

Programa

“Madrid, un libro abierto”

Guía didáctica de la actividad

Madrid Mitológico

Begoña Luisa Martínez García (2025)



Madrid
un Libro Abierto



 | MADRID

INDICE

Contenido

1	PRESENTACION DE LA ACTIVIDAD	2
2	OBJETIVOS	2
3	METODOLOGIA	2
4	TRABAJO PREVIO EN EL AULA	3
5	NORMAS DE CONDUCTA Y COMPORTAMIENTO DURANTE LA ACTIVIDAD	3
6	LUGAR DE INICIO y FIN DE LA ACTIVIDAD	3
7	PLANO DE LA ACTIVIDAD	3
8	PARADAS Y CONTENIDOS	4
9	ACTIVIDADES PROPUESTAS	4
10	EL MADRID MITOLOGICO	4
	INTRODUCCIÓN	4
PARADA 1.	EL AVE FENIX Y LOS DIOSCUROS (Seguros Fénix y BBVA)	5
PARADA 2.	LA NIKE ALADA (Edificio Metrópolis)	8
PARADA 3.	LAS CARIATIDES (Instituto Cervantes)	11
PARADA 4.	ATENEA (Círculo de Bellas Artes)	13
PARADA 5.	ARES DIOS DE LA GUERRA (Palacio de Buenavista)	16
PARADA 6.	LA AURORA (Seguros Aurora en Paseo de Recoletos)	17
PARADA 7.	HERMES (Banco de España)	19
PARADA 8.	LA CIBELES	20
PARADA 9.	FUENTE DE APOLO	22
PARADA 10.	FUENTE DE NEPTUNO	23
11	ACTIVIDADES POSTERIORES A LA VISITA	24
12	BIBLIOGRAFIA	24
13	ENLACES DE INTERES	24

1 PRESENTACION DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad propone al alumnado descubrir el Madrid Mitológico a través de un recorrido por las calles **de Alcalá y el Paseo de Recoletos**, explorando las estatuas mitológicas y los edificios que esconden historias inspiradas en **dioses, héroes y criaturas fantásticas** de la mitología clásica.

Estas figuras mitológicas no solo embellecen la ciudad, sino que también muestran cómo los mitos han influido en la cultura, el arte y la arquitectura madrileña. A lo largo del paseo, apoyándonos en las esculturas, las **fachadas de los edificios, las fuentes monumentales y las historias** de las que son protagonistas. Contaremos **relatos** de poder, amor, astucia y tragedia y veremos también como se relacionan las esculturas de estos dioses con los **edificios para los que fueron concebidos**, en términos de simbología.

El recorrido enriquecerá sus conocimientos sobre la **mitología clásica**, y también les permitirá **conectar el pasado con el presente** de una manera educativa y esperamos que divertida.

Es una ruta adecuada para cursos de la ESO y Bachillerato, con **contenido transversal** a muchas materias, en especial relacionados con asignaturas como **Cultura Clásica, Ciencias Sociales e Historia del Arte**.

El recorrido propuesto es cómodo para grupos, ya que son calles anchas, en su mayoría **adaptadas** para grupos con movilidad reducida.

2 OBJETIVOS

- **Conocer el patrimonio cultural y artístico de Madrid:** Identificar y analizar las estatuas mitológicas y los edificios emblemáticos de las calles de Alcalá y Paseo del Prado, valorando su relevancia histórica y cultural.
- **Comprender la influencia de la mitología clásica en el arte y la arquitectura:** Reconocer cómo los mitos y figuras de la mitología grecorromana han influido en la estética y simbolismo de las esculturas y edificaciones madrileñas.
- **Interpretar el significado** de las representaciones mitológicas en su contexto histórico y cultural, relacionándolas con su influencia en la cultura contemporánea.
- **Potenciar la observación:** Desarrollar habilidades de observación detallada y fomentar la capacidad de comunicación oral al compartir impresiones y conocimientos adquiridos durante el recorrido.
- **Promover el respeto y la valoración del patrimonio:** Incentivar el respeto hacia el patrimonio histórico y artístico, promoviendo actitudes de conservación y aprecio del legado cultural de Madrid.
- **Aprender de una forma lo más lúdica posible.**

Estos objetivos se alinean con el **currículo de la ESO, integrando contenidos de Historia, Arte y Cultura Clásica**, al mismo tiempo que fomentan competencias clave como la **comunicación lingüística, la competencia cultural y la artística**.

3 METODOLOGIA

Activa y participativa, se pretende que sea lo más **dialogada** posible, con la implicación del alumnado y del profesorado, incentivándose el **análisis del entorno**, los edificios y su función, las esculturas y sus **simbolismo** pasado y presente, **jugando, observando y haciéndoles participar** con sus propios conocimientos y la expresión de sus propias impresiones. Intentaremos **adaptar el lenguaje** y las **expresiones** a los diferentes cursos, así como utilizar **conceptos y elementos actuales** para hacerlo más atractivo, comprensible y entretenido.

4 TRABAJO PREVIO EN EL AULA

Conviene repasar el concepto de mitología y su relevancia histórica y cultural. Revisar los dioses más importantes del panteón greco-romano, destacando que algunos **dioses cambian de nombre** según la cultura (por ejemplo, Zeus/Júpiter, Afrodita/Venus, Ares/Marte, etc.).

Se puede diseñar un **mapa del recorrido** y hacer un **pequeño cuestionario** con los aspectos que los profesores quieran enfatizar de cada uno de los mitos que vamos a ir contando.

5 NORMAS DE CONDUCTA Y COMPORTAMIENTO DURANTE LA ACTIVIDAD

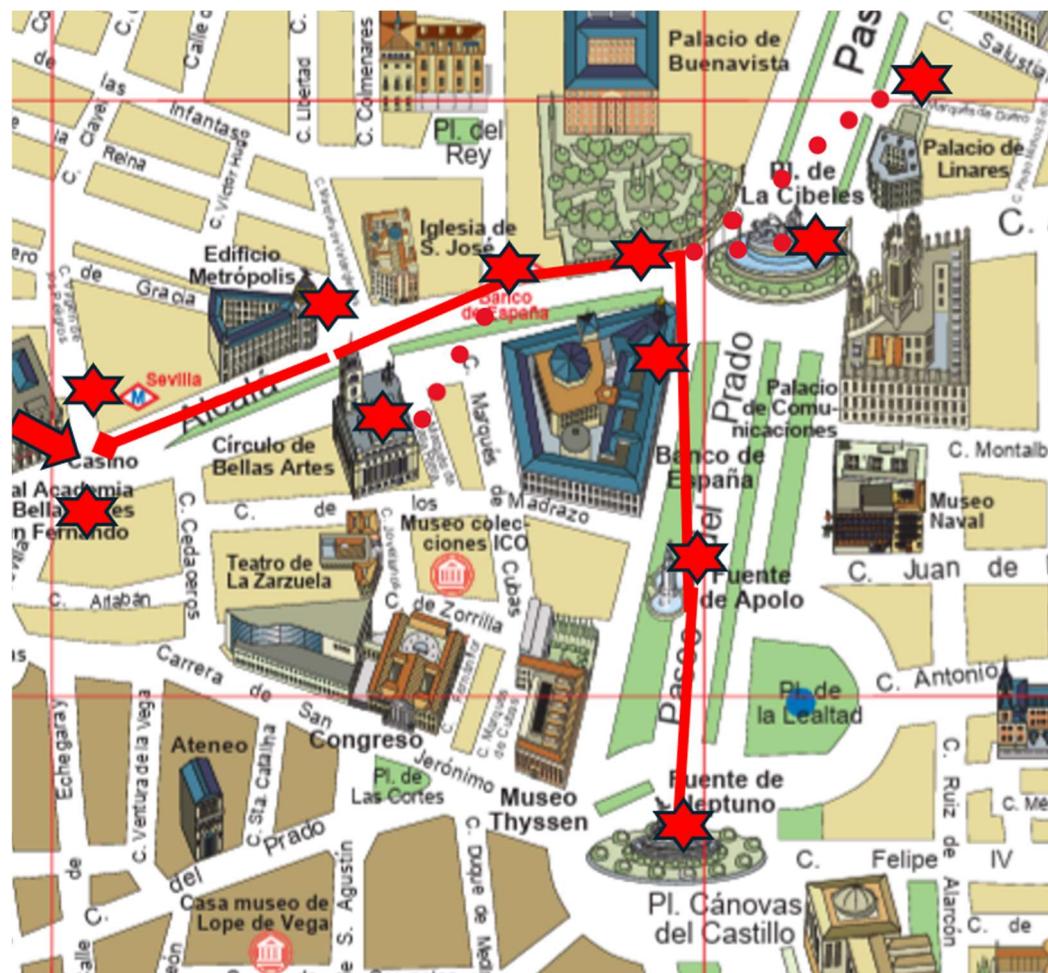
Se espera educación, respeto y un comportamiento adecuado. El uso de móviles solo estará permitido previa autorización de los responsables.

6 LUGAR DE INICIO y FIN DE LA ACTIVIDAD

El educador/a estará esperando al grupo a las diez de la mañana en el **Starbucks de Metro Sevilla esquina Virgen de los Peligros**. La actividad tiene una duración prevista de dos horas, terminando a las 12:00h en **Neptuno**.

Metro: Sevilla, Línea 2.

7 PLANO DE LA ACTIVIDAD



8 PARADAS Y CONTENIDOS

Parada 1 – Introducción.

Parada 2- El Fénix de Seguros el fénix: simbología y mito. Los Dioscuros (BBVA): los gemelos míticos.

Parada 3 - Edificio metrópolis: la Niké Alada, símbolo de la victoria. La Titanomaquia.

Parada 4 - Instituto Cervantes: las cariátides y su castigo eterno.

Parada 5 - Círculo de Bellas Artes: Atenea, su nacimiento, disputa con Poseidón y mito de Arcane.

Parada 6 - Palacio de Buenavista: Ares, Afrodita y “La fragua de Vulcano”.

Parada 7 - Seguros Aurora: Aurora y Orión, un amor perdido que creó el rocío y dos constelaciones.

Parada 8 - Banco de España: Hermes, dios del comercio y de los ladrones. El robo de las vacas de Apolo.

Parada 9 - La Cibeles, diosa de Madrid. Hipomenes y Atalanta. El “circo” del Prado y Carlos III.

Parada 10 - Estructura de Apolo en Paseo del Prado.

Parada 11 - Neptuno y Deméter: la creación de los caballos.

9 ACTIVIDADES PROPUESTAS

Se propone que ellos participen en todo momento: **dialogaremos** con el alumnado, animando a la **aportación** por medio de **preguntas, juegos y acertijos**, así como **reflexionando** todos juntos en cada mito su significado o moraleja.

→ **Se especifica cada una en su propia parada**

10 EL MADRID MITOLOGICO

INTRODUCCIÓN

Los mitos son **narrativas** que aparecen en la antigüedad como intentos de **explicar fenómenos naturales y aspectos fundamentales de la existencia**. En una época donde la comprensión científica era limitada, estas historias proporcionaban **respuestas** a interrogantes que no comprendían, como por qué llueve, de dónde viene el sol o por qué existen las montañas. Los mitos cumplían la función de **dotar de sentido al mundo circundante**.

Caracterizados por la presencia de personajes extraordinarios, a menudo vinculados a lo sobrenatural, como **dioses, héroes y criaturas fantásticas**, los mitos casi siempre tienen una **lección o un mensaje importante** que busca transmitirse.

A pesar de su antigüedad, su **influencia perdura** en la actualidad, manifestándose en muchos ámbitos de la **vida cotidiana**. Aún usamos los mitos griegos en **muchas expresiones, nombres, imágenes, símbolos y en la cultura popular**:

En **expresiones** como “estás hecho un Hércules” que alude a la fuerza sobrehumana, o cuando decimos que “eres una Venus” y evocamos la belleza divina. Igualmente, hablar del “el talón de Aquiles” de alguien, señala una vulnerabilidad, rememorando la leyenda del héroe griego invulnerable salvo en su talón.

En **nombres**, como los de los **días de la semana**, muchos basados en dioses, y así el martes recibe su nombre de Marte, dios romano de la guerra, (Ares), el miércoles lo es por Mercurio, dios del comercio y los viajeros (Hermes), el jueves es Júpiter padre de los dioses, del cielo y el rayo, (Zeus), el viernes es de

Venus, diosa del amor y la belleza, (Afrodita) o el sábado es nombrado por Saturno, dios de la agricultura, cosechas y el tiempo (Cronos).

Otro claro ejemplo son algunos de **los meses**: enero lo es por Jano, el dios romano de las puertas y los comienzos, marzo por Marte de nuevo, abril por Afrodita, la diosa griega del amor, (aunque su origen exacto es incierto) y junio por Juno, la diosa romana del matrimonio y la familia, equivalente a la Hera griega.

Muchas **películas, series y juegos** están llenos de ideas de los mitos. Muchos habréis visto o leído las aventuras de **Percy Jackson**, visto las películas de **“Hércules” de Disney** o **“Wonder Woman”**, en la que la superheroína es hija de Hipólita, la mitológica reina de las Amazonas, o jugado a videojuegos como **“Hades”** o **“Assasins Creed Odyssey”**.

Y por supuesto, cada cuatro años seguimos celebrando los **Juegos Olímpicos** por las competiciones en honor a los dioses del Olimpo.

Todos estos **dioses, diosas, héroes y animales fantásticos**, sacados de los mitos, están en nuestra vida. **La mitología nos rodea** y en las alturas de Madrid hay muchos seres mitológicos, solo hay que mirar y ver. Hoy vamos a descubrir unos cuantos.

Os propongo que **miréis a vuestro alrededor**. ¿Vemos algo que pueda tener relación con la mitología?

PARADA 1. EL AVE FENIX Y LOS DIOSCUROS (Seguros Fénix y BBVA)



Nos fijamos en el edificio de la **Unión y el Fénix Español**, realizado entre 1928 y 1931 por **Modesto López Otero** con colaboración de Miguel de los Santos. Tiene elementos de estilo Art-Decó y es de estilo racionalista. Está considerado el **primer rascacielos** de Madrid, de inspiración estadounidense. Tiene 53 m de altura, y 12 plantas. Está formado por dos cuerpos sustentados por una estructura de hormigón armado recubierto de piedra blanca. En origen era la clínica de la compañía de seguros La Unión y el Fénix Español y actualmente es un hotel. **La escultura del fénix, emblema de la compañía de seguros**, es obra del valenciano **Vicente Camps Bru**.

El Ave Fénix, está presente en las **culturas egipcias, griega y romana**. Es un águila, con plumas doradas y rojas, parce casi de fuego. En las tradiciones griega y romana, autores como Heródoto, Esquilo y Ovidio asociaron al Fénix con los **conceptos de renovación, resurrección y vida eterna**. Se erigió como un símbolo de esperanza y regeneración, especialmente en tiempos de adversidad.

El fénix vive un **ciclo entre 500 y 1.000 años**, y cuando siente que se acerca su muerte, construye un nido de ramas aromáticas y especias, como mirra o incienso, y allí se posa. El nido y el ave **se encienden en llamas, hasta consumirse por completo en cenizas**. Sin embargo, **del montón de cenizas surge un nuevo fénix, joven y poderoso**, que renueva el ciclo de vida.

En el ámbito contemporáneo, la **compañía de seguros** utiliza el fénix para representar la capacidad de **recuperarse y adaptarse a los cambios**, reflejando la idea de **protección y renovación para sus clientes**.

El Fénix no solo aparece en los cuentos antiguos, por ejemplo, también lo vemos en las aventuras de **Harry Potter**. Igual que en la mitología, cuando **Fawkes** se hace viejo o está enfermo, se convierte en llamas y se reduce a cenizas, y de esas cenizas sale un nuevo Fénix, joven y lleno de energía, como si tuviera un botón de reinicio mágico. Sin embargo, el hacer curativas sus lágrimas es una invención de la autora inglesa, y no forma parte del mito original.

Ahora cruzamos la acera y miramos hacia arriba, para ver la **antigua sede del BBVA**, hoy Consejería de Medio Ambiente, Vivienda y Agricultura de la CAM.



Ricardo Bastida, un arquitecto bilbaíno de renombre, fue el encargado de diseñar este magnífico edificio, sede central del **Banco Bilbao Vizcaya, BBVA**. Fue construido entre 1920 y 1923. Su arquitectura se caracterizó por la combinación de elementos clásicos con un sentido de modernidad.

Las esculturas de bronce que lo coronan son obra de **Higinio Basterra**. Representan a dos **aurigas** que conducen dos carros tirados por cuatro caballos, es decir, son **dos cuadrigas**. Las patas delanteras de los caballos sobresalen de la fachada, creando un efecto visual impresionante. Cada cuadriga tiene un peso de 12,5 toneladas. Originalmente, las cuadrigas eran doradas, pero durante la Guerra Civil Española fueron **pintadas de negro para evitar** que sirvieran como punto de referencia para los **bombardeos**. Esta capa de pintura negra se ha mantenido hasta el día de hoy.

Los aurigas y cuadrigas simbolizaban **la fuerza, el poder y la victoria en las carreras y en la vida**, valores que el banco deseaba transmitir desde su sede central.

Los aurigas ganaban mucho dinero, como los bancos, y el corredor de cuadrigas más famoso de la Antigüedad fue **Cayo Apuleyo Diocles**, de Mérida, **siglo II d.C.** Las carreras de cuadrigas eran el deporte más popular del Imperio Romano, y los corredores eran **celebridades**. Cayo Apuleyo se considera el mejor corredor de cuadrigas de todos los tiempos. Participó en **más de 4.000** carreras, de las cuales ganó casi 1.500. La **cantidad de dinero que ganó**, unos 35 millones de sestercios, lo convertía en **uno de los hombres más ricos del Imperio Romano**. Para que nos hagamos una idea, lo que ganaba superaba a la riqueza de Ronaldo, Messi o Federer. Por lo tanto, la **idea de riqueza** que deseaba proyectar el banco, desde luego la representaban los aurigas.

Pero también se dice que estas cuadrigas **representan a Cástor y Pólux, los Dioscuros**, que significa “**los hijos de Zeus**” (Zeus kuroi).

-EL MITO DE LOS DIOSCUROS: CÁSTOR Y PÓLUX-

Cástor y Pólux eran **hermanos, pero no hermanos comunes**. Zeus se transformó en un **cisne para rondar a Leda** (es lo que llamamos **metamorfosis**) y la dejó **embarazada** Esa misma noche, Leda también yació con su marido, **Tíndaro y también quedó embarazada**. El resultado fue que nacieron de ella **dos huevos**: de uno salió **Pólux**, hijo de Zeus y del otro **Cástor**, hijo de Tíndaro, así que eran **hermanos, pero de padres diferentes**.

Cástor era muy buen **jinete**, pero **mortal** como cualquier humano. Pólux, **como hijo de Zeus**, era un **luchador invencible e inmortal**. Los hermanos se llevaban fenomenal y juntos, se embarcaron en numerosas **aventuras**, luchando contra monstruos y enfrentando desafíos increíbles y hasta rescataron a su hermana, la hermosa Helena de Troya, que había sido secuestrada por Teseo.

En otra aventura se unieron en sus viajes a **Jasón y los argonautas** en su búsqueda del **Vellocino de Oro**: Jasón era un héroe que, para ser rey, tenía que conseguir **la piel de oro de un carnero mágico** que tenía el poder de volar, era lo que llamaban el vellocino, que era muy difícil de conseguir. Junto a Jasón, en su barco Argos, **Cástor y Pólux** enfrentaron las más locas aventuras, luchando incluso con dragones.

Sin embargo, en una pelea con unos primos suyos, **Cástor cayó mortalmente herido**. Cuando Cástor muere, **Pólux queda devastado**. La pérdida de su hermano es insoportable para él, e impulsado por su profundo **amor fraternal**, Pólux le rogó a Zeus que le permitiera **compartir su inmortalidad** con Cástor.

Zeus accedió, pero tendrían que **hacer turnos: mientras el uno estaba en el mundo de los muertos**, (el Hades) **el otro estaría en el Olimpo** de los dioses, e intercambiarían sus papeles por toda la eternidad. **Pólux aceptó** con gusto, sabiendo que el **amor por su hermano era más grande que cualquier otra cosa**.

Pasado el tiempo y por ser tan buenos chicos, Cástor y Pólux **fueron transformados en estrellas** por Zeus y colocados en el cielo: **son la constelación de Géminis**. Su presencia en el cielo es un símbolo eterno de la **fraternidad y la lealtad**, y las estrellas que los representan, conocidas como **Los Gemelos o Castor y Pólux**, los Dioscuros (los hijos de Zeus) aún hoy **guían a los navegantes y a los viajeros, como ellos mismos fueron viajeros con Jasón en su aventura**.



Constelación de Géminis

¿Qué creéis que nos **enseña** éste mito? ¿Por qué Pólux decidió compartir su inmortalidad con Cástor?, ¿creéis que en la actualidad los hermanos o amigos estarían dispuestos a hacer sacrificios así de grandes?

PARADA 2. LA NIKE ALADA (Edificio Metrópolis)



El **Edificio Metrópolis** es un excelente ejemplo del estilo **Belle Époque**, caracterizado por su elegancia, ornamentación y uso de materiales lujosos. Fue diseñado por el arquitecto francés **Jules Février** en 1905, aunque la construcción se llevó a cabo entre 1907 y 1911, para la compañía de seguros **La Unión y el Fénix Español**, que buscaba una sede que reflejara su prestigio y poder.

La cúpula del edificio es su elemento más distintivo. Originalmente, estaba coronada por una estatua del Ave Fénix, el símbolo de la compañía de seguros, pero en 1975, la aseguradora Metrópolis adquirió el edificio y reemplazó el Fénix por una **escultura de la Victoria Alada**, obra de **Federico Coullaut-Valera**. Bajo la cúpula, se encuentran cuatro figuras alegóricas que representan la **Agricultura, el Comercio, la Industria y la Minería** por lo que simbolizan la economía y el progreso.

Niké es **la Diosa Alada de la Victoria**. Personificación del **triunfo y el éxito**, era venerada en la antigua Grecia como la diosa de la victoria, tanto en el ámbito bélico como en las competiciones deportivas. Según la mitología, Niké era hija de Estigia, la diosa del río homónimo, y del titán Palante. En algunas versiones, se le atribuyen tres hermanos: Zelos (el Empeño), Cratos (el Poder) y Bía (la Fuerza), todos ellos asociados a distintos aspectos del poder y la victoria.

Aunque inicialmente Niké era considerada una deidad menor, su importancia creció significativamente durante la **Titanomaquia**, la épica batalla entre los dioses olímpicos y los titanes. Niké ayudó a Zeus y los olímpicos, y como recompensa Zeus la admitió en el panteón olímpico, otorgándole un lugar de honor entre los dioses principales.

-MITO DE LA TITANOMAQUIA Y EL ASCENSO DE NIKÉ-

En la antigüedad, el cosmos fue escenario de una colossal batalla conocida como la **Titanomaquia**, un enfrentamiento entre los **antiguos y poderosos Titanes**, y los emergentes **dioses olímpicos**.

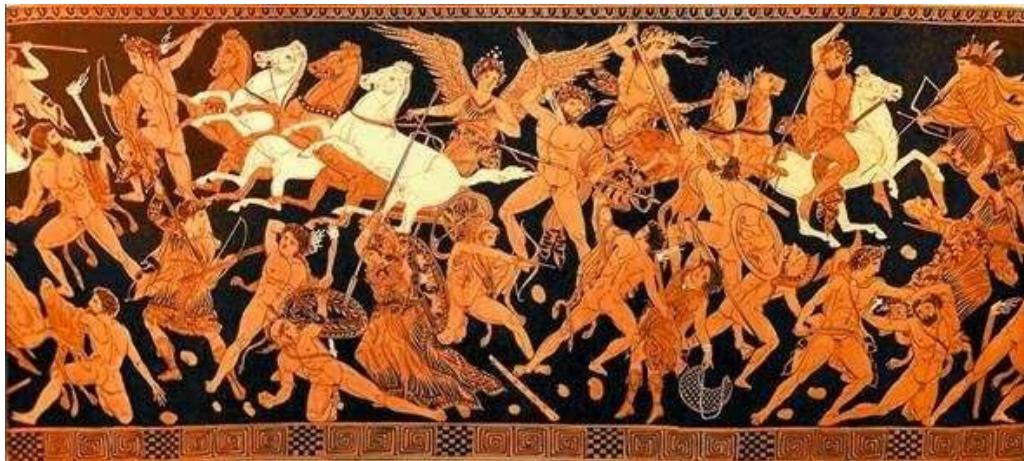
los Titanes, encabezados por **Cronos**, (el Tiempo), habían gobernado el mundo con mano de hierro, pero se vieron amenazados por una antigua profecía que anunciaba la **caída de Cronos a manos de uno de sus hijos**: uno de ellos lo derrocaría, al igual que él había derrocado a su padre Urano. Así, para evitar su destino, **Cronos devoraba a sus hijos** tan pronto como nacían. (Cronos es Saturno en la mitología romana). Su esposa **Rea**, logró salvar sin



Saturno devorando a sus hijos. Goya. M. del Prado

embargo al más pequeño, **Zeus**, escondiéndolo **en una cueva** en la isla de Creta, y engañó a su voraz marido Cronos dándole una piedra envuelta en pañales para tragar en lugar del niño.

Zeus creció en secreto y, **una vez adulto, liberó a sus hermanos del vientre de Cronos**, que los vomitó tras un brebaje que le ofreció. Una vez liberados, juntos, los hermanos olímpicos Hestia/Vesta (el hogar), Hera/Juno (el matrimonio y las mujeres), Hades/Plutón (el inframundo), Deméter/Ceres (la agricultura) y Poseidón/Neptuno (el mar) con Zeus/Júpiter (cielo y rayo) guiándoles, se unieron en una guerra épica contra Cronos y los Titanes.



Ánfora figuras rojas. M. del Louvre

La guerra duró una eternidad y los olímpicos estaban perdiendo. Fue entonces cuando **Zeus invocó a Niké**, la diosa alada de la victoria. **Con sus alas brillantes y su corona de laurel, Niké se posó sobre el escudo de Zeus**, mientras luchaba contra Cronos, y ayudándole, **le dio la victoria**.

Los Titanes fueron derrotados y enviados al **Tártaro**, un lugar de encarcelamiento eterno en las profundidades de la tierra. Así, los dioses olímpicos pasaron a gobernar el mundo.

Niké se convirtió en un símbolo de éxito y gloria para los que buscaban alcanzar sus metas y superar desafíos. Sus estatuas y representaciones se convirtieron en amuletos de buena suerte y en símbolos de triunfo para los héroes y atletas de la antigua Grecia.



Niké museo Viena. Manfred Werner

En Roma era una diosa importante, y se construyeron **numerosos templos** en su honor, porque **el éxito en las batallas era una parte fundamental del imperio romano**.

Los símbolos de Niké son éstos:

- **Alas**, simbolizan la rapidez con q la victoria puede llegar
- La corona de **laurel**, que se daba a los vencedores en las competiciones y batallas.
- La **trompeta** con la que anuncia el triunfo.

La influencia de Niké perdura en la actualidad. En el anverso de las **medallas olímpicas**, encontramos una **corona de laurel**, símbolo de la diosa, mientras que en el reverso se representa a **Niké alada**.



Y, por último, como dato curioso, os invito a buscar a **Niké en vuestro vestuario**, concretamente en vuestras **zapatillas**. ¡La marca Nike, toma su nombre de la diosa, y su logo representa sus alas estilizadas!

→ Actividad

Podemos jugar a **descubrir otros logos o marcas que tengan que ver con los mitos griegos, podemos darles pistas hasta que encuentren algunos de ellos, o enseñarles imágenes de las marcas a ver si las reconocen. ¿Qué transmiten? Pueden ser algunas los siguientes:**



Amazon: el río y las amazonas guerreras que lanzaban sus **flechas**. Francisco de Orellana bautizó así al río tras navegarlo 1541 y ser atacados sus barcos por mujeres guerreras con arcos y **flechas**, como las Amazonas. **Transmite fuerza y poder**.

Maseratti: los coches y el **tridente de Neptuno**. Realmente toma el logo por la fuente de éste dios en Bolonia, casa madre de la empresa, pero sugiere **poderío y fuerza**.

Versace: la marca de moda utiliza la **cabeza de Medusa** como logo por su poder de atracción **irresistible**, ya que en el mito todo el que la miraba quedaba petrificado al verla.

Dove: los jabones y **Afrodita**, de la que uno de sus símbolos es la **paloma** (dove en inglés). Como la diosa, se trata de expresar la **femineidad y belleza**.

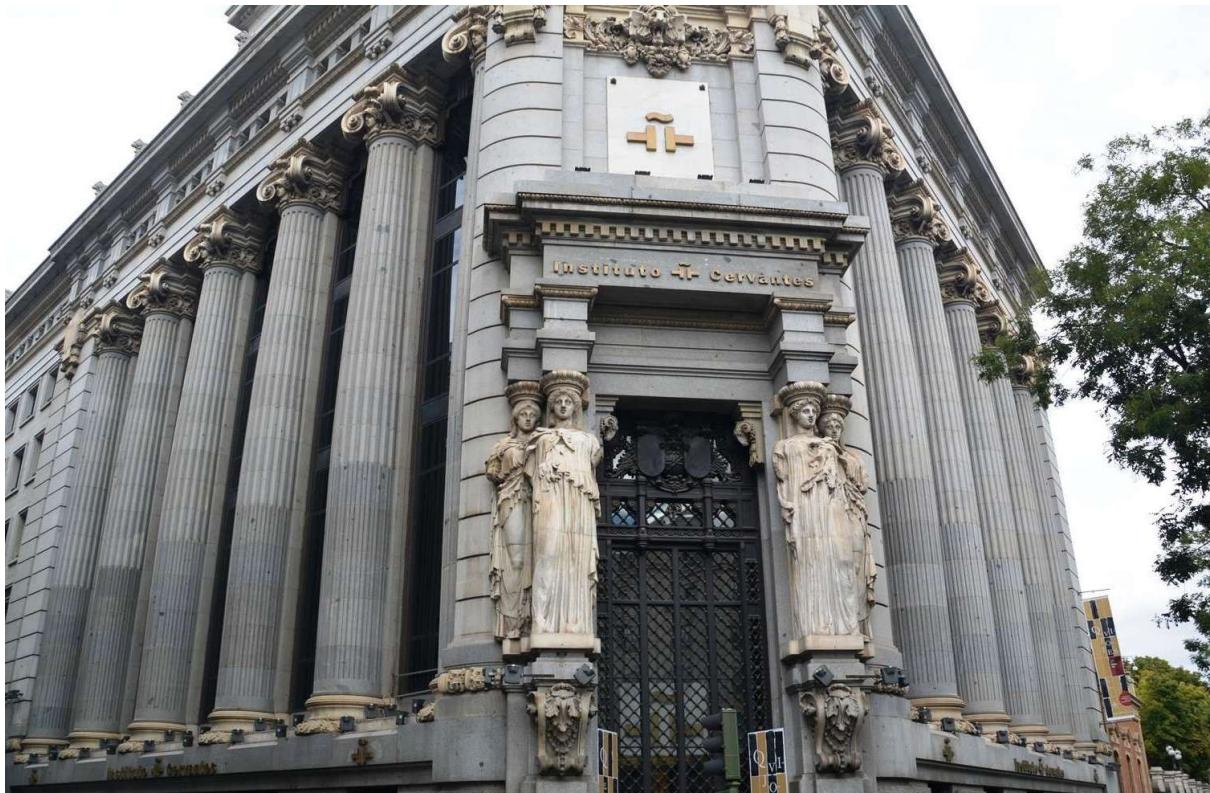
La sirena: el logo alude al mar por sus productos y a lo **atractivo** de éstos, como **las sirenas** atraían a los marineros.

Goodyear: neumáticos y **Hermes**, que viajaba veloz con sus **sandalias aladas** y además es el protector de los **viajeros** y el correo de los dioses.

Hermés: bolsos, maletas, lujo y **Hermes**, mensajero de los dioses, protector de los viajeros y de los ricos comerciantes.

PARADA 3. LAS CARIATIDES (Instituto Cervantes)

El Edificio de las Cariátides, es obra de los arquitectos **Antonio Palacios y Joaquín Otamendi**. Construido entre 1911 y 1918, originalmente albergó la sede del **Banco Español del Río de la Plata** y, desde 2006, es la sede del **Instituto Cervantes**. El edificio es de estilo ecléctico con influencias del neoclasicismo griego. Su fachada está adornada con **cariátides**, esculpidas por el **Ángel García Díaz** y no solo cumplen solo una función ornamental, sino que también **simbolizan la solidez y estabilidad financiera** que el banco deseaba proyectar.



Las Cariátides son columnas esculpidas en forma de mujeres. Su nombre proviene de **Caria**, una región de la antigua Grecia. Las más conocidas son las cariátides del **Erecteion**, que sostienen el templo de Erecteo en la Acrópolis de Atenas.

¿Y qué hacen ahí? **Están castigadas.**

-MITO DE LAS CARIÁTIDES-

En la antigüedad, hubo una gran **guerra entre Grecia y Persia, (las guerras Médicas)**. Las ciudades que se **destacaron** en la defensa de Grecia fueron **Atenas y Esparta**, cuyos héroes luchaban con valentía contra el imperio persa.

Sin embargo, **había una región en la antigua Grecia** conocida como **Caria**, (en Turquía) cuyos habitantes **decidieron traicionar a los griegos y aliarse con los persas**, esperando **obtener favores y riquezas** a cambio de su apoyo.

La deslealtad de los carios provocó la **furia de los dioses**, que convocaron una reunión de emergencia. El consejo divino decidió que el **castigo** debía ser ejemplar, por su **traición**.

-Atenea, diosa de la sabiduría y la justicia, descendió a la tierra decidida a impartir el castigo y fue a **Caria**. Allí, **las mujeres** que habían apoyado a los persas **estaban celebrando** su aparente victoria y la recompensa que esperaban recibir.

"**Como castigo**," anunció Atenea, " **No podréis caminar más por esta tierra ni disfrutar de la vida que conocéis. Os convertiréis en columnas de piedra que sostendrán los templos de aquellos a quienes habéis traicionado.**" Al pronunciar estas palabras, las mujeres comenzaron a sentir sus cuerpos volverse rígidos. Sus pies se enraizaron en el suelo, sus piernas y torsos se alargaron, sus rostros se endurecieron, congelados para siempre. Así, las mujeres de Caria fueron convertidas en **cariátides**, columnas con forma femenina que sostienen templos y edificios.

En el contexto del **Instituto Cervantes**, las cariátides pueden interpretarse como un homenaje a la cultura clásica. Su presencia en un edificio dedicado a la promoción del idioma y la cultura española es una forma de **conectar el pasado clásico con la identidad cultural contemporánea**.



Erecteion. Acrópolis Atenas.

¿Qué nos enseña la historia de las cariátides? El alumnado puede compartir sus ideas.

Es un recordatorio de la importancia de la lealtad y el honor y también enseña que las decisiones motivadas por la codicia y la traición pueden tener un mal fin, pero puede haber otras interpretaciones.

PARADA 4. ATENEA (Círculo de Bellas Artes)



El **Círculo de Bellas Artes** es una **institución cultural** fundada en 1880, y el edificio ha sido su sede principal desde su construcción. El edificio fue diseñado por el **arquitecto Antonio Palacios** y construido entre **1921 y 1926**. Es un destacado ejemplo de la **arquitectura ecléctica** madrileña de principios del siglo XX, combinando elementos clásicos con **influencias modernistas**. En 1981 fue declarado Bien de Interés Cultural.

En su interior destacan la cafetería, conocida como "La pecera", su escalera y la terraza de magníficas vistas. Es sede de numerosos eventos culturales de todo tipo.

El símbolo del círculo es **Atenea** (o Minerva romana), diosa de la sabiduría, la estrategia en la guerra, la artesanía y la justicia, y el escultor **Juan Luis Vasallo** creó la estatua de su azotea, que mide 6,5 metros de altura y pesa aproximadamente tres toneladas.

Simboliza la unión de la **inteligencia y la fuerza** como **diosa guerrera** pero también la conexión de la institución con las artes, la **sabiduría** y el conocimiento como diosa de **la justicia y la artesanía**.

-MITO DEL NACIMIENTO DE ATENEA-

La historia comienza en el Olimpo, el hogar de los dioses, donde **Zeus**, el rey de los dioses, estaba preocupado por una profecía que decía que su **próximo hijo** con su esposa **Metis**, (diosa de la sabiduría y astucia) sería **más poderoso** que él. Para evitar que esta profecía se cumpliera y perder su trono, Zeus tomó una decisión drástica. ¡**Se comió a Metis**, que estaba embarazada!

Sin embargo, Metis no desapareció. Aún dentro de Zeus, **continuó cuidando y enseñando a su hijo**, transmitiéndole toda su sabiduría.

Un día, **Zeus comenzó a sentir un terrible dolor en su cabeza**, como si su cráneo estuviera a punto de estallar. En su angustia, **llamó a Hefesto**, el dios del fuego y la forja, para que lo ayudara. Hefesto, con un hacha, **golpeó el cráneo de Zeus** con fuerza, y de la grieta **surgió radiante y poderosa, Atenea**, que emergió **completamente armada**, con una armadura brillante, un casco dorado que resplandecía como el sol y en su brazo un fabuloso escudo, la égida.

Atenea nació no solo como una **diosa guerrera**, sino también como la diosa de la sabiduría, la **estrategia y la justicia**. Desde el primer momento, su poder y presencia fueron inigualables, cumpliéndose así la profecía, aunque de una forma que Zeus jamás habría imaginado.

-MITO DE ATENEA, PERSEO Y MEDUSA-

Siendo Atenea ya venerada, un valiente joven llamado **Perseo** (también hijo de Zeus) para **salvar a su madre** de morir, tenía que hacer una misión que parecía imposible: debía derrotar a **Medusa, una de las tres Gorgonas**. Medusa era una criatura con **serpientes en lugar de cabello**, y cualquier mortal que la mirara directamente a los ojos quedaba convertido en piedra.



Perseo con la cabeza de Medusa. Benvenuto Cellini.

Perseo, consciente de la dificultad de su tarea, buscó la **ayuda de los dioses**. Así, Hades le otorgó un **casco** de invisibilidad para acercarse al monstruo, Hermes unas **sandalias aladas** para poder huir con vida y Hefesto una **espada afilada** para que cortase su cabeza. Pero fue Atenea quien le proporcionó la herramienta crucial para su éxito: un **escudo brillante capaz de reflejar la imagen de Medusa sin necesidad de mirarla directamente**.

Gracias a este escudo, **la égida**, Perseo se **dirigió hacia el escondite de Medusa**, pudo acercarse silenciosamente a la criatura **observándola a través del reflejo** y al fin, **logró decapitarla**.

Perseo regresó triunfante. La cabeza de Medusa se convirtió en una **poderosa arma** que pudo usar para protegerse y derrotar a sus enemigos. (Quizá habéis adivinado ya que **Perseo es Percy Jackson**, cuyas aventuras podéis leer y ver en películas).

Hay muchas **enseñanzas en ésta historia, y podemos buscarlas juntos**: una puede ser la importancia de la inteligencia y la estrategia como herramientas para superar desafíos y como estas cualidades pueden triunfar sobre la fuerza física. Otra puede ser que aquellos que buscan la virtud y la justicia pueden recibir ayuda de fuerzas superiores, igual que a Perseo lo ayudaron los dioses por una buena causa.

Este escudo que usó Perseo es uno de los **símbolos de Atenea** y está decorado con la **cabeza de Medusa**, pero la diosa tiene otros:

- **El búho**: Símbolo de **sabiduría**.
- **El casco y la lanza**: representan la faceta de **diosa guerrera**.
- **El olivo**: Es el símbolo de la **paz y la prosperidad**. ¿Por qué? Ahora lo veremos.

- MITO DE LA FUNDACIÓN DE ATENAS -

En tiempos antiguos, la ciudad de Cecropia (llamada así por su rey, Cécrope, una criatura mitad hombre, mitad serpiente) necesitaba un dios protector. **Poseidón**, el poderoso dios del mar, y **Atenea**, la diosa de la sabiduría y la estrategia, **compitieron** por el honor de ser los guardianes de la ciudad.

Para decidirlo, los dioses acordaron que **cada uno ofrecería un regalo a los ciudadanos, y el pueblo elegiría** el que fuera más valioso. Poseidón fue el primero en mostrar su poder. Con un golpe de su tridente en la roca de la Acrópolis, hizo brotar **una fuente de agua con la forma de un majestuoso caballo**. Al principio, los habitantes quedaron maravillados por el espectáculo, pero cuando probaron el agua, descubrieron que **era salada, como el mar**, y no podían beberla ni utilizarla para sus cultivos.



La competencia entre Poseidón y Atenea

Entonces, fue el turno de **Atenea**. La diosa clavó su lanza en el suelo y, en el lugar donde tocó, brotó un **olivo**. El árbol era robusto, con **ramas cargadas de aceitunas**. Atenea explicó que su regalo no solo proporcionaría **alimento, sino también aceite para cocinar, iluminar sus hogares y comerciar con otras ciudades**. El olivo era un **símbolo de paz y prosperidad**.

Los ciudadanos eligieron el regalo de Atenea, reconociendo su valor para la vida diaria y el crecimiento de la ciudad. Desde ese momento, **la ciudad quedó bajo la protección de Atenea y fue rebautizada como Atenas, en su honor**. En agradecimiento, construyeron el Partenón en la Acrópolis, donde se rendía homenaje a su poderosa protectora.

→ Actividad

Contaremos el mito con la participación de dos voluntarios que representen los papeles de Zeus y Atenea, pero lo haremos sin desvelar el nombre de la ciudad ni cuál de los dos dioses ganó la competencia. Después, pediremos al alumnado que nos diga cuál de los dos regalos hubieran elegido y sus razones.

Atenea también es la diosa de **las artes y los oficios**, especialmente la **tejeduría y la cerámica**, y por eso es la **imagen del Círculo de Bellas Artes**. Este mito tiene mucho que ver con la artesanía y el arte.

-EL MITO DE ARACNE-

Aracne era una joven tejedora de Lidia, **famosa por su habilidad en el tejido**. Su destreza en tejer era tan impresionante que comenzó a **jactarse** de que **era mejor tejedora que Atenea**, la diosa de la sabiduría y las artes, incluida la tejeduría.



Las Hilanderas. Velázquez. M del Prado.

La presunción de Aracne llegó a tal punto que **desafió a Atenea** a demostrar quién de las dos era la mejor haciendo un tapiz. Atenea, **aceptó el reto, pero antes se presentó en la tierra en forma de una anciana para advertir** a Aracne sobre la gravedad de su desafío. Aracne, sin embargo, no hizo caso de la anciana.

Comenzó la contienda: **Atenea**, con sus habilidades divinas, creó un **tapiz** que representaba **la grandeza de los dioses y las bendiciones que otorgaban**.

Aracne tejió un tapiz impresionante, pero que ridiculizaba a los dioses. **Mostró como Zeus, engañaba a mortales y a otras deidades para satisfacer sus deseos**, con sus **metamorfosis y conquistas amorosas**.

Atenea, al ver esto, se enfureció por la **falta de respeto y como castigo** por la arrogancia y la falta de respeto, **transformó a Aracne en una araña**. La diosa **condenó a Aracne a tejer eternamente**, pero ahora en forma de araña.

¿Cuál pensáis que es la moraleja? Puede ser “menos orgullo y más humildad” pero ¿qué veis vosotros?

PARADA 5. ARES DIOS DE LA GUERRA (Palacio de Buenavista)



El Palacio de Buenavista es la sede del **Cuartel General de Ejército de Tierra**. ¿Y a quien tenemos en su valla? A Atenea (Minerva) y Ares (Marte).

Mientras que Atenea representa la estrategia, la justicia y la inteligencia en el combate, **Ares**, que es el **dios griego de la guerra**, representa la **brutalidad, la violencia y el caos del combate**, la sangre y la crueldad de la batalla.

Ares suele ser representado como un **guerrero poderoso**, con armadura brillante y escudo, siempre listo para la batalla. Sus **símbolos** son el **casco y la lanza**, y sus **animales sagrados** son los **buitres** y los **perros de guerra**, carroñeros y bestias feroces que encarnan la destrucción y el caos de la batalla.

Su imagen en la valla del **Palacio de Buena Vista**, junto a la de **Atenea**, recuerda la dualidad de la guerra: **la brutalidad y el frenesí** de Ares frente a **la estrategia y la sabiduría** de Atenea. Juntos, simbolizan las **dos caras del combate**: el caos y el orden, la fuerza y la inteligencia.

-MITO DE ARES, AFRODITA Y HEFESTO-

Ares (Marte) no era popular entre los otros dioses, pero tuvo una **romance legendario con Afrodita** (Venus), la diosa del amor y la belleza: Afrodita estaba casada con **Hefesto** (Vulcano), el dios del fuego y herrero de los dioses. La pareja era una versión mitológica de **La Bella y la Bestia**: Afrodita, incomparablemente hermosa, y Hefesto, feo, cojo y jorobado (sus deformidades probablemente representan la arsenicosis, una enfermedad común entre los herreros por la exposición a metales pesados). Cansada de su matrimonio sin pasión, Afrodita encontró en Ares un hombre **fuerte, apuesto y fogoso**. Se veían en secreto cuando Hefesto trabajaba en la fragua creyendo que nadie los descubría... pero olvidaron un pequeño detalle: el **Sol, Helios**, lo ve todo. Y, efectivamente, Helios se lo contó todo a Hefesto, quien solo pensó, como era costumbre, **en vengarse**.

Hefesto fabricó una **red invisible e irrompible y la dejó en la cama**. Los **atrapó in fraganti**, y llamó a todos los demás dioses del Olimpo para que fueran testigos de la traición, y las carcajadas resonaron por todo el cielo. Ares y Afrodita se convirtieron en el **hazmerreír de los dioses**.

Sin embargo, tras calmarse las burlas y risas, **Ares y Afrodita continuaron su relación**, llegando a tener varios hijos juntos, entre ellos, **Fobos (el Miedo) y Deimos (el Terror)**, que acompañaban a Ares a la batalla, infundiendo pánico en sus enemigos. También fueron padres de **Eros (Cupido)**, dios del amor, y **Harmonía**, diosa de la concordia.

Es posible que de esta historia mitológica venga la frase de que "Los opuestos se atraen" ya que Ares y Afrodita representan la **contradicción entre el amor y la guerra**, y puede que también venga de aquí la idea de que "en el amor y en la guerra, todo vale", pero podemos pensar juntos más posibilidades.



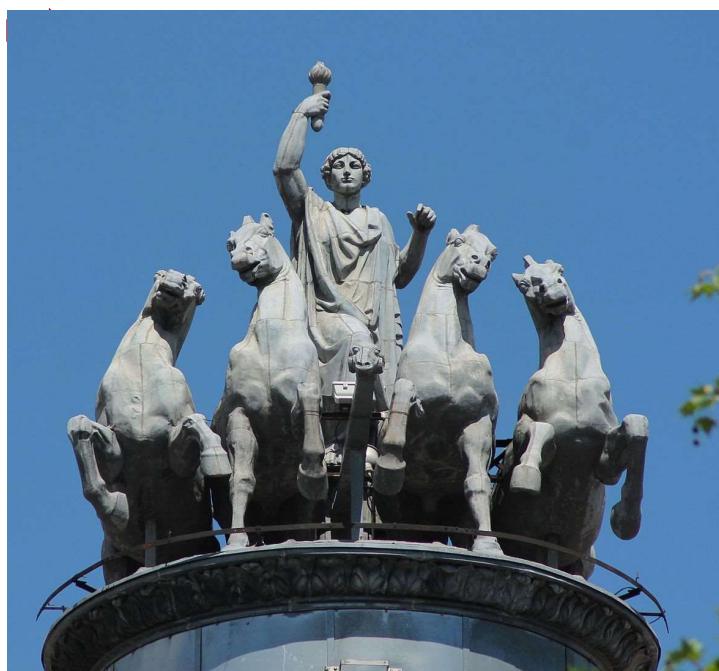
La fragua de Vulcano, Velázquez. M del Prado

→ Actividad

Enseñamos el cuadro de Velázquez “La fragua de Vulcano” para relacionar también la pintura con la mitología griega. Analizaremos quienes son los personajes, que creen que está pasando en el cuadro, por qué los personajes están tan sorprendidos o qué tipo de noticia podría causar esa reacción. Puede hacerse antes, después o mientras contamos el mito.

PARADA 6. LA AURORA (Seguros Aurora en Paseo de Recoletos)

Esta es una divinidad en la que pocos se fijan y que no se reconoce fácilmente, pero para descubrir su nombre podemos comenzar con un acertijo.



*Mi nombre empieza con "A" y termina como una hora del día.
Soy una palabra que también podría ser un nombre de persona.
Me encontrarás en el horizonte justo antes de que salga el sol.*

El edificio de la compañía de seguros **La Aurora** fue originalmente una casa-palacio perteneciente al Marqués de Amboage. En 1919, el inmueble fue alquilado a la compañía de seguros La Aurora, y un año después, en 1920, se añadió una impresionante cuadriga de bronce sobre la cúpula. La obra fue creada por el escultor **Juan Adsuara**, y es uno de los elementos más icónicos del edificio.

Aurora es la **diosa romana del amanecer**, cuyo equivalente en la mitología griega es **Eos**. Se la representa con alas y un carro tirado por caballos alados. Como **hermana de Helios (el sol) y Selene (la luna)**, Aurora desempeña un papel crucial en el ciclo diario. Cada mañana, abre las puertas del cielo para permitir la salida del sol, trayendo consigo la **luz y la esperanza** al mundo, por lo que simboliza el **renacimiento y los nuevos comienzos**. Sus caballos alados tienen nombres tan evocadores como su propia leyenda: **Faetón**, brillante, **Aethon**, resplandeciente, **Lampus**, ardiente y **Pyrois**, llameante.

-MITO DE LA AURORA-

En los albores del mundo vivía Aurora, la diosa del amanecer. **Cada mañana, montaba su carro dorado tirado por caballos alados**. Su misión era traer la luz a la tierra y deshacer la oscuridad de la noche.

Una noche, mientras Aurora recorría los cielos estrellados, descubrió a **Orión, el gigante cazador**, conocido por **su fuerza y valentía**.

Aurora y Orión, se enamoraron. Era todo súper romántico y eran felices... hasta que un día, **Orión**, que era un poco presumido, **se jactó** de que podía matar cualquier animal o bestia de la tierra.

Apolo, indignado con sus bravatas, envió un **escorpión gigante** para poner a prueba su valentía. Orión decidió enfrentarse a la criatura. Lucharon. Con cada ataque, el escorpión ganaba terreno, y Orión se dio cuenta de que quizás no podría vencer a esta criatura. Tras un largo combate, finalmente el escorpión logró herir a Orión y el valiente cazador **cayó muerto**.

Desesperada, **Aurora lloró y lloró** su muerte. Sus lágrimas se convirtieron en el **rocío de la mañana**. Sin poder vivir sin él, utilizó su poder divino para convertir a **Orión en una constelación** en el cielo nocturno, asegurándose poder **verlo cada madrugada** antes de que el sol surgiera en el horizonte.

Orión está desde entonces cada noche entre las estrellas como una constelación con su cinturón y cuerpo brillando en el firmamento (es una constelación que en la realidad se encuentra en el hemisferio norte, pero tiene la particularidad de ser **visible desde todos los lugares del mundo**).

Apolo, para recordar el desafío que había enfrentado y la lección de humildad recibida, decidió colocar el **escorpión** en el cielo también, como otra **constelación** en el lado **opuesto a Orión**, la de Escorpio, condenándolos a verse siempre desde lejos, pero jamás encontrarse de nuevo.

Como curiosidad, uno de los insecticidas más fuertes del mercado, es el de la marca **ORIÓN**.



PARADA 7. HERMES (Banco de España)

El Banco de España fue fundado en 1782 bajo el reinado de Carlos III, aunque su sede actual se comenzó a construir en 1884. El edificio principal, diseñado por los arquitectos **Eduardo de Adaro y Severo Sanz**, fue inaugurado en **1891**, pero ha sufrido múltiples ampliaciones para adaptarse a las necesidades crecientes del banco. Es un ejemplo del **eclecticismo** del siglo XIX, mezcla de neoclásico, renacentista y barroco francés.

En su exterior destacan figuras alegóricas que representan la economía, la abundancia y la prudencia, y por supuesto está **Hermes**.



Hermes era el dios **mensajero del Olimpo, protector de los viajeros, dios del comercio, el intercambio y el ingenio**. También es el de **los ladrones**. En la mitología romana es **Mercurio**.

Sus símbolos son un **gorro alado, llamado pétaso**, o bien las alas que le salen de la cabeza. También **sandalias con alas, las talaría, y un caduceo**, que es la **vara con dos serpientes aladas**, que podemos ver por toda la fachada (se suele confundir con el de la medicina, que representa la vara de Asclepio, pero ése es un bastón con una sola serpiente enrollada y sin alas).

-MITO DEL ROBO DE LAS VACAS DE APOLO-

Cuando Hermes era aún un bebé, tan solo un día después de su nacimiento, ya mostró su **naturaleza traviesa y astuta**. Su madre, Maya, lo había dejado solo en la cueva donde nació, y Hermes decidió que era el momento perfecto para una pequeña aventura.

Hermes salió de la cueva y, utilizando su increíble habilidad para **movearse rápidamente**, se dirigió al rebaño de vacas de Apolo, el dios del sol. Con una habilidad digna de un ladrón experimentado, **Hermes robó 50 de las vacas de Apolo**. Para no ser descubierto, **condujo a las vacas caminando hacia atrás**. También **usó ramas atadas a sus pies** para confundir las huellas. Escondió las vacas y volvió a su cueva, con su madre.

Apolo, furioso por el robo, comenzó a buscar sus vacas por todo el monte. Finalmente, llegó a la cueva de Hermes, y encontró al **bebé rodeado de vacas**. Apolo no podía entender cómo habían llegado allí y llevó a Hermes ante **Zeus**, el padre de ambos, para resolver el asunto. **Hermes**, usando su **ingenio y encanto**, logró convencer a Zeus de que no había sido un robo, sino una **travesura ingenua**.

Zeus, al escuchar la historia, se divirtió con la picardía de su hijo, pero le ordenó **devolver las vacas**. Para calmar a Apolo, **Hermes ofreció a Apolo** compensación en forma de **una lira** que él mismo había

inventado, con el caparazón de una tortuga y unos tendones de vaca. Cuando Hermes tocó la lira, Apolo quedó fascinado por su sonido y aceptó intercambiar las vacas por el instrumento, **se cerró el trato**, y se hicieron **amigos**.

Desde entonces, **Apolo** se convirtió en el **dios de la música**, y **Hermes**, en compensación de los paseos que le había hecho dar, se convirtió en el **mensajero de los dioses, protector de los viajeros** (incluso acompañaba a los muertos al inframundo) y por su habilidad al negociar, también fue **dios del comercio**. Por la obvia razón que acabamos de contar, Hermes es también el **dios de los ladrones**. ¿Contradicitorio o no, verlo siempre por los bancos?

PARADA 8. LA CIBELES



Carlos III, monarca **ilustrado**, dejó una huella profunda en Madrid. No en vano, se le conoce como "el mejor alcalde" de nuestra ciudad. Antes de ser rey de España, Carlos III fue rey de Nápoles, donde, bajo su mandato, se descubrieron las ciudades de **Pompeya** y **Herculano**. Este hallazgo marcó el inicio del **neoclasicismo**, corriente artística que buscaba revivir los valores y arte de la antigua Grecia y Roma.

Cuando llegó a España, transformó **Madrid** y soñó con embellecerla, convirtiéndola en una "**nueva Roma**". Según él, Madrid estaba fundada sobre **siete colinas y era la capital de un imperio**, al igual que Roma. Por ello, concibió el Paseo del Prado como un **círculo romano** (es donde corrían los aurigas en sus cuadrigas, como Ben-Hur), al que se accedía a través de la **Puerta de Alcalá**, como un nuevo arco de triunfo inspirado en los modelos clásicos.

Para su Paseo-círculo, el rey encargó al arquitecto **Ventura Rodríguez**, maestro de las fuentes, la creación de tres fuentes monumentales: **Cibeles, Apolo y Neptuno**.

Cibeles representaría la **tierra y las posesiones terrestres de los Borbones**. La diosa, madre de la naturaleza y la fertilidad, aparece coronada con una muralla, simbolizando la protección y fortaleza del reino. **Neptuno**, dios del mar, representaría los **territorios españoles de ultramar**. Inicialmente, las estatuas de **Cibeles** y **Neptuno** se miraban entre sí, reflejando la dualidad del poder terrestre y marítimo

del imperio. En su centro, como nexo y cohesión, estaría la fuente de **Apolo**, el sol, que simbolizaría a la **monarquía, los Borbones**.

Cibeles en la mitología frigia, es **Kybele**, diosa de la **naturaleza, la fertilidad, la agricultura y la protección de las ciudades** también es conocida como **Rea o Magna Mater**. Cibeles es está representada con una **corona en forma de murallas**, un **cetro** en una mano y las **llaves de la ciudad** en la otra y va en un carro del que tiran **dos leones**, lo que refuerza su asociación con la realeza y el poder, ya que éstos son el animal heráldico de los **Borbones**, aunque lo cierto es que estos leones no están ahí desde el principio, porque los primeros que tiraron de la fuente fueron un **oso y un dragón, ambos animales heráldicos de Madrid** añadidos por el arquitecto Juan de Villanueva. Durante una remodelación algo posterior, se retiraron estas figuras y se colocaron los leones. (Ese oso y dragón están hoy en el Museo de los Orígenes de Madrid).

La escultura de Cibeles para la fuente proyectada por **Ventura Rodríguez** en 1782 fue realizada por **Francisco Gutiérrez**, mientras que los leones que tiran del carro fueron obra de **Roberto de Michel**.

¿No habría sido más normal que los que tiraran del carro fueran caballos y no leones? **Estos leones, están castigados a no mirarse jamás**. Y tienen nombre, se llaman **Hipomenes y Atalanta**.

-Mito de Cibeles, Hipomenes y Atalanta-

Atalanta, era una **cazadora muy veloz** y que vivía feliz y libre, así que **juró no casarse**. Sin embargo, era muy bella y tenía **muchos pretendientes**. Como era una gran atleta, para evitar el matrimonio retaba a sus solicitantes **retándolos a carreras**. **Si ganaban, ganaban a la bella Atalanta, si perdían contra ella, perdían también la vida**.

Muchos hombres lo intentaron y murieron. Pero **Hipomenes**, decidió hacer una **trampa e imploró la ayuda de la diosa del amor, Afrodita**, quien le entregó **tres manzanas de oro**.



Hipomenes y Atalanta Guido Reni. Museo del Prado.

El día de la carrera, Hipomenes corrió veloz, pero ella lo era más. Así, cada vez que Atalanta lo superaba, **dejaba caer una manzana**. Atalanta no pudo resistir detenerse a **recogerlas cada vez, con lo que Hipomenes ganó la carrera y la mano de Atalanta**. **No le fue tan mal pese a todo, porque** Hipomenes era un buen muchacho, joven y valiente y Atalanta terminó felizmente aceptando convertirse en su esposa.

Sin embargo, después de su matrimonio, olvidaron dar las gracias a **Afrodita** por su ayuda, lo que enfureció a la diosa.

Un día, mientras paseaban por un templo sagrado dedicado a **Cibeles, Afrodita** los llenó de un deseo incontrolable. Se amaron dentro del templo, ofendiendo a **Cibeles** con su osadía, ya que tal acto estaba prohibido dentro del templo.

Furiosa, **Cibeles** los transformó en leones, condenándolos a tirar de su carro eternamente, sin poder mirarse nunca más.

Una de las moralejas es, claramente, que hay que recordar **siempre dar las gracias**. ¿Se te ocurren otras ideas?

PARADA 9. FUENTE DE APOLO

Forma parte del conjunto de fuentes monumentales del Salón del Prado que proyecta Ventura Rodríguez.

Apolo es el **dios griego de la luz, las artes y la razón**. De hecho, su escultura mira al sol naciente. Quiere significar la ordenación madrileña un cosmos perfecto regulado por el astro sol, que es el rey, y representa el **espíritu de la Ilustración**.

Es un símbolo de la **monarquía borbónica**, y está entre las dos fuentes de Cibeles y Neptuno, porque en muchos **círcos** romanos se solía colocar una figura de **Apolo en el centro de la spina**, la barrera central que dividía la pista de carreras.



Apolo está en postura clásica, desnudo, con una **lira** en una mano, que es la que le regaló Hermes (lo hemos contado antes) cuando le robó las vacas. Es su atributo principal y simboliza su **relación con la música, la poesía y las artes**, tan importantes también en la **Ilustración**, y con la que dirigía el coro de las **9 musas** que vivían con él en el monte Parnaso.



Sala de las musas. Museo del Prado.

Apolo lleva **un carcaj sin flechas**, ya que acaba de **matar** con ellas a la **serpiente Pitón, sobre la que se encuentra**. La serpiente vivía en una cueva sagrada en **Delfos**, y tenía el **poder de saber el futuro**.

Después de vencer a Pitón, Apolo reclamó el **oráculo de Delfos** como suyo y estableció allí su templo, donde las sacerdotisas (llamadas **pitonisas**, en honor a la serpiente) transmitían los mensajes del dios a los mortales. Este mito simboliza el triunfo de Apolo, dios de la luz y la razón, sobre las fuerzas caóticas y primitivas representadas por Pitón. El santuario del **oráculo de Apolo en Delfos** fue y aún sigue siendo, uno de los lugares más importantes y visitados de Grecia.

A los pies de Apolo se encuentran representaciones de las **cuatro estaciones** del año, cada una con elementos que las identifican: flores, espigas, frutas y ramas desnudas.

Las más caras de **Circe y Medusa** decoran el pedestal: Circe era una maga que convertía en animales a sus amantes. Medusa también ejercía artes mágicas y a sus enemigos los hacía piedra con su mirada. Son un poco la representación de este lado un poco misterioso y oculto del Dios.

PARADA 10. FUENTE DE NEPTUNO

Final del circo romano de Carlos III. Representa, en su contexto histórico, **el dominio de España sobre los territorios de ultramar**.

Neptuno, hermano mayor de Zeus, es el **dios romano del mar**, (en la mitología griega es **Poseidón**) y está representado montando **un carro tirado por caballos con colas marinas**, que simbolizan la **fuerza y el dominio de los océanos**. En su mano, sostiene **un tridente**, su atributo más distintivo. Como curiosidad, a nuestra estatua madrileña, **cuyo autor es Juan Pascual de Mena**, durante la guerra civil le colgaron un cartel al cuello en el que decía “dadme de comer o quitadme el tenedor”, aludiendo así al hambre que la población estaba pasando.

Disputó con Atenea ser el patrón de Atenas, como ya hemos visto y uno de sus mitos más famosos le atribuye la **creación de los caballos**.

-MITO DE LA CREACIÓN DE LOS CABALLOS POR NEPTUNO-



Dicen que los caballos nacieron de un **intento fallido de seducción**. Neptuno o Poseidón en la mitología griega, estaba enamorado de Deméter (Ceres para los romanos), la diosa de la agricultura. No sabía cómo **conquistar su amor**, así que un día, desesperado, le propuso un trato: haría cualquier cosa que ella pidiera a cambio de su corazón.

Deméter, que no tenía ningún interés en él y buscaba quitárselo de encima, le planteó un **desafío casi imposible**: debía crear algo nunca antes visto, tan majestuoso y bello que rivalizara con los propios dones de la tierra.

Neptuno aceptó el reto y se sumergió en profundas reflexiones. Golpeaba el suelo con su tridente, buscando la inspiración. La tarea no era sencilla: su creación debía ser terrestre, hermosa y, además, útil para el mundo. Tras muchas pruebas fallidas, finalmente tuvo una idea brillante. Con un **golpe de su tridente** en la arena de una playa, dio vida a un animal jamás visto: noble, veloz, fuerte y elegante. **Había nacido el caballo**.

Orgulloso, llamó a Deméter para mostrarle su obra. Ella reconoció que era magnífico... pero aun así, su corazón no cambió. **Neptuno no había logrado conquistarla**, pero en lugar de lamentarse, comprendió que su creación era un **regalo para la humanidad** y dejó que los caballos galoparan libres por la tierra.

Una posible moraleja puede ser que el **amor no se puede forzar**, aunque uno se empeñe, y también otra podría ser que, a veces, incluso los fracasos pueden dar lugar a algo hermoso y valioso, como los hinchas del Atleti de Madrid, quienes pese a los tropiezos siguen creyendo con el corazón en su equipo y disfrutando del fútbol con pasión.

Y hasta aquí llega nuestra ruta mitológica. Madrid está plagado de dioses, diosas, héroes y animales fantásticos. Solo tenéis que mirar y ver. Madrid es mítico.

“De Madrid al cielo... Olímpico”

11 ACTIVIDADES POSTERIORES A LA VISITA

Trivial mitológico

Por equipos, organizar un trivial mitológico con preguntas sobre lo aprendido en la visita (¿Quién es el dios del comercio? ¿Qué símbolo tiene Apolo? ¿Por qué Cibeles está en una carroza con leones?).

Elaboración de un glosario mitológico:

En grupo, crear un glosario con términos clave (mito, arquetipo, simbolismo, caduceo, centauro, cerbero, olimpo, gorgona, oráculo, u otras más complejas como psicopompo, némesis, hierofanía, inframundo, metamorfosis etc.) que les ayudará a comprender y utilizar el vocabulario específico relacionado con la mitología.

Mapa mitológico

Investigar otros puntos de Madrid relacionados con la mitología, para crear, junto con la ruta ya hecha, un plano mitológico completo de nuestra ciudad. Pueden añadir pequeñas descripciones de los mitos asociados.

Debate y puesta en común:

Organizar una sesión en la que reflexionen sobre la influencia de la mitología en el patrimonio urbano, repasar lo aprendido y fomentar el pensamiento crítico.

12 BIBLIOGRAFIA

Osorio García de Oteyza, Carlos. **Mitología, símbolos y alegorías en las calles de Madrid**. Madrid: La Librería Ediciones, 2023.

Bueno, Antonio. **La mitología de los cielos de Madrid**. Madrid: Ediciones La Librería, 1999.

López Ruiz, Roselino. **Mitología en los monumentos y edificios de Madrid**. Madrid: Artelibro, 2022.

13 ENLACES DE INTERES

<https://www.esmadrid.com/madrid-mitologico>

<https://enzapatillas.es/mitologia-madrid-i/>

<https://www.educa2.madrid.org/web/lengua-latina/cultura/-/visor/paseo-mitologico-por-madrid>

<https://www.museodelprado.es/>

El Ayuntamiento de Madrid es propietario de todos los derechos derivados de la propiedad intelectual.