

2. EL ARTE DE LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES: EGIPTO Y MESOPOTAMIA.

2.1. INTRODUCCIÓN.

Hacia el año -3000 tiene lugar el descubrimiento de la escritura en zonas geográficas como Egipto, Mesopotamia, India y China; todas ellas caracterizadas por la presencia de grandes ríos que favorecieron el desarrollo de una agricultura de regadío, cada vez más compleja y que implicaba mayores exigencias de índole social y administrativa. Debido a estas nuevas exigencias, surgen la monarquía, el orden funcional y las castas sacerdotales; la diversificación del trabajo, la tecnificación y el comercio; el estado, las primeras leyes y los ejércitos; las ciudades y la jerarquización de la sociedad. En definitiva, se definen las características de lo que hoy conocemos con el nombre de civilización.

Algunas de estas primeras civilizaciones fluviales: Egipto y Mesopotamia, tienen una importancia extraordinaria para nosotros, debido a la influencia que ejercerán sobre aspectos religiosos (cristianismo) o culturales (civilización grecolatina) que constituyen elementos esenciales de nuestra propia sociedad.

A pesar de sus características comunes, las dos constituyeron realidades muy diferentes:

- Egipto es, geográficamente una estrecha franja de terreno a ambos lados del Nilo, el *Kemet* o “tierra negra” (nombre con el que

denominaban los egipcios a su propio país), que recibe periódicamente las aportaciones de las regulares inundaciones del río convirtiéndola en una tierra extraordinariamente fértil gracias también a la acción del sol, *Ra*. Se trata de un país aislado por los desiertos y el mar, con dos regiones geográficas muy marcadas: el alto (valle) y el bajo (delta) Egipto, cuya unión o desunión marcará los periodos de esplendor o decadencia de la civilización egipcia. Este aislamiento condicionará el desarrollo de una civilización muy cerrada y homogénea a lo largo de tres mil años, dominada por la preocupación por la vida de ultratumba y por la necesidad de culto a unos dioses cuyo último descendiente es el faraón.

- Mesopotamia, por el contrario, es un valle con escasas defensas naturales, surcado por los ríos Tigris y Éufrates, y fácilmente accesible desde todas las direcciones. Por eso, su historia es una interminable sucesión de rivalidades locales e invasiones extranjeras, que determinaron el desarrollo de una civilización más heterogénea que la egipcia y preocupada por aspectos más pragmáticos y terrenales.

En cualquier caso y por muy extraños que puedan parecer ahora su religión, su organización política y su arte, Egipto y Mesopotamia tienen una importancia extraordinaria para nosotros, debido a la influencia que ambas tuvieron sobre Grecia y que ésta tendrá sobre Occidente.

2.2. EL ARTE EGIPCIO.

El arte egipcio es deudor de las concepciones religiosas y sociales de la civilización del País del Nilo. La creencia en la vida de ultratumba, es decir, la transmutación de la vida

terrenal en otra eterna, se traduce en la aparición de un arte realizado para perdurar; la rígida estructura unificadora y centralista, inspirada en un Estado omnipotente regido por un rey-dios: el faraón, conlleva el desarrollo de

un arte áulico y monumental que tiene por objeto mostrar la magnificencia del poder. A estos dos factores se une otro tercero, el geográfico, que condiciona un arte que busca su integración armónica con el paisaje y es base de homogeneidad estilística debida a su tradicional aislamiento.

Estas circunstancias concurren para hacer del arte egipcio algo grandioso, eterno y optimista. Grandioso porque busca convertir los monumentos en ilimitados, armonizándolos con el espacio en el que se integran; eterno porque emplea materiales perdurables y por la cohesión de sus formas a lo largo del tiempo; y optimista por la serenidad que le confiere la vida feliz en el Más Allá.

2.2.1. La arquitectura.

La arquitectura es el arte por excelencia del Egipto faraónico, no en balde expresa mejor que ningún otro el poder del faraón y del estado, y simboliza de manera precisa la importancia social de la religión egipcia.

Por eso, la arquitectura faraónica es de dimensiones colosales y destinada a perdurar en el tiempo. Para conseguirlo se utiliza la piedra como material constructivo más importante, extraída de los acantilados próximos al Nilo. La existencia de piedra en abundancia condiciona la realización de una arquitectura adintelada, de líneas rectas, donde la columna (protodórica, hathórica, palmiriforme, lotiforme, papiriforme...) se convierte en el elemento más destacado de edificio, en un intento por aproximar las construcciones a la naturaleza.

2.2.1.1. *Las tumbas.*

La preocupación por el más allá motivó la aparición de una arquitectura funeraria monumental, que reflejase la

Pero es también un arte utilitario, por su carácter social y colectivo, y porque los egipcios desconocieron el concepto de belleza en sí misma. Por eso, junto a este arte faraónico, debemos admitir la existencia otro más cotidiano y amable, realizado para el pueblo en general y de tipo privado. Aunque, desde luego, el arte por excelencia del mundo egipcio es el que se realiza en torno a la figura del faraón, y responde a una creencia firme en la eternidad y perfección de la vida y en el poder sobrenatural del soberano. Las obras de arte se entienden como exponente de la creencia religiosa en un orden cósmico perfecto y en la supervivencia eterna de sus componentes. De hecho, los artistas, que nunca fueron reconocidos como tales, participaban de la misma estructura social que el resto de la comunidad, vinculados al faraón y a la vida ultraterrena.

Resulta difícil entender cómo pudieron erigirse semejantes obras sin el conocimiento de la rueda o de los útiles de hierro. Los egipcios utilizaron rampas, trineos, rodillos, palancas, cuerdas y al asno como animal de carga; pero, sobre todo, utilizaron unos conocimientos matemáticos excepcionales y una organización del trabajo autoritaria, disciplinada, pero no servil, que convertía el esfuerzo de los hombres en magníficos monumentos a mayor gloria de su faraón, de su religión, de su estado, y, por ende, de ellos mismos.

Ese doble carácter faraónico-religioso del que hablábamos se traduce en que los modelos arquitectónicos más representativos sean las tumbas y los templos. Las primeras, encargadas de garantizar la vida ultraterrena del ka (componente inmaterial del individuo) de los difuntos; los segundos, como expresión del politeísmo egipcio.

idea de eternidad. Conforme a la profunda espiritualidad egipcia estos enterramientos se situaban en la margen izquierda del Nilo,

morada de Osiris (el sol poniente), dios de los muertos y de la regeneración. Diversas circunstancias de índole social o religiosa condicionan su evolución a lo largo de los tres mil años de historia egipcia:

- a) Los primeros enterramientos se realizan en fosas simples y túmulos (cámara sepulcral cubierta de tierra). La evolución de estos últimos da como resultado la aparición de la **mastaba** (en árabe “banco”), tumba característica de los faraones de las dos primeras dinastías (tinitas): Una construcción troncopiramidal truncada, de muros ataludados, situada sobre una cámara sepulcral excavada bajo la edificación y a la que se accede por un pozo desde la parte superior de la misma, que se ciega tras el enterramiento. En una de sus fachadas se abre una pequeña capilla –el *serdab*– destinada a albergar la escultura funeraria del fallecido. Las primeras mastabas se construyen en adobe, para posteriormente emplear piedra de sillería. Tras la aparición de las pirámides se relega a enterramiento de nobles y cortesanos, aunque algunos faraones la volverán a recuperar para su propio enterramiento en periodos de crisis.
- b) Sin duda el monumento más significativo del antiguo Egipto es la **pirámide**, emblema del poder del Estado y de la jerarquía social que tiene como cúspide al faraón. Al menos, así se interpreta la pirámide más antigua que se conoce, construida por el faraón Zoser de la III dinastía (menfitas) en la necrópolis de Sakkará (-2650). Esta primera *Pirámide Escalonada* es el resultado de la superposición de cinco mastabas (primero tres y más tarde dos) sobre otra inicial preexistente y parece proyecto del canciller y arquitecto Imhotep. Al faraón Huni se debe el inicio de la construcción de la *pirámide de Meydum* como pirámide escalonada. Su sucesor, Snefru, de la IV

dinastía, la intentará transformar en la primera pirámide perfecta; no obstante se derrumbó ya en la antigüedad, viéndose obligado a construir otras nuevas en Daschur: la *Pirámide Romboidal* o acodada, llamada así por el cambio de pendiente de sus paredes, debido al parecer a problemas estructurales; y la *Pirámide Roja*, la primera perfecta, pero con paredes de escasa pendiente.

Coincidiendo con el momento en que la monarquía menfita alcanza su cenit, fue erigida la *Gran Pirámide* de Keops (sucesor de Snefru) en Gizeh. Además de un símbolo jerárquico, la pirámide clásica es también el símbolo de la condición divina del emperador, como imagen geométrica de la divinidad solar. La pirámide de Keops presenta una cámara sepulcral en el interior de la construcción y no en el subsuelo, consumándose definitivamente el proceso de separación respecto a la mastaba. Al lado de la Gran Pirámide se encuentran las de *Kefrén* (hijo de Keops) y de *Mikerinos* (hijo de Kefrén). Y junto a las pirámides, todo un complejo funerario para atender a los rituales del juicio osiriaco: el *templo del valle*, hacia el río Nilo, lugar de embalsamamiento del difunto; una *vía cubierta*, escenario de la procesión del cuerpo, que conecta con un *templo funerario* –al lado de la pirámide– donde se celebran los rituales y se depositan los ajueres funerarios y ofrendas previos al enterramiento del faraón.

Con la llegada de la V dinastía las pirámides disminuyen su tamaño y la técnica constructiva pierde calidad para abaratar costos, como en las construidas por Sahure o Usérqueres. Es frecuente que algunos faraones recurran nuevamente al enterramiento en mastaba, coincidiendo con el declinar del culto a Ra (el sol del mediodía), con un periodo de regresión económica y con el inicio del expolio de los grandes sepulcros.

Los faraones del Imperio Medio continuaron con la realización de enterramientos piramidales de bajo costo, con grava y piedras sueltas revestidas. Sin embargo, cabe resaltar en este momento la aparición de una nueva tipología de enterramientos entre la aristocracia del Alto Egipto, llamada a convertirse en la futura sepultura faraónica:

- c) **El hipogeo**; tumbas excavadas en la roca, propias de los faraones del Imperio Nuevo. Responden a una clara interiorización del espacio funerario, en contraposición a las grandes pirámides del Imperio Antiguo que cumplían la función externa de significar la distinción jerárquica entre el faraón y sus súbditos. Dicha interiorización estaba condicionada por la violación de buena parte de las tumbas de los periodos precedentes y depositaba la propaganda cortesana en otro tipo de edificios: los templos y los templos funerarios. Esta circunstancia marca las características del hipogeo: una fachada oculta al exterior, tras la

cual se sitúa un largo corredor, con diferentes capillas o dependencias, y al fondo del mismo la cámara sepulcral. Las paredes interiores se encuentran profusamente decoradas con pinturas y relieves con motivos sacados de los textos religiosos: *El libro de los muertos*, *el libro de las horas*, *el juicio de Osiris*, o con escenas cotidianas, destinadas a reproducir la vida terrenal para el ka del difunto. La mayor concentración de estos hipogeos se encuentra en las necrópolis del Valle de los Reyes (faraones desde la dinastía XVIII: Amenhotep I, Tutankhamón, Ramsés II, etc.) y del Valle de las Reinas (reinas, princesas y príncipes desde la dinastía XIX), en las proximidades de la capital real del Imperio Nuevo: Tebas.

3.2.1.2. Los templos de culto.

Poco sabemos de los templos del Imperio Antiguo. Por las representaciones que nos han llegado y por el propio hecho de no haberse encontrado grandes construcciones, parece ser que estaban hechos con materiales muy pobres: barro, adobes y cañas. La única excepción en este desolador panorama son **los templos solares**, construidos por los faraones de la V dinastía (como el de Niuserre), consistentes en un recinto abierto y cerrado por un muro, en medio del cual se alzaba un altar o grueso obelisco que representa el *benben*, emblema solar.

Durante el Imperio Medio los templos se reducen a pequeñas capillas, de formas muy variadas, sin que respondan a una mínima unidad estilística. Sin embargo, será durante el Imperio Nuevo, coincidiendo con la proyección imperialista de faraones como Tutmés III o Ramsés II y con el declinar de las tumbas, cuando los recursos económicos y constructivos se centren en la construcción de grandes monumentos religiosos, precisamente en testimonio de gratitud hacia los dioses por parte de los reyes. Tras las vacilaciones de periodos precedentes, la arquitectura templaria tiende a estabilizarse ahora para acabar adoptando un modelo que se

convierte en canónico a partir del reinado de Amenhotep III: **los templos clásicos**. El templo está precedido por una *avenida de esfinges* que suele partir de un embarcadero junto al Nilo. Esta avenida conduce a la entrada del edificio, flanqueada por dos *pilonos* (torres troncopiramidales rematadas en gola) que evocan los acantilados del río. Ante ellos, sendos obeliscos decorados con epigrafía jeroglífica, estatuas colosales del faraón constructor y estandartes divinos empotrados. Tras la puerta se penetra en un patio abierto y porticado por los costados y el frente: la *sala hipóetra*, de grandes dimensiones y a la que tiene acceso el pueblo egipcio. Desde ella se accede a la *sala hipóstila* o sala columnada, a la que tienen acceso altos dignatarios y cortesanos. Detrás de ella la parte cerrada del templo, accesible solo a los sacerdotes ligados al culto: una sucesión de salas cada vez más pequeñas, estrechas y bajas, definiendo un ambiente cada vez más oscuro en consonancia con el aire de místico que se quiere transmitir. Al final, el *sancta sanctorum*, la estancia sagrada que alberga la escultura y el tesoro del dios, a la que accede sólo el faraón. Algunos de estos templos alteraron la planta canónica debido a cuestiones teológicas, constructivas o, simplemente, a la yuxtaposición de las obras de distintos reyes. Entre los más destacados cabe destacar el templo de Amón-Ra en Karnak o el templo de Luxor, ambos en las

proximidades de Tebas, y los de Edfú y

Filé, ya de época ptolemaica.

3.2.1.3. Los templos funerarios.

Se trata de templos a medio camino entre lo religioso y lo sepulcral, destinados a las celebraciones rituales previas al enterramiento. Como hemos visto, durante el Imperio Antiguo constituían una parte más del conjunto arquitectónico de las pirámides. Sin embargo, desde el Imperio Medio y en la medida en que se van generalizando los enterramientos en hipogeo, los templos funerarios se desvinculan del lugar de enterramiento convirtiéndose en construcciones independientes, en ocasiones, alejadas cientos de kilómetros de las necrópolis, tal vez como medida de seguridad para evitar la localización de los sepulcros y su posible saqueo.

Con carácter general, se construyen como templos rupestres, es decir, excavados parcial o totalmente en la roca: *hemispeos* y *speos*, respectivamente.

El concepto de **hemispeo** se define por vez primera en el complejo funerario realizado por el faraón Mentuhotep II (dinastía XI) en Deir-el-Bahari, a comienzos del Imperio Medio (-2025 aprox.). Se trata de un edificio muy singular, donde el lugar de enterramiento y el templo funerario forman todavía parte de una misma construcción, pero con un claro concepto diferenciador. Así, el templo se encuentra construido al exterior a base de dos terrazas superpuestas y sustentadas por pilastras. Sobre la segunda, a la que se accedía por una rampa procedente del templo del valle, se elevaría una estructura piramidal (en recuerdo de los enterramientos menfitas) o una colina de tierra en la que crecerían

árboles (símbolo del Campo de Ialu o el lugar donde habitan los dioses). Tras esta zona se alzaba un patio porticado y una sala hipóstila, que daba paso a una serie de capillas y a la cámara sepulcral, ya excavadas en la roca.

Muy próximo al complejo de Mentuhotep II se alza el templo de la reina Hatshepsut (dinastía XVIII), ya en el Imperio Nuevo (-1475 aprox.), inspirado en aquel pero aún más fastuoso. Una avenida de esfinges conducía a una puerta monumental situada en el centro de un patio desde el que arrancaba una rampa por la que se accedía a una terraza con pórticos columnados, en esta terraza se encuentra una segunda rampa que accede a otra terraza superior de características similares y que se inserta en el acantilado donde se construye una capilla excavada en la roca. En dicho templo tendría lugar sólo el ceremonial previo al enterramiento, puesto que la reina fue enterrada en un hipogeo del Valle de los Reyes conforme a su condición de gobernadora del Doble País.

Los **speos** son templos rupestres excavados totalmente en la roca, propios del Imperio Nuevo. Al no tener finalidad de enterramiento y, por tanto, no estar sometido a expolio, presentan una gran fachada enmarcada por una especie de pilono tallado en la roca con estatuas alusivas al faraón constructor y a la divinidad a quien se consagraba el templo. Los más interesantes son los erigidos por Ramsés II (dinastía XIX) en Abu Simbel. El mayor de ellos para su propio culto funerario y el de Ra, y el menor para el culto de la reina Nefertari y de la diosa Hathor. La localización de estos templos, construidos muy al sur (en la frontera con Nubia), y adornados con estatuas colosales del soberano, responde a intenciones políticas, posiblemente encaminadas a ejercer un poder disuasorio sobre los nubios y a reforzar la grandeza del faraón.

2.2.2. La escultura.

Al igual que el resto del arte egipcio, la escultura está condicionada por dos premisas esenciales: la creencia en la

vida de ultratumba y en el poder divino del faraón. Estas circunstancias, que en arquitectura dan como resultado un tipo de

edificios definidos por lo solemne y lo monumental, en la escultura y, en general, en las artes plásticas se traduce en una variedad de formas a veces contrapuestas. Así, existe una escultura solemne y cortesana, destinada a la supervivencia del ka, frente a otra cotidiana, realizada para reproducir la vida terrenal; se emplean en aquella materiales nobles y perdurables, frente a otros perecederos en esta; se observa una tendencia hacia el realismo conceptual y estereotipado en las primeras, frente a un mayor naturalismo en las segundas.

A pesar de ello existe en todas un evidente continuismo a lo largo de tres mil años, sólo alterado por periodos muy concretos (amarniense, saíta, ptolemaico), que se refleja en una serie de leyes escultóricas, que son más bien tópicos de representación (no existe el concepto de belleza tal y como lo entendemos en la actualidad, sino de obra bien hecha):

-*La ley de la frontalidad.* Según la cual las esculturas, aun de bulto redondo, se presentan para ser vistas desde un solo punto: el delantero (representación de los personajes de frente, sin torsión en ninguna parte del cuerpo). En el caso de los relieves y la pintura la ley de frontalidad se traduce en la representación de las figuras con cabeza de perfil, ojo de frente, torso de frente y piernas de perfil, con el objeto de hacerlas más reconocibles.

- *El principio de jerarquía.* Los personajes se representan a mayor o menor escala según su importancia. Todos se ejecutan de acuerdo con un canon de proporcionalidad cuadrangular o cúbico, según el cual la altura total de la figura es de 18 o 21 cuadrados, según las épocas.

La escultura faraónica presenta unos rasgos muy estereotipados. Se trata de estatuas bloque, realizadas en piedras de gran dureza, para asegurar su continuidad, lo que condiciona una representación volumétrica y rígida. El estudio anatómico y psicológico de los

personajes es muy idealizado, o de un realismo conceptualizado, en tanto que se representa al faraón como a un dios: mayestático, distante, atemporal y eterno. Buenos ejemplos en este sentido son las esculturas de Zoser, Kefrén o Mikerinos, cuyas características, con ligeras modificaciones, se mantendrán a lo largo de la antigua civilización egipcia. De especial interés son las esculturas del príncipe Rahotep y su esposa Nofret (dinastía IV), cuyo tratamiento policromo las dota de un mayor naturalismo, aproximándolas a la escultura cotidiana.

La escultura cotidiana representa a personajes de menor escala, aunque siempre dentro del ámbito cortesano. El rasgo más común de estas obras es la humanización y el realismo de los personajes, que se plasma en las anatomías, en el estudio de actitudes y movimientos, y en la delicadeza de las policromías. La piedra deja de ser el material por excelencia, dejando paso a soportes de menor calidad como la madera. Notables ejemplos en este sentido son las esculturas de escribas: *el Escriba Sentado* del Museo de Louvre o el *Escriba Morgan*, y la escultura del sacerdote Ka-aper, el célebre *Sheik el-Beled* o “Alcalde del Pueblo”.

En un registro diferente de la estatuaria cotidiana se haya las estatuillas de madera o barro que reproducen escenas o ambientes destinados a recrear la vida terrenal de los difuntos. Un ejemplo significativo es la tropa de soldados nubios encontrados en la tumba de Mesehti (d. XI, Imperio Medio).

El relieve, rehundido, inciso o bajo preferentemente, tuvo un extraordinario desarrollo en la antigüedad egipcia. En un primer momento, como complemento decorativo a objetos de uso habitual, como cuchillos o paletas (paleta del rey Narmer), y posteriormente como elemento ornamental de tumbas y templos. Responde a los mismos tópicos de representación que la escultura de bulto redondo, aunque adquiere un mayor dinamismo respecto a aquella y un carácter narrativo que lo aproxima definitivamente a la pintura.

Mención especial merece la escultura desarrollada en el periodo amarniense y durante la Baja Época. En el primero de los casos, la revolución religiosa y social emprendida por Amenofis IV introdujo en todos los dominios artísticos una notable

voluntad expresionista que trastocó el realismo anterior. Al respecto hay que recordar los extraordinarios retratos de Amenofis y Nefertiti.

Durante la Baja Época (1er milenio aC.), Egipto sufrió las invasiones de pueblos extranjeros que se vieron reflejadas

también en el arte. En el periodo saíta (dinastía XXVI) la búsqueda de nuevas posturas dio como resultado soberbios retratos de ancianos, llenos de realismo, como la *Cabeza Verde*. También en el periodo ptolemaico es bien visible la influencia de modelos griegos y procedentes del Mediterráneo.

2.2.3. La pintura.

Adquirió un gran desarrollo en Egipto, compartiendo con el relieve funciones decorativas y ornamentales. Suelen complementar las arquitecturas funerarias, con representaciones religiosas extraídas de la literatura mortuoria, pero también con temas cotidianos de gran naturalismo: escenas agrícolas, de caza, de danza, paisajes, etc. Así, puede decirse que si la arquitectura fue la creación del espacio simbólico en el que el egipcio podía seguir viviendo eternamente, la pintura sirvió para recrear de modo expreso las actividades a las que el difunto dedicaría su nueva existencia.

Al igual que el resto de las artes plásticas está cargada de convencionalismos y estereotipos: ley de frontalidad, principio de jerarquía..., que se traducen en un arte rígido, con muy pocos cambios a lo largo de su historia. Desde el punto de vista técnico, se utilizó frecuentemente el fresco, retocado posteriormente con temple en seco. El sistema de trabajo se hacía por cuadrillas de pintores o *seshe kedut* ("escriba de los contornos): primero se

dibujaban los contornos de las figuras y de los textos que las complementaban y después se coloreaban, siendo finalmente revisadas por un capataz. Esto demuestra el predominio del dibujo sobre el color y explica el hecho de que los colores sean siempre puros y planos, es decir, sin gradación tonal. Las escenas componen espacios narrativos en secuencias de bandas superpuestas, supliendo con ello la ausencia de perspectiva. Al igual que en el relieve, el dinamismo de las escenas es limitado, pero en según que escenas puede observarse un tratamiento formal menos encorsetado y rígido.

Todas las épocas han ofrecido interesantes muestras de arte pictórico, pero quizás podamos destacar entre ellas las representaciones de las tumbas de Atet y Nefermaat (dinastía IV) en Meydum (friso de las ocas). Las de los hipogeos nobiliarios de Beni-Hasan durante el Imperio Medio. Y las de los hipogeos reales de los valles de los Reyes y de las Reinas en el Imperio Nuevo. Mención especial merece nuevamente el periodo amarniense, donde la pintura, siguiendo la renovación impuesta por el faraón se hace más amable, tanto en los rasgos físicos de las figuras como en sus propias actitudes.

2.3. EL ARTE MESOPOTÁMICO.

El arte mesopotámico se inserta como ningún otro en las características geográficas del territorio. El país entre los ríos Tigris y Éufrates es una llanura aluvial de gran riqueza que pronto conoció el desarrollo de importantes culturas desde el Neolítico que generaron el bullir de las primeras ciudades del mundo en tiempos muy remotos. Las posibilidades económicas de la zona y su carácter de encrucijada en el Próximo Oriente provocó que se sucedieran

a lo largo del tiempo las invasiones y colonizaciones de diferentes pueblos que dieron como resultado una cultura tan heterogénea como compleja.

Además, la religión animista, más cercana al pueblo que los complicados dioses egipcios, contribuyó a la creación de un poso cultural mucho más pragmático y cercano a la realidad, en cuanto que los dioses podían garantizar la benignidad o no

de las cosechas, pero en ningún caso la vida de ultratumba de los individuos.

Por eso, el arte se convirtió –por encima de los valores plásticos que nosotros le conferimos- en el medio empleado para transmitir ideas de poder y autoridad, para consolidar normas de convivencia o para subrayar roles sociales, en el marco de la primera civilización urbana y

verdaderamente compleja de la historia. Es en este esfuerzo por conseguir un arte eficaz donde reside la esencia de “lo mesopotámico”, sin perjuicio de la gran riqueza de elementos que se incorporan en él según se suceden los distintos periodos históricos. Y es aquí también donde reside su enorme importancia como fuente de una herencia de la que aún hoy día podemos sentirnos deudores.

2.3.1. La arquitectura.

Al igual que el resto del arte mesopotámico se encuentra condicionada por el marco geográfico en que se desarrolla, quizás con mayor motivo en cuanto que afecta a los propios materiales con los que se construye. Como dijimos, Mesopotamia es un territorio de depósitos aluviales (sedimentarios), es decir, no existen canteras de las que poder extraer piedra, así como tampoco grandes bosques cuya madera sirva para construir soportes o cubiertas. En estas circunstancias, el arquitecto mesopotámico no podía realizar edificaciones arquitecadas al uso, puesto que el único material abundante, el barro (utilizado formando bloques cúbicos), presentaba una débil consistencia dispuesto en línea recta. Como solución se experimentara una disposición radial; había nacido el arco y la bóveda, y con ellos la arquitectura abovedada. Como soporte se

utilizarán simples muros de carga fabricados también de ladrillo. El tipo de ladrillo más utilizado era el adobe (ladrillo secado al sol); en menor medida se utiliza el ladrillo cocido sólo para el revestimiento de los edificios, siempre trabados con betún.

La cultura mesopotámica combinaba el fervor religioso con la exaltación real. Por eso, sus construcciones más significativas son los templos y los palacios. Los primeros se desarrollarán con carácter individual hasta el II milenio a.C., hasta la aparición de los grandes imperios con sus monarcas, que primarán la arquitectura palaciega sobre la religiosa y que, incluso, terminarán por incluir a los templos dentro del recinto de palacio, subrayando con esto su poder político y demostrando su dominio sobre el poder sagrado.

2.3.1.1. *Los templos.*

La llegada a Mesopotamia de los sumerios coincide con el desarrollo definitivo de las actividades agrarias y con la prosperidad de las ciudades. Las necesidades de organización social y económica recaen en la casta sacerdotal y derivan en el templo como centro de culto, pero también de todo tipo de actividades sociales. Se convierte así en el primer gran edificio de la civilización mesopotámica como demuestran los restos del templo de Eridú (considerada como la primera ciudad de la humanidad) construido en el IV milenio a.C., que ofrecía ya algunos aspectos de interés: el edificio se sobreelevaba por encima de la ciudad y presentaba un

carácter solemne –de fortaleza- constituido como una estructura paralelepípedica cuyos muros exteriores se articulaban en grandes entrantes y salientes, a modo de torrecillas. Sin embargo no será hasta finales del citado milenio cuando se sistematice una forma de templo destinada a perdurar durante casi mil años. Fue en *El Eanna* o “Casa del Cielo” consagrado a la diosa Inanna en la ciudad de Uruk (denominado también templo de caliza por estar construido con este material): configurado por una planta rectangular muy alargada con muros articulados por un típico contorno dentado y una nave en forma de T inscrita.

Este modelo templario se repetirá a lo largo del Primer Periodo Sumerio, siendo complementado o modificado por arquitecturas puntuales que tienden a encerrar el templo dentro de un recinto amurallado, coincidiendo con el aumento del prestigio y poder de los templos. Buen ejemplo de ello es el templo oval de Kafadje (-2900).

En este momento y durante el dominio akadio aparecen también los primeros palacios, sin que constituyan todavía edificaciones significativas.

Pero, sin duda, el edificio religioso por antonomasia surgirá durante el periodo Neosumerio: el *zigurat* o torre escalonada, cuyo origen hay que buscarlo en la tradicional sobreelevación de los templos

sumerios y en el hecho de que sea frecuente la renovación de dichos templos sobre las ruinas de los anteriores, generando una sucesión de escalones en altura. En este tipo de construcciones se percibe la voluntad de acercamiento del templo, sede terrenal de la divinidad, al cielo, donde se encontraba su auténtica morada, y a la vez, la intención de marcar la jerarquía existente entre Dios y los hombres. Por eso, es frecuente la existencia de enormes escalinatas o rampas que potencian dicha jerarquía, y el templo, propiamente dicho, se sitúa en la parte más alta, desde donde es posible observar mejor las divinidades celestes. El más significativo es el construido en la ciudad de Ur, llamado a convertirse en prototipo de todos ellos hasta la invasión de los persas.

2.3.1.2. *Los palacios.*

La entrada del segundo milenio supone un cambio radical en la forma de entender el estado mesopotámico. La realidad sumeria, basada en un conjunto de ciudades independientes más o menos unificadas por reyezuelos que se suplantaban unos a otros, deja paso a los grandes estados con la llegada de los amorritas (babilonios), dominadores de un amplio territorio sustentado en un poderoso ejército y una férrea autoridad real.

Este cambio político tiene su correspondencia en la arquitectura, donde el templo deja paso al palacio como principal edificación mesopotámica, tal y como testimonian las ruinas de Mari y las reconstrucciones hipotéticas del palacio del rey Hammurabi en Babilonia.

Sin embargo, la preeminencia de la arquitectura palacial se constata definitivamente bajo la dominación de los asirios (s. XIV-VII aC.), pueblo guerrero por excelencia y sometido al poder absoluto del soberano. El arte se convierte en una manifestación puramente áulica (cortesana) y el palacio en el símbolo definitivo de la preeminencia del rey, incluso sobre el orden religioso. Quizá el ejemplo más interesante en este sentido sea el palacio de Sargón II, construido en su nueva capital Dur Sharrukín (Korsabad) a finales del s. VIII aC. “La Ciudad de Sargón” (Dur Sharrukín) se concibe como la más rotunda expresión

del poder de Asiria y de su monarca. Se configura como un gigantesco castillo, delimitado por una poderosa muralla con torres cuadrangulares muy próximas entre sí. El centro de atención de la misma es la ciudadela, un segundo castillo en un extremo de la ciudad amurallada donde se sitúa el palacio real, elevado sobre la ciudad para constituirse en mensaje de la permanente superioridad del soberano y del ceremonioso distanciamiento respecto a la ciudadanía. En el palacio, articulado alrededor de patios irregulares, las dependencias públicas desde donde se dirige el estado, la residencia del soberano y los templos. El rey y los dioses comparten el mismo espacio distante y sagrado; a los ojos de los demás el soberano se convierte en mediador entre la sociedad y los dioses.

El resurgir de Babilonia tras la caída de los asirios a fines del s. VII aC. no comporta un cambio significativo en lo arquitectónico: la ciudad y sus murallas, y el palacio y su templo, siguen siendo las construcciones más significativas. Bien es cierto que durante el periodo Neobabilonio la ciudad sufrió una compleja remodelación, siendo embellecida con edificaciones emblemáticas como los Jardines Colgantes y el nuevo zigurat (la torre de Babel bíblica). Algunas reconstrucciones de este momento han llegado hasta nosotros, la más significativa: la puerta de Ishtar, realizada

en ladrillo vidriado y decorada con animales mitológicos que aluden a una

simbología protectora o divina, según los casos.

2.3.1.3. *La arquitectura persa.*

La conquista de Mesopotamia por los persas aqueménidas supone un cambio radical en las estructuras políticas y organizativas del territorio que se traducen, obviamente, en una importante modificación cultural. El pueblo persa, sin bagaje cultural anterior, domina en muy poco tiempo un vasto territorio desde el Indo al Mediterráneo que condicionará la existencia de un arte ecléctico, influido por culturas sometidas, como la mesopotámica, o fronterizas, como la egipcia y la griega.

La arquitectura persa vuelve a la tradición adintelada (de líneas rectas), condicionada por la existencia de importantes canteras de piedra en la llanura irania. La piedra de sillería se convierte en el material más empleado en las construcciones persas y la columna en el elemento arquitectónico más representativo. Una columna muy singular, de gran esbeltez y con un capitel muy complejo, síntesis de lo egipcio, lo griego y lo mesopotámico.

Los edificios más representativos, al igual que en la Mesopotamia conquistada seguirán siendo los palacios. Además, y condicionada por la nueva religión zoroastriana, la arquitectura de templos se reduce a simples patios abiertos al exterior para el culto a Aura-Mazda, resurgiendo las construcciones funerarias, hasta entonces de escasa relevancia en la región.

Ciro el Grande (fundador de la dinastía) construyó un primer palacio en su capital Pasargada, a base de distintos edificios

independientes de gran singularidad. Sin embargo, el palacio más emblemático corresponde al erigido por Darío I a fines del s. VI aC. en la nueva capital: Persépolis. Se levantaba sobre una terraza preparada al efecto, al modo asirio y volvía a la disposición de edificios aglutinados en torno a patios, siguiendo los modelos mesopotámicos. Especial relevancia adquirían las estancias públicas donde se levantaban dos salas majestuosas: la sala apadana, para las audiencias reales, y la sala hipóstila, concebida como salón del trono. A la espalda de estos grandes edificios, las estancias privadas, el tesoro y el almacén de palacio. Y todo ello, enfatizado gracias al papel de la columna y la decoración de los muros, con relieves de tradición asiria, con representaciones de la fiesta del Nauroz o del Año Nuevo, presidida por el rey.

Especial atención merecen también las tumbas persas. Primero la de Ciro, un sobrio y original mausoleo construido en Pasargada. Sobre un alto basamento a modo de escalinata se construye la tumba, en forma de casa cuadrangular con techo a doble vertiente, recuerdo evidente de lo griego. Sus sucesores –desde Darío– prefirieron una vieja fórmula importada de Egipto, la del hipogeo, en el paredón rocoso de Naqs-I-Rustem, en las cercanías de Persépolis. Se trata de tumbas excavadas en la roca, que adoptan al exterior forma de cruz, con un pórtico tallado en la zona central y relieves relativos al poder del rey sobre las satrapías y su sometimiento a Aura-Mazda.

2.3.2. La escultura.

Conoce en Mesopotamia un gran desarrollo derivado, en primer lugar, de su carácter votivo inicial, pero sobre todo del papel doctrinario que irá adquiriendo el arte progresivamente, como transmisor de los esquemas que rigen la sociedad

mesopotámica. Se cultiva tanto el bulto redondo como el relieve, en todo tipo de materiales aunque preferentemente piedra, e incluso la metalistería, que convierte a los sumerios en los primeros grandes orfebres de la Historia del Arte.

Las esculturas iniciales del Primer Periodo Sumerio estarán todavía al servicio de ideas religiosas sencillas: las divinidades entendidas como fuentes de vida, o del papel del monarca como administrador de los bienes que proporcionan los dioses de la naturaleza. Sirven como ejemplo de ello el gran vaso de alabastro de Uruk, la dama de Warka o la escultura del *Ebih-II* de Mari. La evolución hacia temas más profanos, que tienden a ensalzar la figura de los monarcas, se produce ya con el asentamiento de las primeras dinastías sumerias, donde es frecuente el tratamiento de aspectos de tipo cotidiano: simposios, batallas, con un carácter profundamente narrativo.

Los artesanos sumerios dieron también muestra de su pericia para la creación de artes suntuarias, en objetos como el casco de oro de Meskalandug, el Estandarte de Ur, o el ajuar –tocados, instrumentos musicales, etc.- de la reina Puabi.

El ejercicio de poder absoluto que supuso el encumbramiento de Sargón de Akad y sus sucesores trajo consigo una abierta instrumentalización del arte, convertido en principal expresión del poder político y militar del soberano, quien suplanta el papel reservado antes a los dioses y se convierte en el protagonista casi exclusivo de la escultura. Ejemplos claros de esta glorificación del soberano son la estela de Naram-Sin y la cabeza de bronce atribuida a Sargón o al mismo Naram-Sin, que evidencia un profundo dominio de la técnica del vaciado.

La restauración de las ciudades sumerias y el Imperio Paleobabilonio de Hammurabi, representan una síntesis entre los logros creativos akadios y la recuperación de las

tendencias sumerias precedentes. La representación escultórica más destacable de este primer momento la constituye un nutrido grupo de esculturas de Gudea, *patesi* o gobernador de la ciudad de Lagash. El arte paleobabilonio, mal conocido, presenta una obra maestra de la estatuaria mesopotámica: el monolito con el Código de Hammurabi. Aparte de la importancia textual de la obra –principal referente del derecho de las civilizaciones antiguas-, desde el punto de vista artístico estamos ante un verdadero manifiesto de un arte que ha sabido explotar y renovar las pautas del sólido lenguaje heredado por akadios y sumerios.

La estatuaria asiria culmina el proceso de suplantación de la figura del dios por la del soberano. Los relieves que adornan los muros de sus palacios con escenas de guerra o de caza simbolizan el poder del rey sobre la naturaleza indómita, como si se tratase de la reencarnación de Dumuzi (el dios que combate a quienes ponen en peligro las cosechas y a los hombre; una suerte de Sansón o Hércules mesopotámico). Así podemos verlo en los relieves de Asurnasirpal II en Kalach o de Asurbanipal en Nínive, que tendrán también su traslación a la pintura en una de las escasas manifestaciones de este arte en Mesopotamia.

Babilonios y persas desarrollarán esencialmente una escultura relivaria, como complemento a las grandes arquitecturas. A diferencia de la estatuaria asiria no se trata aquí de narrar escenas de enorme verismo a mayor gloria del rey, sino de elaborar un repertorio simbólico que recrea a través de imágenes monótonas el boato de la corte y su prestigio a través del mismo.