



LAS MEMORIAS DE HERMES

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Realizado por: RAQUEL ROMERO JIMÉNEZ

Tutorizado por: JUAN CARLOS GIL GONZÁLEZ

Periodismo 2022/2023

Fecha de presentación: junio 2023



GRADO EN PERIODISMO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO
CURSO ACADÉMICO [2022-2023]

TÍTULO: LAS MEMORIAS DE HERMES

AUTOR: RAQUEL ROMERO JIMÉNEZ

TUTOR: DR. D. JUAN CARLOS GIL GONZÁLEZ

DEPARTAMENTO: PERIODISMO I

ÁREA DE CONOCIMIENTO: PERIODISMO

RESUMEN: La realización del podcast Las Memorias de Hermes se encuadra dentro de los Trabajos de Fin de Grado de la tipología creativa. Este podcast de voz a la mitología griega en la actualidad. Un programa de radio en diferido en el que además de aprender sobre la mitología griega, se podrán adquirir conocimientos para relacionar los mitos clásicos griegos con la actualidad en la que nos encontramos. Además, el oyente se acercará a la literatura actual con las nuevas narraciones conocidas entre el mundo lector como *retellings*.

PALABRAS CLAVE: Mitología griega; Mitos; Leyendas; Actualidad; *Retellings*.

ÍNDICE

1. Entender la oportunidad.....	Págs. 2-14
a. Nombre del proyecto.....	Pág. 2
b. ¿Por qué del proyecto?.....	Pág. 2-4
c. Logo.....	Pág. 4
d. Competencia.....	Págs. 5-7
e. Posibles colaboradores.....	Pág. 8-10
f. Análisis DAFO.....	Pág. 11
g. Público objetivo.....	Págs. 11-12
h. Técnicas persona (resultados encuesta)	Págs. 12-14
2. Objetivos.....	Págs. 14-15
3. Definir.....	Págs. 15-18
a. Modelo Canvas.....	Págs. 15-18
4. Validar.....	Págs. 18-24
a. Página web.....	Págs. 18-22
b. Estrategia corporativa.....	Págs. 22-23
c. Comunicación interna.....	Pág. 23
d. Comunicación externa.....	Págs. 23-24
e. Comunicación de crisis.....	Pág. 24
5. Documentación.....	Págs. 24-29
a. Mitos y personajes griegos.....	Págs. 24-26
b. <i>Retellings</i>	Págs. 26-29
c. Temas de actualidad.....	Pág. 29
6. Episodios del podcast.....	Págs. 29-30
7. Guiones del podcast.....	Págs. 30-37
8. Conclusiones.....	Pág. 37
9. Bibliografía.....	Págs. 37-38
10. Anexos.....	Págs. 39-77
a. <i>Ivoox</i>	Págs. 39-40
b. Encuesta.....	Págs. 40-49
c. Modelo Canva esquema.....	Pág. 50
d. Documentación.....	Pág. 51-68
e. Episodios del podcast que se publicarán próximamente.....	Pág. 68-69
f. Guiones del podcast.....	Págs. 69-77
11. Agradecimientos.....	Pág. 78

1. Entender la oportunidad

a. Nombre del proyecto

El nombre que he elegido para este podcast es *Las Memorias de Hermes*.

Como quería un nombre que estuviera **relacionado** con la mitología griega, decidí acercarme al **dios Hermes**. Puesto que este dios era el **mensajero oficial** de Zeus y además el dios de la **enseñanza**. Al tratarse de un **podcast divulgativo** sobre la mitología griega en la literatura actual, este fue el nombre elegido.

Las Memorias de Hermes, además está **inspirado** en *La canción de Aquiles*, un *retelling* de Madeline Miller, quien en su libro relata las hazañas del héroe Aquiles desde el punto de vista de Patroclo. Esta nueva forma de narración se apoya en *La Ilíada* de Homero para crear el título de la novela, ya que dicho nombre significa “**la canción de la Guerra de Troya**”, siendo *La Ilíada* **las memorias** de una de las guerras más conocidas de la historia clásica.

b. ¿Por qué del proyecto?

Las Memorias de Hermes es un podcast que ha sido creado con la finalidad de **dar a conocer** la **mitología griega** más allá de los clásicos mitos que todos hemos oído hablar a lo largo de nuestra vida, ya fuera en clase de historia en el colegio e instituto, o de lo que cada uno ha leído para instruirse de forma voluntaria en este tema.

La mitología griega es un tema muy recurrido en los trabajos de fin de grado de **Historia del Arte, Lenguas Clásicas y Bellas Artes**. Mientras que en los trabajos de comunicación no es un tema tan tratado a pesar de ser la inspiración para todo tipo de arte.

Este proyecto nace por todas estas razones. La realidad es que la mitología no está muerta, son numerosos los autores que han **adaptado** y les han dado una vuelta de tuerca a estas antiguas **leyendas** para ofrecérselas a un público más joven. Dichas novelas son conocidas entre el público como *retellings*, dicho concepto traduce al español como “volver a contar”, pero los hispanohablantes han adoptado este extranjerismo. La editorial **Círculo Rojo** [define](#) los *retellings* como “una forma de redescubrir una historia ya contada desde una mirada diferente” (Círculo Rojo, abril de 2022). La razón por la que se ha decidido extraer la definición de la Editorial Círculo Rojo, a pesar de ser una editorial de autopublicación, es que no hay ninguna otra editorial que haya definido la nueva forma de narración que representan los *retellings*; el resto de definiciones que se han encontrado es la que han aportado los lectores en sus blogs.

El **fenómeno fan** ha movido grandes masas, la **literatura** se ha visto afectada por este movimiento. Varias autoras actuales dieron sus comienzos en la **plataforma de escritura** [Wattpad](#) (creada en diciembre de 2006 por Ivan Yuen y Allen Lau), redactando historias sobre sus cantantes o personajes literarios favoritos. Autoras como **Ariana Godoy** ha llegado a publicar en físico su trilogía de los *Hermanos Hidalgo*, **Mercedes Ron** ha conseguido lanzar en físico varias bilogías y trilogías, consiguiendo se adaptada a la pantalla *Culpa Mía* por parte de *Amazon*.

Autoras como [Madeline Miller](#) (novelista y profesora de Latín y Griego en la Universidad de Massachussets) y [Elise Kova](#) (autora estadounidense) se han abierto paso en el mundo fan y han publicado sus propias historias **basándose** en personajes de la **mitología griega** como **Aquiles y Patroclo** (*La Canción de Aquiles* de Miller) o **Perséfone y Hades** (*Un Trato con el Rey de los* de Kova), quien representa a estos dioses con sus personajes Luella y Eldas.

Este podcast **nace** para **acercar** la mitología griega a todos los lectores de una **forma innovadora y creativa**, mostrando que los *retellings* es una lectura fresca y juvenil, creada para las nuevas generaciones haciendo caso a sus peticiones. Pero al ser una interpretación totalmente subjetiva de estos mitos, darles a conocer también la **leyenda original**, incitándoles a su vez a que lean e investiguen sobre la Antigua Grecia y su religión politeísta con la finalidad de que ellos mismos **indaguen** y saquen sus **propias conclusiones** mitológicas tras escuchar el podcast, leer las novelas que se menciona e indagar en la mitología clásica. Además, para tener una percha de **actualidad e innovadora** se relacionarán los mitos con la **actualidad** y con la realidad en la que estamos inmersos. Cada episodio contendrá una serie de definiciones sobre la actualidad que se extrapolarán con el *retelling*. Con ello, lo que se consigue es que los oyentes tengan una **realidad palpable** sobre la que trabajar e investigar. Con esta última peculiaridad se conseguirá un **gancho atractivo** que ningún otro podcast de mitología tiene. Su finalidad es mostrar que la mitología sigue **presente en la actualidad** y que los oyentes observen que todo lo que era **inexplicable** y se contaba mediante mitos, sigue estando presente actualmente.

La principal vía de **publicación** será mediante podcast en la plataforma de [Spotify](#). Pero no debemos olvidar que estamos ante una **sociedad conectada a Internet** y que de cierta forma es adicta a las redes sociales, puesto que su forma de comunicación y vía de información es a través de estas aplicaciones digitales. Gracias a este dato, se crearán **perfiles** en [Twitter](#) (ofreciendo **información** a través de *tweets* únicos e hilos) e [Instagram](#) (con *posts* en el muro en formato clásico de imágenes y vídeos cortos de *reels* e historias con una duración de 24 horas

que serán destacadas para que no se pierdan y todo el mundo pueda visualizarlas una vez pasado el tiempo).

c. Logo



Imagen 1 Logo

Este logo ha sido diseñado con la aplicación de diseño **Canva**.

Los **colores** predominantes del logo son el amarillo y el ocre en distintas tonalidades, puesto que este es un color muy asociado a la mitología griega por las **armaduras** que los ejércitos llevaban. Además, el dios **Hermes** es representado con una **bolsa de dinero** por ser el principal representante de la **astucia** y la **agilidad**, dando lugar a ser venerado por los **ladrones**. El color **amarillo** en este caso, simboliza a las **monedas** que Hermes cargaba en su **marsupia**.

La principal **ilustración** que compone el logo es la **sandalia alada**, este es uno de los símbolos más reconocidos de **Hermes** junto a su casco también alado. Estos zapatos con alas **ayudaban** al dios de la comunicación a moverse de una **forma ágil** para servir de mensajero a Zeus y además para ayudar a las **almas** a encontrar el **camino** hacia el **Inframundo**.

Por último, otro de los iconos que conforman el logo son las **hojas de laurel**, sin duda alguna, este elemento es mucho más asociado a la **Antigua Roma**, pero la verdad es que en la Antigua Grecia las **coronas de laurel** se ofrecían a los **deportistas que ganaban los juegos olímpicos** y a los **poetas que creaban las mejores obras en los concursos literarios** (Mito y Leyenda, SS. FF.). Por lo que, al representar la victoria, se ha añadido el laurel y su simbología al podcast para el Trabajo de Fin de Grado.

d. Competencia

Al tratarse de un podcast sobre **mitología griega** es cierto que encontramos **varios** formatos de audio con esta temática, los cuales resultan ser un tipo de **competencia** para *Las memorias de Hermes*, ya que tienen su **audiencia asentada y definida**.

Para observar la **competencia** se han analizado las **primeras búsquedas** que aparecen en *Spotify*. La principal razón que se ha llevado a este análisis es el hecho de que los programas aparecen por su **relevancia**, por tanto, los programas con más oyentes aparecen antes que los que tienen un número menor de influencia.

Por la vía de *Spotify* encontramos la siguiente principal competencia:

- [¿Que los dioses hicieron QUÉ?](#) de Melissa C.

“*¿Que los dioses hicieron QUÉ?* es un podcast sobre **mitología griega, nórdica y japonesa** en donde las historias descabelladas y extrañas de los dioses son contadas de una **forma amena y fácil de entender**. Aquí conversaremos sobre cómo Zeus tenía tantos hijos y también por qué La Ilíada es tan innecesariamente larga. Las cosas que ocurrían en la mitología son casi una telenovela, ¿por qué no contarlas así?” (Melissa C., 2019).

Este podcast salió a la luz en **mayo de 2019**, con su primer podcast introductorio, el cual tiene una duración de 17 minutos y 33 segundos. Actualmente cuenta con **cuatro temporadas** y un total de **89 programas**. Su **último episodio** de podcast fue publicado en **octubre de 2022**.

- [Historias del Olimpo](#) de Ana Zarazúa:

“¿Cómo se movía el Sol y la Luna? ¿Por qué los volcanes hacían erupción? ¿Cómo el mar y el cielo podían estar calmados y al siguiente momento parecían en una guerra contra el otro? Los griegos y los romanos crearon algunas **historias bastante interesantes** (y extrañas) para explicar todos estos **fenómenos que no podían comprender**. Este no es un podcast de narración promedio: me concentro en **la verdad sobre la mitología griega y romana** el (mal) trato que recibieron las mujeres durante este periodo y todas las locuras que hicieron los dioses. Quiero decir, ¿cómo diablos se les ocurrió todo esto?” (Ana Zarazúa, 2020).

Historias del Olimpo publicó su primer episodio de podcast en **agosto de 2020**, con una breve introducción. Este podcast se compone de **13 episodios**, el último de ellos titulado *Faetón, el semidios que casi destruye al mundo* fue publicado el **26 de enero de 2023**.

- [Mitología de Spotify Studios:](#)

“Los mitos perduran por una razón. Este **drama de audio** episódico da vida a los **mitos antiguos** para la **audiencia moderna**. Cada episodio presenta **historias emocionantes y análisis de la historia y los orígenes de cada mito**, dando una idea de cómo nuestros antepasados vieron el universo. Mitología lanza un **nuevo episodio todos los martes**. Mitología es una producción de Cutler Media y parte de Parcast Network” (Spotify Studios, 2020).

En mayo del año en el que se decretó la pandemia de la COVID-19 **Spotify** lanzó al mercado su propia emisora en diferido sobre la **mitología griega**. Actualmente cuenta con **más de 150 episodios**.

- [Mitología Griega de Mauricio Ossa:](#)

“En este podcast abordaremos historias sobre la tan conocida mitología griega” (Mauricio Ossa, 2020).

Mitología Griega publicó su primer episodio de podcast en **julio de 2020**, con un programa sobre el mito de Eros y Psique. Este podcast consta de **6 episodios** sobre los mitos más conocidos publicado en **enero de 2022**.

- [Charla con Atenea, de Paquibel SR:](#)

“Quién era Atenea? ¿Cuántos líos de faldas tuvo Zeus? ¿De verdad se originó toda una guerra por una mujer? Acompáñame **todos los viernes** por esta odisea y descubre las respuestas en el podcast sobre **mitología** del momento. Podcast creado por @paquibell” (Paquibell, 2022).

Paquibel, una conocida [tiktok](#) que resume la mitología griega en videos de apenas un minuto, se abrió paso al mundo del podcast en **abril de 2022** con un pequeño tráiler sobre la temporada 1. Hasta el momento lleva publicados **10 episodios** divididos en **dos temporadas**.

- [Spirits de Multitude:](#)

“A boozy weekly podcast about mythology, legends and folklore. Hear fresh takes on classic myths and learn new stories from around the world, served up over ice by two tipsy history geeks. Find out more at spiritspodcast.com! (Multitude, 2016)

Spirits conforma el **podcast más parecido** a *Las Memorias de Hermes*, la única diferencia de con este podcast es que en *Spirits* **no** se dedica un espacio a los **retellings**. Se habla de la relación de los **mitos** con la **actualidad**. El podcast *Spirits* lanzó su **primer episodio** en **febrero de**

2016, en la actualidad este podcast **sigue trabajando** en la mitología y **supera los 300 episodios**.

Una mención que no se debe olvidar es la de Álvaro Pascual y Rodrigo Septién, más conocidos en el mundo de Internet como **Pascu y Rodri**, con sus **canciones** de la historia de los principales dioses griegos. Su canal de Spotify [Destripando la Historia](#) cuenta con **613.467 oyentes mensuales** y un total de **148.000 suscriptores en YouTube**; son numerosos los videos que se realizan en las redes sociales con sus canciones *Hades, Afrodita o Hestia*, entre otros de sus *hits* publicados.

Finalmente, comentar que Pol Gise ha asentado un **público muy grande** en las plataformas digitales de *YouTube* y *TikTok*, es por ello que también se ha procedido al análisis de sus **dos vías principales** de comunicación mitológica:

- *YouTube:*

El canal [Pol Gise](#) cuenta en la actualidad con un total de **938.000 suscriptores**. El *youtuber* Pol Gise realiza una serie de **animaciones** en vídeo en el que representa a los **dioses griegos** en forma de **avatares**. En sus vídeos Gise relata las historias de los principales **dioses y titanes** de la Antigua Grecia. Denomina sus vídeos como *Salseo Griego*, ya que su forma de narrar es a modo de **cotilleo**, llegando a veces a la **sátira**. Su **primer vídeo** fue lanzado el **21 de septiembre de 2020**. Su **último video** data del **24 de diciembre de 2022**.

- *TikTok:*

El perfil de [TikTok](#) de Pol Gise cuenta con **122.7000 seguidores** y casi **2 millones de me gusta**. Su peculiar manera de narrar los clásicos **mitos griegos** es a través de **cotilleos**. Su **primer vídeo** fue publicado el **29 de mayo de 2020**, el cual cuenta con un total de **3,3 millones de visualizaciones** y **427.4000 me gusta**. En la actualidad sigue subiendo vídeos **superando las 190 publicaciones**.

Se debe comentar que todos los perfiles analizados **se dedican** única y exclusivamente a explicar los **mitos y leyendas de la Antigua Grecia**, **sin relacionarlo** con la nueva forma de literatura que suponen los *retellings*, **ni con la actualidad**. Por lo que a la hora de **explicar los mitos** sí que son unos **posibles competidores**, pero al no tener los **puntos innovadores** que ofrece *Las Memorias de Hermes* **no** resultan ser una gran **amenaza**.

e. Posibles colaboradores

No todos los podcasts cuentan con colaboradores que ayuden a dinamizar los episodios y además a que el público se sitúe de una forma más exacta y que abran sus fronteras en cuanto a creadores de contenido sobre la Antigua Grecia.

Los **colaboradores** siempre son una **buena opción** para que los proyectos se den a conocer a un **público mayor** y que poco a poco, en este caso, el podcast vaya **creciendo** para poder dedicarle mucho más tiempo en el futuro.

Es por ello que se ha procedido a analizar los principales perfiles de los creadores de contenido que dan a conocer la mitología griega de diferentes formas y que podrían ser futuros colaboradores del podcast.

- Elena Cruz:

Estudiante de **Bellas Artes** en la **Universidad de Sevilla**. En *Twitter* se dio a conocer gracias a un [hilo](#) en el que explicaba a los **dioses** como **tópicos** que todo *Millennial* y *Generación Z* conoce. Esta fue una forma diferente y **cómica** de presentar los principales dioses griegos. Su hilo de *Twitter* publicado el **31 de julio de 2018**, cuenta en la actualidad con **9.339 retweets**, **1.071 tweets citados** y **14.600 me gusta**.

- Paquibel SR:

Paquibel, filóloga clásica, es conocida en *TikTok*, donde cuenta con más de **58.000 seguidores** por aportar **información** sobre los principales personajes mitológicos de una **forma clara, sencilla y entendible por todos**. En [Instagram](#) cuenta con casi **2000 seguidores**. Además, cada **viernes** publica un **nuevo episodio** en su podcast sobre la mitología clásica *Charla con Atenea*. En la actualidad cuenta con **un libro** publicado junto a varias autoras por la **editorial Ménades**, el cual se titula [Relatos nada clásicos](#) y cuenta con la versión tanto en físico como en *Ebook*.

- Álvaro Pascual y Rodrigo Septién, mejor conocidos como Pascu y Rodri de Destripando la Historia:

Destripando la Historia empezó su recorrido por *YouTube* hace nueve años, pero no fue hasta el **9 de junio de 2019** cuando empezaron a narrar las **historias de los dioses** tanto de la **mitología nórdica, como la griega y la egipcia**. En la actualidad se dedican exclusivamente a lanzar las **canciones** sobre los dioses más conocidos. En *YouTube* cuentan con **5,16 millones**

de suscriptores. Su perfil de [Instagram](#) cuenta con un total de **639 publicaciones** y más de **672.000 seguidores**.

- Pol Gise:

Su andadura por el mundo de la mitología griega comenzó en **2015**. Sus contenidos destacan por darles un tono cómico y humorístico. Su canal de [Youtube](#) cuenta con **938.000 suscriptores**, sus videos en este canal nacen bajo el nombre *Salseo Griego*, puesto que relata la mitología griega a modo de **cotilleos**. Su perfil de *Instagram* supera las **470 publicaciones** y los **265.000 seguidores**. *TikTok* es una de sus redes sociales más actualizada, en la cual cuenta con más de **122.700 seguidores** y supera los **1,9 millones de me gusta**. El **15 de marzo**, su libro [Hades, el dios menos malo](#) salió a la venta gracias a la editorial **Planeta**.

- Beatriz Esteban:

Beatriz Esteban es una **escritora y psicóloga general sanitaria** especialista en trastornos de la conducta alimentaria y de la personalidad graduada en la **Universidad de Valencia**. Su libro [Si vuelve el invierno](#), publicado con la editorial **laGalera** es un *retelling* del mito clásico de **Perséfone y Hades**. Actualmente, en [Instagram](#) cuenta con más de **270 publicaciones** y casi **6.100 seguidores**.

- Julia de Ennea:

Julia es la creadora de la **marca barcelonesa de joyería Ennea** esta marca de complementos se inspira en la **cultura grecolatina y egipcia** para la creación de sus piezas. En su carta de presentación, Julia explica que “La cultura grecolatina ha tenido un **gran impacto en mi vida**, y considero que **tiene relevancia** en todos los aspectos de la historia del mundo contemporáneo (como aquello de que quien no conoce la historia está condenado a repetirla). Juntándose la **joyería, la historia del arte y la mitología clásica** nace ENNEA, que quiere manifestar de forma física esta **importancia de nuestros orígenes**, siendo Grecia la cuna de la civilización. Llevando una pieza de ENNEA **llevas contigo un pedacito de historia**, para que nunca olvidemos de dónde venimos, y cuáles son nuestras raíces.” (Julia, 2020).

En su cuenta de [Instagram](#) Julia cuenta con más de **116 publicaciones**, en las que además de presentar sus joyas **explica los mitos y personajes** en los que se ha basado para la **creación de las piezas de joyería**. Son **6.300 personas** las que **siguen** el perfil de *Instagram* de *Ennea* para mantenerse al día de esta marca que toma de inspiración la cultura grecolatina.

- Iria G. Parente y Selene M. Pascual:

[Iria y Selene](#) son dos **escritoras** que escriben sus novelas de forma conjunta. Sus obras literarias se caracterizan por ser en su gran mayoría *fan fictions*, en las que toman a unos **personajes ya creados como referentes para crear una nueva historia con ellos**. Su saga *Olympus* entra dentro de los *retellings* de mitología griega, puesto que sus **historias y protagonistas** están **inspirados** en los **mitos clásicos**. En su cuenta de [Instagram](#) conjunta cuentan con más de **240 publicaciones** y más de **20.200 seguidores**.

- Sara y Carolina de Furia:

[Sara y Carolina](#) son dos **hermanas** de Murcia que durante el confinamiento empezaron a trabajar [Furia](#) en su **marca de ropa y papelería** inspirada en **la naturaleza, los mitos y dioses grecolatinos y leyendas extendidas**. Su marca se caracteriza por ser totalmente **artesana**, puesto que ellas son quienes crean y dibujan sus propias ilustraciones, quienes deciden el color y tejido ecológico y de gran calidad de su marca. Actualmente en su cuenta de *Instagram* cuentan con **más de 500 publicaciones** y superan los **12.100 seguidores**.

- Lourdes Rodríguez:

Lourdes Rodríguez es una **maquilladora** de Sevilla, creadora de contenido especializada en los vídeos de **caracterización mediante maquillaje**. En sus publicaciones tanto de *TikTok* como de *Instagram* narra **la historia de los personajes** en los que se inspira mientras realiza un **tutorial** de maquillaje.

Entre sus caracterizaciones se incluyen las de las principales **diosas y titánides** de la **mitología griega**. En su cuenta de [Instagram](#), Lourdes cuenta con más de **180 publicaciones** y supera los **1.700 seguidores**. En [TikTok](#), esta maquilladora ha conseguido llegar a los **897.000 seguidores** y actualmente supera los **18.5000 me gusta**.

f. Análisis DAFO

FORTALEZA	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer la Mitología Griega • Relacionar la actualidad con la Mitología Griega • Mostrar la nueva forma de narración que son los <i>retellings</i> • Buen posicionamiento entre los más jóvenes • Formato emergente en forma de podcast un recurso muy reconocido entre los más jóvenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Existencia de varios podcasts Spotify que pueden opacar un podcast en vías de crecimiento • Dedicado al público joven y con poco conocimiento en la Mitología Griega
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Al dar más visibilidad a la Antigua Grecia desde el ámbito de la comunicación se consigue que las nuevas generaciones tengan en cuenta que la Mitología Griega sigue presente en la actualidad y se vean reflejadas en los episodios y adopten <i>Las Memorias de Hermes</i> como un referente 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumento de la visibilidad de los podcasts realizados por la competencia

Tabla 1 Análisis DAFO

g. Público objetivo

Gracias a las **redes sociales** y el **movimiento literario** que se está creando en estas plataformas, son cada vez más los jóvenes cuyos pasatiempos o *hobbies* son la lectura. Poco a poco se va dando **visibilidad** a un mundo que está comprobado que **mejora la imaginación y la gramática**.

Para poder colaborar en este movimiento literario juvenil que se está viendo estos últimos años, he decidido crear mi propio **podcast sobre la mitología griega y la literatura actual**.

Es por ello, que el público objetivo de *Las Memorias de Hermes* será el **público joven**, principalmente el que se concentra en las edades comprendidas entre los **16 y los 26 años**. Irá dirigido a un público **poco instruido** en la mitología griega. Este podcast es una forma de

acercar la cultura de la Antigua Grecia, para que los oyentes tras la reproducción de cada episodio puedan **investigar** más a fondo sobre los mitos y personajes clásicos que se tratarán y mostrarles una **literatura** tan fresca como son los *retellings*. También es mostrarles que de cierta forma pueden **materializar la realidad** en la que se ven envueltos actualmente y puedan darle un **sentido** y un **significado**.

h. Técnicas personas (resultados encuesta)

Se ha lanzado una **encuesta** a través de **redes sociales** (*Instagram* y *WhatsApp*) para **conocer** y **afianzar** el **público** al que va dirigido el podcast. Para ello se han formulado **12 preguntas** con la finalidad de tener un buen *feedback* por parte de los **futuros oyentes** sobre sus **intereses** sobre la Mitología Griega en relación con el mundo contemporáneo. De ese modo se pretende **asignar** de una forma mucho más rigurosa los **temas** que se tratarán en los episodios que se lanzarán al mercado. Tanto las **tablas de frecuencia** como los **gráficos de barras** que corroboran el análisis de esta encuesta se encuentran en el **Anexo E**.

La encuesta ha sido cumplimentada por un total de **204 personas**, de las cuales el 2.5% afirma tener menos de 16 años y el 24% más de 26. Como este podcast va dirigido a un público de edad comprendida **entre 16 y 26 años**, se eliminan esos participantes que se salen del rango de edad mencionado. Por tanto, el **tamaño de la población de estudio** es de **150 individuos** y los resultados que aquí se describen se refieren a ese grupo. Cabe señalar que, aunque los programas vayan dirigidos a un público acotado, **cualquiera**, independientemente de su edad, **tiene cabida** en el podcast *Las Memorias de Hermes*.

En relación con la primera pregunta de la encuesta, sobre el **género**, el **80%** de población seleccionada se identifica con el **género femenino**, el **18%** con el **masculino**, un **0.7%** como **no binario** y el **1.3%** restante prefiere no responder a esta pregunta. La principal razón que se han incluido estas **4 opciones de respuestas** es que todo el mundo se **sienta identificado** en la pregunta y que pueda encontrar este podcast **un espacio seguro**.

El resto de las preguntas de la encuesta (de la **3** a la **12**) se centran en los **intereses** de la población sobre la mitología griega, donde más del **70%** de los encuestados afirman, en la tercera pregunta, estar **interesados** en esta temática. De forma complementaria, la cuarta pregunta plantea una evaluación del grado de **conocimiento** sobre la mitología en una escala de 1 a 5, siendo **1 poco** y **5 bastante**. Los resultados muestran que el solo el **10%** de los encuestados afirman tener un conocimiento **alto del tema** (4 o 5), mientras que el **25.3%** se puntuó con **1**, el **42.7%** con **2** y el **22%** con **3**. Estos resultados llevan a pensar que, aunque la

población está interesada, su grado de **conocimiento** sobre el tema es **escaso**, por lo que muy posiblemente **estarían interesados** en recibir de la cultura griega clásica.

Los *retellings* componen uno de los puntos que se tratarán en *Las Memorias de Hermes*. Por lo que la quinta pregunta de la encuesta permite averiguar si los encuestados **conocen** o no esta **nueva forma de narración**. En ese sentido, se observa que el **82%** desconoce a qué se refiere este término. Por lo que será un concepto que habrá que aclarar antes de usarlo en el podcast. La sexta pregunta va dirigida **exclusivamente** a los **27** encuestados que respondieron de forma **afirmativa** pregunta anterior para comprobar si realmente saben esta definición. **3** de ellos **no responden**; el **resto**, realmente **sabe** lo que son los *retellings*.

Las cuestiones 7 y 8 ponen a disposición de los encuestados una escala del 1 al 5, siendo 1 poco y 5 bastante, para que evalúen su sobre el grado de **interés en un podcast** sobre **mitología griega** y por la **literatura** respectivamente. En este sentido, **más del 50%** de los encuestados puntúan con **4 o más** su un **interés** tanto por el **podcast** como por la **literatura**.

Los *retellings* no solo están escritos en español, si no que encontramos varias **obras en inglés**. Por lo tanto, la pregunta 9 expone si los encuestados estarían interesados en **escuchar** sobre **libros** escritos en **ambos idiomas**. Para responder esta pregunta, los encuestados cuentan con las respuestas “Sí”, “No”, “Tal vez”. El **53.3%** de las respuestas se encuentran dentro del “**Sí**” y el **36%** en “**Tal vez**”, por lo que incluir contenido sobre **libros en inglés** podría ser **interesante**.

La principal **diferencia** con el resto de podcasts sobre mitología griega que se plantea en este proyecto es la **relación** de los mitos con la **actualidad**. Por ello, la pregunta 10 permite saber si los encuestados creen que se puede **relacionar** la actualidad con los mitos griegos. Casi el **60%** de los encuestados (59.3%) afirma que **existe esta relación**, el **33.3%** cree que **tal vez** puede existir y solo el **7.3%** cree que **no**.

El *feedback* con los oyentes es un punto muy valioso para *Las Memorias de Hermes*, es por ello que en la pregunta 11 se proporciona una **lista de temas** (“Amor”, “Conflictos bélicos”, “Estereotipos”, “Colectivo LGTBIQ+”, “Feminismo” y “Otros”) y se pide una **selección** de aquellos que podrían interesarle al encuestado. La pregunta tiene la posibilidad de selección **múltiple**. El **75%** de los encuestados están interesado en temas de **amor**, el **65%** en temas relacionados con los **estereotipos** y en torno al **50%** muestran interés por el **feminismo**, el colectivo **LGTBIQ+** y los **conflictos bélicos**. Además, los **12 encuestados** que han respondido “**Otros**”, **disponen** en la pregunta 12 de un pequeño **hueco** en el que **proponer** otras temáticas que sean de su **interés**. Los **temas propuestos** son:

- Cualquier tema me parece de interés, sobre todo en relación a la psicología y filosofía
- Cultura
- Estilo de vida
- Historia sobre los personajes mitológicos
- Historia y desarrollo social y político de Grecia
- La existencia vital
- Leyendas
- Leyendas sobre la mitología, restos arqueológicos que se hayan hallado entre otras cosas.
- Mitos famosos
- No
- No ha sido otros
- No he seleccionado otros
- Psicología
- Relación con la realidad del momento

La encuesta muestra que la **población joven** de entre 16 y 26 años, está **interesada** en la mitología griega, pero su grado de **conocimiento** sobre el tema es **escaso**. Por lo que muy posiblemente estarían **dispuestos** a dedicar parte de su tiempo a **informarse** sobre este tema, siendo el formato **podcast** aparentemente **adecuado** a sus gustos. Además, su nivel de **conocimiento** sobre los *retellings* es **escaso** y no les importaría recibir **información** sobre **literatura en inglés**. Todo ello, permite concluir que esta población estaría **dispuesta a escuchar** el podcast *Las Memorias de Hermes*, sobre todo si se tratan temas como el **amor** o el **feminismo**.

2. Objetivos

El **objetivo principal** del podcast es **dar a conocer** al público joven la **mitología griega** desde la **innovación** y los nuevos formatos de **radio en diferido**, los cuales en este momento se encuentran en un momento muy fructífero. **Las Memorias de Hermes** suponen ser una **primera toma de contacto** con la **cultura de la Antigua Grecia** para las nuevas **generaciones**.

En cuanto a los **objetivos secundarios**, podemos destacar **dos metas**. La primera de ellas corresponde a **no dejar** que la mitología griega se tome como una **cultura muerta** y que **no** está **presente en la actualidad**, puesto que estos mitos tratan de responder a las preguntas ¿por

qué el mundo funciona como lo hace? ¿Por qué suceden las guerras? ¿En qué repercuten mis actos en el resto? entre otras preguntas, las cuales se vienen repitiendo hasta nuestros días.

El **segundo objetivo secundario** a cumplir es **acercar la literatura** a los más jóvenes y mostrarles que tienen a su alcance **miles de formas de leer**, ya sea en formato físico, online o audiolibro. Recordarles que la **lectura**, al igual que las nuevas tecnologías, va **evolucionando** y que pueden hacer de ella un muy buen hobby. Para acercarlos la lectura se mostrarán en los episodios del podcast las **nuevas narraciones** que se basan en historias ya contadas, en este caso sobre los **mitos griegos**, las cuales se conocen entre el mundo lector como *retellings*.

3. Definir

a. Modelo Canvas

Alexander Osteralder creó el Modelo Canvas como un modelo ideal para determinar y crear nuevos negocios innovadores con el objetivo de crear valor para los clientes (IEBSchool, SS. FF.)

Dentro del Modelo Canvas se encuentran los siguientes apartados:

- Propuesta de valor:

El podcast *Las Memorias de Hermes* nace con la finalidad de mostrar a los espectadores que la mitología griega sigue **presente** a nuestro alrededor y que podemos **relacionarla** con la **actualidad**. Sin ir más lejos, en la mitología romana se puede ver cómo los dioses que la componen son los mismos que en la griega, el único cambio que hay en la romana son los nombres de los dioses y personajes mitológicos.

La **innovación** que presenta *Las Memorias de Hermes* es que también muestra que la **literatura actual** se basa en los mitos y dioses clásicos y crea una nueva historia a partir de ellos. Para fundamentar este punto, se contará con libros como *La Canción de Aquiles* de Madeline Miller, *Dioses de Neón* de Katee Robert o *Un trato con el Rey de los Elfos* de Elise Kova, entre otros muchos ejemplos.

- Segmento de mercado:

Este podcast va dirigido a todo aquel que tenga un **grado bajo de conocimiento** en el mundo de la mitología griega y quiera adentrarse en ella. El **público joven** es el que normalmente está

menos instruido en este tema, es por ello que este podcast va dirigido hacia ellos, más concretamente a las edades que comprenden desde los **16 a los 26 años**. Pero *Las Memorias de Hermes*, no por tener un público objetivo tan marcado quiere decir que no pueda escucharlo un público que no comprenda estas edades.

Este podcast es una **herramienta** más para adentrarse en la Antigua Grecia y además de ello **aprender a relacionarla** con la **actualidad** y **mostrar** los principales *retellings* que se han publicado, para que tras escuchar el podcast e investigar sobre los mitos griegos, el espectador pueda **extraer** sus propias **conclusiones**.

- Canales:

Este podcast en principio solo será publicado en la **plataforma de audio Spotify**. Pero una vez que este podcast crezca y llegue a más gente, con la finalidad de mejorar y ofrecerle a su público una mejor calidad, no se descarta la idea de publicarlo también en la plataforma de audio *Ivoox* y formato vídeo para la plataforma de *YouTube*. Para poder tener una mayor conexión y *feedback* con el público se utilizarán las **redes sociales** de *Twitter*, en la que la información se ofrecerá en forma de *tweets* únicos e *hilos*. *Instagram* irá dedicado a la información más visual y cercana, ya que se utilizarán tanto los *posts* informativos que aparecerán en el muro principal como las *stories* en las que se mostrarán encuestas, cuestionarios y pequeños vídeos e imágenes informativas que solo durarán 24 horas, la información más importante se guardará en las carpetas destacadas.

- Relación con los clientes:

Las **redes sociales** serán el **primer paso** para captar a los clientes. Creando **contenido atractivo** y que con anterioridad se ha demostrado que funciona con los jóvenes en las redes sociales, se mantiene el *feedback* con los seguidores y el público. Por ejemplo, creando **historias interactivas** en *Instagram*, grabando nuevos programas con posibles **colaboradores** o **sorteos literarios** de alguna obra que se comente en el podcast.

- Fuentes de ingresos:

En la actualidad la gente **no** está muy **acostumbrada** a **pagar** por los productos **audiovisuales**, es gracias a plataformas como *Pódimo* por las que poco a poco se va asentando pagar por las emisoras en diferido. Es por ello que, para no arriesgar en este aspecto, se ofrecerá el podcast de **forma gratuita**. La principal fuente de **ingresos** será mediante las **redes sociales** (*Twitter* e *Instagram*) mediante la **creación de un perfil e imagen de marca fuerte**, con una cantidad de **seguidores** grande y aceptable como para poder acercar al público una serie de **colaboraciones** y posibles **patrocinadores**. La aplicación de *Patreon* podría funcionar como futura **fuentes de ingresos**, puesto que los clientes pagarían una **pequeña cuantía** para recibir **contenido exclusivo** que no se ofrezca en ninguna otra plataforma.

- Recursos clave:

El **equipo humano** conformará el principal **recurso clave** para este proyecto. Los invitados que participarán en la producción del contenido conforman tanto un recurso clave como una **fuentes de fiabilidad**. Los **libros** de mitología griega y los *retellings* ya publicados tanto en español como en inglés suponen la **fuentes principal de información y documentación**. Además de estos recursos, también es necesario un **lugar tranquilo** y provisto de **recursos electrónicos** como un **micrófono**, un **ordenador** con **internet** y una **grabadora**. Gracias a ser estudiante de la Facultad de Comunicación estos **recursos** quedan totalmente **solventados**, ya que contamos con los estudios y aulas de radio a nuestra disposición para grabar los episodios del podcast.

- Actividades clave:

Diálogos y conversaciones sobre los mitos clásicos tanto de forma **individual** como con **colaboradores**.

- Socios clave:

Editoriales de libros, **escritores** de *retellings*, **creadores de contenido** en redes sociales, etc. Al seguir el modelo de *Brain Journalism*, un socio clave son las editoriales, las cuales brindan **contenido literario** y de **documentación** a cambio de un **acuerdo preestablecido**. Creándose

así un nuevo valor añadido que brinda **exclusividad**, convirtiendo *Las Memorias de Hermes* en creadores de contenido para estas empresas, de forma que tenga primicia a cambio de publicidad.

- Estructura de costes:

En cuanto a **alquileres**, no se necesita un gran desembolso de dinero puesto que la **facultad** proporciona el **espacio** y los **recursos electrónicos necesarios** para desarrollar un podcast. En cuanto a **costes fijos**, la **luz** para utilizar los equipos electrónicos, el **transporte** para desplazarnos al espacio de grabación, así como la **red wifi** y las **llamadas** que se grabarán en directo con los **colaboradores** que no puedan desplazarse. Otro coste fijo es el **mantenimiento de la web** y el **tiempo y esfuerzo** por mi parte como creadora del podcast.

4. Validar

a. Página web

<https://lasmemoriasdehermes.wixsite.com/my-site>



Imagen 3 Página Web Sección Inicio

En esta imagen se muestra la **página principal** (Inicio) del proyecto podcast. A continuación, se analizará el **funcionamiento** de la propia web y los **contenidos** que se pueden encontrar en esta. En esta **primera página** aparece el **logo** del proyecto junto a una breve **presentación**. Lo siguiente en aparecer en la pantalla es un **video explicativo** del podcast y de lo que este va a tratar. En esta página de **Inicio** se encuentran también **tres secciones** dirigidas a las **redes**

sociales. La **primera** de estas secciones se enfoca en la **cuenta de Spotify** del podcast y los episodios que se han lanzado de este. La **siguiente sección** está dedicada a la cuenta de *Instagram*, al entrar a esta puedes encontrar una muy breve **explicación de los posts** de esta red social junto a un enlace para poder acceder a estos. El **último apartado** se centra en *Twitter* y al igual que en *Instagram*, hay una breve **explicación de los hilos publicados** junto a su enlace de acceso.

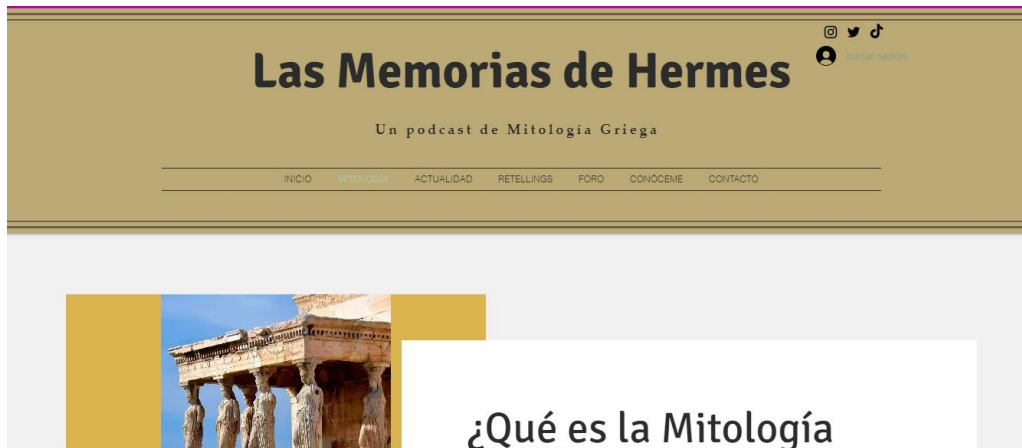


Imagen 4 Página Web Sección Mitología

La segunda de las principales secciones de la web se titula **Mitología**. En esta página se encuentra una breve **explicación de los personajes mitológicos** de los que se habla en el podcast. En cada apartado se encuentra un botón de **Leer Más** en el que al clicar en él se abre una nueva **página** con una explicación más extensa del personaje.



Imagen 5 Página Web Sección Actualidad

La tercera página de la web pertenece a la **Actualidad**. En este apartado se explica brevemente los **aspectos actuales** que se pueden relacionar con los **mitos griegos**, tanto en el propio mito como en el podcast y los *retellings* de los que se habla en los episodios. En este caso, al hacer clic en **Leer Más** aparece la **información** de una forma más **extensa y detallada**.



Imagen 6 Página Web Sección *Retellings*

Los *retellings* conforman la cuarta sección de la página web. Los *retellings* son las nuevas formas de narración, en este caso de mitos griegos, con otra perspectiva. En este caso los *retellings* de los que se habla en el podcast aparecen en esta página explicados de una forma **muy breve**. Al pulsar en **Leer Más** tienes una forma más visual y extensa de la explicación de estos relatos.

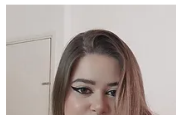


Imagen 7 Página Web Sección Foro

El **público** en este podcast supone un **aspecto clave** y por ello, el *feedback* con los oyentes es muy **importante**. Un foro es una página clave para este factor, con la finalidad de que los oyentes puedan escribir sus **ideas**, sus **recomendaciones** y los **aspectos** que les gustan y que no del podcast.



¿QUIÉN SOY?



¡Hola a todos! Mi nombre es Raquel Romero, este año estoy terminando la carrera de Periodismo en la Universidad de Sevilla. He decidido que mi Trabajo de Fin de Grado esté encaminado a la tipología creativa, y ¿qué mejor forma de trabajar la creatividad que creando mi propio podcast?

Imagen 8 Página Web Sección Conóceme

Darse a **conocer** está muy valorado en la actualidad, es por ello que la penúltima página se corresponde con **Conóceme** y una breve **explicación** sobre mi persona.



CONTÁCTAME

Para promociones, colaboraciones o cualquier pregunta personal que tengas, puedes escribirme a: info@misitio.com
O dejarme un mensaje aquí:

Nombre
Email
Teléfono
Escribe tu mensaie aquí...

Imagen 9 Página Web Sección Contacto

La última de las páginas corresponde a una **plantilla** para contactarme a través de **correo electrónico**, para que los oyentes tengan una forma más de estar siempre presente con la finalidad de **mejorar** siempre el podcast.

b. Estrategia corporativa

Para ejecutar la estrategia corporativa del proyecto se ha llevado a cabo la realización de un **logo** y un **vídeo corporativo** para así poder crear una **imagen de marca definida y visual** para llegar al público objetivo.

- Logo:



Imagen 10

La **tipografía** utilizada para este logo se encuadra dentro de las **romanas** (en la tipografía romana moderna su principal característica es que el **sherriff** de sus letras es lineal, y se traza en ángulo con los bastones de las letras). La mayoría de los tipos de letra de tipografía romana moderna tienen un **aspecto** algo *clásico*. La elección de esta tipografía es debido a que el tema central del podcast es la mitología griega y este tipo de letra **evoca** a las **culturas clásicas**. También añadir que gracias a utilizar este tipo de **logotipo** donde se muestra una imagen o símbolo y texto, facilita su **modificación** según las necesidades y el espacio que se requiera en las redes sociales.

En la mayoría de podcast con la temática de la mitología clásica se utilizan colores algo más sombríos y elementos representativos. Es un icono utilizar elementos representativos de las culturas grecolatinas.

- Vídeo:

El **objetivo principal** que se pretende conseguir con este vídeo es transmitir **cercanía** sobre la mitología griega al público joven y mostrársela de una forma **dinámica**. Para que puedan ver que la **actualidad** está totalmente relacionada con los **mitos clásicos**. Con este vídeo se

pretende aportar **valores** como la **actualidad**, la **diversidad**, el **fomento a la lectura** entre el público joven y la **originalidad**. Para seguir con la estética ya expuesta con el logo, se ha utilizado una **tipología sencilla y romana**, destacando los valores más importantes de manera visual y sin recargados que distraigan al público del mensaje principal.

La duración del vídeo es de **26 segundos**. Los recursos y herramientas utilizados son los que ofrece el programa *Canva*. De nuevo, se eligen tanto **recursos sencillos**, como **transiciones sencillas**, pero que a la vez tengan movimiento para no aburrir al espectador, en todo momento **prima la información** sobre los recursos animados.

c. Comunicación interna

En este caso, al ser un podcast realizado por una sola persona para su Trabajo de Fin de Grado, planear la comunicación interna **no** es algo **crucial**, puesto que soy **yo misma** quien decido qué incluir en el podcast, en las redes sociales y en la memoria que completa el trabajo.

Las **tutorías** con el profesor asignado y mi propia **organización**, junto con los **correos electrónicos** con las novedades del trabajo se pueden incluir dentro de este marco. Al ser un **trabajo creativo**, tengo total **libertad** sobre mi propuesta de mitología griega y presentar los mitos que más interesantes me parecen.

d. Comunicación externa

Las Memorias de Hermes ha llevado su comunicación externa a través de **diferentes plataformas digitales**: una página web en formato blog, las redes sociales *Twitter* e *Instagram* y la plataforma de radio formato podcast de *Spotify*.

En la **página web** es donde se encuentra la información más **profunda**, en ella se publican entradas con la **información** por escrito de los principales mitos y dioses griegos de los que se han hablado en el podcast, un **foro** para que el público objetivo pueda pedir los próximos temas de los que se hablará, un pequeño **glosario** con los principales personajes de la cultura de la Antigua Grecia y las entradas con las **publicaciones** de los episodios de podcast.

En *Instagram*, a través de *posts* con curiosidades creados a través de *Canva*, se ha ido **captando** y **fidelizando** el público objetivo. Se ha conseguido alcanzar un total de **52 seguidores**. Se ha

compartido un total de **19 publicaciones**, **7 historias** y **9 vídeos** en *reels*. Los me gustas en publicaciones normales se mueven entre los **31** y los **8 me gusta**.

Twitter es una red social menos cercana, pero muy utilizada entre el sector joven de la sociedad. El público de esta red social tiende a leer la información de una forma muy **rápida**, pero a su vez, el mensaje puede **llegar bastante lejos** gracias a los *retweets*, los *citados* y los *me gusta*. Es por ello que *Twitter* se utilizará para **difundir** las publicaciones de *Instagram* y los episodios de podcast, además de la creación de **hilos** no muy complejos para que el público de esta red social pueda **familiarizarse** con la mitología griega. El total *tweets* que se han publicado ha sido de **19**, tanto hilos como *tweets* únicos. Un ejemplo de **alcance** en esta red social es sobre el hilo de presentación, el cual consiguió un total de **254 vistas**, **15 impresiones**, **5 me gusta**, **4 retweets** y **1 comentario** que corresponde con la **continuación del hilo**. La cuenta tiene un total de **4 seguidores**. En esta red social es más **complejo fidelizar** la audiencia, pero a su vez resulta muy útil para la **expansión** del podcast y del mensaje que se pretende divulgar.

e. Comunicación de crisis

Cuando las empresas se hallan en **situaciones graves**, e incluso antes de que estas se generen, es muy importante **hallar** la forma correcta de comunicarlo. **Silenciar u ocultar** información puede ser una opción muy **peligrosa**. Es importante saber **comunicar** los problemas y los futuros desafíos a los trabajadores, los socios, las partes interesadas e incluso hacerlos públicos a la sociedad en general.

En *Las Memorias de Hermes* los pasos a seguir si ocurre alguna situación así, serían; guardar la **calma**, para no tomar decisiones en caliente y precipitadas y decidir cómo actuar en estos casos; **observar** el entorno, ver si el problema está trascendiendo entre el público rápidamente, o en los medios de comunicación; y, por último, mostrar **transparencia**, hacer ver al público nuestras intenciones de forma clara, siempre desde la honestidad.

5. Documentación

a. Mitos y personajes griegos

- Hermes:

Es conocido porque es un **dios mediador**, con las principales características de la **movilidad** y la **astucia**. **Hijo** de Zeus y de Maya. Se le conoce por ser un **dios inventor**, **amigo de los**

hombres y mensajero de los dioses, aunque en especial de Zeus, quien le otorga un **sombrero** y unas **sandalias** ambos **alados** y un **caduceo** o varita mágica de oro con dos serpientes enrolladas y alas en la parte superior. El caduceo contiene estas dos serpientes porque un día Hermes separó a dos serpientes, cuando Hermes intervino, estas se entrelazaron entorno a la vara. En Grecia el caduceo es el **símbolo tanto de los heraldos como de los embajadores**. Es un gran **enemigo y mentiroso**. Considerado también como el **dios de los ladrones**, ya que, con solo unas pocas horas de vida, Hermes robó el rebaño de Apolo, Zeus le obligó a devolverlo y Hermes se ganó el perdón de Apolo regalándole la **lira** que acababa de inventar, la cual había fabricado con el caparazón de una tortuga, piel de buey y siete cuerdas. Es gracias a un intercambio que hizo con Apolo por el que se le conoce también como el **dios del comercio y del mercado** y como el **primer poeta y músico** de la historia (*Mitología* Ed. Velpa, 2006). Hermes es, por lo tanto, el dios mensajero y el de la elocuencia y los comerciantes, además de la enseñanza. Es el único dios capaz de **cruzar al Hades** y su función es **llevar las almas muertas hasta Caronte**, quien dirigía las almas hasta el inframundo. Hermes ayudó a **Perseo** para matar a la Gorgona Medusa, el dios le **ofreció sus sandalias aladas**, las cuales le aportaban la velocidad (*Mitología*, E. Halmiton, 1826). Sus **descendencias** y **amoríos** son numerosos, por lo que lo será también su descendencia, entre la que destacan **Hermafrodito** y **Pan**. Al ser el heraldo de los dioses aparece en la mayoría de mitos (*Mitología* Ed. Velpa, 2006). A pesar de ser de la **segunda generación de dioses**, hijo de los dioses de la primera generación, en este caso hijo de Zeus, se convierte en **deidad** por derecho propio y pasa a formar parte del **dodecateón** y de la unión de los **dioses olímpicos** (*El libro de la mitología*, 2017).

- Perséfone:

Al principio su nombre era **Core**, el cual en griego significa doncella. Es **hija de Zeus y Deméter**. Es conocida por ser la diosa de los **infiernos** y la **consorte de Hades**. Una vez que se convierte en la reina del inframundo, decide cambiarse el nombre a **Perséfone**. Cuando Hades se enamoró de ella, le pidió su mano a Zeus, pero sabía que la madre de la joven no aceptaría que su hija se casa con su hermano. La posición ambigua de Zeus alentó a **Hades a raptarla** (*Mitología* Ed. Velpa, 2006). Un día Core estaba recogiendo **flores** junto a unas ninfas, de pronto la joven se enamoró de un hermoso **narciso** y lo recogió, al coger ese narciso, la tierra se abrió y de ella surgió **Hades** en un carro tirado por dos de sus caballos negros y se la llevó al Inframundo **raptada** mientras la joven lloraba. Fue el **Sol (Helios)** quien avisó a Deméter de

que su hija había sido raptada por su hermano. Ya que la madre, desolada y con una gran pena no paraba de buscarla sin buen resultado. En este momento, Deméter, muy triste, bajó a la tierra para habitar en ella y **descuidó las tierras**, comenzando a morir las cosechas. Viendo que este fue el peor año en la tierra, Zeus llegó a la conclusión de que era su hermano Hades el que debía ceder y devolverle a Deméter a su hija. Para ello, Zeus envió a su mensajero, **Hermes**, a que bajara al Inframundo y le **ordenara a Hades que dejara a Perséfone** volver con su madre. Cuando Hermes bajó y les explicó su labor, Hades obedeció a su hermano, pero antes de que Perséfone se marchara, le dio una **granada** y la joven comió del fruto, en algunas leyendas se cuenta que fueron **seis granos**, pero en otras que fue **un** solo grano de la fruta el que comió. Cuando Perséfone volvió a la tierra le contó a su madre que lo único que había comido del Inframundo había sido una granada. Deméter en ese momento se dio cuenta de que, a partir de ahí, su hija **pertenecía al Inframundo**. Zeus, viendo la pena de la diosa de la agricultura, mandó a Hermes hasta **Rea** para que les ayudara a llegar a un acuerdo. La madre de los dioses llegó a la conclusión de que Perséfone debía pasar **seis meses** al año en el **Inframundo** junto a Hades y los otros **seis meses del año**, en la tierra junto a su **madre** (*Mitología*, E. Halmiton, 1826). Los meses que Perséfone está junto a Hades, la pena y la desolación llegan a Deméter y la tierra parece morir, estos meses coinciden con el otoño y el invierno; y, los meses que Perséfone pasa junto a su madre, la tierra renace y ambas realizan la labor de la cosecha, coincidiendo con los meses de primavera y verano. Gracias a esta leyenda se puede conocer el nacimiento de las estaciones del año.

b. Retellings:

- *Hermes*, B. J. Irons:

El mensajero Hermes es admirado por todos en especial por los dioses, pero hay alguien a quien Hermes admira y no puede tener. Como Hermes es el dios del engaño y de la astucia consigue engañar a todos, pero no puede engañar a su corazón. Y es que el dios Hermes cree que el mortal Crocus es un simple, pero verdadero amigo (Hermes, B. J. Irons, 2023). Pero ¿qué pasaría si Hermes en verdad ha encontrado a alguien con quien quiere compartir su vida?

- Dioses de Neón, Katee Robert:

Perséfone es una de las jóvenes más bellas y populares de la élite de Olimpo. Su sueño y su plan es alejarse del nido de víboras que es la política de Olimpo y huir para siempre. Pero su plan fracasa cuando su madre la sorprende en una fiesta anunciando públicamente su compromiso con Zeus, el peligroso líder de la gran ciudad. Decidida a no conformarse con el destino que se cierne sobre ella, Perséfone se escapa de la fiesta y huye hasta la Infraciudad, donde busca la protección de Hades, con quien consigue hacer un pacto. Hades ha pasado toda su vida en las sombras. La propuesta de Perséfone de tomar parte en una jugosa y ansiada venganza contra Zeus será excusa suficiente para salir de ellas. Ese pacto pondrá a prueba sus límites y los sumergirá en un juego de seducción y peligro en el que ambos deberán arriesgar todo lo que tienen. Incluso sus sentimientos (Editorial Planeta, 2022).

La ciudad Olimpo siempre ha estado dividida en dos partes por el río Estigia. Además, la parte baja de la ciudad siempre ha sido la gran desconocida y no se les permitía a los ciudadanos de la parte alta cruzar ninguno de los tres puentes que llevan a la parte baja. Una curiosidad de Olimpo es que esta ciudad está dirigida por doce cargos, pero hay uno de ellos que es un mito y su figura parecía estar muerta, pero la realidad es diferente. El cargo de Hera, la mujer de Zeus, está completamente vacío, pero Deméter no pretende que esto sea así por mucho tiempo. Y es que la encargada de la agricultura de la ciudad pretende casar a su segunda de cuatro hijas, Perséfone, con Zeus. En la celebración de una de las fiestas de Zeus en la Torre Dodona, Perséfone se entera de las intenciones de su madre y le pide ayuda a su hermana Psique para huir y que ella la cubra. Así es, Perséfone decide huir de la fiesta y llega hasta uno de los puentes que dirigen a la ciudad baja mientras los guardias de Zeus la persiguen. Viendo que su tiempo se acaba, Perséfone decide cruzar el otro lado del río, pero de pronto ve al borde del puente una figura masculina vestida completamente de negro esperándola. La joven nota cómo poco a poco su cuerpo se va debilitando, pero finalmente consigue cruzar a la zona baja de la ciudad donde la esperaba nada más ni nada menos que Hades, sí, el misterioso y "erradicado" Hades. Hades quiere vengarse de Zeus por lo que le hizo a toda su familia. Perséfone quiere acabar con un posible matrimonio por conveniencia. Para ello Perséfone y Hades se embarcan un pacto. Pero no es un pacto cualquiera, para ello cuentan con la ayuda de Dionisio y Hermes, los dos únicos cargos que pueden cruzar de un lado al otro de la ciudad, quienes avisarán a los medios de la zona alta para que los vigilen de cerca.

Este es el mito de Perséfone y Hades contado desde el punto de vista de los dos protagonistas, Hades y Perséfone.

- *Un Trato con el Rey de los Elfos*, Elise Kova:

Hace tres mil años, los humanos eran cazados por poderosas razas poseedoras de una magia salvaje, hasta que se hizo un pacto; ahora, y desde hace siglos, los elfos toman a una joven del pueblo de Luella para convertirla en su Reina Humana. Ser «la elegida» es interpretado como una sentencia de muerte por la gente del pueblo. Una marca de la que Luella, de diecinueve años, está agradecida de haber escapado en su infancia. En cambio, ha dedicado su vida a estudiar herbología con el objetivo de convertirse en la única curandera del pueblo. Hasta que el Rey Elfo llega inesperadamente... a buscarla. Todo cuanto Luella pensaba que sabía sobre su vida y sobre sí misma era, en realidad, una mentira. Llevada a una tierra rebosante de magia salvaje, se ve obligada a ser la nueva reina de un Rey Elfo frío, pero tremendamente atractivo. Una vez allí, aprende sobre un mundo agonizante que solo ella puede salvar. La tierra mágica de Midscape tira de una parte de su corazón, su hogar y su gente tira de otra... pero lo que realmente la puede destruir es una pasión que nunca quiso (Editorial Umbriel, 2022).

Luella es una joven herbolaria de la ciudad de Capton, desde pequeña siempre ha estado conectada con la naturaleza y pensaba que las plantas crecían a su paso. Es una chica muy sentimental y que lo da todo por los habitantes de Capton por toda la ayuda que le brindaron para sus estudios. Es una joven atrevida, inteligente y que tiene magia sobre la naturaleza. Eldas es el rey de Mindscape, lleva un año encerrado en su castillo para encontrar a su Reina Humana. Ve cómo la magia de la Reina Humana se está viendo debilitada y ve cómo las estaciones empiezan a quedarse paralizadas. Es un joven frío, inteligente y calculador. El Trono de Secuoya mantiene la unión de la Reina Humana con Capton. La Reina Humana debe sentarse en él y dejar que el trono absorba su energía para conseguir que las estaciones vuelvan a su cauce y no se queden estancadas. Una relación de enemistad y odio se presenta entre Eldas y Luella. La vida dentro del castillo no es sencilla y Luella se ve en la necesidad de seguir trabajando en el laboratorio herbolario de su nuevo hogar para no decepcionar a los ciudadanos de Capton. Poco a poco los sentimientos de Eldas y Luella cambiarán. Luella verá cómo su sueño de querer volver a Capton se hace poco a poco más real. Pero su corazón le dice que quizás ella finalmente pertenece al Reino de Eldas. Un *retelling* de fantasía del mito de Perséfone y Hades.

Una relación de enemigos a amantes que te enganchará desde el primer momento y puede ser el inicio de la literatura de fantasía. Un libro narrado desde el punto de vista de Luella y Eldas.

c. Temas de actualidad:

- Medicina:

El caduceo de Hermes es el **signo tradicional** y uno de los símbolos más conocidos del dios griego. Este caduceo está compuesto por un **bastón alado** con **dos serpientes** enroscadas a su alrededor. Este caduceo se usa con frecuencia de forma errónea como el **símbolo de la medicina**. El símbolo **original** que representa a todas las ramas de medicina es la **Vara de Esculapio**, el cual está formada por un **bastón de ciprés**, en este caso no es alado, con **una sola serpiente enroscada**. El caduceo de Hermes se utiliza como símbolo de la medicina en **Estados Unidos**. Este bastón se estableció como emblema oficial de la medicina entre **finales** del siglo **XIX** y **principios** del **XX**, siendo el resultado de **errores documentados, malentendidos y confusión**. El caduceo de Hermes se relaciona con el **comercio**, la **negociación** y la **sabiduría**.

- Síndrome de Estocolmo:

El síndrome de Estocolmo es el nombre que denomina a la **experiencia** y a la **reacción psicológica** en la que se desarrolla un vínculo de **afecto entre los rehenes y sus captores**. Este término fue utilizado por primera vez en **Suecia** en **1973** por el psicólogo **Nils Bejerot** para describir la experiencia paradójica de desarrollar un vínculo afectivo entre rehén y captor. La aparición de este trastorno es más bien una **excepción** que una regla, ya que son **bajos** los **porcentajes** que afirman que los rehenes desarrollan el síndrome de Estocolmo. En la actualidad solo existe **una revisión sistemática** del síndrome de Estocolmo, la finalidad de este estudio fue la de **analizar y comparar el uso del término**, los **criterios** que se siguen para **diagnosticar** el síndrome y sus principales **características** (L. E. Rizo-Martínez, 2018).

6. Episodios del podcast

- [Episodio 0 Introducción:](#) En el episodio de hoy os traigo una breve explicación de los principales temas que se van a tratar en el podcast *Las Memorias de Hermes*.

- [Episodio 1 Hermes](#): ¿Quién era Hermes? Hoy os traigo información del dios de la elocuencia, de la agilidad, de los ladrones y del comercio. Pero Hermes era no solo venerado por estos sectores, también era el mensajero oficial de Zeus y era uno de los pocos dioses privilegiados que podía bajar al Inframundo.
- [Episodio 2 Perséfone](#): ¿Quién era Perséfone? Hoy os traigo información sobre la joven que fue doncella de la primavera, para más adelante convertirse en la consorte de Hades, lo que la coronaría como la Reina del Inframundo.

7. Guiones de los episodios del podcast

- [Episodio 1: Introducción](#)

Entra música de entrada (6 segundos)

Hola a todos y todas y bienvenidos a Las Memorias de Hermes **Música de fondo**

Entra música de entrada (6 segundos)

Entra música de fondo, permanece hasta el final

En el día de hoy os vengo a presentar mi podcast Las Memorias de Hermes.

¿Pero de qué tratará este podcast?

Creo que ya solo con el nombre se os adelantan los temas que se van a tratar y efectivamente, aquí hablaré sobre Mitología Griega. Pero este no será un podcast común y corriente sobre la cultura de la Antigua Grecia.

En este podcast se hablará sobre los mitos griegos y, además, se relacionarán con temas de interés actuales como la salud mental, las orientaciones sexuales o el esoterismo entre otros muchos. Esto se debe a que gracias a los mitos griegos podemos explicar por qué el mundo es como es y este actúa de una determinada forma u otra.

Además, una de mis pasiones es la lectura y en la actualidad son numerosos los autores que se están dedicando a escribir unas nuevas formas de narración basadas en los ya conocidos mitos griegos, las cuales se conocen entre el mundo lector como retellings. Por tanto, en este podcast también se le dará cabida a estos autores que se están centrando esta nueva forma de contar las historias griegas, pero con un cambio de aires totalmente novedoso, dando lugar a una nueva

interpretación de las leyendas que conforman la cultura griega clásica. La finalidad de esta sección es acercar la lectura al público joven y mostrarles que estas nuevas formas de lectura se adaptan totalmente a las tecnologías, ya sea leyendo en el formato digital ebook, en tu propio móvil u ordenador, o escuchando el libro en formato audiolibro.

Y hasta aquí la presentación de este podcast que surge como mi Trabajo de Fin de Grado. Muchas gracias por escuchar este episodio introductorio. Hasta el próximo episodio, adiós.

Entra la misma sintonía de la entradilla para cerrar el podcast

- Episodio 2: Hermes

Entra música de entradilla (6 segundos)

Hola a todos y todas y bienvenidos a Las Memorias de Hermes **Música de fondo**

Entra música de entradilla (6 segundos)

Entra música de fondo, permanece hasta el final

En el día de hoy os vengo a hablar y explicar la figura de Hermes. Y es que tenía que darle un espacio destacado a este dios griego, en este caso quise que el nombre de mi podcast le hiciera honor en cierta forma. Más adelante explicaré el porqué del título del podcast, pero primero nos centraremos en la historia de este curioso dios griego.

Hermes era un dios mediador y entre sus cualidades se encontraban la astucia y la movilidad. Pertenece a la segunda generación de dioses griegos puesto que es hijo de Zeus y Maya. Se le conoce por ser un dios inventor, amigo de los hombres y mensajero de los dioses, especialmente de Zeus, quien le concedería un sombrero y unas sandalias alados. Al igual que también le entregó una vara de oro con dos serpientes enrolladas y dos alas en la parte superior, la cual se conoce como Caduceo de Hermes.

Este dios era responsable de la buena suerte y de la abundancia, estos dos aspectos le hacen dios del comercio y de los ladrones. A menudo, Hermes era representado con una bolsa de cuero llena de monedas de oro, conocida como marsupia.

Hermes era uno de los únicos dioses olímpicos capaz de bajar al Inframundo, y es que este dios era el encargado de llevar a los muertos hasta Caronte, el barquero del Inframundo, para que él los pudiera llevar a su lugar asignado en el Hades dependiendo de sus comportamientos en vida.

Por tanto, podemos decir que Hermes es el dios mensajero, de la elocuencia y de los ladrones, además de ser dios de la enseñanza.

A pesar de que Hermes pertenece a la segunda generación de los dioses griegos, se une al Dodecateón y en ese mismo momento se convierte en deidad por derecho propio.

Hermes es conocido por tener un gran número de amoríos, tanto femeninos como masculinos, por tanto, su descendencia también fue bastante grande. Entre sus hijos destacan Hermafrodito, hijo de Afrodita y Hermes, quien pertenece al espectro intersexual; y el dios Pan, de él se conoce que es hijo de Hermes, pero no se sabe quién es su madre.

Finalmente, debemos comentar que al ser el dios mensajero y uno de los que más se presentaba ante los hombres, es el dios griego que aparece con mayor frecuencia en los relatos mitológicos si lo comparamos con el resto de dioses de la Antigua Grecia.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

¿Por qué mi podcast se llama Las Memorias de Hermes?

El nombre viene inspirado por La Canción de Aquiles, un retelling de Madeline Miller, pero aún no os adelantaré nada de este libro. Este retelling toma inspiración en La Ilíada de Homero, el relato épico griego que narra las hazañas de la Guerra de Troya. La Ilíada significa “la canción de la Guerra de Troya”, dando como resultado la inspiración para el título del retelling.

Como Hermes es el dios mensajero quise hacerle honor llamando al podcast Las Memorias de Hermes. Al ser un formato de radio en diferido que se centra en la explicación de la Mitología Griega, los personajes y los mitos que se tratarán aquí sería Hermes narrándoos sus recuerdos.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

En la actualidad Hermes se relaciona con la Medicina, pero ¿qué pasaría si la relación entre Hermes y la Medicina surge como una equivocación?

El caduceo de Hermes es el signo tradicional y uno de los símbolos más reconocibles del mensajero de los dioses. Este caduceo se compone de un bastón con dos alas en la parte superior y dos serpientes enrolladas. Y es que este caduceo se utiliza de forma errónea con bastante frecuencia como el símbolo de la medicina. Pero, el símbolo original que representa todas las

ramas de la medicina es la Vara de Esculapio, la cual está formada por un bastón de madera de ciprés con una única serpiente enrollada.

El caduceo de Hermes se utiliza como símbolo de la Medicina en Estados Unidos, y es que este bastón se estableció de icono oficial de la medicina entre finales del siglo XIX y principios del XX debido a errores documentados, malentendidos y confusión.

Por tanto, y, para resumir, el Caduceo de Hermes se relaciona erróneamente con la Medicina, pero en realidad es el símbolo del comercio, la negociación y la sabiduría. El verdadero símbolo de la medicina lo conforma la Vara de Esculapio.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Por último y para ir cerrando este primer capítulo del podcast, no voy a dejar de lado la literatura actual y es que la autora B. J. Irons tiene un retelling publicado en inglés sobre el mensajero de los dioses, Hermes, el libro se titula también Hermes y forma parte de la cuarta entrega de la saga Mythology.

En este caso, el mensajero Hermes es admirado por todos, pero hay alguien a quien Hermes admira y no puede tener. Como Hermes es el dios del engaño y de la astucia consigue engañar a todos, pero la verdad es que no puede engañar a su corazón. El dios Hermes cree que el mortal Crocus es un simple, pero verdadero amigo, pero ¿qué pasaría si Hermes en verdad ha encontrado a alguien con quien quiere compartir su vida?

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Y hasta aquí el programa de hoy, en el que os he podido mostrar un poco más a fondo sobre Hermes, pero no lo olvidéis esto es una introducción y siempre podéis investigar más a fondo sobre este curioso dios. Gracias por escuchar este episodio de Las Memorias de Hermes, nos vemos en el siguiente capítulo, adiós.

Entra la misma sintonía de la entrada para cerrar el podcast

- [Episodio 3: Perséfone](#)

Entra música de entrada (6 segundos)

Hola a todos y todas y bienvenidos a Las Memorias de Hermes **Música de fondo**

Entra música de entrada (6 segundos)

Entra música de fondo, permanece hasta el final

En el día de hoy vengo a hablar de Perséfone.

Al principio esta diosa griega se llamaba Core, que en griego significa doncella. Perséfone era la hija de Zeus y Deméter. Era la consorte de Hades, lo que la convierte en diosa del inframundo. Cuando se convierte en reina del Tártaro se cambia el nombre a Perséfone.

Hades se enamoró de Perséfone y le pidió su mano a Zeus, este último temía enemistarse con su propio hermano si rechazaba su petición, pero sabía que Deméter no aceptaría que su hija estuviera aferrada al Inframundo. Como respuesta, Zeus adopta una posición ambigua, este hecho anima a Hades a raptar a la doncella de la primavera. Mientras Perséfone se encontraba recogiendo flores junto a unas ninfas, se enamoró de un narciso, pero esa particular flor nada más y nada menos que la forma que Hades tuvo de engañar a Perséfone. Al coger el narciso, la tierra se abrió y de ella surgió el dios del Inframundo en su carro tirado por dos de sus caballos negros. En ese momento Hades raptó a la joven y se la llevó con él a su reino.

Deméter desesperada por encontrar a su hija bajó a la tierra para esconderse entre los hombres y una vez refugiada del exterior, descuidó la tierra, y las cosechas empezaron a morir. Viendo la desesperación de la diosa de la cosecha, Helios, el dios del Sol, le comunicó a Deméter que Hades había raptado a su hija. En ese momento, Zeus tuvo que tomar cartas en el asunto y dictó que si Perséfone no consumía nada del Inframundo Hades tenía que liberar a la joven.

La astucia de Hades le hizo darle a Perséfone una granada, el fruto de los muertos y por tanto del Inframundo. La joven Perséfone comió seis granos del fruto, viéndose atada al reino de los muertos. Hermes bajó a recoger a la joven y la devolvió al Olimpo, en ese momento Perséfone le contó a su madre que había comido unos granos de granada. Zeus tuvo que recurrir a su madre Rea para llegar a una solución, la cual fue que seis meses del año, Perséfone estuviera en la tierra junto a su madre Deméter, y los otros seis meses del año los pasara en el Inframundo con Hades.

Gracias a la solución de Rea se forman las estaciones del año, la primavera y el verano coinciden con los meses en los que Perséfone está junto a su madre, devolviéndole a esta la felicidad, mientras que los meses de otoño e invierno, Perséfone permanece en el Inframundo junto a Hades, llevando a su madre a la tristeza y a la desolación, dando como resultado que la naturaleza muera.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Algunos dicen que Perséfone también estaba enamorada de Hades, pero ¿y si lo que ella desarrolló fue el denominado Síndrome de Estocolmo? Para que podáis sacar vuestras propias conclusiones os explicaré de una forma sencilla este trauma.

Se denomina como síndrome de Estocolmo a la experiencia y reacción psicológica en la que se desarrolla un vínculo de afecto entre los rehenes y sus captores, llegando en numerosas ocasiones al enamoramiento.

Este término fue utilizado por primera vez en Suecia en el año 1973 por el psicólogo Nils Bejerot para describir la experiencia paradójica e hipotética de desarrollar un vínculo afectivo entre rehén y captor.

Lo cierto es que la aparición de este trastorno es más bien una excepción que una regla, ya que son bajos los porcentajes que afirman que los rehenes desarrollan el síndrome de Estocolmo.

En la actualidad solo existe una revisión sistemática del síndrome de Estocolmo. La finalidad de este estudio fue la de analizar y comparar el uso del término Síndrome de Estocolmo, los criterios que se siguen para diagnosticar esta reacción y sus principales características.

¿Y vosotros pensáis que Perséfone en verdad sí estaba enamorada de Hades o que desarrolló Síndrome de Estocolmo?

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

En cuanto a los retellings, la verdad es que hay muchísimos autores y autoras que se han inspirado en el mito del Rapto de Perséfone para crear sus propias historias. En este caso os voy a presentar solo dos de estos libros, pero si queréis conocer alguno más no dudéis en hablarme por cualquiera de las redes sociales del podcast.

El primer retelling del que quiero hablar es Dioses de Neón, el primer libro perteneciente a la saga Dark Olympus de Katee Robert. La ciudad Olimpo siempre ha estado dividida en dos partes por el río Estigia. Además, la parte baja de la ciudad siempre ha sido la gran desconocida y no se les permitía a los ciudadanos de la parte alta cruzar ninguno de los tres puentes que llevan a la parte baja. Una curiosidad de Olimpo es que esta ciudad está dirigida por doce cargos, pero hay uno de ellos que es un mito y su figura parecía estar muerta, pero la realidad es totalmente diferente. El cargo de Hera, la mujer de Zeus, está completamente vacío, pero

Deméter no pretende que esto sea así por mucho tiempo. Y es que la encargada de la agricultura de la ciudad pretende casar a su segunda de cuatro hijas, Perséfone, con Zeus. En la celebración de una de las fiestas de Zeus en la Torre Dodona, Perséfone se entera de las intenciones de su madre y le pide ayuda a su hermana Psique para huir y que ella la cubra. Cuando abandona la Torre, llega hasta uno de los puentes que dirigen a la ciudad baja mientras los guardias de Zeus la persiguen. Viendo que su tiempo se acaba, Perséfone decide cruzar el otro lado del río, pero de pronto, al borde del puente ve una figura masculina vestida completamente de negro esperándola. Esa persona que la esperaba es nada más y nada menos que Hades. Hades quiere vengarse de Zeus por lo que le hizo a toda su familia. Perséfone quiere acabar con un posible matrimonio por conveniencia. Para ello Perséfone y Hades se embarcan un pacto. Pero no es un pacto cualquiera, pues para ello cuentan con la ayuda de Dionisio y Hermes, los dos únicos cargos que pueden cruzar de un lado al otro de la ciudad.

El otro de los retellings de los que voy a hablar es Un trato con el rey de los Elfos de Elise Kova. Mientras que Dioses de Neón se podría enmarcar en la novela romance adulto, este retelling pertenece al romance de fantasía. Luella es una joven herbolaria de la ciudad de Capton, desde pequeña siempre ha estado conectada con la naturaleza y pensaba que las plantas crecían a su paso. Es una chica muy sentimental y que lo da todo por los habitantes de Capton gracias a toda la ayuda que le brindaron para sus estudios. Es una joven atrevida, inteligente y que tiene magia sobre la naturaleza. Eldas es el rey de Mindscape, llevaba un año encerrado en su castillo hasta que encuentra a su Reina Humana. Ve cómo la magia de la Reina Humana se está viendo debilitada y ve cómo las estaciones empiezan a quedarse paralizadas. Es un joven frío, inteligente y calculador. El Trono de Secuoya mantiene la unión entre la Reina Humana y su lugar de origen, Capton. La Reina Humana debe sentarse en él y dejar que el trono absorba toda su energía para conseguir que las estaciones vuelvan a su cauce y que estas no se queden estancadas. Una relación de enemidad y odio se presentará entre Eldas y Luella. Y es que la vida dentro del castillo no es sencilla, además Luella se ve en la necesidad de seguir trabajando en el laboratorio herbolario de su nuevo hogar para no decepcionar a los ciudadanos de Capton. Poco a poco los sentimientos de Eldas y Luella cambiarán. Luella verá cómo su sueño de querer volver a Capton se hace poco a poco más real. Pero su corazón le dice que quizás quedarse en Capton toda su vida no sea un hecho realista. Este es un *retelling* de fantasía sobre el mito de Perséfone y Hades.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Podría seguir hablando del mito de Perséfone varias horas más, pero no quiero aburriros mucho más. Hasta aquí doy por finalizado el capítulo de Perséfone. Gracias por escuchar este episodio de Las Memorias de Hermes, nos vemos en el siguiente capítulo, adiós.

Entra la misma sintonía de la entradilla para cerrar el podcast

8. Conclusiones

Las conclusiones a la que se ha llegado tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado de tipología creativa es que el público joven (comprendido entre los 16 y 26 años, siendo este el público objetivo) está verdaderamente interesado en la Mitología Griega y están dispuestos a escuchar un podcast para aprender y aumentar sus conocimientos acerca de la Antigua Grecia. Además, con *Las Memorias de Hermes*, los oyentes serán capaces de relacionar los mitos con la actualidad, hecho hace de este podcast una novedad y también podrán investigar sobre las obras literarias actuales que se basan en los mitos griegos.

9. Bibliografía

- Bracken, A. (2021). *Lore*. Urano.
- *Circe*. Alianza.
- *Dioses de neón* (Serie *Dark Olympus* 1). (2022).
- *El libro de la mitología* (2.a ed.). (2017). AKAL.
- *El último vuelo de Icarus Flynn* - Tienda de Literup. (2023, April 22).
- *Galatea*. (2022).
- Gual, C. G. (2013). *Introducción a la mitología griega*.
- *Hades, el dios menos malo*. (2023).
- Hard, R. (2008). *El gran libro de la mitología griega*: basado en el «Manual de mitología griega» de H.J. Rose.
- *Hermes* (Vol. 4). (2023).
- Homero. (1987). *Odisea*.
- Homero. (2019). *Ilíada*.
- *La canción de Aquiles/ The song of Achilles*.
- *Lore Olympus. Cuentos del Olimpo / Lore Olympus: Volume One*. National Geographic Books.

- Lucía Ester Rizo-Martínez. (2018). *El Síndrome de Estocolmo: una Revisión Sistemática*. <https://doi.org/10.5093/clysa2018a12>
- *Mitología*. (1826).
- *Mitología*. (2006).
- *No importa la distancia. Un giro inesperado*. (2022).
- Robert, K. (2022). *Electric Idol*. Sourcebooks Casablanca.
- Santos, R. A. (2020). *Breve historia de la mitología griega*. Nowtilus.
- *Un Trato Con El Rey de Los Elfos*. Ediciones Urano.
- Vallejo, I. (2022). *El infinito en un junco*.

10. Anexos

a. Ivoox

El podcast *Las Memorias de Hermes*, se publicará en principio en la plataforma de *Spotify*, pero en un futuro no se descarta publicarlos también por *Ivoox*, es por ello que, al igual que con *Spotify*, se han analizado los **principales competidores** en esta otra plataforma digital. Por la vía de *Ivoox* encontramos los siguientes canales como principal competencia:

- [Mitología Griega Titanes y Dioses](#) de BossDark:

*“La mitología griega es un grupo de mitos y leyendas donde nos cuentan historias de sus dioses y héroes en la Antigua Grecia. Esta cultura fue una **civilización muy próspera**, conquistando y creando colonias en tierras lejanas y extrañas. Lo curioso es que su mitología no se relaciona con una religión, pues este pueblo no era practicante religioso. Los <<**dioses griegos**>> tienen apariencia en el mayor de los casos humana, **personificando** en todo momento las fuerzas del universo. Cada deidad tiene su cometido, Zeus se encarga de gobernar a los <<Dioses del Olimpo>>, Afrodita entrega amor (en sentido erótico), Perséfone es la divinidad que reina sobre el inframundo, como ves cada deidad tiene su papel. Aunque no todo fue tan bonito, pues hubo una guerra entre “Dioses y Titanes” bajo el nombre de la <<**Titanomaquia**>>”* (BossDark, 2022)

Este podcast salió a la luz el 1 de enero de 2022. Actualmente cuenta con **seis programas** recogidos en una temporada. Uno de sus últimos episodios fue publicado el **6 de marzo de 2023**, por lo que **sigue trabajando** en el podcast. Aunque aún tenga un número bajo de episodios es cierto que tiene un **muy buen alcance**, con un total de **12.565 visitas** al perfil.

- [Caja de Mitos](#) de Caja de Mitos:

*“En este podcast te contaremos los **mitos** más populares (y algunos no tanto)”* (Caja de Mitos, 2020)

Caja de Mitos publicó su primer episodio de podcast el **20 de abril de 2020**, con un episodio dedicado a la Atlántida. Este podcast está conformado por un total de **18 episodios**, el último de ellos siendo lanzado el **7 de septiembre de 2020**. A pesar de ser un podcast que no ha seguido hasta la actualidad cuenta con un total de **34.224 visitas**.

- [¿Tienes un momento?](#) de Jack Virus:

“Bienvenidos a *¿Tienes un Momento?* vuestro **podcast semanal** sobre mitología donde en apenas un momento pasaremos a **resumir e interpretar** las historias de algunos de los personajes mitológicos más conocidos (y desconocidos) a través del ámbito de estudio de la **mitología y religión comparada**. Hemos de concretar que, pese a nuestros conocimientos sobre la materia, este se trata de un **podcast amateur** y tanto la **estructura** como los **medios** del mismo irán **mejorando** conforma adquiramos experiencia sobre la materia” (Jack Virus, 2021).

Es uno de los podcasts de Ivoox más largos que se han encontrado sobre mitología griega. Actualmente cuenta con **dos temporadas**, la primera de ellas conformada por **27 capítulos** y un **especial doble**; la segunda temporada cuenta con **13 capítulos**, siendo el último de ellos publicado el **3 de septiembre de 2022**. Cuenta con **9.308 visitas** al perfil.

- [El Mito que expande](#) de El Mito que expande:

“Diego y Lola os cuentan mil y un **mitos** con dioses, héroes, monstruos y por supuesto humanos” (El mito que expande, 2019).

El mito que expande publicó su primer episodio de podcast el **24 de octubre de 2019**, con un programa sobre el “caso de una manzana que fue la semilla de una famosísima guerra” (El mito que expande, 2019). Este podcast cuenta con **23 programas**, el último de ellos fue publicado el **12 de junio de 2020**. *El mito que expande* tiene un total de **34.666 visualizaciones** en su perfil.

- [Mitología Griega](#) de Andrés Mauricio Ossa Salazar:

“En este podcast abordaremos **historias** sobre la tan conocida **mitología griega**” (Andrés Mauricio Ossa Salazar, 2020).

Mitología Griega se estrenó en Ivoox el **15 de julio de 2020** con un programa sobre el mito de Psique y Eros. Cuenta con un total de **12 capítulos**, el último de ellos se publicó el **21 de abril de 2022**. Su alcance es bastante bueno puesto que alcanza las **43.498 visitas** al perfil.

b. Encuesta

Gráficos y tablas que han ayudado a realizar y corroborar el análisis de la encuesta enviada por redes sociales.

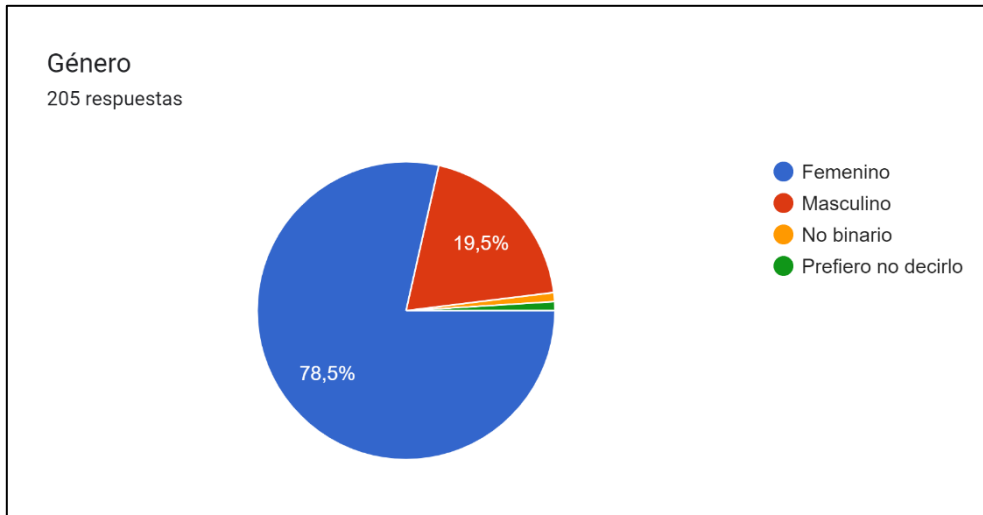


Imagen 11, pregunta 1 de la encuesta

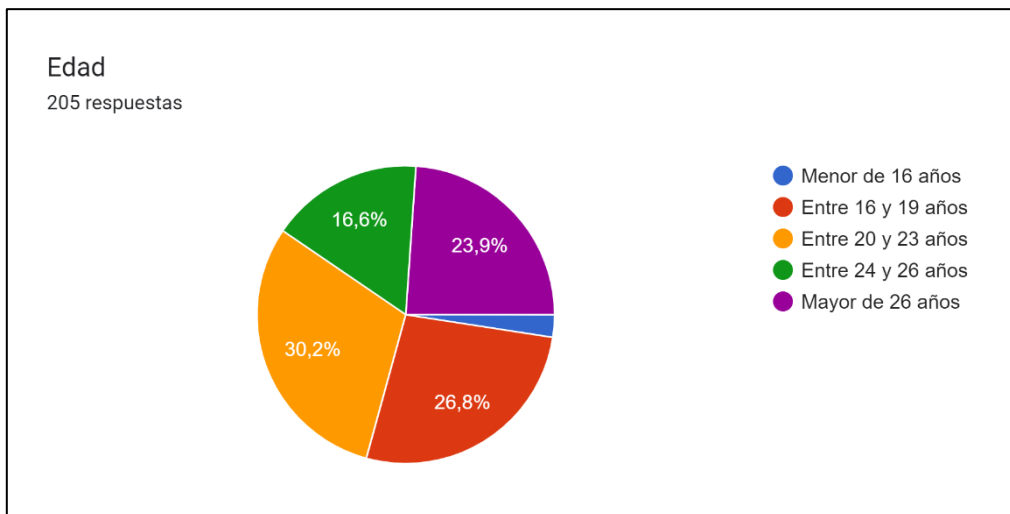


Imagen 12, pregunta 2 de la encuesta

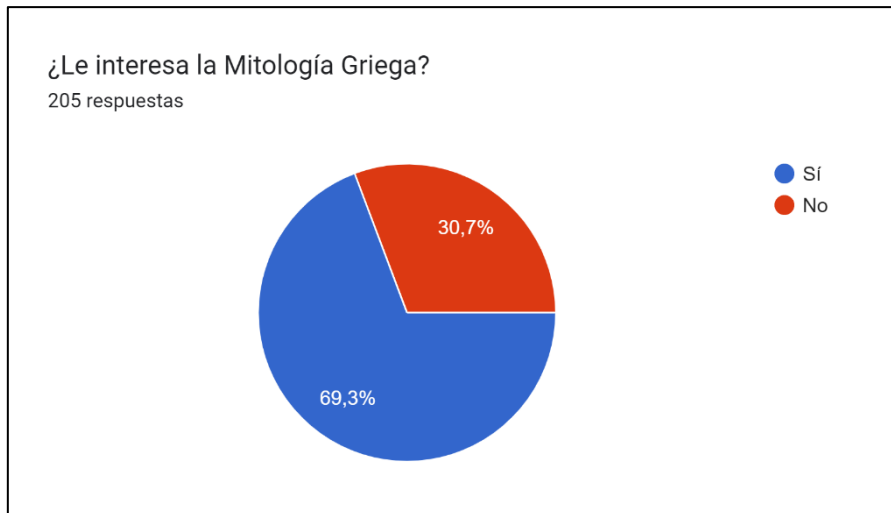


Imagen 13, pregunta 3 de la encuesta

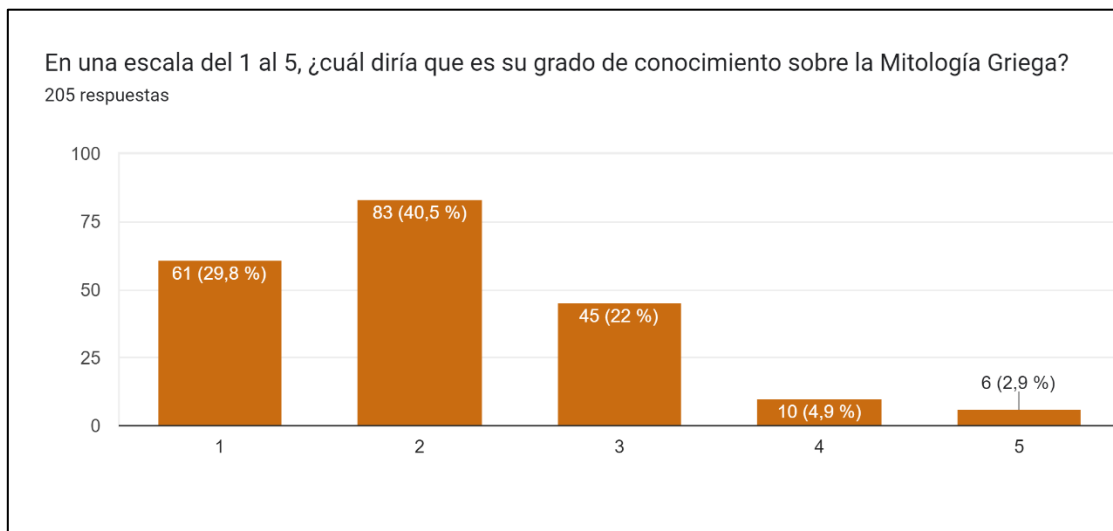


Imagen 14, pregunta 4 de la encuesta

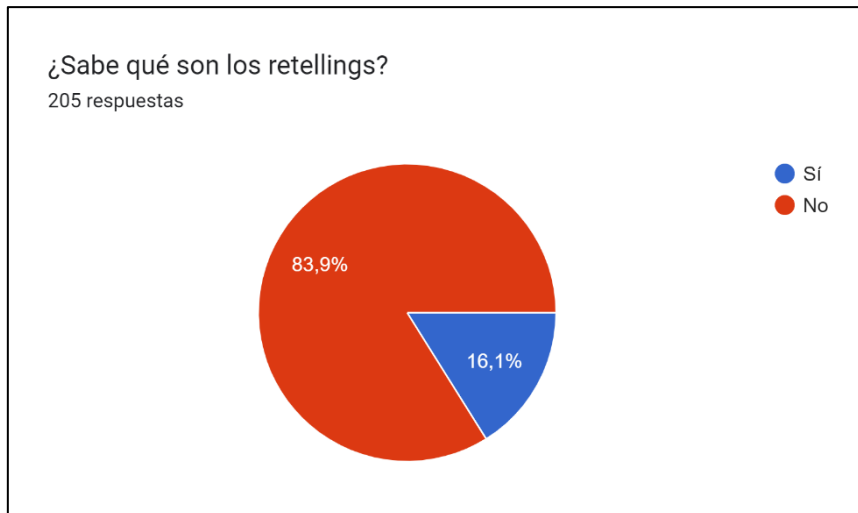


Imagen 15, pregunta 5 de la encuesta

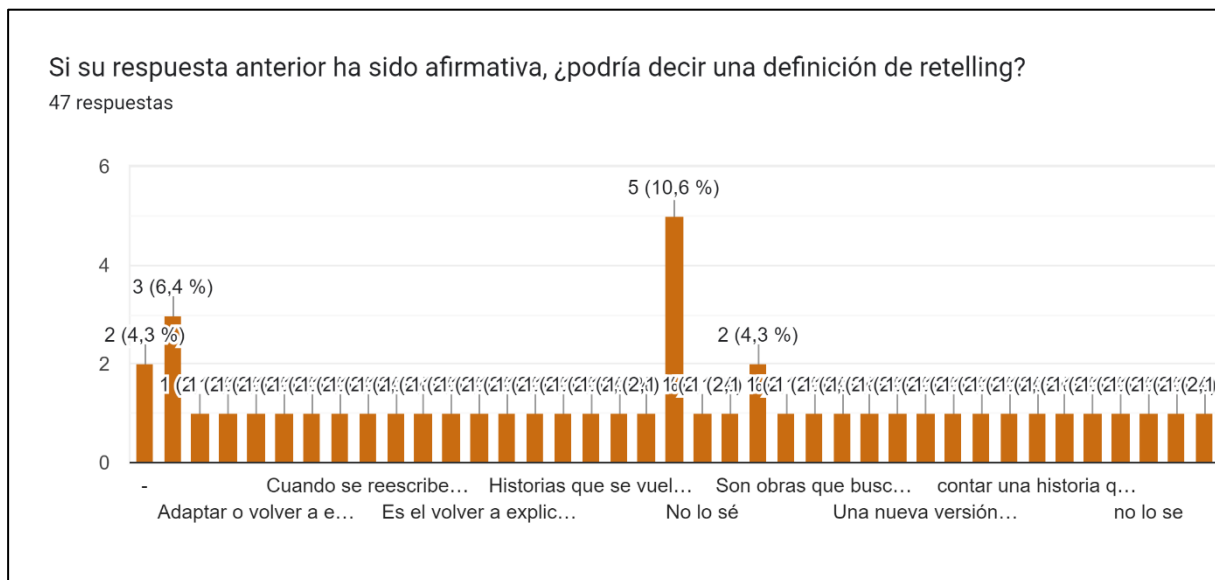


Imagen 16, pregunta 6 de la encuesta

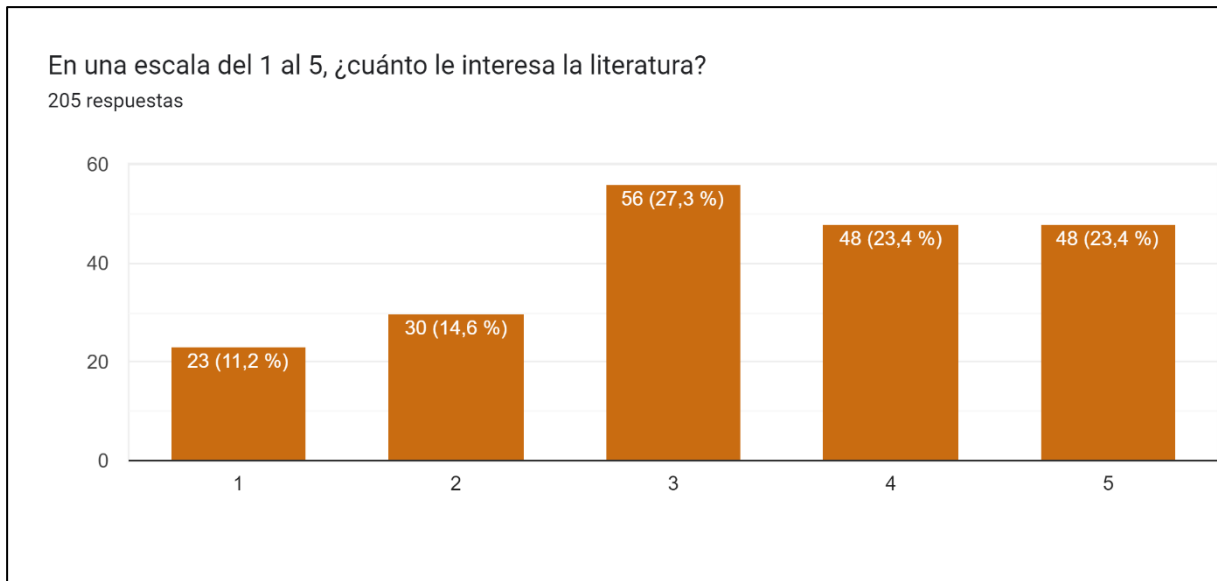


Imagen 17, pregunta 7 de la encuesta



Imagen 18, pregunta 8 de la encuesta



Imagen 19, pregunta 9 de la encuesta

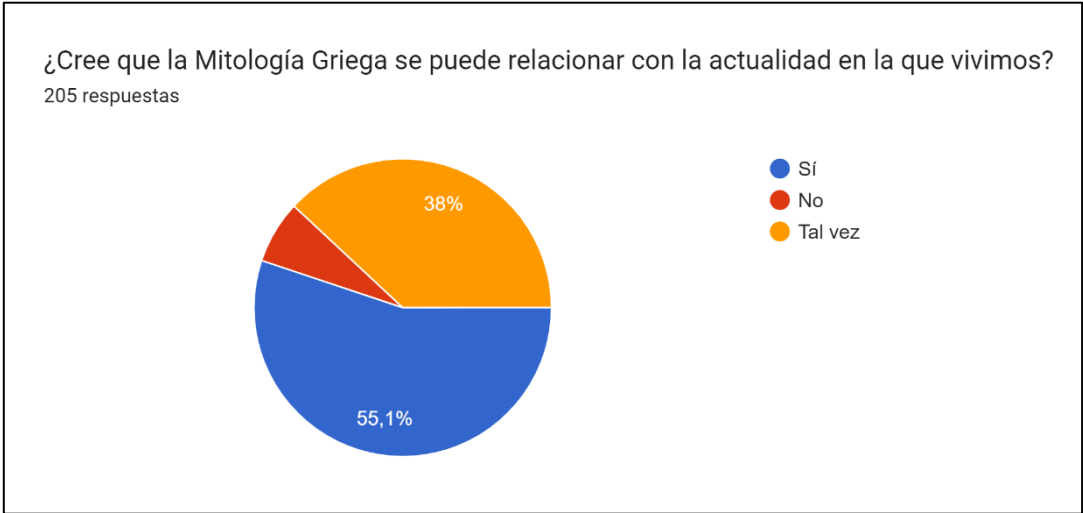


Imagen 20, pregunta 10 de la encuesta

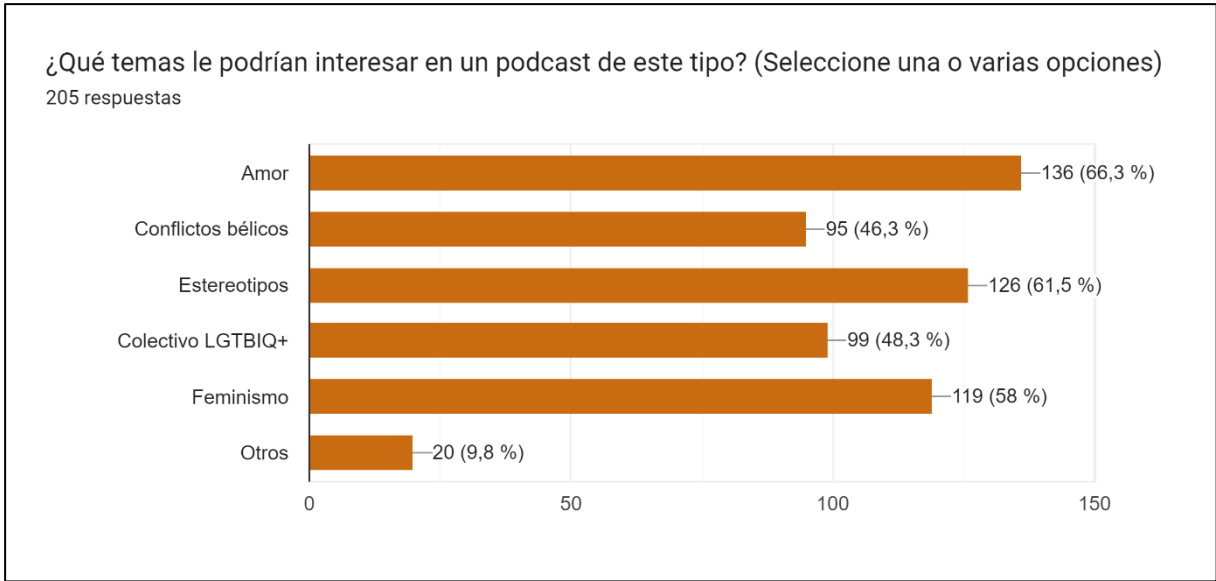


Imagen 21, pregunta 11 de la encuesta

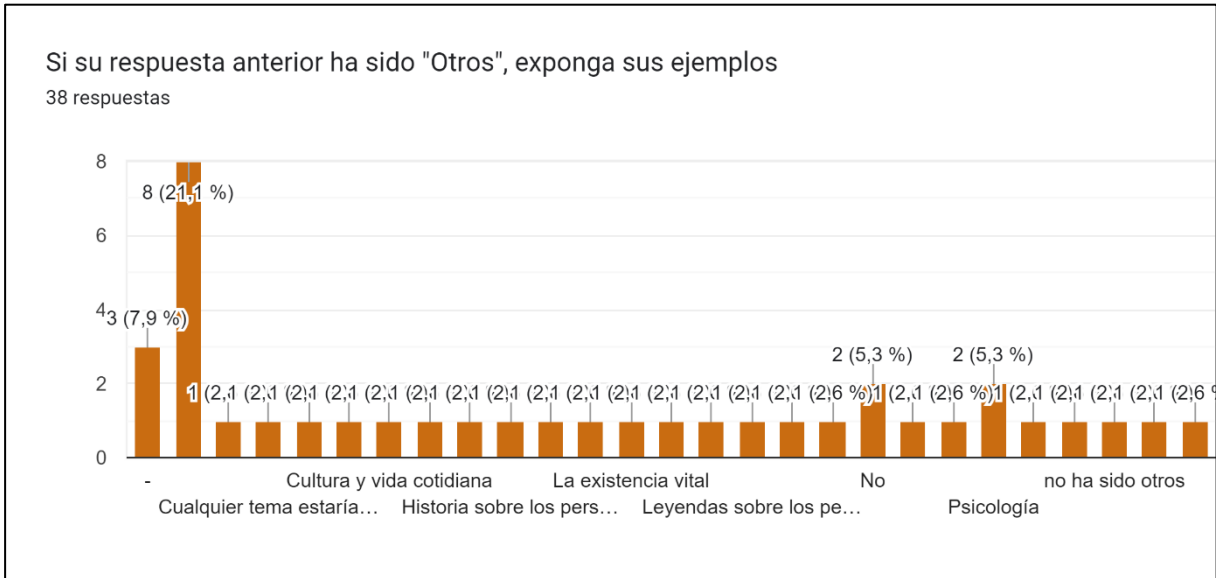


Imagen 22, pregunta 12 de la encuesta

Definición	Frecuencia	Porcentaje
No responde	3	11,1
Adaptación de una historia mitológica	1	3,7
Adaptar o volver a escribir un clásico	1	3,7
Consiste en volver a contar una historia de distinta manera, cambiando ciertos hechos o aspectos de esta.	1	3,7
Contar una historia antigua manteniendo la esencia, pero en ocasiones cambiando algunas cosas.	1	3,7
Contar una historia clásica adaptada al tiempo actual	1	3,7
contar una historia que ya existe, pero cambiando algunos aspectos	1	3,7
cuando se vuelve a contar una historia	1	3,7
Cuando se vuelve a contar una historia manteniendo la base, pero cambiando la trama o ciertos detalles	1	3,7
Es básicamente como reescribir una historia que ya existe. Escribir una historia basándose en otra original (sorry por la definición chunga)	1	3,7
Es cuando se cuenta una historia ya hecha, pero de en un contexto distinto (si cuentas la cenicienta en el siglo XXI por ejemplo).	1	3,7
Es el volver a explicar una historia clásica de otra manera, ya sea más moderna o con ciertos cambios en la historia	1	3,7
Es volver a contar alguna historia bastante conocida, con los mismos personajes o una idea bastante parecida, pero sin contar la misma trama original	1	3,7
Es volver a narrar una historia	1	3,7
Historias que se vuelven a contar modificando algún aspecto de ella, pero manteniendo la esencia original.	1	3,7
La narración de una historia ya conocida cambiando elementos ambientales (tiempo, lugar en que ocurre etc) pero manteniendo el argumento reconocible en relación a la obra original	1	3,7
La palabra significa "volver a contar" y define un género que trata de narrar las historias clásicas de una manera diferente	1	3,7
No	1	3,7
Son obras que buscan contar de una manera diferente las obras clásicas	1	3,7
Una	1	3,7
una historia contada de otra forma, más o menos	1	3,7
Una historia que cuenta un mito o cuento ya conocido con variaciones o desde otros puntos de vista	1	3,7
Una historia que se basa en otra ya escrita/contada con anterioridad, manteniendo los hechos o personajes principales, pero modificando otros aspectos secundarios como la época en la que está ambientada	1	3,7
Una nueva versión más novedosa de alguno de los mitos	1	3,7
Una reinterpretación de una historia ya escrita	1	3,7
Total	27	100,0

Tabla 2, Frecuencia definiciones *Retellings*

Definición
No responde
Adaptación de una historia mitológica
Adaptar o volver a escribir un clásico
Consiste en volver a contar una historia de distinta manera, cambiando ciertos hechos o aspectos de esta.
Contar una historia antigua manteniendo la esencia, pero en ocasiones cambiando algunas cosas.
Contar una historia clásica adaptada al tiempo actual
Contar una historia que ya existe, pero cambiando algunos aspectos
cuando se vuelve a contar una historia
Cuando se vuelve a contar una historia manteniendo la base, pero cambiando la trama o ciertos detalles
Es básicamente como reescribir una historia que ya existe. Escribir una historia basándose en otra original (sorry por la definición chungu)
Es cuando se cuenta una historia ya hecha, pero de en un contexto distinto (si cuentas la cenicienta en el siglo XXI, por ejemplo).
Es el volver a explicar una historia clásica de otra manera, ya sea más moderna o con ciertos cambios en la historia
Es volver a contar alguna historia bastante conocida, con los mismos personajes o una idea bastante parecida, pero sin contar la misma trama original
Es volver a narrar una historia
Historias que se vuelven a contar modificando algún aspecto de ella pero manteniendo la esencia original.
La narración de una historia ya conocida cambiando elementos ambientales (tiempo, lugar en que ocurre etc.) pero manteniendo el argumento reconocible en relación a la obra original
La palabra significa “volver a contar” y define un género que trata de narrar las historias clásicas de una manera diferente
No
Son obras que buscan contar de una manera diferente las obras clásicas
Una
una historia contada de otra forma, más o menos
Una historia que cuenta un mito o cuento ya conocido con variaciones o desde otros puntos de vista
Una historia que se basa en otra ya escrita/contada con anterioridad, manteniendo los hechos o personajes principales, pero modificando otros aspectos secundarios como la época en la que está ambientada
Una nueva versión más novedosa de alguno de los mitos
Una reinterpretación de una historia ya escrita

Tabla 3, Definiciones *Retellings*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
	120	80,0
-	2	1,3
.	8	5,3
Concepciones de la sociedad	1	,7
Cualquier tema estaría chuli	1	,7
Cualquier tema me parece de interés, sobretodo en relación a la psicología y filosofía	1	,7
Cultura	1	,7
estilo de vida	1	,7
Historia sobre los personajes mitológicos	1	,7
Historia y desarrollo social y politico de Grecia	1	,7
La existencia vital	1	,7
Leyendas	1	,7
Leyendas sobre la mitologia, restos arqueológicos que se hayan hallado entre otras cosas.	1	,7
Mitos famosos	1	,7
No	2	1,3
no ha sido otros	1	,7
No he seleccionado otros	1	,7
no sé	1	,7
No sé	1	,7
Psicología	1	,7
Relación con la realidad del momento	1	,7
x	1	,7
Total	150	100,0

Tabla 4, Frecuencias temas de interés

d. Documentación

El podcast *Las Memorias de Hermes* está pensado para seguir trabajando en él una vez que el Trabajo de Fin de Grado se haya terminado. Para poder seguir avanzando en él se ha trabajado sobre la siguiente documentación:

Mitos y personajes griegos:

- Aquiles:

Era hijo de la nereida Tetis y el mortal Peleo, rey de Ftía. Fue el héroe más importante de la Guerra de Troya y una de las figuras en las que se basan los Himnos de la Ilíada. Tetis intentó que su hijo fuera inmortal, pero resultó ser una hazaña poco exitosa, en cuanto a la divinidad de Aquiles hay dos versiones, la primera de ellas cuenta que Tetis untó a su hijo con ambrosía y después lo puso sobre un fuego para que todas sus partes mortales se quemaran, pero Peleo la interrumpió y la nereida los abandonó. La segunda versión, que sin duda es la más extendida, cuenta que Tetis bañó a Aquiles en el río Éstige, para ello la nereida sumergió al niño en las aguas del río que dividen la tierra del Inframundo cogiéndolo por el talón del pie izquierdo, resultando ser esta la única parte mortal de su cuerpo (*Mitología*, 2006). El oráculo Calcante le reveló a la nereida que, si su hijo iba a la Guerra de Troya, moriría muy joven. Ante esta adivinación, Tetis se llevó a Aquiles a la corte de Licomedes, hogar del rey de Esciros, donde lo ocultó vestido de mujer. Allí, se enamoró de Deidamia, la hija del rey, con quien tuvo a su hijo Pirro. Odiseo fue quien lo encontró, para ello, el navegante se disfrazó de vendedor ambulante y llevó una serie de joyas y unas dagas y espadas, las mujeres se acercaban a las joyas, mientras que el joven se acercaba a las espadas y dagas con curiosidad. Odiseo reconoció enseguida a Aquiles y este último tuvo ningún problema para desobedecer a su madre e irse al campamento griego. Ya en la Guerra de Troya y tras nueve años luchando, la balanza no se inclinaba hacia ningún lado, pero una pelea entre Aquiles y Agamenón hizo que la balanza se moviera hacia los troyanos. Y es que Agamenón se negó a entregar a Criseida, la hija del sacerdote del templo Apolo y al verse obligado a entregar a Criseida, decidió tomar a Briseida, el trofeo de Aquiles. En ese momento, Aquiles se negó a luchar, por lo que los griegos se vieron arrastrados poco a poco hasta su campamento por parte de los troyanos. Viendo la negativa de Aquiles, Patroclo, su mejor amigo y compañero de armas le pidió su armadura para luchar contra los troyanos y que así lo confundieran con él. Patroclo luchó con todas sus fuerzas, pero en un momento dado del día, Héctor con su lanza lo mató y se quedó con la armadura de Aquiles. Cuando el semidios se enteró de la muerte de Patroclo, dio sepultura a su amigo e hizo

unos juegos funerarios en su honor. Ahí, Aquiles decidió volver a luchar y vengarse de la muerte de su amigo. Para ello, su madre le trajo una armadura hecha por el dios de la fragua Hefesto y contó con la ayuda de Atenea, quien tomó la forma de Deífobo, hermano de Héctor, y Aquiles terminó con la vida del troyano. Una vez muerto Héctor, el destino de Aquiles estaba escrito, y es que inmediatamente después de que Héctor muriera, él moriría también. Pero antes de morir y para vengar aún más la muerte de Patroclo, Aquiles arrastra el cuerpo de Héctor en su carro, evitando así que le dieran la sepultura que las creencias griegas dictaban. Paris fue quien mató a Aquiles con la ayuda de Apolo. El dios del Sol envenenó una flecha, la cual fue lanzada por Paris, esta se clavó en el talón del guerrero, su única parte vulnerable. Cuando Aquiles murió, sus restos fueron enterrados junto con los de su fiel compañero Patroclo y sus armas y armadura fueron sorteadas entre Odiseo y Áyax (*Mitología*, 1826).

- Circe:

Era la semidiosa que representaba a la deidad de los hechiceros. Sus padres eran Helios, el primer dios del Sol, y la nereida Perseis. Entre sus principales características, Circe destacó por ser una maga cruel, hipócrita y celosa. La mayor parte del tiempo lo pasaba en las montañas con la idea de recoger plantas venenosas y artilugios para sus hechizos. Solía realizar sus labores de hechicería al caer la noche. La hechicera se casó con un rey de los sármatas, pero este matrimonio duró poco, puesto que Circe asesinó a su marido con un veneno, ya que Circe pretendía reinar en solitario. El pueblo sármata no aceptó que reinara una extranjera y homicida y fue expulsada del país. El nuevo lugar en el que decidió irse a vivir fue a la Isla Eea en el Mar de Etruria, donde atraía y encantaba a los marineros, les robaba sus riquezas y energías y los convertía en bestias, pero conservaban su razón. Uno de los embrujos de Circe más conocidos fue el de la tripulación de Odiseo (*Mitología*, 2006). La hechicera engatusó a la tripulación de Odiseo para que entraran en su casa y los convirtió en cerdos, después los envió a las pocilgas, donde comieron unas bellotas que los convirtieron en cisnes. Odiseo tuvo la suerte de no caer en los encantamientos de Circe, ya que este tomó una hierba que Hermes le había ofrecido, la cual tenía la capacidad de salvarle de todos los embrujos de Circe. Odiseo pudo probar todo lo que le ofreció la bruja sin que tuviera consecuencias en él. Cuando Circe vio que nada le afectaba a Odiseo, se enamoró de él y estaba tan dispuesta hacer lo que fuera por Odiseo. Les devolvió la forma humana a sus tripulantes. A partir de ese momento, la bruja trató a Odiseo y su tripulación con tanta amabilidad que se quedaron allí todo un año. Cuando llegó la hora de

partir, Circe utilizó su magia para ayudarlos, diciéndole a la tripulación las hazañas que debían hacer para llegar a casa sanos y salvos (*Mitología*, 1826).

- Eros:

Era hijo de Afrodita y Ares. Tenía un hermano llamado Anteros, el amor correspondido. Es conocido por ser el dios del amor, lo que le hace una de las fuerzas fundamentales del universo. Es capaz de asegurar la continuidad de las especies y el orden interno del cosmos. Este dios produce heridas muy difíciles de curar. Afrodita le teme y trata con respeto. Este dios se define con la orientación bisexual, y por ello se le reconoce como el protector de los homosexuales. Una de las leyendas más famosas le relaciona con Psique. Primero se le representaba como un hermoso adolescente, pero más tarde se le impuso la imagen de un niño travieso que carga un arco y unas flechas. En numerosas veces se le puede ver representado con unas antorchas con las que inflama la pasión en los corazones. Entre los romanos se le conocía como Cupido (*Mitología*, 2006).

Había un rey que tenía tres hijas, pero de ellas la que más destacaba era la más pequeña, Psique. La fama de la belleza de la joven se extendió por todo el mundo y numerosos hombres llegaban a idolatrarla como si fuera una inmortal. Los hombres que la visitaban, decían que la belleza de Psique no la podía igual ni la propia Afrodita. Al difundirse esta información, los hombres comenzaron a dejar de venerar a la diosa del amor para comenzar a rezar por Psique. Ante este acto, Afrodita se dirigió a su hijo Eros y le pidió que le lanzara una de sus flechas a Psique para que se enamorara de la criatura más despreciable del mundo. Y Eros lo hubiera hecho así si no hubiera caído rendido ante la belleza de Psique. Es cierto que en algunas leyendas se dice que el dios del amor se rasguñó con una de sus flechas y se enamoró de Psique. Lo más raro de esta historia es que ningún hombre se llegó a enamorar de Psique. El padre de la joven, viendo la desgracia de su hija, acudió al oráculo de Apolo para que le aconsejara sobre cómo encontrar un esposo para su pequeña. El dios, al Eros haberle contado toda la historia, le dijo al padre que llevara a Psique a lo alto de una montaña y la dejara sola, donde una serpiente alada la desposaría. Después del consejo, los padres de Psique la acompañaron a la montaña, donde la joven se sentó para esperar a su marido. Fue Céfito, el viento más grácil y ligero, quien la llevó hasta la mansión de Eros. Una vez en la mansión, Psique no podía ver a nadie, pero escuchó unas palabras claras que le decían que la casa era suya. Los días los pasaba a solas, pero en las noches la acompañaba su esposo en la cama. Una de esas noches, Eros le avisó a Psique de que

se acercaba un peligro por parte de sus hermanas. Cuando las hermanas de Psique fueron a visitarla les invadió la envidia y le pidieron que una noche, mientras su marido dormía, ella se levantara y lo mirara. Esa misma noche, cuando Eros se durmió, Psique se levantó de la cama, cogió un cuchillo y una lámpara de aceite e iba dispuesta a matar a su esposo. Cuando la luz incidió en el rostro de Eros, Psique se conmovió y vio que su amado era el mismísimo dios del amor. La joven, con temor, comenzó a temblar y una gota de aceite hirviendo de la lámpara cayó sobre Eros. El dios se despidió de ella diciéndole que el amor no puede vivir sin confianza. Eros se refugió en su madre, mientras Psique vagaba tristemente buscándolo. Cuando Psique llegó a Afrodita, esta le dijo su hijo no quería ni oír hablar de ella. Para que Psique se reencontrara con su amor, Afrodita le propuso una serie de pruebas. La primera de ellas fue ordenar antes de que llegara la noche un montón de semillas de trigo, amapolas y mijo, Psique consiguió superar esta prueba gracias a la ayuda de miles de hormigas. El segundo de sus trabajos fue recoger la lana reluciente de las ovejas de oro. Estas ovejas eran muy salvajes, pero Psique consiguió cumplir este trabajo gracias a que un junco le aconsejó que recogiera la lana de las ovejas que se quedaba enganchada en las zarzas. La tercera labor de Psique fue recoger una jarra de agua del río Éstige, el río que dividía la tierra del Inframundo. Para ello, un águila cogió la jarra con su pico y se la devolvió a la joven completamente llena. Y el último de los trabajos fue bajar al Hades y que la reina Perséfone le pusiera en un cofre un poco de su belleza. Este trabajo se cumplió sin complicación alguna, pero Perséfone le pidió que no abriera el cofre, y de vuelta a la tierra y llena de curiosidad, Psique abrió la caja y un fuerte sueño la acechó. En ese momento, Eros, el dios del amor, ya completamente recuperado de su quemadura, bajó volando al Inframundo, le limpió el sueño de los ojos a su amada y lo guardó de nuevo en la caja. Mientras Psique le llevaba la caja a Afrodita, Eros subió al Olimpo para pedirle a Zeus que les ayudara. El dios les anunció a todos que Eros y Psique estaban formalmente casados, y a partir de ese momento Psique viviría en el Olimpo con él y sus hijos. De la unión entre Eros y Psique nació Hedoné, la diosa del placer (*Mitología*, 1826).

- Galatea:

La versión popular de la leyenda de Galatea la representa como una nereida enamorada de Acis, uno de los hijos del dios Pan. El cíclope Polifemo, quien amaba a Galatea, sorprendió a la nereida y Acis juntos y con una enorme roca aplastó a Acis. El cuerpo del joven se convirtió en un río de cristalinas aguas gracias a la nereida Galatea (*Mitología*, 2006).

Otro de los mitos que habla sobre Galatea es el de Pigmalión y Galatea. En Chipre había un joven escultor llamado Pigmalión, quien odiaba a las mujeres por todos los vicios que la naturaleza dio al alma femenina. Pigmalión decidió no casarse nunca, ya que con su arte tenía suficiente. Pero tenía una estatua que estaba creando y a la que le dedicaba todo su tiempo representaba la figura de una mujer. El trabajo y la dedicación a esta estatua dio como resultado una obra exquisita e inmejorable. No había nacido ninguna mujer, ni se había tallado ninguna estatua que se le pudiera comparar en cuanto a belleza. Cuando Pigmalión terminó la obra, se enamoró de ella, muy profunda y apasionadamente. Y es que Pigmalión consiguió el arte de ocultar el arte. Pigmalión se entregó a la estatua, besaba sus labios, acariciaba sus manos y su rostro, la abrazaba y la vestía con hermosas túnicas. Le traía los regalos preferidos de las doncellas como los pajarillos, las flores y las lágrimas de ámbar que lloraban las hermanas de Faetón. Cada noche la metía en su cama y la arropaba con suaves y cálidas sábanas. Pero la realidad era que Pigmalión se había enamorado de un objeto inerte. A Afrodita no le pasó por alto esta nueva forma de amor. Y decidió ayudar al escultor durante la festividad en su honor. En esta festividad eran numerosos los enamorados infelices que se acercaban al templo de la diosa con ofrendas para ella. Evidentemente, Pigmalión se encontraba entre ellos rogando un amor correspondido. Como señal de que la diosa aceptaba las plegarias del escultor, la llama del altar se alzó tres veces, y, Pigmalión, impresionado por el buen presagio, volvió a su casa. Allí seguía Galatea en su pedestal, el joven la acarició y de pronto retiró la mano porque había notado un cálido tacto, después besó sus labios y sintió que Galatea seguía el beso. Por último, tocó sus brazos y sus hombros, agarró su muñeca y notó que la mujer tenía pulso. Finalmente, Afrodita honró la boda entre Pigmalión y Galatea con su presencia y de ellos nació su hijo Pafo, quien daría el nombre a la ciudad favorita de la diosa del amor, Pafos (*Mitología*, 1826).

- Hades:

Es tanto el lugar donde residen los muertos y el dios que gobernaba el inframundo. Hades era uno de los hijos de Cronos y Rea. También recibe el nombre de Plutón, el dios de la abundancia y el dios de los metales preciosos, para evitar decir su nombre real. Los romanos a menudo se dirigían a él como dis, ya que en latín significa rico. No se sabe a ciencia cierta porqué Hades gobierna el inframundo mientras que sus hermanos Zeus y Poseidón gobiernan los cielos y los mares. Cuando alguien moría era Hermes el encargado de trasladar al muerto hasta el río Éstige, donde Caronte, el barquero, lo recogía en su barca y lo conducía hasta las puertas del Hades,

las cuales estaban custodiadas por Cerbero, el perro guardián de tres cabezas y cola de dragón. Dependiendo de cómo se hubiera comportado en vida el muerto, este podía ser conducido a tres lugares diferentes: la Llanura de Asfódelos, el lugar destinado para los mediocres; los Campos Elíseos, el lugar al que iban los más afortunados; y, el Tártaro, el lugar tétrico al que iban a parar los más desafortunados. Cuando Hades se enamoró de Perséfone, le pidió su mano a Zeus, pero sabía que Deméter no aceptaría que su hija se casa con su hermano. La posición ambigua de Hades es lo que le alienta a raptarla. Hades es el esposo de Perséfone, y es que Deméter solo tenía una hija llamada Core, hija de Zeus también, esta joven era la doncella de la primavera (*Mitología*, 2006). Un día la joven estaba recogiendo flores junto a unas ninfas, de pronto la joven Perséfone vio un hermoso narciso y lo recogió, al coger ese narciso, la tierra se abrió y de ella surgió Hades en un carro tirado por dos caballos negros y se la llevó al inframundo raptada mientras la joven no paraba de llorar. Fue el sol quien avisó a Deméter de que su hija había sido raptada por Hades, ya que la madre, desolada y con una gran pena no paraba de buscarla sin buen resultado. En este momento, Deméter, muy triste, bajó a la tierra para habitar en ella y empezó a descuidar las tierras, por tanto, las cosechas comenzaron a morir. Viendo que este fue el peor año en la tierra, Zeus se dio cuenta de que era su hermano Hades el que debía ceder y devolverle a Deméter a su hija, para ello, Zeus envió a Hermes a que bajara al inframundo y le ordenara a Hades que dejara a Perséfone volver con su madre. Cuando Hermes bajo y les explicó su labor, Hades obedeció a su hermano, pero antes de que Perséfone, le dio una granada y la joven comió del fruto, en algunas leyendas se cuenta que fueron seis granos, pero en otras, que fue un solo grano de la fruta el que comió la joven. Cuando Perséfone volvió a la tierra le dijo a su madre que lo único que había comido del inframundo había sido una granada, y Deméter se dio cuenta de que, a partir de ese momento, Perséfone pertenecía al inframundo. Zeus, viendo la pena de la diosa de la agricultura mandó a Hermes hasta Rea para que les ayudara a llegar a un acuerdo; la madre de los dioses llegó a la conclusión de que Perséfone debía pasar seis meses al año en el inframundo junto a Hades y otros seis meses en la tierra junto a su madre. Los meses que Perséfone está junto a Hades, la pena y la desolación llegan a Deméter y la tierra parece morir, estos meses coinciden con el otoño y el invierno; y, los meses que Perséfone pasa junto a su madre, la tierra renace y ambas realizan la labor de la cosecha, coincidiendo con los meses de primavera y verano. Gracias a esta leyenda se puede conocer el nacimiento de las estaciones del año (*Mitología*, 1826).

- Heracles:

Fue un héroe tebano de Zeus y Alcmena, la mujer del general Anfitríon. Tuvo un hermano gemelo Ificles, hijo de Anfitríon y ya desde su nacimiento se sabía la diferente filiación de los hermanos (*Mitología*, 2006). Cuando no habían cumplido ni un año de vida, les llegó un peligro de mano de la celosa Hera, quien les mandaría dos serpientes mientras que los niños dormían. Fueron los gritos de miedo de Ificles los que despertaron a sus padres, pero Heracles se incorporó y agarró a las serpientes por el cuello, los animales se retorcieron y enrollaron sus cuerpos alrededor del niño, pero él las mató. Para cuando tenía dieciocho años ya había matado al león Tespio, que vivía en los bosques de Citerón. Cuando mató al león se puso su piel a modo de capa. Cuando luchó y venció a los minias, que exigían a los tebanos unos impuestos muy altos, los ciudadanos de Tebas le concedieron la mano de la princesa Megara a modo de recompensa. Con Megara tuvo tres hijos, pero en cierto momento, mató a su mujer e hijos debido a que Hera, aún celosa, lo volvió loco. Cuando volvió a recuperar la cordura y Heracles vio lo que había hecho concluyó que debía morir, pero antes de que ocurriera tal atrocidad, el destino le perdonó la vida. Heracles acudió al oráculo de Delfos, el cual le dijo que necesitaba ser purificado y que para lograrlo tenía que hacer una terrible penitencia, es en este punto donde empiezan los Doce trabajos de Heracles. El primero de los trabajos fue matar al león de Nemea, un león creado por Tifón. Nadie podía matar a este león, pero Heracles consiguió lanzarle todas sus flechas y después estrangularlo. El segundo trabajo fue matar a la hidra, un monstruo de nueve cabezas que vivía cerca de Argos. Una de las cabezas de la hidra era inmortal y cada vez que cortabas una de las otras ocho cabezas, de la sangre surgían el doble. Para evitar que crecieran nuevas cabezas, Heracles iba quemando los cuellos y la cabeza inmortal enterró debajo de una roca, muriendo asfixiada. La tercera labor que tuvo que hacer Heracles fue capturar viva a una de las ciervas sagradas de Artemisa, esta cierva tenía los cuernos de oro y las pezuñas de bronce. Para capturarla, Heracles estuvo doce meses persiguiéndola sin parar. El cuarto de los problemas que tuvo que superar fue cazar al jabalí del monte Erimanto en Arcadia. El quinto trabajo fue limpiar en un día los establos del rebaño de tres mil vacas de Augias, el cual llevaba años sin limpiarse, para conseguir este trabajo, Heracles desvió el cauce de dos ríos y el agua corrió por los establos limpiando en un momento toda la suciedad. La sexta labor fue apartar a las aves de Estívalo, las cuales tenían el pico, las garras y las alas de bronce, las cuales ya estaban siendo una plaga; para deshacerse de ellas Heracles utilizó el sonido estruendoso que emitía el címbalo y sus flechas. El séptimo cometido que tuvo que hacer Heracles fue entregarle a Euristeo el toro que Poseidón había enviado a Creta. Como octavo

trabajo, fue conseguir el cinturón de Hipólita la reina de las Amazonas. El noveno trabajo fue robar las yeguas de Diómedes, las cuales eran carnívoras, para ello, primero mató a Diómedes y después se lo dio de comer a las hambrientas yeguas, esto hizo que se apaciguaran y Heracles pudiera capturarlas. Como décimo trabajo, Heracles tuvo que capturar a los bueyes de Gerión, tras ello, y en modo de conmemoración, Heracles levantó dos columnas, conocidas como los peñones de Gibraltar y Ceuta, muy representados en las banderas con las dos columnas y el lema “Non Plus Ultra”. El undécimo trabajo fue el más complicado de todos, ya que, en este caso, Heracles tenía que conseguir las manzanas de oro de las Hespérides, hijas de Atlas. Para ello Heracles le pidió a Atlas que ocuparía su labor de sostener el firmamento mientras él recogía las manzanas. Atlas se aprovechó de Heracles y pretendía que el joven hiciera su trabajo por el resto de los días, pero la astucia de Heracles no pasó por alto y le dijo a Atlas que le sujetara un momento el firmamento mientras él cogía una almohadilla para ponérsela en el cuello, Atlas accedió y Heracles cogió las manzanas y salió huyendo. El más difícil de los trabajos fue el último, para ello Heracles tenía que capturar a Cerbero, el perro de tres cabezas que custodiaba el inframundo, tras salir victorioso de este trabajo, Heracles devolvió a su dueño, Hades, al perro. Fue su propia mujer, Deyanira la que causó la muerte de Heracles. Un día cuando Heracles y Deyanira estaban de viaje, el héroe tebano confió su esposa al centauro Neso para que la ayudara cruzar un río. En ese momento, Neso intento poseer a Deyanira y Heracles fue directo a matarlo lanzándole sus flechas. Antes de morir, Neso le dio a Deyanira una túnica que funcionaba para avivar el amor de los maridos que eran infieles. Cuando Heracles estaba de viaje con Iole en Eubea, Deyanira le envió la túnica. Cuando Heracles la recibió y se la puso y notaba cómo se iba debilitando hasta que supo que iba a morir. Antes de morir construyó su propia pira funeraria y le pidió a Filoctetes que la muriera. Los dioses del Olimpo lo sacaron del Hades y para agradecerle su comportamiento y valentía lo subieron a Olimpo y allí lo casaron con Hebe (*Mitología*, 1826).

- Patroclo:

Era hijo de Menecio, rey de Estélene. Sin duda alguna su aspecto más destacable es que fue el compañero inseparable de Aquiles (*Mitología*, 2006). Ofendido por Agamenón, tras la negativa de Aquiles de batallar, Patroclo pide a Aquiles su armadura y sus armas. Pretende que los troyanos le confundan con el héroe griego. Envalentonado por el éxito de conseguir que los troyanos vuelvan sobre sus pasos se enfrenta al héroe troyano Héctor, quien lo mata. Aquiles,

consternado por la muerte de su compañero le da sepultura y crea unos juegos funerarios en su honor. Agamenón se negó a entregar a Criseida, la hija del sacerdote Apolo. El paladín griego, Aquiles se negó a luchar, por lo que los griegos se vieron arrastrados poco a poco hasta su campamento. Viendo la negativa de Aquiles, Patroclo, su mejor amigo y compañero de armas le pidió su armadura para luchar contra los troyanos y que así lo confundieran con él. Patroclo luchó con todas sus fuerzas, pero en un momento dado del día, Héctor con su lanza lo mató y se quedó con la armadura de Aquiles. Cuando el semidios se enteró de la muerte de Patroclo, dio sepultura a su amigo e hizo unos juegos funerarios en su honor. Fue en este momento cuando Aquiles decidió volver a luchar y vengarse de la muerte de su amigo. Para ello, su madre le trajo una armadura hecha por el dios Hefesto y contó con la ayuda de Atenea, quien tomó la forma de Deífobo, hermano de Héctor y Aquiles terminó con su vida. Una vez muerto Héctor, el destino de Aquiles estaba escrito, y es que inmediatamente después de que Héctor muriera, él moriría también. Pero antes de morir y para vengar aún más la muerte de Patroclo, Aquiles arrastra el cuerpo de Héctor en su carro, evitando así que le den la sepultura que las creencias griegas dictaban. Paris fue quien mató a Aquiles con la ayuda de Apolo. Cuando Aquiles murió, sus restos fueron enterrados junto con los de su fiel compañero Patroclo (*Mitología*, 1826).

- Psique:

Era una joven de gran belleza. Afrodita, se vio ofendida por su belleza y por ello envió a su hijo Eros para hostigarla. De aquí nace la contradicción, puesto que Eros se enamora de ella y la lleva hasta su palacio donde la visita cada noche, pero en ningún momento le revela su verdadera identidad. Tras la influencia de sus hermanas por espiar el rostro de Eros, este la abandona y Psique vaga por la tierra buscando a su amado mientras es atormentada por las labores de Afrodita. Finalmente, Eros de casa con ella y de su unión nace Hedoné, la diosa del placer (*Mitología*, 2006).

Había un rey que tenía tres hijas, pero de ellas la que más destacaba era la más pequeña, Psique. La fama de la belleza de la joven se extendió por todo el mundo y numerosos hombres llegaban a idolatrarla como si fuera una inmortal. Los hombres que la visitaban, decían que la belleza de Psique no la podía igual ni la propia Afrodita. Al difundirse esta información, los hombres comenzaron a dejar de venerar a la diosa del amor para comenzar a rezar por Psique. Ante este acto, Afrodita se dirigió a su hijo Eros y le pidió que le lanzara una de sus flechas a Psique para que se enamorara de la criatura más despreciable del mundo. Y Eros lo hubiera hecho así si no

hubiera caído rendido ante la belleza de Psique. Es cierto que en algunas leyendas se dice que el dios del amor se rasguñó con una de sus flechas y se enamoró de Psique. Lo más raro de esta historia es que ningún hombre se llegó a enamorar de Psique. El padre de la joven, viendo la desgracia de su hija, acudió al oráculo de Apolo para que le aconsejara sobre cómo encontrar un esposo para su pequeña. El dios, al Eros haberle contado toda la historia, le dijo al padre que llevara a Psique a lo alto de una montaña y la dejara sola, donde una serpiente alada la desposaría. Después del consejo, los padres de Psique la acompañaron a la montaña, donde la joven se sentó para esperar a su marido. Fue Céfiro, el viento más grácil y ligero, quien la llevó hasta la mansión de Eros. Una vez en la mansión, Psique no podía ver a nadie, pero escuchó unas palabras claras que le decían que la casa era suya. Los días los pasaba a solas, pero en las noches la acompañaba su esposo en la cama. Una de esas noches, Eros le avisó a Psique de que se acercaba un peligro por parte de sus hermanas. Cuando las hermanas de Psique fueron a visitarla les invadió la envidia y le pidieron que una noche, mientras su marido dormía, ella se levantara y lo mirara. Esa misma noche, cuando Eros se durmió, Psique se levantó de la cama, cogió un cuchillo y una lámpara de aceite e iba dispuesta a matar a su esposo. Cuando la luz incidió en el rostro de Eros, Psique se conmovió y vio que su amado era el mismísimo dios del amor. La joven, con temor, comenzó a temblar y una gota de aceite hirviendo de la lámpara cayó sobre Eros. El dios se despidió de ella diciéndole que el amor no puede vivir sin confianza. Eros se refugió en su madre, mientras Psique vagaba tristemente buscándolo. Cuando Psique llegó a Afrodita, esta le dijo su hijo no quería ni oír hablar de ella. Para que Psique se reencontrara con su amor, Afrodita le propuso una serie de pruebas. La primera de ellas fue ordenar antes de que llegara la noche un montón de semillas de trigo, amapolas y mijo, Psique consiguió superar esta prueba gracias a la ayuda de miles de hormigas. El segundo de sus trabajos fue recoger la lana reluciente de las ovejas de oro. Estas ovejas eran muy salvajes, pero Psique consiguió cumplir este trabajo gracias a que un junco le aconsejó que recogiera la lana de las ovejas que se quedaba enganchada en las zarzas. La tercera labor de Psique fue recoger una jarra de agua del río Éstige, el río que dividía la tierra del Inframundo. Para ello, un águila cogió la jarra con su pico y se la devolvió a la joven completamente llena. Y el último de los trabajos fue bajar al Hades y que la reina Perséfone le pusiera en un cofre un poco de su belleza. Este trabajo se cumplió sin complicación alguna, pero Perséfone le pidió que no abriera el cofre, y de vuelta a la tierra y llena de curiosidad, Psique abrió la caja y un fuerte sueño la acechó. En ese momento, Eros, el dios del amor, ya completamente recuperado de su quemadura, bajó volando al Inframundo, le limpió el sueño de los ojos a su amada y lo guardó de nuevo en la

caja. Mientras Psique le llevaba la caja a Afrodita, Eros subió al Olimpo para pedirle a Zeus que les ayudara. El dios les anunció a todos que Eros y Psique estaban formalmente casados, y a partir de ese momento Psique viviría en el Olimpo con él y sus hijos. De la unión entre Eros y Psique nació Hedoné, la diosa del placer (Mitología, 1826).

Retellings:

- Electric Idol, Katee Robert:

En la ciudad ultramoderna del Olimpo, siempre hay un precio que pagar. Psyche sabía que eventualmente tendría que enfrentar la ira de Afrodita, pero nunca esperó que su corazón literal estuviera en juego... o que el hermoso hijo de Afrodita fuera el que recibiría la orden de dar el golpe mortal. Eros no tiene problema en derramar sangre. Pero cuando llega el momento de acabar con su último objetivo, no puede hacerlo. Confundido por su reacción ante Psyche, hace lo único que se le ocurre para mantenerla a salvo: se casa con ella. Psyche promete hacer de la vida de Eros un infierno hasta que encuentren una salida a este lío. Pero a medida que las líneas se vuelven borrosas y las lealtades cambian, se da cuenta de que, después de todo, él podría tomar su corazón... y no está segura de poder sobrevivir a la pérdida (Sourcebooks Casablanca, 2022).

Deméter aún no ha cambiado su idea de casar a una de sus hijas con Zeus, en este caso toda la atención cae sobre su penúltima hija, Psique. Los rumores suben como la espuma en el Olimpo y es por ello que Afrodita no quiere permitir que Deméter afiance más sus relaciones y pretende que su hijo Eros, quien siempre hace todos sus trabajos sucios, se deshaga de Psique. Pero no todo va a ser un trabajo fácil para Eros, y es que todo el mundo le ve como el monstruo del Olimpo, pero Psique cree que él es así por su madre y no porque la maldad salga de él. Un día durante una fiesta en la Torre Dodona, Psique observa que Eros está herido y decide brindarle su ayuda. Mientras Psique estaba curando a Eros, un paparazzi saca una foto de ellos que daba a sobreentender algo que ellos no tenían. La foto se difunde y todo el Olimpo piensa que Eros y Psique están en una relación. Tras una "cita" Eros y Psique deciden fingir una relación y una boda porque Psique quiere salvar su vida. El que parecía ser un matrimonio por conveniencia termina siendo realidad y el amor surge entre los hijos de las mayores rivales del Olimpo. Eros decide contarle todos los planes que su madre pretende hacer para deshacerse de Psique. En ese momento Eros decide enfrentarse a su madre por mucho que le duela. Psique no quiere que nada le pase a su amado y decide a su vez también enfrentarse a Afrodita por su cuenta. Cuando

enfrentan a Afrodita, van en busca de Zeus para contarle que su matrimonio fue una farsa, pero todo lo que sienten ahora por ellos es real y le piden a Zeus que apruebe su matrimonio.

Este es el mito de Eros y Psique contado en la actualidad y siendo la secuela de Dioses de Neón y perteneciente a la saga *Dark Olympus*. Una historia contada desde el punto de vista de Psique y Eros.

- *La Canción de Aquiles, Madeline Miller:*

Grecia en la era de los héroes. Patroclo, un príncipe joven y torpe, ha sido exiliado al reino de Ftía, donde vive a la sombra del rey Peleo y su hijo divino, Aquiles. Aquiles, el mejor de los griegos, es todo lo que no es Patroclo: fuerte, apuesto, hijo de una diosa. Un día Aquiles toma bajo su protección al lastimoso príncipe y ese vínculo provisional da paso a una sólida amistad mientras ambos se convierten en jóvenes habilidosos en las artes de la guerra. Pero el destino nunca está lejos de los talones de Aquiles. Cuando se extiende la noticia del rapto de Helena de Esparta, se convoca a los hombres de Grecia para asediar la ciudad de Troya. Aquiles, seducido por la promesa de un destino glorioso, se une a la causa, y Patroclo, dividido entre el amor y el miedo por su compañero, lo sigue a la guerra. Poco podía imaginar que los años siguientes iban a poner a prueba todo cuanto habían aprendido y todo cuanto valoraban profundamente (Editorial AdN, 2011).

Patroclo es el hijo del rey Meneceo, lo que lo convierte en príncipe de su ciudad. Tras un accidente con un chico de su ciudad, Patroclo tiene que exiliarse a Ftía. Aquiles es el hijo del rey de Ftía, Peleo, y de la nereida Tetis, la cual los abandonó. Aquiles no tuvo la infancia más sencilla de todas y es que todas las predicciones indicaban que Aquiles iba a ser el guerrero más poderoso de la Guerra de Troya. Patroclo llega a Ftía en busca del rey Peleo, sin embargo, con la primera persona con la que se topa es con su hijo Aquiles. Aquiles y Patroclo fueron enseñados desde su infancia para ejercer como guerreros, desde el principio se podía notar la diferencia entre ambos, mientras que Aquiles era un gran luchador, Patroclo se preocupaba más en curar a los enfermos y heridos. Para poder desarrollar mejor sus habilidades, los dos fueron enviados para entrenar con el centauro Quirón. La Guerra de Troya parecía no poner fin, pero la balanza de la victoria se empezó a inclinar hacia los troyanos cuando Aquiles decide no volver al campo de batalla. Es Patroclo quien decide que Aquiles le tiene que prestar su armadura e intentar que los troyanos se crean su estrategia. en esta batalla Héctor, el mejor de los guerreros troyanos, mata a Patroclo. Patroclo y Aquiles eran algo más que amigos y

compañeros de armas. Consumido por la ira, la rabia y la tristeza, Aquiles decide volver a luchar para vengarse de la muerte de su amado. Al volver, Aquiles mata a Héctor y para vengarse aún más arrastra el cuerpo del troyano en su carro. En ese momento, Paris, con la ayuda de una flecha envenenada por Apolo, mata a Aquiles de un flechazo directo a su corazón por la espalda. Esta es la historia del mejor de los guerreros que participó en la Guerra de Troya contada desde el punto de vista de Patroclo, quien está hecho de recuerdos.

- Galatea, Madeline Miller:

En la Antigua Grecia, Pigmalión, un talentoso escultor de mármol, ha sido bendecido por una diosa, que otorga el don de la vida a su obra maestra, la mujer más hermosa que jamás se haya visto en el lugar: Galatea. Una vez que el tallista la convierte en su esposa, espera que lo complazca y sea obediente, la personificación de la humildad, pero ella tiene sus propios deseos y anhelos de independencia. En una apuesta desesperada de su obsesivo marido por controlarla, acaba recluida bajo la constante supervisión de médicos y enfermeras, pero, con una hija a la que rescatar, Galatea está decidida a liberarse a cualquier precio (Editorial AdN, 2022).

Afrodita convierte a Galatea en mujer después de todas las súplicas y sus muestras de amor de Pigmalión hacia la estatua que talló. Pigmalión pretende que la recién convertida mujer le obedezca y haga todo por y para él, pero no todo tiene que ser como Pigmalión pretende. Galatea decide que no quiere hacer caso a todo lo que le dice Pigmalión y no quiere ser su sumisa. Decide que, como mujer, tiene que luchar por ser libre. Viendo que Pigmalión no pretende ceder y entender que ella sea libre y pueda decidir por sí misma, Galatea decide actuar. Galatea decide tomar cartas en el asunto y actuar. Esa acción no será fácil puesto que tendrá consecuencias tanto para ella como para Pigmalión. Pero por fin podrá mostrar que las mujeres tienen que ser libres.

Este *retelling* narra la continuación del mito de Galatea y Pigmalión desde el feminismo y el empoderamiento femenino. Una breve historia ilustrada narrada desde el punto de vista de Galatea.

- Hades, el Dios menos malo; Pol Guise:

Un fascinante viaje del Olimpo al inframundo escrito por el creador de la serie de YouTube Salseo Griego. Detrás de cada villano hay una historia que vale la pena conocer. Hades, el dios del inframundo, no es para menos. ¿Hasta qué punto se ha deformado su mito con el tiempo? Pol Gise, uno de los youtubers más importantes del momento —que ya ha logrado enganchar a centenares de miles de personas a las historias mitológicas—, recrea los episodios más importantes de la leyenda de Hades, un personaje, dice, incomprendido. Conoceremos su rivalidad con Zeus, el hermano pequeño que acabó convertido en hermano mayor; a la vehemente Gea, su abuela, y los delirios de Cronos, Poseidón, Hidra y compañía. Con un estilo apasionado y divertido, Gise nos redescubre los salseos del Olimpo como si formaran parte de nuestro mundo y acerca la literatura clásica a todos los públicos (Editorial Planeta, 2023).

Los principales dioses griegos nacieron de Rea, pero también volvieron a nacer cuando Zeus y Rea le dieron de comer una piedra a Cronos. Cuando Cronos se tragó la piedra, los hijos que se había comido volvieron a nacer al vomitarlos. Entre ellos estaba Hades. Poseidón y Zeus hicieron un pacto y entre ellos dos se repartieron el mar y el cielo. Poseidón sería el dios de los mares y Zeus, el dios de dioses y del cielo. Para Hades solo quedaba el inframundo. Cuando el dios llegó a su nuevo hogar se sintió muy solo, pero esto no duraría mucho tiempo. Hades no estaba solo en el inframundo y es que lo acompañaban Hidra (el monstruo de siete cabezas que si le cortabas alguna de ellas le surgían el doble y una de ellas inmortal), Cerbero (el perro guardián de tres cabezas y cola de dragón) y Caronte (el viejo barquero que dirige a las almas de los muertos al Inframundo). El Inframundo estaba dividido en tres partes muy claras. Hades, como dios del Inframundo, tenía que decidir a qué lugar irían los muertos. Los muertos que se habían comportado mal iban al Tártaro; los que en su vida no se habían portado ni bien ni mal llegaban al Campo de los Asfódelos; y los que en vida habían sido buenos se quedaban en los Campos Elíseos. A pesar de que Hades estaba acompañado, se seguía viendo muy solo, por lo que necesitaba a una reina. Para ello, el dios del inframundo, enamorado Perséfone (hija de Deméter), decidió llevársela al Inframundo y hacerla su reina a pesar de que la diosa quería volver a la tierra con su madre. Para que Perséfone se quedara en el Inframundo Hades le dio una granada. Si alguien que no era del Inframundo comía algún fruto de allí, estaba atado hasta el final de los días a este reino.

Esta es la historia de Hades, el dios del inframundo. Una narración contada en primera persona y con un lenguaje del día a día a modo de cotilleo.

- *No Importa la Distancia, Jen Calonita:*

¿Qué pasaría si Meg tuviera que convertirse en una diosa griega? Después de que Hércules demostrase que es un verdadero héroe y recuperara su divinidad, todo parece ir sobre ruedas. Hasta que Zeus le dice a Megara que no puede estar con Hércules porque ella es..., bueno, mortal. Por suerte, Hera tiene una solución y le ofrece a Meg la oportunidad de probar que merece un sitio en el monte Olimpo... como diosa. Lo único que tiene que hacer es cumplir una misteriosa misión. ¿Cuál es la misión? Bueno, no es más que rescatar a la mujer de su exnovio del Inframundo. El exnovio al que ella salvó entregándole su alma a Hades. El exnovio que de inmediato rehízo su vida con otra mientras ella estaba atrapada en el Inframundo. ¿Podrá Meg olvidar el pasado y utilizar su ingenio para derrotar tanto a monstruos como a dioses, incluido el nefasto Hades? ¿Descubrirá por fin cuál es su lugar en el mundo y todo lo que puede ofrecer? ¿O su miedo al compromiso hará que salga huyendo de una eternidad divina con Hércules? (Editorial Planeta, 2022).

Después de que Hércules subiera al Olimpo junto a Megara, Pegaso y Filoctetes, Zeus le impide renunciar a su divinidad y que pueda volver a la tierra junto a Megara porque todo el trabajo que Hércules hizo tiene un precio y el amor de una mortal no es suficiente. Hera, impactada por la tristeza de Megara, decide hacer un pacto con la joven tebana para que ella pueda subir al Olimpo como una diosa. Para alcanzar la divinidad, Megara tiene que diez días para cumplir su misión. Para comenzar con sus hazañas, Megara tiene que encontrar y recuperar el aulós de la diosa Atenea. Tras luchar por su vida, recupera el aulós, pero la joven ve que no sube al Olimpo y la divinidad aún no ha llegado a ella. Los retos siguen y para ello tiene que bajar de nuevo al Inframundo y recuperar la vida de Katerina. Katerina es la mujer de su anterior amor y para ello, la joven Megara tiene que acudir en busca de su exnovio para que le ayude a memorizar las características de su mujer y poder recuperarla. Esta tarea no fue nada fácil porque eran recordar sentimientos que no había superado. Una vez en el Inframundo tiene que llegar a un acuerdo con Hades, para ello ayuda a que el dios del subsuelo pueda mantener su relación con Perséfone, la hija de la diosa de la agricultura Deméter. Aunque los retos no su cumplieran en su debido tiempo, algo cambia en la visión de Hera para hacer a Megara una diosa o no.

Esta historia narra las hazañas que hubiera tenido que hacer Megara al terminar la película de Hércules de Disney. Una joven que está dispuesta a arriesgar su vida por el amor de su vida.

Temas de actualidad:

- Estereotipos:

Según la psicología social, los estereotipos se definen como las construcciones culturales que se crean en torno a un grupo humano. Estas construcciones culturales se basan en las generalizaciones, los prejuicios y las mitologías urbanas simplificadas y exageradas del mismo. A los estereotipos se le atribuyen varias características y propiedades a la comunidad, estas atribuciones terminan haciendo mella en terceros y terminan consolidándose a nivel social en forma de prejuicio. A pesar de que estos estereotipos normalmente tienen características negativas, estereotipar forma parte del proceso natural de la mente humana. El problema de estos estereotipos es que sustituyen y no permiten conocer la realidad.

- Matrimonio por conveniencia:

Se define como matrimonio por conveniencia a los enlaces que buscan una finalidad distinta a la de conformar una unión familiar. Normalmente, cuando dos personas se casan es porque entre ellos hay una relación de amor. El contraer matrimonio debería obedecer al deseo de formalizar una relación ante la sociedad y la ley. El Tribunal Supremo señala que los matrimonios por conveniencia se tienen que sancionar con multas administrativas, las cuales oscilan entre los 501 y los 10.000 euros. en la actualidad hay un total de 20 países que aceptan el matrimonio por conveniencia, de estos países 17 se sitúan en África; 2 en Asia y 1 en Latinoamérica. Brasil y México también entran dentro de los 10 países en los que más se dan los matrimonios por conveniencia. El total actual de niñas menores de 18 años que se ven sometidas al matrimonio por conveniencia supera los 15 millones.

- Homosexualidad:

Se define como homosexualidad a la orientación sexual en la que la persona siente atracción tanto física, afectiva, sexual y emocional hacia el mismo sexo. La homosexualidad se da tanto en hombres (a los que se les denomina de forma coloquial como gays) y en mujeres (a las que se las denomina de forma coloquial como lesbianas). Muchos indicios de la atracción emocional y sexual hacia el mismo sexo suelen aparecer al comienzo de la adolescencia. Hasta el año 1937

la homosexualidad estaba considerada como un trastorno mental y emocional y llegaba a tener penas de cárcel; fue a partir de este año cuando se decide eliminar la homosexualidad de la lista de enfermedades. Las denominadas terapias de conversión se trataban de terapias de choque mediante electroshock y aunque se ha demostrado que en su mayoría no tuvieron éxito, sí que funcionaron en algunos clientes. En la Antigua Grecia se daba la costumbre de *paiderasteia*, la cual era una relación entre dos miembros del mismo sexo, principalmente se practicaba entre hombres. La estructura ideal de la *paiderasteia* consiste en un amante protector, denominado *erastes*, y el amado, denominado *eromenos*. En este caso, la diferencia de edad es un aspecto clave.

- Feminismo:

El feminismo se define como aquel movimiento social y político que supone la conciencia de las mujeres como colectivo humano. El feminismo se inicia como formal a partir de finales del siglo XVII, pero en este momento no se denomina. El feminismo defiende que las mujeres deben tomar conciencia de la opresión y la explotación que el colectivo feminista ha tenido desde el principio de la historia. El colectivo feminista tiene 12 días en los que se reivindica el poder femenino, entre estos días los más destacados es el 8 de marzo (Día Internacional de la Mujer) y el 25 de noviembre (Día en contra de la violencia de género). El color simbólico del feminismo es el morado puesto que el 8 de marzo de 1875 en Nueva York las trabajadoras de una fábrica textil comenzaron una huelga por la desigualdad que había en el salario con respecto a sus compañeros. Por esta protesta hasta 120 mujeres fueron asesinadas El mismo día, pero de 1991, en otra fábrica textil de Nueva York, se produjo un incendio y las trabajadoras no pudieron salir de la fábrica, el humo que salía de las chimeneas era morado por el color del tejido que estaban tiñendo.

- Cultura de la Cancelación:

La cultura de la cancelación es un término muy utilizado en los últimos años que consiste en dejar de apoyar, tanto moral, como financiera, digital y socialmente a personas y grupos que se consideran como inadmisibles debido a hechos que hieren la sensibilidad de las personas.

- Éxito:

Se define como éxito al resultado satisfactorio de un asunto, un negocio o una actuación. El término “éxito” proviene de la palabra latina *exitus*, la cual significa salida. Normalmente el éxito se asocia al triunfo o a la victoria que las personas se proponen. El conseguir estos éxitos es conseguir las metas o propósitos. Por norma general, el éxito se relaciona con la fama o el reconocimiento público. Pero la noción del éxito es para cada persona diferente, por lo que es un término subjetivo y relativo. Por tanto, el éxito es una sensación íntima y que ocurre dentro de cada persona, a pesar de que casi siempre conlleva los mismos sentimientos de euforia, felicidad y orgullo, en cada persona se presentan en un grado diferente.

- Esoterismo:

Se define como esoterismo todo grupo de prácticas que ayudan a entender y comprender el ser interior, y esto se consigue gracias al desarrollo de pensamientos y del propio ser.

e. Episodios del podcast que se publicarán próximamente

- Episodio 4 (Sale próximamente):

Psique y Eros (Relacionarlo con el Matrimonio por conveniencia y la ruptura de estereotipos y hablar de *Electric Idol* de Katee Robert)

- Episodio 5 (Sale próximamente):

Aquiles y Patroclo (Relacionarlo con las parejas del mismo género y hablar de *La Canción de Aquiles* de Madeline Miller)

- Episodio 6 (Sale próximamente):

Galatea y Pigmalión (Relacionarlo con el feminismo y el empoderamiento femenino y hablar de *Galatea* de Madeline Miller).

- Episodio 7 (Sale próximamente):

Otras formas de contar la Mitología Griega (Invitados como Julia de Ennea, Lourdes Rodríguez y Sara y Carolina de Furia).

- Episodio 8 (sale próximamente):

Hades (Relacionarlo con la cultura de la cancelación. Hablar de cómo se ha puesto a la figura de Hades como el dios odiado y el temerario, por qué no se sabe nada de cómo llegó a liderar el inframundo, se podría invitar a Pol Gise para que hable de su libro *Hades, el dios menos malo*).

- Episodio 9 (Sale próximamente):

Heracles (Los 12 trabajos de Heracles, la peli de Disney, Megara, relacionarlo con la cultura del éxito y hablar del *retelling* de Disney *No importa la distancia*)

- Episodio 10 (Sale próximamente):

Circe (Relacionarlo con el esoterismo y la brujería y hablar de *Circe* de Madeline Miller)

f. Guiones del podcast (episodios que salen próximamente)

- Episodio 4: Psique y Eros

Entra música de entradilla (6 segundos)

Hola a todos y todas y bienvenidos a Las Memorias de Hermes **Música de fondo**

Entra música de entradilla (6 segundos)

Entra música de fondo, permanece hasta el final

El mito que hoy os voy a explicar es el de Psique y Eros, una leyenda para informar sobre el amor no correspondido. Sin más rodeos voy a empezar primero con los personajes Psique y Eros y después contaré su mito.

Eros era hijo de Afrodita y Ares. Tenía un hermano gemelo, llamado Anteros, el amor correspondido. Eros es conocido por ser el dios del amor, pero más específicamente del deseo sexual y erótico. Hecho que le convierte en una de las fuerzas fundamentales del universo. Es un dios bisexual y se le conoce por ser el protector de los amores homosexuales. En un principio se le representó como un hermoso adolescente, pero más tarde se impuso su figura como la de un niño travieso armado con un arco y unas flechas, los cuales son su principal símbolo. Una curiosidad de las fechas de Eros es que el dios tenía dos tipos de flechas, unas de oro que conseguían enamorar a cualquiera; y unas de plomo para aportar el olvido y la ingratitud en los

corazones. A veces se le representaba con una venda en los ojos para simbolizar su falta de discernimiento. Entre los romanos es conocido como Cupido.

Psique era una joven princesa humana de gran belleza. Los hombres empezaron a idolatrarla y dejar de venerar a la diosa del amor y la belleza Afrodita. La diosa, enfurecida con los hombres, mandó a su hijo Eros para que le lanzara una de sus flechas de plomo a Psique y que la joven se enamorara del peor de los hombres. Pero el joven dios no estaba exento de sus propias flechas y se arañó torpemente con una de oro, cayendo perdidamente enamorado de Psique. El padre de Psique acudió al oráculo de Apolo para conocer el futuro de su hija, ya que ningún hombre se había enamorado de ella.

Eros engañó a Apolo para que le dijera al padre de Psique que su hija estaba destinada a casarse con un monstruo alado con forma de serpiente. Apolo le dio la instrucción al hombre de dejar a su hija en la cima de una montaña y el dios del viento más cálido, Céfiro, la llevaría hasta el palacio de la serpiente.

Así hicieron los padres de Psique. Cuando la joven llegó al palacio de Eros observó que su esposo no estaba, pero una voz le habló diciéndole que todo lo que había en el castillo era suyo e hiciera uso de todo lo que ella quisiera. Los días para Psique eran solitarios, pero en la oscuridad de la noche y sin ningún tipo de luz, la joven dormía acompañada de su marido. Psique quedó embarazada de Eros y convenció al dios para que permitiera que sus dos hermanas mayores la visitaran. Eros accedió, pero le advirtió que no se dejara convencer por sus hermanas para averiguar su aspecto. La envidia de las hermanas consiguió convencer a Psique para que ella viera el rostro de su marido, puesto que ellas le habían recordado la profecía de Apolo.

Esa misma noche, Psique se levantó en mitad de la noche con una lámpara de aceite y una navaja para matar a su marido. Al acercarse a él, Psique vio que su marido era el dios del amor y con una de las flechas de oro, se pinchó el pulgar, enamorándose de Eros en ese instante. La mano con la que sostenía la lámpara de aceite tembló y una gota de aceite hirviendo cayó en el hombro de Eros. En ese momento, herido y traicionado, el dios se marchó volando.

Psique viajó por todo el mundo buscando a su amado, y llegó al palacio de Afrodita para pedirle que le devolviera a su esposo. Afrodita en ese momento le impuso una serie de tareas que eran casi imposibles de conseguir. La primera de las tareas fue ordenar un montón de semillas de amapola, trigo y mijo. Para esta primera labor, Psique contó con la ayuda de miles de hormigas. El siguiente trabajo de Psique fue recoger la lana de oro de un rebaño de ovejas doradas. Estas ovejas eran muy fieras, pero un juncu le habló a Psique y le recomendó que recogiera la lana

de las ovejas que se quedaba enganchada en las zarzas, y así lo hizo Psique, dando por finalizado el segundo trabajo. La tercera de las labores fue la más complicada de todas. La joven tenía que recoger un jarro de agua del río Éstige. Esta vez un águila le brindó su ayuda, la cual cogió la jarra con el pico y se acercó al agua. Cuando le devolvió la jarra, esta estaba llena del agua negra del Éstige. Pero Afrodita no se rindió y para ello le mandó a Psique su última labor. La joven tuvo que bajar al Inframundo y hacer que su reina, Perséfone, le pusiera un poco de su belleza en un cofre. Perséfone accedió y le entregó el cofre, pero le ordenó a Psique no lo abriera. En ese momento, alentada por la curiosidad, la joven Psique se impuso su última prueba, la cual resultó fallida. La joven abrió el cofre. Al abrir la cajita, Psique cayó en un profundo sueño. Ahí fue cuando Eros llegó en su rescate y la subió al Olimpo. Zeus permitió que Eros y Psique estuvieran casados eternamente, convirtiendo a Psique en una nueva diosa. Eros y Psique tuvieron una hija llamada Hedoné, que es la diosa del placer.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Este mito se puede relacionar de numerosas formas con la realidad, pero en este caso nos vamos a centrar en la ruptura de los estereotipos y en el matrimonio por conveniencia, ya que estos temas a su vez están también relacionados con el retelling del que os hablaré más adelante.

Según la psicología social, los estereotipos se definen como las construcciones culturales que se crean en torno a un grupo humano. Estas construcciones culturales se basan en las generalizaciones, los prejuicios y las mitologías urbanas simplificadas y exageradas. Normalmente, a los estereotipos se le atribuyen varias características y propiedades a la comunidad. Finalmente, estas atribuciones terminan haciendo mella en terceros y acaban consolidándose a nivel social en forma de prejuicio.

A pesar de que estos estereotipos normalmente tienen características negativas, estereotipar forma parte del proceso natural de la mente humana. El problema de estos estereotipos es que a menudo sustituyen y no permiten conocer la realidad.

En cuanto al matrimonio por conveniencia, podemos decir que se conocen con este nombre a los enlaces que buscan una finalidad completamente distinta a la de formar una unión familiar. Por lo general, cuando dos personas se casan es porque entre ellos hay una relación de amor. El contraer matrimonio debería obedecer al deseo de formalizar una relación ante la sociedad y la ley, pero esto a menudo no resulta ser así.

El Tribunal Supremo señala que los matrimonios por conveniencia se tienen que sancionar con multas administrativas, las cuales oscilan entre los 501 y los 10.000 euros.

En la actualidad hay un total de 20 países que aceptan el matrimonio por conveniencia, de estos países 17 son de África, 2 son de Asia y 1 es de Latinoamérica. Un dato que se debe comentar es que Brasil y México también entran entre los 10 países en los que se dan más matrimonios por conveniencia. El total de niñas menores de 18 años que se ven sometidas al matrimonio por conveniencia supera los 15 millones y lo más preocupante de todo es que esta cifra cada vez más crece.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Sobre los retellings publicados que se basan en el mito de Psique y Eros, quiero destacar *Electric Idol*, el cual es la continuación del libro *Dioses de Neón* de la autora Katee Roberts, del cual hablé en el episodio anterior que era sobre Perséfone. Este libro aún no ha sido publicado en español, pero se puede encontrar en inglés y puede que en un tiempo nos encontremos con que este libro se traduzca al español.

Deméter aún no ha cambiado su idea de casar a una de sus hijas con Zeus, en este caso toda la atención cae sobre su penúltima hija, Psique. Los rumores suben como la espuma en el Olimpo y es por ello que Afrodita no quiere permitir que Deméter afiance más sus relaciones. Para ello pretende que su hijo Eros, quien siempre hace todos sus trabajos sucios, se deshaga de Psique.

Pero no todo va a ser un trabajo fácil para Eros, y es que todo el mundo le ve como el monstruo del Olimpo, pero Psique cree que él es así por las obligaciones que le impone su madre y no porque la maldad salga de él.

Un día durante una fiesta en la Torre Dodona, Psique observa que Eros está herido y decide brindarle su ayuda. Mientras Psique estaba curando a Eros, un paparazzi saca una foto de ellos que daba a sobreentender que estos dos jóvenes mantienen una relación. La foto se difunde por toda la ciudad y todo el Olimpo piensa que Eros y Psique están en una relación.

Tras una "cita" Eros y Psique deciden fingir una relación estable y un matrimonio para salvar a Psique de las manos de Afrodita. El que parecía ser un matrimonio por conveniencia termina siendo real y el amor surge entre los hijos de las mayores rivales del Olimpo. Eros decide contarle a su mujer todos los planes que su madre pretende hacer para deshacerse de ella.

En ese momento, Eros decide enfrentarse a su madre por mucho que le duela. Psique no quiere que nada le pase a su amado y decide a su vez también enfrentarse a Afrodita. Cuando los enamorados se enfrentan a Afrodita, van en busca de Zeus para contarle que su matrimonio fue una farsa, pero todo lo que sienten ahora por ellos es real y le piden a Zeus que apruebe su matrimonio.

Esta es la segunda entrega de la saga Dark Olympus, un libro de romance adulto que traerá el mito de Psique y Eros un toque fresco y actual.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Hasta aquí llega el mito de Psique y Eros. Espero que os haya gustado este nuevo episodio. Y no lo olvidéis, siempre podéis seguir investigando sobre este mito del amor no correspondido. Gracias por escuchar este episodio de Las Memorias de Hermes, nos vemos en el siguiente capítulo, adiós.

Entra la misma sintonía de la entradilla para cerrar el podcast

- Episodio 5: Aquiles y Patroclo

Entra música de entradilla (6 segundos)

Hola a todos y todas y bienvenidos a Las Memorias de Hermes **Música de fondo**

Entra música de entradilla (6 segundos)

Entra música de fondo, permanece hasta el final

En el día de hoy os voy a hablar de uno de los guerreros más importantes de la Guerra de Troya y una de las principales figuras de la Ilíada de Homero y de su compañero de armas. Hoy os presento a Aquiles y Patroclo.

Aquiles fue el más poderoso de los griegos que lucharon en la Guerra de Troya y el principal héroe de la Ilíada de Homero. Era el hijo de la nereida Tetis y el rey Peleo. La nereida intentó hacer a su hijo inmortal, pero este hecho resultó ser fallido. En cuanto a la inmortalidad de Aquiles hay dos versiones de la historia. La primera cuenta que Tetis untó a Aquiles en ambrosía, el néctar de los dioses, y después lo colocó sobre el fuego para que se quemaran sus partes mortales. La segunda de las teorías y la más extendida de las dos, relata que Tetis sostuvo

a Aquiles por el talón y lo sumergió en el río Éstige, quedando como resultado que su única parte vulnerable fuera el talón.

Aquiles fue instruido como guerrero por el centauro Quirón, quien además enseñó a otros grandes guerreros de la Antigua Grecia como Áyax el Grande, Asclepio o Jasón.

Las profecías decían que, si Aquiles iba a la Guerra de Troya para luchar, moriría muy joven. Debido a esta predicción, Tetis se llevó a su hijo a la corte de los Licomedes en Scyros. Donde le ocultaron como una muchacha joven y allí lo encontraría Odiseo. En Scyros se enamoró de la hija de Licomedes, Dediamia con quien tuvo a su único hijo, Pirro.

Antes de continuar con la historia de Aquiles, os voy a hablar de Patroclo, ya que, a partir de este momento, este joven cumple un papel muy importante en la vida de Aquiles.

Patroclo era el compañero inseparable de Aquiles. Era hijo de Menecio y Estélene. Durante toda la Guerra de Troya se mantiene inseparable de Aquiles.

Cuando Odiseo llegó disfrazado de mercader a la corte de Licomedes, consiguió diferenciar a Aquiles y convencerlo para que el joven desobedeciera a su madre y se incorporara a las tropas griegas. Una vez en la guerra, Aquiles destacó por encima de todos los guerreros, consiguiendo que el único que se le acercara fuera el troyano Héctor. En la ciudad de Lymessos Aquiles tomó a Briseida como trofeo de guerra, quien sería la causante de la negatividad de Aquiles de luchar, ya que Agamenón envió a dos de sus escuderos a la tienda de Aquiles para que le arrebataran a la joven.

En ese momento, los guerreros griegos estaban en un momento crítico, puesto que las tropas troyanas les hicieron retroceder en combate hasta situarse prácticamente en el límite de su campamento. Viendo que Aquiles se negaba a seguir luchando, Patroclo le pidió que le prestara su armadura y sus armas para intentar despistar a los troyanos y que pensarán que Aquiles había vuelto a combate. La hazaña de Patroclo no resultó exitosa. Porque el guerrero más importante de Troya, Héctor, mató a Patroclo y robó la armadura de Aquiles que el griego portaba.

Al darle la noticia a Aquiles, este le hizo una gran pira funeraria dedicada a Patroclo y organizó unos juegos funerarios en su honor. Para vengarse de la muerte de su fiel compañero, Aquiles volvió a luchar con la finalidad de matar a Héctor. Para que no luchara indefenso, Tetis le dio una armadura hecha por el propio dios de la forja, Hefesto. Atenea le brindó ayuda a Aquiles haciéndose pasar por uno de los hermanos de Héctor. Fue en ese momento cuando Aquiles dio

muerte a Héctor y en forma de venganza, arrastró su cuerpo por todo el campo de batalla en su carro de guerra.

Una vez muerto Héctor, el tiempo de Aquiles se acababa, ya que la profecía dijo que justo después de morir Héctor, Aquiles moriría. Paris, mató a Aquiles con una flecha envenenada por el dios Apolo. Según la leyenda original, esta flecha alcanzó la única parte mortal de Aquiles, el talón.

Cuando murió Aquiles, se sorteó su armadura entre Áyax y Odiseo, este último fue quien ganó su armadura y en respuesta, Áyax se suicidó por la vergüenza que era para un guerrero perder la armadura del más importante de los luchadores griegos. Se dice que los restos de Aquiles se enterraron junto a los de Patroclo porque así lo pidió Aquiles cuando murió su compañero.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

En cuanto a la relación que mantenían Aquiles y Patroclo hay numerosas dudas sobre si eran primos, hermanos o incluso pareja. Para poder llevar este relato a la actualidad os voy a explicar un poco sobre la homosexualidad y cómo era esta orientación sexual en la Antigua Grecia.

Se define como homosexualidad a la orientación sexual en la que la persona siente atracción tanto física, afectiva, sexual y emocional hacia el mismo sexo. La homosexualidad se da tanto en hombres (a los que se les denomina de forma coloquial como gays) y en mujeres (a las que se las denomina de forma coloquial como lesbianas).

Muchos de los indicios de la atracción emocional y sexual hacia el mismo sexo suelen aparecer al comienzo de la adolescencia.

Hasta el año 1937 la homosexualidad estaba considerada como un trastorno mental y emocional y llegaba a tener penas de cárcel; fue a partir de este año cuando se decide eliminar la homosexualidad de la lista de enfermedades. Las denominadas terapias de conversión se trataban de terapias de choque mediante electroshock y aunque se ha demostrado que en su mayoría no tuvieron éxito, sí que funcionaron en algunos clientes.

En la Antigua Grecia se daba la costumbre de *paidēasteia*, la cual era una relación entre dos miembros del mismo sexo, principalmente se practicaba entre hombres. La estructura ideal de la *paidēasteia* consiste en un amante protector, denominado *erastes*, y el amado, denominado *eromenos*. En este caso, la diferencia de edad es un aspecto clave.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

Sobre el retelling de este mito, os tengo que confesar que este se convirtió en mi libro favorito desde que lo leí hace un año. Hoy os traigo La canción de Aquiles de Madeline Miller.

Patroclo es el hijo del rey Meneceo, lo que lo convierte en príncipe de su ciudad. Tras un accidente con un chico de su ciudad, Patroclo tiene que exiliarse a Ftía. Aquiles es el hijo del rey de Ftía, Peleo, y de la nereida Tetis, la cual los abandonó.

Aquiles no tuvo la infancia más sencilla de todas y es que todas las predicciones indicaban que Aquiles iba a ser el guerrero más poderoso de la Guerra de Troya.

Patroclo llega a Ftía en busca del rey Peleo, sin embargo, con la primera persona con la que se topa es con su hijo Aquiles. Aquiles y Patroclo fueron enseñados desde su infancia para ejercer como guerreros, desde el principio se podía notar la diferencia entre ambos, mientras que Aquiles era un gran luchador, Patroclo se preocupaba más en curar a los enfermos y heridos. Para poder desarrollar mejor sus habilidades, los dos fueron enviados para entrenar con el centauro Quirón.

La Guerra de Troya parecía no poner fin, pero la balanza de la victoria se empezó a inclinar hacia los troyanos cuando Aquiles decide no volver al campo de batalla. Es Patroclo quien decide que Aquiles le tiene que prestar su armadura e intentar que los troyanos se crean su estrategia. en esta batalla Héctor, el mejor de los guerreros troyanos, mata a Patroclo.

Patroclo y Aquiles eran algo más que amigos y compañeros de armas. Consumido por la ira, la rabia y la tristeza, Aquiles decide volver a luchar para vengarse de la muerte de su amado. Al volver, Aquiles mata a Héctor y para vengarse aún más arrastra el cuerpo del troyano en su carro. En ese momento, Paris, con la ayuda de una flecha envenenada por Apolo, mata a Aquiles de un flechazo directo a su corazón por la espalda.

Una curiosidad de este retelling es que en este caso no vais a leer la historia de Aquiles desde su propio punto de vista, sino que os embarcaréis en esta historia desde la mirada de Patroclo.

Cambio de música de fondo para que se note el cambio de sección (entra 6 segundos antes que la voz)

¿Y vosotros qué opináis sobre la relación de Aquiles y Patroclo? Para que podáis responder esta pregunta os invito a que sigáis investigando en estos dos personajes de la Antigua Grecia y si queréis comentar algún dato, tenéis las redes sociales del podcast siempre a vuestra disposición.

Gracias por escuchar este episodio de Las Memorias de Hermes, nos vemos en el siguiente capítulo, adiós.

Entra la misma sintonía de la entrada para cerrar el podcast

11. Agradecimientos

Tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado, con el que doy por finalizados mis estudios en el Grado de Periodismo con la Universidad de Sevilla.

Quería darles las gracias a mis padres, por brindarme la oportunidad de seguir estudiando y poder formarme para un futuro tanto laboral como personal. Darle también las gracias a mi hermana, por ser mi mayor apoyo en este camino que no ha sido nada fácil y por brindarme una mano para poder seguir adelante cuando nadie más confiaba en mí.

Una mención igualmente importante se la lleva Sara Gómez Jiménez, por su ayuda en este cuatrimestre que no ha sido nada fácil de llevar y por brindarme su tranquilidad en mis momentos de agobio.

Gracias a la lectura por enseñarme que, con unas simples páginas, puedo evadirme de la realidad por unos segundos y por enseñarme que la lectura se puede convertir en una de mis mayores pasiones y quien sabe si en un futuro se puedan convertir en mi día a día.

Gracias a quienes confiaron en mí y me ofrecieron su apoyo en los momentos más difíciles, gracias también a quienes no confiaron tanto, porque de cierta forma me han hecho fuerte.

Finalmente, debo expresar mis agradecimientos al Doctor Juan Carlos Gil González, mi tutor del TFG, porque sé que sin sus consejos no hubiera sido capaz de desarrollar un proyecto en formato podcast, porque a veces simplemente tenemos que atrevernos y lanzarnos a la piscina.

Raquel Romero Jiménez