

MITOLOGÍA CLÁSICA EN EL ARTE ANTIGUO: UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA A LA NARRATIVA VISUAL

Classical mythology in the ancient art: a theoretical approach to the visual narrative

*Elisa Guevara Macías**

RESUMEN

Este artículo presenta una aproximación teórica al estudio de la narración mítica en el arte antiguo. Primero, se define el concepto de mitología clásica y su presencia en el arte de Grecia y Roma. En segundo lugar, se realiza un recorrido histórico por el surgimiento y desarrollo del estudio iconográfico en el campo de la mitología. En tercer lugar, se centra en la definición y exposición de los principios de la narrativa visual -personajes, tiempo y espacio-, para finalmente definir y ejemplificar cuatro técnicas narrativas -monoescénica, sinóptica, cíclica, continua- y cinco pautas de reconocimiento de los relatos y personajes míticos en el arte antiguo: inscripciones, atributos iconográficos, personajes únicos, situaciones inusuales y contexto.

Palabras clave: arte, Grecia, Roma, mitología clásica, narrativa visual, iconografía.

ABSTRACT

This paper presents a theoretical approach to the study of the mythical narrative in ancient art. First we define the concept of classical mythology and its presence in Greek and Roman art. Second, we take an historical journey through the beginning and development of iconographic study in the field of mythology. Third, we focus on the definition and explanation of the visual narrative's principles (characters, time and space), and finally we define and exemplify four methods of mythical narration (monoscentic, synoptic, cyclic, continuous) and five devices for making myth and characters recognizable in ancient art: inscriptions, iconographic attributes, unique characters, unusual situations and context.

Keywords: art, Greece, Rome, classical mythology, visual narrative, iconography

* Universidad de Costa Rica. Profesora en la Escuela de Filología, Lingüística y Literatura, Departamento de Filología Clásica. Costa Rica. Correo electrónico: egm_2002@hotmail.com

Recepción: 17/01/16. *Aceptación:* 23/10/16

Introducción

El gran corpus de mitos griegos ha llegado a nuestros días de manera fragmentaria a través de distintas fuentes y soportes, por ello el arte se ha convertido en una fuente valiosísima para su conocimiento. No solamente comparado con las obras literarias, sino también como fuente de narraciones míticas perdidas, que únicamente se conocen en su forma abreviada y posterior, como ha sucedido con la historia de Troilo, personaje del Ciclo Troyano, del cual no ha llegado ningún poema, pero ha sido ampliamente conservado en las pinturas de vasos del periodo arcaico y clásico.

Los datos iconográficos se abordan desde una nueva perspectiva en los estudios modernos: se les considera fuentes esenciales para rastrear la configuración de una tradición o una leyenda mítica, pues complementan y enriquecen la información otorgada por las fuentes literarias. De manera que la tarea de su estudio debe ser abordada interdisciplinariamente para lograr así una reconstrucción más completa.

Justamente, el propósito del presente artículo es introducir al filólogo clásico en el análisis de las imágenes como complemento de su labor académica por medio de una aproximación teórica al estudio de la narración mítica en el arte antiguo, especialmente griego y romano.

1. La mitología clásica y el arte antiguo

La mitología clásica, por excelencia, designa al corpus de mitos originados en la cultura griega y romana. Pocos mitos son propiamente romanos, la mayoría son helénicos. De acuerdo con Grimal (1979: 14) “el pensamiento mítico griego es, con mucho, el más rico y el que al fin impondrá sus formas al otro”. Precisamente, la mitología griega fue retomada por los poetas latinos como temática literaria, por lo que sus relatos predominan en la mitología clásica.

Platón¹ es el primero en utilizar el vocablo *μυθολογία* (mythología) como “repertorio de mitos”, acepción que en la modernidad se

mantiene vigente. En el caso particular de la cultura griega, los relatos míticos recopilados por los poetas no son homogéneos, sino que a lo largo de la historia de Grecia se encuentran en constante alteración. Por tal razón, podían encontrarse distintas versiones regionales de un mismo mito, aunque estas contaran con un alcance limitado.

A esta variabilidad, se debe agregar la capacidad de reelaboración y cambio de los relatos tradicionales o “mitos mayores” transmitidos tradicionalmente por los poetas épicos, en especial por Homero y Hesíodo. Los poetas de épocas posteriores no eran meros compiladores, sino que contaban un papel activo como intérpretes. En palabras de Jaeger (2000: 57), el poeta no era simplemente un divulgador impersonal de la gloria del pasado y de sus hechos, sino un poeta en el pleno sentido de la palabra: “intérprete creador de la tradición”.

Se debe hacer la salvedad de que en Grecia no solamente los poetas contaban con dicha libertad creadora, sino también los artistas plásticos, como bien lo señala García Gual (2006: 63):

Junto a los textos están las imágenes de las pinturas y la escultura, desde las magníficas estatuas de los dioses y héroes a las imágenes de la cerámica que una y otra vez reiteran escenas mitológicas, y que muchas veces testimonian interesantes variantes de temas míticos famosos.

En este punto, es importante aclarar que el mito en arte antiguo era transmitido de dos maneras distintas: la narrativa y la temático-descriptiva. Esta última se centra en la representación de una imagen inmóvil, un personaje en reposo y sin ningún accionar aparente, como sucede con las esculturas votivas, piénsese en la *Athenā Parthénos de Fidias*.

Por su parte, el arte narrativo se concentra en la acción, en palabras de Thomas Carpenter (2001: 7) se trata de “toda representación de escenas que cuentan historias”. Ello sucede por ejemplo con las múltiples luchas de los héroes con monstruos -recuérdense las escenas como Teseo luchando contra el Minotauro o Belerofonte embistiendo a la Quimera- o con episodios de la

vida de un dios, como el nacimiento de Atenea o los múltiples amores de Zeus.

Ciertamente, la narración visual fue el modo más popular de expresar relatos míticos para los artistas plásticos y tuvo similar importancia al lado de la poesía desde la Antigüedad. De hecho, Filóstrato el Viejo defendió la posición del artista plástico como narrador de mitos al lado de los poetas:

Quien desdeña la pintura, delinque contra la verdad, delinque también contra toda esa sabiduría que debemos a los poetas –ya que poetas y pintores contribuyen por igual a nuestro conocimiento de las gestas y del aspecto de los héroes y desdeña la proporción, gracias a cuyo ejercicio el arte participa de la razón. (*Descripciones de cuadros* I, 0, 1.). (Trad. Francesca Mestre, 1996: 223).

En la antigüedad griega, el soporte más rico alabado fue la pintura mural, no obstante, el arte narrativo aparece en pinturas de cerámica, relieves (ya sean en piedra, en metal o terracota), monedas, gemas, esculturas de bronce o mármol, entre otros. En la actualidad, las pinturas de vasos son la fuente visual más rica en la que se han representado los mitos, ya que la pintura mural y la escultura en bronce en su mayoría se ha perdido. En el caso de Roma, solamente se conservan vestigios en tumbas subterráneas y en las antiguas ciudades de Pompeya y Herculano, preservadas gracias a la catástrofe volcánica. No obstante, en Grecia, la pintura mural ha desaparecido y únicamente se conservan algunos testimonios literarios de su antigua belleza.

Por tal razón, en el caso específico del arte griego, se debe acudir al estudio de las pinturas de vasijas, las cuales, gracias a su material, se han conservado en muy buen estado, pues al romperse puede ser reconstruido, ya que rara vez se destruye por completo y, a diferencia del bronce, no puede ser reutilizado para otros propósitos.

Si bien gran parte de la cerámica antigua era puramente funcional y sin lujo en su representación, en Grecia el arte de temática mítica apareció en este soporte en el periodo arcaico (ca. siglo VIII a. C.) y se desarrolló hasta finales de época clásica. De hecho, convencionalmente se utiliza el término “vaso

griego” para denominar a la cerámica hecha en la Antigua Grecia entre aproximadamente 900 a. C. hasta el 300 a. C. (Mertens, 2010: 11).

Asimismo, cuando se habla de la Grecia Antigua es importante tener en cuenta que no solo se trata de los pueblos bañados por el Egeo (las Islas Cícladas, la Grecia Oriental, el Peloponeso, etc.), sino también aquellos que se encontraban en Sicilia y en la Magna Grecia, hallada antiguamente al sur de Italia, donde existieron importantes colonias griegas.

En el caso específico de los hallazgos de vasos griegos, esta extensa geografía se debe en gran parte a que los centros de producción de cerámica se encontraban en muchas regiones, principalmente en Atenas y Corinto, pero también en Beocia, Eubea, Rodas, Laconia, Quíos, Sicilia e Italia, hasta en Etruria, en la ciudad de Caere. En segundo lugar, también porque se exportaban a toda Grecia e Italia (Magna Grecia y Etruria), por lo que a la hora de hacer hallazgos muchas veces se encuentran en las zonas donde fueron vendidas y no donde fueron producidas (Carpenter, 2001: 7-8).

El caso de Etruria es muy particular. La cerámica fabricada en esta zona se considera dentro del estudio de los vasos griegos, pues la importación de los estilos y temáticas desde Grecia es evidente. Siguiendo a Woodford (2003: 259-260), este pueblo apreció el arte griego y su cultura, de hecho adaptaron e interpretaron sus mitos de forma muy original.

De manera que para el estudio de los relatos míticos en el arte griego, se recurre principalmente al estudio de los vasos griegos en general, al lado de otras importantes obras arqueológicas, si existiese. No obstante, para el periodo helenístico, la cerámica se limitó a elementos meramente decorativos y el arte narrativo pasó a otros soportes más lujosos: gemas, monedas, espejos, vasos de metal, relieves de mármol, mosaicos y sobre todo, pintura mural. Por ello, para estudiar el arte narrativo en el helenismo y, posteriormente en Roma, se debe recurrir a obras en diferentes soportes y técnicas de representación variadas, por lo que se deben conocer los códigos semánticos que intervienen en la creación de estas imágenes.

Antes de entrar propiamente a la exposición de los fundamentos teóricos de la narrativa visual de imágenes míticas, se debe hacer un recorrido a través del surgimiento y del desarrollo de la disciplina como método de análisis del arte clásico en el marco del estudio del mito.

2. Surgimiento y desarrollo de la disciplina

El estudio del mito en las imágenes no es una cuestión completamente moderna como podría pensarse, sino que desde la Antigüedad se realizaban análisis iconográficos de famosas obras plásticas de la época. Vale citar la obra de Pausanias, *Ἑλλάδος περιήγησις* (“Descripción de Grecia”), compuesta entre 160 y 180 d. C., donde se detalla información puntualizada sobre monumentos artísticos y arqueológicos de la Hélade de la época clásica, por medio de la explicación de los mitos representados en estos.

Asimismo, entre el siglo II y III d. C., en su obra *Εἰκόνες* (“Descripciones de cuadros”), Filóstrato el Viejo también se interesó en la interpretación de las imágenes de pinturas murales de temática mítica, para luego compararlas con las fuentes literarias de la tradición griega. Posteriormente, en el siglo IV d. C., Calístrato escribió *Ἐκφράσεις* (“Descripciones”), conocidas en latín como *Statuarum descriptiones*. Tradicionalmente, este texto se considera como un apéndice de *Εἰκόνες* de Filóstrato. Calístrato se dedica exclusivamente a la descripción efrástica de algunas obras de tema mítico, como sucede en Eros y Dionisos, dos esculturas de Praxíteles.

Durante la Edad Media, se conservaron las imágenes de dioses y héroes griegos, pero se les dotó de nuevos significados: alegóricos y evemeristas. Sin bien existieron algunos trabajos elaborados sobre historia y etimología, estos no aportan gran información en cuanto a la mitología y, mucho menos aún, al estudio de la imagen mítica al lado de los textos de origen clásico, por lo que este enfoque analítico se vio relegado y olvidado.

En el Renacimiento, el estudio de la representación plástica de obras literarias griegas y sus mitos fue retomado nuevamente y ha continuado hasta la actualidad. De hecho, han existido distintos períodos de la historia del arte que han centrado de maneras diversas su estudio en la Antigüedad, como es el caso del Barroco Clasicista, la Academia Francesa o el Neoclasicismo. Principalmente en este último, se retomaron los estudios clásicos, específicamente con el desarrollo de la arqueología. Dentro de esta corriente, destaca el trabajo realizado por Johann Joachim Winckelmann, quien estableció por vez primera el término de Historia del Arte, en su obra maestra: *Geschichte der Kunst des Altertums*.

En el siglo XVIII, también se encuentra Gotthold Ephraim Lessing, quien fue uno de los primeros en cuestionarse la problemática de los medios de representación entre la literatura y las artes visuales, al estar en desacuerdo con el concepto *ut pictura poesis* establecido por Horacio² en el siglo I d. C. Lessing (1946) defiende que tanto la pintura como la poesía tienen un carácter propio, el cual no deben compartir, por lo que establece los límites de cada una. A grandes rasgos, la plástica debe centrarse en la descripción y la poesía en la narración, sin embargo, en el arte clásico el mito apareció representado tanto de manera descriptiva como narrativa.

Para el siglo XIX, con el desarrollo de la arqueología, se intensificó el estudio clasificatorio de las piezas artísticas a modo de ilustraciones de obras literarias griegas. Se popularizaron los catálogos ilustrativos de monumentos antiguos, los cuales eran utilizados como guía para arqueólogos e historiadores del arte a la hora de abordar temas míticos.

No obstante, es hasta finales del siglo XIX con la figura de Jane Ellen Harrison que surge el método iconográfico centrado al estudio de la mitología griega. Su aporte principal consistió en demostrar que las imágenes halladas en los vasos pintados ofrecían nueva y valiosa información para el estudio del mito y el ritual (Harrison, 1903). Por ello, a partir de los estudios de esta autora, se utilizó la imagen, no solo de

los vasos pintados, sino también de todas las manifestaciones visuales como fuente primaria. Por tal razón, es considerada la fundadora de los estudios modernos en este campo.

Otro importante teórico en este campo, fue Carl Robert (1881), quien trabajó por vez primera la relación entre la tradición oral y la iconografía en la Grecia Antigua. Asimismo, es el precursor en los estudios de la narrativa visual desde una perspectiva teórica. Posteriormente, muchos retomaron sus estudios y los innovaron, entre ellos destaca Wickhoff (1895), Weitzmann (1947) y, más recientemente, Anthony Snodgrass (1982).

Por su parte, el reconocido arqueólogo alemán Karl Schefold (1966; 1967; 1974; 1992) realizó múltiples estudios sobre el arte griego desde la historia del arte y del pensamiento, a la vez que realiza un análisis estético. Él propuso una clasificación histórico-estilística basada en la narrativa literaria. En la actualidad, este tipo de estudio se utiliza ampliamente para el arte griego, en especial para el análisis comparativo de texto e imagen, pues establece un paralelismo entre el desarrollo de la poesía y el arte narrativo griegos.

En la década de los ochenta, hubo un auge en el análisis iconográfico centrado en el estudio de la mitología, como lo comprueba la creación del *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae* (LIMC), proyecto en el cual han participado expertos internacionales de más 40 países. El LIMC fue publicado entre 1981 y 1997. Se trata de un léxico que en 18 tomos busca aclarar el estado del conocimiento iconográfico tanto de la mitología griega, como de las tradiciones romanas y etruscas. Los artefactos catalogados y analizados están comprendidos desde la Edad Micénica hasta el inicio de la cristiandad. El LIMC es un hito para los estudios visuales sobre mitología clásica, pues es el catálogo de imágenes más extenso y completo en la actualidad. Este proyecto marca un antes y un después dentro del estudio de la mitología.

Asimismo, se desarrolló la narración visual en el arte. El mejor ejemplo de ello es el trabajo de Anthony Snodgrass (1982), *Narration and Allusion in Archaic Greek Art*. El autor

incluye una nueva técnica narrativa, denominada como *synoptic*. A partir de Snodgrass (op. cit.), aparecieron múltiples estudios sobre la narrativa visual, entre ellos destaca E. Harrison (1983), Shapiro (1991; 1994), J. B. Connolly (1993), Stansbury-O'Donnell (1999), Small (1999), entre otros.

Por otra parte, los estudios comparativos entre la literatura griega y el arte, implementados por Schefold años antes, tomaron mucha vigencia durante esta época. Como lo demuestran distintos autores reconocidos en el área, comenzando con Frank Brommer, quien realizó estudios mitográficos basados en el análisis comparativo de fuentes literarias e imágenes de los héroes y los dioses, como Heracles (1972), Hefesto (1978), Teseo (1982) y Odiseo (1983). El autor publicó catálogos invaluable de monumentos y objetos cerámicos que representan las aventuras de estos.

Asimismo, Shapiro (1994), en su obra *Myth into Art: Poet and Painter in Classical Greece*, expone la problemática de la narrativa desde los diferentes medios por los cuales el pintor y el poeta cuentan un mismo relato mítico; todo esto siguiendo el método de la clasificación narrativa de Schefold.

Por otro lado, se encuentra la obra de Gantz (1996), *Early Greek Myth: A Guide to Literary and Artistic Sources*, un manual práctico de mitología. En este, el autor traza el desarrollo de los principales mitos griegos, a la vez que realiza un resumen de las fuentes escritas y visuales de estos. Al tratar las imágenes, no realiza análisis iconográfico, por lo que otorga solo descripciones efrásticas de las obras. Es un texto de consulta accesible para investigadores que desean utilizar el método iconográfico en el estudio de la mitología.

Otro aporte es la obra de Carpenter (2001), quien compila una gran cantidad de imágenes de distintos mitos y aborda el relato directamente, sin adentrarse en la comparación con fuentes literarias. Él mismo define su obra como “un estudio introductorio sobre los mitos de la Antigua Grecia tal y como aparecen en los restos del arte visual producido aproximadamente desde 700 a 323” (Carpenter, 2001: 7).

Como se ha podido apreciar, en la actualidad los estudios iconográficos van de la mano de los estudios literarios y filológicos. Los especialistas están adquiriendo metodologías interdisciplinarias para el estudio del mito. Precisamente en este campo se identifican dos grandes tendencias académicas, creadas a partir de estudios iconográficos: el narrativo pictórico y el histórico-estilístico. Ello no quiere decir que sean excluyentes, todo lo contrario, en muchos casos son complementarias y se integran para lograr así un estudio más amplio y completo.

3. La narrativa visual

El arte narrativo se fundamenta en la representación visual de un relato, que en el caso del mito puede ser un episodio o una escena que involucre personajes extraordinarios, divinos o heroicos. Se debe hacer la salvedad de que la narración visual puede dedicarse a otras temáticas como escenas cotidianas o relatos históricos.

El elemento principal en la narración visual es la representación de una acción, para ello existen tres aspectos fundamentales: los actores (personajes que realizan la acción), el espacio (donde se desempeña) y el tiempo.

Específicamente en la Grecia Antigua, dentro de la representación visual de una acción mítica, los actores son el aspecto más importante y característico. En segundo lugar, se encuentran el espacio y el tiempo.

En las narraciones visuales presentes en cerámica y en relieves, el espacio es referido por medio de objetos claves, pues, por lo general, se utiliza un fondo neutro, sólido e indiferenciado. Por ejemplo, se completa la imagen con plantas, peces o columnas para el ambiente rupestre, marítimo o urbano, respectivamente. Por tal razón, el espacio físico real donde sucede la acción es simplemente sugerido. Es importante destacar que ello no sucede en Roma, donde la representación del espacio juega un papel predominante, especialmente en la pintura mural de tema mítico, piénsese en los paisajes de la Odisea de la colina del Esquilino.

En el caso del tiempo en el arte griego, la narración visual no es necesariamente secuencial ni cronológica, pues muchas veces no responde a un orden establecido, esto porque el espacio y el tiempo son independientes. Siguiendo a Small (1999: 562), tanto en poesía como en pintura, el orden cronológico no fue una prioridad para los griegos, como sucede, por ejemplo, en la obra histórica de Heródoto donde la narración de los hechos sigue un orden geográfico y no temporal. Por lo tanto, la representación del tiempo en el arte griego puede no ser coherente en ciertos casos, ya que no sigue las convenciones modernas, las cuales pretenden que todo relato sea secuencial, por lo que debe ser representado visualmente de izquierda a derecha o, incluso, de derecha a izquierda (Small, 1999: 562).

Es relevante mencionar que los tres aspectos fundamentales de la acción se representan de maneras distintas dependiendo del soporte, periodo o estilo que se utilice. Adicionalmente, en la Antigüedad, se desarrollaron una serie de técnicas narrativas. Siguiendo a Hanfmann (1957: 71), las técnicas se distinguen por la prioridad que se dé a cada uno de los tres aspectos fundamentales propios de la acción: actores, espacio y tiempo.

3.1. Técnicas narrativas

A finales del siglo XIX, Carl Robert (1881) comenzó los estudios narrativos visuales en el arte antiguo, especialmente para el estudio del mito. Este autor distingue tres tipos de técnicas narrativas utilizadas por el artista griego para representar mitos: *kompletiven Verfahren* (“completa”), *Situationsbilder* (“situación”) y *Bilderzyklen* o *Chroniken-Stil* (“cíclica”).

Más tarde, otros estudiosos renombraron y ampliaron esta clasificación. Por ejemplo, Wickhoff (1895) estableció el término *kontinuierende Darstellungsweise* (“narración continua”). Mientras que K. Weitzmann (1947) teorizó sobre el origen y los métodos de la ilustración. Este autor sustituyó el término *Situationsbilder* de Robert por *monoscenic* (monoescénica), término que se conserva en la actualidad en los estudiosos de habla inglesa. En

el caso de la terminología de Robert y Wickhoff, esta es más frecuente en las publicaciones en lengua alemana.

En los años ochenta, con el auge del estudio del mito y especialmente de su historia, se desarrolló la teoría en la narrativa pictórica. El mejor ejemplo es el trabajo de Anthony McElrea Snodgrass (1982), *Narration and Allusion in Archaic Greek Art*, en el cual se rompe con la clasificación tripartita de los métodos de narración establecida por C. Robert en el s. XIX, pues incluye una cuarta técnica: *synoptic*.

En la actualidad, existen ocho métodos de narrativa pictórica, incluyendo los cuatro desarrollados por Snodgrass (1982). Hurwit (1985) establece el concepto de *serial narrative*, mientras E. Harrison (1983) expone sobre *progressive narrative*, el término *unified narrative* es propuesto por Shapiro (1991) y, finalmente, Connelly (1993) añadió *episodic narrative* a la clasificación de Snodgrass (1982).

Por último, Stansbury-O'Donnell (1999) propone un método sistemático para aproximarse a la narración visual que se adapta a los diferentes puntos de vista anteriormente citados; con el fin de destacar cómo las diferentes técnicas y los elementos constitutivos de la narrativa funcionan y definir el papel de cada participante en el acto de narrar: artista, objeto y espectador. Para lograr esto, el autor utiliza variadas metodologías

de análisis: semiótico, formalista, teorías de la recepción, posestructuralismo, análisis iconográfico, entre otros.

Sin embargo, por convención dentro de los estudios de narrativa visual en la actualidad, se utiliza principalmente la clasificación de Snodgrass (1982), por lo que a continuación se explican los cuatro métodos o técnicas narrativas: monoescénica, sinóptica, cíclica y continua.

3.1.1. Narración monoescénica

La narración monoescénica se basa en la elección de un momento único de la acción representada. Por tal razón, muestra unidad en tiempo y en espacio. En palabras de Shapiro (1994: 8), “si la historia estuviera sucediendo en la vida real, la imagen podría ser una fotografía tomada en un momento determinado [traducción propia]”³.

Por lo general, se puede elegir distintos momentos de una misma acción, el más común es el *momento clímax*, denominado *dramático* por Carl Robert (1881: 29). Es el momento culminante de la acción, por lo que representa el punto más importante y tenso de esta. Ello sucede por ejemplo cuando aparece Perseo en el momento exacto de la decapitación de Medusa -como en figura 1- o, también, cuando Teseo lucha violentamente contra el Minotauro.



FIGURA 1.

Olpe ático de figuras negras del pintor Amasis, ca. 550. Londres, *The British Museum* (1849,0620.5). Dibujo: Walters (1905: 383, fig. 97).

Dentro de la narración monoescénica también se puede elegir momentos anteriores o posteriores que aludan o remitan directamente al clímax, lo cual Lessing (1946) denominó *pregnante*, es decir, aquel instante dentro del curso de la acción que suscite o dé a entender al

espectador lo que ha de suceder o ha sucedido. Por ejemplo, en la figura 2 se observa a Perseo con la hoz lista para decapitar a Medusa mientras duerme. En este sentido, se trata del instante previo a la acción culminante.



FIGURA 2.

Crátera de campana ática de figuras rojas, ca. 460- 450 a.C.
Dibujo: Denise Cordero Zúñiga (2016).

En el caso del *momento pregnante* posterior al clímax, se puede representar a Perseo con la cabeza de Medusa en un morral en el instante de la huida y perseguido por las otras Gorgonas. En el caso de la pintura de la hidra ática presente

en figura 3, las hermanas de Medusa no se encuentran en escena, pero si aparece Perseo en fuga acompañado de la diosa Atenea, mientras el monstruoso cuerpo acéfalo cae inerte.



FIGURA 3.

Hidra ática de figuras rojas, ca. 500-450 a. C. Londres, Museo Británico (1873.0820.352).
Dibujo: Denise Cordero Zúñiga (2016).

3.1.2. Narración sinóptica

Este tipo de narración se basa en una combinación de varios momentos distintos de una misma acción o relato en un solo cuadro escénico. Por tal razón, dentro de la narración sinóptica no existe unidad en tiempo, ni espacio determinado. En otras palabras, se sacrifica la coherencia temporal y espacial de la narración para ganar contenido, pues por medio de objetos y personajes se aluden o representan diferentes momentos de un mismo episodio mítico. Como sucede en la metopa del templo de Selinunte, donde también Perseo decapita a Medusa, pero esta vez ella abraza a Pegaso, su hijo, el cual habría nacido de la sangre derramada al Perseo cercenar su cabeza. En este sentido, se presentan dos momentos distintos en un mismo cuadro escénico: el momento clímax de la decapitación y el posterior nacimiento de Pegaso. Es importante mencionar que en esta técnica narrativa ningún personaje se repite. Esto es fundamental, pues si se repitiese no se trataría de una narración sinóptica, sino continua.

Para la explicación de esta técnica narrativa, Snodgrass (1982) utiliza un kílix ático de figuras negras del siglo VI a. C. conservado en el *Museum of Fine Arts en Boston*. En este se representa la metamorfosis de los compañeros

de Odiseo a manos de Circe. Si bien este es el tema principal, aparecen otros elementos que no corresponden temporal ni espacialmente a la narración cronológica de esta escena. A la derecha, se observa un hombre huyendo, el cual es identificado como Euríloco, compañero de Odiseo que le informa lo ocurrido. No obstante, en el lado izquierdo, se encuentra un hombre entrando en escena con la espada desenvainada, el cual es Odiseo quien llega a rescatar a sus compañeros. Por ello, en este kílix hay varios momentos sucesivos representados en un mismo cuadro escénico.

Ello también ocurre en el interior de un kílix laconio del s. VI a. C. (presente en figura 4), en él se representa otro episodio del mito de Odiseo, el encuentro con el Cíclope. El tema central es el cegamiento, pero se alude a otros momentos claves. Polifemo no duerme como ocurre en la narración homérica, sino que se encuentra bebiendo y comiendo carne humana, como lo sugieren las piernas que sostiene en ambas manos, posible vestigio de algún compañero del héroe. Además es Odiseo quien sostiene la copa, lo cual alude a la estratagema de emborrachar al monstruo para que una vez dormido puedan cegararlo. De esta manera, en la imagen se resumen tres escenas distintas y secuenciales de un mismo episodio.



FIGURA 4.

Kílix laconio de figuras negras, ca. 560 a.C. París, *Cabinet des Médailles* de la Biblioteca Nacional de Francia. Dibujo: Denise Cordero Zúñiga (2016).

En este sentido, la principal prioridad del artista es transmitir la mayor cantidad de información posible sobre el relato en los límites de la imagen. Por ello, el pintor sacrifica la coherencia temporal y espacial de la narración para ganar contenido.

Por otra parte, en este kílix laconio la alusión al espacio es muy clara, gracias a la presencia de la serpiente en la parte superior y el gran pez en la inferior. El primer elemento recuerda que el héroe y sus compañeros se encuentran dentro de una cueva, pues la serpiente es por excelencia un animal tónico, mientras que el pez remite a la cercanía del mar, precisamente porque se trata de una isla. Esta forma de representación del espacio por medio de elementos distintivos es propia de la cerámica griega en general, por lo que se utiliza en todas las técnicas narrativas. Por ello, se deben conocer los códigos semánticos que intervienen en la creación de las imágenes en su propio contexto para lograr una acertada interpretación.

Asimismo, es importante estudiar el desarrollo de las técnicas narrativas para no descontextualizarlas. De acuerdo con Snodgrass (1982: 10), la narración sinóptica surgió a comienzos del siglo VII a. C. y se desarrolló hasta la última parte del sexto. Fue muy utilizada en las pinturas de vasos cerámicos producidos en Atenas, Corinto, Laconia, las Cícladas y las colonias occidentales. En estas apareció por primera vez y se extendió a otros medios artísticos. Por ello, esta técnica solamente está presente en obras del periodo arcaico griego y posteriormente desaparece, por lo que ya en Roma es imposible encontrarla.

3.1.3. Narración cíclica

La tercera técnica narrativa es la denominada *cíclica* y era muy popular durante el periodo clásico y helenístico en Grecia, pero tiene su origen en el periodo arcaico tardío (Shapiro, 1994: 9). Se trata de una serie de episodios yuxtapuestos, separados por un marco físico donde el protagonista se repite en cada cuadro. En otras palabras, se trata de la elección de varios momentos de un relato o ciclo, donde en

cada cuadro escénico reaparece el protagonista en acciones distintas. George Hanfmann (1957: 73) explica que el método cíclico divide la vida de un héroe en una secuencia de hechos aislados, uniformes y que curiosamente sigue el intento de la filosofía contemporánea en definir el tiempo como una secuencia de unidades separadas, estáticas, similar a una historieta o cómic moderno. Por esta razón, el tiempo dentro de la narración cíclica se encuentra generalmente en una secuencia cronológica, compuesta por escenas independientes, que pueden tener distintos espacios de acción.

Ello sucede, por ejemplo, en el mosaico romano de Liria del Museo Arqueológico Nacional de Madrid, donde se presentan los 12 trabajos de Hércules y en el centro su servicio a la reina Ónfale; o también en las doce metopas del Templo de Zeus en Olimpia donde aparece nuevamente este tema. Es importante recalcar que cada escena debe estar separada por un marco, pues si se encuentran unidas las escenas se trataría de una narración *continua*.

3.1.4. Narración continua

Se trata de una variante de la narración cíclica, en la cual no se presentan barreras físicas entre las diferentes escenas representadas, como sucede con la columna de Trajano. Siguiendo a Small (1999: 570), el espacio físico varía según la narración, pues de esta manera se incorpora el transcurrir del tiempo. Este método nació en el antiguo Cercano Oriente y se desarrolló más tarde en el arte romano. De acuerdo con Shapiro (1994: 9), los artistas griegos desconocían esta técnica.

La narración continua fue ampliamente utilizada en el arte romano, especialmente en relieves y pintura mural. En la figura 5, se observa un dibujo de una cara de un sarcófago romano del s. III d. C., en el cual se representan nueve de los trabajos del Hércules: primero la aventura con el león de Nemea, después la Hidra de Lerna, el Jabalí de Erimanto, luego la captura de la Cierva de Cerinea, la muerte de los Pájaros del Estífnalo, la obtención del cinturón de Hipólita -reina de las amazonas-, la captura

el Toro de Creta y, finalmente, el robo de las yeguas de Diomedes. Como se puede observar en la figura de Hércules, se repite nueve veces y tiene cambios físicos a medida que va avanzando

la narración de derecha a izquierda, pues el personaje va madurando y envejeciendo, lo cual indica una secuencia cronológica.



FIGURA 5.

Sarcófago romano, relieve en mármol del siglo III d.C. Dibujo: Denise Cordero Zúñiga (2016).

3.2. Pautas de reconocimiento de la acción mítica

Además de las técnicas narrativas, para el estudio de los relatos míticos en el arte, es fundamental utilizar las pautas de reconocimiento de una acción mítica. Gracias a elementos claves, se puede reconocer el episodio narrado y los personajes presentes en él. Siguiendo a Woodford (2003: 15-27), existen cinco formas de reconocer una acción mítica representada en arte narrativo: a) desciframiento de inscripciones; b) reconocimiento de atributos iconográficos; c) presencia de personajes únicos⁴; d) situaciones inusuales; y, por último, e) clarificación por medio del contexto.

3.2.1. Inscripciones

Es el método de reconocimiento más evidente y sencillo. Son las famosas imágenes con *tituli*. En Grecia, aparecen dentro de las pinturas de cerámica en época temprana, aproximadamente 650-630 a. C. (Lowenstam, 1992: 167). Siguiendo a Snodgrass (1998: 54), existían tres tipos de inscripciones⁵, pero solo una de ellas funciona como pauta de reconocimiento.

Se trata de las inscripciones que aparecen incorporadas a la obra final e identifican el contenido de la escena. Generalmente, a modo de etiquetas, se yuxtaponen sustantivos o verbos al lado de las figuras, pero también existen casos donde el pintor inscribió un verso. Un excelente ejemplo dentro de la cerámica griega es el famoso vaso François -la cratera de volutas de Kleitias y Ergotimos (ca. 570 a. C.)-, donde aparecen más de 200 figuras y, en su gran mayoría, acompañadas de inscripciones.

Sin embargo, este método no es infalible. “De hecho, los artistas consideraban las etiquetas tan prestigiosas que aquellos que era iletrados a veces escribían inscripciones sin sentido en imitación [traducción propia]”⁶ (Lowenstam, 1992: 167). También, se registran algunos casos donde los pintores confundían los nombres de los personajes.

3.2.2. Atributos iconográficos

El segundo instrumento fundamental para el reconocimiento de la escena mítica es la identificación de los atributos iconográficos. Se trata de objetos representativos que caracterizan al personaje, generalmente determinados por

su historia de vida. Por ejemplo, Zeus por lo general porta un rayo o Atenea aparece ataviada con el casco, el escudo y la lanza, además del *Gorgóneion*. Asimismo, los héroes también tienen tributos propios, como sucede con Heracles, el cual casi siempre aparece con la piel del león de Nemea y el mazo.

Gracias a los atributos iconográficos, se puede identificar a personajes secundarios en la escena, por ejemplo en las figuras 1 y 2 aparece un hombre con un *pétasos*, un caduceo y una clámide, lo que indica que se trata del dios Hermes. Su presencia en la muerte de Medusa sugiere que el dios es benefactor y protector del héroe, después de Atenea. Precisamente, de acuerdo con el mito, es Hermes quien entrega la hoz a Perseo (Apolodoro, *Biblioteca*. II, 4,2).

Por otra parte, es importante aclarar que los atributos tuvieron un largo proceso de desarrollo dentro de la tradición iconográfica. Siguiendo a Henle (1974: 5), entre el final del siglo VIII a. C., hasta principios del VI a. C., los dioses y los héroes todavía no habían adquirido los atributos que los distinguen con claridad más adelante. Es hasta el siglo V a. C., en el periodo clásico, que se establecen y pasan tradicionalmente a repertorio artístico en época helenística y romana.

Por tal razón, hay que ser consciente de que si bien el reconocimiento de los atributos iconográficos es uno de los métodos más seguros para identificar a los personajes, existen ocasiones donde no son suficientes. En primer lugar, puede

tratar de una pintura de época temprana, en la que los atributos de las figuras no estaban instaurados como tales o se utilizaban otros distintos a los establecidos en el periodo clásico. En segundo lugar, puede que las propiedades de un personaje temporalmente estén en posesión de otro. Verbigracia, el episodio del mito de Heracles cuando este es vendido como esclavo a la reina Ónfale, quien toma su indumentaria mientras él se encuentra bajo su servicio.

3.2.3. Personajes únicos

El reconocimiento de un héroe o de una acción mítica, por lo general, viene dado por la caracterización mediante un personaje monstruoso. La identificación del adversario sobrenatural daría como resultado la identidad del héroe que lo enfrenta. Por ejemplo, si se observa un hombre con cabeza de toro, se sabrá inmediatamente que se trata del Minotauro, pues en Grecia solo existe este personaje mítico con dichas características. Por ser un personaje único, cuando se representa su muerte fácilmente se identifica al héroe como Teseo, pues según el mito es este quien lo asesina en el laberinto.

De la misma manera, la presencia de las sirenas ayuda a identificar a Odiseo, lo cual sucede por ejemplo en la figura 6. A pesar de que se omite el barco por una cuestión de espacio y se reemplaza el mástil por una columna, gracias a la presencia de las dos sirenas se puede reconocer el episodio odiseico.



FIGURA 6.

Lécitos ático de figuras negras sobre fondo blanco, ca. 500 a.C.
Atenas, Museo Nacional. Dibujo: Sellers (1893: pl.I)

Por supuesto, a la hora de identificar al personaje único, hay que tener en consideración la evolución de las imágenes. Por ejemplo, las sirenas en Roma varían, pues presentan un cuerpo femenino completo (a excepción de las piernas y las alas de ave), frente a las aviformes griegas. Asimismo, en la actualidad la iconografía de la sirena varía completamente en comparación con la antigua, por lo que debe siempre contextualizarse la imagen dentro del ámbito cultural, histórico y social al que pertenece.

3.2.4. Situaciones inusuales

Otra forma de reconocimiento es por medio de pistas proporcionadas por objetos comunes representados anormalmente. Siguiendo a Woodford (2003: 21), se trata de una situación sorprendentemente inusual donde elementos propios de la vida cotidiana se conjugan de una manera muy particular. Por ejemplo, cuando se observa a un hombre atado a un mástil de un barco, se reconocerá el episodio de Odiseo y las Sirenas, aunque estas últimas se omitan. De la misma manera que la presencia de un hombre bajo el torso de una oveja o carnero, se identifica como la huida de Odiseo y sus hombres de la cueva del Cíclope.

3.2.5. Contexto

Por último, la aclaración es procurada por el contexto de un ciclo mitológico. El artista utiliza varias escenas míticas de un mismo ciclo para que la narración sea inconfundible, verbigracia, los doce trabajos de Hércules, pues el pintor decide ilustrarlos juntos y no separados, ya que así son fácilmente reconocibles. Si se decidiera, por ejemplo, solo representar la captura del toro de Creta, este episodio se podría confundir con una aventura de Teseo, donde este enfrenta a un toro que está devastando la ciudad de Maratón. De esta manera, el contexto donde se representa una acción mítica puede revelar pistas para su reconocimiento, principalmente dentro de una narración cíclica o continua.

4. Conclusión

De este modo, se ha logrado una aproximación teórica al estudio de la narración mítica en el arte antiguo griego y romano, para introducir al estudio iconográfico, el cual amerita un análisis más profundo de los códigos semánticos que intervienen en la creación de las imágenes, como también del mensaje comprendido en ellas. Como todo texto, para la lectura de una imagen debe realizarse un proceso de significación y comprensión, el cual solo puede ser logrado a partir del conocimiento de los códigos visuales. Por ello, se recomienda ahondar en este ámbito, pues en la actualidad los estudios clásicos han requerido métodos más eclécticos, por lo que no debe limitarse únicamente a la consulta de fuentes literarias, como tradicionalmente se había hecho, sino también puede recurrirse a la consulta de fuentes visuales, para lograr así un entendimiento más panorámico y completo de las culturas clásicas.

5. Notas

1. Cf. *Fedro* 243a; *República* II 382d, III 394b; *Leyes* III 680d, VI 752a; *Critias* 110a; *Hippias Mayor* 298a; *Político* 304d.
2. El concepto remite a la relación existente entre la pintura y la poesía, específicamente, en el tratamiento de los temas. La poesía, al igual que la pintura, debe lograr transmitir "imágenes" hermosas o desagradables estéticamente, a pesar de la evidente diferencia de medios expresivos.
3. *If the story were happening in real life, the picture could be a photograph taken at one particular moment* (Shapiro, 1994: 8).
4. La autora utiliza *adversarios únicos*, sin embargo, se optó por modificarlo a *personajes únicos* en general, pues los seres híbridos no solo son antagonistas, como ocurre en el episodio de Circe y Odiseo, el cual es fácilmente reconocible gracias a los hombres con cabezas de animales, que representan a los compañeros del héroe transformados.

5. En el caso de la cerámica griega, la más antigua es la inscripción grabada, la cual muchas veces contenía el nombre del poseedor del vaso. Evidentemente, esta se realizaba después de la venta del objeto y no tenía relación con la pintura de la vasija. El segundo tipo de inscripción sí se encuentra en la pintura de los vasos, pero tiene una función meramente decorativa.
6. *In fact, artists considered labels so prestigious that those who were illiterate sometimes wrote nonsense inscriptions in imitation* (Lowenstam, 1992: 167).

6. Bibliografía

- Apolodoro. (1985). *Biblioteca*. (Trad. M. Rodríguez de Sepúlveda) Madrid: Editorial Gredos.
- Brommer, Frank. (1972). *Herakles. Die 12 Taten des Helden in antiker Kunst und Literatur*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Brommer, Frank. (1978). *Hephaistos. Der Schmiedegott in der antiken Kunst*. Mainz: von Zabern.
- Brommer, Frank. (1982). *Theseus: Die Taten und Leiden des Helden in antiker Kunst und Literatur*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Brommer, Frank. (1983). *Odysseus: Die Taten und Leiden des Helden in antiker Kunst und Literatur*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Carpenter, Thomas. (2001). *Arte y mito en la antigua Grecia*. Barcelona: Ediciones Destino Thames and Hudson.
- Connelly, Joan Breton. (1993). "Narrative and Image in Attic Vase Painting. Ajax and Cassandra at the Trojan Palladion". En: P.J. Holliday (ed.), *Narrative and Event in Ancient Art*. Cambridge: Cambridge University Press: 88-129.
- Filóstrato. (1996). *Heroico. Gimnástico. Descripciones de cuadros*. Madrid: Editorial Gredos.
- Gantz, Timothy. (1996). *Early Greek Myth: A Guide to Literary and Artistic Sources*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- García Gual, Carlos. (2006). *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial.
- Grimal, Pierre. (1979). *Diccionario de mitología, Griega y Romana*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Hanfmann, George. (1957). "Narration in Greek Art". En: *American Journal of Archaeology* LXI (1): 71-78.
- Harrison, Ellen. (1983). "Direction and Time in Monumental Narrative of the Fifth Century B.C." En: *AJA* (87): 237-238.
- Harrison, Jane Ellen. (1903). *Prolegomena to the Study of Greek Religion*. Cambridge: University Press.
- Henle, Jane. (1974). *Greek Myths: Vase Painter's Notebook*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hurwit, Jeffrey. (1985). *The Art and Culture of Early Greece*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Jaeger, Werner. (2000). *Paideia: los ideales de la cultura griega*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lessing, Gotthold Ephraim. (1946). *Laocoonte*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Lowenstam, Steven. 1992. "The Uses of Vase-Depictions in Homeric Studies". En: *Transactions of the American Philological Association* (122): 165-198.
- Mertens, Joan. (2010). *How to Read Greek Vases*. Nueva York: Metropolitan Museum of Art.
- Robert, Carl. (1881). *Bild und Lied: Archäologische Beiträge zur Geschichte der griechischen Heldensage*. Berlin: Weidmannsche Buchhandlung.
- Schefold, Karl. (1966). *Myth and Legend in Early Greek Art*. New York: Harry N. Abrams.
- Schefold, Karl. (1967). *The Art of Classical Greece*. New York: Greystone Press.
- Schefold, Karl. (1974). "Homero en el arte arcaico". En: *Folia Humanística* XII (143): 304-315.
- Schefold, Karl. (1992). *Gods and Heroes in Late Archaic Greek Art*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sellers, Eugénie. (1893). "Three Attic Lekythoi from Eretria". En: *The Journal of Hellenic Studies*, (13): 1-12.
- Shapiro, Harvey Alan. (1991). "Narrative Strategies in Euphronios". En: *AJA* (95): 324.
- Shapiro, Harvey Alan. (1994). *A Myth into Art: Poet and Painter in Classical Greece*. New York: Routledge.
- Small, Jocelyn Penny. (1999). "Time in Space: Narrative in Classical Art". En: *The Art Bulletin* LXXXI (4): 562-575.
- Snodgrass, Anthony. (1982). *Narration and Allusion in Archaic Greek Art*. London: Leopard's Head Press.
- Snodgrass, Anthony. (1998). *Homer and the Artists. Text and Picture in Early Greek Art*. New York: Cambridge University Press.
- Stansbury-O'Donnell, Mark. (1999). *Pictorial Narrative in Ancient Greek Art*. New York: Cambridge University Press.
- Walters, Henry Beauchamp. (1905). *History of Ancient Pottery*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Weitzmann, Kurt. (1947). *Illustrations in Roll and Codex. A Study of the Origin and Method of Text Illustration*. New Jersey: Princeton University Press.
- Wickhoff, Franz. (1895). *Die Wiener Genesis*. Wien: F. Tempsky.
- Woodford, Susan. (2003). *Images of Myth in Classical Antiquity*. New York: Cambridge University Press.

