

Descubrir la Grecia antigua: un viaje por las nuevas salas del Museo Arqueológico Nacional

Paloma Cabrera Bonet (paloma.cabrera@mecd.es)

Ángeles Castellano Hernández (angeles.castellano@mecd.es)

Margarita Moreno Conde (marga.moreno@mecd.es)

Departamento de Antigüedades Griegas y Romanas. Museo Arqueológico Nacional

Resumen: La nueva presentación de la sala de Grecia da a conocer, a través de los vasos cerámicos, terracotas, bronce y esculturas, los aspectos más destacados de la cultura griega desde el siglo VIII al II a. C.: su historia, la construcción de la identidad, de género y étnica, sus instituciones y rituales, sociales y religiosos, sus logros artísticos, intelectuales y científicos, su imaginario mítico y poético. Palabras e imágenes griegas, vinculadas a los objetos, cotidianos o excepcionales, a sus funciones y a la vida para la que fueron creados, facilitan el tránsito hacia el pasado, un viaje a la cultura de la Grecia antigua.

Palabras clave: Grecia. Vasos griegos. Museografía. Identidad. Sociedad. Imágenes.

Abstract: The new presentation of the Greek Hall makes known, through ceramic vases, terracottas, bronzes and sculptures, the most prominent aspects of Ancient Greek culture from the VIII to the II centuries B.C.: its history, the creation of its ethnic and gender identity, its institutions, religious and social rituals, its artistic, intellectual and scientific achievements, its mythical and poetic imaginary. Greek words and images, connected to the objects, either exceptional or everyday ones, to their functions and the use for which they were created, facilitate the passage towards the past, a voyage to the world of the Ancient Greek culture.

Keywords: Greece. Greek vases. Museography. Identity. Society. Images.

La primera impresión que el visitante recibirá en la sala dedicada a Grecia en el nuevo proyecto museográfico del MAN seguramente sea que contempla una gran colección, rica y variada, de vasos cerámicos. Efectivamente es así, pero no sólo es eso. Es, por encima de cualquier otro concepto, una narración y puesta en escena de lo que fue la cultura, la sociedad, el pensamiento, el arte y el mito de la Grecia antigua a través de los vasos cerámicos, de sus funciones y, especialmente, de sus imágenes.

La colección de vasos griegos del Museo Arqueológico Nacional, una de las mejores de entre las conservadas en museos internacionales, se formó fundamentalmente a fines del siglo XIX y se enriqueció con sucesivas adquisiciones y donaciones a lo largo del pasado siglo y hasta los últimos años del presente. Actualmente está integrada por cerca de 2000 vasos, muchos de ellos de extraordinaria calidad e importancia cultural y artística. Hoy en día esta colección es un testimonio muy completo de la producción cerámica griega a través de los siglos más brillantes de su historia. Su relevancia, internacionalmente reconocida, hacía imprescindible su exposición en un discurso museográfico que permitiera descubrir la inagotable información y sugerencias que encierra. Aunque el vaso griego es el protagonista de nuestras colecciones, el Museo posee también un importante conjunto de terracotas, esculturas y bronce griegos, que complementan y enriquecen sus contenidos.

Al abordar el planteamiento del nuevo discurso expositivo¹ nos enfrentábamos a una larga tradición museográfica, plasmada en los montajes de las salas dedicadas a exhibir los vasos griegos no sólo en nuestro Museo, sino también en los grandes museos europeos y americanos. Las líneas maestras de esta museografía tradicional se caracterizaban en muchos casos por una presentación acumulativa, en la que las salas exhibían prácticamente toda la colección, donde la riqueza de las piezas, su individualidad y su lectura quedaba asfixiada ante la acumulación, y por un discurso cronológico-estilístico, donde el hilo conductor de la narración era el desarrollo artístico de la pintura vascular. Aunque en los últimos años se había introducido en algunas de esas presentaciones el discurso temático, seguía predominando la valoración del vaso griego y su inclusión en el programa expositivo como un objeto artístico indicador del desarrollo de un estilo y una técnica pictórica.

Nosotros quisimos romper con ese modelo, que sólo podía satisfacer a expertos, a historiadores del arte, pero nunca al gran público. Queríamos ofrecer una visión del mundo griego más atractiva, en la que los argumentos científicos, los objetos y su presentación crearan una interacción dinámica con el público. No queríamos dar a conocer, o no sólo, la evolución de la alfarería y de la pintura vascular griega, sino la vida de los antiguos griegos, los aspectos más destacados de su cultura a través de un testimonio esencial, los vasos cerámicos, documentos arqueológicos de excepcional valor, que nos ofrecen múltiples informaciones sobre aspectos económicos, sociales, políticos e ideológicos del mundo griego.

Partíamos de dos referentes básicos: la función de los vasos y su contexto de uso, muy específico y determinado en Grecia, pues se sirvieron de ellos en su vida cotidiana, en sus casas, en sus tumbas, en sus fiestas y se exportaron a todos los rincones del Mediterráneo. Dos grandes paneles situados en la cabecera de la sala resumen de forma gráfica estos aspectos: su proceso de fabricación y decoración, los ceramistas y pintores que los realizaron, su función en los diferentes contextos de uso, las ciudades que los fabricaron y su difusión comercial por todo el Mediterráneo.

Partíamos también, o sobre todo, de sus imágenes. Grecia privilegió la imagen y, por ello, los vasos griegos nos abren ahora la puerta a ese universo hoy desaparecido para evocar su extraordinaria riqueza. Las imágenes nos permiten adentrarnos en su concepción del

¹ El Departamento de Antigüedades Griegas y Romanas contó, en el desarrollo de los trabajos relacionados con la materialización del nuevo discurso expositivo de Grecia, con la colaboración de Nivio López Vigil, quien fue contratado a tal efecto.

cosmos, de los dioses, de la naturaleza, de la sociedad, del individuo, en su construcción de la identidad, de género o étnica, de la alteridad. Nos permiten asomarnos a sus instituciones y sus rituales, sociales y religiosos, a sus logros artísticos, intelectuales y científicos, a su imaginario mítico y poético.

Nuestro objetivo era ayudar a percibir el vaso griego en su contexto de uso, pero también como soporte de narración, es decir, trascender su «volumen» y entrar en los diversos mundos que las imágenes anuncian. Los recursos museográficos empleados eran determinantes para favorecer este proceso, especialmente el uso de imágenes griegas, tratadas icónicamente y a gran escala para contextualizar cada ámbito del discurso. Cada pieza, más allá de su valor objetivable, desde el punto de vista arqueológico o artístico, adquiere dentro de este nuevo discurso el valor de palabra o palabras que articulan la sintaxis visual, imprescindible para comunicar todo lo que el mundo griego nos transmite.

Grecia en la Historia

La sala de Grecia se abre con la presentación de un audiovisual titulado «*Grecia: del 2000 a. C. al 2000 d. C.*», que muestra al visitante cómo nacieron en el otro extremo del Mediterráneo ideas, valores, creencias e instituciones que construyeron los cimientos de la civilización occidental. Los conceptos esenciales que configuran las grandes aportaciones de la cultura griega acompañan a las referencias visuales más características de su geografía y paisaje, arquitectura y escultura, y permiten entender nuestras raíces griegas y muchos de los valores culturales del mundo contemporáneo.

Tras esta introducción audiovisual, el nuevo discurso expositivo de Grecia comienza con una unidad temática, «Grecia en la Historia», cuya narración se basa en el discurso cronológico. El objetivo es vincular el desarrollo de la cerámica con los hitos más importantes de la historia griega, desde la Edad del Bronce al período helenístico (siglos XVI al III a. C.). Una secuencia plástica de siete vitrinas, presentadas como bodegones, permiten recorrer la historia de Grecia y situar los vasos en el tiempo y en el espacio, sin profundizar en desarrollos estilísticos o artísticos. Es el ámbito en el que el visitante podrá percibir las diferentes formas, estilos y técnicas decorativas características de cada época, pues a partir de aquí se prescinde por completo de la narración cronológica, y los objetos ilustrarán temas, independientemente de su fecha y lugar de fabricación.

La identidad griega

El eje del discurso de la sala de Grecia es la construcción de la identidad, esencia del sistema ideológico, ético, social y político de la cultura griega, pues basó en ella su concepción del mundo, del orden frente al caos, de lo civilizado frente a lo salvaje, de lo griego frente a lo bárbaro, de lo masculino frente a lo femenino. Esta construcción de la identidad define como modelo ideal al varón y califica como contramodelos, como «los otros», al animal y a la naturaleza, a la mujer y al extranjero, a los que hay que someter, dominar, civilizar, domesticar o, simplemente, excluir. Cuatro vasos (Fig. 1), cuatro imágenes, un sátiro (contramodelo natural), una mujer (contramodelo social), un guerrero tracio (contramodelo étnico) y las Amazonas (contramodelo mítico que reúne en una sola figura todos los aspectos negativos



Fig. 1. Vista de la entrada a la sala de Grecia.

de los anteriores), aislada cada una de ellas en una vitrina, junto a la escultura de Apolo, sintetizan, de forma provocadora, el discurso identitario que legitima la superioridad del varón y le permiten ejercer un dominio total, afirmar sus propios valores, negar sus opuestos y perpetuar la exclusión de lo diferente, discurso que el público podrá contrastar de forma crítica con los modelos y valores actuales.

A partir de aquí, dos caminos paralelos y enfrentados se abren para el visitante a través de dos unidades temáticas: la casa, *Oikos*, y la ciudad, *Polis*, la vida en el hogar y la vida ciudadana, presentadas bajo la mirada de una perspectiva de género. El objetivo es mostrar la vida cotidiana griega y subrayar, desde esa perspectiva, la construcción de un sistema social y político que establece y sanciona la desigualdad y la exclusión.

Sin embargo, no nos detenemos en el conflicto, en la carencia, en el silencio, en la desigualdad entre géneros. Aunque estas sombras existieron, y hay que señalarlas, queremos también resaltar las luces de la cultura griega. Pues los griegos protagonizaron un momento crítico de la historia, distinto a cuanto les precedió o les rodeaba. Y ello porque habían creado un concepto nuevo, el del individuo, capaz de romper con la tradición, con normas seculares, con el poder establecido, religioso o político, de transformar su mundo y su sociedad. En Grecia se creó, por primera vez en la historia, una cultura basada en la libertad individual. La sociedad griega no fue una sociedad inmóvil, sino en constante evolución y transformación. En los primeros siglos de su historia se forjaron ideales y valores que justificaban estructuras sociales y políticas de predominio de unos pocos. Pero el individualismo griego, su espíritu competitivo, crítico y racional fue capaz de cuestionar lo establecido y transformar aquellos valores para perseguir, con avances y retrocesos, la libertad y la igualdad.

Cada unidad temática está prologada por una «pieza icono» de gran fuerza visual que sintetiza y presenta los argumentos del discurso. «*Oikos*. La casa», se abre con una escultura de Afrodita. La imagen de la diosa, vestida, oculta, preside el espacio de la mujer y de los roles femeninos en el ámbito que los varones le designan como propio. Velos, túnicas y mantos son, frente al libre desnudo masculino, signos de su ocultación y confinamiento doméstico, y símbolo de sus virtudes: pasividad, laboriosidad, modestia, invisibilidad y silencio. Frente a ella, una estatua de Heracles inicia la narración de «*Polis*, la ciudad». El cuerpo desnudo del varón preside y presenta el espacio masculino por excelencia, el espacio donde se construye su identidad, que es esencialmente la del ciudadano, y donde se define su excelencia a través de las virtudes que le son propias: visibilidad, competitividad, sociabilidad y verbalidad.

Cada unidad expositiva ha sido concebida como una gran escenografía, minimalista en su expresión material, gráfica y en la presentación de las piezas que ilustran el discurso, en grandes vitrinas escaparate. En todas ellas una imagen a gran escala extraída de un vaso griego, de la colección del Museo o de otros museos, contextualiza visualmente la narración, sirve de apoyo para integrar algunas piezas y focaliza la atención del visitante hacia ese elemento clave en la presentación del discurso que es la imagen contenida en los vasos. En todas ellas la palabra escrita, extraída de textos griegos clásicos, preside la presentación de cada tema, contextualiza narrativamente la actividad descrita y la ideología que la sustenta, y aporta, con su belleza, lirismo, a veces extrañeza y provocación, un componente emocional que el texto científico no posee. En todas ellas la actividad descrita, real y cotidiana, está enmarcada por dos piezas clave ancladas en la esfera del mito, referente esencial de toda institución humana: una representa al dios o diosa que tutela dicha actividad, la otra narra en sus imágenes las acciones realizadas por dioses y diosas, héroes y heroínas, acciones modélicas que instituyeron y legitimaron por vez primera el comportamiento, los rituales y las acciones que los mortales tendrán que repetir, recordar en cada ocasión, y expresan las virtudes que hombres y mujeres deben imitar. El color predominante es intencionadamente oscuro, casi negro, como el barniz que recubre la superficie de los vasos, sobre el que cobra vida la imagen anaranjada de los personajes representados.

Oikos. El hogar

Tres unidades expositivas nos introducen en el *oikos*, el hogar, la célula social primordial, el ámbito femenino por excelencia, donde se construye la identidad de la mujer y se perpetúa su cometido social. La primera, «*Gamós*. La boda», muestra el rito nupcial, iniciación de la mujer griega a la vida adulta. Las etapas de la ceremonia escenifican este cambio: el canto de las amigas, el baño ritual de la novia, el rapto nocturno por el novio, el alegre cortejo en carro nupcial hasta el ingreso en su nuevo hogar, en el seno familiar del novio. Vasos especiales, fabricados específicamente como regalos nupciales, configuran su ajuar y materializan el lenguaje simbólico y el prestigio social del momento culminante de la vida femenina. La imagen de una cratera ática y el texto de Jenofonte (*Económico*, 7, 35 ss.) que le acompaña, sintetiza la situación de la mujer el día después de la ceremonia nupcial: «Tu ocupación será permanecer en casa. Serás responsable de cualquier asunto y mirarás que el presupuesto de un año no se derroche en un mes». Un busto en terracota de Afrodita, diosa de fertilidad, preside desde lo alto el transcurso de este ritual. En una vitrina anexa, las imágenes modélicas de un dino apulio narran el rapto de la diosa Tetis por el mortal Peleo, preludio de la boda más gloriosa de la mitología griega.



Fig. 2. Vitrina de la unidad expositiva «Thálamos. El hogar».

La segunda, «Thálamos. El hogar» (Fig. 2), muestra las actividades básicas de la vida doméstica. Un busto en terracota de la diosa Hera, esposa de Zeus, y el texto de Aristóteles (*Económico*, 140-141), presiden este espacio: «La buena esposa conviene que mande en los asuntos de puertas adentro de la casa [...] sin prestar atención a los asuntos públicos [...]». Un conjunto de vajilla de mesa alude al control femenino de la preparación y consumo de alimentos. Figuras en terracota de vivos colores nos muestran sus vestidos, peinados y adornos. El gineceo, su confinamiento interior, se puebla de objetos para contener perfumes, joyas, cosméticos, adornos y otros objetos íntimos y cotidianos. Joyas, cajas y vasos de perfumes ocupan un lugar importante y configuran el mundo privado de la mujer. La sofisticación de los vasos utilizados en este ámbito, así como los códigos del lenguaje de la belleza femenina son elementos importantes en la definición de su identidad y estatus social. La imagen de Hestia, diosa protectora, guardiana del fuego del hogar de los inmortales, cierra el discurso de esta unidad expositiva.

Por último, «Génesis. Las edades de la vida», nos introduce en el ciclo vital, desde su comienzo, el parto y la infancia, hasta su final, la vejez y el llanto por la muerte. Todas ellas son tareas de exclusividad femenina. La vida se gesta y se cierra en el *oikos*. Un busto en terracota de Deméter, la diosa de la renovación y del ciclo vital, preside desde lo alto este espacio. Las distintas etapas de la vida están marcadas por ritos de tránsito, regulados por códigos sociales y religiosos que sancionan los distintos grupos de edad y de género. Terracotas, biberones y juguetes aluden a los primeros años, a la infancia y a su cuidado por madres y nodrizas. Dos pequeñas jarras con imágenes infantiles se ofrecen a los niños atenienses cuando cumplen tres años en las Antesterias, la fiesta del primer vino del año. El rito celebra el fin de su primera infancia y su reconocimiento por la comunidad ciudadana. Dos vasos apulios nos muestran a una niña jugando con su pelota y a un efebo. Ambos están muertos. Estos vasos se colocaron en sus tumbas, guardan su recuerdo, atrapan aquel

instante precioso de su adolescencia, que nunca volverá. La juventud es sinónimo de belleza y perfección, el cénit de la existencia. En ella se alcanza la más perfecta expresión de la feminidad y de la masculinidad. Dos destinos diferentes se diseñan para los hijos: la niña, ya mujer, regresará al *oikos*, el niño, ya hombre, se integrará como ciudadano en la *polis*. Un poema de Mimnermo canta la gloria de la juventud y lamenta el inexorable paso de la vida que conduce a la vejez y a la muerte: «por breve tiempo gozamos de flores de juventud, sin conocer ni el mal ni el bien que los dioses envían. Mas apenas ha pasado esa sazón de la vida, entonces vale más estar muerto que vivo». La imagen de un lécito ateniense narra el mito de Eos y Titono. La rosada aurora, enamorada, rapta al bello niño Titono. Vuela con él hasta el Olimpo y le otorga la inmortalidad, pero olvida añadir la eterna juventud. Titono envejece eternamente y ansía la muerte, que nunca llega. Lamenta no haber muerto en la flor de la vida y, así, escapar de la odiosa vejez. Es el relato, el modelo mítico, de lo que los mortales, como Titono, deberían saber escoger.

Polis. La ciudad

Las instituciones y la vida ciudadana, focalizadas en la polis ateniense, son el eje vertebrador de la unidad temática *Polis*. La ciudad, el ámbito en el que el individuo se integra en la sociedad, donde se construye y define su identidad, que es esencialmente la del ciudadano. La *polis* es una construcción ideológica –económica, social y política– realizada bajo el paradigma masculino y cimentada en instituciones reglamentadas. A partir de la educación y la constitución de la identidad masculina, se desarrollan en una secuencia de nueve Unidades Expositivas las principales actividades e instituciones griegas que forman la raíz de la vida ciudadana: la política, el comercio y el ocio, ciencia y religión, el espectáculo



Fig. 3. Vitrina de la unidad expositiva «Gymnasion. la educación».

teatral y deportivo, y el último y principal destino del ciudadano, la guerra. Se contraponen así la vida pública ciudadana a la vida doméstica, enfrentadas espacialmente, desde una perspectiva de género.

La primera unidad expositiva, «*Gymnasion*. La educación» (Fig. 3), habla de la educación del ciudadano en la escuela y en la palestra, de las materias de la *paideia* griega: imágenes de maestros y alumnos en la clase de música muestran la *mousiké*, el entrenamiento intelectual a través del aprendizaje de la escritura, lectura y música. El equipamiento deportivo y las imágenes de atletas entrenando hablan de la *gymnastiké*, el entrenamiento y la superación física en la palestra para adquirir la fuerza, belleza y elegancia propia de los hombres libres. El objetivo es, como indica el texto de Luciano (*Anacarsis*, 30) que inicia el discurso, formar a «una juventud preparada para la paz y para la guerra y esforzada en lograr los objetivos más nobles». Se trata de desarrollar en los jóvenes el ideal de excelencia, física y moral, que hará de ellos varones excelentes, aptos para gobernar y defender a su ciudad. Otras imágenes muestran escenas de cortejamiento de los jóvenes por varones adultos en el espacio de la palestra: las relaciones homoeróticas de la efebía forman parte del proceso de consolidación identitaria y facilitan la entrada del joven en el mundo de los adultos. Preside este espacio la figura en bronce de Hermes, dios de las fronteras y los tránsitos. El modelo mítico es Teseo, el héroe educado en la palestra, que aplica su inteligencia y habilidad, en lugar de la fuerza bruta, al enfrentarse a terribles adversarios.

«*Symposion*. El banquete» (Fig. 4) es el espacio y tiempo esencial de relación social, un ritual regulado, profano y religioso, de ocio y convivialidad masculina, intelectual, política y estética en torno al vino. El simposio reúne a varones de una misma clase social para compartir amistades, intereses y placeres. Se muestra la práctica de esta fiesta privada, los



Fig. 4. Vitrina de la unidad expositiva «*Symposion*. El banquete».

vasos empleados en ella, crateras para mezclar el vino y el agua, copas, cántaros y escifos para beber, su preparación y desarrollo entre charlas de filosofía y política, cantos, poesía y juegos. Las heteras, cortesanas, amenizan el banquete. Ellas son también parte del ocio masculino. Y las madrugadas, disuelta la reunión, serán con frecuencia tiempo de desafueros, el otro fruto del vino, que imágenes y textos nos narran: «Tres crateras mezclo prudente [...] La cuarta ya no es nuestra, es de insolencia, la quinta, de alboroto, la sexta, la del tropel de borrachos, la séptima, la del ojo a la funerala, la octava, la de los tribunales, la novena, de la bilis, y la décima, de locura y de tirar todo por la ventana» (Eubulo, K.-A. fr. 93). Preside este espacio la máscara en terracota de Dioniso, dios del vino. El modelo mítico es el banquete de Dioniso y Heracles, quienes beben en el cántaro ritual el vino puro. Sólo dioses y héroes pueden ingerir sin riesgos ese fuego líquido. Los hombres, en cambio, deben beberlo mezclado con agua, en copas, en compañía de otros varones, en el ritual del simposio, tal como Dioniso enseñó.

«*Theatron*. El espectáculo» habla del desarrollo y significado del espectáculo teatral, monumento del genio griego, una profunda reflexión escénica sobre temas eternos, donde la comunidad se reconoce a sí misma, se afirman o cuestionan sus creencias religiosas, políticas, éticas y morales, se sufre con las pasiones ajenas o se hace mofa de lo más sagrado. Dioniso, dios de la transformación y del teatro, preside esta vitrina donde se muestran figuras de actores y escenas de la tragedia y la comedia. Tras una breve alusión a sus orígenes en las arcaicas festividades religiosas, donde coros de hombres, mujeres, niños o ancianos escenificaban los memorables episodios de la vida de un dios o un héroe, vasos y terracotas se disponen sobre elementos que evocan las gradas de un teatro: a la izquierda, imágenes de tragedias; en el centro, sobre el espacio circular de la *orchestra*, terracotas que representan a actores cómicos; a la derecha, imágenes de la comedia y máscaras votivas en terracota que reproducen las de la Comedia Nueva. En una vitrina anexa, una cratera excepcional de Paestum, en la Magna Grecia, muestra una representación de la locura de Heracles en un escenario, con una galería superior por donde asoman algunos personajes de la tragedia, quizás el *Heracles* de Eurípides. Algunos textos extraídos de *Edipo rey*, de *Electra* de Sófocles y de *Nubes* de Aristófanes, acompañan las imágenes.

«*Emporióon*. El comercio» presenta una actividad esencial del mundo griego, una de sus primeras fuentes de riqueza. El tráfico naval ensancha sus fronteras en innumerables colonias y emporios, y abre nuevas geografías al intercambio. Puertos de todo el Mediterráneo ven llegar sus productos: cerámicas, aceite, vino, telas y perfumes, bronce, orfebrería, mármoles y plata. Los vasos cerámicos griegos, apilados en las bodegas de los barcos, eran artículos de lujo, caros, exóticos y muy preciados para culturas y sociedades bien dispares. Con ellos llega también un nuevo mundo de imágenes, de signos y significados, de símbolos y creencias. Reproducimos en esta unidad expositiva el cargamento de un barco griego hundido en las costas de Mallorca a comienzos del siglo IV a. C. Un conjunto de vasos de plata evoca la riqueza generada por el intercambio de productos manufacturados griegos de alto valor por materias primas. El modelo mítico es Frixo, quien huye de la muerte montado sobre un carnero prodigioso, con lana de oro, que le lleva volando hasta la lejana Cólquide, en el Mar Negro, tierra de riquezas fabulosas. Allí, el animal es sacrificado a Zeus, y su vellocino de oro queda clavado en una encina guardada por un dragón. Aventureros, valerosos argonautas, llegarán hasta estos confines en su busca. Comerciantes y colonos recorrerán las sendas del mito persiguiendo la fortuna.

«*Nomisma*. La moneda» habla de este instrumento económico creado en la Grecia del Este en el siglo VII a. C., objeto de uso cotidiano y emblema de la cultura griega, elemento fundamental para la vida y la imagen pública de la *polis*. Es la ciudad quien crea la moneda, la acuña y la difunde a través de su actividad colonizadora y comercial. Su diseño es cuidadosamente elegido, con imágenes con las que los ciudadanos pueden identificarse. Dioses protectores, héroes fundadores, reyes, seres míticos, plantas, animales, escenas de competición, conectan con la identidad de reinos, ciudades y ciudadanos. Las piezas griegas, de plata, oro y bronce, destacan por la magnífica calidad artística de sus diseños, imitados por ciudades y pueblos de todo el ámbito mediterráneo.

«*Ágora*. La política» se centra en Atenas y en la democracia ateniense, en la participación del ciudadano en el gobierno de la ciudad, derecho y deber de todos los varones libres tras el obligado cumplimiento del servicio militar, y en los mecanismos democráticos: votación, elección y ostracismo. La imagen de un ánfora nos muestra las figuras modélicas de los tiranidas, Harmodio y Aristogitón, quienes en 514 a. C. dieron muerte al hermano del tirano ateniense Hippias, fueron apresados y ejecutados. Tras el derrocamiento de Hippias, la democracia recién estrenada los convirtió en héroes de la libertad. Este espacio está presidido por una hidria acompañada por piedras blancas y negras, utilizados como urna y votos en las votaciones y en el sorteo de los jurados. Junto a ella, reproducciones de *ostraka*, fragmentos de cerámica sobre los que los ciudadanos, reunidos en la Asamblea, escriben el nombre de aquel a quien quieren condenar al ostracismo, desterrar de la ciudad, por haber acumulado demasiado poder. A la derecha, el retrato en mármol de Esquines, político y orador, ejemplo de la importancia concedida en el sistema democrático ateniense a la palabra, la razón, el debate y la crítica. En un extremo, hemos querido dedicar un espacio a los excluidos de la vida política ciudadana y de la democracia ateniense por su condición, género o etnia: esclavos, mujeres y extranjeros.

«*Akrópolis*. La religión» muestra escenas e instrumentos utilizados en los rituales religiosos de la ciudad, en las ceremonias colectivas que reafirman la identidad de la *polis* y la unión entre sus participantes. Terracotas de mujeres oferentes y un relieve en mármol nos muestran imágenes de la procesión hacia el santuario. Toda la comunidad participa en la fiesta. Conducen a los animales engalanados al sacrificio. Llevan primicias y ofrendas vegetales, fiales y ritones, incensarios y kernos, objetos rituales. Marchan agrupados por edad, condición y género, mostrando su unidad ante los dioses. Instrumentos musicales e imágenes destacan la importancia de la música en las celebraciones religiosas, pues los fieles honran a los inmortales con himnos y dulces melodías. Un relieve en mármol muestra a Jasón consultando a la pitonisa en Delfos antes de emprender la expedición de los Argonautas: nos recuerda la existencia en Grecia de cultos oraculares, donde los mortales pueden hablar directamente con los dioses a través de signos asombrosos o por boca de su intermediario. El punto focal de la celebración es el sacrificio de una víctima animal, ritual que sella el pacto entre mortales e inmortales. La carne será consumida por los participantes, el humo y los aromas por los dioses. El vino vertido en libación apagará las llamas del altar. La alianza sagrada se festeja con competiciones musicales, teatrales y deportivas, actividades agonales en honor de los dioses, que presencian así las excelencias de su ciudadanía. La imagen del sacrificio que el anciano rey Néstor realizó en las playas de Pilos, tal y como Homero lo describe en la *Odisea*, es el modelo mítico.

«*Akademia*. La ciencia» evoca, a través de un audiovisual, de réplicas de instrumentos científicos y del retrato de uno de sus filósofos, Epicuro, los cimientos racionales y los logros intelectuales y científicos del pensamiento griego. El audiovisual ofrece una síntesis de la evolución de la ciencia griega: las primeras indagaciones sobre el mundo natural, la reflexión sobre el hombre, su relación ética con sus semejantes y su entorno en el ambiente participativo de la vida democrática en la Atenas de los siglos v y iv a. C., y el desarrollo de las disciplinas científicas y su capacidad de aplicación técnica en época helenística, especialmente en Alejandría. Presentamos reproducciones de algunos instrumentos y modelos que los científicos griegos idearon para estudiar y representar el cosmos, su geometría, su estructura, su dinámica: los cinco sólidos o poliedros regulares, el cono de Apolonio y un modelo de esfera celeste geocéntrica creado por el astrónomo Eratóstenes para mostrar el movimiento de los astros alrededor de la Tierra y explicar las estaciones del año y otros elementos de la mecánica celeste. Las imágenes de un ánfora ática bilingüe, pieza excepcional de nuestras colecciones, nos permiten mostrar el modelo mítico a través de las figuras contrastadas de Apolo y Dioniso. El primero personifica la razón, la reflexión y la moderación, piedras angulares del pensamiento científico. Dioniso encarna el extremo contrario, la experiencia emocional, la exaltación. Ambas escenas plasman esta oposición característica del debate filosófico, razón frente a emoción, en dos lenguajes gráficos distintos.

«*Agón*. El deporte» presenta las competiciones deportivas celebradas en las fiestas en honor de un dios, en su santuario. Los grandes festivales deportivos panhelénicos marcan el calendario religioso de todas las ciudades griegas. Celebran a Zeus en Olimpia y Nemea, a Apolo en Delfos y a Poseidón en Corinto. Pero son, sobre todo, escenarios donde glorificar el esfuerzo, el entrenamiento y el autocontrol del cuerpo y del espíritu del atleta, virtudes que definen al varón ciudadano. El canto del poeta preside este espacio y celebra la victoria que concede fama imperecedera: «Quien ha obtenido un reciente triunfo muy airoso se eleva [...] sobre los alados poderes de su hombría, y tiene una meta superior a la riqueza» (Píndaro, *Pítica* VIII, 76-92). Heracles, modelo de atletas, abre la narración en la imagen de un ánfora ática. Fundador de los Juegos Olímpicos y los Nemeos, el héroe personifica la belleza viril del deporte. Su espíritu, el de los juegos: fuerza y valor encumbran la naturaleza humana y obtienen, con la victoria atlética, la inmortalidad. Las diferentes disciplinas deportivas se despliegan en imágenes de vasos y terracotas: carreras a pie, de relevos, con armas, nocturnas; lanzamiento de disco; lucha, pugilato y pancracio; carreras de caballos y en carro. Finalmente, los premios: una corona ciñe la cabeza del atleta, de olivo, laurel, pino o apio, pero en Atenas el premio serán ánforas de aceite de los olivos sagrados de Atenea, ciento cuarenta para la cuadriga vencedora. La diosa Niké, la victoria, en un lécito ático, preside la competición y desciende del Olimpo en rauda vuelo para coronar al vencedor.

«*Pólemos*. La guerra» (Fig. 5) muestra la batalla como espacio donde se decide la independencia y libertad de la polis y del varón griego. Allí debe probar y sancionar su excelencia ante todos en el combate singular, cuerpo a cuerpo, o en primera fila. Participar en la guerra es luchar por la ciudad, por sus intereses, ideales y forma de vida. Y es también la ocasión para conseguir la gloria individual. La despedida del varón que parte a la guerra, acto emotivo y ritualizado, abre la narración a través de tres imágenes áticas: junto al guerrero, pilar y defensor de la comunidad, los miembros no activos en la defensa de la ciudad, el anciano, antes hoplita y hoy depositario de la autoridad política, y la mujer, elemento de cohesión en el esquema familiar, pues proporciona ciudadanos a la polis y hace del hombre un guerrero. Escenas de batalla acompañan la presentación de la panoplia hoplítica: coraza,



Fig. 5. Vitrina de la unidad expositiva «Pólemos. la guerra».

casco y espinillera o greba, de bronce. Son elementos básicos del armamento de la infantería pesada, de aquella que combate en falanges: «pie junto a pie, escudo contra escudo, penacho junto a penacho, casco contra casco, pecho contra pecho, luchad contra el contrario, manejando el puño de la espada o la larga lanza.» (Tirteo 11. 29-34), como recuerda el texto que preside este espacio. La unión y solidaridad entre los combatientes será la prueba de su excelencia como guerreros. Pero la guerra es también la más cruda de las violencias. Detrás del honor y la gloria del guerrero, mujeres, hombres y niños sufren los desastres de la guerra: el asesinato de inocentes, la violación de las mujeres, la muerte de los compañeros. Imágenes del mito nos proporcionan el relato, y la crítica, de la crueldad y el horror de la guerra. Finalmente, en un ánfora ática, Aquiles y Ajax, los más poderosos guerreros entre los griegos que combaten en Troya, en presencia de Atenea echan los dados sobre un tablero para adivinar su destino, quien vivirá y quien morirá. La muerte en el campo de batalla, en la flor de la vida, concederá al héroe la gloria inmortal.

Thánatos. La muerte

La guerra, espacio de honor, gloria y muerte, nos conduce a la unidad temática «*Thánatos*. La muerte», realidad radicalmente inexplicable más allá de los modelos imaginarios que ha forjado la religión, clave fundamental para dar sentido a la vida. El ceremonial fúnebre escenifica el dolor y el recuerdo compartidos, propicia el tránsito del difunto a la vida de ultratumba, y da prestigio y cohesión a su grupo social. Una «pieza-ícono», un gran lécito funerario de fondo blanco, nos introduce en el espacio del cementerio. Señalaría como monumento una tumba ateniense. Es blanco, como el mármol de los más caros vasos funerarios, es blanco, como el luto en Grecia. Y blanco es el color utilizado como recurso museográfico, como color de fondo de las vitrinas, en esta unidad temática.

Tres unidades expositivas (Fig. 6) reconstruyen sutilmente el espacio de la muerte, del cementerio y de los ajuares que acompañan al difunto en su última morada. En la Atenas del siglo V a. C., una estela, aquí recreada sobre sus escalones, señalaba el lugar del enterramiento y recogía el epitafio. Allí también quedaban pequeños vasos blancos de perfume, cintas y coronas para el recuerdo. En la Magna Grecia, en el siglo IV a. C., otros vasos, hidrias y lutróforo, recogieron el agua para el baño nupcial y fueron parte del ajuar funerario de una mujer. Ahora recogen las imágenes de su nuevo hogar, el gineceo de Hades, dios de los Infiernos y la vida futura de la nueva esposa, idealizada en el Más Allá. En las tumbas masculinas, las crateras, que mezclaron en vida el vino de sus simposios, acompañan ahora al difunto en su tumba. Sus imágenes dibujan el paisaje de los cementerios de la Magna Grecia, el templete funerario, umbral de la muerte donde vivos y muertos se despiden y se pueden volver a encontrar. Una estela de la Grecia oriental presidió la tumba de una mujer, cuya virtud doméstica se ensalza a través de la imagen grabada en la piedra. Una estela funeraria de Beocia, conserva la memoria del difunto, un guerrero. Los roles de género se perpetúan en la muerte.

El difícil viaje al reino de ultratumba nos conduce, de la mano del imaginario y del mito, a la compleja geografía del allende. La última unidad expositiva, «*Hades. El viaje al Más Allá*», nos permite asomarnos, a través de las imágenes de vasos y terracotas, a ese frío espacio de sombras y realizar el tránsito de las aguas, simbolizado en los platos con dibujos de peces, pues el Hades y los paraísos se sitúan más allá de las corrientes del Océano. Seres híbridos, extraños y monstruosos –esfinges, sirenas, gorgonas, grifos, tritones, hipocampos– pueblan este espacio y ayudan a las almas a encontrar su destino. Al final, nos espera el Minotauro, señor del reino del laberinto, encarnación de la muerte, del camino sin salida. Sólo Teseo supo derrotarlo, y escapar con vida. Quien salió con vida del espacio del que nadie retorna, puede ser esperanza para los mortales.



Fig. 6. Vitrina de la unidad temática «*Thánatos. La muerte*».

Mythos. El imaginario

Un último espacio, una última unidad temática, «*Mythos*. El imaginario», dedicamos al mito, el elemento primordial del que se nutre el pensamiento religioso griego. Los mitos cantan a diosas y dioses, a héroes y heroínas, recuerdan aquel tiempo sagrado cuando mortales e inmortales convivían y compartían destinos. Los mitos configuran y legitiman las actividades cotidianas y solemnes de mujeres y hombres, acompañan sus vidas y su muerte. Son el discurso sublime de su imaginario.

Abre este espacio una «pieza-ícono», el Puteal de la Moncloa, un brocal de pozo romano cuyos relieves, copiados de un original griego del siglo IV a.C., narran el mito del extraordinario nacimiento de Atenea de la cabeza de Zeus. Una unidad expositiva, «*Héros*. Heracles», muestra imágenes de este héroe, el más popular del mundo griego, arquetipo del esfuerzo y el valor, imagen masculina por excelencia. Doce vasos áticos, pintados con la antigua técnica de figuras negras, recogen doce de sus hazañas. La elección de los vasos, de una época determinada, siglo VI a. C., ha sido intencionada, pues Heracles es el héroe que encarna los valores de la vieja aristocracia, frente a Teseo, héroe de la democracia. Victorioso frente a monstruos y bárbaros, es el héroe civilizador, el único mortal capaz de descender hasta el Hades y retornar al mundo de los vivos, triunfador sobre la muerte. Finalmente, obtiene como premio ser aceptado en el Olimpo como un igual de los dioses. Es la apoteosis del héroe, imagen destacada museográficamente como culminación del discurso.

Junto a Heracles, hemos dedicado un espacio singular a Dioniso, dios de la vegetación renovada, del vino, de la transformación, el dios que trastorna las fronteras entre lo divino, lo humano y lo bestial, señor de la locura incontrolada y de la intoxicación. En la unidad expositiva «*Enthousiasmós*. Dioniso», las imágenes de crateras de figuras rojas, el vaso para contener el vino civilizadamente mezclado con agua, nos introducen en la biografía del dios, en sus ritos, donde la danza, la música frenética y el vino provocan la locura y el trance, la posesión divina. La muerte ya no será el final definitivo para sus seguidores, a quienes ofrece una vida bienaventurada, un eterno simposio en el Más Allá. También él llega al Olimpo en una imagen destacada museográficamente, donde es recibido por los dioses olímpicos. Dioniso representa la integración de lo excluido: incorpora al sátiro, a la mujer, al extranjero, a los contramodelos, en la vida y, especialmente, en la muerte. Es la otra vía para acceder a la inmortalidad.

La unidad expositiva, «*Olympos*. Los dioses» (Fig. 7), se despliega en una gran vitrina transparente y muestra a dioses y a héroes en las imágenes de vasos y terracotas. La presentación se ha concebido como una constelación de piezas, individualizadas sobre pedestales exentos. Las imágenes nos conducen ante los dioses que presiden el universo: Zeus, los cielos y las alturas, Poseidón, los mares y sus profundidades, Hades, el reino de los muertos. Hera, Afrodita, Apolo, Ares, Hefesto, Atenea, Hermes, Ártemis, Deméter, Perséfone, protegen a hombres y mujeres, acciones y ciudades. Y ante los héroes, hijos de la unión entre dioses y humanos, que logran superar, a través de sus hazañas, el abismo que separa a unos y otros, y alcanzar la inmortalidad.

Finalmente, la unidad expositiva, «*Elysion*. Los paraísos», muestra el último destino imaginado, los paraísos, ubicados en los confines de su geografía mítica, lugares de reposo y ventura para acoger a las más nobles almas. La imagen del árbol del Jardín de las Hespérides,



Fig. 7. Vitrina de la unidad expositiva «Olympos. Los dioses».

cuyas manzanas de la inmortalidad guarda una serpiente, contextualiza visualmente la descripción y refuerza las imágenes de los vasos expuestos. A través de ellas nos introducimos en las praderas de purpúreas rosas y sotos infernales de Perséfone, los Campos Elíseos, el Jardín de las Hespérides o las Islas de los Bienaventurados. El texto atribuido a Platón nos recuerda las cualidades que presiden estos paisajes edénicos y atemporales, primordiales, escenarios idílicos de una existencia eterna y beatífica, gobernados por la fuerza cósmica de Eros: “Donde cosechas generosas hacen crecer en abundancia toda clase de frutos, donde fluyen fuentes de aguas puras, donde variados prados ofrecen un aspecto de primavera [...] donde se celebran banquetes bien cuidados [...]» (Pseudo-Platón, *Axioco*, 371 c-d).

Un espectacular audiovisual final, «*Cosmos. En el principio...*», narra, a través de las palabras del poeta Hesíodo, el mito del nacimiento del universo, de las generaciones de los dioses olímpicos, y de las edades de los hombres. Eros, el dios que desata la vida, preside el relato. El visitante podrá contemplar la narración animada de los orígenes del cosmos y del establecimiento del orden en la jerarquía y la sucesión divinas: al principio existía el Caos, la nada absoluta, el vacío primordial. Caos se une a Gea, la Tierra y ambos, impulsados por Eros, transforman esa nada informe en un mundo organizado. Cuenta además este mito las relaciones del cielo y de la Tierra, con uniones y separaciones sucesivas, las progresivas generaciones de las entidades cósmicas, seres primordiales, titanes y dioses, y la generación de héroes y hombres hasta llegar a nuestro mundo.

El audiovisual propone el acercamiento a la mitología griega a través de la imagen y de la palabra, cerrando así el discurso narrativo y subrayando, de nuevo, el poder comunicativo de las imágenes tanto en el mundo antiguo como en el nuestro. Palabra e imagen

griegas son testimonios únicos e irrepetibles, y en su singularidad establecen un puente entre nuestro tiempo y el de aquellos que las crearon. A través de ellas nos llegan voces y miradas dirigidas hacia el mundo que les rodeaba, hacia sí mismos y hacia los otros, mortales o inmortales, hacia sus acciones, sus pesares y sus alegrías, hacia el honor, el amor, la muerte y tantos otros temas, que el tiempo ha confirmado en su universalidad. Uniéndolas, vinculándolas a los objetos, cotidianos o excepcionales, a sus funciones y a la vida para la que fueron creados, queremos facilitar el tránsito hacia el pasado, un viaje a la cultura de la Grecia antigua más fecundo y enriquecedor.