

## Egipto

La civilización egipcia se prolongó durante más de tres milenios, desde el periodo predinástico tardío hasta el Grecorromano. La mitología e iconografía del Egipto faraónico son unas de las más ricas y variadas del mundo antiguo. Los egipcios llenaron sus hogares, templos y tumbas de obras artísticas de todo tipo: pinturas, esculturas, ornamentos, utensilios, joyas, amuletos.... pero ellos no deben ser considerados como simples objetos o elementos decorativos; al contrario, se trata de un fenómeno totalmente religioso o al menos mágico, a través de los cuales se representaban sus creencias e ideas sobre la naturaleza del cosmos y éstas llegaban a confundirse de tal modo que en ocasiones era preciso alterar los símbolos para evitar su picadura (es el caso del escorpión sin cola o la serpiente con un puñal clavado en su espalda).



**Fig. 11 a.** Amuleto de bronce de la XXVIª dinastía representando a Selket (de Grossato, 2000). **b.** Símbolo de la constelación del escorpión (de *Description de l'Égypte, publiée sous les ordres de Napoléon Bonaparte*. Grabados publicados por Inter-Livres, 1995).

Los egipcios utilizaron ampliamente a los insectos en su iconografía y mitología, así como al escorpión. Como todos los animales peligrosos el escorpión recibió en Egipto una veneración divina (figs. 11). Representaba junto a la serpiente una encarnación de las potencias del caos amenazantes del orden del mundo. Sin embargo, si se podían dominar resultaban beneficiosos. Tal vez por ello se llevaban pequeños amuletos en el periodo Arcaico, posiblemente como protección. El escorpión era ya previamente conocido como signo zodiacal. Inicialmente fue asociado a un rey – denominado Rey Escorpión–, aunque posteriormente sus poderes fueron asociados a la diosa Selket (fig. 12), protectora de nacimientos y de los cadáveres momificados durante el enterramiento. Existen varias leyendas sobre el tema. Los halcones (representación del dios Horus) eran venerados en Egipto porque se alimentaban de escorpiones, así que su destrucción resultaba ser un acto benéfico. El mito del escorpión ha sido abordado recientemente en Monzón & Blasco (1995, 1996).



**Fig. 12.** La diosa escorpión Selket, 'la que hace respirar las gargantas' (título que parece aludir a la sensación de ahogo que produce el envenenamiento por picadura de escorpión). Sobre la cabeza, un adorno que simboliza al escorpión.



**Fig. 13.** La diosa Neith, madre de los dioses y representación de la fertilidad, pero también de la guerra y la caza. Sobre la cabeza lleva su símbolo, aunque no existe unanimidad en la interpretación del mismo. Por su origen mitológico como diosa guerrera/cazadora, el símbolo ha sido considerado un escudo cruzado por dos flechas, pero también una lanzadera de tejedor, pues Neith era también patrona de las hilanderas.

Junto al escorpión, la araña jugó un papel poco conocido pero fundamental como símbolo de la diosa Neith, 'madre de los dioses' (fig.13). Al igual que en el caso de Mesopotamia las representaciones de la araña son prácticamente inexistentes a pesar de ser un símbolo destacado y de la extraordinaria productividad de los artistas egipcios. El culto a esta diosa es muy antiguo y se remonta al periodo Predinástico (finales del V milenio-3200 a. C) en la región del delta del Nilo. En la ciudad de Esna es representada en ocasiones con el Pez Lates. Sus atributos eran el arco, las flechas y el escudo. Al igual que en las culturas mesopotámicas, la araña/Neith terminó convertida en mito creador, primero como Madre de Ra, luego como madre de todos los dioses y por último 'creadora del semen de los hombres y los dioses', y asociado a la fertilidad además de a la caza y a la guerra. Esta ambivalencia vida-muerte está presente en sus títulos: 'amamantadora de cocodrilos' y 'la Terrorífica', es decir, tierna madre y monstruo feroz. Es también una divinidad funeraria, una de las guardianas de los vasos Canopes y quien ofrecía los vendajes para el cuerpo del difunto. Fue considerada también la inventora del tejido y patrona de las hilanderas. Con todos estos atributos parece evidente la relación de Neith con la araña en sus múltiples facetas de divinidad creadora, experta cazadora/guerrera y consumada tejedora. Como simple hipótesis, es curioso que un animal cuya característica más destacable es su capacidad para construir telas y, por tanto, para preñar sobre otros invertebrados sea nombrado guardián de los vasos donde se introducían las vísceras más importantes del difunto. Parece inevitable que las moscas y otros necrófagos debían sentirse atraídos hacia estos lugares y, por tanto, que debía ser vista con muy buenos ojos la actividad de las arañas como aparentes defensoras de los restos. Selket –el rey escorpión, otro

gran depredador de insectos– era también guardián de los vasos Canopes. La diosa Neith es también la 'tejedora del mundo' en alusión directa a la capacidad de las arañas para construir telas.