



VI. PERSONAJES MITOLÓGICOS EN COMPOSTELA

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Este capítulo ha sido elaborado inspirándose el máster realizado por Aizane Falcón Torres, Cristina García Cibreiro, Adriana Grela del Río y Raquel Santomé Parada bajo el título “Cultura clásica nas rúas da cidade de Santiago de Compostela” que a su vez toma como ejemplo el trabajo de Fernando Lillo Redonet, “Cultura clásica nas rúas da cidade de Vigo”, a su vez basado en trabajos del mismo estilo en ciudades como Madrid o Valencia.

INTRODUCCIÓN

Como ya citamos en capítulos anteriores de este proyecto, el mito ha traspasado las barreras del tiempo. Muchas de esas historias mitológicas han llegado hasta nuestro tiempo y han ido quedando reflejadas en la piedra de muchos monumentos, la pintura de muchos lienzos, los tejidos de muchos tapices, etc.

La mitología clásica ha sido y sigue siendo una fuente inagotable de inspiración para muchos artistas. Así pues, a través del arte, podemos aprender, recordar o identificar historias y personajes de esos fantásticos y maravillosos relatos de la cultura grecolatina.

Santiago de Compostela o *Compositum tellus*, que significa “la bien compuesta o hermosa”¹ según los etimólogos es la hermosa ciudad de piedra que alberga en pocos km, un conjunto de monumentos perfectamente encajados, en los que podemos encontrar la presencia personajes míticos, a veces, silenciados por el paso del tiempo o el desconocimiento.

En este capítulo, seguiremos un itinerario por las calles de Santiago bajo el prisma de una mirada diacrónica y a partir del cual, descubriremos la riqueza iconográfica perteneciente al mundo clásico, de los principales monumentos de la ciudad.

Empezamos el itinerario en la plaza del Toral, en gallego “Praza do Toural”. Allí encontramos al forzudo Atlas que corona la fachada del Pazo de Bendaña. Antiguo palacio de los marqueses de Bendaña que hoy alberga la Fundación y Museo Granell. Es un palacio barroco que data del s. XVIII y es una obra de Clemente Fernández Sarela.

ATLAS

Atlas/Atlante, era un Titán, padre de las Pléyades y de las Hespérides y jefe de los Titanes, que fue condenado por Zeus/Júpiter a sostener la bóveda celeste por haber perdido en la batalla de los titanes (Titanomaquia). Esta batalla duró 11 años y tuvo lugar antes de la existencia del

¹ Anguita Jaén en https://xacopedia.com/Compostela_1

hombre en la tierra. En ella, lucharon Titanes contra Olímpicos, perdiendo los Titanes. Por haber perdido, Zeus/Júpiter, castigó a Atlas haciéndolo cargar con el peso de los cielos sobre sus hombros.

Hércules, en uno de sus 12 trabajos, fue a robar las manzanas doradas del Jardín de las Hespérides (Arcadia). Atlas, que reinó en Arcadia, donde se hallaba el árbol de las manzanas de oro, las cuales tenían la propiedad de volver inmortal a todo aquel que las comiera, propuso a Hércules, que le sujetara un momento el globo de los cielos, para ir a recogerlas él mismo. Hércules, consintió, pero a su regreso, Atlas se negó a volver a ocupar su plaza con la excusa de llevar el mismo las manzanas a Euristeo, el rey que las había pedido. Entonces, el astuto Heracles, volvió a engañar a Atlas diciéndole que sujetase un momento la bóveda celeste, para que pudiese ponerse su capa a modo de cojín sobre los hombros. Este accedió, y fue cuando Hércules cogió las manzanas y se marchó dejándolo otra vez al cargo de la bóveda.

Otro de los mitos, narra como Perseo, después de cortarle la cabeza a la gorgona Medusa, visitó el reino de Atlas, donde se presentó como hijo de Zeus y le pidió hospedaje. Pero este, recordó que una profecía le había revelado que un descendiente de Zeus/Júpiter le quitaría sus riquezas y se lo negó. Fue entonces, cuando Perseo colocó los ojos de la Medusa delante de su cabeza, convirtiéndolo en piedra para la eternidad.

Atlas se representa como un hombre fuerte y robusto, normalmente con barba y semidesnudo. Sus atributos son el globo y la roca.



©Santiago Fernández Martín, *Atlas*.

CASA-PAZO FONSECA

El siguiente punto de la ruta es la Casa-Pazo de Fonseca, palacio renacentista obra de Rodrigo Gil de Hontañón, donde podemos observar en la fachada medallones que representan un tritón, una sirena y la figura de Paris.



©Santiago Fernández Martín, *Casa-Pazo Fonseca*.

TRITÓN

Tritón es un dios marino, mitad hombre, mitad pez. Era hijo y ayudante de Poseidón/Neptuno, dios de los mares. También se llamaban tritones a las criaturas marinas del cortejo de Poseidón/Neptuno con similares características a las del dios Tritón y que son las que podemos observar sujetando unos escudos con el blasón de los Fonseca.



©Santiago Fernández Martín, *Tritón*.

SIRENAS

Son criaturas marinas que podemos encontrar representadas de dos modos. Las representaciones más antiguas son una hibridación entre mujer y pájaro. Posteriormente, se representaron como una mezcla entre mujer y pez. Las que decoran la fachada del Pazo de Fonseca, como se puede apreciar, son de cola de pez.



©Santiago Fernández Martín, *Sirena Casa-Pazo Fonseca*.

PARIS

Paris es un príncipe Troyano, hijo de Príamo y Hécuba sobre el cual, la profecía había dicho que causaría la destrucción de su patria. Por este motivo, al nacer, fue abandonado en el monte Ida, pero unos pastores lo recogieron y los educaron como pastor, dándole el nombre de Alejandro.



©Santiago Fernández Martín, *Paris*.

Paris llegó a ser el más bello y diestro de los pastores frigios. La ninfa de los bosques, Oenona, se enamoró de él convirtiéndose posteriormente, en su esposa. Paris, tomó parte en los juegos públicos de Troya en donde triunfó, alcanzando a ser una gran celebridad. Dicha fama llegó hasta la corte celeste siendo Hermes/Mercurio, el que aconsejara a los dioses que lo tomaran por árbitro en el debate que entonces dividía el Olimpo.

Durante la celebración de las bodas de Tetis y Peleo, todos los dioses excepto la Discordia, fueron invitados al festín. Pero en el transcurso del banquete Eris (la discordia) se presentó tirando una manzana que llevaba grabada “A la más hermosa”, he aquí, el principio de la discordia. Paris fue llamado para arbitrar la disputa de las tres diosas, Afrodita/Venus, Hera/Juno y Atenea/Minerva que pusieron todas las seducciones posibles para sobornarlo. Cada diosa le prometió un regalo a cambio de la victoria en la disputa por la codiciada manzana. Hera/junio le prometió poder y riquezas, Atenea/Minerva sabiduría y la gloria de las armas y finalmente Afrodita/Venus le ofreció la mujer más hermosa de todas las mujeres, Helena, la esposa de Menelao.

Afrodita/Venus fue la que alcanzó la victoria en medio de los aplausos del Olimpo. Afrodita/Venus, que fue la que le había prometido a Paris, Helena, lo guía hasta Esparta donde es recibido con gran hospitalidad y afecto. Paris logra enamorar a Helena, y, en ausencia de su marido, le dice que parta con él a Troya. Ella renuncia a su patria, esposa e hijos y parte con él desencadenándose la famosa guerra de Troya.

Los atributos de Paris suelen ser el arco, las manzanas y la indumentaria de pastor frigio.

HIPOCAMPOS

El siguiente personaje mitológico que nos encontramos está en la fuente de plaza de Platerías. Se trata de cuatro hipocampos de cuyo hocico brota el agua de la fuente conocida, como la de los caballos. Los hipocampos son criaturas marinas, mitad caballos, mitad peces que tiraban del carro del dios del mar Poseidón/Neptuno. En la fuente podemos observar cómo, estos hipocampos mitad caballo, mitad pez, poseen en sus patas anteriores membranas y su parte trasera está compuesta por una enorme cola de pez que sube por el fuste de la fuente.



©Santiago Fernández Martín, *Hipocampos*.

FACHADA DE PLATERÍAS

Seguimos el itinerario subiendo las escaleras de Platerías para observar con detenimiento esta fachada de la catedral. En ella encontramos tres signos del zodiaco, Leo, Sagitario y Piscis.



©Santiago Fernández Martín, *Platerías*.

LEO

El león es el animal que acompaña a la diosa Rea/Cibeles (Madre tierra) pues como cuenta el mito, los amantes Atalanta e Hipómenes, profanaron el templo de Rea/Cibeles teniendo allí relaciones sexuales, lo cual enfadó mucho a la diosa, por lo que esta decidió transformarlos en leones para que tiraran de su carro toda la eternidad sin poder mirarse.

Pero en la fachada de Platerías, se representa el león de Nemea que era un terrible león al que era imposible matar con un arma. Uno de los 12 trabajos de Hércules consistió en matar a este león para lo cual, Hércules, taponó una de las dos entradas de su guarida entrando por la otra y, a oscuras, logró estrangularlo. Posteriormente lo desolló para quedarse con su piel usándola como atributo de protección. Zeus/Júpiter, decidió colocar al león de Nemea entre las constelaciones para perpetuar las hazañas de su hijo.



©Santiago Fernández Martín, *León Platerías*.

SAGITARIO

Podría tratarse del centauro Quirón, hijo de Filira y de Crono. Los centauros son criaturas salvajes, mitad caballos, mitad humanos. El centauro, Quirón, a diferencia de otros centauros, que son violentos, es sabio y conoce los secretos de las plantas y el arte de la medicina, la caza y la música.



©Santiago Fernández Martín, *Sagitario*.

Quirón fue herido involuntariamente por Hércules y cedió su inmortalidad a Prometeo para morir y finalizar con su dolor. Después de su muerte fue transformado en una constelación.

PISCIS

Podría ser uno de los delfines que condujeron a la hija de Nereo, Anfítrite, ante Poseidón/Neptuno (dios del mar) cuando éste la requirió para tomarla como esposa. Anfítrite, siendo muy vergonzosa, se escondió en las profundidades del mar. La diosa, fue llevada por los delfines ante Poseidón/Neptuno y éste, los convirtió en estrellas como premio de su servicio.



©Santiago Fernández Martín, *Piscis Platerías*.

Todos estos signos zodiacales forman parte de la decoración de la única fachada románica que se conserva de la catedral, la fachada de Platerías que data del siglo XI, aunque como ha sido destruida y reconstruida, algunas piezas son posteriores a la construcción original.

ÁRBOL DE LA CIENCIA

Continuamos la ruta dirigiéndonos hasta el Colegio de Fonseca, donde se alberga en la actualidad la Biblioteca Xeral de la Universidad de Santiago de Compostela. Este edificio de estilo renacentista, que data del s. XVI, fue mandado construir por Alonso III de Fonseca. En su fachada se encuentra el Árbol de la Ciencia. Entre sus ramas se encuentran trece pergaminos en latín correspondientes las antiguas disciplinas que se impartían en la Universidad de Santiago de Compostela (USC).

Este es el punto de la ciudad que funciona como un oráculo, pues, es muy frecuente que los visitantes de la ciudad hagan un ritual para conocer la carrera que han de estudiar. El ritual consiste en dar tres vueltas delante del árbol, y de espaldas, colocarse frente a él para señalar con el dedo, al azar, unas de sus ramas y se hallará la respuesta.



©Santiago Fernández Martín, *Árbol de la ciencia*.

HOSTAL DE LOS REYES CATÓLICOS

Damos paso ahora al Hostal de los Reyes Católicos, situado en la plaza del Obradoiro. Es de estilo Gótico plateresco, obra de Enrique Egas. Fue mandado construir por los Reyes Católicos para dar servicio como hospital a los peregrinos que llegaban a Compostela después de hacer el camino. En la actualidad funciona como Parador Nacional.

En el cuerpo central de la fachada aparecen representados varios personajes propios de la cultura clásica como Cupido, Prometeo el fuego y el águila. También aparecen a modo decorativo cornucopias o cuernos de la abundancia.



©Santiago Fernández Martín, *Hostal de los Reyes Católicos*.

PROMETEO, EL FUEGO Y EL ÁGUILA

Prometeo, el más célebre de los Titanes, cuyo nombre significa “el previsor” y del cual se deduce su inteligencia y astucia, se le considera el creador del hombre. Modeló un hombre con arcilla y le dio vida con una centella del carro de sol. Su primo Zeus/Júpiter, envidioso, ordenó a Vulcano que formara una mujer para Prometeo, siendo esta su esposa, Pandora.



©Santiago Fernández Martín, *Prometeo y el fuego*.

En el reparto de los animales sacrificados entre humanos y dioses, Prometeo hizo dos porciones. En una puso la carne y las entrañas ocultas bajo una piel y en otra los huesos recubiertos de grasa. Zeus/Júpiter, a quien se le había invitado a que escogiera primero, eligió la porción que llevaba la grasa creyendo que era donde estaba la carne. Enfadado por haber sido engañado, decidió quitar el fuego a la humanidad, pero más tarde, Prometeo robó el fuego del carro del sol para volver a dárselo a los hombres. Enfadado, Zeus/Júpiter envía a Prometeo a la cima del monte Cáucaso, dejándolo allí atado para que un águila le picase el hígado durante treinta mil años.



©Santiago Fernández Martín, *Águila de Prometeo*.

EROS/CUPIDO

Eros/Cupido es el hijo de Afrodita/Venus (diosa del amor) y Ares/Marte (dios de la guerra). En “El Banquete” de Platón, Sócrates presenta a Eros/Cupido como mediador entre los hombres y los dioses. Eros/Cupido es la representación de la pasión amorosa, pero se suele distinguir entre un Amor sagrado, hijo de una Venus celeste (Afrodita Urania) y un Amor profano, hijo de una Venus terrenal (Afrodita Pandemia).

Eros/Cupido suele representarse como un niño alado, semidesnudo, armado con arco, flechas y carcaj.



©Santiago Fernández Martín, *Cupido*.

CORNUCOPIA

Es el cuerno de la cabra Amaltea que Zeus/Júpiter rompió cuando era pequeño al jugar con uno de sus rayos. Zeus/Júpiter para compensar a Amaltea, le confirió poder al cuerpo para quien lo poseyera tuviera todo lo que deseara. Por eso la Cornucopia es símbolo de riquezas y prosperidad.

Saliendo del cuerpo central del hostel, nos encontramos otras criaturas mitológicas como son las sirenas. Podemos verlas decorando algunas de las ventanas del hostel o a modo de ménsula bajo su balconada.



©Santiago Fernández Martín, *Cornucopia*.

SIRENAS

Son criaturas marinas que podemos encontrar representadas de dos modos. Las representaciones más antiguas son una hibridación entre mujer y pájaro. Posteriormente, se representaron como una mezcla entre mujer y pez.



©Santiago Fernández Martín, *Sirena Hostal Reyes Católicos*.

Las que decoran el hostel de los Reyes Católicos se representan con cuerpo de mujer y cola de pez. Tenían la facultad de atraer a los marineros con los cánticos de su increíble voz, que acababan estrellando los barcos contra las rocas. Solamente Odiseo y los argonautas consiguieron pasar con vida a la isla de las sirenas con la ayuda de Orfeo.

SAN FRUCTUOSO

Seguimos el itinerario hacia la Iglesia de San Fructuoso, una iglesia de estilo churrigüesco que data del s. XVIII construida por Lucas Ferro Caaveiro. Se distingue esta iglesia, por tener representadas en la cornisa superior las cuatro virtudes cardinales definidas por Platón en “La República”. La Prudencia, Templanza, Fortaleza y Justicia son las cuatro virtudes morales que Platón presenta en el contexto de la filosofía clásica y que tanto influenciaron el pensamiento cristiano posterior.



©Santiago Fernández Martín, Cornisa superior de S. Fructuoso.

Estas divinidades alegóricas que en la tradición popular son identificadas con los cuatro palos de la baraja (copas, bastos, oros y espadas), se representan en S. Fructuoso del siguiente modo:

LA PRUDENCIA

Según Platón viene del ejercicio de la razón.

Se representa con espejo y serpiente.

Palo de la baraja española: Oros.

LA FORTALEZA

Según Platón, la fortaleza, se encarga de ejercer las emociones.

Es representada en S. Fructuoso sosteniendo una columna.

Palo de la baraja española: Bastos.



©Santiago Fernández Martín, *Fortaleza y Prudencia*.

LA TEMPLANZA

Según Platón deja que la razón anule los deseos.

Es representada, en San Fructuoso, con una copa y una jarra.

Palo de la baraja española: Copas.

LA JUSTICIA

Según Platón, es la virtud fundante y preservante, pues solo cuando se comprende la justicia, se pueden conseguir las otras virtudes.

Representada, en San Fructuoso, sosteniendo una espada.

Palo de la baraja española: Espadas.



©Santiago Fernández Martín, *Templanza y Justicia*.

CERBERO

Proseguimos nuestro camino hasta la finca do Espiño donde encontraremos un misterioso pazo derruido de estilo modernista construido entre 1910-1915 por Jesús López de Rego, en el que aún se pueden apreciar unas gárgolas de perro que podrían representar el mítico Can Cerbero.

Cerbero es un monstruoso y fiero perro hijo de Tifón y Equidna, que custodia la entrada al infierno e impide que nadie pueda salir. Se dice que solamente Orfeo fue capaz de amansarlo con su música.

Se representa con tres cabezas, con cola de serpiente y a veces con garras de león.



©Santiago Fernández Martín, *Cerbero*.

SAN MARTÍN PINARIO

Continuando la ruta, volvemos al casco viejo para dirigirnos hasta el monasterio de San Martín Pinario, en el que se mezclan elementos propios del Renacimiento, Barroco y Neoclásico. Es el segundo monasterio más grande de España después del Escorial, y posee un conjunto de gárgolas de gran riqueza entre las que se encuentra una semioculta sirena de gran belleza.



©Santiago Fernández Martín, *Sirena S. Martín Pinario*.

FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Seguimos andando hasta la Facultad de Geografía e Historia donde nos encontraremos a la diosa Atenea/Minerva coronando la fachada principal de la facultad. Se trata de un edificio neoclásico del s. XVIII levantado con planos de Melchor del Prado.

ATENEA/MINERVA

Diosa de la guerra con inteligencia y de la sabiduría, vino al mundo de un modo muy singular. Es hija de Metis, a la que Zeus/Júpiter se tragó estando embarazada, por temer que fuera destronado por su hijo. Un día, que Zeus/Júpiter sufría un enorme dolor de cabeza mandó a Hefesto/Vulcano, que le abriese el cráneo con un hachazo, saliendo en ese momento de su cabeza Atenea/Minerva, ya adulta y armada de pies a cabeza.

Atenea/Minerva encarna la prudencia y sabiduría. Se representa con casco y armas, la égida, el gorgoneo, la lechuza y el olivo.



©Santiago Fernández Martín, *Relieve Minerva facultad Geografía e Historia.*

En la facultad de Geografía e Historia, aparece en el relieve superior central de la fachada coronando a la juventud estudiosa. Pero, en el interior de la facultad, concretamente en el paraninfo, también la podemos encontrar representada en la pintura central del techo. Se trata de una obra de José María Fenollera del 1906, donde aparece vestida con casco, escudo y lanza. Está ofreciendo conocimiento a los estudiantes, cediendo un largo pergamino (compendio de sabiduría) a la alegoría de la USC (mujer vestida de verde) que, a su vez, porta un niño, el cual se dispone a coger el pergamino. Forman parte de la comitiva, pequeños amorcillos que están repartiendo libros (conocimiento).



©Ana Dorrego, *Pintura mural paraninfo Facultad Geografía e Historia.*

FUENTE DE LAS ESFINGE

El siguiente punto del recorrido es la fuente de la Virgen del Cerca donde podemos ver una “esfinge” compuesta por cuerpo de león, cola de pez y cabeza femenina.

Las esfinges son monstruos con cara de mujer, cuerpo de leona y alas de pájaro. La más famosa fue la de Tebas, la cual proponía un acertijo a todo aquel que pasaba por allí, devorando a los que no eran capaz de resolverlo. El único que supo la respuesta fue Edipo.

Esta esfinge de la que emana el agua de la fuente es conocida como “fuente de las esfinge o fuente de la sirena”, pero no es ni una ni otra, se trataría de una criatura marina, por no tener alas y poseer cola de pez.



©Santiago Fernández Martín, *Fuente de la Esfinge*.

ATENEA/MINERVA FACULTAD DE QUÍMICAS

Nos dirigimos ahora hacia el Campus sur para visitar la Facultad de Químicas, pues en su fachada, aparece otra vez la diosa de la sabiduría Atenea/Minerva. Se trata de un conjunto escultórico de José Ferreiro del 1803, donde aparece la diosa rodeada de niños con objetos relacionados con el estudio.



©Santiago Fernández Martín, *Minerva Facultad de Químicas*.

GRIFO

Criatura mitológica compuesta por cabeza, alas y garras de águila y cuerpo de león. Este monstruo deriva de modelos artísticos de próximo oriente y se supone que habitaba las regiones del norte de Grecia.

El dios Apolo (dios solar y de la música) acostumbra a cabalgar un grifo.



©Santiago Fernández Martín, *Grifo*.

EOLO

Nos dirigimos ahora a la Alameda para ver, en uno de sus jardines, la fuente de Eolo. Eolo es el dios de los vientos, habita la región central de las islas Eolias en donde tiene encerrados y gobernados todos los vientos menos Céfito.

Normalmente se le representa mofletudo y soplando.



©Santiago Fernández Martín, *Eolo*.

OTROS ELEMENTOS CLÁSICOS

Aquí acabamos el itinerario de personajes mitológicos en Compostela, pero antes de finalizar vamos a comentar otros elementos pertenecientes a la cultura clásica que se pueden observar por las calles de Compostela. Estos son los siguientes:

- Concha

- Higa

- Reloj de sol

CONCHA

La vieira común (*Pecten jacobaeus*) o concha de peregrino también llamada venera, como símbolo, es mucho más antigua que el culto al apóstol Santiago. Es el atributo de la diosa del amor, la belleza y la fertilidad Afrodita/Venus. Según Hesíodo, la diosa nació a partir de la mezcla del esperma de los genitales que Crono/Saturno castró a Urano, con la espuma del mar. Nació adulta y con todos los encantos, fue arrastrada por las olas del mar en una concha hasta la isla de Chipre, siendo acogida por las Horas.

Venera, significa concha de Venus y está en evidente conexión con la fertilidad, con el agua, por ser un símbolo marino, y también con el camino, pues el caminante o peregrino, se sirven de la concha para recoger agua y beberla. Además, la concha recuerda al errante, al caminante, que el camino no acaba en Compostela, sino frente al mar en Finisterre.

A mayores, la tipología de la concha se relaciona con la forma de una mano con los dedos extendidos, lo cual está relacionado con la realización de obras buenas y renacimiento personal, que es al final, en lo que consiste el camino.



©Ana Dorrego, *Concha de peregrino*.



©Santiago Fernández Martín, *Venera*.

“Como símbolo de Venus, significa el renacer de una persona, su resurrección; es decir, la muerte o superación del ego (egoísmo y egocentrismo) para dar paso al auténtico yo (sencillo y humilde) que, al fin y al cabo, es la lección que se debería aprender realizando el peregrinaje a Santiago, y también la gran lección de la peregrinación del ser humano por esta vida²”

Así pues, la concha se convirtió en un símbolo que atestiguaba la llegada de los peregrinos a Santiago, siendo un recuerdo del viaje. En el barrio de Concheiros, se vendían todo tipo de conchas a los peregrinos, desde las más baratas, a las más caras de plata o azabache.

El cabildo catedralicio también adoptó la concha como símbolo de marca de propiedad. Por este motivo podemos ver muchas conchas labradas en la piedra de muchas casas compostelanas, lo cual significaba que la cara estaba arrendada al cabildo catedralicio.

En la actualidad, el símbolo de la concha sigue siendo el emblema del fenómeno de peregrinación a Compostela, del cabildo compostelano y logotipo del Xacobeo.



©Santiago Fernández Martín, *Concha que marca el camino de Santiago*.

² Asar Fernan Rodri, “Tras la huella de Santiago hasta la fundación de Compostela”, ed. Círculo Rojo, 2019 p. 357.

HIGAS

Las higas, en gallego “figas”, son amuletos que se venden en las tiendas de la zona vieja de Santiago. Normalmente están labradas en azabache pudiendo encontrar dos acabados, pulido o sin pulir. Se dice que tienen el poder de protección contra el mal de ojo, la envidia, celos y enfermedades, pero para que el amuleto surta efecto, tiene que ser regalado.



©Santiago Fernández Martín, *Higas de azabache*.

El origen de la higa puede encontrarse en el Antiguo Egipto, donde se empleaba la representación de la mano, abierta o cerrada, para espantar serpientes. También se representaba en Anatolia, donde tenía connotaciones sexuales pues, la posición de la higa muestra el pulgar (pene), entre los dedos índice y corazón (vagina), atribuyéndosele propiedades de protección.

En Roma también se utilizaba la mano cerrada y está relacionada con culto paganos previos a la Gran Madre (íberos) que poblaban la península antes de la romanización. La higa podría estar relacionada con la mano de la diosa madre pagana (*Magna Mater*) que seguramente posteriormente fue romanizada y cristianizada (vírgenes negras). Podría existir un vínculo con la Rea/Cibeles clásica, una diosa frigia cuyo culto es originario de Asia Menor y que fue designada con el título de Gran Madre, por descender de ella la mayoría de los dioses de primer orden (Júpiter, Neptuno, Plutón, Juno, Ceres y Vesta).

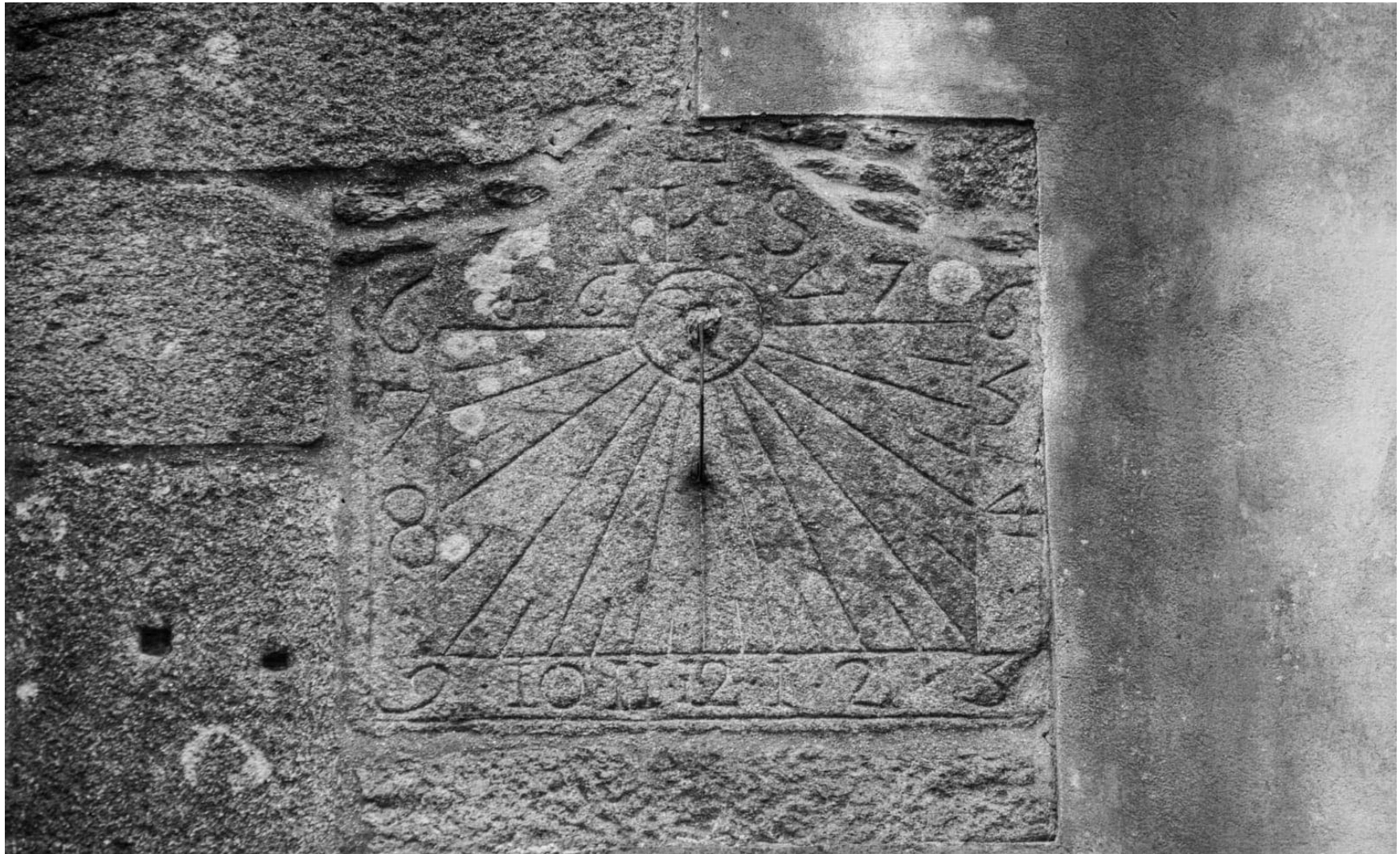
En su santuario, en Pesinunte, se guardaba un meteorito negro que los romanos llevaron a Roma cuando instauraron el culto de la diosa en la ciudad, de ahí su posible vinculación con el negro azabache.

RELOJ DE SOL

En la plaza de Mazarelos (capilla de la USC) podemos encontrar un magnífico reloj de sol como los que usaban en la antigüedad, con la diferencia de que este es de 1647.

Los griegos en el s. V. a. C. ya conocían el reloj de sol y posteriormente, su uso, pasó a los romanos. Pero la medición del tiempo en la antigüedad era muy imprecisa ya que tenía muchas limitaciones, pues en el caso de los relojes de sol, solo se podían usar en días soleados.

El reloj de sol se componía de una varilla o gnomon que proyectaba su sombra sobre una superficie con las marcas horarias.



©Santiago Fernández Martín, *Reloj de sol.*

GLOSARIO

Amorcillo

Motivos decorativos consistentes en niños desnudos, frecuentemente alados, en forma de angelote o Cupido.

Atributo

Símbolo que denota el carácter y la representación de las figuras que lo muestran.

Blasón

Representación gráfica, normalmente en forma de escudo, que contiene los emblemas y/o lemas de un linaje, ciudad, nación...

Diacrónico

Que tiene relación con la evolución de un hecho, fenómeno o circunstancia a través del tiempo.

Iconografía

Conjunto de imágenes relacionadas con un personaje o un tema que responden a un concepto o tradición.

Oráculo

Respuesta de pitonisas y sacerdotes en nombre de los dioses a las consultas de los fieles. También es el lugar sagrado donde se hacía la consulta.

BIBLIOGRAFÍA

- ASAR FERNAN RODRI: *Tras la huella de Santiago hasta la fundación de Compostela*, ed. Círculo Rojo, 2019.
- CASTIÑEIRAS GONZÁLEZ: *Introducción al método iconográfico*, ed. Tórculo, 1997, Santiago de Compostela.
- I. AGHION, C. BARBILLON Y F. LISSARRAGUE: *Héroes y dioses de la Antigüedad*, ed. Alianza, 1997, Madrid.
- JAN BAJTLIK: *El hilo de Ariadna*, ed. Maeva Young, 2019, Madrid.
- JEAN HUMBERT: *Mitología griega y romana*, ed. Gustavo Gili, 2010, Barcelona.
- VVAA: *Cultura clásica 3º ESO, guía y recursos*, ed. Santillana, 2015, Madrid.
- VVAA: *Cultura clásica nas rúas da cidade de Santiago de Compostela*. Trabajo realizado en Didáctica de la cultura clásica del Máster universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Lenguas.

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA

- ©Santiago Fernández Martín, ©santi_pelletier.
- ©Ana Dorrego.
- Imágenes CC0.

LICENCIA

Licencias por formación para profesorado de Educación Secundaria Año 2022

Proyecto individual para la creación de materiales curriculares digitales

Modalidad 1

Ana Delia Rodríguez Dorrego

Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional y Universidades

Obra publicada con licencia CC BY-NC-SA 4.0