos dos piezas conservadas, con el fin de comprender las técnicas decorativas.

2. OBJETIVOS

- Conocer el momento histórico que se explica en la lección
- Entender el tipo de dagas y espadas explicados
- Fomentar el análisis en el alumno
- Promover el entendimiento de los elementos decorativos explicados

3. MATERIALES

Los materiales a utilizar para poner en práctica los objetivos serán, por un lado, una pintura miniada del reinado de emperador mogol Jahangir y, por otro, dos piezas conservadas y datadas, de diferente tipología.

4. METODOLOGÍA

Formulaciones cortas sobre cuestiones representadas en la imagen, tales como: significado de personajes, objetos y escenarios. Se seguirá la misma metodología para las piezas conservadas.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En los siguientes subapartados se describen las actividades propuestas.

5.1. CUESTIONES PARA ANALIZAR Y REFLEXIONAR EN TORNO A LA IMAGEN

En la escena de la miniatura se representa, a la derecha, al emperador mogol Jahangir; a la izquierda, a su oponente el gobernante persa Shan Abbas, frente a una mesa real llena de riquezas.

- ¿Qué pretende el emperador mogol al mostrarse de ese modo ante su adversario?
- ¿Cuáles son los elementos de riqueza y poder que se exhiben en la imagen?
- Tipologías de armas que llevan en su ropaje los personajes.
- ¿Existe algún elemento más acorde con las corrientes europeas?

FIGURA A. Miniatura Atribuida a Bishandas (1590-1640) h., 1620 (detalle). Acuarela, oro, tinta sobre papel. Freer Gallery of Art, Smithsonian, Washington D. C., inv. F1942.16a



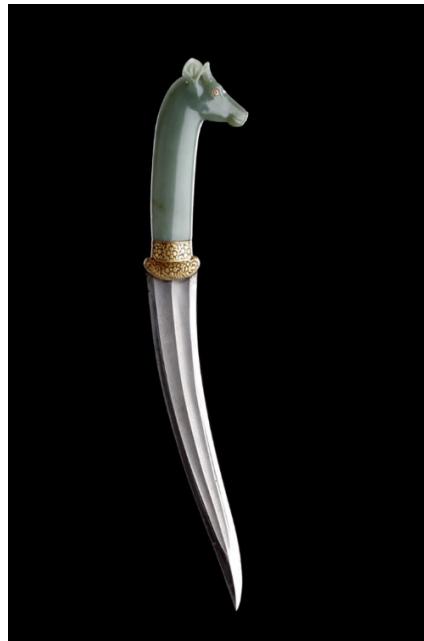
Fuente: National Museum of Asian Art, Smithsonian,
Purchase — Charles Lang Freer Endowment

5.2. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DECORATIVOS DE UN ARMA PUNZOCORTANTE

A continuación se analizan dos piezas a partir de las cuales se dará respuesta a las siguientes cuestiones:

- ¿Cuál es la tipología de armas que se ven en la imagen?
- Analizar de qué animal se trata
- Materiales decorativos y constructivos utilizados, y su significado

FIGURA B. *Daga. Siglo xvii; espada. siglo xix. Runjeet Singh. Antiques Arm and Armour*



Fuente: Runjeet Singh. Antiques Arm and Armour

6. CONCLUSIONES

El material didáctico para trabajar ofrece al alumno una visión histórica sobre la dinastía mogola y sobre el uso de las armas como elemento para mostrar poder y estatus social, a la vez que nos ayuda a comprender las técnicas decorativas y los materiales empleados.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Alexander, D. G., Stuart W. P. y Will, K. (2015). *Islamic Arms and Armor in The Metropolitan Museum of Art*. Yale University Press for The Metropolitan Museum of Art
- Chapman, M., y Jaffer, A. (2018) East meets west. The Exchange between India And Europe for Jewelry and Precious Objects. En *East Meets West: Jewels of the Maharajas from the Al Thani Collection* (pp. 15-29). Fine Arts Museums of San Francisco
- Kaoukji, S. (2017). Animal-Head Hilts a Recollection of nomadic Ancestry. En Salam Kaoukji, *Precious Indian Weapons: and other Princely Accoutrements: Dar Al-Athar Al-Islamyah; The Al-sabah Collection, Kuwait* (pp. 187-226).Thames and Hudson
- Reddy, R. (2018). *Arms and Armour of India, Nepal and Sri Lanka: Types, Decoration and Symbolism*. Hali Publications Limited
- Welch, S. C., Schimmel, A., Swietochowski, M. L. y Thackston, W. M. (1987). *The Emperors' Album: Images of Mughal India*. The Metropolitan Museum of Art

**LECCIÓN: LA PRESENCIA ANIMAL EN EL ÁMBITO
MUSEÍSTICO: DEL ARTE CONCEPTUAL A GUILLERMO
LORCA**

PAULA JAULÍN LECINA
*Departamento de Historia del Arte
Universidad de Zaragoza*

1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo propone una aproximación al arte desmaterializado, entendido como aquel en el que la primacía de la carga teórica en la obra de arte prevalece sobre su resultado físico y estético. A partir de este enfoque, se explorarán las posibilidades expositivas que este movimiento artístico presenta dentro del ámbito museístico, centrándose en obras protagonizadas por la representación simbólica animal o, en ocasiones, creadas a partir de los mismos.

Dentro de dicha tipología se abordará en primer lugar el Arte Conceptual, definido por la centralidad del pensamiento teórico en el proceso creativo de la obra artística. A continuación, se analizará el Arte de Performance y sus diversas ramificaciones, cuyo eje central es la realización de acciones o rituales. Este recorrido concluirá con una revisión del arte neo-conceptual y post-conceptual, herederos directos de las primeras manifestaciones de este movimiento.

A modo de conclusión de la lección, se llevará a cabo un análisis estilístico y temático de la producción pictórica del artista contemporáneo Guillermo Lorca, cuyas representaciones protagonizadas por criaturas oníricas y figuras animales servirán como contrapunto al paradigma conceptual previo.

2. DESARROLLO DEL TEMA

A continuación, se contextualiza el tema general a desarrollar durante la lección centrado en los orígenes del arte conceptual, sus referentes artísticos y derivaciones posteriores. Partiendo de este marco teórico se analizarán tres obras conceptuales, dos de ellas de carácter performativo, en las que los animales ocupen un papel principal. El recorrido concluirá con un breve estudio de la obra de Guillermo Lorca.

2.1. ARTE CONCEPTUAL Y NEO-CONCEPTUAL: ORIGEN Y DESARROLLO

Cronológicamente, situamos entre 1966 y 1972 tanto el apogeo como la crisis y desaparición del movimiento artístico conceptual. El rasgo distintivo de este movimiento reside en el énfasis del proceso intelectual y mental que desemboca en la creación de la obra artística por parte de los artistas. La principal consecuencia de dicho proceso es una desmaterialización de la obra artística, quedando ésta obsoleta y negándose, por parte del artista, el empleo de formas y materiales (Lippard y Chandler, 1968).

No obstante, debemos remontarnos a las primeras décadas del siglo XX para comprender el surgimiento de esta tendencia; en particular a las propuestas dadaistas lideradas por Marcel Duchamp y sus célebres *readymads*, con los cuales el artista desafió los límites de la producción artística tradicional e introdujo un parámetro fundamental del arte venidero: la liberación y emancipación del artista frente a las restricciones técnicas, institucionales y económicas. Dentro de este movimiento encontramos dos variantes diferenciadas. el arte como idea y el arte como acción. En el primer caso la materia es negada y la atención se focaliza en el proceso creativo e intelectual. En el segundo, la materia se transforma en energía y movimiento, lo que da como resultado a lo que conocemos como performances, donde los artistas hacen uso de su propio cuerpo como soporte y materia para ofrecer una novedosa experiencia artística (Lippard, 2004).

Durante la década de 1980 surgió el neoconceptualismo, heredera directa del conceptualismo clásico que, si bien conservaba los plantea-

mientos críticos y teóricos fundamentales, introdujo una mayor materialización en sus obras, con la cultura de masas y la sociedad de consumo como objeto de reflexión en sus obras (Morgan 2003).

2.2. LA INCLUSIÓN DEL ARTE DESMATERIALIZADO EN EL ÁMBITO MUSEÍSTICO: PROBLEMÁTICAS Y DEBATES EN TORNO A SU EXHIBICIÓN

La negación de las formas físicas por parte de los artistas conceptuales dificultó la catalogación, exhibición y venta de sus obras. A través de tres ejemplos con representaciones animales se exemplifican las variantes y posibilidades de exhibición de este tipo de piezas en centros artísticos y culturales. Las obras que hacen uso de animales reales, tanto vivos como disecados, son un constante en el arte conceptual, caracterizándose por su carga política y de crítica social. Sin embargo, las controversias generadas en torno a dichas prácticas han dado lugar a debates en el mundo artístico donde críticos, grupos animalistas y el público en general han protestado en diversas exposiciones para defender los derechos de los animales.

El Accionismo Vienés fue un grupo revolucionario compuesto por los considerados artistas pioneros del arte performativo. De su producción cabe destacar *Teatro de Orgías y Misterios*, la *magnus opera* de Hermann Nitsch (1938-2022), el integrante más prolífico pero también más criticado del grupo. Esta acción, que se llevó a cabo en más de cien ocasiones desde su creación en la década de los sesenta hasta la actualidad, se compone por una representación teatral que se sirve de imaginería religiosa y sacrificio de animales, en particular cerdos, para evocar experiencias sexuales místicas. El empleo del animal en esta obra, según las palabras del propio autor, simboliza el “exceso primigenio, un rito que sustituye el sacrificio humano”, extrapolándolo al descuartizamiento de Osiris o el desmembramiento de Orfeo, personajes griegos de la mitología (Limatola, 2023). En cuanto a su representación museística, encontramos dos formatos a través de los cuales podemos observar la acción en un ámbito institucional. Por una parte, Nitsch trasladó los objetos originales empleados en la performance; éstos son sábanas y túnicas que a modo de lienzo enmarcan la sangre animal empleada durante el ritual. Por otra parte, e inspirado en la acción, Nitsch

realizó en su estudio una serie de piezas pictóricas de tamaños monumentales sobre las que, a través de óleo, sangre y vísceras animales, trasladó al lienzo la carga emocional de sus actos performativos. Mediante la instalación llevada a cabo en la Galería Kandlhofer de Viena, el autor configura una extensión visual de su ritual. (Figura 1)



Figura 1. Hermann Nitsch's 20th Painting Action. Fotografía: Jean-Pierre Dalbéra, 2011. Wikimedia Commons, CC BY 2.0.

Fuente: <https://bit.ly/3QYq66p>

La considerada madre de la *performance*, Marina Abramović (1946), tuvo en el año 2010 un íntimo encuentro con un burro a quien, a modo de confesionario, reveló sus secretos y traumas más profundos. La figura de este animal, asociada tradicionalmente con la humildad y carácter dócil, contrasta con la complejidad del relato de Abramović. Además, su histórica relación como animal de trabajo para cargar peso se materializa ahora al cargar con los pesados y complejos sentimientos de la autora. Esta escena, llevada a cabo en la intimidad, se trasladó a las salas expositivas museísticas a través una video instalación, conformada por un proyector y una grabación de la escena, lo cual permitió al público ser partícipes de tal encuentro. En concreto, Abramović mostró su pieza en la exhibición Terra Comunal del Sesc Pompeia en São Paulo, Brasil. Esta tipología de formato expositivo permitió el acceso por parte del público a una obra performativa ya finalizada. No obstante, estas prácticas han sido también objeto de críticas. Melgares (2018) lo denomina la “capitalización de lo efímero” y defiende el encuentro personal entre artista y público por encima de las exigencias del

formato expositivo. Con esta reflexión, nos encontramos frente a un debate habitual cuando tratamos este tipo de piezas, que se podría resumir entre el carácter transitario de la obra o la perdurabilidad de esta, perdiendo su esencia original, para poder ser transmitida a un mayor abanico de público interesado.

Nos adentramos en la época neoconceptual de la mano de Maurizio Cattelan (1960) cuyas obras rebeldes, irónicas e incluso siniestras cuentan con una clara influencia duchampiana, especialmente en aquellas protagonizadas por la taxidermia, un elemento recurrente y foco de debates que han puesto en juicio de valor la moralidad del italiano. De los numerosos ejemplos en los que los animales disecados son material y soporte de sus obras, nos detenemos en una de sus más famosas exposiciones individuales, *All*, llevada a cabo entre 2011 y 2012 en el Museo Guggenheim de la sede estadounidense y comisariada por Nancy Spector quien, mediante esta novedosa muestra, rompió con las convenciones tradicionales que se llevaban dando hasta el momento en este espacio artístico. Spector hizo alarde del gran vacío central del museo, donde instaló una gran escultura colgante, lo que ella misma denominó un “monumento a la muerte” protagonizado por animales disecados (Spector, 2012). Con ello, se ofrece una visión completa de las obras a medida que se avanza en el recorrido expositivo (Figura 2).



Figura 2. Exposición "Maurizio Cattelan: All" en el Museo Guggenheim de Nueva York. Fotografía: neogejo, 2011. Flickr, CC BY-NC-ND 2.0.

Fuente: <https://bit.ly/3QZdzQq>

En esta obra, los animales personifican la muerte y la desesperación, elementos recurrentes en la obra del artista. Estos sentimientos encuentran su personificación en los cadáveres de perros, caballos, elefantes o ardillas, que simulan estar vivos. En las propias palabras de Cattelan, según una entrevista con Spector (2012), el caballo representaba una crítica social a la explotación animal, pero también un “nuevo tipo de medio (...) un pasaje importante, devastador, pero importante pasaje”.

Pese a la complejidad expositiva de esta tipología artística, los museos han logrado hallar formas en las que estas ideas teóricas pudiesen ser trasladadas al público. A través de los ejemplos citados, hemos observado tres de ellas. Con Hermann Nitsch se introdujeron como objetos artísticos aquellos empleados durante el ritual, así como obras pictóricas que *a posteriori*, e inspirado por las acciones, el artista realizó en su taller. La videoinstalación de Abramovic representa la introducción de nuevas tecnologías en los museos y ofrece el acceso a una pieza efímera que conservamos gracias a su documentación. Por último, la abrumadora instalación de Cattelan expresa las novedades expositivas que pueden ofrecerse a partir de animales en taxidermia, al más puro estilo Duchampiano. Aunque no citadas, cabe mencionar que otras formas de exhibición incluirían las fotografías, partituras, realización de la *performance* en directo dentro del museo o las instalaciones.

2.3. GUILLERMO LORCA: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SU OBRA

Con presencia en algunos de los museos de arte contemporáneo más significativos de España, como el MOCO Museum o el Museu Europeu d'Art Modern de Barcelona, la obra pictórica de Guillermo Lorca (1984) se caracteriza por representaciones oníricas y surrealistas que, influenciadas por el tenebrismo heredado del barroco, componen unas piezas de grandes dimensiones. En palabras del propio autor, estos cuadros buscan “abrir una ventana hacia la psique humana y su enigmática interacción con la naturaleza” (Lorca, 2024).

La inclusión de Guillermo Lorca en este estudio encuentra su justificación en diversos aspectos que lo vinculan con la problemática central del arte desmaterializado y sus posibilidades expositivas. El hecho de que la producción de Lorca se inscriba en un lenguaje figurativo, y con

ello en el extremo opuesto del arte desmaterializado, establece un marcado contraste en lo que a las posibilidades expositivas se refiere si lo comparamos con el arte conceptual, dado que en este caso posee una mayor facilidad en las estructuras convencionales de exhibición, lo que ofrece una perspectiva complementaria dentro de este análisis. Pese a la variación en soporte, encontramos al mismo tiempo varias similitudes en las representaciones de Lorca y sus precedentes, tales como la exploración del mundo simbólico y mitológico, que ya reflejaba Nitsch en sus acciones.

Por todo ello, a través de este artista se ofrece una visión de las últimas tendencias artísticas dentro del mundo contemporáneo que, si bien contrastan con las premisas conceptuales propias de los primeros movimientos descritos, sirven para ejemplificar la transcendencia de esta herencia conceptual, reflejada ahora en soportes tradicionales con ideas novedosas.

*DEBATE EN TORNO A LA ÉTICA EN EL EMPLEO DE
ANIMALES EN EL ARTE CONCEPTUAL Y LA SIMBOLOGÍA
EN LA OBRA DE GUILLERMO LORCA*

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Los contenidos a desarrollar en esta actividad continúan en la línea del desarrollo de tema planteado durante la lección. Se proponen dos actividades. En primer lugar, la creación de un debate conjunto en torno al empleo de los animales, ya sean vivos o en taxidermia, en el proceso de creación artística, así como los valores morales asociados a dicha práctica. Por otra parte, se ofrecen una serie de imágenes de obras de Guillermo Lorca para que los estudiantes traten de relacionar la simbología de sus piezas con otros referentes e iconografías de la Historia del Arte.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Creación de un ambiente de reflexión y debate en torno a piezas del arte conceptual protagonizadas por animales que han sido el eje de debates y críticas.
- Puesta en común de las influencias simbólicas que se localizan en las obras de Guillermo Lorca.

3. MATERIALES

En la actividad protagonizada por un debate crítico se muestra ante el alumnado dos piezas altamente criticadas que invitan a reflexionar sobre el abuso animal en el arte: *Untitled (12 horses)*, 1969, Jannis Kounellis y *Exposición nº1*, 2007, Guillermo Vargas / Habacuc.

Para la actividad sobre Guillermo Lorca se muestran sus siguientes obras: *La manada* (2015), *El encuentro* (2018-2019), *El aterrizaje* (2019), *La emperatriz* (2020-2021), *La caza de la sirena* (2022), *Me hermanito* (2023), *La cazadora* (2024) y *La cama inglesa* (2024).

4. METODOLOGÍA

En base a las obras propuestas, para ambas actividades, se ofrece un contexto artístico que permita generar una serie de planteamientos que propicien un debate de reflexión y diálogo entre el alumnado. Con la actividad de Guillermo Lorca, se divide en grupos a los alumnos para que traten de localizar obras, de cualquier ámbito artístico, y ponerlas en relación con la producción de Lorca.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La primera actividad se centra en dos piezas controvertidas: *Untitled (12 horses)* de Jannis Kounellis y *Exposición nº1* del autor Guillermo Vargas, también conocido como Habacuc. La primera es una performance en la que el autor ató a doce caballos vivos en el interior de la Galería l'Attico de Roma. Esta actividad invita al alumnado a reflexionar si el momento histórico en el que se hace uso de estos animales en el arte justifica dichas prácticas. La segunda pieza, *Exposición nº1*,

muestra un perro callejero vivo atado a una pared, lo que Vargas empleó para denunciar la indiferencia hacia los perros callejeros, una imagen constante y habitual alrededor del mundo. El debate gira en torno al empleo de animales vivos para transmitir un mensaje concienciador entre la sociedad.

Para la actividad de Guillermo Lorca, los estudiantes deben analizar sus obras, facilitadas durante la lección, y buscar referencias en la Historia del Arte. Se identificaron influencias de autores como Doré, Goya, Rubens, Giorgione, Caravaggio o Max Ernst.



Figura A. *El encuentro* (2018-2019). Fotografía: cortesía del autor.

6. CONCLUSIONES

La activa participación del alumnado y, con ello, la diversidad de opiniones frente a las actividades planteadas tuvo como resultado una actitud crítica y reflexiva. El interés mostrado por la intervención oral y los materiales propuestos permitió una aproximación a un movimiento artístico que, aunque históricamente subestimado, abrió nuevas perspectivas para comprender y apreciar el arte contemporáneo.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Albarrán, J., Estella, I., Hinojosa, L., Mayayo, P., Vidiella, J., Cornagó, Ó., Villota, G., Marzo, J. L., & Medina, A. (Eds.). (2015). *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción* (3^a ed., 4^a imp.). Brumaria.
- Castillo, J. J. (2017). Entre lo impactante y lo siniestro. Comentario a la obra de Maurizio Cattelan: Bidibidobidiboo, 1996. *Eviterna, Revista de Arte y Cultura Independiente*, 1, 1-5.
- Godfrey, T. (1998). *Conceptual Art*. Phaidon.
- Lesmes, D., Estella, I. (Eds.) (2023). *Performance en el museo / el museo como performance. Modelos y prácticas para salir y entrar en la institución*. Ediciones asimétricas.
- Lippard, L.R., Chandler, J. (1968). “La desmaterialización del arte”, en *Art International*, vol. 12, nº2, Nueva York, febrero 1968, pp. 106-116.
- Lippard, L.R. (2004) *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Akal.
- Limatola, L., *La conservación y restauración de las obras de Hermann Nitsch: el Teatro de las Orgías y Misterios como obra de arte total*, Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Universitat Politècnica de València.
- Lorca, G. (2023, marzo 5). *Entrevista al artista Guillermo Lorca: “Mi objetivo es abrir una ventana hacia la psique humana y su enigmática interacción con la naturaleza”*. Culturizate. Disponible en: <https://culturizarte.cl/entrevista-al-artista-guillermo-lorca-mi-objetivo-es-abrir-una-ventana-hacia-la-psique-humana-y-su-enigmatica-interaccion-con-la-naturaleza/>
- Mairesse, F. (Ed.) (2023). *Dictionary of museology*. Routledge.
- Morgan, R.C. (2003). *Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual*. Akal.
- Putnam, J. (2001). *Art and artifact. The museum as medium*. Thames & Hudson.
- Spector, N. (2012) *Maurizio Cattelan: All*. Guggenheim Museum Publications.

**LECCIÓN: EL MIEDO A SUPERAR LOS LÍMITES
HUMANOS. LA CREACIÓN DE VIDA ARTIFICIAL EN LA
SAGA DE EL PLANETA DE LOS SÍMIOS (1968-2017)**

MARCOS JIMÉNEZ GONZÁLEZ

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN. ARGUMENTOS UNIVERSALES

Hace ya un tiempo que los teóricos Jordi Balló y Xavier Pérez propusieron los motivos universales que se encuentran, como semillas, en la narrativa. En su libro (2022) se reflexiona sobre las temáticas que suponen los cimientos de cualquier historia o guion, poniendo en diálogo, fundamentalmente, a la literatura y al cine. Más adelante escribieron otros ensayos en la misma línea, como es el caso de Balló y Pérez (2015), donde se centran en un autor (Shakespeare) y su influencia en la gran pantalla. En cualquier caso, y dentro de la línea de investigación de estos autores, se puede extraer una idea que nos servirá para la siguiente lección: las historias que leemos y observamos en la literatura y en el cine son recreaciones de historias antiguas e incluso arcaicas, que podríamos considerar como originales o fundacionales. Así lo mencionan ellos mismos a propósito del cine: “Las narraciones que el cine ha contado y cuenta no serían otra cosa que una forma peculiar, singular, última, de recrear las semillas inmortales que la evolución de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando” (Balló y Pérez, 2022, p. 11). De este modo, y aplicando un método muy claro y comprensible, en *La semilla inmortal* se enumeran una serie de argumentos universales que podemos identificar con una obra original y que, después, vemos, recreado, en muchas otras. Entre las muchas semillas inmortales existentes, Balló y Pérez nos hablan de 1) la búsqueda del tesoro, 2) el retorno al hogar, 3) la fundación de una nueva patria, 4) la llegada del mesías, 5) la llegada del maligno, 6) la venganza, 7) el mártir y el tirano,

8) lo viejo y lo nuevo, 9) el amor cambiante, 10) el amor redentor, 11) el amor prohibido, 12) la mujer adúltera, 13) el seductor infatigable, 14) la ascensión por el amor, 15) el ansia de poder, 16) el pacto con el demonio, 17) el ser desdoblado, 18) el conocimiento de sí mismo, 19) el interior del laberinto, 20) la creación de vida artificial, 21) el descenso al infierno. A través del análisis de estos motivos hacen un estudio muy completo de los temas principales de la narrativa occidental, identificando el tema con una obra original para, después, hablar de su influencia. Así, el tema del retorno al hogar se identifica originalmente con *La Odisea*, de Homero, pero también lo podemos encontrar en obras cinematográficas más actuales, como *Solo en la noche* (Joseph L. Mankiewicz, 1946) o *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), mediante el retorno de excombatientes a sus hogares, en los que ya no encuentran aquello que dejaron al irse (Balló y Pérez, 2022, p. 33).

1.1. LA CREACIÓN DE VIDA ARTIFICIAL

Una vez explicado el marco general del que partiremos, nos centraremos en la semilla inmortal esencial para esta lección: la creación de vida artificial, cuyo origen literario, en su versión moderna y tecnológica, lo encontramos en *Frankenstein, o el moderno Prometeo* (Shelley, 2011), siendo su origen primario los mitos antiguos del titán Prometeo y teniendo una repercusión incommensurable en el cine de ciencia ficción que remita a la creación de vida mecánica o robótica.

La lógica de este argumento funciona como “un dispositivo de muñecas rusas” (Balló y Pérez, 2015, p. 152-153), cuya referencia está en el mito de la creación, en el que Dios (el ser superior) crea al hombre (un ser ontológicamente inferior). Si se parte de que este hecho es la primera creación, la segunda será aquella en la que el ser humano pretenda equipararse a Dios, generando un ser ontológicamente inferior a él, ya sea otorgando vida a un ser compuesto por restos de muchos cadáveres (monstruo de Frankenstein) o generando vida mecánica inteligente (robots, androides, inteligencias artificiales, etc.). La convivencia y el funcionamiento de una sociedad, en la que coexisten seres creadores y se-

res creados, que lleva implícita, no siempre de forma deseada, una consideración ontológica superior o inferior, es la que nos interesa para su relación con la saga de *El planeta de los simios* (1968-2017).

2. DISCUSIÓN: LA CREACIÓN DE VIDA ARTIFICIAL Y LA SOCIEDAD ANIMAL

Si se atiende a la película original, *El planeta de los simios* (Franklin Schaffner, 1968), se verá que esto no se vislumbra de una manera explícita, ya que se nos presenta una sociedad dominada por simios en la que los humanos están sometidos, desarrollándose los acontecimientos en una sociedad distinta a la actual y, a priori, también en un lugar distinto¹. Sin embargo, en la primera parte de la última tetralogía, *El origen del planeta de los simios* (Rupert Wyatt, 2011), ya se explican las causas por las que se ha llegado a dicha situación. La sorpresa para los espectadores está en que la razón por la que los simios son la especie dominante se encuentra en un experimento fallido con simios, a través del cual, César, el simio con el que se realizó el experimento, adquirió una inteligencia superior a la de su especie y, paulatinamente, superior a la de la especie humana. En *El origen del planeta de los simios* observamos el motivo de la creación de vida artificial a través de la experimentación médica con la que el ser humano “juega a ser Dios”, y ello conlleva unas consecuencias pésimas. Se trata del mismo conflicto que ocurre con Prometeo, cuando se rebela contra Zeus y es castigado, o el del doctor Frankenstein cuando crea un monstruo y se da cuenta de que ha cometido una atrocidad que merece un castigo: la creación o modificación de vida artificial en la que el ser humano supera sus propios límites conduciéndole dicha situación a la catástrofe.

Si la primera película de la última tetralogía de la saga se caracteriza por el motivo de la creación de vida artificial –otorgar un tipo de inteligencia a un simio que por naturaleza no tiene– la segunda y la tercera se caracterizan por un motivo muy recurrente en la representación de

¹ Más tarde se descubrirá que la historia transcurre en un tiempo distinto, pero en el mismo lugar, giro sustancial del final de la película que se convierte en la parte más icónica de la misma.

sociedades animales y que en *El amanecer del planeta de los simios* (Matt Reeves, 2014) se desarrolla en profundidad: la formación de una sociedad animal que se ha rebelado contra los humanos, opresores tradicionales, y su proceso de liberación y degradación. Si la referencia de la creación de vida artificial la encontrábamos en *Frankenstein o el moderno Prometeo*, la de la formación de una sociedad animal, su desarrollo y decadencia la ubicaremos en *Rebelión en la Granja* (Orwell, 1945), ya que tanto en *El amanecer del planeta de los simios* como en *La guerra del planeta de los simios* (Matt Reeves, 2017) se muestra la manera en la que los simios se organizan en sociedad, independizándose, primero, de los valores y comportamientos humanos y cayendo, después, en los mismos errores que estos, del mismo modo en el que ocurría en la brillante novela de Orwell.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: EN BUSCA DE LOS ARGUMENTOS UNIVERSALES

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

La actividad se ubica dentro de los estudios sobre narrativa, siguiendo las líneas de Artes y Humanidades, dentro del área de Estética y Teoría de las Artes. Concretamente, se sitúa en la línea de Estética del cine, la cual se encuentra en estrecha relación con los campos de estudios filmicos (*film studies*) y las artes comparadas.

2. OBJETIVOS

Una vez anunciadas la discusión y las líneas, conviene enumerar los objetivos principales y secundarios:

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Analizar los argumentos universales de la narrativa.

- Encontrar nuevos argumentos aplicables a obras filmicas y literarias.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Analizar dichos argumentos en obras cuyos protagonistas sean animales.
- Descubrir las semillas inmortales que pueden encontrarse –y que todavía no están descritas– en obras artísticas donde se representen animales.

3. MATERIALES

La naturaleza de la actividad conlleva unos recursos muy similares a los de una clase de Estética y narrativa, en la que se utilizan:

- Material 1: Recursos audiovisuales en el aula
- Material 2: Acceso a la bibliografía seleccionada

4. METODOLOGÍA

La metodología se basará en la explicación, por parte del profesor, de ciertas obras clásicas y actuales de literatura y cine, de cara a que, después, el alumnado indague y busque, de acuerdo con lo visto en la actividad y, también, de acuerdo con su bagaje y experiencia, ciertos argumentos, imaginarios o temáticas frecuentes en la narrativa sobre animales, así como su influencia. En este sentido, cada alumno propondrá su ejemplo y se analizará el porqué de su elección y su importancia en la narrativa sobre animales.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Al igual que hemos encontrado al menos dos argumentos universales de la narrativa en la saga de *El planeta de los simios*, la actividad consistirá en buscar más motivos universales de esta índole en obras cuyos protagonistas sean animales, como ocurre, por ejemplo, en el caso de la

película infantil *En busca del valle encantado* (Don Bluth, 1988), protagonizada por un grupo de dinosaurios, cuyo objetivo es la fundación de una nueva patria, parafraseando uno de los motivos universales que enumeraron Balló y Pérez, cuyo origen se sitúa en la *Eneida*, de Virgilio.

Asimismo, se verá el potencial de unas obras que influyen más de lo que parece en la narrativa sobre animales, como es el caso de *Rebelión en la Granja* y sus mandamientos animales, los cuales se plasman prácticamente de forma similar en *El amanecer del planeta de los simios* y en *La guerra del planeta de los simios*. Si en la obra de Orwell la sexta regla era “ningún animal matará a otro animal” (2020, p. 38), en estas películas se establecerá la norma de “simio no mata a simio”, haciendo una referencia directa a la sociedad formada por los animales de la graja orwelliana. Además, dicha asociación no se establece como guiño o referencia, sino que la historia, la sociedad creada por los simios, tiene exactamente la misma evolución que la de los animales de la novela inglesa. Una evolución basada en la formación de una sociedad utópica tras una revolución contra los seres humanos que, poco a poco, entra en proceso de decadencia, cayendo en los mismos errores contra los que se habían rebelado.

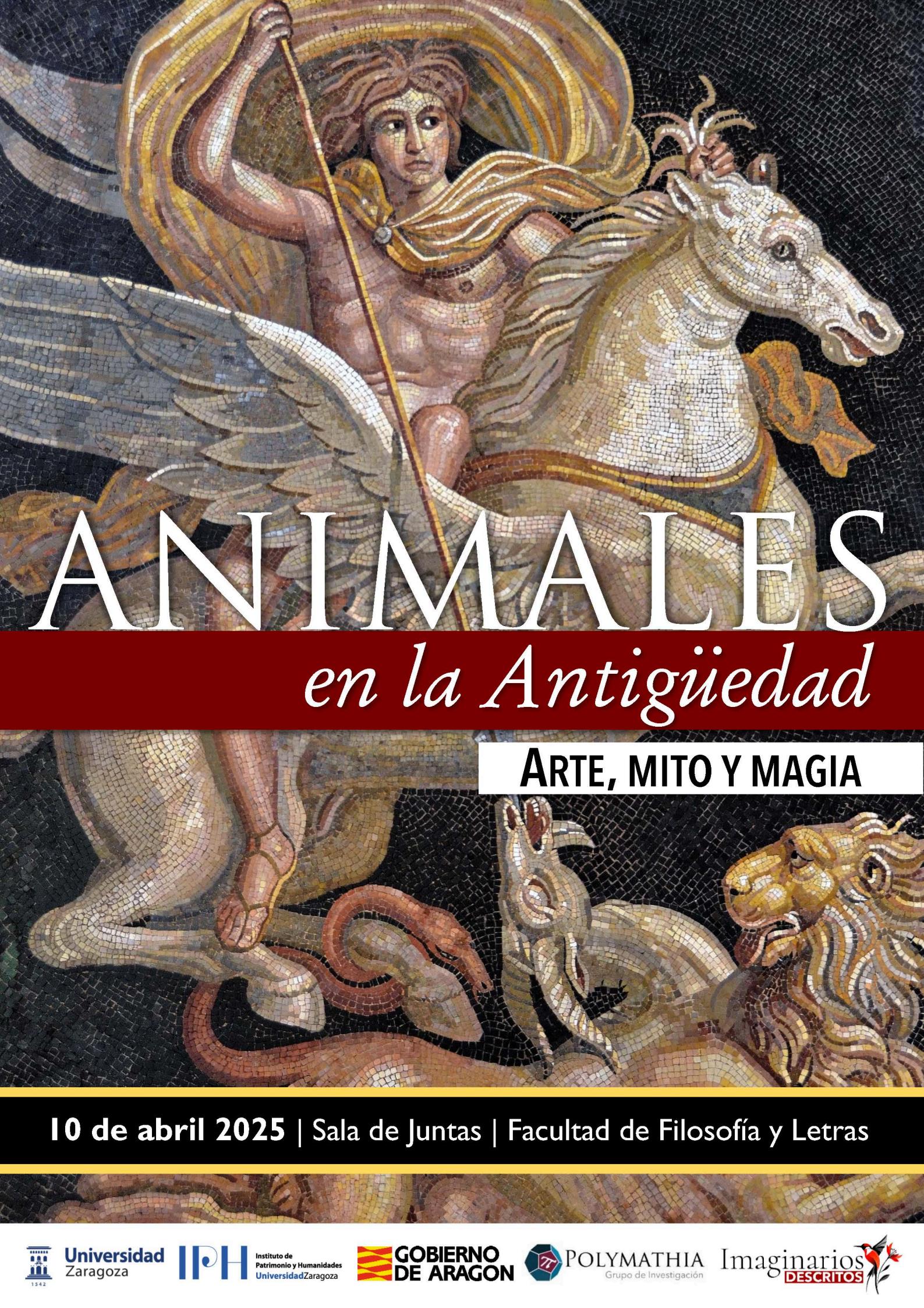
6. CONCLUSIONES

Al completar la actividad se descubrirá que existen más argumentos universales de los que están explicados en los estudios analizados, vislumbrando que hay obras protagonizadas por animales que sirven de referencia y de guía a otras muchas, tal y como ocurre con *Rebelión en la Granja* y con la película *La guerra del planeta de los simios*, por ejemplo, o también con *La guerra de las salamandras* (Kapeck, 2018), donde podemos encontrar otra referencia evidente para la construcción de la historia de *El planeta de los simios*.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Balló, J. y Pérez, X. (2015). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Anagrama

- Balló, J. y Pérez, X. (2022). *La semilla inmortal*. Anagrama.
- Balló, J. y Pérez, X. (comps.) (2015). “El portador de la conciencia”, en Esquilo. *Prometeo encadenado* (pp. 133-158). Penguin Clásicos
- Kapeck, K. (2018). *La guerra de las salamandras*. Libros del Zorro Rojo
- Orwell, G. (2020). *Rebelión en la granja*. Debolsillo
- Shelley, M. W. (2011). *Frankenstein, o el moderno Prometeo*. Alianza



ANIMALES

en la Antigüedad

ARTE, MITO Y MAGIA

10 de abril 2025 | Sala de Juntas | Facultad de Filosofía y Letras



Universidad
Zaragoza



Instituto de
Patrimonio y Humanidades
Universidad Zaragoza



POLYMATHTIA
Grupo de Investigación

Imaginarios
DESCRITOS

LECCIÓN: ANIMALES ASOCIADOS A LA IMAGEN DEL PODER EN EL EGIPTO DE LOS FARAONES

SERGIO SISTAC MARINA

Universidad de Málaga e Instituto de Estudios del Antiguo Egipto

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, son numerosos los ejemplos de animales que han sido utilizados tradicionalmente por personajes pertenecientes a la élite dirigente —reyes, reinas, generales, altos mandatarios, etc.— para aparecer representados junto a ellos en sus diversas imágenes públicas. Esta práctica, cuyo objetivo es resaltar una serie de características y/o virtudes del personaje en cuestión —fuerza, justicia, liderazgo, buena fortuna, etc.— o de su gobierno —legitimidad, prosperidad, apoyo divino, etc.—, ya estaba instaurada en una época muy temprana, en el Antiguo Egipto.

Concretamente, las primeras apariciones de animales representados en la cultura material egipcia y que parecen tener una conexión simbólica con el poder se remontan a comienzos del período predinástico (Nagada I, 4000-3500 a. C.). La concepción que tenían los habitantes del valle del Nilo en época predinástica de la relación entre el animal y el ser humano, puede vislumbrarse en la Paleta del Campo de Batalla (3150 a. C.). En ella se muestra una escena bélica donde las figuras zoomorfas representarían al bando vencedor mientras que los vencidos son mostrados con aspecto humano, desnudos y completamente a merced del enemigo.

Al parecer es aún el animal, el portador más poderoso de influencia sobre el mundo, ampliamente superior al ser humano en todas sus cualidades. A partir de allí se explica el hecho de que el ser humano de finales de la prehistoria viera preferentemente las fuerzas que deciden el curso del mundo en forma de animales. (Hornung, 2016, p. 99)

2. DISCUSIÓN / DESARROLLO

Desde los orígenes mismos del Estado faraónico, ciertos animales —principalmente el halcón, el toro o la vaca, la cobra y el león— mantendrán una estrecha conexión con los reyes y reinas de Egipto.

2.1. EL HALCÓN

El halcón se asoció, sobre todo, con divinidades de carácter solar, como eran Horus y Ra. Por eso, ambas divinidades solían ser representadas con el aspecto de un halcón. Dicha asociación se debía a que esta ave puede volar a gran altura y mirar directamente al sol sin ser cegado (Mariño Ferro, 2021, p. 306). Por este motivo, la aparición de un par de plumas de halcón sobre la cabeza de una divinidad o de un miembro de la familia real indicarán su naturaleza solar y celeste.

Además, el halcón también destaca por ser un gran cazador y por demostrar una gran fieraza a la hora de enfrentarse a otros animales. Esta característica hizo que los antiguos egipcios lo asociaran también con algunos dioses de naturaleza guerrera como era Montu, identificado con una de las formas de Horus («Horus del Brazo Fuerte»).

Por otra parte, la relación de patrocinio entre la figura del halcón y la del soberano egipcio se remonta a la fase de Nagada III o Protodinástico (3200-3000 a. C.). Es en este momento cuando aparecen las primeras evidencias arqueológicas de la existencia de una monarquía de carácter horiano en la que el monarca estará íntimamente vinculado ya a la figura del dios Horus (Padró i Parcerisa, 2010, p. 45). Este vínculo se evidencia, entre otras cosas, por la aparición del *serej*, sobre el cual se inscribía uno de los cinco nombres del faraón: el nombre de Horus.¹

Uno de los testimonios iconográficos más antiguos de esta conexión lo tenemos en la Paleta de Narmer, un objeto ceremonial que conmemora

¹ Este fue el primero de los nombres del rey en aparecer y era incluido dentro de un dibujo con forma de «fachada del palacio» coronado normalmente por la imagen de un halcón.

la victoria del Alto Egipto sobre el Bajo Egipto y la consiguiente unificación del país hacia el 3000 a. C. El monarca que logró tal hito fue Narmer, el fundador de la Dinastía I.

En la parte superior de ambas caras de la paleta aparece escrito el nombre de Horus del rey («Narmer»), enmarcado en el característico símbolo del *serej*. Asimismo, en el anverso, está representado Narmer a gran tamaño, quien sostiene en alto con la mano derecha una maza para golpear a un enemigo vencido, al que sujeta por el pelo con la mano izquierda —una iconografía que se hará muy habitual en el arte egipcio para demostrar el poderío militar del faraón. En frente del monarca se encuentra el dios Horus representado como un halcón posado sobre seis tallos de papiro —símbolo del Bajo Egipto— sujetando a otro enemigo con un gancho por la nariz. Así, la inclusión de Horus responde a la creencia de que el faraón era realmente una encarnación del dios en la tierra, por lo que sus actos estaban guiados por un poder divino.

FIGURA 1. Paleta de Narmer. Período Predinástico (Nagada III/Protodinástico) (3000-2890 a. C.). Museo Egipcio (Cairo JE 32169), El Cairo.



Fuente: Wikimedia Commons.

2.2. EL TORO / LA VACA

Otro animal que mantenía un profundo vínculo con la monarquía egipcia era el toro, en su forma masculina, y la vaca, en la femenina.

Una de las primeras pruebas de la asimilación entre el toro y el faraón lo tenemos de nuevo en la Paleta de Narmer. En la escena inferior del reverso de este objeto aparece Narmer adoptando la forma de un poderoso toro que derriba las murallas de una ciudad con su embestida.² Además, en ambas caras de la paleta vemos a al rey con forma humana portando los atributos típicos del soberano egipcio, entre los que se encuentra una cola de toro que le cuelga del cinturón.

Otra prueba del simbolismo del toro como un animal que representaba la fortaleza del faraón lo tenemos en su participación en el festival *Heb-Sed*. Esta festividad, estrechamente vinculada a la vitalidad y la virilidad del monarca, tenía como finalidad renovar y reafirmar la legitimidad del soberano.³ Entre los rituales celebrados durante el *Heb-Sed*, destacaba uno en el que el faraón debía realizar una serie de carreras rituales alrededor de un recinto sagrado, simbolizando así su vigor físico y su aptitud para seguir gobernando. Gracias a ciertos textos y relieves podemos suponer la participación de toros en estas carreras rituales.

En definitiva, los toros salvajes fueron aceptados desde los inicios del período dinástico como símbolos de dominio y fertilidad masculinos (Tyldesley, 2010, p. 72).

Por otra parte, la vaca destaca por su función maternal y nutricia. Por ello, la diosa maternal por excelencia del panteón egipcio, Hat-Hor, era representada habitualmente con la forma de vaca o con ciertos rasgos bovinos. Hat-Hor actuaba como la nodriza real, amamantando simbólicamente al faraón (Wilkinson, 2003, pp. 140-141).

² La Paleta del Toro (3300-2900 a. C.) constituye otro ejemplo temprano de la representación del faraón bajo la forma zoomorfa de un toro salvaje, que aparece en actitud poderosa, mاسacrando a sus enemigos y conquistando sus ciudades.

³ A través de ella, se aseguraba que el faraón seguía siendo capaz —tanto física como espiritualmente— de mantener el orden cósmico (*la maat*) y garantizar la prosperidad de Egipto.

Esta y otras diosas con aspecto bovino estaban asociadas a la fecundidad y la nutrición maternal (Mariño Ferro, 2021, p. 308). Por este motivo, las mujeres de la familia real buscaron apropiarse de esos atributos y transmitir la idea de que ellas mismas eran mujeres divinas, garantes de la fertilidad del país y protectoras de sus hijos, los herederos al trono. Esta apropiación simbólica se manifestaba mediante la adopción de los cuernos de vaca y el disco solar —tocado hathórico— en sus representaciones.

FIGURA 2. Estela en la que Ptolomeo VIII, Cleopatra II y Cleopatra III (142-116 a. C.) realizan la ofrenda de la Maat ante Amón, Mut y Jonsu. Las dos reinas portan el tocado hathórico y las plumas de halcón sobre sus cabezas. British Museum (EA 612), Londres.



Fuente: Fotografía del autor.

2.3. LA COBRA

Al igual que sucedía con las vacas, las cobras destacan por su función maternal, sobre todo como protectoras de sus crías. Además, la cobra egipcia puede alcanzar los 2,70 metros de largo y, cuando tiene hambre o se siente amenazada, es capaz de erguirse hasta un tercio de su longitud sobre el suelo y desplegar su «capucha» —las vértebras cervicales ensanchadas—, ofreciendo así una visión realmente aterradora para cualquier potencial enemigo (Tyldesley, 2010, p. 211). Por esto, varias de las divinidades egipcias que destacaban por su función maternal y protectora podían representarse con el aspecto de una cobra.

FIGURA 3. *Esfinge de un faraón de la Dinastía XVIII (Reino Nuevo, 1550-1295 a. C.) hallada cerca del gran templo de Ptah en Menfis. En la frente del monarca se puede apreciar el símbolo del ureus. Museo al aire libre de Menfis, Mit Rahina.*



Fuente: Fotografía del autor.

Entre estas divinidades con forma de cobra destaca la diosa Uadyet, quien, según la mitología solar, era identificada como el ojo de Ra o incluso como su hija. Como tal, Uadyet era una de sus más formidables

defensoras, actuando como una especie de guardaespaldas del dios solar y, en consecuencia, de su hijo en la tierra, el faraón. Según los textos religiosos, al colocarse en la frente del astro solar era capaz de escupir veneno e incluso fuego, ahuyentando así a las tinieblas y a cualquier amenaza que pudiera acecharle (Alegre García, 2017, p. 97). Por esta razón, una cobra erguida en la frente —el *ureus*—, protegía a los dioses y a los miembros de la familia real, convirtiéndose así en uno de los símbolos por excelencia de la realeza egipcia.

2.4. EL LEÓN

En todas las culturas del ámbito mediterráneo, el león fue visto como un símbolo de poder y valor. Asimismo, es considerado comúnmente como el rey de los animales, y, por tanto, un animal inherente al concepto de soberanía (Chapa Brunet, 2007, p. 187). Por eso, la imagen de un león sedente representa el poder del gobernante en muchas manifestaciones artísticas. Igualmente, el enfrentamiento con un león y su dominio era proezas reservadas únicamente a los dioses, héroes míticos y, en última instancia, los soberanos.

En Egipto, un ejemplo muy temprano de esta simbología lo tenemos en el mango del cuchillo de Gebel el-Arak (Nagada II, 3500-3200 a. C.). En la cara posterior del mango destaca la figura de un personaje tocado con un bonete y provisto de barba que sujetaba con firmeza a dos leones rampantes. Esta escena simbolizaría el poder que tiene esta especie de dios o héroe el cual, al dominar a estas bestias salvajes, logra restablecer el equilibrio cósmico —la *maat*—, concepto esencial para el ejercicio de la realeza en Egipto.

Por otra parte, otra de las funciones más evidentes que este animal desempeñaba tiene que ver con su papel como protector del difunto y de su tumba, así como el de guardián de las puertas (García Cardiel, 2012, pp. 83-85). Así, en la ciudad egipcia de Heliópolis el león tenía un profundo carácter solar y estaba considerado como el guardián de los horizontes este y oeste, es decir, de las puertas por las que la divinidad solar Ra transitaba a diario entre este mundo y el otro.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: *INTERPRETA LAS IMÁGENES*

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

La siguiente actividad está dirigida a estudiantes de Historia, Arqueología e Historia del Arte. En ella, realizaremos un análisis e interpretación de varias imágenes vinculadas con la iconografía del poder en el Egipto faraónico.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Identificar los animales más estrechamente asociados con el poder en el Antiguo Egipto.
- Comprender el simbolismo que vincula a cada uno de estos animales con la figura del rey o la reina en el contexto egipcio.
- Analizar el mensaje político y religioso transmitido a través de las representaciones iconográficas de la realeza egipcia.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Desarrollar la capacidad del alumnado para interpretar información procedente de fuentes iconográficas y valorar su relevancia en el estudio de la Historia.
- Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación del alumnado a partir de la interpretación de imágenes.

3. MATERIALES

Para la realización de esta actividad será necesario que el alumnado disponga de un dispositivo electrónico con acceso a internet. Asimismo, será útil contar con un proyector en el aula para la presentación digital de las imágenes que se analizarán de forma colectiva.

4. METODOLOGÍA

La actividad empleará una metodología activa, analítica y colaborativa para fomentar la reflexión sobre la simbología del poder en el Antiguo Egipto mediante fuentes iconográficas. Los estudiantes adoptarán una mirada crítica hacia las representaciones animales vinculadas al poder real, utilizando conceptos clave previamente tratados en la lección y recursos en línea para enriquecer sus análisis y debates.

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

A continuación, los estudiantes, en grupos pequeños o de forma individual, analizarán un par de imágenes que representan a reyes y reinas egipcios vinculados simbólicamente con distintos animales. Estas imágenes servirán como base para su interpretación y reflexión crítica.

FIGURA A. Relieve de Cleopatra VII Filopátor y Ptolomeo XV Cesarión en la fachada trasera del templo de Hat-Hor, en Dendera. Época Ptolemaica, Dinastía XXXIII (51-30 a. C.).



Fuente: Fotografía del autor.

FIGURA B. La Gran Esfinge de Guiza. Reino Antiguo, Dinastía IV (2558-2532 a. C.).



Fuente: Fotografía del autor.

5.1. ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

Los alumnos deberán estructurar su análisis en base a varias preguntas:

- ¿Qué animales, de los explicados previamente en la lección, aparecen representados en la imagen?
- ¿Qué simbolismo tiene cada uno de ellos dentro de esa representación?
- ¿Cuál es el mensaje que transmite la imagen y por qué se ha elegido ese soporte concreto para representarlo?

5.2. INTERPRETACIÓN Y DEBATE

Una vez analizadas las imágenes, se abrirá un debate guiado por el docente, donde los estudiantes compartirán sus interpretaciones y reflexionarán sobre el uso de animales como símbolos de poder y su papel en la legitimación de la autoridad faraónica.

5.3. REFLEXIÓN FINAL

Finalmente, se hará una puesta en común para recoger las ideas principales del análisis y el debate. Los estudiantes reflexionarán sobre la evolución del uso de animales en la iconografía del poder, buscando ejemplos en otras épocas históricas.

6. CONCLUSIONES Y RESOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

6.1. CONCLUSIONES GENERALES

El uso de animales en la iconografía del poder fue común desde el IV milenio a. C. en Egipto. Los faraones y reinas se asociaban a ciertos animales con fuerte carga simbólica: el halcón (conexión divina y guía celestial), el toro (fuerza y fertilidad), la vaca (función nutricia y legitimación del rey), la cobra (protección divina) y el león (poder y guardián). Estas asociaciones se representaban mediante la presencia del animal o la adopción de sus atributos por parte del soberano.

6.2. RESOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD DIDÁCTICA

6.2.1. Figura A

En la Figura A observamos a la reina Cleopatra VII Filopátor (51-30 a. C.) asimilada a la diosa Hat-Hor, en un templo que está dedicado a dicha divinidad femenina. Por eso, la reina aparece con el tocado hathórico, compuesto por el disco solar con los dos cuernos de vaca; el sistro, instrumento típico del culto a esta diosa; y el collar *menat*. Además, formando parte del tocado, aparece un friso formado por numerosas cobras erguidas con el disco solar sobre la cabeza, del que emergen dos largas plumas de halcón. Finalmente, en la frente porta nuevamente la figura de una cobra erguida, el ureus. Todos estos atributos están remarcando la naturaleza divina de la reina y su papel como madre de Horus, el faraón.

Por su parte, Ptolomeo XV Cesario (44-30 a. C.) aparece representado por delante de su madre y a la misma escala que ella —aun a pesar de ser todavía un niño—, dos características indicativas de que el foco de

la imagen está puesto sobre el que estaba llamado a ser el sucesor legítimo de la reina en el trono de Egipto. Asimismo, el joven rey lleva puesta la Doble Corona (*Pschent*), haciendo alusión a su gobierno sobre todo el Alto y el Bajo Egipto; se encuentra protegido por hasta tres cobras reales —dos a cada lado de la corona y el *ureus* en la frente—, y lleva una cola de toro que cuelga por detrás del faldellín.

Por último, cabe señalar que detrás de ambos se encuentra situada la diosa Uadyet, quien aparece en su forma de cobra con la Corona Roja (*Deshret*) y posada sobre una alargada planta de papiro, símbolos ambos del Bajo Egipto.

En definitiva, todos estos símbolos de poder, unidos a la asimilación de Cleopatra VII con la diosa Hat-Hor, hacen que Ptolomeo XV Cesarión aparezca como la viva encarnación de Horus en la tierra, el legítimo heredero al trono de Osiris.

6.2.2. Figura B

En la Figura B se muestra la Gran Esfinge de Guiza, una inmensa estatua que tiene forma de un león tendido, pero con cabeza humana. Esta está situada cerca de la calzada de acceso que conduce hasta el templo funerario y la pirámide de Kefrén (Reino Antiguo, Dinastía IV, 2558-2532 a. C.). La Gran Esfinge representaría, al menos de manera idealizada a este faraón, y por ello en su cabeza aún se pueden distinguir algunos de los emblemas de la realeza, como el son el *nemes* —un tocado funerario de tela— y el *ureus* sobre su frente.

Por lo tanto, esta gran escultura de Kefrén asimilado a un león transmitía la idea de que el faraón, tras su muerte, había pasado a convertirse en el dios solar Ra, a la par que, en la forma de un león sedente, se encargaba de guardar y vigilar la necrópolis de Guiza.

Finalmente, es incuestionable la fuerza y ferocidad del león como animal. Al asociar este animal con la cabeza del monarca, se estaría transmitiendo simbólicamente la idea de que el poder salvaje y natural del león quedaba subordinado al raciocinio del rey. De este modo, el monarca no solo encarnaba esa fuerza indomable, sino que

además la controlaba, convirtiéndose así en garante del mantenimiento de la *maat* en Egipto mediante la dominación de las fuerzas del caos.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. FUENTES LITERARIAS

Alegre García, S. (2017). *Dioses, mitos y rituales en el antiguo Egipto. Una panorámica de las creencias religiosas en el Egipto faraónico*. Editorial Dilema.

Chapa Brunet, T. (2007). Animales protectores en el mundo ibérico. En Barril Vicente, M.; Galán Domingo, E.; Manso Martín, E. y Del Ser Quijano, G. (coords.) *Ecos del Mediterráneo. El mundo ibérico y la cultura vetona* (pp.185-190). Institución Gran Duque de Alba.

García Cardiel, J. (2012). Tránsito, muerte, poder y protección: Leones en el imaginario ibérico. En García Huerta, R. y Ruiz Gómez, F. (coords.) *Animales simbólicos en la historia: Desde la Protohistoria hasta el final de la Edad Media* (pp.79-90). Síntesis.

Hornung, E. (2016). *El Uno y los Múltiples: Concepciones egipcias de la divinidad*. Trotta.

Mariño Ferro, X. R. (2021). Animales divinos. *Medievalista*, (29), 297-322.

Padró i Parcerisa, J. (2010). *Historia del Egipto faraónico*. Alianza Editorial.

Tyldesley, J. (2010). *Mitos y leyendas del Antiguo Egipto*. Crítica.

Wilkinson, R. H. (2003). *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. Thames and Hudson Ltd.

7.2. FUENTES VISUALES

Paleta de Narmer. (s.f.). *Paleta de Narmer. Período Predinástico (Nagada III/Protodinástico) (3000–2890 a. C.). Museo Egipcio (Cairo JE 32169)*, El Cairo [Imagen]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Narmer_Palette.jpg

LECCIÓN: LA ‘SALA DEGLI ANIMALI’ DE LOS MUSEOS VATICANOS. DE LA PASIÓN HELENÍSTICA POR LA FAUNA A LAS INTERVENCIONES DE FRANZONI

FERMÍN CASTILLO ARCAS*

Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

La fascinación por los animales está presente a lo largo de toda la historia del arte del mundo antiguo. Desde los leones guardianes de la isla de Delos hasta los animales que animan con realismo los mosaicos romanos, la fauna fue siempre un motivo privilegiado para expresar valores, creencias y emociones colectivas. Los animales no son meros elementos decorativos: representaban fuerzas protectoras, símbolos de poder, emblemas cívicos, víctimas sacrificiales o seres fantásticos que poblaban el imaginario mítico.

En la Antigüedad, la mirada hacia los animales estuvo marcada por una doble tensión: por un lado, el deseo de dominarlos y convertirlos en signo de estatus y lujo; por otro, la admiración por su fuerza vital y su capacidad de conectar al ser humano con lo sagrado y con la naturaleza. Esa tensión recorre siglos de producción artística, desde el arte griego de época arcaica hasta el Imperio romano, y halla un eco singular en la *Sala degli Animali* de los Museos Vaticanos, concebida en pleno siglo XVIII como un auténtico “zoológico de piedra”.

* El presente trabajo ha sido realizado en el marco de un contrato predoctoral FPU (22/04476), concedido por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, y desarrollado en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza, en el seno del Grupo de Investigación de Referencia H34_23R: *Polymathía* (Gobierno de Aragón).

El presente capítulo busca recorrer ese itinerario: primero, el lugar de los animales en el arte clásico; después, su papel como símbolos de poder y prestigio; y finalmente, la configuración de la *Sala degli Animali* conforme al espíritu de la Ilustración europea, con las intervenciones del restaurador Francesco Antonio Franzoni.

2. LOS ANIMALES EN EL ARTE GRIEGO Y ROMANO

En el arte de la Grecia arcaica, los animales ocupaban un lugar esencial en múltiples soportes: se desplegaban en los frisos geométricos de la cerámica, aparecían en los prótomos de la toréutica y también en esculturas votivas de distinta envergadura. Entre los ejemplos más célebres encontramos los leones de Delos (620–600 a. C.), erigidos como guardianes apotropaicos del santuario, y el conocido *Moscóforo* de la Acrópolis de Atenas (ca. 570 a. C.), donde un joven carga sobre sus hombros un ternero destinado al sacrificio. Una imagen que condensa en un solo gesto la piedad ritual y la fuerza juvenil, convirtiendo la ofrenda en un vínculo directo entre lo humano y lo divino.

En época clásica (siglos V-IV a.C.) el marcado antropocentrismo en el arte relegó la representación animal a un segundo plano. Suelen aparecer representados como atributo de dioses (la lechuza de Atenea, el ciervo de Artemisa, la pantera de Dioniso, etc.), como bestia vencida por héroes (Heracles y el león de Nemea), o como víctima ritual. La decoración de los frontones y metopas del Partenón (447–432 a. C.) o del templo de Zeus en Olimpia (470–457 a. C.) integran caballos, toros y leones en escenas mitológicas donde el protagonismo humano es claro. En numismática, sin embargo, los animales siguieron siendo emblemas cívicos: la tortuga de Egina, el mochuelo de Atenas, la abeja de Éfeso o el pulpo de Eretria condensaban identidad política y simbología local (Campbell, 2014, p. 25; Kitchell, 2014, pp. 188).

El clasicismo tardío introdujo un mayor realismo y naturalismo, sirvan de ejemplo los caballos pintados en el respaldo del trono de la “Tumba de Eurídice” en Vergina (ca. 340 a. C.), irrumpen en un dinamismo frontal, anticipando la pasión helenística por la representación de la naturaleza. Ese gusto cristalizó en esculturas como el *Niño de la oca* de

Boeto de Calcedonia, el monumental *Toro Farnesio* de Apolonio y Taurisco de Tralles, o el *Laocoonte y sus hijos*, donde serpientes marinas encarnan la fuerza letal de lo animal. También proliferaron piezas donde el animal es el protagonista exclusivo, como los molosos esculpidos a modo de guardianes o el grupo de *León atacando a un caballo* (Museos Capitolinos), símbolos de lucha eterna entre fuerza y resistencia.

La Roma tardorrepublicana y augústea heredó ese interés. Los mosaicos nilóticos de Palestrina (s. II a. C.) o los frescos pompeyanos muestran escenas donde cocodrilos, hipopótamos y aves exóticas recreaban el exotismo imperial (Stewart, 2014, pp. 227-233). En Pompeya encontramos también el célebre mosaico del *cave canem* en la Casa del Poeta Trágico, advertencia apotropaica que une función estética y práctica. En época imperial, los mosaicos de Villa Adriana ofrecieron naturalezas exuberantes, con aves, peces y fieras que creaban un paisaje vivo en el mármol (Kalof, 2007, pp. 195-196; Harden, 2014, p. 55).

En el terreno escultórico, el caballo se convirtió en símbolo de poder: la estatua ecuestre de Marco Aurelio (ca. 176 d. C.) aún se yergue como paradigma del poder imperial. No menos significativa fue la figura del águila, emblema de las legiones romanas, que coronaba estandartes con el rótulo *S.P.Q.R.* y presidía apoteosis imperiales como la de Claudio (Museo del Prado). En suma, el animal en Grecia y Roma osciló entre lo ornamental, lo religioso, lo apotropaico y lo político (Toynbee, 1973, pp. 167-185, 240-243; Kitchell, 2014, pp. 88-91).

3. ANIMALES COMO LUJO, PODER Y ESTATUS

La posesión y exhibición de animales exóticos fue signo inequívoco de prestigio y dominio global. Los reyes aqueménidas disfrutaban de los *παράδεισοι* (*paradeisoi*), jardines y reservas de caza poblados de fauna insólita, que representaban la abundancia regia y servían como entrenamiento bélico (Shelton, 2007, pp. 115; Beagon, 2014, p. 432).

En época helenística, Ptolomeo II organizó en Alejandría una fastuosa procesión con elefantes, cebras, avestruces y gacelas, evocando tanto a

Dioniso como a Alejandro Magno. En Roma, los triunfos militares incluyeron siempre animales. Plinio recuerda que, tras sus victorias en África, Pompeyo celebró en Roma un triunfo en el que desfiló con carros tirados por elefantes (Plin. *HN* 8.2–3), y organizó después juegos en la arena del Circo con seiscientos leones (Plin. *HN* 8.20–21). César, por su parte, introdujo por vez primera en la ciudad una *camelopardalis* (la jirafa), mezcla maravillosa de camello y leopardo (Plin. *HN* 8.27.69; Cass. Dio 43.23.1–2). Suetonio recuerda cómo Augusto presentó en público un rinoceronte, un tigre y una serpiente gigantesca (*Aug.* 43.4). Marco Antonio, por su parte, desfiló con carros tirados por leones (Plin. *HN* 8.20–21).

La aristocracia romana convirtió esa pasión en decoración doméstica. Villas como la de Adriano en Tívoli integraban cocodrilos de mármol verde en estanques o centauros marinos en termas, componiendo paisajes de exotismo intelectual. El lujo se expresaba también en muebles soportados por animales o en esculturas hiperrealistas como el perro en bronce que, según Plinio (*HN* 34.38), lamía sus heridas con verismo asombroso. El animal era, así, una manifestación del *luxus* romano, propaganda y espectáculo (Campbell, 2014, pp. 251–262).

4. LA *SALA DEGLI ANIMALI* DEL VATICANO

Ese legado de fascinación por la fauna resurgió con fuerza en la Roma ilustrada. En 1780, el papa Pío VI proyectó dentro del Museo Pío-Clementino un auténtico “zoo de piedra”, fiel reflejo del espíritu enciclopedista de la época. La *Sala degli Animali* [figs. 1 y 2] nació como un gabinete de historia natural en mármol, donde esculturas antiguas y modernas se reunían para ofrecer una panorámica completa de la zoología real y fantástica de la Antigüedad (González-Palacios, 2013; Liverani, Danzi y Spinola, 2003, pp. 9–18).

La museografía de la sala resulta reveladora: las piezas se distribuyen en una escenografía calculada, alineadas contra los muros, ordenadas en simetrías y contraposiciones que generan un diálogo visual todavía reconocible hoy. En el corredor central, un mosaico con un águila y una liebre marca el eje simbólico de la estancia. A la izquierda, preside el

conjunto la figura de Meleagro con la cabeza del jabalí de Calidón, rodeada de escenas cinegéticas con animales que evocan la heroicidad de la caza. A la derecha, Mitra Tauroctonos domina el espacio con su sacrificio ritual del toro, acompañado por un perro, una serpiente y un escorpión, iconografía de renovación cósmica (Toynbee, 1973, p. 151).

FIGURA 1. Ala izquierda de la *Sala degli Animali* del Museo Pío-Clementino (Museos Vaticanos). Presidida por el grupo de Meleagro con el jabalí de Calidón (atribuido a Escopas).



Fuente: archivo del autor.

A lo largo de ambas alas, el visitante recorre un catálogo heterogéneo que va de lo doméstico a lo exótico, de lo naturalista a lo mitológico: los lebreles en juego procedentes de la villa de Antonino Pío, la *Cerda con doce lechones* de época augústea vinculada a la profecía virgiliana sobre la fundación de Roma, el *Centauro Marino con nereida* que recuerda a los ambientes termales helenísticos, o el *Cangrejo en pórfido verde*, pequeña joya de lujo oriental que refleja la fascinación por las piedras coloreadas.

Como muestran los grabados de Jacques-Henri Sablet y Vincenzo Feoli [figs. A y B], la disposición apenas ha cambiado desde finales del siglo XVIII, de modo que la sala constituye hoy un testimonio único de la museografía ilustrada, donde la Antigüedad se ofrece reinterpretada bajo un orden visual de gabinete enciclopédico.

4.1. FRANZONI, RESTAURADOR E INVENTOR

El alma creadora de esta escenografía fue Francesco Antonio Franzoni, restaurador y escultor de confianza de Pío VI, que desplegó en la sala toda la audacia imaginativa del neoclasicismo. Su labor excedía la mera reparación, puesto que allí donde la Antigüedad se presentaba fragmentaria, él la completaba, la reinventaba o incluso la creaba *ex novo*. De este modo, un torso aislado podía transformarse en un centauro marino, o fragmentos dispersos cobrar vida en escenas de dramatismo contenido. Su objetivo era ofrecer al espectador una ilusión de totalidad estética, más que preservar la fidelidad arqueológica (Liverani, Danzi y Spinola, 2003, pp. 9-18).

FIGURA 2. Ala derecha de la *Sala degli Animali* del Museo Pío-Clementino (Museos Vaticanos). Presidida por el grupo de Mitra Tauroctonos.



Fuente: archivo del autor.

El *Jaguar Franzoni* (1795), ejecutado en alabastro con incrustaciones de ónix y mármol giallo antico, es quizás el ejemplo más célebre de su invención pura, mientras que el *León atacando a un caballo* (inv. 444) ilustra su habilidad para integrar elementos antiguos con aportaciones modernas, componiendo una escena de fuerza teatral que aún hoy sobrecoge al espectador. No fueron casos aislados: la restauración de la

Cerda con doce lechones, la recomposición de grupos caninos o la relectura de fragmentos mitológicos dan cuenta de una práctica marcada por la búsqueda del efecto, por la ambición de maravillar a un público que acudía al Vaticano en busca de erudición y espectáculo.

Si hoy podemos reprocharle haber alterado la integridad histórica de muchas piezas, en su época estas obras fueron objeto de elogio. El propio Canova admiró su ingenio en 1780, y la historiadora Caterina Napoleone ha señalado que su dramatismo parece inspirado en la lectura del tratado *Sobre la naturaleza de los animales* de Claudio Eliano, cuyos relatos fantásticos resonarían en estas criaturas marmóreas. (Liverani, Danzi y Spinola, 2003, pp. 9-18).

5. CONCLUSIÓN

La *Sala degli Animali* constituye un espejo doble: por un lado, refleja la pasión helenística y romana por los animales como símbolos de poder, mito y lujo; por otro, encarna el espíritu clasificatorio de la Ilustración, que quiso reunir en un espacio museográfico un compendio visual de la fauna antigua.

Los animales, desde los leones de Delos hasta los molosos vaticanos, fueron portadores de significados múltiples: protectores, víctimas, trofeos, emblemas cívicos, seres fantásticos, etc. En Roma, se convirtieron en propaganda imperial y espectáculo público; en el Vaticano del siglo XVIII, en maravilla museística y catálogo erudito.

Estudiar hoy la *Sala degli Animali* nos permite no solo comprender cómo se percibía la naturaleza en la Antigüedad y en la Ilustración, sino también reflexionar sobre el poder de las imágenes animales para narrar historias de dominio, mito y fascinación universal.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA: BESTIARIOS EN MÁRMOL: DE LA ANTIGÜEDAD A LA ILUSTRACIÓN

1. CONTENIDOS Y ÁREAS EN LA QUE SE ENCUADRA

Las actividades se inscriben en Historia del Arte (Grecia y Roma), Museografía, Historiografía y Estudios de la Cultura Visual. Se busca una reflexión sobre los animales como motivo artístico, su recepción y re-interpretación, así como sobre las prácticas de exhibición y restauración.

2. OBJETIVOS

- Comprender la función simbólica, decorativa y propagandística de los animales en el arte clásico.
- Analizar críticamente la museografía de la *Sala degli Animali* desde el siglo XVIII hasta la actualidad.
- Reflexionar sobre las prácticas de restauración de Franzoni y debatir su legitimidad desde criterios contemporáneos.
- Estimular competencias de observación, argumentación, trabajo en grupo y creatividad interpretativa.

3. MATERIALES

- Estampas históricas:
 - Vincenzo Feoli, *La Sala degli Animali del Museo Pio-Clementino* (Roma, 1790).
 - Jacques Henri Sablet, *Vista de la Sala degli Animali* (1786–1792).
- Fotografías actuales de la sala (generales y de piezas destacadas concretas).
- Fragmento del texto de Caterina Napoleone sobre Franzoni (se facilita a continuación).

- Recursos digitales (acceso a la web de los Museos Vaticanos o a catálogos ilustrados).

4. METODOLOGÍA

Trabajo en pequeños grupos (3–4 alumnos). Cada grupo afronta una parte del análisis para luego poner en común. La sesión se estructura en tres fases:

- a. Observación y descripción (fase objetiva).
- b. Interpretación crítica (fase analítica).
- c. Debate y creación (fase participativa y reflexiva).

5. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

5.1. ACTIVIDAD I. *EL OJO DEL VIAJERO ILUSTRADO*

- Consigna: observar las estampas del siglo XVIII de Vincenzo Feoli y Jacques-Henri Sablet [figs. A y B] junto a fotografías actuales de la sala [figs. 1 y 2].
- Preguntas-guía:
 - ¿Qué impresiones transmite la sala en el siglo XVIII frente a su aspecto actual?
 - ¿Qué papel juegan la simetría y la acumulación en la museografía?
 - ¿Qué tipos de animales se muestran con más frecuencia? ¿Se distinguen criterios de agrupación (domésticos, exóticos, mitológicos)?
 - ¿Qué continuidad o rupturas detectáis en la disposición de las piezas?
- Objetivo: que los estudiantes se conviertan en “viajeros ilustrados”, observando la sala como lo habría hecho un visitante de 1790 y comparándolo con su experiencia contemporánea.

FIGURA A. Vincenzo Feoli, *Sala degli Animali* del Museo Pío-Clementino, Roma, 1790.



Fuente: Wikimedia Commons.

FIGURA B. Jacques-Henri Sablet. *Sala degli Animali* de los Museos Vaticanos, 1786-1792.



Fuente: Wikimedia Commons.

5.2. ACTIVIDAD II. *EL JUICIO DE FRANZONI*

- Consigna: leer el fragmento de Caterina Napoleone sobre Franzoni y comentar sus prácticas.

[...] Destacó tanto en la creación de nuevas invenciones como en aquellas inspiradas en la reintegración de fragmentos antiguos, a los que con frecuencia transformaba por completo, otorgándoles un carácter marcadamente realista, casi obsesivo y complacido consigo mismo. Este dramatismo y paroxismo parecen surgir de la sugestiva lectura del tratado ‘Sobre la naturaleza de los animales’ de Claudio Eliano. La obra de Franzoni no tiene parangón en la historia de la escultura. La *Sala degli Animali* se configuró como una suerte de ‘bestiario fantasmal’, compuesto a partir de una muestra de las piedras de colores más raras de la Antigüedad, en un espíritu de catalogación enciclopédica, y acabó siendo, con su excéntrica colección, uno de los puntos culminantes del museo, motivo de orgullo para Pío VI, su generoso promotor.

Caterina Napoleone (Historiadora del arte italiana. Traducción del autor)

- Preguntas-guía:
 - ¿Qué opinas de las intervenciones de Franzoni?
 - ¿Crees que su trabajo aporta valor artístico o resta autenticidad histórica?
 - ¿Cómo debería presentarse hoy una obra compuesta de fragmentos antiguos y añadidos modernos?
- Dinámica: debate en grupos. Cada grupo defiende una postura (Franzoni como creador, Franzoni como falsificador, Franzoni como restaurador con criterios de su tiempo).

5.3. ACTIVIDAD III. *CONSERVADORES Y COMISARIOS POR UN DÍA*

- Consigna: proponer una museografía alternativa para la *Sala degli Animali*.
- Tarea: redibujar (esquema sencillo en papel) cómo organizarían la sala si fueran conservadores actuales. ¿Mantendrían la escenografía dieciochesca? ¿Agruparían las piezas por cronología, tipología animal o materiales? ¿Introducirían recursos digitales o interactivos?

- Objetivo: desarrollar competencias creativas y reflexivas sobre la museografía contemporánea.

5.4. ACTIVIDAD IV. *BESTIARIO PERSONAL*

- Consigna: cada estudiante elige un animal representado en la sala y lo investiga brevemente (mitología, uso simbólico en Grecia o Roma, función en la pieza concreta).
- Tarea: redactar una breve ficha interpretativa (máx. 200 palabras) que combine descripción, significado simbólico y opinión personal.
- Objetivo: vincular el análisis iconográfico con una narración humanizada que acerque al alumno al imaginario simbólico de los animales.

6. CONCLUSIONES

Estas actividades pretenden que el alumnado descubra la *Sala degli Animali* como un cruce entre pasado y presente: un espacio donde los animales de la Antigüedad se reconfiguraron en clave ilustrada y donde las decisiones de restauradores y museógrafos condicionan aún hoy nuestra percepción. A través de la comparación visual, el debate crítico y la creación personal, los estudiantes ejercitan una mirada activa y consciente, aprendiendo a leer los animales no solo como esculturas, sino como símbolos culturales vivos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Barringer, J. M. (2001). *The Hunt in Ancient Greece*. Johns Hopkins University Press.
- Beagon, M. (2014). Wondrous animals in classical antiquity. En G. L. Campbell (Ed.), *The Oxford handbook of animals in classical thought and life* (pp. 414–440). Oxford University Press.
- Campbell, G. L. (Ed.). (2014). *The Oxford Handbook of Animals in Classical Thought and Life*. Oxford University Press.
- Danzi, G., Liverani, P., & Spinola, G. (2003). *Vaticano: La Sala degli Animali nel Museo Pio-Clementino*. Franco Maria Ricci – Musei Vaticani.

- González-Palacios, A. (2013). *Il serraglio di pietra: La Sala degli Animali in Vaticano*. Edizioni Musei Vaticani.
- Harden, A. (2014). Animals in classical art. En G. L. Campbell (Ed.), *The Oxford handbook of animals in classical thought and life* (pp. 24–60). Oxford University Press.
- Kalof, L. (Ed.). (2007). *A cultural history of animals in Antiquity*. Berg.
- Kitchell, K. F., Jr. (2014). *Animals in the ancient world from A to Z*. Routledge.
- Plinio el Viejo. (2023). *Historia natural. Escritos sobre artes* (D. García, Ed.; D. Gorostidi Pi, Trad.). Alianza Editorial.
- Pollitt, J. J. (1998). *El arte helenístico* (2.^a ed.; C. Luca de Tena, Trad.). Nerea.
- Rives, J. B. (2024). *Animal Sacrifice in the Roman Empire (31 BCE–395 CE): Power, Communication, and Cultural Transformation*. Oxford University Press.
- Shelton, J. (2007). Beastly spectacles in the ancient Mediterranean world. En L. Kalof (Ed.), *A cultural history of animals in antiquity* (pp. 97–126). Berg.
- Stewart, A. (2014). *Art in the Hellenistic World: An Introduction*. Cambridge University Press
- Toynbee, J. M. C. (1973). *Animals in Roman Life and Art*. Cornell University Press.