

# El florecimiento de la pintura en la época de Platón y Aristóteles, 'Escena de caza'

Miháy Bodó<sup>1</sup>

**Resumen:** El ensayo se centra en la *Escena de caza*, pintura mural de la Tumba II 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 cónica. 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; Aigai; Tumba II, Escena de caza; pintura griega; perspectiva cónica; escenografía griega.

## [en] The flourishing of painting in the time of Plato and Aristotle, 'Hunting scene'

### **Abstract:**

The essay focuses on *Hunting scene*, mural painting from Tomb II 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; Aigai; Tomb II; Hunting scene; Greek Painting; Central perspective. scenography, greek theater

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Geometría y representación espacial. 3. La representación de la naturaleza y la perspectiva cónica 4. Orientación relativa de las figuras. 5. Apariencia pictórica. 6. Fuentes y referencias bibliográficas

**Cómo citar:** Miháy Bodó, El florecimiento de la pintura en la época de Aristóteles, '*Escena de caza*'.

---

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

## 1. Introducción

Cuando preguntaron a Eupompos, el fundador de la escuela de Sición, a qué pintor de renombre imitaba, dijo que “era a la propia naturaleza a la que había que imitar, y no a un artista”.<sup>2</sup> No cabe duda de que él estaba convencido de que la pintura disponía de los recursos necesarios para llevar a buen fin este proyecto. Pero hay que subrayar que el término *imitación*, en su uso coloquial, refleja más bien la “experiencia del usuario” y también que las reglas de la representación fidedigna no están “escritas” en la naturaleza, sino que hay que inventarlas y, a continuación, proceder a consensuarlas con el público. Los pintores griegos crearon nuevas reglas visuales, muy complejas si las comparamos con las que se utilizaron en el mundo antiguo durante miles de años, y con ellas no solo elevaron la pintura a cotas estéticas sin precedentes, sino que también cambiaron el modo de ver el mundo y la manera de pensarlo. Los pintores helenos, tras abandonar el lenguaje arcaico, llegaron a representar la naturaleza y el cuerpo humano con mucha precisión, aunque siempre añadiendo al resultado cierta idealización. Sus obras causaban admiración en la Antigüedad y no solo por su nivel artístico, sino por la capacidad que tenían de evocar el mundo visible. Si consideramos el impacto social que produjo la nueva forma de aprehender el mundo, ya no nos parece tanta coincidencia que la pintura y la filosofía nacieran en el mismo periodo. Los cambios más importantes se iniciaron en los tiempos de Sócrates (469-399 a. C.), el florecimiento de la pintura se dio en la época de Platón (427-347 a. C.) y Aristóteles (384-322 a. C.).

Por lo que se refiere a las pinturas egipcias, podemos considerarnos afortunados de que el desierto y las tumbas protegidas preservaran muchas de ellas, porque, por lo contrario, los millones de imágenes pintadas por los helenos no corrieron la misma suerte y desaparecieron para siempre. Esta carencia hizo que los historiadores del arte tuvieran que recurrir a la pintura de vasos cuando intentaron imaginar cómo debieron ser las obras pintadas sobre tablas o muros. La frustrante situación cambió radicalmente cuando, a finales de la década de 1970, se encontraron pinturas murales griegas, algunas de gran calidad, en las necrópolis macedonias, aunque muchas de ellas estuvieran bastante deterioradas. Gracias a estos descubrimientos, ahora es posible reconstruir, aunque sea parcialmente, los conocimientos pictóricos que tenían los mejores maestros que vivieron entre el siglo V y III. a. C.

Los dos murales más destacados del Gran Túmulo de Vergina, la *Escena de caza* (Tumba II) y el *Rapto de Perséfone* (Tumba I), se habían realizado entre 340-335 a. C. lo que significa que Platón o el propio Aristóteles pudieron haber sido testigos de obras similares, tanto en contenido como en calidad. Esta conjetura está respaldada, por ejemplo, por la *Escena de caza*, ya que su composición, como veremos más abajo, partió de figuras y paneles “reutilizables”. Incluso es posible que Aristóteles en persona hubiera visto este mural de haber estado presente en el funeral del rey Filipo II. En cualquier caso, el filósofo habría tenido ocasiones de contemplar pinturas similares en el reino de Macedonia o en Atenas.

Este ensayo constituye la segunda parte de mis investigaciones sobre los dos murales objeto de estudio.<sup>3</sup> Ambos artículos aportan muchas informaciones fundamentales que, por si solos, no nos facilitan los métodos iconográficos habituales. Para profundizar adecuadamente he situado las dos pinturas en el contexto de la enorme tradición (Gadamer) del oficio de pintar y, a partir de ahí, he llevado a cabo los debidos análisis estructurales, sin perder de vista los datos arqueológicos, históricos e iconográficos actuales.

<sup>2</sup> Plinio el Viejo, *Textos de Historia del Arte, libro 34, 61*, ed. María Esperanza Torrega (Madrid: A. Machado Libros, 1987).

<sup>3</sup> Mihály Bodó, “La “fotografía” más antigua, *El rapto de Perséfone*” (Madrid: Eikón Imago, 2021).



Figura 1. La Tumba II y su fachada. Fuente: Museo de las Tumbas Reales de Vergina.

La *Escena de caza* es un friso situado encima de la entrada de la Tumba II (fig. 1). Dado que el diseño de la fachada (6x6 m) es similar a la arquitectura de los palacios macedonios, es razonable deducir que parte de la composición pudo ser utilizada en las decoraciones de los palacios en aquel tiempo<sup>4</sup>. Es probable que las verdaderas joyas artísticas de los edificios lujosos, como las de la *Casa de Dioniso*<sup>5</sup>, fueran pinturas con escenas de caza y bélicas. Estas obras perdidas, en contraste con el formato tipo ventana<sup>6</sup>, debieron constituir franjas apaisadas. En el caso del mosaico de la *Batalla de Issos* también se cree que la pintura original tenía formato de friso<sup>7</sup>.



Figura 2. La parte central de la *Escena de caza*. Fuente: Museo de las Tumbas Reales de Vergina.

La fachada de la Tumba II originariamente se hallaba al aire libre, pero siglos más tarde la rampa que conducía a ella se relleno de escombros, lo que contribuyó, afortunadamente para nosotros, a que ni siquiera los saqueadores de la necrópolis la encontrarán. El friso está relativamente bien conservado (fig.

<sup>4</sup> Ioanna Kakoulli, *Greek painting techniques and materials, From the fourth to the first Century BC* (London: Archetype Books, 2009), 3.

<sup>5</sup> En el caso de uno de los palacios más destacados de Pela, podemos suponer que el embellecimiento interior no se limitó a los mosaicos magistrales colocados en el suelo.

<sup>6</sup> Leon Battista Alberti, *De la pintura y otros escritos sobre arte*, trad. Rocio de la Villa (Madrid: Editorial Tecnos, 1999), 84.

<sup>7</sup> Martin Robertson, *El arte griego* (Madrid: Alianza Editorial, 2016), 336.

2), pero los millones de manchitas sin pigmentos, consecuencia de los escombros, dificultan su estudio a simple vista. Los colores, otrora intensos, también se desvanecieron.



Figura 3. Reconstrucción gráfica de la obra original. Fuente: G. Miltsakakis.

Después de la exitosa excavación, comenzaron las especulaciones: ¿para quién se construyó la tumba y a qué evento especial podía referirse la imagen pintada? El examen del cráneo encontrado en la urna (*larnax*) confirmó la sospecha del arqueólogo jefe Manolis Andronikos de que la construcción sepulcral sirvió como descanso final para el rey Filipo II de Macedonia<sup>8</sup>. Sabido eso, se podía determinar con precisión la fecha de realización del friso y argumentar sobre su iconografía.

La ceremonia fúnebre del rey, la más lujosa de los tiempos históricos en Grecia (336 a. C.), mostró al mundo entero que los macedonios se habían convertido en una gran potencia económica y militar, y que ya estaban preparados para conquistar el mundo<sup>9</sup>. La sepultura de los restos mortales solo pudo realizarse unos meses más tarde, cuando la tumba de dos cámaras abovedadas, de un volumen equiparable al de una casa de dos pisos actual, se completó. Su construcción debió de retrasarse al menos medio año, o incluso más, por lo que el enterramiento ceremonial pudo haber ocurrido en el año 335 a.C.

No fue tarea fácil para Andronikos y sus colaboradores reconstruir, por lo menos a grandes trazos, el aspecto original de la *Escena de caza*. Para nuestro análisis, hemos seleccionado una de las últimas imágenes (fig. 3) que publicaron en los años posteriores a la excavación<sup>10</sup>. En este tipo de reconstrucciones siempre existe una carencia inevitable: no pueden transmitir la belleza original de la obra, ni las armonías de color, ni las pinceladas, ni el refinado estilo, ni la técnica de ejecución del artista. Aun así, son extremadamente ricos en información y permiten desvelar que el artista disponía de unos conocimientos importantes.

## 2. La composición figurativa

<sup>8</sup> Jonathan Musgrave, A. J. N. W. Prag, Richard Neave, Robin Lane Fox, Hugh White, *The Occupants of Tomb II at Vergina. Why Arrhidaios and Eurydice must be excluded*, (Int. J. Med. Sci., 2010); 7: 1-15.

<sup>9</sup> David Grand, *In search of the lost testament of Alexander the Great* (Leicester: Troubador Publishing, 2017), x-xiii.

<sup>10</sup> 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), 50-51.



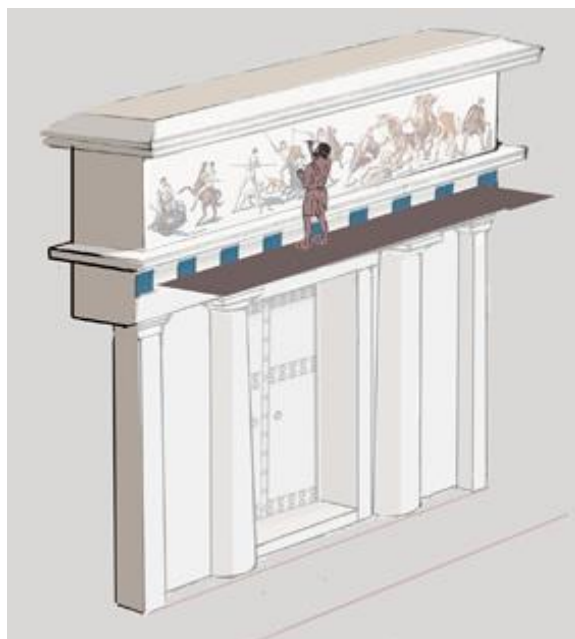


Figura 4. El pintor tuvo que utilizar un andamio alto. Fuente: Mihály Bodó.

El constructor de la tumba dejó espacio suficiente en la fachada para un imponente friso (fig. 4). Cuando el pintor y sus colaboradores llegaron a donde tenían que trabajar, probablemente establecieron un pequeño taller de campaña ante la entrada donde y tal vez guardaron parte del equipo de trabajo en la primera cámara, como por ejemplo recipientes de distintos tamaños, cuerdas, herramientas, pinceles, pigmentos, tablas de madera, telas, sillas, mesas de trabajo, etc. Debieron de necesitar una estructura de andamio consistente y estable, al menos de dos pisos, con escaleras, que tal vez les prestaran los propios constructores de la tumba. Seguramente colocarían una lona que cubriera la zona del trabajo para protegerlo y proporcionar cierta sombra, ya que no se podía pintar sobre una superficie que deslumbraba a pleno sol. La superficie se preparó con dos capas de enlucido y una tercera capa que contenía polvo de mármol. El pintor empleó una técnica mixta, combinando el *buon fresco* con el *fresco ajutato* y el *secco*<sup>11</sup>. La *Escena de caza*, una vez concluida, produciría un efecto óptico muy potente, similar a los carteles de cine pintados a mano en el siglo pasado.



Figura 5. La supuesta composición inicial. Fuente: Mihály Bodó.

Nos facilita entender la obra que procedamos a separar gráficamente las figuras humanas y animales del paisaje de fondo. Todo indica que la composición figurativa, en la fase inicial, consistió en cuatro paneles, con dos cazadores en cada uno. Las figuras 5 y 14 muestran cómo el pintor hubiera completado el trabajo de haberlo realizado para decorar la sala de un palacio. Pero en este caso hizo unos cambios significativos. Insertó dos jinetes entre los cazadores, moviéndolos hacia los dos lados, como lo muestran las flechas verdes en la figura 6. Andronikos estuvo seguro desde el principio de que el jinete

<sup>11</sup> Chrysoula Saatsoglou-Paliadeli, "La peinture de la Chasse de Vergina", 48-49.

central representaba al joven Alejandro Magno, y también dedujo que la figura insertada a la derecha, el único adulto, era su padre, el rey Filipo II. Los otros jóvenes debían de ser hijos de la élite de la corte.

El joven Alejandro mira a su padre justo en el momento en el que este se dispone a matar la presa más valiosa, un león. La escena podría referirse simbólicamente a la meta de vencer al enemigo. Si consideramos el contenido del friso desde esta perspectiva, parece que el pintor quiso plasmar el deseo último del padre. El rey murió repentinamente, asesinado, y por lo tanto el hijo debía lanzar el ataque ya planeado hace tiempo contra los persas en Asia Menor (334 a. C). Creemos que la *Escena de caza* se realizó un año antes de esta fecha, justo cuando las tropas macedonias se encontraban en plena preparación, por lo que no se puede descartar que tuviese una función propagandística, además de conmemorativa. Hay que destacar el hecho de que Aristóteles, después de muchos años de residir en el reino de Macedonia, regresó a Atenas en el año 335 a. C. bajo la protección de las tropas de Alejandro<sup>12</sup>. Debido a su estatus en la corte, como amigo del rey y educador de su hijo, es plausible que presenciara el cierre solemne de la tumba, que pudo haber sido un evento social importante en víspera de futuras batallas victoriosas.



Figura 6. La composición inicial se completó con los dos jinetes principales. Fuente: Miháy Bodó.

El pintor debía decidir la composición final *in situ*. Es lo que sugiere la distribución de las figuras, perfectamente ajustada al formato del trabajo. La estructura geométrica latente también avala la hipótesis de que el artista, antes de subirse al andamio, preparó concienzudamente el diseño, tal vez en varios paneles. El dibujo, a escala natural, no se realizó sobre cartón, como, por ejemplo, Rafael y su taller hubieran empezado el trabajo, sino sobre algún otro material, quizás sobre tela preparada con cola de hueso o similar. A continuación, trasladó los contornos a la superficie de trabajo mediante alguna técnica de calcado, lo que explicaría por qué no se detectaron correcciones posteriores en toda la obra. Recurrir a un diseño previo y detallado era imprescindible, porque trabajando a 4-5 metros de altura no era posible dejar nada a la improvisación. Una vez subido al andamio, el pintor no podía tomar distancia y valorar el efecto general, solo podía dedicarse a afinar los detalles.

El primer panel muestra la caza de un ciervo; el segundo, la de un jabalí, y el tercero la de un león. En el cuarto panel, los cazadores, con una red y armados con lanzas, esperan atentos en una cueva a un animal que está a punto de saltar. Detrás de ellos, aparece un leopardo herido con una lanza rota en la boca, y en el extremo izquierdo del mural, un ciervo abatido. Está claro que estos animales no vivían en el mismo ecosistema, por lo que el hecho de que compartan una misma escena es fue fruto de la fantasía pictórica, probablemente muy apreciada por el público. Todos los participantes en la cacería están concentrados en su labor. En ese momento preciso, no hay tiempo para la contemplación, actividad también muy valorada por los helenos. La figura 17 muestra de cerca el rostro de unos de los cazadores del cuarto panel. Su boca, ligeramente entreabierta, expresa entusiasmo. Según Plinio el Viejo, fue Polignoto el primer artista, un siglo antes de esta obra, que pintó rostros con la boca abierta<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> Anton-Hermann Chroust: *Aristotle: New Light on His Life and On Some of His Lost Works*, Vol. 1 (Londres: Routledge 2015). 169.

<sup>13</sup> Plinio el Viejo (35, 58).

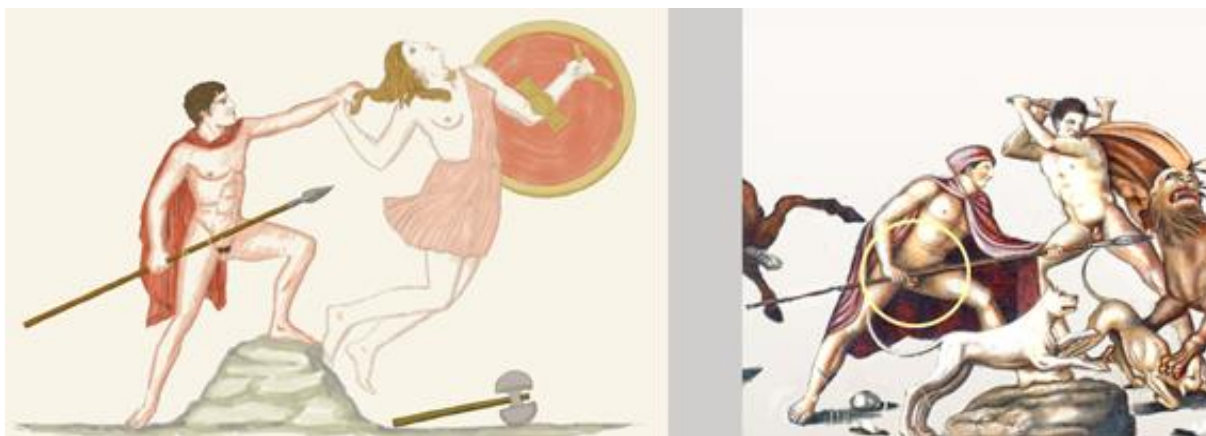


Figura 7. Ilustración gráfica de la evolución de la representación figurativa entre el siglo V y IV a. C.  
Fuente: Mihály Bodó.

Las posturas que adoptan las figuras sugieren convenciones aprobadas en las artes plásticas, incluidas la escultura de relieve y la pintura de vasos. Por ejemplo, el joven desnudo del tercer panel, con una lanza en la mano, vestido con solo una capa (*clámide*) roja, saltando sobre una piedra, fue una representación recurrente en la época. La figura 7/a es una transcripción gráfica del relieve que adornó el escudo de la estatua de *Atenea del Partenón* de Fidias (aprox. 430 a. C.)<sup>14</sup>. Nuestro dibujo solo pretende evocar un estilo pictórico menos desarrollado que el de la *Escena de caza*. En él, tanto el combatiente como la amazona y la roca se ofrecen en vista lateral, mientras que en la figura 7/b los cuerpos se muestran desde un punto de vista ligeramente elevado. En el primer dibujo, el sombreado está menos desarrollado, sin llegar a formar contraste clarooscuro<sup>15</sup>. Tampoco se han pintado sombras bajo las figuras, ya que están situadas sobre una línea. En el segundo dibujo, en cambio, no faltan las sombras proyectadas sobre el terreno.



Figura 8. Detalle del *Rapto de Perséfone*. Fuente: Museo de las Tumbas Reales de Vergina.

Una de las aportaciones más significativas de los pintores helenos fue la técnica del sombreado (esquiagrafia), imprescindible para representar la forma, y desconocida por los egipcios, los hindúes, los cretenses, los asirios, etc. El sombreado, en principio, debió de ser menos contrastado que el de la época romana. Se trataba más de señales pictóricas que de imitaciones de las luces y sombras. En las zonas de sombra, donde actualmente aplicaríamos tonos más oscuros, los maestros helenos pintaban una serie de líneas cortas y paralelas de forma de peine, tal como se observa en la parte inferior del brazo de Perséfone (fig. 8) de la Tumba I. El lado de la sombra de una forma, además, lo trataron creando zonas

<sup>14</sup> Véase las dos copias del original, *Guerrero y Amazona*, Museo Arqueológico de El Pireo.

<sup>15</sup> Johannes Itten, *El arte del color*, trad. Isabel Hernández, ed. Moisés Puente (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2020), 57-65.



algo más oscuras y empleando líneas de contorno más acentuadas<sup>16</sup>. Todo apunta a que las diferentes técnicas del sombreado coexistieron durante siglos, hasta llegar a la época romana.

En la parte inferior del rostro del cazador del tercer panel (fig. 9/a), a pesar de su mal estado actual, se puede observar un dibujo impecable, realizado mediante pinceladas caligráficas. En este caso, las líneas paralelas del sombreado no solo separan la luz y la sombra sino que describen a la perfección las formas anatómicas. Es evidente que el efecto claroscuro conseguido es mucho más complejo que el que apreciamos en el *Rapto de Perséfone*. Para demostrar la alta calidad pictórica del trabajo, hemos puesto junto a esta imagen el perfil de uno de los *ignudi* de Miguel Ángel (fig. 9/b)<sup>17</sup>. Como se puede comprobar, el maestro italiano, inspirado probablemente en las estatuas clásicas, se aproximó mucho a la idealización griega del cuerpo humano.

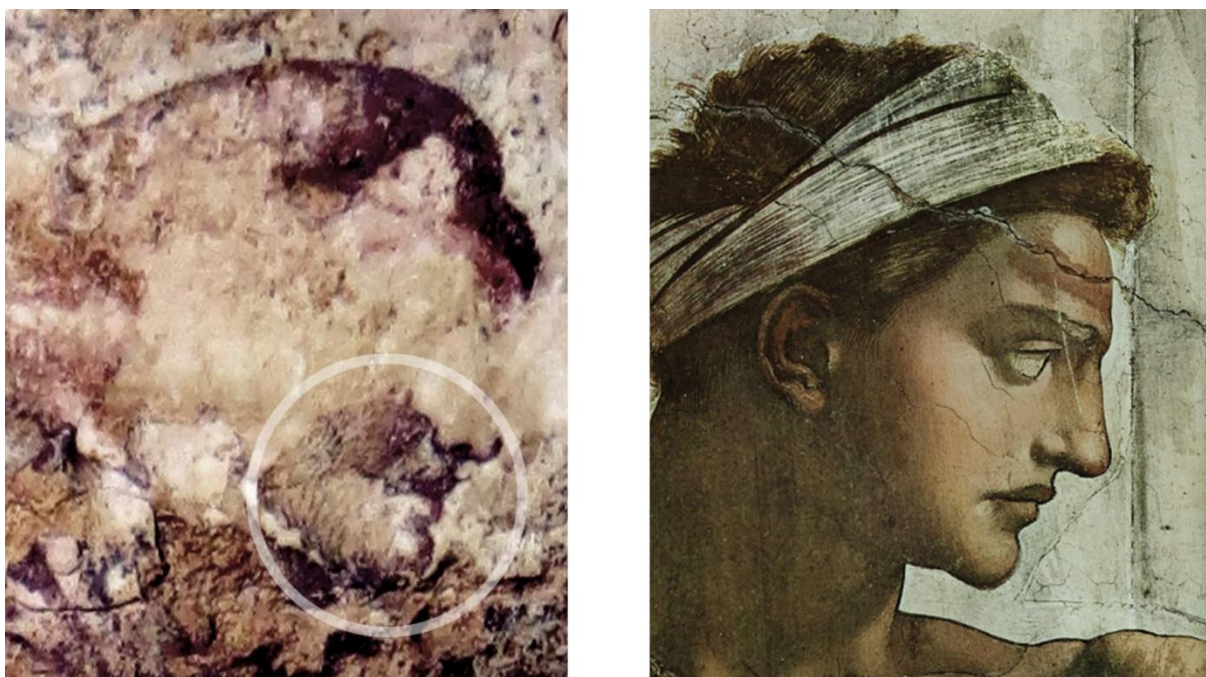


Figura. 9. Comparación entre el perfil de uno de los cazadores y uno de los *ignudi* de Miguel Ángel.  
Fuente: C. Simatos/Ephorate of Antiquities of Emathia.

En la figura 7/b, a pesar de la baja resolución de la imagen, se puede apreciar perfectamente la sombra proyectada del brazo derecho sobre el cuerpo del cazador. Este detalle da fe de que los maestros griegos sabían combinar la sombra propia con la sombra proyectada. Para apreciar debidamente la maestría del pintor de la *Escena de caza*, vale la pena recordar que antes de Masaccio (1401-1428) ningún artista italiano sabía combinar ambos tipos de sombras y ni siquiera pintaban sombra proyectada.

Uno de los recursos más innovadores, que tal vez apareció por vez primera en las uvas pintadas de Zeuxis, no solo mostró las sombras debidamente sino también los reflejos de la luz<sup>18</sup>. Este efecto se puede apreciar en todas las partes de la *Escena de caza*. Así, por ejemplo, en el rostro del cazador del cuarto panel (fig. 17) es fácil identificar las pinceladas blanquecinas en los párpados, en los labios inferiores o en la nariz. En la reconstrucción gráfica también se distinguen los reflejos de luz en el cuerpo del león y en el de los perros, así como en las piedras esparcidas.

### 3. La representación de la naturaleza y la perspectiva cónica

<sup>16</sup> Mihály Bodó, “La “fotografía” más antigua, *El rapto de Perséfone*” (Madrid: Eikón Imago, 2021), 308.

<sup>17</sup> La figura se encuentra situada sobre el profeta Jeremías en la bóveda de la Capilla Sixtina.

<sup>18</sup> Plinio el Viejo (35, 65).



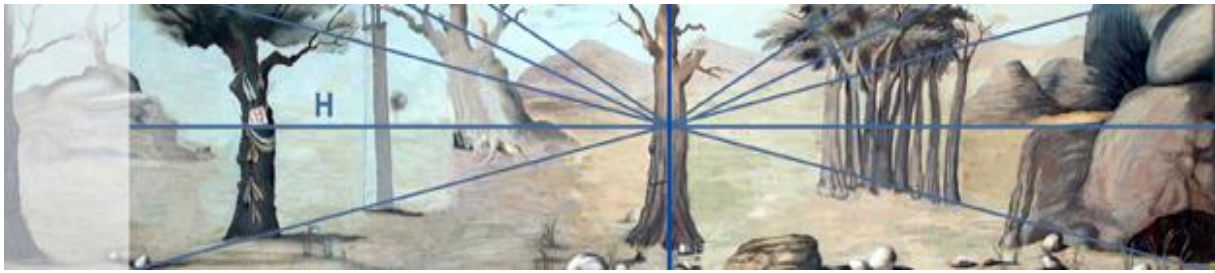


Figura 10. Las líneas guías latentes de la composición revelan el dominio de la perspectiva cónica. Fuente: Miháy Bodó.

La pintura del paisaje es un género pictórico muy apreciado por nuestra cultura; sin embargo, para los helenos, la representación de la naturaleza en sí, sin figura humana, quizás solo tenía sentido en los decorados teatrales. Eliminando las figuras de la reconstrucción gráfica y acercando el resultado a la pintura romana, obtenemos una “pintura del paisaje” a la manera griega (fig. 10). Este nos da cierta idea de cómo fueron los decorados teatrales durante muchos siglos. Un análisis gráfico detallado apoya nuestra tesis que la franja del lado izquierdo fue añadida posteriormente a la composición inicial. Sin la franja, son fáciles de intuir algunas de las líneas guías que ponen en evidencia el uso de una estructura geométrica previa. Es importante subrayar que a la hora de buscar estructuras latentes hay que tener en cuenta que el propio pintor pudo desviarse de su proyecto inicial y que la reconstrucción gráfica tampoco es una copia exacta.

Las líneas guías encontradas dan fe de que el dibujo preliminar se elaboró en perspectiva cónica frontal. El punto de fuga está justo en su centro y a la altura de la línea del horizonte del paisaje, que, como veremos más adelante, no está en la misma altura que la línea del horizonte de la composición figurativa. La línea mediana vertical forma el eje del tronco seco situado en medio, que tiene la función visual de rellenar el espacio demasiado abierto. Atendiendo a la transcripción gráfica (fig. 11), es evidente que el pintor buscó simetría y equilibrio entre el lado izquierdo y el derecho. Las líneas principales, como veremos más abajo (fig. 16) deben formar un ángulo de 90 grados. El habilidoso uso de la perspectiva cónica no debe sorprendernos, ya que esta técnica fue desarrollada mucho antes, mediado el siglo anterior.

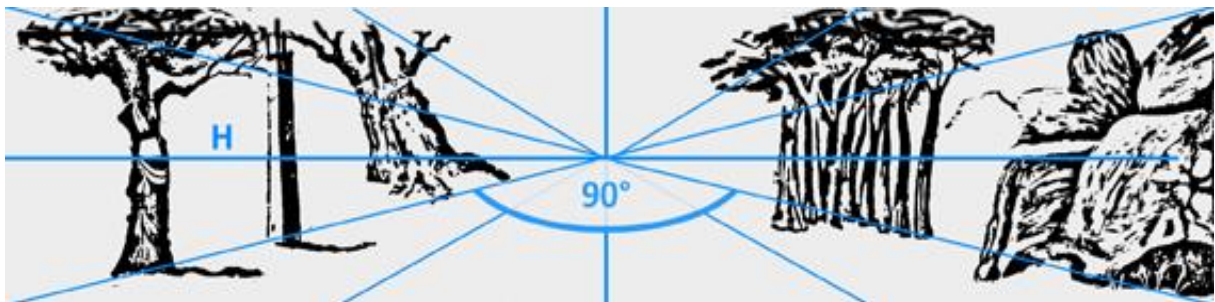


Figura 11. El dibujo preliminar se concibió en perspectiva cónica. Fuente: Miháy Bodó.

Aunque Erwin Panofsky, en su ensayo *La perspectiva como forma simbólica*<sup>19</sup>, escrito en 1927, dudaba de que los griegos llegaran a desarrollar la perspectiva cónica, apoyando su tesis, sobre todo, en los frescos de Pompeya, lo cierto es que la *Escena de caza* y el *Rapto de Perséfone*, descubiertos cincuenta años más tarde, demuestran claramente que los maestros helenos no solo conocían la perspectiva sino que la empleaban habitualmente, al menos los autores más destacados. La escena del *Rapto de Perséfone* incluso está representada en perspectiva de rana de dos puntos de fuga, una forma de representación bastante compleja que actualmente solo suele enseñarse en las universidades.

La *Escena de caza* nos da una pista importante para poder imaginar cómo eran las pinturas escenográficas en el siglo IV a. C., lo que, a su vez, abre la posibilidad de determinar las características

<sup>19</sup> Erwin Panofsky, *La perspectiva como forma simbólica*, trad. Virginia Careaga (Barcelona: Tusquets Editores, 1999), 21-28.

principales de las imágenes pintadas (pinakes), incluso cien años atrás, para los espectáculos teatrales<sup>20</sup>. Todo parece indicar que fue Agatarco (cuya actividad floreció en la segunda mitad del siglo V a. C.) quien, por vez primera en la historia, representó la lejanía variando los tamaños de los elementos paisajísticos, colocando a estos más abajo cuando quiso sugerir cercanía y más arriba y relativamente más en pequeño cuando quiso sugerir distancia. En sus composiciones, empleó un cierto tipo de perspectiva intuitiva, sin pautas estrictas. Según Vitruvio, fueron Demócrito (c. 460- 370 a. C.) y Anaxágoras (c. 500 - 428 a. C.) quienes completaron su invento con los conceptos geométricos adecuados<sup>21</sup>. En consecuencia, los paisajes de Agatarco no podían ser tan ordenados como sugiere la figura 11. Es de suponer que los árboles y las rocas de los seguidores de Agatarco tampoco estuvieran formados tan artísticamente como en la *Escena de caza*, aunque pudieran producir un efecto óptico similar al de nuestra obra.

Partiendo de la cronología sugerida por Vitruvio, todo parece indicar que la perspectiva cónica, no intuitiva sino construida mediante de pautas geométricas, pudo haber nacido entre 450-425 a. C. Este intervalo nos parece probable, ya que los arquitectos del Partenón (447-432 a. C.) debían de tener conocimientos complejos sobre cómo calcular o construir geoméricamente los efectos visuales que producen los distintos puntos de vista. En consecuencia, en la época de Platón y Aristóteles la perspectiva cónica ya debía de haber arraigado en los talleres de pintura de Atenas o Sición, e incluso un amplio público debía de conocerla por las pinturas escenográficas.

En la figura 10 podemos constatar que la perspectiva cónica tiene principalmente la función de definir las alturas relativas de los árboles y la columna. Las aristas laterales de la columna no son paralelas a las líneas guías y eso hubiese sido un error imperdonable para los maestros del Quattrocento italiano.

El espacio virtual de la *Escena de caza* empieza en una explanada con piedras, rocas y árboles dispersos y termina en las montañas lejanas. La luz solar proviene del lado izquierdo, por eso las sombras proyectadas bajo las figuras se extienden hacia la derecha. Es la obra más antigua de la historia del arte que representa sombras proyectadas, pero obviamente el método podía haber sido empleado muchas décadas antes. En la pintura arcaica, las figuras representadas lateral o frontalmente se colocaron sobre líneas (fig. 7/a). Por lo tanto, no había ninguna necesidad de señalar la sombra proyectada, pero la representación espacial obligaba a los pintores a inventarse métodos para fijar las figuras al terreno. Es posible que, al principio, siguieran pintando líneas cortas debajo de cada figura, líneas que más tarde se convirtieron en sombras. Las sombras proyectadas en la *Escena de caza* solo cumplen esa función, sin añadir informaciones más detalladas acerca del espacio lumínico. Eso explica por qué sus orientaciones y longitudes son solo aproximativas.

La combinación del terreno plano con las sombras proyectadas oscuras, los árboles distorsionados y las rocas simplificadas nos recuerdan la pintura de Chirico, Dalí u otros surrealistas. Los elementos paisajísticos visiblemente separados, el énfasis de su existencia, y el terreno como un plano infinito podían haberse percibido como un efecto "metafísico" y "surrealista" por parte de las personas de la antigüedad, como lo son para nosotros, y sin duda incorporaba a la obra un valor estético especial. La herencia de la pintura "metafísica" griega se hace patente en los frescos romanos.

En cuanto a la representación de los elementos paisajísticos, la conexión entre la *Escena de caza* y algunos frescos romanos resulta notable, a pesar de la grieta temporal que los separa. En estos últimos, los troncos secos y tortuosos, el conjunto de árboles, las rocas ovaladas o de formas extrañas y la perspectiva aérea sin duda son testimonios del lenguaje pictórico griego. La reconstrucción gráfica, obviamente, no puede mostrar las pinceladas sueltas y virtuosas con las que el creador de la *Escena de caza* pudo haber pintado los follajes, pero los frescos romanos sí que nos pueden dar alguna pista.

<sup>20</sup> J. Michael Walton, "Actor, chorus and masks", en *The art of ancient Greek theater*, ed. Mary Louise Hart (Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2010), 37-38.

<sup>21</sup> Marco Lucio Vitruvio Polion, *Los diez libros de arquitectura*, trad. Delfin Rodríguez Ruiz y José Luis Oliver Domingo, ed. Delfin Rodríguez Ruiz. (Madrid: Alianza Editorial, 1995), 165.



Figura 12. Posible distorsión óptica en el árbol central. Fuente: Miháy Bodó.

Las proporciones de los árboles situados en primer término nos pueden parecer extrañas, ya que los troncos son inusualmente gruesos en comparación con las ramas y copas. Pero los maestros helenos podían no haber estado de acuerdo con nuestra observación y habrían justificado su trabajo argumentando que, si miramos las ramas desde el suelo, parecen estar más alejadas que los troncos, lo que justifica el escorzo aplicado. Con programas de diseño gráfico se puede corregir el árbol central según los criterios actuales. El resultado (fig. 12/b) parece avalar la idea de que el artista empleó deliberadamente la distorsión mencionada. Los dos dibujos demuestran claramente que no existe mimesis sin reglas artificiales. Para los griegos, la copa pequeña expresaba la altura del árbol, mientras que a nosotros nos da la sensación de ver un bonsái. Está bien documentado que los griegos emplearon la distorsión óptica, tanto en la arquitectura como en la escultura, con la intención de modificar la altura aparente de los objetos. Ante la pregunta de si en la pintura también existen métodos similares, Eva C. Keuls respondió negativamente, argumentando que en la época en cuestión el naturalismo ganaba cada vez más peso<sup>22</sup>. En cambio, nosotros creemos que no existe una única modalidad de naturalismo, y que aplicar criterios actuales a esta cuestión pueden llevarnos a conclusiones erróneas. Dicho de otro modo: que la mimesis solo tiene un camino. La *Escena de caza*, en cambio, apoya la posibilidad de que los pintores, desde los tiempos de Agatarko y Polignoto, pintaran árboles “distorsionados”, sobre todo cuando estos se hallaban en primer plano. En *El rapto de Perséfone* de la Tumba I, incluso da la impresión de que el pintor cambió suavemente las proporciones de la figura de Hades para acentuar el punto de vista inferior representado.<sup>23</sup>

Andronikos sugería que la *Escena de caza* pudo haberla pintado Filoxeno de Eretria, a quien también atribuía la pintura original del famoso mosaico pompeyano conocido como *La batalla de Issos*<sup>24</sup>. Suponía que el artista habría realizado la *Escena de caza* en su juventud, mientras que *La batalla de Issos* habría sido una obra de madurez. Respalda su tesis en el uso de las sombras proyectadas en ambas obras, y también en la similitud entre los dos árboles secos distorsionados (fig. 13) y en el tratamiento de las piedras y rocas que aparecen en primer plano. Sin embargo, no hay que olvidar que soluciones pictóricas idénticas o muy similares no necesariamente señalan a un artista en concreto, ya que en la historia del arte abundan los casos de pintores que adoptan el estilo de otros.

<sup>22</sup> Eva C. Keuls, *Plato and Greek painting* (Leiden: Brill, 1978), 111-115.

<sup>23</sup> Miháy Bodó, “La “fotografía” más antigua, *El rapto de Perséfone*” (Madrid: Eikón Imago, 2021), 299.

<sup>24</sup> Manolis Andronikos, *Vergina: the royal tombs and the ancient city* (Atenas: Archaeological Society at Athens, 1994), 117.



Figura 13. Los dos troncos secos parecidos podrían apuntar a la autoría de un mismo artista o taller.  
Fuente: Miháy Bodó.

En el paisaje pintado muchos creen reconocer un sitio geográfico real. Como la tumba fue construida para albergar los restos mortales de Filipo II, no se puede descartar que la imagen reproduzca la llanura de Macedonia y las montañas colindantes, y no un coto de caza exótico del Asia Menor<sup>25</sup>. Los elementos situados en primer plano, en cambio, parecen fruto de la imaginación. La colocación de los elementos paisajísticos se atiene a la composición figurativa y a la estructura geométrica latente, y al mismo tiempo responde a criterios puramente decorativos.

Las montañas lejanas aparecen pintadas con tonos relativamente claros, para transmitir una sensación de lejanía y profundidad espacial. A este efecto se le conoce como perspectiva aérea, un término que fue acuñado por Leonardo da Vinci y que formaba parte de la práctica pictórica europea desde la segunda mitad del Quattrocento<sup>26</sup>. Su uso tenía una doble función: en parte, la de conseguir mayor similitud con el mundo visible y, al mismo tiempo, la de reducir la intensidad tonal del fondo a fin de dar mayor relevancia a la composición principal. La *Escena de caza* deja constancia de que la perspectiva aérea fue inventada y utilizada por vez primera en la historia del arte por los griegos. Los pintores de la época romana, como se aprecia en los frescos pompeyanos, seguían la “tradición griega” y pintaron fondos relativamente más pálidos<sup>27</sup>. Por otro lado, la perspectiva aérea de Leonardo se basaba en observaciones casi científicas, ya que las montañas de sus cuadros se tornan azuladas, según él, a causa del agua dispersa en el aire<sup>28</sup>.

Hay que llamar la atención sobre un detalle aparentemente poco importante de la obra. El pintor insertó en el paisaje un elemento arquitectónico, una columna votiva. Los pintores paisajistas de épocas posteriores, como Claude Lorrain, John Constable, Paul Cézanne, etc., sabían perfectamente que la presencia, incluso las más insignificante, de uno o varios elementos arquitectónicos podía humanizar la naturaleza “salvaje”. Las pinturas de los vasos griegos del siglo IV a. C. apoyan también la idea de que los pintores griegos recurrieron a menudo a la triple composición: hombre-arquitectura-naturaleza.



<sup>25</sup> Olga Palagia, *Hephaestion's Pyre and the Royal Hunt of Alexander*, en *Alexander the Great in Fact and Fiction*, ed. A. B. Bosworth y Elizabeth Baynham (Oxford: Oxford University Press, 2000), 177.

<sup>26</sup> Véase por ejemplo el paisaje de fondo del *Retrato de Federico de Montefeltro* (Florenia, Galería Uffizi) pintado por Piero della Francesca alrededor de 1465.

<sup>27</sup> Robertson, p. 378.

<sup>28</sup> Leonardo da Vinci, *Tratado de pintura*, trad. y ed. David García López (Madrid: Alianza Editorial, 2013), 200-201.



Figura 14. El aspecto que podía tener la composición inicial sin la figura de Alejandro y su padre, y sin la franja añadida en el lado izquierdo. Fuente: Miháy Bodó.

Anteriormente, hemos sugerido la idea de que el pintor, tanto en la ubicación de las figuras como en el fondo, podía reutilizar alguna composición inicial. Para formar la obra definitiva, agregó dos figuras ecuestres y complementó el paisaje de fondo con una franja lateral. Gráficamente es posible aproximarse al aspecto original, aunque el resultado siempre nos genere dudas. La figura 14, evidentemente, solo es un producto de la imaginación, pero nos puede aportar alguna idea sobre el tipo de pinturas que embellecieron los palacios macedonios. La característica más relevante de estas obras es que se basaban en la simetría (central y axial) y en el equilibrio entre el lado izquierdo y el derecho. Las pinturas de caza o de lucha, además, empleaban la perspectiva, fuese intuitiva o construida geoméricamente, dividiendo el espacio virtual entre primer término, término medio y lejanía. En estas obras, las figuras y los elementos paisajísticos no estaban desperdigados al azar, sino ubicados a conciencia, mediante reglas claras y comprensibles.

#### 4. Orientación relativa de las figuras



Figura 15. La representación sugiere un punto de vista ligeramente elevado. Fuente: Miháy Bodó.

Basta mirar los hombros, los pies o las cabezas para comprobar que a los cazadores los vemos como veríamos a los transeúntes en la calle si nos subiéramos a un banco, desde un punto de vista un poco elevado. Si comparamos las figuras 10 y 15, es destacable observar que la línea del horizonte de la composición figurativa no coincide con la perspectiva cónica que domina el paisaje (fig. 10). En aquel momento, la exactitud geométrica no debía de ser una exigencia profesional tan indispensable como en la Italia renacentista.



Figura 16. Las figuras están orientadas como si estuvieran colocadas sobre un tablero. Fuente: Miháy Bodó.

En el siguiente dibujo (fig. 16), el terreno se ha sustituido por una cuadrícula que es paralela a las líneas guías principales de la composición inicial (fig. 11). El dibujo es solo ilustrativo, desconocedores como somos de si existió realmente un sistema similar entre los bocetos del pintor o en su mente, si,

simplemente, trabajaba intuitivamente. La cuadrícula sirve para destacar las orientaciones relativas entre las figuras. El caballo de Alejandro Magno, por ejemplo, se orienta y gira en la misma dirección que la línea cardinal derecha. En cambio, la orientación del caballo de su padre, como en el caso del león, está en paralelo a la línea cardinal izquierda. Los perros que acosan al león también están en direcciones perpendiculares. El dibujo muestra claramente que las dos líneas cardinales son perpendiculares, tal como lo hemos indicado anteriormente en la figura 11. Pero existe una tercera orientación: los dos cazadores del extremo derecho y algunos de los perros están dispuestos sobre líneas horizontales, es decir, en las diagonales horizontales de la cuadrícula.

Las orientaciones perpendiculares, ya de por sí, producen un efecto espacial. Nuestra ilustración incluso quiere dar la sensación de un tablero de juego de mesa, con figuras cuidadosamente colocadas. Las orientaciones y las distancias relativas entre las figuras describen el primer término con una precisión casi matemática.

## 5. Apariencia pictórica



Figura 17. Cazador con la boca entreabierto. Fuente: C. Simatos/Ephorate of Antiquities of Emathia.

El milagro de la pintura se basa sin duda en el hecho de que nuestro cerebro es capaz de “leer” un sinfín de informaciones a partir de conjuntos de manchas bidimensionales debidamente ordenadas. En el caso de la *Escena de caza*, interpretamos la presencia de cazadores, animales, árboles, rocas y un espacio abierto con un paisaje montañoso de fondo. Creemos reconocer que hay un jinete en medio, y entendemos que un animal está a punto de saltar hacia nuestro campo visual desde la esquina derecha. Pero, al mismo tiempo, somos conscientes de que solo estamos viendo sistemas de manchas de color. Los maestros venecianos del Cinquecento dejaron atónitos a su público cuando empezaron a combinar la representación naturalista con las pinceladas y con ciertos efectos pictóricos<sup>29</sup>. No cabe duda de que los pintores helenos también guiaron a sus espectadores a percibir la parte “abstracta” de sus obras. Tanto la *Escena de caza* como el *Rapto de Perséfone*, a pesar de su precario estado de conservación, documentan claramente que los griegos, además de la representación natural, conocían y disfrutaban con el peculiar juego estético de las pinceladas. Este hecho no debe de sorprendernos, ya que hace dos mil quinientos años el cambio de paradigma en el campo de la comunicación visual no partió del naturalismo óptico, convirtiéndose luego en formulas “abstractas”, tal como ocurrió en el siglo XX, si no justo al revés: la representación ilusoria, desde el principio, se fundamentó en la combinación hábil de líneas, colores, contrastes, geometría, etc. En la época de Platón y Aristóteles, la pintura no ocultaba que la representación del mundo visible no solo se basaba en la observación fiel, sino en reglas de juego puramente intelectuales.

<sup>29</sup> Bernard Aikema, “Pittura di macchia: Tiziano e gli altri fra Venezia e l’Europa”, en *L’ultimo Tiziano e la sensualità della pittura*, ed. Sylvia Ferino-Pagden (Venecia: Marsilio, 2008). 239-311.

## 6. Fuentes y referencias bibliográficas

- Aikema, Bernard. "Pittura di macchia: Tiziano e gli altri fra Venezia e l'Europa". En *L'ultimo Tiziano e la sensualità della pittura*. Editado por Sylvia Ferino-Pagden, 239-311. Venecia: Marsilio, 2008.
- Alberti, Leon Battista. *De la pintura y otros escritos sobre arte*. Traducido por Rocio de la Villa. Madrid: Editorial 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.
- Bodó, Mihály. "La "fotografía" más antigua, *El rapto de Perséfone*". Madrid: Eikón Imago, 2021. 297-310.
- Bodó, Mihály. *A festészet mint nyelvjáték, Cimabuéától Caravaggióig*. Budapest: Typotex, 2013.
- Brecoulaki, Hariclia. "Greek Painting and the Challenge of Mimesis". En *A Companion to Ancient Aesthetics*. Editado por Pierre Destrée y Penelope Murray, 218-236. Oxford: Wiley-Blackwell, 2015.
- Cohen, Ada. *Art in the Era of Alexander the Great*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- Chroust, Anton-Hermann. *Aristotle: New Light on His Life and On Some of His Lost Works, Volume 1: Some Novel Interpretations of the Man and His Life*. Londres: Routledge 2015.
- Da Vinci, Leonardo. *Tratado de pintura*. Traducido y editado por David García López. Madrid: Alianza Editorial, 2013. 200-201.
- 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.
- Grand, David. *In search of the lost testament of Alexander the Great*. Leicester: Troubador Publishing, 2017.
- Itten, Johannes. *El arte del color*. Traducido por Isabel Hernández y editado por Moisés Puente. Barcelona: Editorial 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 C. *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.
- Musgrave J., Prag A. J. N. W., Neave R., Lane Fox R., White H. *The Occupants of Tomb II at Vergina. Why Arrhidaios and Eurydice must be excluded*. International Journal of Medical Sciences, 2010. 7: 1-15.

- Palagia, Olga. Hephaestion's Pyre and the Royal Hunt of Alexander. En *Alexander the Great in Fact and Fiction*. Editado por A. B. Bosworth y Elizabeth Baynham, 167-206. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- Plinio el Viejo. *Textos de Historia del Arte, libros 34 y 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.
- 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: Editorial Tecnos, 2004.
- Vitruvio Polión, Marco Lucio. *Los diez libros de arquitectura*, Traducido por Delfín Rodríguez Ruiz y José Luis Oliver Domingo, editado por Delfín Rodríguez Ruiz. Madrid: Alianza Editorial, 1995. 165.
- Walton, J. Michael. “Actor, chorus and masks”. En *The art of ancient Greek theater*, editado por Mary Louise Hart. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2010. 33-41.