

La ‘fotografía’ más antigua, ‘El rapto de Perséfone’

Miháy Bodó¹

Recibido: 10 de octubre de 2020 / Aceptado: 10 de diciembre de 2020 / Publicado: 15 de febrero de 2021.

Resumen. El ensayo se centra en *El rapto de Perséfone*, pintura mural de la Tumba I de Vergina, y forma parte de una investigación más amplia en que me he propuesto analizar las estructuras pictóricas de las escasas obras griegas que se han conservado y llegado a nuestros días. Mediante la reconstrucción de los procesos de creación artística, el artículo intenta desvelar los conocimientos del oficio de pintar de la época. Los resultados del análisis permiten demostrar que fueron los talleres helenos los que pusieron las bases de las herramientas de comunicación visual que más utilizamos actualmente, como también la representación de la forma, de la luz y de la sombra, del espacio e incluso el uso de la perspectiva lineal. El texto se dirige tanto a los especialistas en el tema como a un público más amplio. Las imágenes gráficas elaboradas por el autor facilitan la comprensión del alto nivel pictórico de la obra.

Palabras clave: Vergina; tumba; Persefóné; pintura griega; perspectiva.

[en] The Oldest ‘Photography’, ‘The Abduction of Persephone’

Abstract. The essay focuses on *The Abduction of Persephone*, mural painting from Tomb I of Vergina, and is part of a larger investigation in which I have set out to analyze the pictorial structures of the few Greek works that have been preserved and have survived to this day. Through the reconstruction of the artistic creation processes, the article tries to reveal the knowledge of the craft of painting of the time. The results of the analysis show that it was the Hellenic workshops that laid the foundations for the visual communication tools that we use the most today, as well as the representation of form, light and shadow, space and even the use of linear perspective. The text is addressed both to specialists in the subject and to a wider audience. The graphic images produced by the author facilitate the understanding of the painting’s high pictorial level.

Keywords: Vergina; Tomb; Persephone; Greek Painting; Perspective.

Sumario. 1. Introducción. 2. Geometría y representación espacial. 4. Geometría plana. 5. Incisiones. 6. Sombreado, pintura lineal, estética. 7. Fuentes y referencias bibliográficas.

Cómo citar: Bodó, Miháy. “La “fotografía” más antigua, *El rapto de Perséfone*”. *Eikón Imago* 10 (2021): 297-310.

1. Introducción

El arte plástico más apreciado por los griegos antiguos no era la escultura, ni la arquitectura, ni la cerámica, sino la pintura². Aunque en ámbitos académicos se valore la cultura griega, no puede reconocerse la aportación pictórica de los griegos porque no disponemos de suficientes obras conservadas. Mientras que en Egipto la arena del desierto y las tumbas permitieron conservar obras incluso mucho más antiguas, los trabajos pictóricos de los helenos han desaparecido casi por completo. Por eso fue todo un acontecimiento que al final de la década de 1970 se encontraran pinturas

murales muy relevantes en la necrópolis de Vergina (Egas), realizadas por artistas muy cualificados. Entre ellas destaca *El Rapto de Perséfone*, pintura central de la decoración de la Tumba I, que es una verdadera obra maestra. Para los amantes de la pintura, es imprescindible conocerla.

La historia de la pintura griega, asumiendo cierta simplificación, puede dividirse en tres periodos: la arcaica, del siglo VII y VI a. C.; la de transición, en el siglo V, y la “moderna”, a partir del siglo IV. Durante la modernización, se reemplazó por completo el lenguaje visual antiguo gracias, sobre todo, al trabajo intenso de los pintores sicionios y atenienses³. Mediante los nue-

¹ Investigador independiente
Correo electrónico: mihaybodo@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5501-8070>

² Paolo Moreno, *Pintura griega. De Polignoto a Apeles* (Madrid: Mondadori, 1988), 13-31.

³ Martin Robertson, *El arte griego* (Madrid: Alianza Editorial, 2016), 327-338; John Boardman, *El arte griego* (Barcelona: Ediciones Destino, 1996), 253-257.



Figura 1. *El rapto de Perséfone*. Fuente: Museo de las Tumbas Reales de Vergina.

vos procedimientos, los griegos podían realizar “fotografías” que, aparte de su alto nivel estético, ayudaron a comprender y comunicar el mundo visible sin límites, incluyendo al propio ser humano⁴. No es casualidad que el realismo pictórico, jamás conocido antes en ninguna otra cultura, se estrenara justo al mismo tiempo que la filosofía (Sócrates, Platón, Aristóteles...). El nuevo lenguaje visual fue tan eficiente que hasta el final del Quattrocento (Leonardo da Vinci), no se pudo mejorar sustancialmente. La continuidad entre la tradición pictórica de los griegos y el Renacimiento solo estuvo en peligro en la Alta Edad Media, pero, afortunadamente, los métodos antiguos sobrevivieron en Italia y, al final, en el siglo XIII contribuyeron al resurgir de la pintura europea.

El Rapto de Perséfone (en adelante *RP*) representa el momento en que Hades, el dios del inframundo, rapta a la joven virgen mientras está recogiendo flores en el prado (fig. 1). El hecho sucede tan rápidamente que la sirvienta ni siquiera tiene tiempo de ponerse en pie. Levanta su mano hacia su ama con gesto de espanto. Perséfone lucha por su vida, su cuerpo se retuerce hacia atrás, su cabello ondea al viento. Hades abraza a la joven, su esposa futura, con fuerza y, con rostro inexpresivo, inicia la carrera. Su pie izquierdo descansa en el carro, y el derecho está levantado. El dios Hermes corre sin tocar el suelo. Lleva su sombrero habitual de ala ancha (*petaso*). Su cabeza se gira hacia los caballos, con la mano izquierda tira de las riendas y con la derecha sostiene su *kerykeion*. Los rayos de color naranja de la esquina superior izquierda certifican la bendición matrimonial de Zeus. En la pared colindante, la madre de la joven, la diosa Deméter, contempla la escena con impotencia⁵. En la pared opuesta, la presencia de las moiras (Parcas), que hilan la hebra de la vida de cada ser humano, nos advierte de que hay que aceptar el destino. Por el momento representado, sabemos que estamos viendo la “clave de una escena de acción” y, al mismo tiempo, una alegoría de la muerte, de la partida irrevocable. La pintura, así, cumple su deseada función, convertir la tragedia en una expresión estética⁶.

Podemos considerar que el *RP*, datado aproximadamente en 340 a. C., es la “fotografía” o “imagen óptica” realizada con pincel y pintura más antigua que conocemos de la historia del arte. La obra merece una atención especial y no solo por el trabajo intelectual que implica, sino también por su calidad pictórica. Desde el punto de vista de la práctica pictórica, podemos confirmar que es una de las pinturas más complejas de todas las que conocemos de la Edad Antigua. Encierra tanta información que deberían intervenir especialistas de distintas disciplinas para descifrarla. No hay que esperar a que la arqueología descubra todos los secretos de una pieza tan importante, ni tampoco que los métodos iconográficos expliquen todos los entresijos de su creación. Es necesario completar su análisis con los conocimientos del oficio de pintor acumulados y transmitidos a lo largo de los tiempos, sin los que muchos de los significados no se revelarían.

Manolis Andronikos, el arqueólogo director de la excavación de la Tumba I formuló una conjetura, en mi opinión desacertada, cuando presentó el *RP*. Cometer un error en un primer momento y a primera vista resulta insignificante y hasta justificable, pero como muchos autores posteriores incorporaron la idea a su trabajo, sin cuestionar su veracidad, las consecuencias fueron importantes⁷. El arqueólogo griego supuso que el pintor del *RP* no partía de un dibujo preciso, sino que habría improvisado toda la composición en una pared blanca: “I think confirms that the artist did not have a ready-made design or stencil to be faithfully reproduced on the wall”⁸. Con esta premisa, no es de extrañar que no se percatara ni de la estructura geométrica latente, ni de aquellas relaciones espaciales internas que podrían haber sido muy valiosas para investigar en la pintura griega antigua en general. Y no solo no trató estas cuestiones sino que al partir del prejuicio de que se trataba de un “artista genial”, obstaculizó, sin proponérselo, posteriores investigaciones sobre la creación de esta pintura, y posiblemente de otras encontradas en las necrópolis macedonias. En vez de poner énfasis en que por fin disponíamos de una obra que documentaba la evolución de la pintura griega, la idea de improvisación genial sugerida solo nos dejaba ver una pieza particular, sin considerar un contexto profesional más amplio. El arqueólogo afirmó, generalizando su percepción, que en la época hele-

⁴ Las primeras “fotografías” o “imágenes ópticas” correctas, realizadas con pincel y pintura, las inventó y realizó Leonardo da Vinci, representando las intensidades luminicas observables en las formas y en el espacio. La pintura grecorromana, aunque no alcanzó cotas tan rigurosas, empleó intuitivamente ese efecto.

⁵ Sobre la figura de la madre y hija véase Karl Kerényi, *Eleusis: Archetypal Image of Mother and Daughter* (Princeton: Princeton University Press, 1991), 33.

⁶ Ada Cohen, “Abduction and femininity”, en *Art in the Era of Alexander the Great* (Cambridge: Cambridge University Press, 2010), 188-195.

⁷ Ioanna Kakoulli, *Greek painting techniques and materials, From the fourth to the first Century BC* (London: Archetype Books, 2009), 36.

⁸ Manolis Andronikos, *Vergina II, The ‘Tomb of Persephone’* (Atenas: Archaeological Society at Athens, 1994), 93.

nística los artistas posiblemente no prepararan dibujos preliminares para realizar sus pinturas murales⁹. Nosotros, en cambio, estamos convencidos, partiendo de la práctica pictórica, de que los pintores, desde tiempos remotos, realizaron sus trabajos de gran formato mediante bocetos y estudios preliminares, como los escultores, o incluso como los pintores de cerámica. Se puede comprobar tanto en el caso de la Tumba I como de la Tumba II de Vergina o de la tumba tracia de Kazanlak, etc. que la decoración se realizó a base de mediciones y construcciones geométricas precisas. La demostración de estas prácticas confirma el uso de dibujos preliminares, y desvela que los pintores, antes de subir a los andamios, planificaron concienzudamente sus murales.

El *RP* no podía ser una obra improvisada, porque la escena del rapto se representa en perspectiva o vista de rana de dos puntos de fuga, y ello requiere una construcción geométrica previa. Pero antes de recomponer los procesos pictóricos aplicados se debe aclarar la función original de las líneas incisivas que confundieron a Andronikos (fig. 17). En realidad, estas líneas no pertenecían a la primera fase del trabajo sino a la siguiente, la que corresponde al traslado y ampliación del dibujo preliminar, unos pasos que trataremos más adelante. Hay que aclarar también que no solo la escena del rapto se realizó mediante dibujos preparatorios sino toda la cámara sepulcral. Toda su decoración se ha concebido mediante conceptos artísticos coherentes, algunos de los cuales se pueden reconstruir con certeza. La idea de que los familiares de la persona fallecida propusieron a un pintor que improvisase una pintura en las paredes parcialmente preparadas, enseñándole las zonas sin pintar aun, muestra desconocimiento acerca de los procesos intrínsecos de la pintura.



Figura 2. Espacio interior de la cámara sepulcral.
Fuente: Mihály Bodó.

Fue el propio pintor quien decidió, después de acordarlo con los familiares que le encargaron la obra, sobre todas las cuestiones importantes de la decoración, sobre la unidad estética, el posicionamiento de la escena principal y del resto de figuras, sobre la división blanco y rojo (óxido de hierro) de las paredes e incluso sobre la anchura del friso azul. Esta notable capacidad de decisión debió de ser muy similar a la que tuvieron los pintores medievales, ya que al fin y al cabo ellos mismos determinaban la unidad de las escenas, la composición y los detalles, atendiendo a los criterios del encargo.

Nuestro pintor debía de tener unos criterios muy rigurosos, como suele ocurrir entre los artistas. Uno de ellos debió de ser el de que el punto de vista representado (el punto P en la figura 14) coincidiera con el eje central de la superficie pictórica, por lo que toda la escena se desplazó hacia la derecha, sin apenas ceder sitio para la figura de la sirvienta. Si le hubieran encargado este mismo trabajo en el *quattrocento*, habría trasladado toda la escena hacia la izquierda, procurando equilibrar ambos lados de la pared. Pero para él lo más importante era la coherencia entre la geometría plana y espacial, véase más adelante, y no tanto la asimetría interna de la imagen. Como demostraremos, el artista quiso representar el movimiento de la cuadriga aproximándose hacia el espectador, y la asimetría pudo servir a este fin.

Antes de pasar a analizar esta fascinante obra, abordaremos las cuestiones que plantea la cámara sepulcral. La parte más importante de sus paredes es, sin duda, el *RP*. Ni en el caso de la Tumba I, ni en el de la tumba de Anfípolis (Tumba de Kasta) se sabe con certeza para quién fue construida. Por la escena representada, parece probable que la Tumba I albergara originalmente los restos de una mujer¹⁰, como también podemos suponer que la tumba de Anfípolis (fig. 8) servía para una dama distinguida¹¹. En una sociedad donde los hombres y las mujeres tenían asignados papeles muy diferentes, es lógico que los familiares de un hombre fallecido eligieran temas masculinos: un soldado acompañado por Hermes (Tumba del Juicio Final), un combate (Tumba de Kinch), una escena de caza (Tumba de Filipo II)¹² o una escena de simposio (Tumba de Agios Athanasios). A una mujer fallecida le correspondía mejor la figura de Perséfone. Avala esta conjetura el hecho de que pintaran también a Perséfone sobre el trono de mármol de la reina macedonia de Eurídice I (Tumba de Eurídice), pero en este caso mostrándola no como una jovencita sino como una reina, es decir, con el mismo estatus social que tenía en vida.

El creador del *RP* no debía de ser un pintor corriente, sino uno de los mejores de su profesión¹³. Su conoci-

¹⁰ Robin Lane Fox, "Introduction: Dating the royal tombs at Vergina", en *Brill's Companion to Ancient Macedon: Studies in the Archaeology and History of Macedon, 650 BC - 300 AD*, ed. Robin J. Lane Fox (Leiden: Brill, 2011), 1-34.

¹¹ Existen opiniones diferentes acerca de si la tumba de Anfípolis fue construida para Olimpia, la madre de Alejandro Magno, o para su mujer, Roxana, o bien para su amigo Hefestión.

¹² Chrysoula Saatsoglou-Paliadeli, "La peinture de la Chasse de Vergina", en *Peinture et couleur dans le monde grec Antique*, ed. Sophie Descamps-Lequime (Paris: 5 Continents Editions, 2007), 47-56.

¹³ Hariclia Brecolaki, "Greek Painting and the Challenge of Mimesis", en *A Companion to Ancient Aesthetics*, eds. Pierre Destrée y Penelope Murray (Oxford: Wiley-Blackwell, 2015), 225.

⁹ Andronikos, *Vergina II...*, 98.

miento del dibujo, de la representación espacial, de la geometría, su pincelada ligera, y la composición asimétrica y dinámica, nos recuerda, con razón, al artista brillante del *cinquecento*, a Tintoretto. Tal vez alguno de sus clientes conociera trabajos anteriores del artista y le pidiera hacer algo similar, pero podemos suponer que ni la mayoría de la familia, ni los otros macedonios aristócratas habían visto antes una imagen en perspectiva de rana con dos puntos de fuga. El pintor quizá presentó sus ideas en bocetos, explicando los conceptos fundamentales de la decoración. Luego debió de pintar la mitad inferior de las paredes de la cámara (3,5 m de profundidad, 2 m de ancho y 3 m de alto) al rojo, y la mitad superior la dejó en blanco. Ajustó el borde inferior de la escena principal a la altura de los ojos del espectador para conseguir sugerir la ilusión de ver la escena del rapto desde abajo (fig. 2). Más allá del efecto estético, el friso azul tiene la función de rellenar la franja que queda entre el borde inferior de la imagen y el borde superior de la zona pintada en rojo. Su anchura exacta revela que lo realizó el mismo pintor, tal vez con la participación de sus ayudantes, y no otra persona. El pintor quiso que el espectador tuviera la sensación de estar situado en un “foso” y de que, desde los bordes, estuviera mirando la escena del rapto, igual que a Deméter y las moiras. Y lo que ve en la pared principal es una cuadriga en carrera situada a unos 6-8 metros de distancia desde el punto de vista sugerido. Todo eso explica por qué los caballos, el cuerpo crispado de Perséfone y el de la criada se ven desde el nivel del suelo, y para qué sirve la vista de rana. El “foso” de color rojizo podía hacer alusión al inframundo, que se creía que se encontraba bajo tierra. En este caso, el espectador principal no era otro que la propia difunta. La pintura de la tumba tracia de Kazanlak también sugiere una escena observada desde abajo, aunque allí las figuras y los caballos están colocados en el borde de un “foso” circular, no rectangular como en este caso.

El *RP* se sitúa en la pared norte. En la pared opuesta, la colocación de las tres moiras no es fortuita, sino que armoniza con la estructura geométrica del *RP* (fig. 15). Se pueden encontrar otras relaciones en el conjunto formado por el *RP*, las moiras y la figura de Deméter (pintada en la pared oriental), que se discutirá más adelante, pero hay que tener en cuenta que no estamos tratando tres planos independientes, sino una construcción espacial sumamente elaborada.

Cuando se completó la estructura de piedra de la tumba –varios meses después de la muerte de la difunta–, el pintor y sus ayudantes se debieron de hacer cargo de la decoración. El enyesado y todas las tareas relacionadas con la pintura probablemente fueron realizados por este equipo. Todos los utensilios que suponemos que debieron de servir para pintar una capilla medieval también debieron de ser los empleados en la decoración de la tumba en cuestión: pequeños andamios, mesas de trabajo, pinceles, tarros, recipientes de diferente tamaño y función, cuerdas, reglas, compases de madera, pigmentos, varas para mezclar, etc. Sumando el tiempo que requería la preparación logística, las mediciones pertinentes, la aplicación del revoque y el enlucido de

yeso, pintar las paredes, el friso y las figuras, incluso trabajando con la mayor celeridad posible, la labor podría haberles requerido varias semanas o más. La entrada de la tumba todavía estaba abierta, lo que significa que el pintor trabajó en una cámara bañada por la luz del día. La iluminación exterior debió de ser un factor determinante en el uso del color, ya que los colores “rojo”, “púrpura” y “ocre”, que determinan el resultado final del *RP*, producen un efecto visual diferente bajo la luz del día que con luz artificial.

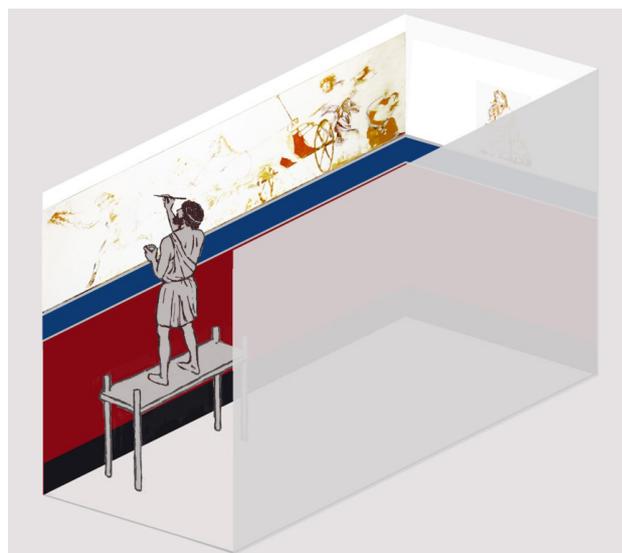


Figura 3. El pintor, para trabajar, recurrió a un andamio.
Fuente: Mihály Bodó.

Los familiares, que se supone que serían miembros del clan del rey Filipo II, por la cercanía entre las Tumbas I y II, mostrarían la decoración con orgullo a todos quienes lo merecieran, y sobre todo el mismo día en que se cerró la tumba, que tuvo que ser un importante acontecimiento familiar y social. La mayoría de los invitados posiblemente nunca antes habían visto una pintura como el *RP* y debieron de quedar maravillados. Tampoco debió de ser menor el impacto entre los artistas: el mosaico de Anfípolis, de tema y composición similar, sigue claramente los pasos del *RP* (fig. 8 y 9) y tenemos constancia de otros dos mosaicos más, como muestro más adelante.

2. Geometría y representación espacial

Debido a las pinceladas sueltas, pocos pensarían en la existencia de una estructura geométrica latente en el *RP*. Aun percatándose del escorzo de la cuadriga, podría creerse que no se trataba más que del resultado de la intuición del artista y no de una planificación afanosa. Merece la pena reconsiderar nuestra primera impresión, poner entre paréntesis los valores pictóricos, aunque sea provisionalmente, y repasar atentamente las relaciones espaciales internas de la obra. Las informaciones obtenidas nos proporcionarán una mejor comprensión de toda la escena y, a la vez, de las prácticas pictóricas de



Figura 4. Reconstrucción de las líneas guías principales de la “perspectiva”. Fuente: Miháy Bodó.

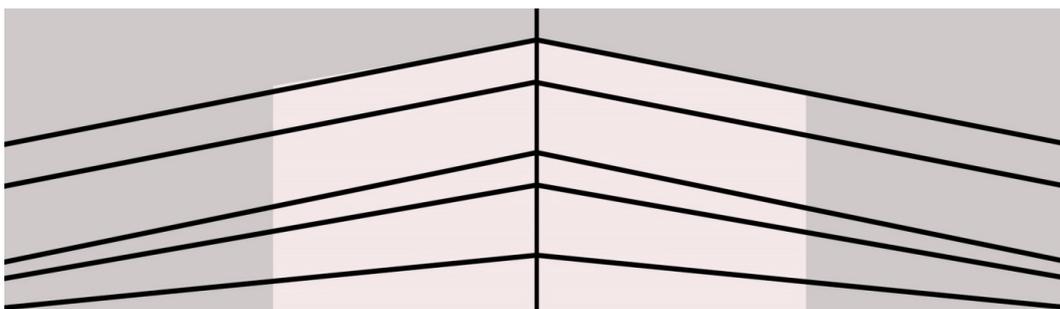


Figura 5. Las líneas guías nos remiten a la perspectiva de rana con dos puntos de fuga. Fuente: Miháy Bodó.

la época. Los antiguos griegos, como también ocurría en la Edad Media, estaban acostumbrados a interpretar una imagen mediante la suma de detalles, así como a reconstruir las escenas en tres dimensiones utilizando la lógica y el sentido común. Y lo hacían mucho más que los espectadores posteriores a Leonardo, como nosotros, ya que, debido a la representación de las intensidades lumínicas, primero pretendemos captar la escena en su totalidad, y solo después procedemos a descubrir los detalles. Pero si queremos interpretar correctamente la escena del *RP*, debemos cambiar nuestro hábito perceptivo y descubrir primero el espacio representado y la posición relativa de cada figura, animal y objeto.

La estructura interna del *RP* pertenece, en parte, a la geometría plana, y en parte a la geometría espacial. La geometría plana tiene como objetivo fijar los puntos cardinales que sitúan las cabezas, manos, objetos principales, etc. Abarca tanto los ejes centrales, diagonales y puntos distinguidos como las proporciones y las simetrías. La geometría espacial, en cambio, debe organizar el espacio virtual de la obra. En el *RP* no solo se observa la presencia de geometría plana y espacial, sino también la conexión entre ambas, de manera similar a lo que caracteriza a las mejores obras del *quattrocento*. Por conexión se entiende que los puntos y líneas cardinales en el plano pictórico desempeñen también un papel importante en la representación espacial. El creador del *RP* conocía a la perfección esta artimaña. Veremos que el mosaico de Anfípolis (fig. 8), que es una interpretación del *RP*, carece de este procedimiento pictórico de alto nivel.

Las estructuras geométricas no se diseñaron en la misma superficie del trabajo, ni en la antigüedad ni más tarde, sino aparte, en dibujos de menor escala, mezclando dibujos a mano con construcciones geométricas he-

chas con reglas. Este es precisamente el método que siguió el pintor del *RP*, lo que se evidencia claramente en el resultado final. Es posible que se preparara el dibujo previo antes, incluso tal vez años atrás, y que lo llevaba consigo en una “carpeta” con otros bocetos. El soporte de los dibujos podría haber sido de madera, en modo similar a la *Tablilla de Pitsa*, pero sería más probable que hubiera sido de tela encolada y tal vez enyesada.

El eje de la rueda, la barandilla de la cuadriga, las cabezas y las patas elevadas de los caballos están representadas en un escorzo fácil de reconocer. Las deducibles y latentes líneas guías se fugan hacia la esquina inferior izquierda (fig. 4). Sin embargo, en el lado derecho no es fácil identificar líneas similares, pero este problema se puede solucionar reflejando las líneas guía encontradas en el eje central, procedimiento que se justifica por la estructura coherente del conjunto de la obra. Tanto las elipses de las ruedas de la cuadriga, como la postura de la criada, muestran que ambos lados son simétricos a efectos de perspectiva. El resultado es un sistema de líneas que nos recuerda a la perspectiva lineal de dos puntos de fuga. La figura 5 muestra las líneas guías como si se tratara del boceto de un edificio. A partir de este esquema, ya se puede reconstruir el posicionamiento relativo de cada elemento.

Parece razonable preguntarse ahora si es apropiado interpretar el *RP* como una representación en perspectiva cuando las líneas guía no convergen con exactitud en un punto. La importancia de las construcciones geométricas de la perspectiva lineal, inventadas por Brunelleschi, no se ve menoscabada por la observación de una falta de precisión geométrica que no siempre implica una representación espacial defectuosa. Por ejemplo, ni Giotto ni Ducio utilizaron la perspectiva lineal exacta, solo una versión aproximativa; sin embargo, sus

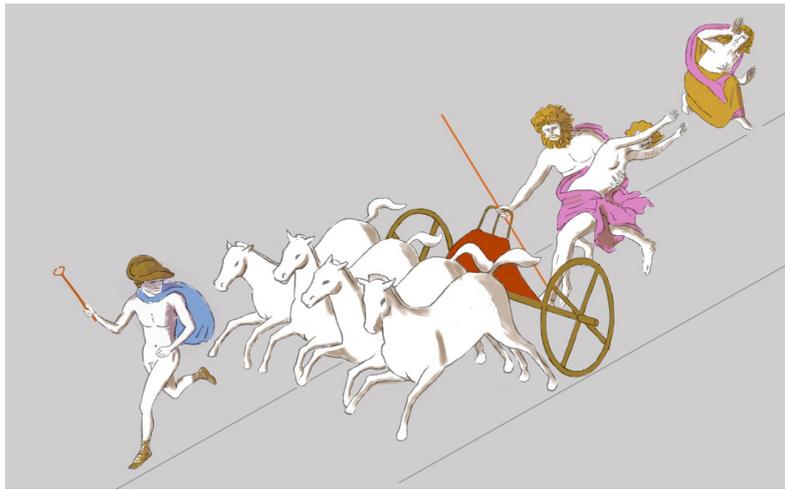


Figura 6. Reconstrucción espacial. Fuente: Mihály Bodó.

espacios virtuales se pueden reconstruir sin problemas¹⁴. Mediante editores gráficos, sería posible corregir el *RP* de tal manera que las líneas guías coincidan en un punto, pero, globalmente, la imagen no cambiaría demasiado.

Existe otro factor que dificulta responder a la pregunta acerca de si el pintor griego construyó solo aproximadamente la representación espacial o si lo hizo mediante construcciones geométricas precisas. No se puede descartar la posibilidad de que en el diseño original las líneas se hicieran convergir en unos puntos concretos pero que durante el proceso de ampliación del dibujo perdieran sus posiciones exactas. Hay que destacar una vez más que la convergencia correcta o incorrecta no influye en la interpretación espacial.

Puede parecer anacrónico que en el siglo IV a. C. hubiera pintores que dominaran la perspectiva lineal, sea de modo preciso o aproximativo, pero si pensamos en los conocimientos geométricos que permitieron edificar el Partenón, cien años atrás, ya no nos sorprende tanto el alto nivel de preparación que debía de poseer nuestro artista.

La combinación de la perspectiva lineal con la representación de la forma (véase más adelante) es suficiente para que el espectador, ya sea del pasado o actual, pueda interpretar con precisión las relaciones espaciales entre las figuras. La imagen gráfica (fig. 6) que recompone la escena nos muestra cómo el artista colocó las figuras y la cuadriga en un orden premeditado y usando direcciones paralelas y perpendiculares. (Las figuras humanas y de animales en la *Escena de caza*, friso que decora la Tumba II de Vergina, también se organizan en el espacio según líneas paralelas y perpendiculares). No podemos evitar pensar en las escenas teatrales, en la colocación de los actores. Se supone que el desarrollo de la perspectiva lineal tiene sus orígenes en la escenografía del siglo V¹⁵. También se sabe que a los griegos les fascinaban las formaciones grupales. En los frisos del Partenón, los personajes o los jinetes desfilan ordenadamente y en grupos organizados. Según nuestra reconstrucción gráfi-

ca, la figura de Hermes, la rueda izquierda del carro y el pie izquierdo de la sirvienta están alineados o, mejor dicho, se encuentran en el mismo plano vertical, plano que determina la dirección principal de toda la obra. Los caballos corren en esa dirección y la iluminación también se orienta en ese sentido.

El dibujo tridimensional revela que el cuerpo de Hermes y Hades es significativamente más grande que el cuerpo de los humanos y los caballos. Está claro que los animales, por su tamaño, tampoco pertenecen al mundo de los inmortales. Los dos dioses ni siquiera tocan el suelo: Hermes corre flotando a un palmo de la superficie, y aunque la pierna derecha de Hades se apoya en el carro, su pierna izquierda aparece levantada y en equilibrio.

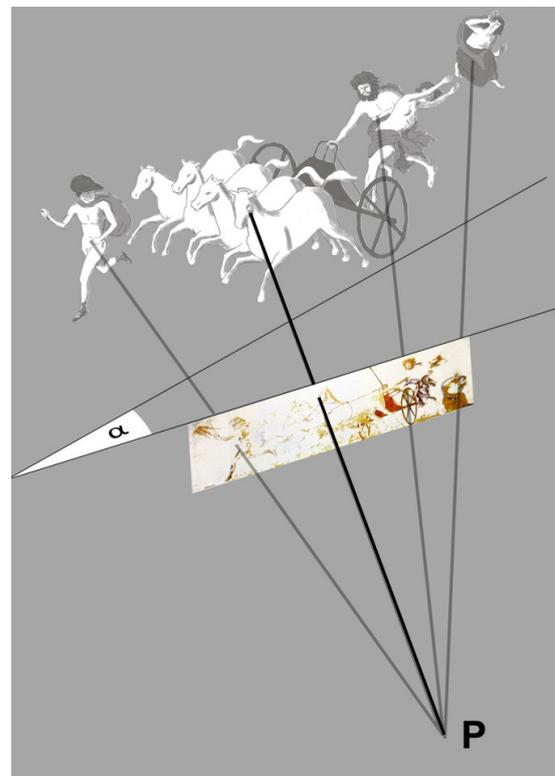


Figura 7. Posición relativa entre el plano principal y el plano pictórico. Fuente: Mihály Bodó.

¹⁴ Erwin Panofsky, *La perspectiva como forma simbólica*, trad. Virginia Careaga (Barcelona: Tusquets Editores, 1999), 36-39.

¹⁵ Marco Vitruvio Polión, *Los diez libros de arquitectura*, trads. Delfín Rodríguez Ruiz y José Luis Oliver Domingo, ed. Delfín Rodríguez Ruiz (Madrid: Alianza Editorial, 1995), 7: 168.

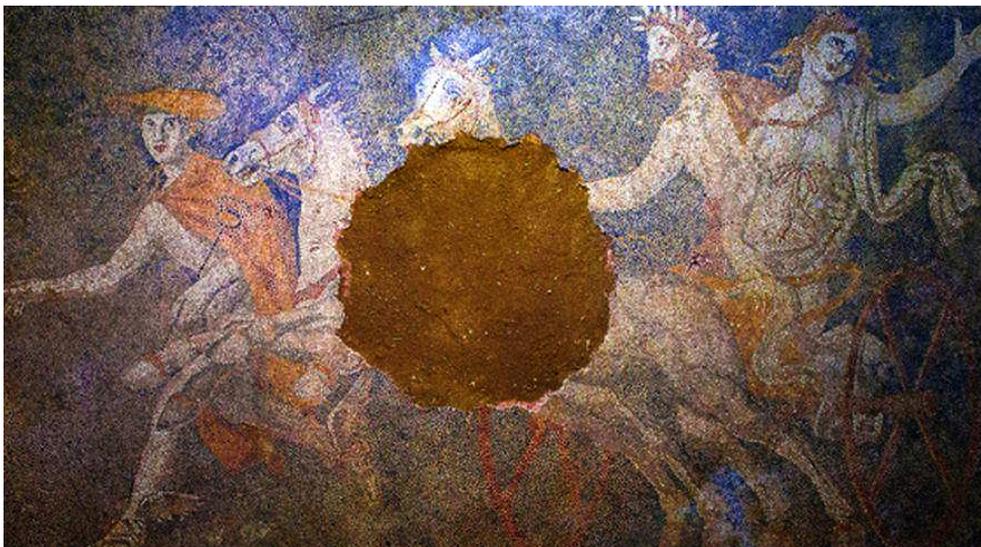


Figura 8. Mosaico de la segunda cámara de la tumba de Anfípolis. Fuente: Museo Arqueológico de Anfípolis.

La figura 7 muestra la posición relativa entre el plano principal y el plano pictórico, indicando el ángulo (α) que forman. El punto más cercano al espectador coincide con el orificio nasal del caballo más próximo. La línea entre este punto y el punto de vista (P) es perpendicular al plano pictórico, como debe ser en una representación en perspectiva lineal o central. Desde el punto de vista (P), la cabeza de Hermes y la de Hades están en la misma distancia angular. La reconstrucción gráfica nos demuestra que la cuadriga no se mueve en paralelo al plano pictórico, sino que se acerca ligeramente hacia el espectador. Esta es la razón por la que la figura de Hermes está pintada en vista lateral, mientras que el carro se ve en perspectiva oblicua. La figura 7 nos da buena respuesta a otra pregunta: ¿por qué la sirvienta se encuentra casi al borde de la imagen? No se trata del mal resultado de una supuesta improvisación del artista, sino del uso correcto de la perspectiva lineal.

Las figuras 8 y 9 nos brindan la oportunidad de examinar la relación entre el *RP* y el mosaico de Anfípolis. En esta última obra (fig. 8), Hermes está representado en vista lateral, las ruedas en vista oblicua, los caballos en vista inferior, como en el *RP*. La figura 9 es solo un dibujo ilustrativo, hecho por nosotros, una versión del *RP* después de quitar los dos caballos del lado izquierdo y de comprimir ligeramente toda la imagen. Para lograr un efecto más parecido al mosaico, hemos bajado el brazo derecho de Hermes. Nuestro dibujo no deja lugar a dudas de que el artista musivario o se inspiró directamente en el *RP* o en una transcripción. Sin embargo el mosaico, a causa de los cambios efectuados, no representa un espacio unificado, como en el caso del *RP*. Aquí Hermes, el carro, Hades y Perséfone ya no configuran una línea recta, sino una línea en zigzag.

Las diferencias entre el *RP* y el mosaico indican a la perfección el gran nivel de cualificación de nuestro pintor. Parece que no era tan fácil imitar su estilo y aplicar sus trucos magistrales. Por ejemplo el Hermes de Anfípolis vuelve su rostro hacia nosotros, por lo que fue menos complicado realizarlo que la cabeza de Hermes del *RP*, representada de tres cuartos. El perfil de Hades

también es una simplificación significativa, y la postura de Perséfone es solo una copia débil de la original.

Comparando las dos figuras femeninas, se nos hace patente que el crispado cuerpo de Perséfone en el *RP* en realidad está representado desde una vista inferior. A cualquier persona mínimamente experimentada en la práctica del dibujo le resulta obvio que representar un cuerpo retorcido como ese requiere años de estudio. El pintor podía realizar los dibujos previos de un modelo vivo, incluso de años antes. (El uso de modelo vivo debía ser una práctica habitual en la didáctica de la pintura y de la escultura¹⁶.)

Los caballos del mosaico de Anfípolis, por otro lado, son muy similares a los dos del lado derecho del *RP*. Parece que el artista musivario mantenía la posición original de las cabezas y patas. Existen otros mosaicos que se pueden vincular con el *RP*: uno es el *Rapto de Helena por Teseo*, propiedad del Museo Arqueológico de Pela, y el otro el *Rapto de Perséfone* del siglo II d. C., que pertenece a la colección de los Museos Capitolinos.

3. Representación de la forma, sombreado y dirección de la iluminación

En la pintura, la técnica del sombreado sirve para representar y describir la forma. Resultó ser una invención tan importante para la comunicación visual como la rueda lo fuera para el transporte. Su descubrimiento fue relativamente tardío, ya que no lo conocían ni los pintores egipcios ni los cretenses, micénicos, asirios, indios y chinos. Tal vez fueran los relieves los que inspiraran su uso o, al menos, potenciaron su aceptación. Nunca antes hubiera tenido sentido —solo habría hecho reír a la gente— dividir en zonas claras y oscuras el rostro o el cuerpo de una figura. La nueva regla, que las zonas oscuras

¹⁶ Sobre la importancia del dibujo, véase Jorge Tomás-García, “Nulla dies sine pictura: pintura y docencia en la antigua Grecia”, *Arte, Individuo y Sociedad* 29, no. 2 (2017): 265-282.

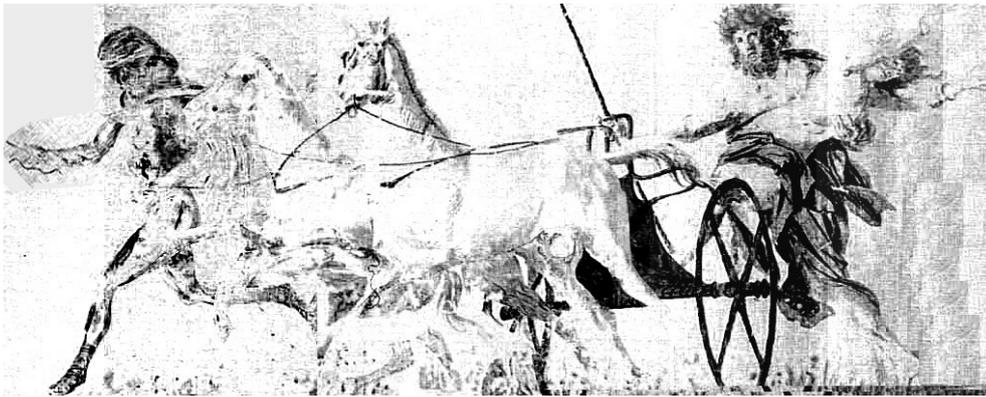


Figura 9. Versión libre del RP con solo dos caballos. Fuente: Miháy Bodó.



Figura 10. *Cacería de Asurnasirpal II, panel 19*. Fuente: British Museum.



Figura 11. Reconstrucción ilustrativa parcial y a color del aspecto original de la obra, sin mayor detalle. Fuente: Miháy Bodó.

representen las sombras, y las claras, la parte iluminada, condujo a un gran salto cualitativo en la historia universal de la comunicación visual. Y no solo por el hecho de facilitar la descripción de la forma sino también por proporcionar informaciones adicionales, como la posición espacial, la dirección de la luz y las condiciones lumínicas. En la práctica pictórica, existen diferentes técnicas del sombreado. En el RP se pueden distinguir al menos cinco variantes. Las técnicas del sombreado empleadas por los griegos determinaron más tarde la pintura romana, sobrevivieron a la Alta Edad Media y, desde la Edad Media tardía hasta nuestros días, son fundamentales en la representación visual del mundo.

Podemos entender mejor la representación compleja que implica el RP con la ayuda de una obra bien distinta. Tengamos en cuenta que los relieves coloreados de origen egipcio eran la técnica de representación artística más sofisticada del mundo antiguo, hasta la aparición de la pintura griega “moderna”. El relieve que se muestra en la figura 10 formaba parte de la decoración del palacio de Asurnasirpal II en el siglo IX a. C. y originariamente estaba coloreado¹⁷. La figura 11 es solo una reconstrucción ilustrativa de su aspecto original, los colores son aproximativos, faltan los detalles y los motivos

¹⁷ *Cacería de Asurnasirpal II, panel 19*, British Museum, c. 860 a. C.

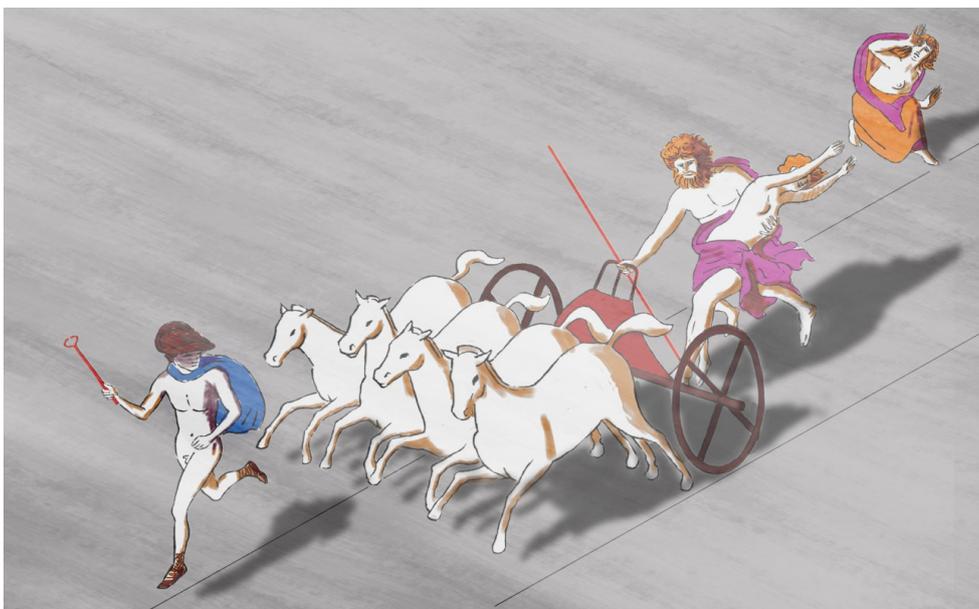


Figura 12. Interpretación del espacio lumínico. Fuente: Miháy Bodó.

ornamentales en las ropas, en la cuadriga y en las armas, etc. Es una cuestión de punto de vista que consideremos que la obra original fue un relieve coloreado o una pintura en relieve. Mediante los relieves coloreados, los artesanos-artistas podían crear escenas complejas de guerra o de caza que iban más allá de las posibilidades de las esculturas de bulto redondo. Funcionaban como imágenes bidimensionales con información añadida sobre la forma. En este sentido, podemos considerarlos como precedentes de las “fotografías”. Su realización requería menos tiempo que las esculturas de bulto redondo, y no requerían mucho espacio, ya que cabían en las paredes o en los laterales de los sarcófagos.

Las técnicas del sombreado hicieron posible realizar pinturas que se asemejaban a los relieves coloreados. Una pintura con sombreado se podía realizar con mucha más rapidez y, además, resultaba más barata, lo que obviamente le proporcionó una ventaja en el mercado del arte. El éxito de la representación de la sombra se debió también al hecho de que podía contener información adicional que nunca antes había formado parte de la comunicación visual, como la circunstancia lumínica o la representación de la sombra proyectada, y mediante estos se podían expresar contenidos que no estaban al alcance de las esculturas y los relieves coloreados¹⁸. Con las técnicas del sombreado, casi se podía „fotografiar” el mundo visible. (La *Escena de caza* de la tumba de Felipe II de Vergina también se puede considerar una “fotografía” realizada con pintura.)

En el caso del *RP*, la ejecución pictórica suelta y nuestro hábito de guiarnos por el claroscuro dificulta que percibamos a primera vista el efecto de relieve. Sin embargo, un análisis gráfico más profundo mostraría que la obra evoca sombras producidas en los relieves. Lo que dificulta descifrar las informaciones pintadas es

el lenguaje visual que utilizó el pintor griego. En ese caso, no vemos unas áreas oscuras fáciles de reconocer, como en los frescos de Masaccio, sino una variedad de “signos pictóricos” que para el artista y el público griego equivalían a sombras. No nos extrañemos de que los griegos y nosotros no “hablemos” el mismo lenguaje visual. Cuando se realizó el *RP*, el sombreado había cumplido poco más de cien años, es decir, no era una técnica depurada. Aun así, el *RP* aporta informaciones del mundo visible que se encuentran en varios órdenes de magnitud superiores a los de un relieve colorido.

A pesar de que el estado de deterioro del *RP* dificulta un examen exhaustivo del sombreado, se puede confirmar que las figuras reciben la iluminación desde el lado izquierdo. La fuente de la luz debe de ser el sol. Por las palmas de las manos de la sirvienta, por la sombra proyectada del sombrero de Hermes y por las sombras en el rostro de Perséfone, parece que la dirección de la luz coincide con la dirección principal de la escena. La cuadriga se mueve hacia la luz y recibe una iluminación frontal. El dibujo (fig. 12) nos muestra cómo entenderíamos el espacio lumínico del *RP* hoy en día, sin saber si el pintor tenía en su mente una imagen similar. De todos modos, la vista de rana aplicada comporta que las sombras proyectadas en el suelo no se hayan representado en la obra. Aun así, no es completamente anacrónico referirnos a las sombras proyectadas en el suelo, ya que en la *Escena de caza* de la tumba de Felipe II, realizada solo unos años más tarde, bajo cada figura, árbol y piedra encontramos representada, con tonos oscuros, la sombra proyectada. El artista del *RP*, dada su habilidad profesional, sin duda conocía este invento pictórico tan importante de su tiempo.

La orientación de la luz y las sombras en el *RP* está en consonancia con el acceso o entrada de la tumba. Este truco profesional, que la luz pintada apunte a la ventana o apertura que ilumina la misma obra, fue ampliamente conocido en el Renacimiento. En cambio, si observamos las otras dos paredes de la cámara, con las figuras de

¹⁸ Véase el parangón entre escultura y pintura de Leonardo da Vinci, *Tratado de pintura*, trad. David García López (Madrid: Alianza Editorial, 2013), 104-110.



Figura 13. Orientación de la luz y sombra en las tres paredes. Fuente: Miháy Bodó.

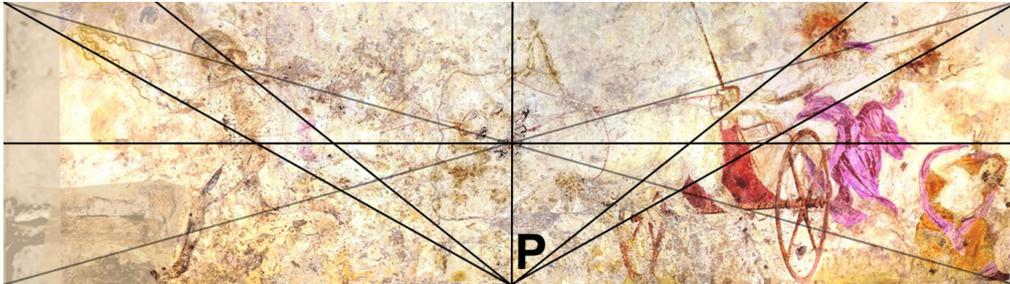


Figura 14. Estructura geométrica. Fuente: Miháy Bodó.

Deméter y las moiras, allí ya no encontramos la misma concordancia. En ellas, la luz pintada se atiene al criterio establecido por el *RP* (fig. 13) y, consecuentemente, Deméter y las moiras reciben la luz igualmente desde el lado izquierdo. Para entender mejor el problema, resulta provechoso pensar en cómo, por ejemplo, Masaccio hubiera ajustado las direcciones de luz pintada en un espacio similar. Él probablemente hubiera cambiado en sentido contrario la luz y las sombras en las figuras de las moiras, y en el caso de Deméter, que se encuentra justo frente de la entrada, hubiera sugerido una iluminación frontal.

Una de las preguntas difíciles de responder tiene que ver con los rayos de Zeus de tono anaranjado situados en la esquina superior izquierda. ¿Por qué el artista pintó el fondo posterior con rayos al color azul mientras que el resto del cielo lo dejó en blanco? ¿Es porque el artista no disponía tiempo suficiente para el acabado o por otra razón? Tanto en el mosaico de Anfípolis como en la escena del rapto de Perséfone, que decora el trono de mármol de Euridice I, el cielo es completamente azul. Por la razón que sea, toda la obra transmite la sensación de que se ejecutó con extrema rapidez, como puso de relieve el propio Andronikos.

4. Geometría plana

Las construcciones geométricas en el plano pictórico tenían dos propósitos: uno era armonizar la posición relativa de los detalles, y el otro, no menos importante, facilitar el traslado y la ampliación del diseño —originariamente en formato pequeño— a una superficie pictórica mucho más grande (1,1 x 3,5 m). La estructura base solo se puede detectar parcialmente, ya que el pintor pudo haberse tomado ciertas libertades durante la realización de la obra. Tampoco debemos olvidar que la pintura no es una ciencia exacta, y el interés de los pintores por la geometría no siempre significaba que se vieran obligados a aplicar una precisión extrema.

Las líneas guías reconstruidas en la figura 14 pueden ser distintas, en mayor o menor medida, de las originales, y no se puede descartar tampoco que hubiera otros puntos y líneas cardinales. El sistema completo revela simetrías internas: la cabeza de Hermes y Hades se encuentran en posición simétrica, y la mano derecha extendida de Hermes y el cuerpo y los brazos de Perséfone constituyen otro par de líneas. Las líneas señaladas podrían desempeñar también un papel importante durante de la ampliación del dibujo previo, ya que era fácil marcarlas con unas cuerdas, incluso frente a la pared recién enyesada y aún húmeda. Las cuerdas se podían estirar o quitar en cualquier momento sin dificultar el trabajo. El eje central que atraviesa el punto P coincide con el eje de la perspectiva, y en esta misma línea se halla el orificio nasal del caballo más cercano. Si el espectador se sitúa justo frente al punto P (fig. 2), puede tener una ilusión perfecta de que está mirando la escena desde abajo. Para la ampliación y traslado del dibujo previo, el artista no utilizó cuadrícula sino cuerdas estiradas desde el punto P, y medía las distancias a ojo. Gracias a las líneas señaladas, sabía dónde tenía que situar, practicando incisiones sobre el enyesado, el brazo derecho de Hermes. Del mismo modo posicionó la cabeza de Hermes y Hades, y el cuerpo crispado de Perséfone. El uso de las líneas guía en forma de abanico fue un truco muy extendido en el Renacimiento (Leonardo y Rafael), pero no sabemos si era habitual en la Antigüedad.

El siguiente dibujo (fig. 15) muestra la cámara sepulcral con las paredes gráficamente abiertas. Si proyectamos las líneas guías del *RP* sobre la pared opuesta, constatamos que coinciden a la perfección con las figuras de las moiras. La repetición de la misma estructura en dos obras de contenido diferente, pero puestas frente a frente, también podemos observarla en otras épocas, como por ejemplo en los dos cuadros de Tintoretto que decoran el presbiterio del San Giorgio Maggiore. Suponemos que, como en el caso de Tintoretto, el artista griego armonizó las dos paredes principalmente por su propio deleite estético, porque si no lo hubiese llevado a

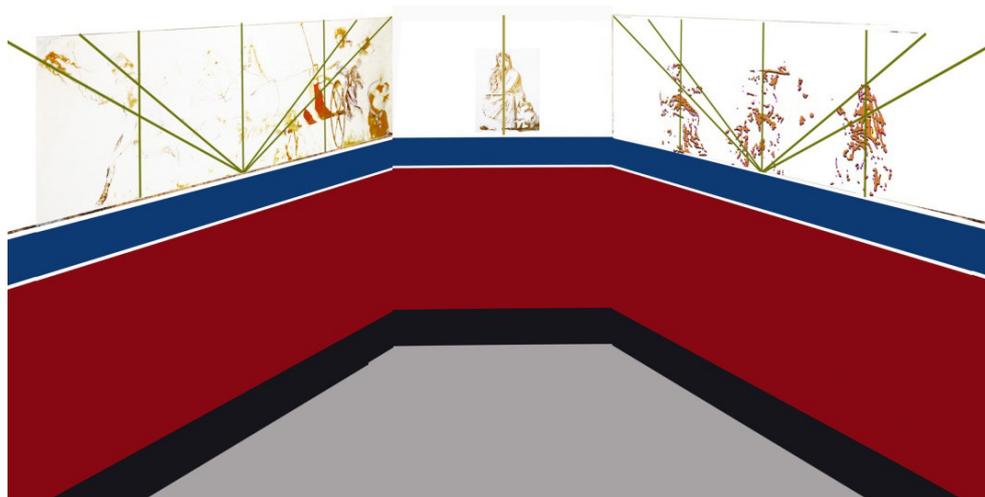


Figura 15. Las líneas guías principales coinciden a la perfección en las paredes opuestas. Fuente: Miháy Bodó.

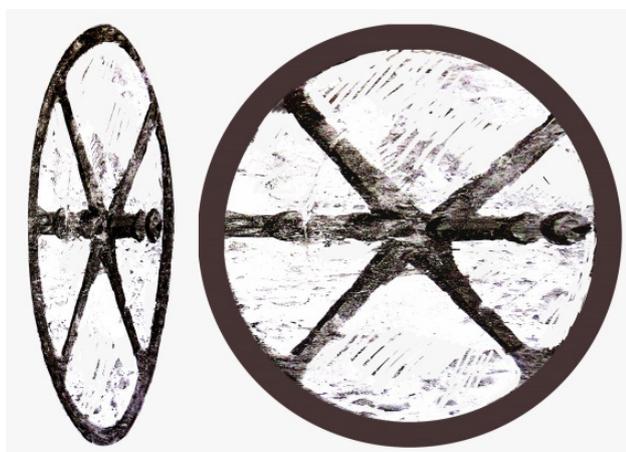


Figura 16. Las ruedas del carro se habían construido previamente en un dibujo aparte. Fuente: Miháy Bodó.

cabo así tampoco se hubiera apreciado la diferencia. Lo cierto es que los arqueólogos de la excavación no se percataron de este detalle tan importante y que no hace más que confirmar que el pintor preparó cuidadosamente su trabajo. Después de todo, no es de extrañar que la figura de Deméter esté situada exactamente en el eje central, en la pared del fondo.

Las ruedas del carro nos revelan mucho sobre los criterios a los que, según el público, tenía que atenerse la pintura. Se trata de dos elipses casi perfectas que se tuvieron que dibujar con precisión en un soporte distinto para luego proyectarlos sobre el enyesado. Los radios de las ruedas también se habían construido previamente. Como en aquella época no se disponía ni de papeles ni de cartones, los pintores tenían que recurrir a otros materiales. Uno de los más factibles pudiera haber sido la tela estirada y encolada, aunque no existe constancia de ello. Otro material susceptible de ser empleado como el cartón podría haber sido un trozo de cuero. El lado izquierdo de la figura 16 muestra una de las ruedas con radios dibujada en escorzo, y la vemos a su derecha en forma circular original, antes de comprimirla horizontalmente a la proporción requerida. Al copiar el dibujo previo a la pared, las elipsis podían deformarse ligeramente, lo que

explicaría las imperfecciones del resultado. Es notable la seriedad con que el pintor se tomó el dibujo preciso de estas ruedas. Una rueda deformada hubiese sido inaceptable, ya que griegos estaban acostumbrados a que los pintores, escultores y pintores de cerámica construyesen las formas circulares y elípticas, como las ruedas y escudos, con suma precisión. Nuestro pintor tenía que construir la plantilla de la rueda *in situ*, ya que la medida definitiva solo podía determinarse durante la ampliación del dibujo original. Existen indicios, como en el caso de las *Tablillas de Pitsa*, de que los griegos, desde hacía siglos, eran maestros en trasladar dibujos mediante plantillas de un sitio a otro, y también de ampliar un dibujo pequeño a un tamaño más grande.

5. Incisiones

No está del todo claro que técnica pictórica usó el artista. La pintura se realizó sobre una capa de yeso probablemente húmedo con las subsiguientes reparaciones en seco¹⁹. Debido a las pinceladas ligeras y a la apariencia de una obra incompleta, es justo suponer que la ejecución del *RP* fue rápida, tal vez incluso apresurada.

Andronikos interpretó las incisiones como un dibujo improvisado. Pero como ya hemos demostrado, el *RP* requirió una planificación cuidadosa, unos dibujos previos y un posterior proceso de ampliación. Los pintores italianos del Renacimiento utilizaron dos métodos para trasladar el dibujo ampliado al enlucido de cal: o aplicaban incisiones previas o, mediante cartones agujereados, soplaban polvo de carbón en la superficie. Nuestro pintor aplicó el primer método, más sencillo que el segundo. Amplió el diseño a ojo, apoyándose en las líneas guías que hemos señalado arriba. Cuando bosquejó la composición mediante incisiones, el enlucido estaba húmedo (fig. 17). La vara de madera que utilizó debía de ser bastante larga, que permitiera al artista, que probablemente estaba subido a un pequeño andamio, trabajar

¹⁹ Angeliki Kottaridi, "L'epiphanie des dieux des Enfers dans la necropole royal d'Aigai", en *Peinture et couleur dans le monde grec Antique*, ed. Sophie Descamps-Lequime (Paris: 5 Continents, 2007), 29-31.

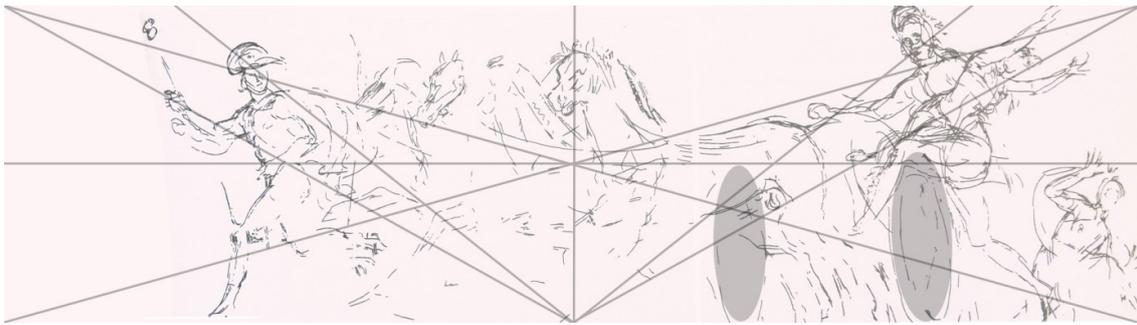


Figura 17. Las incisiones y la estructura geométrica. Fuente: Mihály Bodó.

desde unos dos metros. Las líneas incisas son discontinuas, no solo porque se dibujaba por partes, sino también porque se tenía que retirar del extremo de la vara el yeso sobrante. La mayoría de las líneas aproximativas se encuentran en la cabeza de Hades, como si el pintor hubiese buscado reiteradamente la altura correcta. Para las ruedas bastaron unas elipses garabateadas, ya que en una fase posterior se hizo el dibujo exacto mediante plantillas.

Las incisiones tenían la función de situar los detalles importantes antes de empezar elaborar la obra con el pincel en la mano, ya que, sobre un andamio y pegado a la pared, el artista no podía apreciar y comparar las medidas exactas. En el caso de los rostros, no ahorró en líneas bosquejadas, que luego le facilitaron definir las pinceladas.

6. Sombreado, pintura lineal, estética

Sombreado: En la parte derecha y mejor conservada de la obra, se pueden observar por lo menos cinco técnicas distintas de sombreado. La figura 18 se aproxima a la cabeza de Perséfone y a su entorno. El primer tipo de som-



Figura 18. Cuatro tipos de sombreado. Fuente: Museo de las Tumbas Reales de Vergina.

breado (1) está formado por líneas cortas y paralelas. Actualmente, esta técnica suele emplearse más bien en dibujos y grabados. En períodos posteriores de la pintura de la Europa occidental, su uso se redujo a la pintura al fresco, como por ejemplo se puede observar en las figuras de Miguel Ángel en la Sixtina, pero, claro, de manera mucho más sofisticada. El segundo tipo de sombreado (2), quizás el más común en la actualidad, consiste en, simplemente, oscurecer las áreas que corresponden a las sombras. El tercer método (3) combina el claro y el oscuro del mismo tono. Como se puede apreciar en la foto, los mechones de pelo iluminados están pintados en un tono más claro que los que están en la sombra. El cuarto tipo del sombreado (4) consiste en pintar líneas de contorno más gruesas en las partes en sombra, como se puede ver en los dedos de Hades. En el *RP* se aprecia un quinta manera de producir el contraste claro-oscuro²⁰: mediante una combinación de franjas claras y oscuras, de modo, que mirándolos desde lejos o desde cerca pero con ojos entornados produjeren la descripción de la forma. Volveremos a tratar este efecto más abajo (fig. 19).

La pregunta que nos asalta es ¿cuál de los cinco tipos de sombreado formaba parte de la técnica de la esquiagrafia, atribuida a Apolodoro Skiagraphos, famoso pintor del final del siglo v a. C.? El uso combinado de los distintos sombreados también plantea otras preguntas como, por ejemplo: ¿los sombreados en el *RP* reflejan un juego artístico individual o más bien el gusto o moda de la época?, ¿hay que ver en estas combinaciones una búsqueda que luego quizás desembocara en los métodos más unificados y eficientes que caracterizaron a la pintura romana? En cualquier caso, en la *Escena de caza* de la tumba de Felipe II la técnica del sombreado parece menos compleja, las sombras se representan, simplemente, mediante zonas más oscuras. En esta última obra aparece, por vez primera en la historia de la pintura, la sombra proyectada. Muchos de los frescos encontrados en Pompeya, realizados unos cuatro siglos después, se ejecutaron con la técnica del sombreado combinada. Es lógico suponer que los pintores griegos, a partir del siglo iv a. C., convirtieron la técnica combinada en un procedimiento pictórico habitual y que los pintores romanos siguieron esta práctica.

Pintura lineal: Es conocido que las técnicas de la pintura mural (tempera, fresco, etc.) favorecen más bien

²⁰ Johannes Itten, *El arte del color*, trad. Isabel Hernández y ed. Moisés Puente (Barcelona: Gustavo Gili, 2020), 57-64.

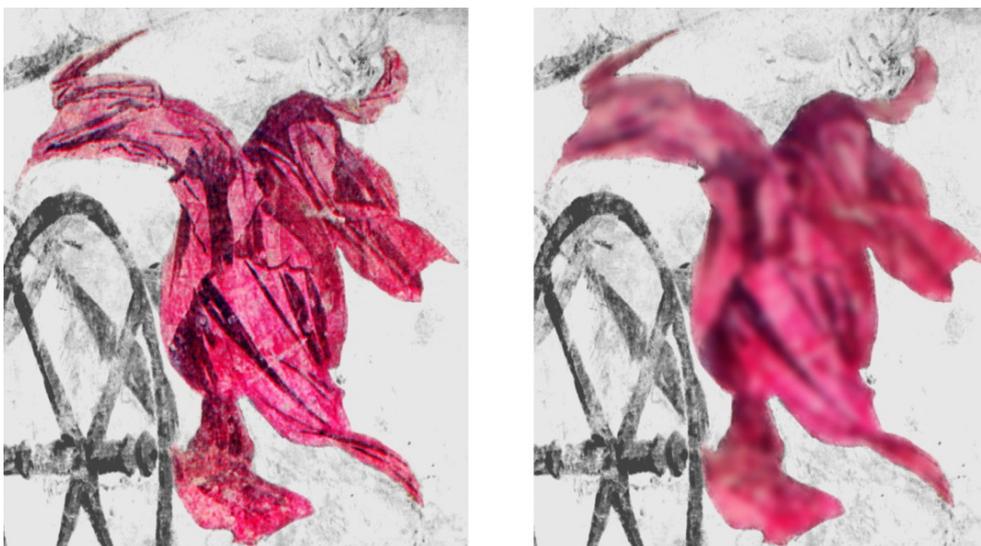


Figura 19. Mirando el detalle con los ojos entornados. Fuente: Miháy Bodó.



Figura 20. Difuminado aplicado a la parte derecha de la obra. Fuente: Miháy Bodó.

la pintura lineal, mientras que la técnica al óleo, que permite las transiciones graduales, da la posibilidad de realizar pintura de manchas. El uso de manchas difuminadas, un medio pictórico particularmente importante en la pintura de Europa occidental, sobre todo después de Leonardo, no era habitual en la pintura grecorromana. Esta última se basó en el dibujo, en el uso de líneas y franjas pintadas. Incluso cuando alguna pintura romana estaba formada por bloques más grandes, en su acabado el artista pintó una serie de líneas, claras y oscuras, tanto para acentuar la luz y la sombra como para dar a su obra un aspecto “griego”. La pintura lineal es característica las decoraciones de las tumbas macedonias, aunque ninguna de ellas posee el virtuosismo expresado en el *RP*. En el sombreado aplicado en el *RP* no se observan transiciones graduales. La manchas “difuminadas” que observamos en los rostros y en otras partes podrían no ser más que la pátina del tiempo.

El manto (*himatión*) de color magenta-púrpura de Hades está formado por franjas claras y oscuras del mismo tinte, lo que produce un sistema discontinuo. El pintor siguió un procedimiento de trabajo muy distinto del que se enseña hoy día en las clases de dibujo, y por eso tenemos la sensación de que estamos ante el fragmento de una “pintura abstracta” (fig. 19/a). Las transiciones graduales se puede provocar mediante un truco muy

conocido: mirando el detalle en cuestión con los ojos entornados (fig. 19/b), pero aún es más fácil si miramos la obra desde una cierta distancia²¹. Uno de los pintores más famosos que jugaba con la distancia era Tiziano. De sus obras se decía que “de cerca no se pueden ver, aunque de lejos parecen perfectas”²².

Drapeado: Una conclusión lógica que se nos puede ocurrir es que si hay que mirar el drapeado con ojos entornados o a una cierta distancia, entonces tal vez habría que aplicar este truco a la obra entera. La aplicación de un desenfoque suave sobre la reproducción (fig. 20/b) elimina las pinceladas sueltas y forma unidades más grandes. El aspecto obtenido se aleja de la pintura lineal. Es posible que el *RP* fuera originariamente pensado para ser contemplado desde una distancia mucho más de la que la cámara sepulcral permite. No sabemos si es el artista seguía su forma habitual de trabajar cuando decoraba paredes de palacios y edificios públicos o es que no disponía mucho tiempo y, por eso, simplemente dejó su obra “inconclusa”. En cualquier caso, el espectador de-

²¹ El Museo de las Tumbas Reales de Vergina está concebido de tal manera que solo se puede ver la Tumba I desde fuera, como si tratara de un sarcófago.

²² Giorgio Vasari, *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*, trad. María Teresa Méndez Baiges (Madrid: Tecnos, 2004), 339-340.

bía de percibir el juego de las líneas y manchas de color, es decir, la construcción “abstracta”. Nuestro pintor, sin duda, era consciente de la naturaleza dual de la pintura, figurativa y abstracta a la vez, y el espectador tampoco

podía ignorar la aventura intelectual que una obra como esta le proponía: registrar un conjunto de líneas y manchas y percibir a partir de ellas una representación realista, casi fotográfica.

7. Fuentes y referencias bibliográficas

- Alberti, Leon Battista. *De la pintura y otros escritos sobre arte*. Traducido por Rocío de la Villa. Madrid: Tecnos, 1999.
- Andronikos, Manolis. *Vergina II, The ‘Tomb of Persephone*. Atenas: Archaeological Society at Athens, 1994.
- Andronikos, Manolis. *Vergina: the royal tombs and the ancient city*. Atenas: Ekdotike Athenon, 1984.
- Boardman, John. *El arte griego*. Traducido por Jesús Pardo. Barcelona: Ediciones Destino, 1996.
- Brecoulaki, Hariclia. “Greek Painting and the Challenge of Mimesis”. En *A Companion to Ancient Aesthetics*, editado por Pierre Destrée y Penelope Murray, 218-235. Oxford: Wiley-Blackwell, 2015.
- Bodó, Mihály. *A festészet mint nyelvjáték, Cimabuéától Caravaggióig*. Budapest: Typotex, 2013.
- Cohen, Ada. *Art in the Era of Alexander the Great*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- Da Vinci, Leonardo. *Tratado de pintura*. Traducido y editado por David García López. Madrid: Alianza Editorial, 2013.
- Descamps-Lequime, Sophie. *Peinture et couleur dans le monde grec antique*. Paris: 5 Continents Editions, 2007.
- Franks, Hallie M. *Hunters, heroes, kings, The frieze of tomb II at Vergina*. Atenas: American School of Classical Studies, 2012.
- Itten, Johannes. *El arte del color*. Traducido por Isabel Hernández y editado por Moisés Puente. Barcelona: Gustavo Gili, 2020.
- Kakoulli, Ioanna. *Greek painting techniques and materials, From the fourth to the first Century BC*. London: Archetype Books, 2009.
- Kerényi, Karl. *Eleusis: Archetypal Image of Mother and Daughter*. Princeton: Princeton University Press, 1991.
- Keuls, Eva. *Plato and Greek painting*. Leiden: Brill, 1978.
- Kottaridi, Angeliki. “L’epiphanie des dieux des Enfers dans la necropole royal d’Aigai”. En *Peinture et couleur dans le monde grec antique*, editado por Sophie Descamps-Lequime, 27-46. Paris: 5 Continents, 2007.
- Lane J. Fox, Robin. “Introduction: Dating the royal tombs at Vergina”. En *Brill’s Companion to Ancient Macedon: Studies in the Archaeology and History of Macedon, 650 BC - 300 Ad*, editado por Robin Lane J. Fox, 1-34. Leiden: Brill, 2011.
- Moreno, Paolo. *Pintura griega. De Polignoto a Apeles*. Madrid: Mondadori, 1988.
- Plinio el Viejo. *Textos de Historia del Arte, libro 35*. Editado por María Esperanza Torrega, Madrid: A. Machado Libros, 1987.
- Panofsky, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. Traducido por Virginia Careaga. Barcelona: Tusquets Editores, 1999.
- Robertson, Martin. *El arte griego*. Traducido por María Castro. Madrid: Alianza Editorial, 2016.
- Robertson, Martin. *Greek painting*. Genova: Skira Editore, 1959.
- Saatsoglou-Paliadeli, Chrysoula. “La peinture de la Chasse de Vergina”. En *Peinture et couleur dans le monde grec antique*, editado por Sophie Descamps-Lequime, 47-56. Paris: 5 Continents Editions, 2007.
- Tomás-García, Jorge. “Nulla dies sine pictura: pintura y docencia en la antigua Grecia”. *Arte, Individuo y Sociedad* 29, no. 2 (2017): 265-282.
- Vasari, Giorgio. *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos (antología)*. Traducido por María Teresa Méndez Baiges. Madrid: Tecnos, 2004.
- Vitruvio Polión, Marco. *Los diez libros de arquitectura*. Vol. 7. Traducido por Delfin Rodríguez Ruiz y José Luis Oliver Domingo, editado por Delfin Rodríguez Ruiz. Madrid: Alianza Editorial, 1995.