

De viejas palabras y nuevas profesiones

El Demiurgo como Diseñador

Francisco J. Montes de Oca H.

Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

En el presente trabajo se ha querido rememorar una cierta relación o presencia de la idea o figura del Demiurgo, personaje mítico de la cultura clásica griega que refiere en su quehacer al oficio, a la *téchne*, o actividad artística de los artesanos griegos, idea que encontramos más desarrollada en el pensamiento filosófico de Platón en el siglo V a. C., y que se relaciona con el quehacer que se realiza en esta relativa nueva profesión, pero viejo oficio de los diseñadores. Se señalan ciertos rasgos característicos de esta figura mítica, rasgos que fueron de los artistas y artesanos griegos y que al parecer son también de los artesanos, artistas y diseñadores de nuestros días.

Palabras clave: Demiurgo / *Téchne* / Diseñador / Mímesis / Oficios.

*In this paper we have tried to recall a certain relationship or presence of the idea or figure of the Demiurge, a mythical character of Greek classical culture related to the office, to the *téchne*, or the artistic activity of Greek craftsmen, an idea detailed in more depth in Plato's philosophical arguments during the V century. C. and related to the work carried out in this relatively new profession, but old craft, called design. Likewise, we identify certain characteristics of said mythical figure as traits shared by the Greek artists and craftsmen and, apparently, by the artisans, artists and designers of our time.*

Keywords: Demiurge / *Techné* / Designer / Mimesis / Crafts.

Antes de interpretar el presente o adivinar el futuro del arte, es necesario conocer y comprender su pasado: de dónde viene y cómo llegó a ser lo que es.

X. Rubert de Ventos, *Teoría de la sensibilidad*.

Como quiera que sea, la cultura del mundo griego antiguo ha sido como un semillero del cual hombres de épocas posteriores han tomado y sembrado en sus diversas culturas. Su pensamiento nos permite trazar líneas que acaban por dibujar el perfil de nuestro propio rostro, nuestro aquí y nuestro ahora. ¿Qué podemos aprovechar todavía en estos tiempos, a más de dos mil años de distancia, de ese interminable legado cultural y cognoscitivo que nos ha dejado la civilización y el pensamiento griegos? Eso que llamamos cultura griega es el producto de un pensamiento que no dejó sin explorar ningún campo de reflexión y de indagación, y que presenta una gran diversidad de trayectos y de puntos de llegada que resulta imposible hacer una síntesis sumaria de ellos.

Rescatar uno de esos trayectos y puntos de llegada, como antecedente de esa profesión que en nuestros días llamamos diseño, es el propósito central de este trabajo, considerando el pensamiento de uno de los personajes importantes de la antigüedad clásica griega: Platón. Sin duda alguna, Platón, junto con Aristóteles, es una de las personalidades griegas que más influencia ha tenido en la civilización occidental. Diversos aspectos de su pensamiento filosófico, político, artístico, arquitectónico, matemático, entre otros, han recorrido culturas de diferentes épocas, desde la Edad Media, pasando por el Renacimiento, hasta nuestros días, y han dejado profunda huella en todas ellas.

Para el caso del arte, su influencia no ha sido menor, pues tanto para las diversas concepciones estéticas, como para el quehacer artístico concreto, su presencia ha sido fundamental aun cuando el filósofo griego dejó ver una actitud hostil hacia la poesía y la pintura; no obstante, no podemos

decir que esa actitud fue resultado de una falta de sensibilidad, pues a lo largo de toda su obra Platón se mostró como un artista genial por su talento literario o, si se quiere, poético. Más todavía, en su diálogo *Político* dejó escapar una confesión cuya resonancia es válida aun en nuestros días al decir que si las artes desaparecieran, "...la vida, que ya ahora es difícil, se volvería entonces absolutamente intolerable".¹

E. Panofski, por ejemplo, señala que el pensador griego "fundamentó el sentido metafísico de la belleza de una forma válida para todos los tiempos".² Su concepción estética cobró gran importancia no solamente para las artes como la arquitectura o la música, sino también para las figurativas; tanto así que el escritor inglés Midleton Murry proclamaba, en 1911, que Picasso había realizado, al fin, el tipo de arte tras el que iba Platón cuando desechaba las artes miméticas por ser mera copia de una copia.

En el diseño gráfico, joven profesión, pero antiguo oficio, tampoco se ha olvidado la presencia de las viejas ideas del viejo filósofo griego. Enric Satue escribe un libro sobre algunos diseñadores modernos como Gerard Forde, Jeroen van der Henvel, Walter Londor, Alberto Corazón, entre otros, refiriéndose a ellos como "los demiurgos del diseño gráfico", recordando así, a través de ellos, la *téchne*, el oficio, el arte de los demiurgos o artesanos griegos y de algunas ideas platónicas.³ Por su parte, Richard Buchanan, teórico del diseño, demanda que los alumnos de diseño gráfico experimenten poca atención hacia la teoría del diseño expresada en los diálogos platónicos *Timeo* y *República*,⁴ agregaríamos otros. También resulta interesante para el diseño gráfico que Peret, el diseñador español al cual Satue menciona como uno de los demiurgos del diseño en el género de la ilustración y del cartel, diga identificarse en su quehacer creativo con el mítico demiurgo platónico haciendo de la geometría un rasgo sobresaliente de su obra gráfica.⁵

1. Platón, *Político*, Gredos, Madrid, 1998, pasaje 299e.

2. Edwin Panofski, *Idea*, Cátedra, Madrid, 1988.

3. Enric Satué, *Los demiurgos del diseño gráfico*, Mondadori, Madrid, 1992.

4. Richard Buchanan, *Retórica, Humanismo y Diseño*, Mimeo, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, s/f.

5. Véase E. Satué, *op. cit.*, pp. 140-144.

Aquí, en nuestros ámbitos de las escuelas de diseño se habla y se escribe sobre el diseño gráfico como una *téchne*, es decir, como un arte u oficio con reglas propias para su ejercicio, ligada a otra *téchne* que es la retórica. Rememorando esas viejas ideas míticas, viejas palabras usadas por los griegos y por Platón, y que ahora vienen a resurgir en nuestros espacios académicos en una profesión nueva, y que son transformadas bajo otra terminología con matizaciones diferentes por teóricos y hacedores del diseño para nutrir su obra teórica o gráfica, según sea el caso.

En las siguientes líneas nos referiremos a algunos rasgos generales de la figura del *demiurgo* o artesano como lo concebían los antiguos griegos, particularmente Platón, considerándolo como un probable antecedente del quehacer de los actuales diseñadores que, bajo la denominación genérica de *téchne*, hace referencia a un conjunto de actividades y oficios productivos ceñidos a las creencias mítico-religiosas de la época en que surgieron.

Hacia el siglo v a. C., la idea del *demiurgo* y de *téchne* encuentran en Platón su máxima expresión, valiéndose de una metáfora artesanal que describe a ese personaje mítico como un *theos* que desempeña funciones no sólo de un artesano, sino de un magistrado, legislador o gobernante, revistiendo el papel fundamental de causa intelectual del orden del universo, esto es, asumiendo la función de un artesano, un artista o diseñador que intelectivamente configura el universo como una obra de arte, de diseño.

1
Referirnos a la figura de este personaje mítico que los griegos llamaban *demiurgo*, nos enfrenta a la cuestión que tenían ante la actividad de los diversos oficios que realizaban. La tradición mítica griega relacionaba los distintos oficios (*technai*) de los artesanos (*demiourgos*) con ciertas actividades que algunos dioses realizaban. La palabra griega *téchne* hacía referencia a las actividades realizadas por los artesanos griegos que estaban reguladas por ciertas normas propias del oficio. Se incluían en esta palabra tareas que hoy llamamos artísticas. Lo que en la actualidad llamamos "arte", en aquella época era la *téchne*.

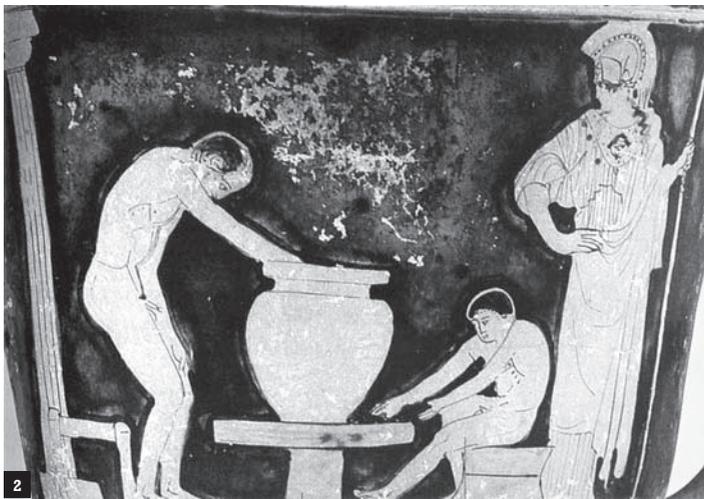
Téchne es un término amplio, no se limitaba exclusivamente a las bellas artes, designaba, antes bien, toda clase de

Figura 1

Hefestos en carro alado. Dios del elemento ígneo, figura mítica ligada a los oficios técnicos de la metalurgia (510-500 a. C.). Fuente: Stefania Ratto, "Grecia", colección *Los diccionarios de las civilizaciones*, Mondadori-Electa, Milán, 2006.



1



2



3

Figura 2

Torneado de gran vaso. Atenea observando el trabajo del alfarero (siglo V a. C.). Fuente: *Idem*.

Figura 3

Ceramista centrado una porción de arcilla en el torno (550 a. C.). Fuente: *Idem*.

habilidades humanas, artesanas o incluso técnicas; actividades manuales, destrezas que se requerían para construir un objeto determinado. Se puede hablar, entonces, del oficio o del arte o *téchne* del arquitecto, del agricultor, del pintor, del talabartero, del citarista, del carpintero, del escultor, del alfarero, del médico o curandero, del metalurgista, del geómetra, del retórico y de otros muchos oficios; hoy también, podríamos incluir las actividades realizadas por los encuadernadores o la de los diseñadores gráficos; algunos teóricos del diseño así lo consideran.⁶

La *téchne* refiere a lo hecho por el hombre, es lo que se opone a la *physis*, a la naturaleza. Los antiguos griegos presuponían que todo lo que pertenece a la naturaleza acaece de manera regular, necesaria según el ritmo de las leyes naturales. Por lo contrario, la *téchne*, lo artificial, lo hecho por el hombre es contingente, fortuito, implica una elección humana deliberada, realizada con el intelecto. De modo que *téchne* puede indicar una acción útil, un procedimiento por el que se puede alcanzar libre y deliberadamente un fin determinado, lo cual implica que la habilidad o destreza que se despliega requiere de conocimientos claros y exactos de lo que se hace. Cabe aclarar que el uso del término *téchne* no es unívoco, pues si bien refiere a habilidades exclusivamente prácticas, también contiene un matiz cognoscitivo; tanto en Platón como en Aristóteles hay un claro propósito de restringirlo a actividades ejercidas de manera metódica sobre la base de principios teóricos, aunque este carácter teórico no sea el del saber de la *episteme* o del saber de la *noesis* platónico, como bien señala W. Jaeger:

Dicha palabra trata de expresar que estas labores prácticas o estas actividades profesionales no responden a una simple rutina, sino a reglas generales y a conocimientos seguros; en este sentido, el griego *téchne* corresponde frecuentemente, en la terminología filosófica de Platón y Aristóteles, a la palabra *teoría* en su sentido moderno, sobre todo allí donde se la contraponen a la mera experiencia. A su vez, la *téchne*

6. Véase Antonio Rivera, *La retórica en el Diseño Gráfico*, Encuadre, México, 2007.

como teoría se distingue de la “teoría” en el sentido platónico de la “ciencia pura”, ya que aquella teoría (la *téchne*) se concibe siempre en función de una práctica.⁷

Aunque *téchne* expresa específicamente la noción de “construir”, “fabricar”, también hace referencia al ámbito de la *poiesis*, término amplio y complejo cuyo significado está vinculado al de componer poesía, y relacionado con otras palabras como *poietai* (creador) y *poiein*, esta última adquiere en Platón el sentido de un hacer del hombre en general, como actividad creadora, un modo de sabiduría, un poder del que *Eros* hace partícipe a los seres humanos. De modo que, en Platón, la *poiesis* no sólo es poesía o mera construcción de versos, son todos los oficios y las artes que realizan los *poietai*, los artesanos, como dijera el mismo Platón: “[...] los trabajos realizados en todas las artes son creaciones y los artífices de éstas son todos los creadores (*poietai*)”.⁸ En el caso de nuestros diseñadores, podemos decir que sus productos de diseño presuponen un conocimiento racional al concebir una solución a un problema mediante un proyecto que analiza, mide y prevé conceptualmente los elementos o mecanismos pertinentes que, una vez desarrollados y aplicados según unas reglas, concluyan en un logro (el objeto elaborado o producto de diseño) adecuado al propósito que se planeó obtener. De manera que el diseño supone conocimiento y habilidad como el realizado por los artesanos griegos en sus diversos oficios.

Ya en la primera mitad del siglo v a. C., se encuentra que la aplicación de *téchne* se extiende a otras actividades más específicas que no son precisamente productivas, tal como ocurre con el arte de la política o de la retórica, que más que una habilidad práctica requiere de un conocimiento más especializado, de reglas específicas para tal actividad. De igual manera, si en la antigua Grecia no había un término para “arte”, tampoco lo había para designar al “artista” como lo entendemos hoy. Mucho menos podemos decir que había un grupo de “artistas” como concepto separado de los artesanos.

7. Werner Jaeger, *Paideia: los ideales de la cultura griega*, FCE, México, 1971, p. 515.

8. Platón, *Banquete*, Gredos, Madrid, 1997, pasajes 205a-d.

Para designar al artesano o artista, los griegos recurrieron a la palabra *demiurgo* que hace referencia al artesano o artífice como “obrero” o “productor”, aunque también se define como hacedor de actividades que se ejercen a favor del *demos*, del pueblo, de un público determinado. Es de particular interés este término de *demiurgo*, pues en él se descubre el carácter público y social de los oficios, de las artes; en su primer componente *demos*, se configura también la palabra *democracia*, se trata, entonces, de un sujeto que cumple un trabajo público, de utilidad social; en la antigua Grecia no se concebía de otro modo. Así, los demiurgos o artesanos son los metalurgistas, carpinteros, agricultores, constructores de barcos, alfareros, tejedoras, talabarteros, curanderos, aedos, pintores, escultores, adivinos, heraldos, retores y demás hacedores de múltiples oficios que cumplen su labor dentro de y para la sociedad.

Junto a estas consideraciones de matiz epistemológico, están, además, los relatos míticos que remontan el origen de los *technai*, oficios como un don de los dioses, tal es el caso de Hefestos y Atenea que regalan a los hombres los diversos oficios y artes. A Prometeo se le atribuye la enseñanza de la aritmética, de la escritura, de la cría de ganado, del arte de la navegación, entre otros oficios. Platón a su vez, señala

Figura 4

Demeter entrega a Triptólemo el trigo, y con él el arte del cultivo de la tierra para dar a conocer a los humanos la agricultura. Fuente: Nigel Jonathan Spivey y Michael Squire, *Panorama del mundo clásico*, Blume, Barcelona, 2005.





Figura 5
Escultor. El trabajo se desarrolla bajo la supervisión de Atenea, divinidad protectora de las actividades artesanales, y del probable propietario del taller (detalle) (490-480 a. C.). Fuente: Stefania Ratto, *op. cit.*



Figura 6
Joven leyendo un pergamino. Atribuido a Akstorides (470-450 a. C.). Fuente: Nigel Jonathan Spivey y Michael Squire, *op. cit.*

que Prometeo sustrae para los hombres “junto con el fuego, la habilidad artesana de Hefestos y Atenea”.⁹ También junto a estas habilidades encontramos la de los aedos o poetas, como era el mismo Homero o Hesíodo quien confiesa, en su *Teogonía*, que las musas lo iniciaron en el arte de la poesía:

Ellas precisamente enseñaron una vez a Hesíodo un bello canto mientras apacentaba sus ovejas al pie del divino Helicón. Este mensaje a mí, en primer lugar, me dirigieron las diosas, las Musas Olímpicas, hijas de Zeus portador de la égida.¹⁰

9. Platón, *Protágoras*, Gredos, Madrid, 1997, pasajes 321a-d.
10. Hesíodo, *Teogonía*, Gredos, Madrid, 2000, pp. 22-24.

De modo que, entre el oficio técnico del artesano, las astucias del hechicero o adivino y la actividad del poeta, no parece haber diferencia determinada; las habilidades y secretos del artesano productor se incluyen en el mismo tipo de actividad, inteligencia y conocimiento de reglas que el oficio de los encantamientos de la magia, el arte del adivino o del poeta. Era pues, un mundo concebido desde la perspectiva del mito; Hefestos, Proteo, Afrodita, Atenea y demás dioses y musas eran los que gobernaban todas aquellas actividades que producían la belleza expresiva de un mundo unitario y, en donde el poeta era el heraldo del mito. Poetas, pintores, escultores y demás habilidosos demiurgos eran los que hablaban, con su lenguaje propio, de un mundo bello y actuaban desde un punto de partida religioso y mágico.

2

Entre los siglos VII y VI a. C. se inicia en la Grecia Antigua un proceso social y político que trae cambios culturales profundos; entre ellos, se da una transformación de la figura arcaica del demiurgo y de su jerarquía mágico-religiosa que sustentaba su preeminencia social. En este momento histórico empiezan a surgir las nuevas comunidades que darán lugar a las *póleis* o ciudades-Estado y el desarrollo del logos filosófico indisociable al gran impulso que recibe la palabra escrita con la invención del alfabeto, de la escritura. A la par de la palabra y el pensamiento poético, se da también un pensamiento racional, en donde el conocimiento de las cosas queda para los que ven el mundo de manera racional, esto es, para los sabios, los gobernantes y, particularmente, para los filósofos. Con la aparición de la *polis* y esta nueva visión racional del mundo se secularizan las habilidades y tareas manufactureras de los demiurgos, modificando gradualmente el componente religioso, mágico y poético que había en ellas. Se abandona poco a poco la creencia tradicional del origen divino de las actividades artesanales: una creciente especialización de los artesanos, y el surgimiento de nuevos procedimientos técnicos va gestando una desacralización de la técnica en general; por un lado, Jenófanes de Colofón contribuye a la interpretación del carácter humano de la *téchne* cuando dice en uno de sus fragmentos: “Pues los dioses no revelaron desde un comienzo todas las cosas a los mortales, sino que éstos, buscando, con el tiempo descubren lo mejor”.¹¹

Las *teknaí* empiezan a reconocerse como una invención del hombre, también Demócrito en el siglo VI a. C. atribuye a los hombres la adquisición de las diferentes actividades artesanales en un fragmento de su obra sobre el origen de la sociedad: "Cuando, por fin, se conoció el fuego y las demás cosas útiles, se fueron descubriendo paulatinamente las artes y todo cuanto podía prestar ayuda a la vida en común".¹² De modo que es significativo que en este contexto el lugar que dejan los dioses olímpicos pasa a ser ocupado por la *téchne*, en tanto actividad específicamente de los hombres.

Resulta probable que hacia el siglo V a. C. a la palabra *téchne*, además de tener un significado de habilidad manual o de otras actividades no manuales como la de los poetas, se le haya conferido el sentido de un conocimiento útil especializado, que implicaba una serie de reglas o normas que permitían saber cómo se hace algo, tal fue el caso de los sofistas y el de la medicina de esta época, actividades que requerían de conocedores que tuvieran dominio de las reglas especializadas que les permitieran ejercer de manera óptima su oficio. Sólo así, por ejemplo, los sofistas veían que tenía sentido la enseñanza de la oratoria, la retórica y la política. La retórica, profundamente utilitaria, se transforma en una norma o regla de comportamiento y acción que poco o nada tiene que ver con la verdad o la justicia. La retórica busca un fin: hacer eficaz la palabra para atraerse la confianza, la adhesión de un público determinado, independientemente de la verdad o la justicia; el procedimiento para la persuasión es la argumentación. Igual que en el caso del diseño urbanístico o del diseño gráfico tienden a la utilidad sin interesar la búsqueda de la verdad. El caso de la medicina de esta época va por este mismo sentido, pues se insiste que es un arte que requiere conocedores comparables con el arte del timonel. Por cierto, este término tuvo un sentido paradigmático, pues implicaba una actividad, una habilidad particular: su práctica requería del dominio de una situación que tenía riesgos, que afectaban no sólo a un individuo, sino a varios,

11. Jenófanes, "Fragmentos", en *Los filósofos presocráticos I*, Gredos, Madrid, 1978, pasajes 21B, 18.

12. Demócrito, "Fragmentos", en *Los filósofos presocráticos III*, Gredos, Madrid, 1997, pasajes 68b y 5d, k.



Figura 7
Fragmentos de cerámica con escritura. Fuente: Spivey, Nigel Jonathan y Michael Squire, *op. cit.*



Figura 8
Escena "escolar". En ella se ve a un joven recibiendo una lección de aulos (flauta) y otro aprendiendo a escribir junto a un maestro provisto de un cálamo y una tablilla para escribir (480 a. C.). Fuente: Nigel Spivey, Jonathan y Michael Squire, *op. cit.*

como también sucede con la medicina. Además, como esta actividad del timonel conlleva un conocimiento de orientación y conducción, se hizo la analogía con la actividad de gobernar la sociedad, pues ahí el gobernante se convierte en timonel que dirige y orienta a la comunidad. En el diálogo *Político*, Platón le asigna esta habilidad al demiurgo: es timonel del mundo, dirige los acontecimientos del universo; sin embargo, este arte que realiza el demiurgo, en donde dirige y ordena, no se trata de un arte productivo como el del alfarero o el del carpintero. Esto no quiere decir, sin embargo, que estos matices de la *téchne* se contrapongan sino, por el contrario, se complementan. Ambas habilidades son realizadas por el Artífice según lo presenta Platón en algunas de sus obras. En Platón, los términos *téchne* y *demiourgos*, que en el siglo V a. C. aparecen ya asociados en una práctica que exige un saber especializado, resultan claves. Particularmente en el *Timeo*; *demiourgos* viene a significar "artesano" o "artífice".



Figura 9
Escena del interior de un taller de fundición en bronce (490-480 a. C.). Fuente: Nigel Spivey, Jonathan y Michael Squire, *op. cit.*

De modo que Platón ya tiene una idea de un artesano, de un dios artesano que lo mismo dota de regularidad y de armonía a los movimientos de los cuerpos celestes y demás acontecimientos de la naturaleza, pero también es un dios que moldea el mundo, lo pule, lo pinta, lo cierra, etcétera, como haría cualquier artesano que realiza habilidosamente con sus manos su tarea. La importancia de esta figura del artesano que es experto en el campo de su especialización es destacada, pues le sirve a Platón de prototipo para la actividad, también especializada, del político y el filósofo, pero que se extiende en su aplicación al universo con la figura del Dios-Artesano, del Demiurgo-Artista, diseñador.

En efecto, la imagen del mundo como obra de arte es constante en el diálogo *Timeo*, de igual manera, el demiurgo es presentado como el prototipo del artista:

[...] el cosmos es lo más bello de todo lo que ha sido producido, y el Demiurgo es la más perfecta y mejor de las causas. Modeló el cosmos, a fin de hacer de ello una obra que fuera, por su naturaleza, la más bella y la mejor.¹³

Es, entonces, el *Theós* supremo, principio generador del universo, pero que Platón no lo presenta como creador del mundo, su acción no es ser la causalidad creadora que la teología cristiana asume, en todo caso, su quehacer es más modesto: crear el *kosmos*, es decir, el orden, la armonía; ordenar el mundo y todo lo que en él se encuentra.

13. Platón, *Timeo*, Colihue, Buenos Aires, 1995, pasajes 29-30b.

En otros diálogos, pero particularmente en el *Timeo*, el Demiurgo es el artesano que aparece como maestro de obras, como piloto, como arquitecto o diseñador, o bien como escultor o pintor. Como quiera que sea, las múltiples habilidades que realiza este supremo artífice recuerdan el trabajo del artesano griego, que para construir su obra parte de un determinado material más o menos dúctil y de una forma o modelo que puede tener frente a sí o en su mente. Así, el demiurgo divino y el demiurgo humano comparten unas mismas características: deciden que tal o cual disposición de la materia es la más adecuada para producir su obra; cuidan con gran esmero, tanto en las cosas pequeñas como en las grandes, el orden, la armonía en la composición de las partes de su obra; así como el hombre cuidadosamente pule el mármol para su escultura, y el pintor alisa la superficie en donde realizará su pintura; así también el gran Artífice dedica el mismo esmero cuando se sirve de la extensión del receptáculo en su creación. Ambos cuidan que su obra sea lo más bella posible. Son múltiples los pasajes en la obra de Platón que afirman la figura de dios como artesano, como artista o como diseñador.

Una característica sobresale en el relato de *Timeo*, ahí el demiurgo aparece caracterizado como un intelecto; es la inteleción de una finalidad o propósito concreto la que orienta su labor. Al igual que un artesano o un diseñador, el demiurgo realiza actividades propias del intelecto: reflexiona, piensa, juzga, prevé,

Cumple –dice Eggers Lan– tanto con una función intelectual como con una función agente, de ordenación del mundo conforme a su modelo. Sobre esta base, el relato describirá cómo este dios-artesano ha creado el universo como un viviente dotado de cuerpo y alma e inteligente, incluyendo el alma inmortal humana, los cuerpos celestes, la tierra y el tiempo mismo. Y todo ello ha sido hecho, dice Platón, para cumplir una misma finalidad: que el mundo sea lo más semejante posible al paradigma ideal eterno.¹⁴

14. Conrado Eggers Lan, *Introducción al Timeo de Platón*, Colihue, Buenos Aires, 1995, p. 43.



Figura 10
Escena de dos bronceístas realizando los últimos retoques de la estatua de un guerrero (490-480 a. C.).
Fuente: Nigel Jonathan Spivey y Michael Squire, *op. cit.*

Para el estagirita, el arte es imitación de la naturaleza en lo que tiene de orden interno y actividad consciente, deliberada y teleológica.

En este sentido, lo más relevante de la actividad artesanal consiste en que no es un trabajo realizado al azar, sino que tiene un propósito bien definido, siempre orientado a la obtención de una finalidad que se realiza, procurando que los medios que se tienen se ajusten lo mejor posible a él, y cuidando hasta el más mínimo detalle en función del orden y la proporción de la obra entera que se produce. En *Gorgias*, Platón muestra cómo los artesanos al producir sus obras, al igual que el Demiurgo cuando crea el mundo, piensan, reflexionan y les dan un fin determinado, con orden y proporción:

[...] todos los artesanos; cada uno pone atención en su propia obra y va añadiendo, lo que añade, sin tomarlo al azar, sino procurando que tenga una forma determinada lo que está ejecutando. Por ejemplo, si te fijas en los pintores, arquitectos, constructores de naves y en todos los demás artesanos, cualesquiera que sean, observarás cómo cada uno coloca, todo lo que coloca, en un orden determinado y obliga a cada parte a que se ajuste y adapte a las otras, hasta que la obra entera resulta bien ordenada y proporcionada. Igualmente, los demás artesanos y también los que hemos nombrado antes, los que cuidan del cuerpo, maestros de gimnasia y médicos, ordenan y conciertan, en cierto modo, el cuerpo.¹⁷

Ante este “producir obras” platónico (el resultado de lo que hacen las tejedoras, pintores, herreros...) que requiere de ciertas técnicas, junto con una idea de procedimiento o método, y de un ideal (idea, paradigma) que plasmar debidamente armonizado, podríamos considerar que, el viejo filósofo adelantaba una cierta idea de diseño, en tanto actividad planteada para objetos que cubran ciertas necesidades sociales, utilizando ciertos procedimientos metodológicos que parten del conocimiento de un modelo o idea que el artesano o diseñador ha de pensar antes de su realización.

En su interpretación de la *téchne*, Platón pone énfasis en los aspectos de un conocimiento teórico, pero siempre dirigido a lo práctico que suponía los procesos de plasmación y

En el *Timeo*, el demiurgo es descrito como un pintor que crea el mundo: pintándolo, delineándolo y, en las descripciones que se encuentran en otras partes de la obra platónica, sorprende el detalle con el que se describe el proceso de elaboración de una pintura, incluso se menciona el empleo de los cuatro colores primarios designados en esa época: el blanco, el negro, el rojo y el amarillo, y las mezclas o procesos técnicos que se llevan a cabo para obtener otros colores; en el caso de *República* se mencionan tres pasos fundamentales: en el primero, se prepara la superficie o tabla donde se pintará; la elaboración del boceto o diseño de la obra es el segundo paso y, finalmente, el sombreado y coloreado del dibujo realizado da idea del trabajo constante que realizan los pintores, quienes “tanto borrarán como volverán a pintar, pienso hasta que hayan hecho los rasgos humanos agradables a los dioses en la medida de lo posible. Una pintura así llegaría a ser hermosísima”.¹⁵ Y en este oficio de pintar, también Aristóteles compara la naturaleza con un pintor, en *De Anima* dice:

Comienza por delimitar los contornos, luego vienen sin artificios, los colores, las blanduras y las durezas, como si fuera la obra de un pintor de la naturaleza; y, en efecto, cuando los pintores hacen el diseño de sus dibujos, impregnan así con colores sus figuras.¹⁶

15. Platón, *República*, Gredos, Madrid, 1998a, pasajes 501a, c.

16. Aristóteles, *De Anima*, Gredos, Madrid, 1999, pasaje 11.6.

17. Platón, *Gorgias*, Aguilar, Madrid, 1999, pasaje 503e.



11

Figura 11
Joven carpintero
pule con una
especie de hacha un
pedazo de madera
(510-500 a. C.).
Fuente: Stefania
Ratto, *op. cit.*

ejecución y, el conocimiento ideal de lo que hay que hacer como condición previa, aspectos éstos asumidos por la actual cultura del diseño del proyecto, si bien, bajo otra terminología y matizaciones pertinentes. En este sentido, como ya se ha señalado, el diseño presupone una actividad reflexiva, un conocimiento racional y un conjunto de reglas apropiadas que, en su orden interno, hacen posible el logro de un fin preconcebido. Así, la obra de diseño es un todo, en tanto se realiza con un conocimiento racional y un carácter teleológico.

También en el *Timeo*, el filósofo ateniense compara la acción del artesano con la del demiurgo, según mire al trabajar un modelo perfecto o uno imperfecto, así producirá una obra bella o no; dice Platón en el mencionado diálogo:

Toda vez que *un demiurgo*, mirando a lo que es siempre idéntico y usándolo como modelo, produce forma y propiedad, todo lo que así sea hecho es necesariamente bello. No sería bello, en cambio, si el demiurgo trabajara mirando a lo generado y se sirviera de un modelo engendrado.¹⁸

También en *República* hallamos la referencia a la acción de un artesano cuando señala: “el artesano del cielo y de cuanto hay en él ha constituido todo con la máxima belleza con que es posible construir tales obras”.¹⁹

En los diversos casos de la acción del demiurgo se presenta a la vez como artista y artesano, como bien señala Guthrie:

18. Platón, *Timeo*, *op. cit.*, pasajes 28a, b.

19. Platón, *República*, *op. cit.*, pasaje VII. 530.

La analogía artesanal prevalece y, mientras que para Aristóteles la forma de su producto tiene que preexistir en la mente del artesano, para Platón el artesano mira a un modelo o Forma objetiva, eterna y fija, que él intenta reproducir, aunque con éxito imperfecto. Las tres últimas palabras se aplican incluso al Artesano divino que hizo el mundo, porque él también tuvo que trabajar con un material que sólo en parte podía dominar.²⁰

Al igual que el artesano, el demiurgo divino dirige su mirada a un modelo o forma que intenta reproducir. Esta consideración, asentada por Platón en su *Timeo*, nos lleva a la temática de la *mimesis* o imitación del arte. Platón utiliza este término, unas ocasiones para referirse a alguna actividad humana específica, otras, para designar todas las actividades del ser humano; unas más, lo aplica incluso a la naturaleza, así como a los procesos cósmicos universales y divinos. Sin entrar a la complicada problemática del tema de la *mimesis*, sólo haremos breves consideraciones sobre la imitación que el demiurgo realiza al construir el mundo, con base en los modelos eternos y la imitación que el hombre lleva a cabo al elaborar sus imágenes pictóricas o de diseño.

El artífice tiene un modelo eterno, siempre igual ante sí, en el momento de hacer el mundo y las formas o ideas son este modelo. Esto significa que las ideas ya existen previamente, son anteriores al demiurgo, y su existencia es independiente de éste. Para Platón, el modelo eterno es el punto más alto de la existencia, es la realidad suprema y expresa todo lo existente. Es, como señala Grube: “la suma total de todas las Formas que, concebidas como un conjunto, constituyen este modelo, de suerte que el modelo ideal contiene en sí las Formas de todo lo que existe”.²¹ El modelo usado por el demiurgo no se refiere a ninguna forma en particular, sino a todo aquello que abarca a todas las criaturas vivientes. Es una forma genérica de criatura viviente. Es un mundo de ideas, de modelos perfectos, absolutos, simples, inmutables, únicos de todo cuanto existe, ante todo la idea de belleza y de Bien.

20. W. K. C. Guthrie, *Historia de la filosofía griega. Platón. Segunda época y la Academia*, Gredos, Madrid, 1995, p. 277.

21. G. M. A. Grube, *El pensamiento de Platón*, Gredos, Madrid, 1995, p. 256.

El artífice supremo, ser eterno y perfecto, como “bueno que es”, desea lo bueno para la materia amorfa y desordenada y por eso la modela, la configura según el modelo supremo, imitando las ideas para hacer las cosas existentes del mundo. La consecuencia es un mundo bello por la imitación a que ha procedido, pues ha introducido formas lo más bellas posible en el caos de la materia originaria. Sin embargo, la copia, que es la realidad física del mundo, no es igual al modelo ideal, a las ideas en el que el gran Artífice se fijó cuando modelaba el mundo. Es, antes bien una copia, una imagen, una reproducción imperfecta, inacabada y degradada de dichos modelos. Para referirse a las obras que el demiurgo ha creado, a las cosas de la naturaleza, emplea el término *eikon* o imagen que tiene un sentido fidedigno, más real, más original que las imágenes creadas por el pintor o el escultor. Así, en este sentido, el mundo visible no es otra cosa que una imagen, una gran imagen y, el demiurgo mismo, un hacedor de imágenes, un artista plástico, pictórico.

Ahora bien, aquí hay una cuestión por aclarar: ¿qué clase de imitación es la que realiza el arte visual? ¿Qué realidad imita el pintor o el escultor? Platón dice que, junto a los productos de la naturaleza que son “obras del arte divino, hay también las cosas que el hombre produce, son obras del arte humano” y que, para el filósofo griego, son “las cosas de menor importancia, las que todos llamamos artificiales”,²² caracterizándose estas últimas por ser imitaciones irreales, falsas e ilusorias en sus representaciones. Para referir a estas copias Platón utiliza los términos *eidolon* y *fantasma*, que imitan y mimetizan sólo con ilusiones y apariencias, produciendo ensueños irreales y engañosos. En su diálogo *Sofista*, Platón afirma que:

El artista puede hacer imágenes de todo cuanto hay en el cielo y en la tierra. Tiene el poder, como el sofista de crear apariencias, ilusiones: es alguien que produce una imitación de las cosas reales por simple juego [...].²³

22. Platón, *Gorgias*, Aguilar, Madrid, 1999, pasajes 889a-b y 892b-c.

23. Platón, *Sofista*, Gredos, Madrid, 1998.



12



13

Figura 12
Escena de la representación de una comedia en una crátera de la Apulia, atribuida a Coregos (380 a. C.). Fuente: Stefania Ratto, *op. cit.*

Figura 13
Copa de fondo blanco con Apolo tocando una lira de caparazón de tortuga y haciendo una libación (480 a. C.). Fuente: Carmen Sánchez y Ricardo Aznar, *Una nueva mirada al arte de la Grecia Antigua*, Cátedra, Madrid, 2006.

El pintor, cuando crea con su lápiz representaciones que llevan el mismo nombre de las cosas reales, “es capaz de engañar las mentes inocentes de los niños si les muestra sus dibujos a la distancia, haciéndoles creer que es capaz de crear realmente lo que se le ocurra”.²⁴ La imagen pictórica será vista así, como una aproximación al objeto material y natural que imita. El pintor que representa un objeto no lo reproduce realmente, él sólo pinta su apariencia óptica, sensible, el objeto como lo ve, con cierta luz, desde cierto punto de vista, siendo la percepción sensorial, confusa, y la experiencia óptica en que la pintura se basa, engañosa, estará desprovista de verdad.

Esta idea de la *mimesis*, mencionada por Platón, está basada en su concepción jerárquica de la realidad: la realidad física, sensorial, como es, no viene a ser más que una aproximación imperfecta a la “verdadera realidad” que son las Formas que pueden ser captadas por el pensamiento.

24. *Ibid.*, pasaje 234b.

En el Libro X de *República*, Platón formula esta noción de la mimesis, tantas veces citada por sus comentaristas con el ejemplo de la cama. Hay una sola forma o idea de cama. El carpintero al construir una cama determinada imita esta forma o idea con un material específico. El pintor que quisiera pintar esta cama no reproduce realmente la cama hecha por el artesano, sólo pinta su apariencia óptica, como él la percibe, realiza una copia de la copia. De modo que el pintor se encuentra en tercer grado, alejado de la verdadera realidad que es la idea de cama. Como tal, la imitación que realiza el pintor es inferior, no sólo por el lugar que ocupa su representación en la jerarquía de la realidad, sino porque el pintor, al estar restringido a las apariencias, no conoce el objeto que representa. El pintor reproduce imágenes propias del carpintero sin saber cosa alguna de carpintería, sólo conoce su apariencia. Un arte así, se reducirá a realizar imágenes de imágenes, copias de copias, alejándonos de las ideas modélicas, quedando las formas artísticas como un tercero respecto a la verdad.

3

Siguiendo con la construcción del mundo, Platón dice que el demiurgo lo ordenó según "formas y números":

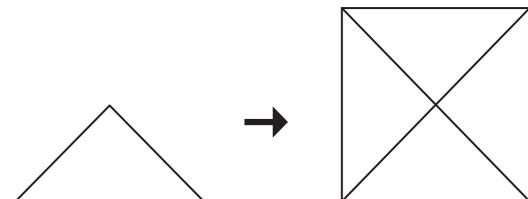
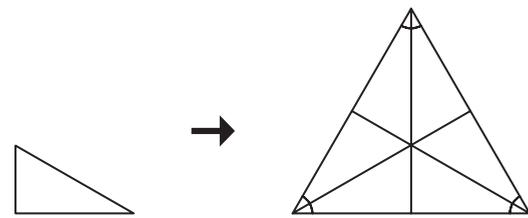
Cuando el dios se puso a ordenar el universo, en un primer momento, fuego, aire, agua y tierra, poseían ya ciertas trazas propias pero yacían completamente dispersos, como es natural que esté todo cuando un dios esté ausente de algo. De modo que, en ese momento, dio forma por primera vez a esta naturaleza con las formas y los números.²⁵

El demiurgo, para hacer el cuerpo del mundo, usó la cantidad total de los cuatro elementos primarios, que antes de su formación se "comportaban sin razón ni medida", y los puso en relación con cuatro sólidos regulares: el tetraedro con el fuego, el icosaedro con el agua, el octaedro con el aire y el cubo con la tierra, figuras que en la matemática geometrizada de los griegos representaban números que podían expresar longitudes, volúmenes o áreas determinadas. De ellas surgirán

25. Platón, *República*, *op. cit.*, pasaje 53b.

las que más tarde serán llamadas figuras platónicas: triángulo, cubo, octaedro, dodecaedro, icosaedro. Ahora bien, enseñada, el demiurgo descompuso estos sólidos regulares en superficies que, a su vez, también descomponen en triángulos.

Los tres primeros sólidos se componen del mismo tipo de superficie triangular: triángulos equiláteros; en tanto la superficie del cubo son cuadrados los que la componen. Pero las dos clases de superficies, la triangular equilátera y la cuadrada, se obtienen a partir de dos tipos de triángulos: el equilátero y el escaleno; el primero se compone de seis triángulos escalenos y el cuadrado de cuatro triángulos isósceles (Figura 14).



14

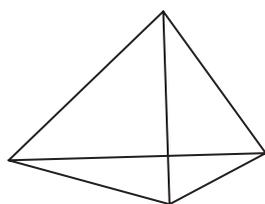
Con esta partición de los sólidos regulares y la multiplicidad de las cosas de la naturaleza, Platón rememoraba la idea pitagórica de una estructuración de los objetos formados por distintas formas geométricas. En su hacer el mundo, Platón dice que el Demiurgo asigna a los elementos estas figuras geométricas porque son los cuatro "cuerpos visibles más bellos" por su regularidad y, además, porque el hecho de que se generen unos a partir de otros da cuenta de los cambios que suceden en las cosas. Fuego, aire y agua pueden generarse unos a partir de otros, es por eso que comparten el mismo elemento geométrico: el triángulo escaleno;

por su parte, la tierra es generada a partir de un elemento geométrico diferente, el triángulo isósceles que compone sus cuadrados.²⁶ Por sus tamaños, que son diversos, todas las figuras mencionadas son tan pequeñas que no pueden verse a simple vista hasta que se da una acumulación suficiente de partículas y forman un cuerpo (Figura 15).

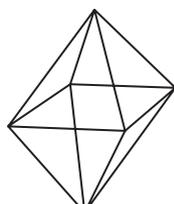
Platón menciona un quinto sólido regular, el dodecaedro, cuyas superficies son pentagonales; es la figura que el dios utilizó para el universo cuando lo pintó; figura que comprende a todas las demás y viene a representar la esfera que envuelve al mundo. En el *Fedón* se dice que “la tierra vista desde arriba se parece a una pelota de doce franjas de cuero, variopinta, decorada por colores, de los que los colores que hay aquí, esos que usan los pintores, son como muestras”.²⁷ Idea que concuerda en cierta manera con la idea del dodecaedro. La existencia de estos cinco cuerpos regulares y su posibilidad de transformarse uno en otro en virtud de su construcción basada en los mismos triángulos, las convierte

en las únicas formas corpóreas derivables de la geometría del triángulo que se pueden inscribir en una esfera y que, por consiguiente, pueden servir de estructura interna del arquetipo perfecto del universo, esto es, la esfera.

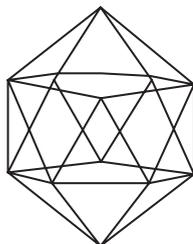
De esta manera, los números, por ser expresión de figuras geométricas, son los que han de configurar los esquemas del mundo y de todo lo que en él se encuentra. Con esta acción, el demiurgo que es *nous*, es decir, razón o inteligencia en cuanto creador de ese orden cósmico, realiza la actividad de geómetra, de diseñador, estructurador de esa imagen que es el universo. Siglos más tarde, Galileo Galilei, a quien se debe el concepto de nuestro mundo como un entramado de fuerzas calculables y cuerpos medibles, decía, sin duda alguna influenciado por Platón, que el universo es: “[...] un libro inmenso que tenemos constantemente abierto ante nuestros ojos [...] y los caracteres son triángulos, círculos y otras figuras geométricas, sin cuya ayuda sería humanamente imposible entender nada [...]”.²⁸



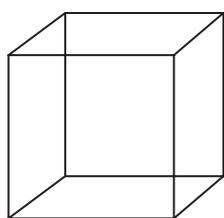
Tetraedro



Octaedro



Icosaedro



Hexaedro o cubo

15

4

Es evidente que el diseñador, además de conocer maneras para plantear y estudiar problemas, de conocer métodos de proyectación, de propiciar formas para estimular su creatividad, de poseer conocimientos teóricos y prácticos de expresión gráfica, de matemáticas y geometría, o las características de los materiales con que trabaja, es deseable que la *sophia* de los diseñadores no se restrinja a un saber eminentemente técnico y práctico, también es importante que posea y profundice en conocimientos referentes a las ideas estéticas y formas artísticas, además de otra información de tipo histórico o cultural en general. Todo ello para que su quehacer profesional resuelva satisfactoriamente problemas humanos en sus dimensiones sociomoral y estética, y no quedarse profesionalmente en la mera aplicación pragmática, tecnológica que conlleva logros exclusivamente funcional-economicistas.

Resulta interesante para el diseño gráfico que Peret, diseñador español al que Satue se refiere como uno de los demiurgos del diseño en el género de la ilustración y del

26. Platón, *Timeo*, op. cit., pasaje 56b.

27. Platón, *Fedón*, op. cit., pasaje 110b.

28. Citado por Darío Rey, *La Revolución científica*, Icaria, Barcelona, 1978.



16

DEL 26 DE JUNY AL 14 D'AGOST



17



18

Figura 16

Carteles de Peret con escenas de faunos, diseñados para los festivales de verano, organizados por el Ayuntamiento de Barcelona (1986). Fuente: Enric Satué, *op. cit.*



19

Figura 17

Peret, 1987. Fuente: *Idem.*

Figura 18

Peret, 1988. Fuente: *Idem.*

Figura 19

Peret, 1989. Fuente: *Idem.*

cartel, haga de la geometría y la pictografía rasgos sobresalientes de su obra gráfica, rememorando el carácter geometrizador del mítico demiurgo platónico. Para Peret, el arte y el diseño son recreación, son *technai*, oficios que transforman, metaforizan y enriquecen la realidad existente y, para llevar a cabo ese proceso recreativo habrá que asomarse también, dice:

[...] a otras culturas, a otros mitos, mezclarlos, fusionarlos para enriquecerlos y, de la misma manera que todo arte moderno es deudor de culturas primitivas a las que en muchas ocasiones en realidad ha saqueado, yo he procurado limitarme al menos conscientemente a buscar sus influencias y alguna que otra vez rendir homenaje a la creación en su estado más puro.²⁹

En "este rendir homenaje" a esos viejos mitos, Peret ha buscado y encontrado en esas viejas palabras, en esas viejas imágenes de antiguas culturas, aquello que le ha permitido la realización de su obra. De los griegos no sólo encontramos la presencia de faunos y otros seres mitológicos en sus carteles, también está presente la noción del número platónico, es decir, las formas geométricas con las que configura el diseño del universo de su obra y de todo lo que en ella se encuentra, semejándose así, al Demiurgo del viejo filósofo griego, de aquí que Peret diga:

Nada mejor que esta descripción que hace Platón del gran arquitecto para sentirme identificado, sin vanidad alguna pero sin modestia también, con ese quehacer creativo. En definitiva, la alquimia que el artesano divino utiliza en la mezcla de los cuatro elementos, el recurso a las verdades eternas de la geometría y a sus formas, su concepción del tiempo y el espacio asociada a la música, son propias de la manera de ser y actuar de los hombres. No olvidemos que la visión del mundo de los dioses por parte de los griegos es nítidamente antropomórfica.³⁰

29. Citado por Enric Satué, *op. cit.*, p. 141.

30. *Id.*

Hasta aquí, estas viejas palabras, ideas, imágenes que son ya historia, pero que de una u otra manera, con mayor o menor incidencia, y acuerdo en su presencia, configuran el quehacer teórico y práctico de los que hacen diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- ARISTÓTELES, *Acerca del cielo* (introducción, traducción y notas de Miguel Candel), Gredos, Madrid, 1966.
- ARISTÓTELES, *De Anima*, Gredos, Madrid, 1999.
- BUCHANAN, Richard, *Retórica, humanismo y diseño*, Mimeo, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, s/f.
- CARONE, Gabriela Roxana, *La noción de Dios en el Timeo de Platón*, Ricardo Sanssonne (ed.), Editor, Buenos Aires, 1991.
- DEMÓCRITO, "Fragmentos", en *Los filósofos presocráticos III* (Introducciones, traducciones y notas por Armando Poratti, Conrado Eggers Lan, otros), Gredos, Madrid, 1997.
- EGGERS LAN, Conrado, *Introducción al Timeo de Platón*, Colihue, Buenos Aires, 1995.
- GALI, Neus, *Poesía silenciosa, pintura que habla. De Simónides a Platón: la invención del territorio artístico*, El Acantilado, Barcelona, 1999.
- GRAVES, Robert, *Los mitos griegos I* (traducción de Luis Echavarrí), Alianza, Madrid, 1985.
- GRUBE, G. M. A., *El pensamiento de Platón* (traducción de Tomás Calvo Martínez), Gredos, Madrid, 1995.
- GUTHRIE, W. K. C., *Historia de la filosofía griega. Platón. Segunda época y la Academia* (traducción de Alberto Medina Gonzáles), Gredos, Madrid, 1995.
- HESÍODO, *Teogonía* (Introducción, traducción y notas de Aurelio Pérez Jiménez y Alfonso Martínez Diez), Gredos, Madrid, 2000.
- HOMERO, *Ilíada* (introducción, traducción y notas de Emilio Crespo Quemes), Gredos, Barcelona, 2000.
- JAEGER, Werner, *Paideia: los ideales de la cultura griega* (traducción de Joaquín Xirau [libros I y II] y Wenceslao Roses [libros III y IV]), FCE, México, 1971.
- JENÓFANES, "Fragmentos", en *Los filósofos presocráticos I* (Introducción, traducción y notas por Conrado Eggers Lan y Victoria E. Julia), Gredos, Madrid, 1978.
- LOMBA FUENTES, Joaquín, *Principios de filosofía del arte griego*, Anthropos, Barcelona, 1987.
- PANOFSKI, Edwin, *Idea* (traducción de María Teresa Pumarega), Cátedra, Madrid, 1985.
- PERET, *Peret demiurgo* (catálogo), citado por Enric Satué en *Los demiurgos del diseño gráfico*, Mondadori, Madrid, 1992.
- PLATÓN, *Timeo* (traducción, introducción y notas de Conrado Eggers Lan), Colihue, Buenos Aires, 1995.
- PLATÓN, *Protágoras* (traducción, introducción y notas de Carlos García Gual), Gredos, Madrid 1997.
- PLATÓN, *República* (introducción, traducción y notas por Conrado Eggers Lan), Gredos, Madrid, 1998.
- PLATÓN, *Fedón* (traducción, introducción y notas de Carlos García Gual y E. Lledó Iñigo), Gredos, Madrid, 1997.
- PLATÓN, *Político* (traducción, introducción y notas por Ma. Isabel Santacruz, Álvaro Vallejo Campos, Néstor Luis Cordero), Gredos, Madrid, 1998.
- PLATÓN, *Sofista* (traducción, introducción y notas por Isabel Santacruz, Álvaro Vallejo Campos), Gredos, Madrid, 1998.
- PLATÓN, *Banquete* (traducción, introducción y notas por M. Martínez Hernández), Gredos, Madrid, 1997.
- PLATÓN, *Gorgias* (traducción, introducción y notas por Francisco García Yague), Aguilar, Madrid, 1999.
- RATTO, Stefania, "Grecia", colección *Los diccionarios de las civilizaciones*, Mondadori-Electa, Milán, 2006.
- REY, Dario, *La Revolución científica*, Icaria, Barcelona, 1978.
- RIVERA, Antonio, *La retórica en el Diseño Gráfico*, Encuadre, México, 2007.
- SÁNCHEZ, Carmen y Ricardo Aznar, *Una nueva mirada al arte de la Grecia Antigua*, Cátedra, Madrid, 2006.
- SATUE, Enric, *Los demiurgos del diseño gráfico*, Mondadori, Madrid, 1992.
- SCHUHL, P. M., *Platón y el arte de su tiempo* (traducción de Eduardo Prieto), Paidós, Buenos Aires, 1968.
- SPIVEY, Nigel Jonathan y Michael Squire, *Panorama del mundo clásico*, Blume, Barcelona, 2005.