

LA BELLEZA DEL CUERPO

ARTE Y PENSAMIENTO EN LA GRECIA ANTIGUA



MARQ

GUÍA DIDÁCTICA

Secundaria / Bachillerato

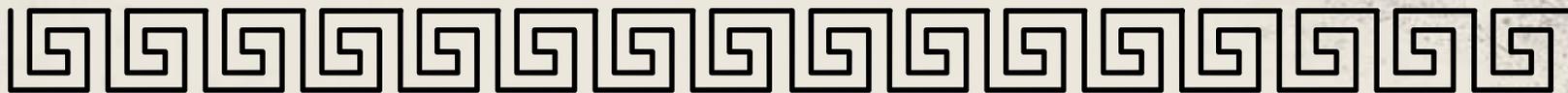


Uno de los elementos más conocidos del arte griego son, sin duda, sus representaciones arquitectónicas y entre ellas, sus característicos templos, con elegantes columnas dóricas o jónicas y frontones triangulares esculpidos. ¿Quién no ha oído hablar del Partenón de Atenas?. Pero de esta civilización también conocemos muchas otras cosas, algunas tan cercanas que han perdurado incluso hasta nuestros días como fundamentos de nuestro pensamiento, cultura y forma de afrontar el mundo. De ahí la admiración que nos produce contemplar sus esculturas, asombrándonos de su perfección y realismo, el gusto estético y, en definitiva, el concepto de belleza de los griegos. Éste es el tema de la exposición que han organizado el MARQ y el British Museum: “La Belleza del Cuerpo. Arte y pensamiento en la Grecia Antigua”, que de Abril a Octubre se podrá visitar en Alicante por vez primera en el mundo, a través de 125 obras maestras del arte griego procedentes de los valiosos fondos del Museo Británico.

Esta exposición calificada por los especialistas como la más destacada de este 2009 en nuestro país, guarda un claro objetivo didáctico y formativo para todos nuestros amigos más jóvenes, al poner de manifiesto no sólo la impronta helena en nuestras tierras y sus gentes hace ahora más de dos mil años sino, además, el poso del legado que de esta civilización queda en las mujeres y hombres del siglo XXI. Con esta guía didáctica, que ahora tenéis en vuestras manos, pretendemos agrupar de forma comprensible la información que nos ofrece esta exposición, acercándola de modo principal a todos vosotros y haciéndonos de este modo no sólo testigos de este acontecimiento sino depositarios de una civilización que ha marcado el devenir de la Humanidad a lo largo de los tiempos.

Una última reflexión antes de comenzar, ¿cómo entender la civilización griega pasando por alto su ideal de belleza, cuando ésta fue precisamente la causa de la guerra más famosa de la Historia Antigua: la Guerra de Troya?. De modo que sólo me queda invitaros a emprender una nueva aventura en el MARQ: ¡Que la disfrutéis!.

Josep Albert Cortés i Garrido
Director Gerente del MARQ





INCLUSIÓN DE LA GUÍA EN EL CURRÍCULO ESCOLAR:

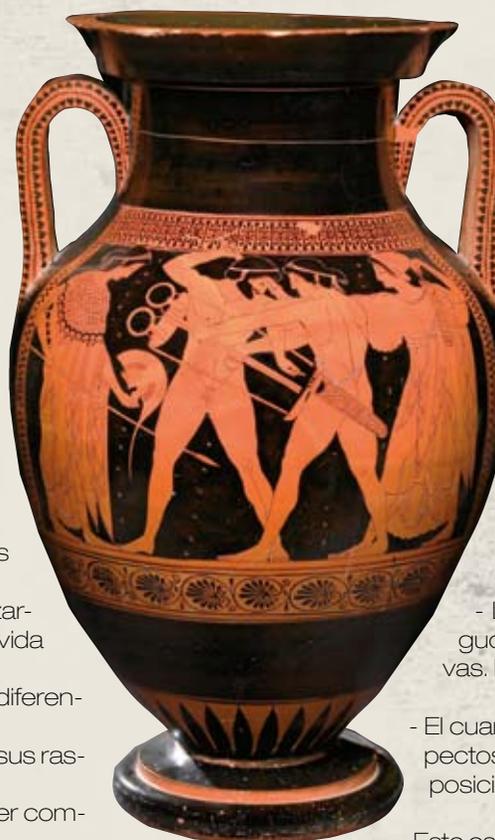
La información y las actividades planteadas van dirigidas fundamentalmente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y a Bachillerato. Dentro del ciclo de la E.S.O. el mundo griego es tema principal de la optativa de Cultura Clásica y de la asignatura de Historia. En el Bachillerato, esta exposición es adecuada para las materias de Historia del Arte, Griego y las disciplinas de Filosofía.

OBJETIVOS

- Conocer la importancia que la civilización griega tuvo en el desarrollo de nuestra propia cultura.
- Familiarizarse con la cronología de la historia de la Grecia antigua.
- Descubrir una de las facetas artísticas más importantes del arte antiguo, la escultura, y reconocer y situar en el tiempo características concretas de ella.
- Apreciar los cánones de belleza antiguos, para poder compararlos con los nuestros.
- Valorar la cerámica griega como forma de expresión artística y utilizarla como fuente para el conocimiento de mitos y de aspectos de la vida cotidiana griegos.
- Introducirse en el mundo de la religión griega y poder identificar las diferentes divinidades por sus atributos iconográficos.
- Identificar los seres míticos más conocidos del imaginario griego y sus rasgos principales
- Conocer el valor que el deporte tenía en la cultura griega para poder compararlo con las actuales pruebas olímpicas
- Aproximarse a la vida cotidiana de la civilización griega

TEMPORALIZACIÓN

Las actividades están pensadas para ser realizadas antes, durante y después de la visita a la exposición y sin necesidad de recurrir a ella, sólo con el contenido del texto de la guía. La lectura y realización de ejercicios puede llevar de una hora y media a dos horas.



QUÉ CONTIENE ESTA GUÍA.

Esta guía didáctica no está concebida como un itinerario orientativo para usar durante la visita, ya que los esquemas generales de la exposición y de la guía didáctica no son exactamente coincidentes. Su finalidad es sintetizar toda la información que se puede extraer de las obras artísticas expuestas. Por ello, la hemos agrupado en 4 bloques temáticos.

- En el primero ("La belleza en el arte") el argumento es puramente artístico. Se analiza la evolución, por separado, del ideal masculino y femenino de belleza. Esta sección corresponde a la primera sala de la exposición.
- El segundo apartado ("Las etapas de la vida: nacimiento, matrimonio y muerte") pretende ser un recorrido breve por algunos aspectos de la vida cotidiana, aquéllos que la exposición recoge con objetos y escenas pintadas en la cerámica. Esta sección ocupa por entero la segunda sala de la exposición.
- La tercera ("Olimpia y los atletas") trata de los Juegos Olímpicos antiguos, con información detallada sobre los atletas y las pruebas deportivas. Esta sección se ubica en la tercera sala.
- El cuarto y último bloque ("Dioses, héroes y monstruos") se centra en los aspectos de religión y mitología, y se halla también en la tercera sala de la exposición.

Este esquema se complementa con una introducción previa sobre el contexto geográfico y unas breves pinceladas de historia y arte griegos.

La guía se completa con una selección de actividades sobre todos los bloques temáticos de la exposición.

INTRODUCCIÓN

Grecia está considerada el lugar donde surge nuestra civilización occidental (el arte, la filosofía y la ciencia). Pero cuando nos referimos a la Grecia antigua no hay que pensar sólo en el país actual de la Comunidad Europea, con su bandera y lengua propias. El territorio griego de la Antigüedad comprendía una extensión mayor: incluía las tierras costeras de la actual Turquía y los territorios coloniales en las costas de Sicilia, sur de Italia (Magna Grecia), España, Francia, Africa y el perímetro litoral del Mar Negro (Bulgaria, Rumania, Ucrania,...). Las ciudades griegas eran independientes entre sí, cada una de ellas formaba un estado propio que incluía el territorio más cercano a la ciudad, por eso se suele hablar de ellas como “ciudades-estado” (*polis*, en griego). La competencia y rivalidad entre la ciudades-estado estimuló el afán de superación y el progreso de la civilización griega.

La historia de la antigua Grecia comprende más de un milenio si incluimos todos los períodos hasta la conquista de Roma. Las etapas más antiguas de la historia de Grecia son aún poco conocidas, es la llamada “**edad Oscura**”. Es posteriormente, en la **edad Arcaica**, cuando la cultura griega se define: se fundan las Olimpiadas, aparece la moneda y el alfabeto y se produce la expansión de los griegos por todo el Mediterráneo (colonización).

El siglo V a.C. (**época Clásica**) es quizás el siglo más importante de la historia griega y está marcada por dos grandes guerras: al principio de siglo, la guerra contra los persas (Guerras Médicas) cuya victoria sirvió para reafirmar la confianza de los griegos en sus instituciones y en su forma de vida (democracia) y al final del siglo, la guerra entre las poderosas Atenas y Esparta (Guerra del Peloponeso), que sirvió para lo contrario: debilitar la fe en la

ciudad-estado y sus valores. A finales del siglo IV a.C. surgirá al norte de Grecia un reino que cambiará los últimos siglos de la historia griega: el reino macedónico de Alejandro Magno, que primero dominará todas las ciudades griegas y después iniciará la conquista de un inmenso imperio que llegará hasta la India (**período Helenístico**).





SÍNTESIS ARTÍSTICA

En esta sección queremos proporcionarte información básica sobre la evolución de la escultura griega con el fin de que te sirva de referencia para entender esta exposición.

Los numerosos siglos de desarrollo del arte griego antiguo se han subdividido convencionalmente en períodos bien definidos, siguiendo las distintas etapas históricas.

- El **período geométrico** (siglos X-VIII a.C.). Recibe este nombre por la decoración a base de motivos “geométricos” de la cerámica. Aún no hay estatuas de gran tamaño, sólo figurillas de marfil que representan a dioses o a guerreros.
- El **período arcaico** (siglos VII-VI a.C.). Es el momento en que surge la estatuaria de piedra de gran formato. La escultura nace con una motivación religiosa (servir de estatuas de culto o de ofrenda a los dioses) o funeraria (para indicar la tumba). El tipo de estatua dominante será el joven desnudo (*kouros*) y la joven vestida (*koré*), realizados en piedra. La estatua del *kouros* suele ser de tamaño natural o mayor (a veces colosal, de más de 3 m de altura), mientras que la *koré* nunca llegó a tener tanta altura. El esquema del cuerpo (frontal, rígido y tosco) y su gran tamaño parece que se debió a un influjo del arte egipcio.
- El **período clásico** (siglos V y IV a.C.). El siglo V a.C. es el período dorado del arte. En Atenas se construye el Partenón, el emblema de la arquitectura griega. Los cambios políticos (nacimiento de la democracia) y los acontecimientos militares (guerra contra los persas) provocaron un cambio en la



forma de concebir la escultura: si el precedente *kouros* tenía pelo largo ahora las estatuas llevan pelo corto, si antes había rigidez y frontalidad ahora se impone el realismo y el movimiento, si la escultura anteriormente era una marca de status de las clases aristocráticas ahora reflejará el espíritu de la comunidad. Se impone el bronce a la piedra como material para la escultura. Se buscan las proporciones ideales del cuerpo humano. Ese realismo irá aumentando durante el siglo IV a.C.: no sólo se mantienen las proporciones corporales reales sino que se quiere dotar a la estatua de carácter y sentimientos.

- El **período helenístico** (siglos III - I a.C.). Corresponde al período que comienza tras la muerte de Alejandro Magno y que finaliza con el dominio de Roma. La derrota de la ciudad-estado frente a una nueva forma política (la monarquía del reino de Macedonia) y la apertura a nuevas culturas y el cosmopolitismo que traen consigo las conquistas helenísticas provocará otra transformación en el ideal artístico. La tendencia al realismo y al movimiento que venía de la época clásica se intensifica, pero ahora se inicia una tendencia hacia el individualismo (la motivación privada estará por encima del bien comunitario) y surge un gusto por lo cotidiano y por las composiciones de escenas (un par de personajes en la misma obra escultórica). Surgirán escuelas artísticas diferenciadas (en Alejandría, Rodas, Antioquía o Pérgamo).



LA BELLEZA EN EL ARTE

“El vínculo más bello es aquél que puede lograr que él mismo y los elementos relacionados con él alcancen el mayor grado posible de unidad. La proporción es la que por naturaleza realiza esto de la manera más perfecta”.

Platón, *Timeo*, 31c





TRES COSAS QUE DEBES SABER ANTES SOBRE LA ESCULTURA GRIEGA.

1 Los griegos gustaban de pintar sus estatuas. Hay que imaginar por tanto la estatua de una diosa o de un atleta con la piel, los ojos, los labios y el pelo coloreados, y también los ropajes. En los broncees el colorido se conseguía realzando las partes importantes (ojos, labios, dientes) con incrustaciones de otros metales, de vidrio o de marfil. Quizás a nosotros nos guste más el blanco del mármol, sin pintura, pero seguro que para los griegos una estatua sin pintar era una escultura inacabada. La cultura griega era una civilización que amaba el color. Sus templos también estaban pintados completamente con colores llamativos.

2 Una gran parte de las estatuas del arte griego fueron en su origen estatuas de bronce y no de piedra, pero los originales en bronce se han perdido por el valor del material: el bronce se refundía para darle otro uso (monedas, armas, utensilios,...). Esto ha hecho que la mayor parte de la estatuaria griega conservada sea en piedra y que en consecuencia creamos equivocadamente que fue el único material utilizado. Pero ¿por qué si una estatua en bronce requería mucho tiempo y un coste mayor se daba preferencia sobre la piedra? Porque la obra en bronce permitía rectificar los errores. Para hacer una escultura en bronce (con la técnica de la cera perdida) se tenía que hacer previamente un molde en arcilla y en la arcilla se puede rectificar con facilidad un error, una desproporción o incluir un añadido, o incluso rehacerla de nuevo sin grandes pérdi-

das. Pero en la piedra cada golpe del escultor es irreversible. Los errores vistosos conllevan abandonar la pieza y buscar otro nuevo bloque de piedra para reiniciar el trabajo. Además, sobre un molde de arcilla se pueden plasmar detalles más sutiles (venas, pliegues,...) que después pasarán al bronce cuando se funda a la cera perdida. Si se hubiese esculpido el Discóbolo en mármol seguro que se habría necesitado muchos bloques de piedra antes de dar con la imagen perfecta y acabada.

3 Una gran parte de las estatuas griegas que hoy conocemos no son las originales sino copias de época romana, especialmente la estatuaria de época clásica y helenística. Esto se debe a la gran atracción que sintieron los romanos por el arte griego, que le llevaba a hacer copias exactas en piedra de los originales en bronce (que terminarían siendo refundidos). Pero cabe preguntarse ¿y por qué los romanos no hicieron la copia también en bronce, tal y como era el original?. Esto se debió a que una copia en piedra era mucho más fácil, rápida y barata de realizar que reproducir una obra en bronce, que requería un proceso técnico más lento y costoso. Para satisfacer el aumento creciente del coleccionismo romano se requería un material abundante como la piedra.





LA BELLEZA DEL CUERPO MASCULINO.

La manera de valorar la belleza masculina en el mundo griego fue a través del desnudo. El desnudo no es un recurso empleado sólo en la civilización griega, otros muchos pueblos antiguos lo utilizaron, aunque no para mostrar la belleza sino para simbolizar el sometimiento o la humillación del vencido en un contexto bélico.

En la época **ARCAICA**, el ideal de belleza masculina lo representaban las estatuas llamadas *kouros* (*kouroi* en plural). Se caracterizaban por su rigidez, brazos rectos y puños cerrados. Aparecen con un pie adelantado. Muestran siempre el cabello largo. En ese momento lo importante es reflejar – con bastante simplicidad – la masculinidad y la fortaleza. Por eso no es extraño ver cómo las figuras representan a jóvenes, la mejor edad para mostrar la fuerza y el vigor. No podemos afirmar rotundamente que se trate de atletas porque no se representan haciendo actividades deportivas (como más adelante ocurrirá), pero sí que eran jóvenes que

habían modelado su cuerpo a través del esfuerzo, ya sea con el deporte o con la guerra. En esta época el desnudo masculino es la imagen de la belleza del aristócrata, que dispone de tiempo libre para entrenarse diariamente en el gimnasio y la palestra.

En época **CLÁSICA**, lo que interesa ya no es mostrar solamente la fuerza y el vigor sino el equilibrio, la armonía y la proporción. El interés se concentra ahora en representar proporciones más reales. El atleta pasa a ser ahora la figura modélica. Realmente no son esculturas de un hombre concreto, sino de un hombre “ideal”. Es la representación de la belleza en sí. Un buen ejemplo es el *Discóbolo*, que analizaremos en el apartado de los atletas y las Olimpiadas.

Más adelante, en época **HELENÍSTICA** la belleza consistirá en mostrar el cuerpo real, tal y como es, con sus defectos si los hubiese. Ahora se valorará el realismo, por eso aparecerán personajes barrigudos, hombres de edad avanzada con sus arrugas y defectos, personas de otras étnias (por ejemplo, africanos), enfermos o deformes, etc. Parece que a lo bello y perfecto se le une ahora lo feo.

A modo de ejemplo, en la siguiente página exponemos 3 estatuas de diferentes épocas para que puedas apreciar sus diferencias y cómo evolucionan la representación de las distintas partes del cuerpo.





ARCAICO



CABEZA: Frontal, mirando al frente

ROSTRO:

- 1. largo peinado que cae por los hombros
- 2. ojos grandes y almendrados
- 3. suave sonrisa, conocida como "sonrisa arcaica"

TORSO:

- 1. anchos hombros
- 2. cintura estrecha
- 3. los músculos apenas están marcados

EXTREMIDADES:

- 1. brazos rígidos y pegados al cuerpo
- 2. puños cerrados
- 3. una pierna está más avanzada que la otra

POSTURA: frontal y rígida. Recuerda la estatuaría egipcia

CLÁSICO



CABEZA: se ladea (no hay frontalidad) y el rostro no mira al espectador.

ROSTRO:

- 1. peinado corto y de cabellos ondulados
- 2. proporcionado (ojos reales)
- 3. ha perdido la sonrisa, pero los labios se cierran suavemente, de forma natural

TORSO:

- 1. cuerpo ideal modelado por el deporte
- 2. torso equilibrado
- 3. los músculos están bien marcados (pectorales y abdomen). En el abdomen se marca la "línea alba" (línea que recorre de arriba abajo el abdomen).

EXTREMIDADES:

- 1. flexibles y en movimiento (el brazo derecho se alza)
- 2. la mano cae suelta, de forma natural (entreabierta)
- 3. una pierna recta (que soporta todo el peso del cuerpo) y la otra ligeramente doblada y con el pie dirigido hacia atrás.

POSTURA: sinuosa (el eje del cuerpo tiene una suave forma de "S"), indicando movimiento.

HELENÍSTICO



CABEZA: girada y ladeada, en una posición poco agraciada

ROSTRO:

- 1. cabello desordenado y barba poco cuidada. Aumenta así la apariencia real, pero afea el rostro.
- 2. arrugas en la frente, las mejillas, y alrededor de labios y ojos
- 3. boca abierta mostrando los dientes, en un gesto muy poco estético

TORSO:

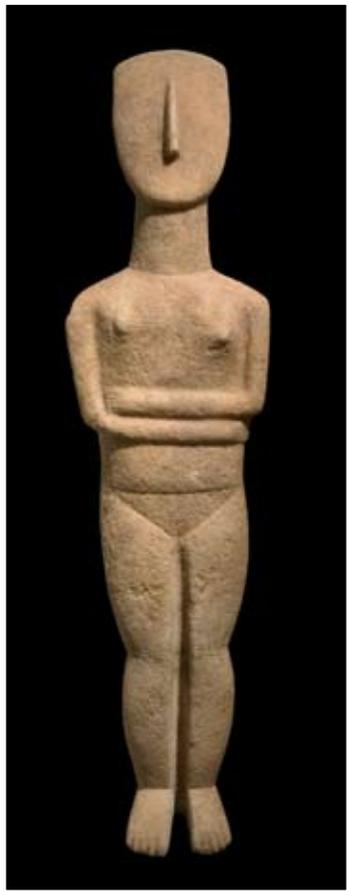
- 1. cuerpo real modelado por el duro trabajo bajo el sol
- 2. los hombros están caídos, propio de una edad avanzada
- 3. se señalan cuidadosamente las arrugas en el pecho

EXTREMIDADES:

- 1. los brazos no están estáticos: uno sostiene una cesta y el otro muestra un pescadito.
- 2. los músculos de las piernas están más desarrollados que el resto: se ha perdido la proporción de la época anterior
- 3. la posición de las piernas es también poco armoniosa, pero real.

POSTURA: natural pero antiestética. Parece congelada en un momento de la acción.

LA BELLEZA DEL CUERPO FEMENINO



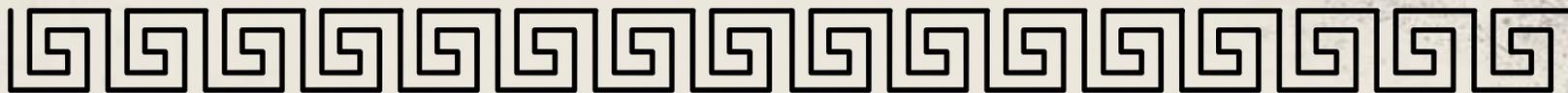
Si en el hombre la desnudez era el medio para mostrar la belleza, en el caso de la mujer no sólo el desnudo servía para este fin, sino que el vestido (delgados ropajes) podía traslucir belleza insinuando las formas femeninas. De hecho, la mujer se representaba desnuda en muchísimas menos ocasiones que el hombre porque la desnudez de la mujer no era un tema para exponer en público. Sólo se admitía el desnudo femenino en casos concretos, como en los cultos religiosos de fecundidad, en escenas eróticas y en representaciones de Afrodita (diosa del amor y el sexo). Sin embargo, en épocas muy primitivas, durante la Edad del Bronce de las islas griegas, aparecen estatuillas muy simples de pequeño tamaño representando mujeres desnudas con los rasgos sexuales señalados. Se trata de divinidades relacionadas con la fecundidad o el nacimiento y se han hallado en el interior de las tumbas acompañando al difunto.



En época **ARCAICA** el ideal femenino de belleza lo representaba la *koré* (*korai* en plural) o estatua de una mujer joven vestida con una túnica larga y fina (*quitón*) que llega hasta los pies, cubierta con un manto grueso de lana (*himación*), que se abrocha sobre el hombro derecho y pasa en diagonal por debajo del brazo izquierdo. Al igual que el prototipo masculino, adelantan una pierna. Con una mano se levantan ligeramente el vestido (quizás indicando desplazamiento al andar) y con el otro brazo siempre ofrecen algo. Sus peinados son muy elaborados.

En época **CLÁSICA** aparece el desnudo femenino, unos siglos más tarde que el masculino, y no se tratará de una mujer sino de una diosa: la *Afrodita de Cnido*, realizada hacia el 360 a.C. por el escultor Praxíteles. La intención fue representar a la diosa en un momento del baño en el que se le sorprende desnuda. Es el ejemplo del pudor femenino. Al igual que el prototipo de atleta desnudo, Afrodita representa la belleza en sí, y con más razón por tratarse de una diosa.

En época **HELENÍSTICA**, siguiendo las mismas pautas que habíamos visto con el hombre, se realizan imágenes de mujeres ancianas o gruesas, prototipos contrarios a los cánones de época Clásica. Siguen habiendo representaciones de mujeres jóvenes vestidas, de pequeño tamaño y en terracota, pero ahora parece que toda la importancia la tiene el vestido y no la persona: mujeres acomodadas a la última moda, con largas vestimentas llenas de pliegues y algunas con sombrero. También se representan bellos cuerpos desnudos cuando se trata de reproducir la imagen de la diosa Afrodita.





LA AFRODITA DE CNIDO

Fue una de las estatuas más famosas de la Antigüedad, por ello, hoy se conservan más de 50 copias con ligeras variantes. Fue obra del escultor ateniense Praxíteles (siglo IV a.C.), que le gustaba hacer sus obras en piedra en lugar de en bronce. Fue el primero en representar a una mujer totalmente desnuda, y se extendió la noticia hasta el punto de que muchos viajeros se desplazaban hasta la ciudad de Cnido (costa S.O. de Turquía) sólo para verla. Los autores antiguos relatan algunas anécdotas de hombres que se enamoraron apasionadamente de la estatua: uno de ellos llegó al extremo de esconderse durante la noche en el templo para poder abrazarla y besarla, y a la mañana siguiente se suicidó arrojándose al mar.

La escultura se concibió como una estatua de culto. Praxíteles esculpió dos ejemplares, una Afrodita vestida y otra desnuda. La desnuda fue rechazada por los habitantes de Cos (que prefirieron la vestida) y pasó por ello a la ciudad de Cnido, donde adquirió fama universal. Así que, cuando por primera vez se halló en el siglo XVIII, se pudo identificar fácilmente gracias a las representaciones en las monedas antiguas.

El rostro es de una perfección ideal, ya que se trata de una diosa.

Cuando el escultor terminó esta estatua la mandó pintar por uno de los mejores pintores del momento. Tanto la carne como el pelo y los ropajes estaban coloreados lo que producía un efecto final de gran realismo.

La diosa está representada en el momento preciso en que se está desnudando para hacer el baño. De hecho, el vestido aún no ha terminado de caer al suelo.

El pelo recogido dejando al descubierto la nuca aumentaba el sentido sensual y femenino de la figura.

Con la mano izquierda intenta taparse la zona más íntima, en señal de pudor. Se trata de mostrar que la diosa no se está desnudando públicamente, sino que es el espectador quien la ha cogido por sorpresa en el momento de desvestirse.

La escultura se ubicaba en el interior de una capilla circular, sobre un templete para que los visitantes la pudieran admirar girando alrededor de ella.



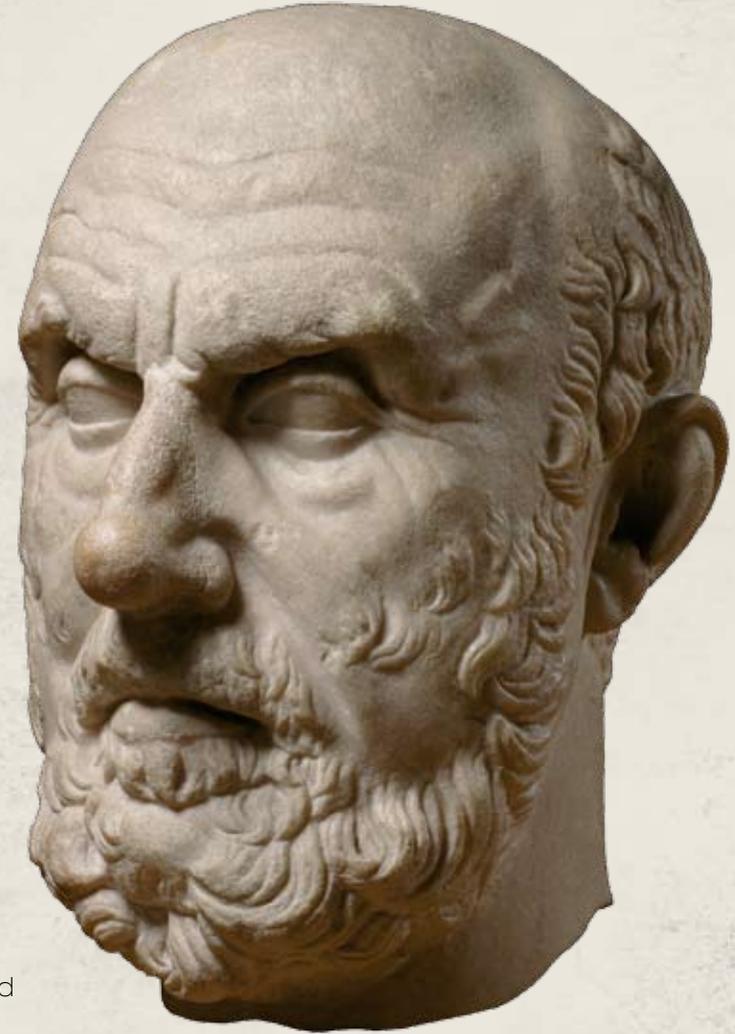
LA BELLEZA FEMENINA PROVOCÓ UNA GUERRA.

Hasta qué punto la belleza humana influye en el comportamiento de las personas y en el devenir de los acontecimientos lo podemos comprobar en el legendario "Juicio de Paris". Un día las diosas Hera, Atenea y Afrodita quisieron competir entre ellas para saber quién era la más bella. Decidieron preguntarle a un simple mortal: al joven Paris, hijo del rey de Troya. Cada una de ellas intentó sobornarlo con un presente: la diosa Hera le ofreció "poder", Atenea le prometió la "victoria en la guerra" y Afrodita le concedía el amor de "la mujer más bella del mundo" (Helena). Paris eligió a Afrodita porque prefirió la belleza de Helena. Pero Helena estaba casada con el rey de Esparta. Paris y Helena huyeron juntos a Troya, y el marido de Helena y sus aliados iniciaron una expedición militar a Troya para rescatarla y vengar el deshonor. De esta forma se inició la más famosa y legendaria guerra de todos los tiempos antiguos: la Guerra de Troya.



LA BELLEZA DEL ROSTRO.

Para los escultores griegos, el rostro, como la parte más individual del ser humano, fue también motivo de representación aislada. En el rostro también había belleza, pero sobre todo en él se concentraban los rasgos más personales de un individuo. El retrato se usó normalmente para representar el carácter de un personaje ilustre (un famoso político, militar o filósofo), es un retrato psicológico. Pero también hay que tener en cuenta que la representación de un rostro no es siempre un retrato fiel, porque la creciente demanda hizo que se crearan "retratos-tipo". Por ejemplo, para representar a un filósofo se optaba por una imagen de hombre pensativo con unas fórmulas concretas: barba, calvicie, frente arrugada (como si estuviese concentrado en una idea), rostro de edad avanzada...





LAS ETAPAS DE LA VIDA: NACIMIENTO, MATRIMONIO Y MUERTE

“En cuanto a la belleza, es diferente en cada una de las edades. La belleza del joven consiste en tener un cuerpo útil para los ejercicios fatigosos, así los de carrera como los de fuerza, y que además resulte placentero de ver para disfrute de los espectadores. [...]. Por su parte, la belleza del hombre maduro radica en la aptitud para los trabajos de la guerra, así como en que parezca ser al mismo tiempo agradable y temible. Finalmente, la belleza del anciano reside en la suficiencia para resistir las fatigas necesarias y en estar libre de dolores por no sufrir ninguno de los inconvenientes que afligen a la vejez”

Aristóteles, Retórica I, 5, 3





Las diferentes etapas de la vida de un hombre y una mujer griegos estaba marcado por ritos que contribuían a estrechar los lazos de integración con su comunidad.

A los niños se le educaba para ser buenos ciudadanos y cumplir con sus obligaciones comunitarias: defender su ciudad (educación física para fortalecer el cuerpo), representarla en juegos panhelénicos (actividades deportivas) y ser responsable como ciudadano (educación en los valores cívicos). A las niñas se las educaba, sobre todo, para ser unas buenas esposas.

Una gran cantidad de esta información sobre la vida cotidiana nos la proporciona la cerámica pintada, como la que puedes contemplar en la exposición.

·EL HOMBRE GRIEGO.

Tras el **nacimiento**, durante las primeras semanas de vida, el niño era objeto de diversos rituales con el fin de purificarlo, presentarlo a los familiares y darle un nombre. Dada la alta mortalidad infantil, sobrevivir a los primeros años de vida era un acontecimiento que requería un nuevo rito: en Atenas cuando se celebraban las fiestas anuales en honor del dios del vino Dioniso (entre finales de febrero y principios de marzo) a los niños que habían cumplido ya 2 ó 3 años se les daba a probar el vino en un jarrito especial. Algunos de estos pequeños recipientes muestran escenas pintadas de niños gateando o jugando con pelotas o con carros de juguete.



La **educación** de los primeros años recaía en las madres o en las esclavas nodrizas. Las ciudades griegas normalmente carecían de un sistema de educación pública, por tanto correspondía a los padres procurarles una educación con un maestro privado. Los hijos de familias acomodadas eran enviados a escuelas de pago donde se le enseñaba a leer y escribir, nociones de

aritmética, conocimientos musicales (lira y flauta) y gimnasia. A partir de los 12 años, cuando ya se tenía una formación básica en letras y en música, la educación se centraba más en las actividades atléticas (lucha, carrera, lanzamientos). En la ciudad de Esparta se daba una prioridad especial a la educación física, que era más dura y tenía una finalidad de disciplina y entrenamiento militar.

El **matrimonio** era otro episodio importante en la integración del hombre en la sociedad. Con el matrimonio el hombre aspiraba a tener una descendencia que le diese reputación y nuevos ciudadanos para la *polis*. Los hijos perpetuaban el nombre y los cultos familiares (incluyendo el ritual funerario).

Uno de los aspectos más importantes en las relaciones sociales de un hombre adulto era la asistencia al **simposio**. El simposio era un banquete (sólo para hombres) que celebraban los ciudadanos más adinerados. No se conmemoraba nada en especial, simplemente era una comida o cena entre amigos. Después de la comida, en la que los invitados se acomodaban reclinados en lechos, venía la parte más deseada: el consumo del vino (acompañado de frutas y dulces) entre conversaciones, historias y anécdotas de los comensales. A veces, si había personas instruidas, podía derivar en charlas intelectuales.

LA BELLEZA DEL CUERPO

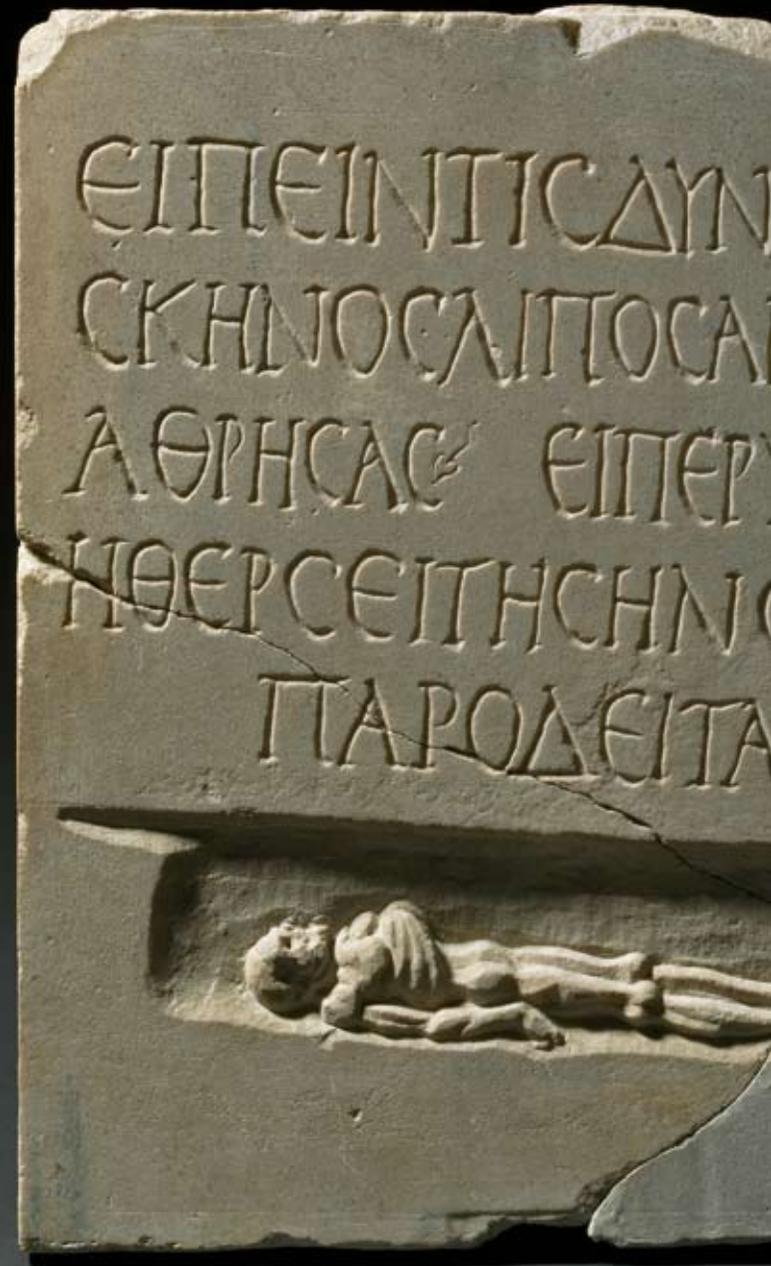
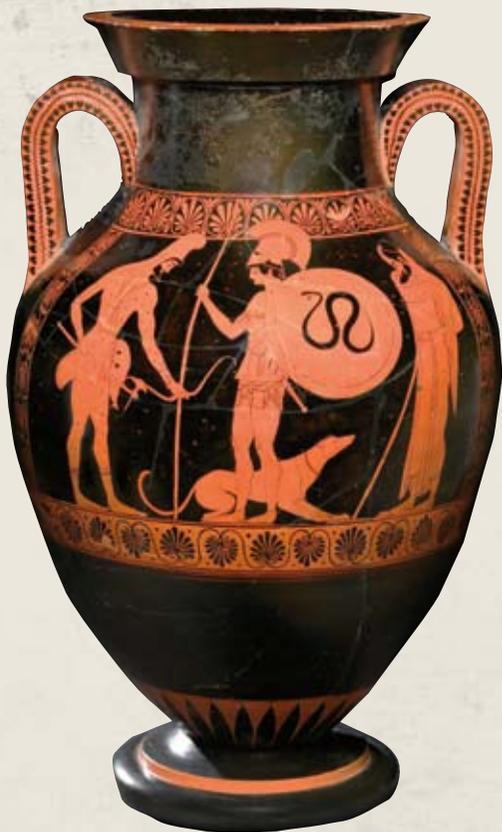


El simposio solía acabar en borracheras y excesos de todo tipo.

Otra faceta importante en la vida de un ciudadano era la **guerra**. La defensa de la ciudad era una obligación

prioritaria de cada ciudadano, y debía acudir con el armamento que él mismo se pudieran proporcionar. Así los más ricos podían disponer, además de sus armas y protecciones, de un caballo; los de riqueza media podían equiparse con armadura y formar las unidades de infantería pesada, llamadas *hoplitas*. Éstos iban equipados con un gran escudo redondo (llamado *oplon*, de donde proviene el nombre de hoplita), lanza, espada, casco, coraza de 2 piezas (pecho y espalda) y espinilleras o grebas (protecciones de espinillas y rodillas). Los que menos recursos poseían engrosaban las listas de remeros o formaban el cuerpo de infantería ligera.

Finalmente, la vida se cierra con un nuevo rito: el ritual de la **muerte**. El cuerpo del difunto era bañado, ungido con aceite y engalanado en el día del fallecimiento. Durante el segundo día después de la muerte se exponía el cadáver en casa (velatorio). El entierro se hacía al tercer día: se partía en procesión desde la casa hacia la necrópolis. En la tumba se hacían las últimas ceremonias de purificación y de colocación de las ofrendas (vasos con aceites). Finalmente se señalizaba la sepultura con una estela o un recipiente cerámico, según las épocas. Era especialmente doloroso si el fallecido era joven y no había podido casarse. Entonces se incluía en la tumba algún elemento que simbolizase el rito del matrimonio no realizado: por ejemplo, se colocaba un lutróforo (vaso usado en las ceremonias de boda) o una corona de hojas con la que se adornaban los novios.





LA MUJER GRIEGA.

Al igual que los chicos, con el **nacimiento** las niñas griegas pasaban por una serie de rituales con el fin de proteger su vida e incorporarlas a la familia. También las primeras enseñanzas las recibirán en el hogar. Pero su educación estaba orientada a las tareas domésticas, por eso cuando acababa el período de instrucción básica (leer, escribir y contar) sus actividades se centraban en las labores de la casa, entre las que destacaba el trabajo de la lana, tal y como se muestra repetidamente en las imágenes de la cerámica. Las labores textiles del hogar simbolizan el trabajo constante y solitario de una esposa fiel y casera. Sólo las fiestas religiosas suponían un cambio en la rutina del hogar y era un aspecto de la vida pública donde la mujer participaba con mucho protagonismo, como sacerdotisas, vocales en los coros, etc.

El **matrimonio** era con mucha seguridad un acontecimiento más duro para la mujer que para el hombre, porque para ella suponía abandonar el ambiente familiar para ir a vivir el resto de su vida a un hogar diferente. Y a esto hay que añadir que el matrimonio se concertaba previamente por parte de las familias de los novios, por lo que muchos prometidos no se conocían.



A menudo se seguía un ritual que consistía en que el novio raptaba por la fuerza (de forma fingida) a su prometida.

El matrimonio suponía la plena integración de la mujer a la sociedad, porque era el paso de joven a mujer adulta. La boda incluía, además de festejos y ceremonias de sacrificio a los dioses, el imprescindible rito del baño purificador (en el que se usaba un tipo especial de recipiente, el lutróforo), el banquete y el ritual de acogida en la casa del marido. La familia de la novia entregaba una dote al marido, que en caso de divorcio se devolvía.



La **muerte** de una mujer joven que no había llegado al matrimonio se consideraba como una tragedia, y de forma similar al joven soltero, se incluían elementos simbólicos que compensaban la vida matrimonial que no pudo vivir. En la lápida o en el epitafio funerarios se guardaba una especial atención en mostrar su condición de mujer en edad de casarse.

OLIMPIA Y LOS ATLETAS

“En cuanto a la excelencia del cuerpo para la competición, está formada por el porte, la fuerza y la velocidad (ya que el que es veloz también es fuerte). Pues, en efecto: el que tiene la facultad de impulsar sus piernas de una determinada manera y moverlas rápidamente y a grandes zancadas, ése es buen corredor; el que está capacitado para oprimir y sujetar, es un buen luchador, y el que lo está para empujar a base de golpes, buen pugilista; el que posee estas dos facultades, sirve como luchador de pancracio; y el que posee todas, como pentatlista”.

Aristóteles, Retórica I, 5, 3





OLIMPIA

Olimpia era una pequeña localidad griega rodeada de bosques, a orillas del río Alfeo. Ya desde época muy antigua fue un lugar de culto. Con el paso del tiempo se convirtió en un santuario dedicado a Zeus, pero nunca llegó a ser una ciudad sino que siempre se mantuvo como un santuario con templos e instalaciones deportivas.



1 Templo de Zeus. Era el templo de mayores dimensiones del conjunto. Su fachada estaba decorada con relieves de los Doce Trabajos de Heracles, a quien se consideraba el fundador de los Juegos Olímpicos. En su interior contenía una estatua gigante (de 13 m de alto), hecha de oro y marfil, que representaba a Zeus en su trono y que era considerada una de las "siete maravillas del mundo". De ella no se ha conservado nada.



2 El olivo sagrado. Árbol sagrado porque se creía que el mismo Heracles lo plantó. De él se obtenían las hojas de olivo con las que se hacían las coronas de los vencedores olímpicos. En un ritual específico se cortaba las ramas con una hoz de oro. En la foto se muestra un olivo cualquiera de Olimpia.



3 Los Tesoros. Edificios en forma de un templo en miniatura donde se guardaban las ricas ofrendas que las diferentes ciudades griegas ofrecían al dios Zeus. Eran como los pabellones de una exposición internacional que representaban a cada ciudad. Cada edificio tenía claramente grabado el nombre de la ciudad a la que pertenecía.

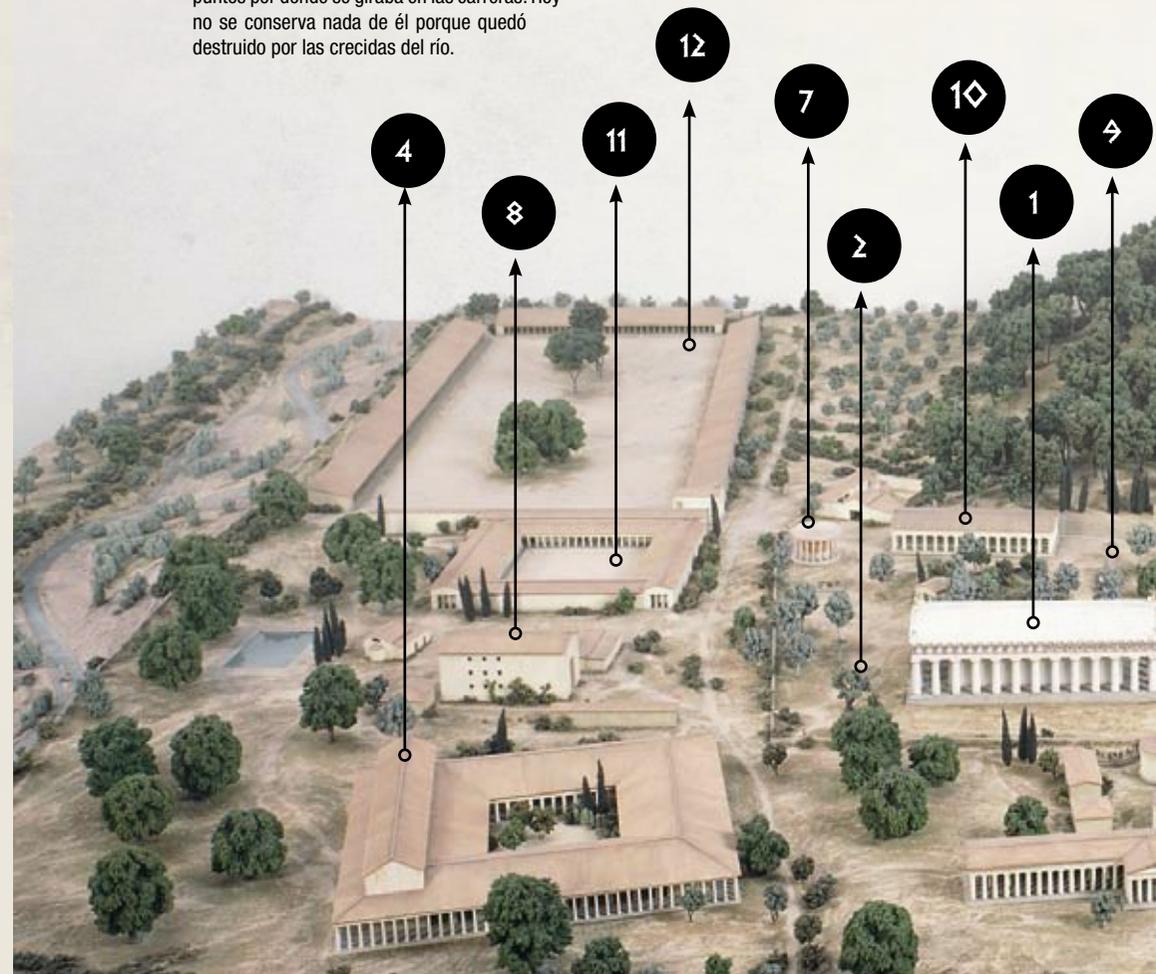


4 El Leonideo. Hospedería para autoridades y personajes importantes. Tenía un gran patio central para el paseo. El nombre se debe al mecenas (Leónidas) que corrió con los gastos de este complejo residencial.



5 El estadio. Se compone de una pista rectangular de unos 30 de ancho y de casi 200 m de largo. Su nombre deriva de una medida de longitud, el "estadio" (192'27 m). Los espectadores se alojaban en los terraplenes naturales que rodeaban la pista (no existían graderíos construidos). Cabían unas 40.000 personas.

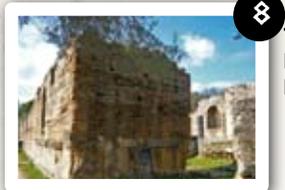
6 El hipódromo. Es la instalación deportiva más grande de Olimpia: una gran pista de 600 m de largo por 200 de ancho (para concentrar muchos carros en la línea de salida). Dos columnas en los extremos marcaban los puntos por donde se giraba en las carreras. Hoy no se conserva nada de él porque quedó destruido por las crecidas del río.





7

El Filipeion. Edificio circular construido por el rey Filipo de Macedonia (padre de Alejandro Magno) para conmemorar una importante victoria militar.



8

Taller de Fidias. Se cree que es el taller donde el escultor Fidias hizo la colosal estatua de Zeus que después se alojó en el templo principal. Posteriormente se convirtió en una basílica paleocristiana.



9

Gran altar de Zeus. Según las creencias era el punto exacto donde cayó el rayo de Zeus indicando que era un lugar sagrado. Era un altar al aire libre que se componía de una plataforma de piedra cubierta por un túmulo de cenizas apelmazadas y solidificadas (de hasta 7 m de alto) producto de los continuos sacrificios a Zeus. En la foto aparece el lugar aproximado de su ubicación.



10

Templo de Hera. Es el edificio más antiguo de Olimpia y estaba dedicado a Hera, la esposa de Zeus. En su honor se realizaba una competición deportiva de mujeres (carreras), una versión menos popular y menos importante que las pruebas masculinas.



11

La palestra. Edificio cuadrado formado por un patio rodeado por los cuatro lados de pórticos (galería con columnas). En él los atletas practicaban los ejercicios de lucha y salto, es decir, las dos pruebas en que no se requería un amplio espacio para la práctica.



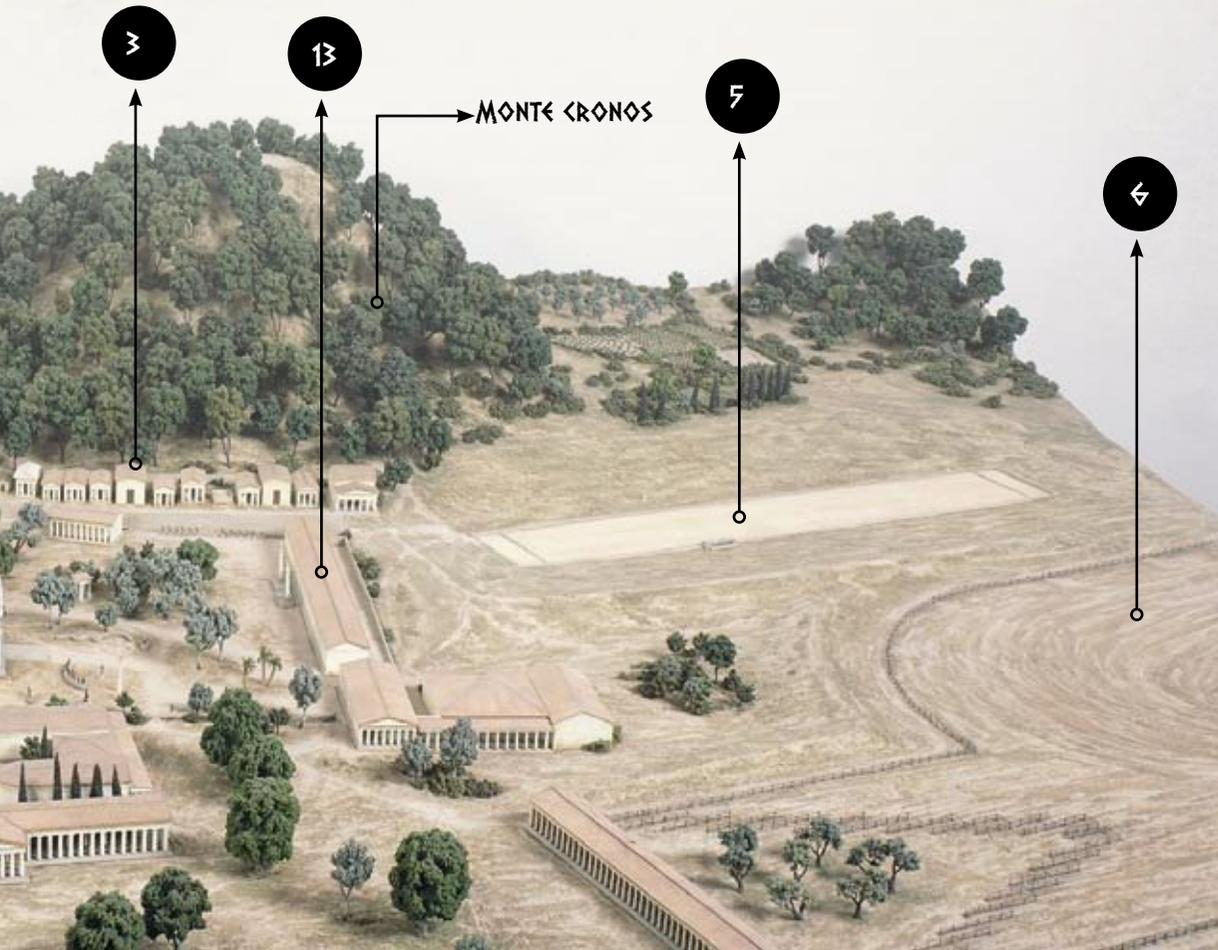
12

El gimnasio. Espacio mucho mayor que la palestra porque se destinaba al entrenamiento y calentamiento en los ejercicios de carrera, disco y jabalina. Tenía 200 m de longitud y pórticos columnados para protegerse de las inclemencias del tiempo. La palabra gimnasio proviene del término griego *gymnos* que significa "desnudo" y hace alusión a la condición de los atletas cuando se entrenaban.



13

El Pórtico del Eco. Galería columnada que separaba la zona del santuario propiamente dicho y la zona del estadio y el hipódromo. Su nombre se debe a que se producía el eco en su interior. Aquí se celebraban competiciones musicales.





LOS JUEGOS OLÍMPICOS

El nacimiento de los Juegos de Olimpia se remonta al año 776 a.C. y según la leyenda fue el propio Heracles (Hércules) quien los fundó. Su origen está estrechamente relacionado con las festividades religiosas, de hecho, durante las Olimpiadas se intercalaban ceremonias de culto. Continuaron sin interrupción durante más de mil años, hasta que en el año 393 d.C. el emperador romano Teodosio los prohibió definitivamente por ser manifestaciones paganas opuestas a la religión oficial cristiana.

Para los griegos, los Juegos Olímpicos fueron siempre una referencia para medir el tiempo: los hitos históricos más importantes se contaban según hubieran ocurrido tantos años antes o después de cierto año olímpico.

Los juegos de Olimpia se organizaban cada 4 años. Allí se concentraba gentes de todas las ciudades de Grecia. Durante los 5 días que duraban los juegos Olimpia se convertía en un gran mercadillo de gente. El santuario no estaba equipado para alojar a una multitud por lo que la estancia en Olimpia debía ser muy incómoda: los espectadores dormían al aire libre en los lugares de los alrededores.

Aunque los juegos se realizaban durante el verano, los preparativos se iniciaban a principios del año y los atletas participantes podían acudir muchos meses antes para entrenarse. Al iniciarse el año de la Olimpiada tres heraldos recorrían las ciudades griegas anunciando el acontecimiento y decretando una "tregua sagrada" que garantizaba la seguridad (incluso en época de guerras) para todos aquellos viajeros que peregrinasen a Olimpia, porque estaban bajo la protección de Zeus.

Calendario de los juegos

Si te fijas en el calendario todas las competiciones deportivas se concentraban en dos días, intercalando un día de descanso para los atletas. Había tanto tiempo dedicado a las celebraciones religiosas como a las deportivas.

	1º DIA	2º DIA	3º DIA	4º DIA	5º DIA
POR LA MAÑANA	<i>ceremonias religiosas y desfile de inauguración</i>	<i>todas las carreras de caballos: la carrera de cuádrigas (que era la primera prueba oficial y la preferida del público por ser la más espectacular), de bigas y la carrera de jinetes.</i>	<i>dedicado por entero a actos y procesiones religiosas. Lo más importante era el sacrificio (y el banquete público) de 100 bueyes ante el altar de Zeus</i>	<i>carreras de velocidad y de fondo</i>	<i>ceremonia de coronación de los vencedores ante el templo de Zeus</i>
POR LA TARDE	<i>todas las competiciones para jóvenes (de menor importancia)</i>	<i>tres pruebas del pentatlón: el lanzamiento de disco, de jabalina y el salto de longitud.</i>		<i>lucha, boxeo y pancracio</i>	<i>banquete de clausura</i>

Modalidades de pruebas deportivas

A diferencia de las Olimpiadas modernas donde se premian a los tres primeros con medallas de oro, plata y bronce, en la antigua Olimpia únicamente se premiaba al ganador y los premios consistían en coronas de hojas de olivo (del olivo sagrado del santuario). Una excepción eran las pruebas hípicas ya que no se premiaba al conductor sino al propietario de los caballos, que normalmente eran aristócratas. Por esa razón las carreras de carros tuvieron tanta popularidad entre personajes poderosos, ya que era una prueba en la que se podía obtener honores y fama sin participar directamente. Esto ocurrió con el rey Filipo de Macedonia, padre de Alejandro Magno.

- El **pentatlón**. Su finalidad era premiar al atleta ideal, ágil y fuerte al mismo tiempo. Como su nombre indica ("penta" = cinco) era un conjunto de cinco disciplinas. De esas cinco, la lucha y la carrera de un estadio eran pruebas independientes que se podían practicar sin inscribirse en el pentatlón. Se premiaba a un solo campeón del pentatlón. Lo que aún no se sabe es cómo se determinaba a un único vencedor de las 5

pruebas, quizás pudo haber un sistema de puntos por cada prueba que se sumaban para dar una puntuación total.

1)-**Salto de longitud**. El atleta que saltaba tenía que llevar en sus manos unas pesas de piedra o metal de más de 1'5 kilos llamadas *halteras*. Tenían una forma curva, como un auricular de

un teléfono. Quizás sirviesen para facilitar la elevación en el salto.

2)-**Lanzamiento de disco**. El disco normalmente era de bronce y su peso oscilaba entre 1 y 6 kilos, probablemente para las diferentes edades de los participantes.

3)-**Lanzamiento de jabalina**. La jabalina era una lanza delgada y flexible de unos 2 m de longitud. Se lanzaban con la ayuda de una correa de cuero (*amiento*) enrollada en la parte posterior de la jabalina y sujeta a dos dedos. En el momento del disparo, la correa aumentaba la propulsión del lanzamiento permitiendo un mayor alcance.

4)-**Lucha**. Consistía en una pelea a base de llaves y presas donde se requería habilidad y sobre todo fuerza. Duraba hasta que se producía tres derribos de uno de los contrincantes. Cada derribo era válido cuando se apoyaba una de las rodillas en tierra.

5)-**La carrera de un estadio**. Era la prueba reina de la velocidad, que consistía en correr en línea recta la distancia de 1 estadio (unos 200 m.)

- **La carrera de doble estadio**, era otra prueba de velocidad pero con una distancia más larga, equivalía a unos 400 metros.





• **La carrera hoplítica** o carrera con armas. Los corredores iban equipados con el armamento pesado de un hoplita (soldado de infantería): el casco, la coraza, el escudo (de 1 kilo) y las espinilleras (grebas). Debió de ser una prueba muy dura.



• **El boxeo.** Los participantes eran deportistas de gran corpulencia y musculatura lo que les hacía inhábiles para otro tipo de pruebas. Era más violento que el actual

boxeo porque no había asaltos ni límites de peso o estatura y los golpes tenían que darse sólo en la cabeza. Se cubría los puños con tiras de cuero que protegían los dedos y permitían golpes más duros.

• **El pancracio** (literalmente significa "lucha total"). Era un combate en el que se combinaba la lucha y el boxeo, por tanto, no se limitaba sólo a golpes en la cara. Lo único que no se permitía era morder y meter los dedos en los ojos.



• **La carrera de carros.** Había dos modalidades: la carrera de bigas (de dos caballos) y la de las cuadrigas (de 4 caballos), que era la más apreciada por ser la más peligrosa (había que hacer en total 24 giros en los extremos curvos de la pista).



• **La carrera de jinetes.** Era más difícil que la actual ya que no existían ni la silla de montar ni los estribos.



EL ORIGEN DEL "MARATÓN"

La carrera de maratón de las Olimpiadas modernas tiene su origen en una leyenda ocurrida hace 2500 años durante las guerras entre griegos y persas. Acabada la batalla de Maratón, con una sorprendente victoria de los griegos, se envió un soldado (llamado Filípides) a Atenas para anunciar la victoria con la mayor urgencia. El soldado corrió sin parar los 40 km que separaban el escenario de la batalla y la ciudad. Cuando llegó y anunció la noticia cayó desplomado por el esfuerzo. Su muerte ha inspirado esta durísima carrera moderna.

LOS ATLETAS



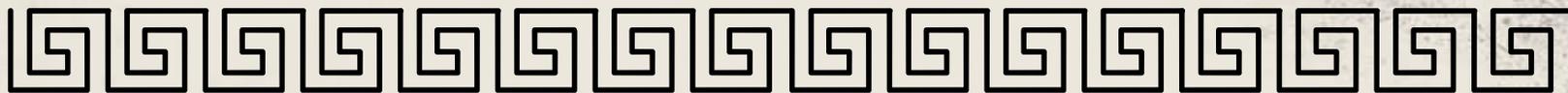
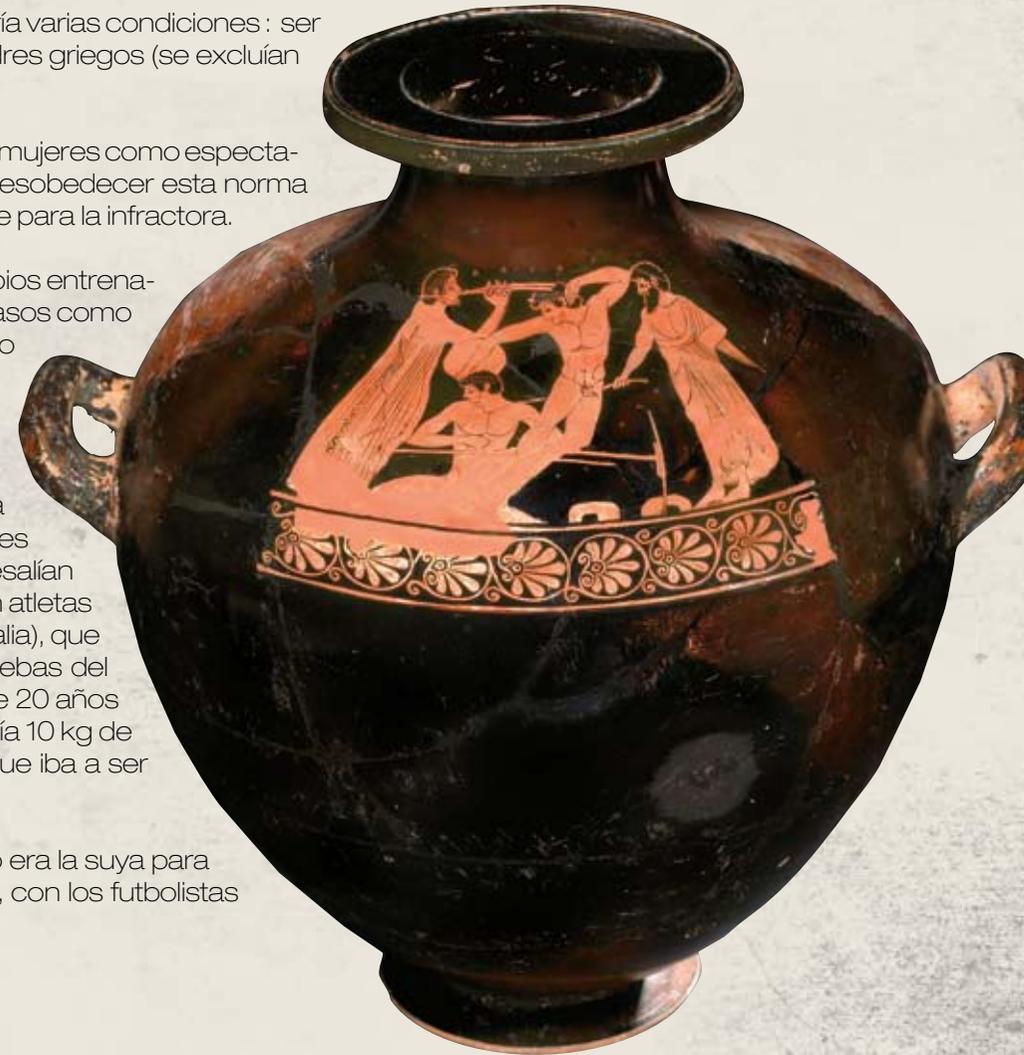
Para presentarse a los juegos como atleta se requería varias condiciones : ser un hombre libre (es decir, no ser esclavo), tener padres griegos (se excluían los extranjeros) y no haber cometido ningún delito.

Los atletas participaban desnudos y la presencia de mujeres como espectadoras en los juegos estaba totalmente prohibida. Desobedecer esta norma podía traer consigo como castigo la pena de muerte para la infractora.

Al igual que en la actualidad los atletas tenía sus propios entrenadores, que suelen aparecer representados en los vasos como hombres vestidos, con una larga vara en la mano (para castigar y corregir).

A los vencedores olímpicos se les erigía estatuas tanto en Olimpia como en su ciudad de origen, se les honraba con odas y poemas y su ciudad natal les proporcionaba una pensión vitalicia y otros privilegios económicos. Por ello, el deporte podía ser una buena forma de ganarse la vida y esto contribuyó a fomentar la competitividad. Se conocen los nombres de muchísimos atletas ganadores, pero quizás los atletas más famosos eran los que sobresalían por su fuerza y musculatura. Algunos tuvieron una fama extraordinaria y se convirtieron en atletas legendarios. Por ejemplo, el mítico boxeador Milón de Crotona (ciudad griega del sur de Italia), que vivió en el siglo VI a.C. Fue famoso por su enorme fuerza y por ser invencible en las pruebas del boxeo y pancracio. Ganó en cinco Olimpiadas consecutivas – fue el rey del boxeo durante 20 años seguidos – y obtuvo otras 26 victorias en los otros juegos panhelénicos. Se dice que comía 10 kg de carne al día y que en una ocasión transportó él mismo su propia estatua de vencedor que iba a ser colocada en el recinto de Olimpia.

También se tiene noticia de algún caso de atleta famoso “fichado” por otra ciudad que no era la suya para que la representase en las Olimpiadas, de la misma forma que hoy se hace, por ejemplo, con los futbolistas que cambian de equipo.





EL DISCÓBOLO

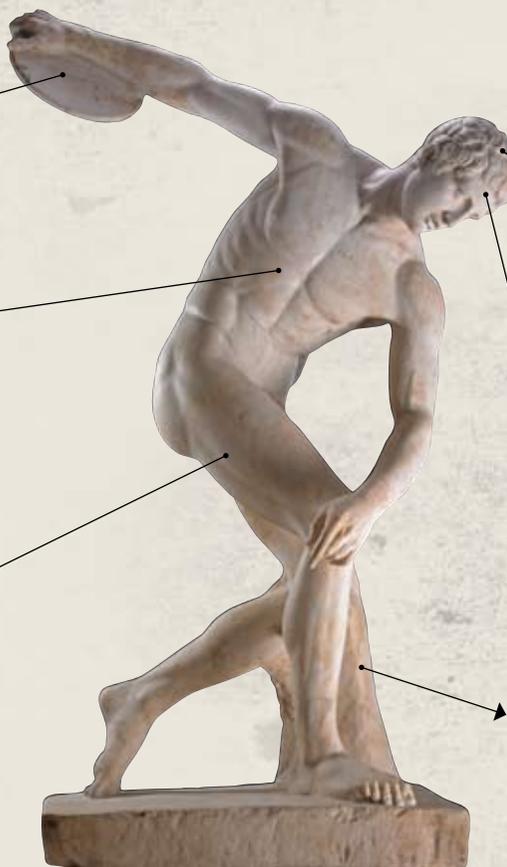
El mejor ejemplo en todo el arte antiguo de un atleta en acción es la estatua del Discóbolo ("lanzador de disco"), obra del escultor Mirón. Fue realizada en bronce a mediados del siglo V a.C. Pero su fama fue tal que en época romana se hicieron múltiples copias en piedra, algunas variando la posición de la cabeza del atleta. La estatua muestra a un lanzador de disco justo en el instante previo al lanzamiento. No se trata, por tanto, de la posición de partida sino de la fase final del lanzamiento.

La prueba del lanzamiento de disco (*discobalia*) era para los griegos el ejercicio más atlético de todos porque en él se combina la elasticidad y la fuerza.

El "disco" era un plato de bronce achatado, más fino en los bordes que en el centro. Los ejemplares más antiguos eran de piedra. Su tamaño era mayor que el actual y su peso oscilaba entre 1 y 6 kg. El atleta secaba las manos y el disco con arena para mejorar el agarre.

El cuerpo se torsiona en una postura única en la escultura de su época: el tronco se echa hacia delante plegando el vientre y el hombro y el brazo se tensan.

En las extremidades se puede apreciar el equilibrio de la figura: la pierna derecha carga el peso de todo el cuerpo, mientras que la izquierda se relaja flexionándose; de la misma forma, el brazo derecho se estira y tensa, mientras que el izquierdo, doblado, se relaja.



 Aunque no se tiene noticia de "récords" antiguos del lanzamiento de disco, se estima que los mejores lanzadores superarían con facilidad los 30 metros de distancia.

 El lanzamiento se realizaba dentro de un espacio delimitado por delante y por los lados, que se llamaba *balbis*. Se trataba de un espacio rectangular (no de un círculo) formado por líneas de losas de piedra que el atleta no podía pisar si no quería quedar descalificado. Al no estar cerrado por detrás el atleta podía coger impulso dando unos pasos hacia atrás. Dentro del estadio, el *balbis* se hallaba en un extremo, cerca del lugar de punto de salida de los corredores

En otras copias romanas, la cabeza se gira hacia atrás, consiguiendo una posición más real.

Su rostro es un ejemplo del realismo de la época clásica: su semblante está idealizado, es decir, no se corresponde con la actitud real de un atleta que estaría tenso, concentrado y preparado para el esfuerzo que va a realizar.

El "poste" no es un elemento real en el lanzamiento de disco: es una simple ayuda que necesita el escultor para darle más base a la estatua y evitar que se caiga.

1



Posición de partida: postura recta con las piernas ligeramente abiertas y sosteniendo el disco con el brazo derecho (apoyado en el antebrazo).

2



Eleva lentamente el disco por encima de la cabeza.

3



Va encorvando el cuerpo a la vez que el brazo con el disco se mueve hacia atrás. Esta es la posición de torsión de la escultura.

4



Con un movimiento rápido y enérgico lanzará el disco extendiendo las piernas, que actúan como propulsores. Es posible que, dada la fuerza del lanzamiento, se diesen unos pasos hacia delante (sin tocar el *balbis*!!!) para estabilizar el cuerpo.



DIOSES, HÉROES Y MONSTRUOS

*“... y Atenea marchó al Olimpo,
donde dicen que se halla la eterna mansión de los dioses,
donde no agitan los vientos ni mojan las lluvias ni alcanzan
jamás las nevadas, porque todo es un éter sereno
que sin nieblas se expande bañado de cándida lumbre.
Allí gozan sin pausa los dioses felices...”*

Homero, Odisea VI, 41-45





LOS DIOSES

Los antiguos griegos creían en una multitud de dioses, cada uno de ellos asociado a un aspecto concreto: la tormenta, el mar, el amor, la guerra, etc. No todos los dioses tenían la misma importancia: había doce dioses principales, a los que se conoce como “olímpicos” (porque vivían en el Olimpo, monte del norte de Grecia), y otros muchos más de influencia más limitada. De entre el grupo de dioses más importante, había uno que era el más poderoso de todos, el padre de los dioses: se trata de Zeus, dios de los cielos, la tormenta y el rayo. Zeus es el dios supremo de la religión griega.

Las características de los dioses griegos las podríamos resumir en unos cuantos puntos:

- eran inmortales, a pesar de que cada uno de ellos tuvo un nacimiento.
- tenían poderes sobrenaturales (controlaban las fuerzas de la Naturaleza).
- no eran perfectos (tal y como debe ser un dios): los dioses griegos se comportan como simples humanos, con actitudes a veces muy poco ejemplares (son celosos, vengativos, rencorosos, irritables y violentos). Incluso alguno de ellos tenía una deformidad, como el dios herrero Hefesto, que era cojo.
- su aspecto físico era como el de los humanos (sólo que su tamaño era descomunal). Así lo podemos comprobar en las innumerables representaciones en la cerámica y en la escultura (tamaño mayor del natural para indicar su naturaleza y poder divinos). A pesar de eso, tenían el poder de transformar su aspecto y convertirse en animales o en simples mortales. Tenemos diversos ejemplos en los mitos griegos de estas transformaciones, por ejemplo, cuando Zeus se convierte en cisne, en águila o en toro para seducir a mujeres mortales.

DIOS GRIEGO	CARACTERÍSTICAS	ATRIBUTOS
ZEUS	dios del cielo y del trueno	cepo ; rayo
HERA	esposa de Zeus, vela por el matrimonio y la fidelidad conyugal	cepo o corona ; pavo real
POSEIDÓN	dios del mar	tridente
ATENEA	diosa de la sabiduría, de la artesanía y de la guerra	casco, lanza y escudo; lechuza
AFRODITA	diosa del amor	representada como una mujer muy bella
APOLO	dios de la música, las profecías y la curación	arco y flecha; lira ; representado como hombre de gran belleza
ÁRTEMIS	diosa de la caza y de los animales salvajes; es la hermana gemela de Apolo	arco y flechas
HERMES	el mensajero de los dioses ; guía el alma de los muertos al Hades	sandalias con alas
DIONISO	dios del vino y de la naturaleza en estado salvaje	vid y hiedra; representado en estado de éxtasis y borracho
ARES	dios de la guerra (crueldad y furia guerrera)	armado con casco, lanza y escudo
HEFESTO	dios del fuego y de la metalurgia	fragua, tenazas y yunque
HADES	dios del mundo de los muertos	cepo (como rey del inframundo) y acompañado de Cerbero (perro de 3 cabezas, cola de serpiente y garras de león)

LOS HÉROES

El héroe en la antigua Grecia es un personaje mortal que se convierte en mítico por sus proezas o hazañas excepcionales, imposibles de realizar por un ser humano normal. Los héroes son normalmente hijos de un dios o una diosa y un ser humano.

El héroe griego más famoso es Heracles, conocido por los romanos como Hércules. Pero hay otros también muy conocidos como Aquiles, Teseo o Perseo. Sin embargo, Heracles es diferente a los demás por su extraordinaria fuerza y porque los dioses lo convirtieron en inmortal: es el único héroe griego que vivió junto a los dioses eternamente.

Heracles fue el fundador de los Juegos Olímpicos, pero fue universalmente famoso por realizar "doce trabajos", que fueron las pruebas que tuvo que superar como castigo impuesto por el asesinato de su mujer y sus hijos en un arrebato de locura que le infundió la diosa Hera (esposa de Zeus y celosa por ser el hijo engendrado con otra mujer). A medida que Heracles superaba las pruebas el nivel de dificultad crecía: uno de sus últimos trabajos consistió en bajar a los Infiernos (Hades) y capturar a Cerbero, un perro de tres cabezas que custodiaba la puerta del Inframundo. Las armas preferidas por Heracles eran la maza y el arco.

LOS DOCE TRABAJOS DE HERACLES

1. Matar al león de Nemea
2. Matar a la Hidra (monstruo con innumerables cabezas de serpiente)
3. Capturar al enorme jabalí de Erimanto
4. Capturar a la veloz cierva de cuernos de oro
5. Expulsar a las terribles aves carnívoras del lago Estínfalo
6. Limpiar los establos del rey Augias (desviando el curso del río Alfeo)
7. Capturar al toro de Creta
8. Domar a las yeguas antropófagas de Diomedes
9. Apoderarse del cinturón de la reina amazona Hipólita
10. Robar los bueyes del gigante Gerión
11. Capturar del infierno al monstruoso perro-guardián Cerbero
12. Robar las manzanas de oro del Jardín de las Hespérides (custodiado por un dragón de cien cabezas)





LA ANTÍTESIS DE LA BELLEZA: SERES IMAGINARIOS Y MONSTRUOS

Como en la mitología de otras muchas culturas antiguas, los griegos tenían un variado mundo imaginario de seres monstruosos o extraños, normalmente mezcla de animales y seres humanos. Ellos son el lado opuesto de la belleza del cuerpo. Y por ser físicamente diferentes a los humanos, estos seres representan lo contrario a lo civilizado: simbolizan lo bárbaro, lo degenerado, lo misterioso.

Vamos a mostrarte algunos de los más conocidos:

Esfinge. Era un ser con cabeza de mujer, cuerpo de león y alas de águila. Era un demonio destructivo, por eso se solía representar en las tumbas como un temible guardián del sepulcro.

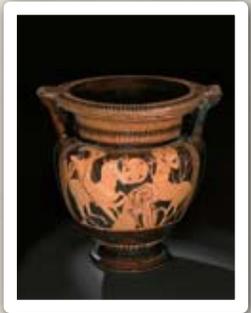
Sátiros. Eran seres formados por una mezcla de hombre y de macho cabrío (orejas, cuernos y cola de cabra, otras veces la cola era de caballo). No debes confundirlos con los "faunos", que son seres que tienen las patas de cabra (los sátiros tienen piernas humanas). El rostro de un sátiro era un tanto desagradable: sus orejas puntiagudas, los pequeños cuernos y la nariz chata le daba un aspecto grotesco. Suelen

acompañar al dios Dioniso en sus banquetes y orgías por lo que aparecen danzando y muchas veces persiguen a ninfas y a mujeres.

Centauros. Eran seres míticos, mitad hombre (torso y cabeza) mitad caballo (extremidades). Se les consideraba seres salvajes, sin leyes y sin normas de hospitalidad.

Medusa. Era un monstruo femenino de aspecto horripilante: en lugar del cabello tenía serpientes y mostraba colmillos de jabalí. Tenía el poder de petrificar a quien le mirase. El héroe Perseo le venció: se ayudó del reflejo de su escudo para aproximarse a ella sin mirarle directamente y le cortó la cabeza mientras dormía. De la sangre que brotó tras su muerte nació Pegaso, el caballo alado.

Minotauro. Era un ser mítico con cuerpo humano y cabeza de toro que vivía en la isla de Creta. Fue el hijo de una mortal (la mujer de Minos, el rey de Creta) y un toro. Fue encerrado en el famoso Laberinto y se alimentaba devorando a jóvenes que recibía anualmente como tributo desde Atenas. El héroe ateniense Teseo acabó con él gracias a la ayuda de Ariadna, quien le dio un ovillo para indicarle el camino dentro del laberinto: sujetando el extremo del hilo se pudo adentrar en él, matar al Minotauro y salir sin perderse, siguiendo el hilo.



ACTIVIDADES

"... hay que instruir a los niños en algunas disciplinas provechosas no sólo por su utilidad, como por ejemplo la lectura y la escritura, sino porque mediante ellas puede llegarse a otros conocimientos; e igualmente deben aprender el dibujo [...] porque el dibujo da capacidad de contemplar la belleza de los cuerpos".

Aristóteles, Política VIII, 1338 a-b





Te proponemos participar en nuestra propia Olimpiada. Consiste en responder 15 pruebas con una puntuación para cada una de ellas. Después, puntúate tú mismo para ver que medalla te corresponde. ¡No hagas trampa porque entonces recibirás un bastonazo (como en la antigua Olimpia)!

1 Realiza tú mismo el análisis de dos esculturas. Compáralas siguiendo los puntos que te proponemos. Cuando lo hayas realizado, ¿sabrías decir de qué época es cada figura? **1 punto**



EPOCA:

CABEZA Y ROSTRO

TORSO Y MUSCULATURA

PIERNAS Y POSTURA



EPOCA:

LA BELLEZA DEL CUERPO

LA BELLEZA DEL CUERPO



Con los datos que ya conoces
¿sabes a qué época pertenece esta estatua femenina?

- Arcaica
- Clásica
- Helenística

¿A qué diosa representa?,
¿qué es lo que te sugiere
que está haciendo la diosa
en esa postura?

1 punto Completa
0,5 puntos Media

Ayudándote de la tabla de los principales dioses y sus características, ¿podrías decir de qué divinidad se trata y por qué?



1



2



0,5 puntos
cada acierto

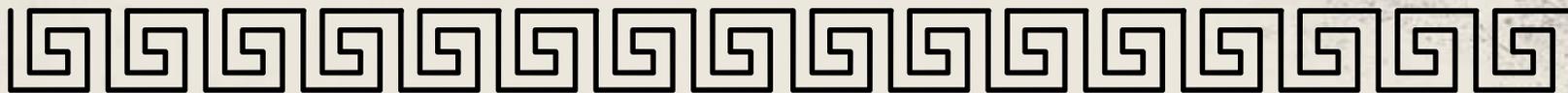
3

Este es un ejercicio sobre etimología de palabras españolas que proceden del griego. Fíjate bien en los dos siguientes términos:

PANICO: procede del nombre de una divinidad griega (el dios de los pastores y de los rebaños) ¿Sabes cuál es su nombre?. Una pista : en la exposición hay una figurilla suya de bronce.

CANCERBERO: designa a un portero de fútbol, es un sinónimo de guardameta. ¿Sabes de dónde procede esta palabra?. Si has leído atentamente el apartado sobre los héroes y los dioses averiguarás la respuesta.

1 punto
cada acierto





 Completando este crucigrama obtendrás, en la línea vertical, el nombre griego que equivale a "virtud".

- 1-Dios de la guerra
- 2-Nombre griego de Venus
- 3-Término griego para el mundo de los muertos. Es también el nombre del dios del Inframundo.
- 4-Diosa de la guerra, patrona de Atenas
- 5-Nombre romano de Heracles



1 punto



 En tiempos pasados se instaló en los alrededores de la ciudad griega de Tebas una esfinge que destruía las cosechas y mataba a todos los viajeros que no acertasen una adivinanza. El rey pidió ayuda a todos los griegos para resolver el enigma. Edipo fue quien consiguió descifrarlo, liberando así a la ciudad. ¿sabes la respuesta del acertijo? Debes también explicar el porqué.

El acertijo dice así "¿qué ser se desplaza primero a cuatro patas, después a dos y luego a tres?"



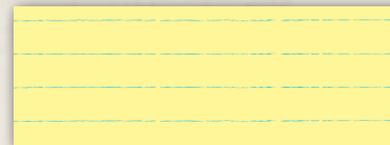
0,5 puntos

 En la exposición hay dos ánforas con escenas referidas a los Doce Trabajos de Heracles/Hércules. Mirando detenidamente estas escenas pintadas, averigua a cuáles de las doce pruebas se refieren.

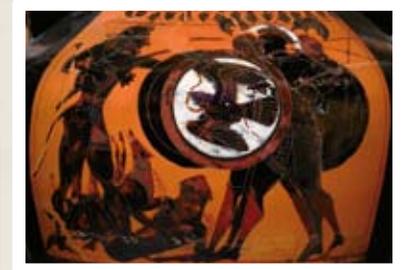


1 punto Completa
0,5 puntos Media

A



B



8 De estas seis palabras que te proponemos hay sólo tres que provienen del término griego "discos". ¿Cuáles son?



1 punto Completa

- | | | | |
|--------------------------|-------------|--------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> | Discografía | <input type="checkbox"/> | Discordia |
| <input type="checkbox"/> | Disconforme | <input type="checkbox"/> | Discoidal |
| <input type="checkbox"/> | Discoteca | <input type="checkbox"/> | Díscolo |

10 De estas seis palabras que te proponemos hay sólo tres que provienen del término griego "discos". ¿Cuáles son?



1 punto Completa
0,5 puntos Media

"...RECUBIERTOS DE POLVO, ACOSÁNDOSE, SE DONEN A DARSE GOLPES Y PISOTONES. ÉSE DE AHÍ, EL POBRE-CILLO, PARECE QUE VA A ECHAR FUERA LOS DIENTES, ASÍ TIENE LA BOCA HECHA UNA PLASTA DE ARENA Y SANGRE; LE HAN DEGADO, SEGÚN VES, UN PUÑETAZO EN LA MEJILLA."



9 Entre las piezas relacionadas con el mundo de los monstruos y seres míticos hay un ánfora en que se representan a unas mujeres armadas.

Se trata de una raza mítica de mujeres guerreras. ¿sabes cuál es su nombre?

.....



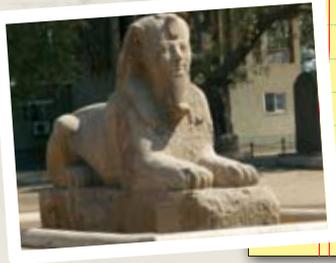
0,5 puntos

10 En estos dos fragmentos de textos antiguos se describen dos de los deportes olímpicos. ¿podrías decir de que actividad se trata?

".... EMPIEZAN A EMPUJARSE Y, CON LA CABEZA LIGERAMENTE AGACHADA, JUNTAN SUS FRENTES Y SE TOPAN COMO LOS CARNEROS. Y FÍJATE, AQUEL QUE TE ESTOY SEÑALANDO COGE Y LEVANTA AL OTRO POR LAS DOS PIERNAS Y LO DEJA CAER AL SUELO; VA ENTONCES Y, CAYENDO SOBRE ÉL, NO LO DEJA LEVANTARSE; AL REVÉS, LO VUELVE A EMPUJAR CONTRA EL BARRO; ..."

AHORA EL OTRO, CONTINUA EN LA OTRA COLUMNA...

11 ¿Sabrías decir qué dos características diferencian una esfinge greco-romana de una egipcia?. Mira bien estas dos imágenes.



1 punto Completa
0,5 puntos Media



12 Fijate bien en esta estela de piedra y señala cuál era su función eligiendo entre las tres opciones que te proponemos.

- función conmemorativa de una batalla, porque aparecen dos guerreros armados.
- función celebrativa de una boda, porque el recipiente representado se usaba en los ritos matrimoniales
- función funeraria, porque aparece una esfinge, como protectora de la tumba, en la parte inferior de la estela

0,5 puntos 

14 Relaciona cada término griego que aparece en esta guía con su correspondiente definición.

TÉRMINO

DEFINICIÓN

TÉRMINO	DEFINICIÓN
1. polis	a) edificio para practicar los lanzamientos de disco y jabalina y la carrera
2. kouros	b) dios del mar
3. himatión	c) combinación de lucha y boxeo
4. Cnido	d) escultura de joven desnudo típica de la Edad Arcaica
5. Poseidón	e) ser mítico mitad hombre mitad caballo
6. Centauro	f) ciudad-estado griega
7. palestra	g) recipiente usado en los ritos del matrimonio
8. gimnasio	h) ciudad griega que se halla en la actual costa de Turquía
9. pancracio	i) edificio para la práctica de la lucha y el salto
10. pentatlón	j) banquete sólo para hombres
11. hoplita	k) conjunto de cinco pruebas atléticas
12. greba	l) soldado equipado con escudo, casco y coraza
13. panhelénico	m) protección para las espinillas y las rodillas
14. simposio	n) referente a todo el mundo griego
15. lutróforo	o) manto grueso de lana que vestían las mujeres griegas

13 Relaciona cada una de estas piezas de la exposición con la etapa a la que pertenecen.

0,5 puntos 



1



2



3

Clásica

Arcaica

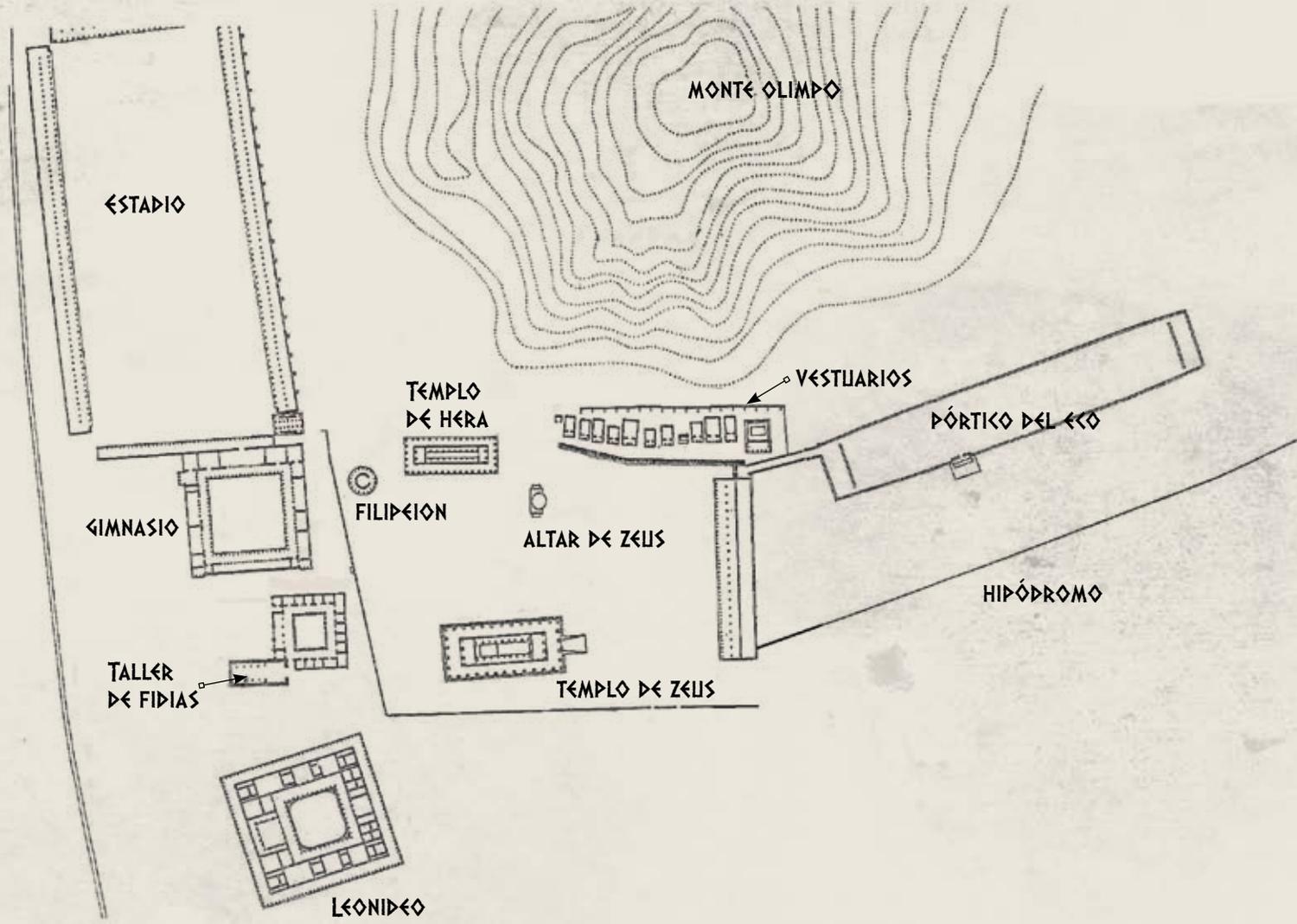
Helenística

(1'5 puntos si no hay fallos; 1 punto si hay un error; 0'5 puntos con dos fallos; más errores no tienen puntuación)



15 En este plano de Olimpia hay 5 errores. Descúbrelos, corrígelos y suma 0'2 puntos por cada acierto.

 1 punto Completa



Valora la puntuación total que has obtenido y adjudícate la corona de olivo o una medalla (pero recuerda que en la antigua Grecia no existían las medallas!!)

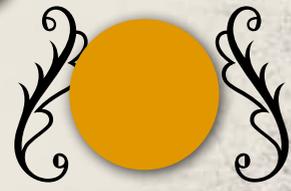
15 puntos:
CORONA DE OLIVO DE OLIMPIA

Entre 10 y 14 puntos:
MEDALLA DE ORO

Entre 5 y 10 puntos:
MEDALLA DE PLATA

Entre 1 y 5 puntos:
MEDALLA DE BRONCE

 MI PUNTUACIÓN ES:





SOLUCIONES

1º EJERCICIO.

- El kouros con lanza es de época Arcaica
- La estatua de bronce de Zeus es de época Clásica

2º EJERCICIO.

- La estatua es de época helénstica.
- Representa a La diosa Atrodita, en un momento del baño, quizás secándose o limpiándose.

3º EJERCICIO.

1 - Zeus, porque con la mano derecha el cetro y con la izquierda el trueno.
2- Dioniso, porque está rodeado de vides y uva, y sujetá una copa con vino.
3- Hermes, porque lleva sus caracterfsticas sandalias con alas.

4º EJERCICIO.

a) dios Pan
b) "cancerbero" procede de los términos can Cerbero (el perro monstruoso que custodiaba la entrada al Hades)

5º EJERCICIO.

La palabra griega en vertical es : areté



6º EJERCICIO.

Es el hombre, porque cuando es un bebé gatea (a cuatro patas), de adulto camina con sus dos piernas, y en la vejez se ayuda de un bastón (tres patas)

7º EJERCICIO.

-vaso A : 1º trabajo, matar al león de Nemea
-vaso B : 10º trabajo, capturar los bueyes de Gerión

8º EJERCICIO.

Las palabras que proviene del griego "discos" son: discografía, discoteca y discoidal.

9º EJERCICIO.

Las Amazonas

10º EJERCICIO.

a) la lucha

b) el pancracio (no el boxeo), porque además de golpearse se pisan

11º EJERCICIO.

La esfinge egipcia tiene rostro masculino y no posee alas, mientras que la esfinge griega tiene rostro de mujer y está dotada de alas.

12º EJERCICIO.

Es de función funeraria, porque aparece una esfinge como protectora de la tumba, en la parte inferior de la estela

14º EJERCICIO.

1 (figurilla de bronce) : época Arcaica

2 (estatua de mármol) : época Helenística

3 (vaso de figuras rojas) : época Clásica

13º EJERCICIO.

$$1 = f / 2 = d / 3 = o / 4 = h / 5 = b / 6 = e$$
$$7 = i / 8 = a / 9 = c / 10 = k / 11 = l / 12 = m$$
$$13 = n / 14 = j / 15 = g$$

15º EJERCICIO.

Error 1. El "pórtico del Eco" es verdaderamente el estadio

Error 2. Los "vestuarios" son realmente los "tesoros".

Error 3. El "gimnasio" es verdaderamente la palestra.

Error 4. el "estadio" es realmente el gimnasio.

Error 5. El monte junto al complejo deportivo-santuario es el Monte Cronos (no el Monte Olimpo, que se halla en el norte de Grecia)





CRÉDITOS:

Director Gerente Fundación C. V. MARQ :

Josep Albert Cortés i Garrido

Director Técnico MARQ :

Manuel Olcina Doménech

Director de Exposiciones MARQ :

Jorge A. Soler Díaz

Textos Gabinete Didáctico MARQ:

Rafael G. Moya Molina

Gema Sala Pérez

Supervisión :

Manuel Olcina Doménech

Documentación y fotos:

Catálogo de la exposición "LA BELLEZA DEL CUERPO. Arte y pensamiento en la Grecia Antigua". © Las imágenes pertenecen a los Fiduciarios del Museo Británico. Todos los derechos reservados.

Diseño y maquetación:

vdhcomunicacion.com

Impreso por :

Imprenta Provincial - Excma. Diputación de Alicante

THE
BRITISH
MUSEUM



MUSEO EUROPEO
DEL AÑO 2004

MARQ
MUSEO ARQUEOLÓGICO DE ALICANTE



DIPUTACIÓN
DE ALICANTE



FUNDACIÓN CAJAMURCIA



• Las imágenes pertenecen a los Fiduciarios del Museo. Todas las imágenes son de carácter informativo.