JUAN JOSÉ GÓMEZ MOLINA
LINO CABEZAS
MIGUEL COPÓN

LOS NOMBRES DEL DIBUJO



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

CÁTEDRA

Sistema Integrado de Bibliotecas
Biblioteca digital UCE
Calle Jerónimo Leyton y Gato Sobral – Cdla. Universitaria
+593 2230757 ext: 808 biblioteca.general@uce.edu.ec

BASE LEGAL PARA DIGITALIZACIÓN DE LIBROS CON DERECHOS DE AUTOR

El Sistema Integrado de Bibliotecas de la Universidad Central del Ecuador, digitalizará su acervo bibliográfico siempre y cuando sea para fines educativos y de investigación. No se permite la reproducción y distribución para la comercialización directa e indirecta del mismo.

La digitalización del material bibliográfico se lo realiza de acuerdo al Código Orgánico De La Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación Art. 212 numeral 9, Literal ii "(…) Una biblioteca o archivo podrá, además, realizar los siguientes actos (…) La reproducción electrónica y comunicación pública de obras de su colección para ser consultadas gratuita y simultáneamente hasta por un número razonable de usuarios, sólo en terminales de redes de la respectiva institución o para usuarios de esa institución bajo su control, en condiciones que garanticen que no se puedan hacer copias electrónicas de esas reproducciones" y literal vii "La reproducción, adaptación, traducción, transformación, arreglo, distribución y comunicación de una obra protegida por derechos de autor o una prestación protegida por derechos conexos, en uno o más formatos accesibles para el uso exclusivo de personas con discapacidad".

Este material se considera un producto intelectual a favor de su autor; por tanto, la titularidad de sus derechos se encuentra protegida por el Código Orgánico De La Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación. La violación a dichos derechos constituye un delito que será responsabilidad del usuario.

Este libro está disponible físicamente en:

BIBLIOTECA	Biblioteca Facultad de Artes			**PISO**	
				ESTANTE	02
				BANDEJA	17
CONVENIO INTERINSTITUCIONAL		**UNIVERSIDAD**			

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM
SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

LOS NOMBRES DEL DIBUJO

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM
SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

V 117938 - cB.

G633

JUAN JOSÉ GÓMEZ MOLINA
LINO CABEZAS
MIGUEL COPÓN

LOS NOMBRES DEL DIBUJO

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

GRANDES TEMAS
CÁTEDRA

1.ª edición, 2005

Diseño de cubierta: Juan José Gómez Molina

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas y Miguel Copón
© Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.), 2005
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
Depósito legal: M. 42.398-2005
ISBN: 84-376-2271-9
Printed in Spain
Impreso en Anzos, S. L.
Fuenlabrada (Madrid)

Índice

Capítulo primero. Las palabras y los nombres (Juan José Gómez Molina) 11

Las palabras y el dibujo 11
Hablando del dibujo 15
Dibujo, palabra y concepto 16
Caminando con el trazo 17
La aproximación a la palabra 19
Las palabras del dibujo y las palabras del idioma 20
La enfermedad como origen 22
Los nombres de la mano y los de la máquina 23
El ojo y la mirada 24
El dibujo y su espectador 25
La definición profesional 27
Aquí, allí, dentro y fuera 28
Hablar para uno. Hablar para todos 30
Hablar en público 31
Habla e idiolecto 67
Hablar en privado 68
Desnombrando al dibujo 70
Desnombrando el sentido 71
Nombrando la mirada del otro 72

Capítulo II. Radiografía de un viaje (Juan José Gómez Molina) 75

Hablar a través del dibujo 75
La loca de la casa 76
Hablar con el dibujo y hablar del dibujo 77
Nombrar la figura, nombrar el fondo 79
Las palabras del dibujo y las palabras de este texto 81
Los lugares de la imaginación 85
El orden y el desorden del dibujo 86
Recordando los topos 88
Recordando la memoria 89
Nombrar las referencias 91
Nombrar y actuar desde el dibujo 91
El dibujo, las palabras y sus entramados 93
Caminando a través del dibujo y sus palabras 95
Adiestrando la palabra 97
Nombrando las referencias 98
Preparando los entrelazados de la trampa 99
Los tiempos de la representación 101

El toreo de salón 102
El motivo, el género y el tema 105
Bernini y el origen de las gramáticas 153
Van Dyck y el orden del discurso 157
Ferdinand Holder: la autoconciencia del dibujo 158
Picasso: el cuadro como metamorfosis del dibujo 160
Larry Rivers y Sigmar Polke: los topos del nuevo paisaje 160
Dibujando el proyecto: Oldenburg, Rabazas y Capoor 162
Bruce Nauman: del concepto al objeto 164
La fenomenología del dibujo 165
Vik Muniz: traducir los dibujos 167

CAPÍTULO III. LAS PALABRAS DEL DIBUJO (Lino Cabezas) 221

Introducción 221
I. Nombres que definen la identidad y el sentido del dibujo 225
II. Nombres vinculados a las formas de conocimiento y sus aplicaciones 265
III. Nombres de las formas que estructuran los dibujos y de sus relaciones 286
IV. Nombres referidos a lo que representan los dibujos 314
V. Nombres referidos a lo que expresan los dibujos 341
VI. Nombres de las estructuras de simulacro 348
VII. Nombres relativos a los modelos y proyectos que orientan sus acciones 374
VIII. Nombres de las operaciones técnicas que se realizan 404
IX. Nombres relacionados con los trazos realizados y con las estructuras en donde se desarrollan 410
X. Nombres relacionados con el concepto de medida y su control gráfico 419
XI. Nombres que describen la fenomenología de su acción 430
XII. Nombres relacionados con la actitud y el estado con que se realizan 437
XIII. Nombres vinculados a los estilos, épocas y géneros 443
XIV. Nombres de sus materiales, técnicas y procedimientos 453
XV. Nombres de instrumentos 461
XVI. Nombres de soportes 469

CAPÍTULO IV. LAS PALABRAS DEL DIBUJO: SOBRE EL PENSAR GRÁFICO (Miguel Copón) .. 477

Prólogo 477
Definición 478
Re- 480
Oblicuidad 480
Intercambio 481
Interacción 482
Acciones 482
Lugar 486
De mostrar 487
Tejer 488
Serie 489
Coordinar 489
Trans- 491
Arrojo 491
«Idem» 492
Caza 493
Sensibilidad 493
Sorprender 495

Apresar 495
Seguir 496
Peligro 497
Pe(n)sar 499
Dificultad 500
Medir la diarrea 501
La naturaleza sígnica 502
Poiesis 503
Tratado 503
Significar 504
Palabra 504
Grado 506
Cuestión de matices 506
Ojo 507
Ejemplo 508
Punzadas 510
Delinear 510
Lápiz 511
Fluido 512
Recuerdo 514
Concretar 515
Sensacional 516
Ex-poner 516
Un dibujo del Guercino 518
Perspectiva aplicada 518
Definición aplicada 519
Traducción 520
Contraejemplo 521
Caricatura 523
Decidir 523
Orden 524
Modelo 525
Abstraer 526
Copiar 527
Clarificar 527
Perspectivismo 528
Atravesar 529
Instrumentos: prótesis de visión 529
Decidir 529
Poner 530
Contar y ocupar 531
Voz gráfica 533
Delirar 534
Psicotropía 534
Vocare 536
Reglar 536
Orientación 537
Distancia 538
Afuera 541
Venir 542
Ley 542
Motivo 544
Metro 545

«Pli» 545
Ex-plicar 546
Discurrir 548
Ar- 549
Información 551
Tomar medidas 553
Esquema 553
Paso 555
Imagen 556
Juntar 557
Cifrado 558
Interpretar 560
Tradición 561
Recrear 562
Interpretar 562
«Scena» 563
Crisis 564
Mimo 565
Color 565
Signo 569

Bibliografía 573

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

Capítulo primero

Las palabras y los nombres

Juan José Gómez Molina

La identidad del dibujo. Un punto de partida.

En el principio existía la Palabra
y la Palabra estaba con Dios,
y la Palabra era Dios.
Ella estaba en el principio con Dios
Todo se hizo por ella
y sin ella no se hizo nada de cuanto existe.
En ella estaba la vida
y la vida era la luz de los hombres
y la luz brilla en las tinieblas.

San Juan, 1, 1-5

Las palabras y el dibujo

Los psicólogos nos hablan de la fijación del dibujo con la palabra que designa la imagen establecida por él. Para un niño que comenzó a garabatear sin una imagen definida antes del inicio de su acción, el trazo que se determina en su gesto es todavía un territorio irreconocible hasta que le preguntemos qué es aquello que ha surgido en el papel; pero una vez que haya pronunciado la palabra que lo define, cada vez que volvamos a hacer la misma pregunta ésta quedará ya irremisiblemente unida a él. Imagen, palabra y dibujo establecen desde entonces un equilibrio inestable en el que la modificación de uno de los territorios modificará irreversiblemente el sentido de los otros.

Los nombres, las palabras, el lenguaje verbal se convierten en el entorno privilegiado de interpretaciones de esa acción, inicialmente caótica, expansiva, y proyectiva, que es el inicio de todo el comportamiento de creación. La frase de E. H. Gombrich, afirmando que un dibujo de un caballo se parece a un caballo, pero que un caballo no se parece a su dibujo, nos da una pequeña idea de algunos de los conflictos que se detenninan en los procesos de representación y en la socialización de su reconocimiento.

Para toda persona que se inicia en el dibujo, el nombre que reconoce en su acción es un factor determinante de su proyecto. Porque éste no sólo precisa su re-

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARTES
SIB - UCE

ción con el objeto representado, sino también su relación con el proceso de representación. El dibujante Saul Steinberg decía: «lo que dibujo es el dibujar, dibujar procede del dibujo»: Podemos nombrar las líneas que aparecen como un concepto que determina la idea de la cosa que formalizamos: árbol, casa, mesa... pero también el gesto que se determina: trazo, raya, línea... y con ello el valor proyectivo de nuestro grado de implicación con ese fenómeno, el valor real y las características de esa acción en el entorno de nuestros comportamientos; podemos también nombrarlo a él mismo y a su sentido como instrumento de conocimiento: dibujo, diseño, traza...; pero también definirlo por el papel que representa en el proceso de formalización de la idea: boceto, esbozo, apunte...; con la estructura que determina: forma, imagen, estructura...; o con el movimiento interior que modifica nuestra conducta o con la que establece nuestra relación con la forma de lenguaje por la que lo reconocemos: imagen, símbolo, índice... pero también el entorno de socialización de todos ellos en la medida que lo califiquemos como una operación: artística, artesanal o científica, e incluso que lo definamos por el material con el que está realizado: plumilla, sanguina, aguada. Ciertas operaciones artísticas trasforman su valor, se apaciguan o radicalizan según cuáles de estos factores evidencien. Una obra que se defina por su procedimiento o por su tendencia estilística: acuarelistas o impresionistas, está estableciendo un entorno de interpretación de difícil comparación.

A título de pequeño inventario podíamos establecer provisionalmente la siguiente taxonomía que puede ayudarnos a comprender, más si cabe, la complejidad del entramado desde el que tratamos de explicarnos cuando nos referimos a él. Si la importancia de una industria se define por la capacidad de generar empleos directos e indirectos, la importancia del dibujo podemos también apreciarla por la capacidad de generar palabras que directa o indirectamente influyen en el lenguaje común, o son traspasadas a su lenguaje específico. En esta aproximación hay que tener en cuenta que muchas de ellas pueden modificarse al pasar de uno u otro apartado en la medida que consideremos su papel de homónimos o sinónimos de algunos de sus términos.

1. Nombres que definen la identidad y el sentido del dibujo:
   1.a. Dibujar, diseñar, trazar, gráfico.
   1.b. Idea, concepto, diseño interno, pensamiento, imaginación, invención, capricho, disparate, fantasía, ocurrencia, improvisación, hurtado, fusilado, sensación, sentimiento, emoción, impresión.
2. Nombres vinculados a las formas de conocimiento y sus aplicaciones: Dibujo analítico, descriptivo, naturalista, realista, conceptual, abstracto, esquemático, poético, científico, técnico, lineal, artístico, artesanal, ornamental, decorativo, dibujo animado.
3. Nombres de las formas que estructuran los dibujos y de sus relaciones:
   3.a. Forma, diseño externo, punto, línea, mancha, contorno, dintorno, fondo, silueta, perfil, textura, píxel.
   3.b. Composición, disposición, configuración, ordenación, estructura, simetría, articulación, armonía, euritmia, ritmo, equilibrio, tensión, unidad, fragmento, encuadre, viñeta, trazado regulador, proporción, sección áurea, divina proporción, número de oro, canon.
4. Nombres referidos a lo que representan los dibujos:
   4.a. Representación, imagen, figura, icono, mimético, antropomorfo, antropometría, anatomía, desollado, maniquí, retrato, fisonomía, efigie,

caricatura, monigote, signo, símbolo, señal, ideograma, diagrama, pictografía.

4.b. Tema, motivo, asunto, historia, narración, guión, ilustración, storyboard, repertorio, iconografía, iconología, tipología, alegoría, emblema, empresa, arquetipo.

5. Nombres referidos a lo que expresan los dibujos:
Expresión, carácter, afecto, animación, gesto, movimiento, bizarría, morbidez, esbeltez, decoro.

6. Nombres de las estructuras de simulacro:

6.a. Simulacro, ilusión, fingido, figurado, apariencia, verosimilitud, virtual, trampantojo *(trompe-loeil)*, anamorfosis, anaglifo, holograma.

6.b. Perspectiva, perspectiva militar, perspectiva caballera, fugar, punto de vista, horizonte, scenographia, gradiente, degradación, escorzo, término, primer plano, profundidad, relieve, panorama, diorama.

6.c. Sombreado, claroscuro, valoración, adumbración, volumen, sciographia, esfuminado, lavado, plumeado.

7. Nombres relativos a los modelos y proyectos que orientan sus acciones:

7.a. Proyecto, esbozo, boceto, bosquejo, apunte, croquis, esquicio, borrón, borrador, rasguño, tanteo, garabato, garrapato, nota, esquema, estudio, síntesis.

7.b. Copia, contrahacer, imitación, réplica, reproducción, facsímil, plagio, pastiche, modelo, ejemplar, muestra, prototipo, maqueta.

8. Nombres de las operaciones técnicas que se realizan:
Delineación, cuadrícula, pauta, encaje, calco, tomar perfiles, contornear, cartón, picado, estarcido, plantilla, molde, contramolde, collage, frottage, grattage, fumage, replanteo, levantamiento, restitución, reprografía, escanear, digitalizar.

9. Nombres relacionados con los trazos realizados y con las estructuras en donde se desarrollan:

9.a. Grafía, trazo, lineamiento, marca, raya, incisión, esgrafiado, huella, vestigio, rasgo.

9.b. Ornamento, adorno, orla, historiado, grutesco, rocalla, filigrana, arabesco, lacería, tracería, caligrafía, rúbrica, caligrama.

10. Nombres relacionados con el concepto de medida y su control gráfico:
Geometría, geometría descriptiva, sistemas de representación, axonometría, estereotomía, escala, pitipié, acotación, normalización, módulo, modulor, trama, diagramar, estereometría, planimetría, fotogrametría, proyección, vistas, planta, ichnographia, alzado, ortographia, montea, sección, corte, despiece.

11. Nombres que describen la fenomenología de su acción:
Ejecución, factura, hechura, acabado, mano alzada, virtuosismo, preciosismo, efectismo, soltura, arrepentimiento, tocar, matizar, entonar, acordar, modelar, lamido, recargado, abigarrado, rompimiento, realce, apagar, contraste, suavizar, estilizado, amanerado, estereotipado, detallado, idealización, precisión.

12. Nombres relacionados con la actitud y el estado con que se realizan:
Inspiración, introspección, subjetivismo, automatismo, azar, sueño, de repente, de pensado, de retentiva, de memoria, cadáver exquisito.

13. Nombres vinculados a los estilos, épocas y géneros:
    13.a. Estilo, manera, clasicista, barroco, manierista, expresionista, neoclasicista, dibujo politécnico, cubista, naïf, pintoresco, hiperrealista, cinético.
    13.b. Género, de figura, academia, pose, postura, actitud, contrapuesto, tres cuartos, serpentiforme, de retrato, de paisaje, vedutismo, aleluya, figurín, escena, bambalina, tramoya.
14. Nombres de sus materiales, técnicas y procedimientos:
    Técnica, procedimiento, lápiz, portaminas, pluma, carboncillo, clarión, bistre, piedra negra, sanguina, aguada, punta metálica, sinopia, fotografía, fotocopia, cad, dibujo digital, infografía.
15. Nombres de instrumentos:
    Compás, transportador de ángulos, escuadra, cartabón, plantilla de curvas, regla, regla de t, paralex, escala gráfica, escala volante, escalímetro, pantógrafo, tiralíneas, estilógrafo, plancheta, velo, porticón, cámara oscura, cámara clara, cámara lúcida, perspectógrafo, fisonotrazo, hialógrafo, diágrafo, plotter.
16. Nombres de soportes:
    Plano, papel, papiro, pergamino, vitela, carta, lienzo, álbum, cuaderno, pizarra, encerado, pantalla, lámina, formato, apaisado, recuadro, estampa, fotograma, paspartú *(passe-partout)*.

La historia del dibujo es en gran parte la historia de sus nombres y de la evolución de las estructuras en donde las organizamos; ambos aspectos son determinantes en el establecimiento de su sentido.

El texto que ya citamos en «las lecciones del dibujo» de Italo Calvino en su libro *Las ciudades invisibles*, en las que Marco Polo narra al emperador la historia de sus territorios, sigue siendo la mejor analogía de la fenomenología del nuevo dibujo contemporáneo; en este texto podemos ver con claridad cómo la estructura del lenguaje establece sucesivos andamiajes de la representación y cómo su narración se ve alterada en la manera que es citada desde las diversas estructuras que sus nombres posibilitan. En la medida que el dibujo contemporáneo adquiere su sentido en las relaciones con otros dibujos y no en su transparencia, la posición determinada en el sistema se ha convertido en el lugar privilegiado desde donde establecer su valor en aquello que denominamos práctica artística.

Decíamos entonces:

> Al contemplar estos paisajes esenciales, Kublai, reflexionaba en el orden invisible que rige las ciudades, en las reglas a las que responde su surgir y cobrar forma y prosperar y adaptarse a las estaciones y marchitarse y caer en ruinas. A veces le parecía que estaba a punto de descubrir un sistema coherente y armonioso por debajo de las infinitas deformidades y desarmonías, pero ningún modelo resistía la comparación con el juego de ajedrez. Quizá, en vez de afanarse por evocar con el magro auxilio de las piezas de ajedrez visiones de todos modos destinadas al olvido, bastaba jugar una partida según las reglas, y contemplar cada estado sucesivo del tablero como una de las innumerables formas que el sistema de las formas compone y destruye.

La comprensión que Kublai Kan realiza de las relaciones que los objetos establecen entre sí, de la «autonomía» de las reglas que explican el sentido, es, en el fondo, el descubrimiento que Theo van Doesburg hace cuando dice: «Como el objetivo del

artista plástico consiste exclusivamente en: dar forma, plasmar su experiencia estética de la realidad o, si se quiere, su experiencia creativa de la esencia fundamental de las cosas y como puede abandonar al cuidado de los poetas y escritores el resto, el contar historias, cuentos, etc., el desarrollo y la expansión autónoma del arte plástico reside exclusivamente en la valoración y purificación del medio con el que tiene que ser realizado. Brazos, piernas, árboles o campos no son medios pictóricos. Los medios pictóricos son los colores, las formas, las líneas y los planos.» De hecho, vemos en todo el desarrollo del arte plástico cómo este medio se ha ido haciendo cada vez más exacto, posibilitando que la experiencia estética se expresara en una forma pura. Una vez que se conquistó el medio plástico, todo lo que no estaba directamente comprendido en el procedimiento expresivo de la pintura, de la escultura y en parte de la arquitectura, se relegó a un segundo plano:

> En adelante Kublai Kan no tenía necesidad de enviar a Marco Polo a expediciones lejanas: lo retenía jugando interminables partidas de ajedrez. El conocimiento del imperio estaba escondido en el diseño trazado por los saltos espigados del caballo, por los pasajes en diagonal que se abren a las incursiones del alfil, por el paso arrastrado y cauto del rey y del humilde peón, por las alternativas inexorables de cada partida.

Hablando del dibujo

Aunque hoy sea imposible hablar sólo de la gramática del dibujo, sí es posible centramos en sus nombres para indagar desde ellos sobre el sentido de sus representaciones, pero sobre todo para establecer con claridad el papel de las operaciones que él determina y la manera en cómo se organizan para definir en cada momento ¿qué es el arte? y ¿qué elementos son los que cierra en su trazo para establecer el corte epistemológico que define en sus imágenes?

El precioso texto de Ernst Cassirer[1], resume perfectamente estas relaciones:

> Así, por ejemplo, el proceso de formación del lenguaje muestra cómo el caos de las impresiones inmediatas se aclara y ordena para nosotros sólo cuando lo «nombramos» y penetramos con la función del pensamiento y de la expresión lingüísticos. En este nuevo mundo de los signos lingüísticos alcanza también el mismo mundo de las impresiones una «permanencia» completamente nueva en virtud de una nueva articulación espiritual. La diferenciación y separación, la fijación de ciertos elementos del contenido mediante el fonema no sólo designa en ellos, sino precisamente les presta una determinada cualidad eidética en virtud de la cual sobrepasan la mera inmediatez de las así llamadas cualidades sensibles. De este modo, el lenguaje se convierte en el instrumento espiritual fundamental en virtud del cual progresamos pasando del mundo de las meras sensaciones al mundo de la intuición y la representación. El lenguaje entraña ya en germen aquella labor intelectual que se manifiesta ulteriormente en la formación del concepto como concepto científico, como unidad formal lógicamente determinada. Aquí se encuentra el principio de aquella función universal de separación y vinculación que encuentra su más alta expresión consciente en el análisis y síntesis del pensamiento científico. Y junto al mundo de los signos lingüísticos y conceptuales se encuentra entonces, sin serle

[1] Ernst Cassirer, *Filosofía de las formas simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1964, pág. 29.

> comparable pero encontrándose vinculado a él por razón de su origen espiritual, aquel mundo de formas creadas por el mito o el arte. Pues también la fantasía mítica, firmemente enraizada en lo sensible, está por encima de la mera pasividad de lo sensible. Si la medimos con los acostumbrados módulos empíricos como los que nos proporciona la experiencia sensible, sus creaciones deben aparecer simplemente como «irreales»; pero precisamente en esta irrealidad se revela la espontaneidad y la libertad interna de la función mítica. Y esta libertad de ninguna manera equivale a una completa arbitrariedad exenta de leyes. El mundo del mito no es un mero producto del capricho o del azar, sino que tiene sus propias leyes fundamentales de creación que operan a través de todas sus manifestaciones particulares. En el campo de la intuición artística se toma completamente claro que cualquier concepción de una forma estética en lo sensible sólo es posible si nosotros mismos creamos los elementos fundamentales de la forma. Todo entendimiento de formas espaciales, por ejemplo, va unido en última instancia a la actividad de su producción interna y a la legalidad de esta producción. De este modo, siempre resulta que precisamente la suprema y más pura actividad espiritual que conoce la conciencia está condicionada y proporcionada por modalidades determinadas de la actividad sensible. También aquí obtenemos siempre la auténtica y esencial vida de la idea pura sólo en el resplandor polícromo de los fenómenos. El sistema de las múltiples manifestaciones del espíritu no nos es asequible sino recorriendo las diversas direcciones de su creatividad originaria. En ésta vemos reflejada la esencia del espíritu, pues ésta sólo puede revelársenos en la configuración del material sensible.

Dibujo, palabra y concepto

Esbozando el dibujo

Si hay algo que queda claro en toda la evolución de la historia de sus nombres es su identificación con las operaciones que definen los conceptos organizados en la producción estética. Desde las definiciones iniciales de Giorgio Vasari:

> El disegno, padre de nuestras tres artes, arquitectura, escultura, y pintura, procediendo del intelecto, extrae de la pluralidad de aspectos de las cosas un juicio universal, semejante a una forma o idea de todo lo existente en la naturaleza,

hasta las más recientes en la que el dibujo no representa lo visible sino que hace visible lo invisible, su papel intermediario, entre los conceptos, las emociones y las cosas, a la hora de motivar acciones que modifiquen nuestro entorno, ha sido y es fundamental.

Cuando iniciamos un dibujo desde la nebulosa transparente del papel, el lápiz avanza sobre él con un carácter fuertemente enunciativo a la espera de determinar una imagen. Es en el corte espacial que se desarrolla en los accidentes de esa línea con memoria, como le llamaba Matisse, donde se establecen las referencias a todo ese entramado de sentidos que antes comenzamos a enumerar: un trayecto fascinante en su complejidad conceptual realizado desde la más absoluta simplicidad formal del trazo. El dibujo avanza desde la nebulosa blanca como un auténtico big-bang creador, como en el texto bíblico, el dibujo o esbozo, si utilizamos con más precisión una de sus encarnaciones en su función precisa, actúa aquí como la operación que hace visible lo invisible, la que formaliza la idea desde la nada indecisa de esa primera blancura, que todavía no es ni siquiera fondo de imagen sino pura nada fundacio-

nal. En esa acción, ahora insuficientemente valorada, del trazo primordial del dibujo «hecho a mano», se establece un mundo de proyecciones que es el origen y justificación de gran parte de los sistemas de representación y que va más allá del valor de lo representado; es la carga cinestésica que establece un nudo gordiano entre nuestro cuerpo y el cuerpo del dibujo, una experiencia vital que establece una relación entre la escala de nuestra acción y la escala de la representación, un hilo de Ariadna temporal que convierte el trazo en un itinerario de memoria, un sistema mnemotécnico que moviliza la imagen y la convierte en una analogía visible de los procesos cognoscitivos que dieron lugar al origen de la acción, al pensamiento que originó la palabra que él buscaba desde las tinieblas blancas del papel.

En ese trazo inicial del esbozo, la línea parece dirigirse hacia un horizonte no determinado establecido en un tiempo por venir, que convierte el material neutro del soporte en un espacio abstracto que desdice el espacio bidimensional del objeto, para trasmutarlo en un espacio de cuatro dimensiones donde el tiempo adquiere un protagonismo fundamental, que es la clave del hecho diferenciador del dibujo. Cuando el elemento grafiante deja los primeros rastros visibles sobre el soporte se inicia para el dibujante una experiencia cinestésica de difícil definición pero que abre el camino de un mundo insospechado de analogías, muchas veces contradictorias, como es el hecho, no confirmado por la realidad física del soporte, de avanzar hacia ese horizonte incierto, mientras observamos que sobre el papel surge una respuesta en zig-zag que determina la huella encefalográfica de nuestra acción. La sensación de avanzar que produce nuestro dibujo es tan fuerte que incluso cuando en las experiencias de Víctor Hugo el soporte giraba circularmente mientras él trataba de realizar un retrato, el dibujo mantenía la autonomía suficiente como para cerrar mentalmente esa imagen en el espacio imaginario de su mente.

Si comparamos la metáfora inicial del texto bíblico, en la que relacionamos palabra (verbo) y el hecho creador, con algunos de los mitos más resistentes de la creación artística a los que se haya vinculado el dibujo, podemos comprobar que, desde siempre, ellos han estado fuertemente trabados con la idea fundamental del «nombrar». Cuando la línea inicia su itinerancia sobre el soporte, ésta parece estar unida irremisiblemente a la pregunta que le da origen, a la carencia desde la que se moviliza nuestra acción, a ese reequilibrio que hace que el vacío sea rellenado rápidamente por el aire contiguo, en una potente acción de succión que moviliza todo el entorno; así mismo, nuestras carencias psíquicas son movilizadas en el trazo a la búsqueda de una nueva situación que proyecte nuestro ánimo hacia el cierre del itinerario.

Caminando con el trazo

La trayectoria inicial parece surgir de un no lugar y avanza en ese zigzag contradictorio hacia un lugar preciso que se define en cada cierre que se establece cuando esa aventura determina una figura capaz de ser interpretada como una imagen de sentido, que puede ser nombrada con una palabra unívoca. Lo sorprendente del proceso de dibujo radica en la enorme complejidad del universo de puntos capaz de articularse en constelaciones de infinitas estrellas. La experiencia del esbozo se produce en unos territorios de aproximaciones en los que nuestro pensamiento cerca el objeto, la idea que desea definir, alrededor de un cúmulo de aproximaciones que provisionalmente deja abiertas, como un mapa posible de territorios alternativos: es

la manera de trabajar de Leonardo, Murillo o Delacroix. Alrededor de la representación precisa, ellos establecen una nebulosa previa, una galaxia de entramados en donde van apareciendo posibles determinaciones de la idea original, en un encuentro inverosímil de sistemas de analogías y diferencias, el de las conexiones formales del sujeto y las relaciones posibles de los conceptos. Es un entramado complejo de líneas como las que nos habla Italo Calvino[2] cuando nos define la ciudad de Ersilia:

> En Ersilia, para establecer las relaciones que rigen la vida de la ciudad, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas, blancos o negros o grises o blanquinegros según indiquen relaciones de parentesco, intercambio, autoridad, representación. Cuando los hilos son tantos que ya no se puede pasar entre medias, los habitantes se van: se desmontan las casas; quedan sólo los hilos y los sostenes de los hilos.
>
> Desde la cuesta de un monte, acampados con sus trastos, los prófugos de Ersilia miran la maraña de los hilos tendidos y los palos que se levantan en la llanura. Y aquello es todavía la ciudad de Ersilia, y ellos no son nada.
>
> Vuelven a edificar Ersilia en otra parte. Tejen con los hilos una figura similar que quisieran más complicada y al mismo tiempo más regular que la otra. Después la abandonan y se trasladan aún más lejos con las casas.
>
> Viajando así por el territorio de Ersilia encuentras las ruinas de las ciudades abandonadas, sin los muros que no duran, sin los huesos de los muertos que el viento hace rodar: telarañas de relaciones intrincadas que buscan una forma.

El esbozo es el proceso germinal del pensamiento gráfico, en el que el trazo sale al encuentro de la idea desde un presentimiento que adquiere tintes deontológicos y en la que parece definirse la propia definición del ser, es una operación parecida a esa otra de carácter universal, que es la firma individual, la rúbrica que parece sellar la imagen del trazo con la identidad del escritor a través de un juego misterioso de analogías con la acción cinestésica del movimiento «libre» de la mano, a la búsqueda de una grafía todavía inexistente que identificamos con la raíz fundamental de todos nuestros posibles trazados futuros.

Es una forma muy especial de comprender nuestra idea de aquello que entendemos como identidad, la que parece estar unida a nuestra idea del viaje como un retorno constante a nuestro territorio de origen, aquélla que como en el viaje de Ulises sólo puede tener confirmación en el regreso. Es el bucle que define nuestra existencia en el encuentro de un territorio preexistente que hay que colonizar con el recuerdo del origen que el regreso esclarece. El viaje en busca del vellocino de oro de Jasón sólo es posible si existe la idea del retorno, el explorador que viaja a descubrir nuevas tierras no iniciaría su viaje si antes no previsualizara su regreso como el tiempo en donde viaje y memoria no se fundieran en el relato de lo sucedido acerca de la hoguera del hogar familiar.

Esa maraña de líneas con las que Miguel Ángel gira alrededor de la figura de Jesús, es la que reafirma la idea de que es posible conocer nuevamente su imagen desde el presentimiento, y no sólo evidenciar la que ya existía en nuestra memoria, como conciencia cultural de los modelos posibles. Cuando él define a base de un punteado preciso para su calco la imagen definitiva, lo hace desde la esperanza de ha-

---

[2] Italo Calvino, *Las ciudades invisibles*, Buenos Aires, Ediciones Minotauro, 1974, pág. 36.

ber roto los límites de aquello que ya estaba determinado, de nombrar un nuevo cuerpo capaz de religar de una forma diferente nuestra experiencia de él con el antiguo conocimiento. Cuando puntea su nueva silueta, él es consciente que la experiencia de creación ya es un hecho de conocimiento que está más ligado a la palabra que a la emoción, aunque el dibujo, esa línea de memoria deje siempre el rastro desde donde es posible retornar al origen de la pregunta. Mientras que el trazo avanza sobre el soporte físico, la imaginación se mueve sobre un espacio abstracto tridimensional, que determina la sección que unifica, en un contorno único: las citas del dibujo y las referencias de la forma. Cada dibujante, cada época establece un nuevo sistema de jerarquías, desde las cuales se visualiza su figura. Es necesario que la cita no abandone ese territorio de doble referencia, que la trayectoria sutil que determina su trazo mantenga la vigilancia necesaria para que ese nudo mantenga su fortaleza indestructible; lo que se nombra es siempre algo diferente porque lo que relacionamos son entidades dispares.

La aproximación a la palabra

Cuando la línea se cierra en una forma que alude analógicamente a un concepto, lo hace desde un bucle formal, desde una grafía que determina, al mismo tiempo, el tic personal y la estructura del lenguaje por la que ella se reconoce, cuando Murillo cerca los músculos de la pierna de la figura en la imagen de San Juan Bautista, está definiendo «el morcillo» de la terminología de Arfe, desde el gesto caligráfico del barroco, desde una composición redundante con la misma. El bosquejo que Murillo realiza se mantiene en ese grado de indiferenciación que lo caracteriza como espacio mental, mantiene la idea de imagen global, en la que todas las partes se relacionan con un todo aparentemente impreciso, pero en el que establecen afirmaciones y negaciones muy concretas de las operaciones que desea reafirmar.

En el boceto de San Juan, el cuerpo es un rasgo contundente de un gesto que anula las aproximaciones anteriores, mientras las líneas del vestido del pecho sólo son leves alusiones a una tarea que él pospone al trabajo del cuadro o a un estudio posterior en otro dibujo, lo mismo sucede en las que determinan el cordero, que no pasan de ser más que una estructura topológica de la categoría «dentro» «fuera», con las que nombrar el «aquí», que actúa como mera regla mnemotécnica de una operación que ya puede estar resuelta en el recuerdo de una tipología estilística de la profesión; las mismas patas no son otra cosa que una indicación en la que el pintor se comenta a sí mismo el hecho de que debe repensar su colocación, mediante el tachado negativo de las primeras líneas provisionales que ya había realizado; pasa por encima del tema sabiendo que de momento no es un problema fundamental en este dibujo, tiene conciencia de que ya ha abocetado la posición de la parte inferior de la figura dentro del repertorio que conoce y tiene que centrarse en la corrección de la parte superior que antes había perfilado con la misma aparente eficacia; no necesita por lo tanto visualizar, ante él mismo, la imagen resultante, solamente establecer una señal de donde estará emplazada su rectificación, el brazo no es más que una acotación imprecisa de su conexión con el hombro, algo que él remite nuevamente a su repertorio de formalizaciones.

El dibujo se mantiene todavía en una aproximación a la idea, desde el cerco de operaciones con las que trata de nombrarla. Acota no sólo lo representado, sino so-

bre todo, las categorías de la representación. Como decía Saul Steinberg, estamos siempre dibujando el dibujar, antes que nombrar la imagen, tenemos que nombrar el dibujo, para ello Murillo dibuja un esbozo que le permite pensar el cuadro, dibujando al mismo tiempo el proyecto del dibujo, que irá completando en la medida que cada uno de ellos fuerce la necesidad del otro. Cuando comienza el nuevo lo hace desde una estructura, desde una estrategia diferente. El espacio del siguiente dibujo no es ya el espacio de la idea, sino el encuadre desde el que ya es posible nombrar el cuadro que es el origen del proyecto.

Cada traza del nuevo dibujo surge de su estructura prefijada, el sistema se unifica, hay un plan uniforme, hay una analogía continua de cada uno de sus elementos con sus análogos del cuadro, cada cierre formal se refiere a cada palabra que el oficio ha definido: piernas, brazos, cara, ropa, árbol... y se organizan según el sistema de relaciones que definen las condiciones de composición y ritmo que le son fundamentales para que se determine el concepto cuadro. Existe ya una previsión volumétrica elemental realizada por un sistema taquigráfico que se resuelve mediante una aguada convencional. La imagen se genera con cierta autonomía con respecto al proyecto en la que está inmerso, ella tiene en sí misma independencia propia, el dibujante actúa como tal, a sabiendas que la lógica del cuadro lo resolverá de forma diferente. Hay ya un esfuerzo por perfilar las formas; si observamos nuevamente la pierna de su izquierda, podemos apreciar que hay un especial cuidado en nombrar un número mayor de accidentes para generar un cierto simulacro de acabado, dentro de una operación en la que no hay ya conflicto, está resuelto según él resuelve los encargos, es ya un dibujo para sí, y para el cliente, aunque todavía pueda ser él mismo los dos personajes. Sólo algunos detalles se mantienen todavía en el territorio del tanteo, como son los arrepentimientos del pie derecho y los trazos del cielo que se mantienen en el nivel de escritura de situación, en la que simplemente se indica que aproximadamente en esa zona se establecerá el celaje, que todos reconocen, porque tanto él como pintor, como él como espectador y sus clientes, están todos inmersos en el sistema estilístico del barroco sevillano.

Las palabras del dibujo y las palabras del idioma

El dibujo ha asumido en el proceso de construcción «el valor mítico del verbo» que está en el origen de muchos relatos de la creación, incluido el del evangelio de San Juan que citábamos al inicio del escrito. Pero también el prestigio nominativo de posesión intelectual que queda explícito en el inicio de la Biblia, en el Génesis, cuando Dios hace copartícipe al hombre de su proyecto al proponerle dar nombre a todos los seres de la creación:

> Formado, pues, que hubo de la tierra el Señor todos los animales terrestres, y todas las aves del cielo, los trajo a Adán para que viese cómo los había de llamar: y en efecto, todos los nombres puestos por Adán a los animales vivientes, ésos son sus nombres propios [...].

Sólo unos versículos después de que haya confirmado su racionalidad:

> Formó, pues, el Señor Dios al hombre del lodo de la tierra, e espiróle en el rostro un soplo o espíritu de vida, y quedó hecho el hombre viviente con alma racional.

Rykwert en *La casa de Adán en el paraíso* nos hace ver con claridad los componentes míticos de algunos prestigiosos enunciados de nuestras propuestas de vanguardia, en la medida que gran parte de la visión utópica de la casa del futuro ha sido formulada desde el recuerdo, no citado, de los textos bíblicos, que a su vez, en la mayoría de los casos se remiten a otros mucho anteriores, en el que se definen cómo era la casa del hombre en ese territorio virginal antes de que fuésemos expulsados de él:

> El retorno a los orígenes es una constante del desarrollo humano y en esta cuestión la arquitectura conforma todas las demás actividades humanas. La cabaña primitiva —el hogar del primer hombre— no es, pues, una preocupación incidental de los teóricos ni un ingrediente casual de mitos o rituales. El retorno a los orígenes implica siempre un repensar lo que se hace habitualmente, un intento de renovar la validez de las acciones cotidianas, o simplemente un recordar la sanción natural (o incluso divina) que permite repetir esas acciones durante una estación. En el actual repensar por qué y para qué construimos, la cabaña primitiva retendrá, creo yo, su validez como recordatorio del significado original —y por tanto esencial— de todo edificio para la gente; es decir, el significado de la arquitectura. Sigue siendo esa declaración subyacente, ese núcleo intencional e irreductible que he intentado mostrar transformado por las tensiones entre diversas fuerzas históricas[3].

Gran parte de los mitos fundacionales del dibujo, aquéllos que lo relacionan con la «invención» se asientan en la identificación de ellos con el acto fundamental que dirige la creación, con ese soplo de inspiración que desencadena el acto de nombrar las cosas, de darle realidad al impulso creativo. Nombrar es la acción primordial con la que iniciamos nuestra cadena de intentos por poseer las cosas, pero sobre todo, es la forma más radical de calmar nuestra ansiedad ante lo desconocido. Cuando el dibujante inicia el primer trazo esclarecedor sobre el soporte, se inicia el proceso más complejo con el que tratamos de organizarnos en nuestro entorno simbólico. Mediante lazos lanzados sobre la presa huidiza de la realidad, vamos cercando el territorio de la caza que hemos considerado como el más propicio para nuestra misión. Llevamos siglos realizando el inventario de aquello que podemos atrapar con las palabras. Pese a lo común de la afirmación de que «lo tengo muy claro, pero no sé cómo realizarlo» la realidad es que la dificultad está en el polo opuesto, sólo cuando hemos dado nombre a la acción que dirige nuestro pensamiento, podemos concretarla en una forma, aunque el proceso por el que llegamos a ello no sea fundamentalmente analítico, y la mayoría de las veces nos veamos necesitados de tantear a ciegas los nuevos territorios.

Sólo el hecho de que existe la posibilidad de atrapar algo en una palabra que pueda definir el concepto que agrupe un conjunto de fenómenos inquietantes, calma nuestra ansiedad vital de comprender la realidad. Incluido los territorios que por definición se escapan a ese conocimiento: la nada, lo desconocido, lo indescifrable... La situación más aterradora del ser humano, la que lo enfrenta a su propia enfermedad, tiene en los nombres el principal recurso de sanación; dar nombre al conjunto de síntomas que nos aquejan es el primer paso para conseguir reequilibrarnos con la conciencia de nuestro cuerpo. La historia de la medicina, su desarrollo, está unida al progreso que se realiza cada vez que un médico es capaz de definir con un nombre un

[3] Joseph Rykwert, *La casa de Adán en el Paraíso*, Barcelona, Gustavo Gili, 1974, pág. 239.

FACULTAD DE
SIB - UCE

conjunto de factores que hasta entonces se situaban en un territorio disperso del conocimiento; cuando éstos son agrupados de forma precisa como factores interrelacionados bajo la denominación de una sola palabra existe ya la posibilidad de que esta nueva enfermedad pueda ser investigada y en el mejor de los casos: remediada; pero, incluso aunque esto no suceda, habremos por lo menos remediado la ansiedad que al paciente le lleva a su destrucción. En el chiste en el que un paciente le pregunta al médico cuál es la enfermedad que le aqueja, el médico le contesta que «es la enfermedad de Kramer», y ante la insistencia de aquél por averiguar si aquello es grave, el médico le vuelve a contestar «todavía no lo sabemos, Sr. Kramer», se define bien el valor que las palabras tienen en el proceso de curación. Existe un dicho que se utiliza con frecuencia por los profesores de medicina: que ésta «cura sólo unas pocas veces, mejora la salud algunas más, pero alivia siempre», que parece estar relacionado con esta facultad, tan importante, que la historia de la medicina está constituida por los nombres de las enfermedades, unidas ya para siempre con el de los médicos e investigadores que las diagnosticaron. La historia del arte está también unida a los lugares, a los territorios, a los fenómenos que hemos sido capaces de nombrar y a los autores, a los artistas que han sido capaces de dibujarlos con precisión.

La enfermedad como origen

La situación de «enfermedad», de «in firme», «sin firmeza», que es el origen de sus palabras, es también el origen de las nuestras. Sólo desde la sensación de estar situados sobre un territorio que se mueve, que modifica nuestro suelo y amenaza nuestra existencia, somos capaces de movilizarnos para determinar un nuevo territorio desde el que proyectar nuestra acción. Tenemos la seguridad de encontrarnos en un nuevo estado de conciencia cuando percibimos que las palabras que teníamos son insuficientes para hablar de él.

La historia de la cultura, del arte y del dibujo se desvela precisamente en esos nombres; las épocas realmente trasformadoras se podrían rastrear detectando sólo la mayor riqueza del vocabulario que generaron. La complejidad de un fenómeno creativo, su patrimonio, está precisamente en este rastro. La importancia del dibujo es precisamente su capacidad para haber provocado la aparición de una amplia y variada terminología, difícil de encontrar en otras prácticas aparentemente más prestigiosas. Cuando ante esta rica trayectoria comprobamos, hoy en día, que gran parte de ella se reduce al genérico que les dio origen, no podemos por menos de alarmarnos ante lo que es un claro síntoma de empobrecimiento. La desemantización de un territorio es un claro exponente de que se está produciendo un grave vacío conceptual del mismo. Gran parte de los alumnos de las facultades de Bellas Artes, de Historia, o de las Escuelas Técnicas de Arquitectura o Ingeniería se refieren a lo que hacen nombrándolo exclusivamente como «dibujos», mientras que en las primeras, el problema ha surgido, contradictoriamente, con el aparente aumento de su prestigio que lo ha llevado a ser considerado como práctica artística, en los segundos la amenaza parece proceder más, en la medida en que éste se formaliza actualmente por medio de instrumentos técnicos, entre ellos el ordenador, que impiden visualizar con claridad su valor como instrumento de conocimiento.

Cada vez son más los centros de enseñanza que se alarman por el descenso de la apreciación de este instrumento tan valioso que es el dibujo «hecho a mano». En

nuestro último libro, *Máquinas y herramientas de dibujo*[4], hemos tratado de valorar alguno de esos fenómenos y los aspectos más positivos e innovadores que estos instrumentos han aportado al discurso de esta disciplina, que todos apreciamos y por los que sentimos una especial debilidad, pero ello no nos debe ocultar algunos problemas que se generan en este aparente descrédito de sus prácticas. Gran parte de la culpa debe recaer también sobre aquéllos que somos responsables de su enseñanza, en la medida que en este campo se ha producido una ausencia de reflexión al amparo de una sobrevaloración de algunas de sus características más inefables, la que lo convierte en obra gráfica, en obra final, en definitiva, en una obra de arte con autonomía propia.

Cuando el dibujo era sólo un elemento, aunque fundamental, del proceso de creación, no evidenciable en el sentido de la obra, y sí en su valor como conocimiento profesional; éste se convertía en el eje fundamental de su saber, se independizaba de la narración y se visualizaba en cada una de las operaciones que él ayudaba a formalizar. La riqueza del léxico que él ha generado está, sobre todo, en lo que define como experiencia de conocimiento sensible de su quehacer, en lo que determina los estados de ánimo en que se fija su acción, en lo que establecen las operaciones que modifican nuestro conocimiento del objeto y la estructura de nuestro pensamiento.

Los nombres de la mano y los de la máquina

No quiere decir que cuando utilizamos un intermediario técnico estas complejidades se reduzcan, en muchos casos se multiplican; lo que sí es cierto es que en gran parte la instantaneidad de algunos de sus procesos hace que su registro no quede tan evidente; aunque el desarrollo creciente de la tecnología y de los programas con los que operamos vayan registrando estos sucesos, el mismo Photoshop permite ya que podamos registrar la «historia» de la imagen e incluso, algo imposible en los realizados a mano, reconstruirla alternativamente desde cada uno de sus estados; pese a ello el carácter fuertemente «terminado» de sus estadios produce un distanciamiento radical, inexistente en las antiguas prácticas. Las imágenes vectoriales de los dibujos realizadas por otros programas de dibujo rectifican y corrigen inmediatamente nuestros trazos imposibilitando la constatación de nuestros errores, lo que impediría, como en el caso de Murillo, que ellos se conviertan en el auténtico tema de su proceso.

La fascinación por la apariencia de los resultados, por la terminación «profesional» de los mismos y por la sensación, sólo aparente, de que las nuevas técnicas proporcionan a los principiantes un ahorro de esfuerzo, hace que muchos nuevos dibujantes no estén dispuestos al combate que exige el antiguo dibujo, ignorando que la constatación de la dificultad, la distancia entre deseo y realidad es el auténtico territorio de la idea. No nombrar los dibujos implica no discriminar las operaciones que ellos son capaces de efectuar en el proyecto, y por ende, no utilizar su potencial creativo. La ausencia de lugares, la desemantización de aquellos espacios de conocimiento que pueden ser evocados desde el trazo implica también una pérdida considerable de universos simbólicos capaces de convertirse en el tema del dibujo. Cuando el arte reclama su valor procesual; cuando el sentido de un dibujo no se establece sólo por

[4] Juan José Gómez Molina (coord.), *Máquinas y herramientas de dibujo*, Madrid, Cátedra, 2002.

las referencias al objeto; cuando los elementos significativos no sólo se determinan en las analogías y diferencias entre las figuras y los perfiles que las definen, sino, sobre todo, en las relaciones que ellos generan en el proceso de su conocimiento, la ausencia de esos términos disminuye los nombres y las relaciones gramaticales que los organizan e impiden al nuevo artista localizar los espacios residuales desde los que es posible organizar el nuevo discurso. En otras palabras, esta pérdida convierte la práctica conceptual en un territorio académico de formas reduccionistas que no hacen otra cosa que impedir las nuevas articulaciones de los proyectos creativos, potenciando sólo los aspectos más unívocos de su lenguaje.

Parte de este trabajo, si tenemos suerte, sería volver a evidenciar toda esta riqueza para abrir a la reflexión ciertos campos que parecían olvidados. En una ocasión cuentan que un espectador se dirigió a un filósofo después de haber pronunciado una conferencia sobre un determinado pensador de la ciencia para congratularse de cuánto habíamos podido desarrollarnos desde aquellos principios, y él matizó ese argumento haciéndole ver también lo que podíamos haber logrado desde sus antítesis. El dibujo en lo que tiene de «dibujar el dibujar» esta operación es constante, porque su razón fundamental está en evidenciar las contradicciones de los modelos desde donde genera la nueva referencia. Las nuevas tecnologías de la representación, evidentemente, han rellenado en parte el hueco semántico de algunos de esos lugares. Aunque basadas más en las operaciones que en los conceptos, su aportación ha ensanchado notablemente nuestra terminología y ha abierto campos de relación de estas operaciones que sólo hace unos años eran impensables; pero ningún sistema cubre los mismos límites que el anterior. El dibujo «hecho a mano» del que hemos recogido la mayor parte de sus nombres es un campo único e irrepetible, y potencia desde sus límites un conjunto de experiencias que es imposible reconocer en los nuevos sistemas.

Centrados como estamos en la eficacia de la imagen, en los estudios semiológicos de sus signos, hemos perdido muchas veces de vista el valor cognoscitivo de las operaciones que las hacen posible. Sobrevalorando la eficacia de las representaciones hemos olvidado muchas veces los valores de las actitudes desde las que ellas son determinadas. Dibujar a mano ha potenciado, desde siempre, un conocimiento de nuestro ser muy diferente del que percibimos cuando interponemos entre ella y nuestro pensamiento un medio instrumental. La historia del arte occidental es el registro de sus conflictos, la terminología que hemos querido mostrar es un ejemplo de ello, en la medida que los procesos que se han desarrollado, las tecnologías gráficas resultantes son, y han sido desde hace ya tiempo, un territorio híbrido desde donde se articulan ambas memorias. Es ya imposible iniciar un proceso que pueda mantenerse incontaminado de ambas experiencias; lo importante no es volver a una edad de oro inexistente, sino tener conciencia de que es posible nombrar esas operaciones desde ambos sistemas.

El ojo y la mirada

Un signo registrado por un procedimiento de escritura caligráfica aporta unos datos biográficos imposibles de retener en su traducción a la escritura mecánica; el primero dejará siempre el registro de una memoria establecida como un presente continuo que el otro habrá borrado irremediablemente. Algunos escritores son incapaces

de retornar al hilo de su narración cuando ven pasado a limpio su escrito manual; es la presencia de los errores, de los arrepentimientos lo que les permite conocer la memoria interna de esos sucesos. Dibujamos y nos desdibujamos en la medida que recuperamos o perdemos el hilo conductor que nos conduce a la idea, en esa maraña de trazos en la que definimos las imágenes. Plan y pérdida se autocomplementan en cada trayectoria de nuestro trazo. Dibujar es establecer una línea de doble memoria, desde la que se organiza la experiencia de nuestro conocimiento. El doble nombre que determinamos en el plan del proyecto y en sus accidentes es el diagrama que resuelve el sentido total de las operaciones que realizamos, el énfasis alternativo de uno y otro territorio; lo que neutralizamos cuando decidimos aplicar sobre ese plano un orden sistemático nos libera el otro, para efectuar fracturas significativas, desde donde establecer además nuevas relaciones entre ambos.

El dibujo y su espectador

El cuadro de los *Los embajadores* de Holbein o *Las meninas* de Velázquez son un claro ejemplo de estructuras de doble articulación, donde la transparencia y el orden gramatical desde donde lo vemos mantiene una riqueza que sobrepasa las posibilidades del «cuadro ventana», y las de «el cuadro como realidad autónoma». Ambos son, antes de tiempo, dos imágenes «modernas» en cuanto que el tema del cuadro no es su transparencia, sino el reflejo que ellas realizan de la operación conceptual desde la que se formaliza el dibujo de su realidad. Tanto uno como el otro nos impiden mantenernos en una sola concepción de aquello que estamos presenciando, nos mantienen siempre en el dilema de su interpretación, lo que hace que el tema real del cuadro se establezca en esta contradicción irresoluble; la visión de la calavera del primero, impide la contemplación de los personajes que dan origen al nombre del cuadro, y la comprensión de ellos diluye la configuración de ésta. En *Las meninas* podemos nombrar los personajes pero nunca la escena, como nos describe maravillosamente Michel Foucault[5] en su artículo sobre el cuadro de Velázquez:

> La gran voluta que recorre el perímetro del estudio, desde la mirada del pintor, con la paleta y la mano detenidas, hasta los cuadros terminados, nace la representación, se cumple para deshacerse de nuevo en la luz; el ciclo es perfecto. Por el contrario, las líneas que atraviesan la profundidad del cuadro están incompletas; les falta a todas ellas una parte de su trayecto. Esta laguna se debe a la ausencia del rey —ausencia que es un artificio del pintor. Pero este artificio recubre y señala un vacío inmediato: el del pintor y el espectador cuando miran o componen el cuadro. Quizá, en este cuadro como en toda representación en la que, por así decirlo, se manifieste una esencia, la invisibilidad profunda de lo que se ve es solidaria con la invisibilidad de quien ve —a pesar de los espejos, de los reflejos, de las imitaciones, de los retratos. En torno a la escena se han depositado los signos y las formas sucesivas de la representación; pero la doble relación de la representación con su modelo y con su soberano, con su autor como aquél a quien se hace la ofrenda, tal representación se interrumpe necesariamente. Jamás puede estar presente sin residuos, aunque sea en una representación que se dará a sí misma como espectáculo. En la profundidad que atraviesa la tela, forma una concavidad ficticia y la proyecta ante sí

[5] Michel Foucault, *Las palabras y las cosas*, Madrid, Planeta-Agostini, 1985, pág. 13.

misma, no es posible que la felicidad pura de la imagen ofrezca jamás a plena luz al maestro que representa y al soberano al que se representa. Quizá haya, en este cuadro de Velázquez, una representación de la representación clásica y la definición del espacio que ella abre. En efecto, intenta representar todos sus elementos, con sus imágenes, las miradas a las que se ofrece, los rostros que hace visibles, los gestos que la hacen nacer. Pero allí, en esta dispersión que aquélla recoge y despliega en conjunto, se señala imperiosamente, por doquier, un vacío esencial: la desaparición necesaria de lo que la fundamenta —de aquél a quien se asemeja y de aquél a cuyos ojos no es sino semejanza. Este sujeto mismo —que es el mismo— ha sido suprimido. Y libre al fin de esta relación que la encadenaba, la representación puede darse como pura representación.

La representación del cuadro nos mantiene siempre en la doble o triple incertidumbre de determinar quién es realmente el espectador de la escena, aquello que «nombra el cuadro». El dibujo del mismo define un lugar que va mucho más allá de la escenografía de lo representado. Pese a estas coincidencias, el dibujo de ambos presupone estrategias de sentido muy diferentes... en el primero, lo que se perfila, lo que se valora (mediante el claroscuro), lo que se dibuja en cada pincelada es la propia neutralidad del pintor ante lo representado, en el segundo es la complejidad espacio-temporal de la acción de dibujar el cuadro. El trazo con el que se define la mano del pintor, crea el tiempo de su ejecución, mientras que los rastros que establecen las pinceladas de los personajes nos hablan del proceso de configuración de las imágenes, de su destreza del oficio. La ambigüedad de esos dos elementos equivalentes se realiza desde la estructura del lenguaje que es el origen del cuadro, de las convenciones de su dibujo y en las demostraciones de habilidad que determinan. Siempre me sorprendió la anécdota de Apeles y Parrasio, el que la demostración de quién era el que dibujaba mejor se resolviese en aquella línea recta que era rectificada una y otra vez en espacios cada vez más limitados, o en aquella otra de Giotto en la que ante las dudas surgidas por el cliente, en éste caso el Papa, de si sería capaz de realizar la representación que le había solicitado, éste se limitó a coger un pincel y realizó sobre el soporte un círculo tan perfecto, sin ayuda del compás ni de ningún otro artilugio técnico, a mano alzada, que todos quedaron admirados de su destreza y le confiaron el encargo.

«¿Qué tenía esto que ver con el dibujo de una época cuyo valor fundamental era la mímesis o la belleza?»: simplemente la constatación de que el dibujo no es sólo aquello que se determina en la representación, sino aquello que se puede nombrar de las operaciones que realiza el dibujante; otra vez la aseveración de Saul Steinberg: «lo que dibujo es el dibujar, dibujar procede del dibujo».

Lo que vemos en estos dos cuadros, lo que vemos en cualquier dibujo de un cuadro, es que esta operación se descifra desde la complejidad de estructuras que su quehacer ha determinado a lo largo de la historia, localizarlos es una aventura que abre nuestro conocimiento a las relaciones posibles que los pueden convertir en significantes. Estamos excesivamente acostumbrados a ver sólo lo representado, confundimos frecuentemente el motivo de un dibujo con el tema que establece, y eso tanto en los considerados realistas como aquellos otros que consideramos formalmente abstractos, que como decía Max Bill, son contradictoriamente «concretos» ya que en su reivindicación de su no transparencia nunca pueden configurarse como abstracciones de otro conjunto de formas precedentes que no sea la suya propia.

Dibujar el dibujar nos lleva a confirmar que el tema del dibujo es sobre todo nombrar aquello de lo que es posible hablar a través de las técnicas que él ha

desarrollado, su dibujo material. Esa aparente reducción no es tal si comprendemos que para hacerlo localizamos no sólo esa concreción sino también el origen de la misma, la voluntad significativa de ser desde la que se formuló. El cambio de la línea de plata, la determinación del Renacimiento, a la imprecisión del grafito o el diluido eco de la aguada, nos hablan, no de tradiciones estéticas sino de actitudes conceptuales con las que acercarse a la idea, del sigilo, el miedo, la seguridad, o la prepotencia en la que es posible establecer el propio conocimiento. También el origen de esa voluntad histórica, que no siempre tiene que ver con la voluntad del artista, ni con la conciencia que él tiene de esta situación, pero sí en cambio del conocimiento de su destreza para realizar esa determinación. Cualquier técnica y en especial las manuales, determinan situaciones críticas por los límites que establece el procedimiento con la babilidad corporal para poderlo efectuar, lo que genera un valor «profesional» autónomo, de prestigio entre aquéllos que realizan esa misma práctica.

La definición profesional

Entre pintores es muy frecuente elogiar la habilidad, la facilidad que determinado artista tiene para realizar algo que a los demás les resulta imposible, una destreza que puede dar origen a una virtud o a el virtuosismo de su evidencia, que desgraciadamente traslada el campo de sentido del concepto a la obra. Es esa aparente facilidad la que genera en muchas prácticas artísticas, en épocas de mayor academicismo, en la que las técnicas son un patrimonio común generalizado, la auténtica referencia para determinar el grado de artisticidad de su práctica, ¡es un artista!, es una expresión que utilizamos con frecuencia cuando alguien realiza algo inverosímil, con rapidez inusitada, o precisión milimétrica. En las antiguas escuelas de arte, el alumno que era capaz de realizar un encaje sin rectificaciones, o realizar un «sombreado», una «valoración», sin dejar huella, ni manchas de los dedos, adquiría rápidamente un prestigio «profesional», y no digamos cuando esto se realizaba dentro de una práctica como «el lavado», donde la posibilidad de que en cualquier momento se produjera un «corte» de la tinta era excesivamente frecuente. Las nuevas tecnologías no sólo no han dejado de avalar estas destrezas profesionales, sino que las han convertido en auténticos géneros narrativos. Una película «de efectos especiales» es un género donde los valores del oficio priman muy por encima del valor conceptual de la trama. Tanto cuando la práctica es muy académica como cuando es muy innovadora, aunque por motivos diferentes, la destreza, la habilidad, tiende a aparecer como el elemento fundamental del prestigio entre los que lo practican; en el primer caso porque esto es lo que justifica su conocimiento, en el segundo porque es el centro mismo de la utopía que proponen como medio más capaz de resolver los problemas que en el anterior sistema aparecían como imposibles.

El dibujo «dibuja el dibujar», y la profesión del dibujar. La habilidad de representar al retratado, la soltura para ser realizado en condiciones desfavorables, o en tiempos mínimos, perdió su prestigio «de oficio» cuando la fotografía permitió realizarlos con mayor autonomía; desde entonces la precisión del detalle ha pasado de la concreción de la línea a la definición del grano, y de éste a la cantidad de píxeles del nuevo registro, la habilidad de cada uno de ellos para dar cuenta de la realidad se ha ido convirtiendo en un tema dominante de la calidad de la obra. Todavía es fácil encontrar guías o eruditos que nos hablan de la habilidad del artista para dar cuenta de la pre-

cisión del detalle, desde la escuela holandesa del siglo XVII hasta la actualidad, la miniaturización del detalle es una demostración de la habilidad y la destreza del artista para definir su estatus, una situación similar a la que realiza hoy la fotografía, especialmente en las publicaciones técnicas, pero también en las científicas o las artísticas donde la competencia actual con el antiguo cuadro es cada vez más evidente. Los fotógrafos profesionales establecen sus precios con respecto a los formatos en que son realizados sus trabajos y la capacidad que tiene cada uno de ellos para establecer ampliaciones precisas de sus realizaciones. El lujo de las impresiones se basa en el mismo principio, y la nueva imagen digital compite con ellos por conseguir una realización perfecta, bien por el número de píxeles por pulgada que puede conseguir en el registro de sus imágenes, que determina los estándares de su calidad, o bien por la capacidad de su traducción en su reproducción en las impresoras.

La fascinación «profesional» de las mal llamadas impresiones digitales no se basa en ese mismo principio; el paso dado en el reconocimiento de las obras fotográficas como artísticas se basa en gran parte en el logro de la consecución de una precisión y formato hasta ahora desconocidos. Somos los continuadores de esa valoración del oficio que dio origen a miles de obras donde los recursos técnicos desarrollados en la definición de la imagen se convirtieron en el paradigma de su valor, un valor ideológico y económico que queda registrado desde los primeros contratos que conocemos de la época medieval, donde junto a la narración de la historia se determinan la calidad de los materiales y el grado de profesionalidad en que deben ser realizados.

Los nombres del dibujo, en la medida que determinan históricamente un conjunto de técnicas, de habilidades, de conocimientos, de conceptos que definen sus relaciones con lo representado y con el medio que lo representa se convierten en la verdadera realidad de éste, la naturaleza artificial que determina los lugares imaginarios de las palabras y de las relaciones gramaticales desde donde ellas se articulan.

Aquí, allí, dentro y fuera

El trabajo de Ernst Cassirer, *Filosofía de las formas simbólicas*[6], plantea como el origen del lenguaje la definición de las posiciones espaciales del sujeto. «This is table» es el inicio del aprendizaje de una lengua, el fundamento del dibujo está radicalmente en su capacidad para definir la estructura topológica de sus afirmaciones, en su facultad nominativa y en su capacidad para determinar las operaciones de inclusión o exclusión:

> Así pues, la exacta diferenciación de las posiciones espaciales y de las distancias espaciales constituye el punto de partida para proceder a la estructuración de la realidad objetiva y a la determinación de los objetos. La diferenciación de lugares se funda en la diferenciación de contenidos, del yo, tú y él por una parte, y la esfera de los objetos físicos por otra. La crítica general del conocimiento enseña que el acto de posición y separación espaciales es la condición previa necesaria para el acto de

[6] Ernst Cassirer, *Filosofía de las formas simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1964, pág. 165.

objetivación en general, para la «referencia de la representación al objeto». Ésta es la idea medular a partir de la cual Kant estructuró su «refutación del idealismo» considerado como idealismo empírico-psicológico. Ya la mera forma de la intuición espacial implica la referencia necesaria a una existencia objetiva, a algo real «en» el espacio. La contraposición de lo «interno» y lo «externo», sobre la que descansa la representación del yo empírico, sólo es posible postulando simultáneamente un objeto empírico: pues el yo sólo puede cobrar conciencia de los cambios de sus propios estados, refiriéndolos a algo duradero, al espacio y a algo duradero en el espacio.

E. H. Gombrich, en su trabajo «Los artistas en su tarea»[7], nos cuenta que Delacroix entretenía a sus amigos antes de cenar dibujando varios óvalos en una hoja de papel; después, unía esos óvalos con unos cuantos trazos diestros para convertirlos en imágenes de caballos y personas en diversos movimientos, como por arte de magia. Decía que tanto él como Géricault habían aprendido el truco del barón Grosz, que, alegaba él, lo había aprendido a su vez del arte griego y etrusco.

Canova en sus dibujos parecía funcionar con la misma estrategia, conocida desde el Renacimiento, en que las formas son articuladas alrededor de unos husos dinámicos que se establecen como un cúmulo de topos desde los que organizar la estructura de la narración. En uno y otro caso, lo que el dibujante hace, al igual que los músicos, es definir un conjunto de notas que organizan la secuencia del pentagrama, lugares sonoros que determinan el aquí o el allí, que nombran las partes del cuerpo desde donde se organiza el ritmo de la acción. En su aspecto más fundamental, el dibujo, además de establecer continuidades y discontinuidades significativas, actúa fundamentalmente como una taquigrafía topológica capaz de organizar estructuras geométricas que permanecen por encima del grado de deformación a que son sometidas, en la doble referencia del qué y el cómo, en un tensionamiento de la forma que es fruto de esa doble exigencia.

Muchos artistas nos hablan de su dibujo como de un registro instantáneo de su actividad cerebral, aquélla que determina el esfuerzo realizado en el acto de configurar una imagen, aquélla que nombra al objeto y a la emoción desde el cual es nombrado. Después de los primeros trazos «garabatos» con que el ser humano reconoce y se reconoce genéticamente en su evolución hacia el lenguaje, la siguiente operación que va a determinar su conocimiento de las cosas es los cierres desde los que nombra las partes reconocibles de aquello que identifica, la taxonomía por la que el único círculo con el que identificaba a un ser humano va periódicamente fraccionándose en una pluralidad de ellos, en la medida que el «esto» y el «este» pasan a ser un conjunto diferenciado de elementos desde donde se alude a cada una de las partes que descubrimos de nuestro cuerpo. No podemos nombrar más que aquello que reconocemos.

La riqueza de un dibujo, su complejidad, no se produce por la repetición de trazos que sólo generan confusión, sino por la precisión de los elementos que son capaces de definir lugares y relaciones nombrables, desde la referencia a hechos capaces de establecerse como pertinentes, con respecto a la narración simbólica de la iconografía que registran.

---

[7] E. H. Gombrich, «Los artistas en su tarea», en *Temas de nuestro tiempo*, Barcelona, Debate, 1997.

Uno de los problemas más complejos de la enseñanza artística y del propio arte es el tema de la identidad. Dónde se localice su existencia va a determinar no sólo lo representado, sino también las estrategias desde las que se la puede nombrar, y los métodos de su dibujo. En *Las lecciones del dibujo*[8] ya tratamos de hablar de cómo los modelos de realidad habían modificado históricamente la forma en la que el artista se hacía a sí mismo. ¿Qué es lo que hace que yo sea yo, antes de ser yo?, es un tema obsesionante en todo el proceso de aprendizaje, y mucho más en una época de aparente y rabiosa individualidad: nombrarme a mí mismo, ante mí y ante los otros se ha convertido en el centro mismo de la tarea del artista. El troc, el comercio actual del profesional de la imagen, se basa precisamente en esos valores, pero desde unos años a esta parte los materiales del dibujo desde los que se define ese valor han cambiado radicalmente. En la generación anterior a las vanguardias y en aquéllas que hicieron su transición; la identidad se establecía en la interiorización del gesto que organizaba la representación de lo visible, mientras las de éstas se efectuaban en el supersigno que organizaba la acción de hacer visible lo invisible. Tanto en la una como en la otra, la tarea del artista parecía situarse en un largo proceso de decantación de los trazos que daban cuenta de él, dentro del sistema que determinaba el espíritu de la época; construir el futuro y construirse a sí mismo era una tarea de por vida.

En esa situación ¿qué material, qué proceso del dibujo era el determinante para establecer ese valor? Fundamentalmente todos aquéllos que la propia historia del dibujo se habían considerado más idóneos, aquéllos que desde el Renacimiento daban cuenta de la desviación personal a las reglas del sistema, aquéllos que se registraban en el hecho aleatorio del trazo, los que posibilitaban la caligrafía individual del artista: los procesos como de «esbozo», «boceto», «bosquejo», «apunte», «esquicio», «borrón», «borrador», «rasguño», «tanteo»; «garabato» que privilegiaban su aparición, en detrimento de aquellos otros que como: «estudio, «síntesis», «copia», «imitación», «calco», «academia» parecían encaminados a la reproducción del orden del estilo.

Todavía el modelo del propio proceso de enseñanza parece privilegiar esta situación, se establece en los primeros cursos aquellos dibujos que parecen más vinculados a la representación convencionalizada de «lo visible», aquéllas que parecen determinar el orden, la disciplina, el rigor, el análisis, la sujeción a los valores más tradicionales, para luego reclamar «la soltura», el «gesto» individual, «la introspección». No deja entonces de ser paradójico que esa inducción a la diferencia, a lo rabiosamente individual, produzca una unificación gráfica y estilística considerable; la libertad se convierte en una ritualización de ella misma, que tiene muy poco que ver con la auténtica actitud desde la cual uno se diferencia de los valores dominantes.

Muchas veces les he cuestionado a mis alumnos cómo era posible que cuando parecía que su búsqueda estaba centrada en los rasgos significativos de su individualidad, éstos fuesen tan uniformemente convulsivos. Lo que sucedía, como en otros terrenos de la socialización, era que el grupo tiende a crear comportamientos de simulacros donde esa necesidad es extrapolada en el ritual que parece establecer la ima-

[8] Juan José Gómez Molina (coord.), *Las lecciones del dibujo*, Madrid, Cátedra, 1995.

gen del mismo, territorios en los que se pueden dar rienda suelta a unas actitudes reprimidas sin que ellas pongan en peligro el sistema. En el proceso de enseñanza existen esos modelos formales que determinan esquemas tautológicos autorreferenciales en que el dibujante actúa «como si» esta libertad se estuviese produciendo. El entorno académico, sea cual sea su tendencia o su conexión con los modelos que establece la realidad circundante, se convierte en un sistema autónomo de valoración con un imaginario particular de referencia. Una práctica mediante la cual resolvemos en un plano formal las auténticas necesidades vitales de cada uno.

Hemos dicho ya en otras situaciones que el dibujo surge siempre de las carencias, de las necesidades no resueltas en nuestra vida personal y que el entorno de enseñanza proporciona un lugar de simulacro donde se puede poner a prueba nuestras capacidades, sin ser expuesto a una crítica real, profesores y alumnos se trasforman en el público que sustituye al del mundo profesional o al del experto. Como en los simuladores virtuales de vuelo, se reproducen alguna de las situaciones que se consideran elementales, pero se les priva de otras, las que se retroalimentan con el troc del intercambio social, que son esenciales en el proceso de simbolización de las imágenes, y que sólo son posibles en procesos que se generan en los conflictos y en las rectificaciones que impone la realidad.

El proceso de la enseñanza del dibujo es por esto un modelo que sin ser el auténtico, el que se somete a él aprende a generar otros y a responder ante los nuevos cambios mediante respuestas socialmente modelizables. Las palabras funcionan en él, como el modelo de los modelos. La auténtica libertad siempre se establece sobre el territorio que determina las carencias. Sólo si consideramos a la actividad artística en su plano más tranquilizador, esta catarsis colectiva, realizada en un terreno previsible, claramente localizable, puede tener explicación. En nuestro anterior libro sobre *El manual de dibujo*[9] abordamos el papel que este tipo de estrategias tienen en el proceso educativo y en el artículo de Juan Bordes analizamos el origen de las pedagogías que crearon el caldo de cultivo, para que ellas se estableciesen como el centro de la renovación artística del siglo XX. Un proceso que tuvo su origen en los finales del XIX, alrededor de las propuestas innovadoras de las enseñanzas medias y que irradió su poder durante todo el siglo anterior, no sólo en ese campo, sino en toda las prácticas del arte del mundo occidental.

Hablar en público

E. H. Gombrich[10], en el estudio que realizó sobre Kokoschka y su época nos narra muy bien ese clima intelectual en la Viena fin de siglo, alrededor de pensadores como Karl Kraus, o artistas como Adolf Loos, que reivindicaban el origen de la obra de arte en los elementos no artificializados de la cultura, en el origen rusoniano de las representaciones esenciales, ese modelo propugnado también por Émile Zola:

> Para el público —y no uso aquí la palabra en sentido despreciativo— una obra de arte es una cosa suave que conmueve el corazón de un modo dulce o terrible... para mí... Tengo el más profundo desdén por las pequeñas habilidades, los halagos

[9] Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas y Juan Bordes, *El manual del dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Madrid, Cátedra, 2001.

[10] E. H. Gombrich, *Temas de nuestro tiempo. Propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte*, Barcelona, Debate, 1997.

engañosos, por cualquier cosa que el estudio pueda enseñar... lo que busco frente a un cuadro es ante todo un hombre y no un cuadro... una obra de arte es más bien una personalidad y una individualidad. Como todo lo demás, el arte es un producto humano, una sección humana.

O Tosltoi:

> El arte es una actividad humana que consiste en esto, en que un hombre consciente, por medio de signos externos, comunica a otros sentimientos que ha vivido, de modo que otras personas se contagien de esos sentimientos y también experimenten.

Una situación desde la que Kokoschka reacciona frente al Estado, frente al uso del arte al servicio de una conciencia artificial. En su propuesta en la conciencia de las visiones propugna un «pensamiento liberado» que se contraponga al cáncer de la humanidad: el sentido y el significado. Invocando a los grandes místicos como San Francisco, Santa Teresa, Eckhart..., en un grito de rebeldía contra todo y contra todos:

> Vuelvo a decir que todo eso de los periódicos y la propaganda no es más que brutalidad, los mercaderes de la revolución trabajan con los mismos medios que los militaristas conservadores: odio, calumnia, ambición, el vocabulario es el mismo, lo que cambia son sólo las cabezas que ruedan en la arena... uno debe hacer oídos sordos y soñar en el hombre futuro, pues si no, se le romperá el corazón. Dejemos que el sueño lleve nombre de humanidad. ¿Cómo soñar ese hombre? ¿Cómo huir de el artificio? Muy fácil, recurrir a una técnica de dibujo que desde Leonardo parecía brindar la posibilidad de arribar a un campo inefable: dibujar como propugnaba Rodin desde un automatismo absoluto, dibujando al modelo que se movía en el estudio sin tan siquiera mirar el dibujo, dejándose llevar por la misma fuerza que éste desarrollaba, proponiendo a sus alumnos y a él mismo recoger esa tensión directa sin la ayuda del juicio que establecemos sobre su corrección.

Retomando según nos cuenta Gombrich la experiencia que los artistas Karl Strasser y Franz Cizek habían desarrollado en enero de 1903, nos dice:

> Se empieza por un pincel. Las correcciones posteriores se desaprueban. En lugar de ello, se anima a los estudiantes a que repitan de memoria lo que han estudiado, revelando el resultado claramente, la diferencia de temperamentos. El sanguíneo y el melancólico producen imágenes muy diferentes, y cuanto más interesante sea el motivo, más claramente se puede distinguir esas diversas individualidades en su obra que ciertamente empieza a revelar encanto artístico.

Un texto que tiene que ver con la estrategia inicial de Miró, que cita Lino Cabezas en su artículo:

> Las formas se me hacen reales conforme trabajo. En otras palabras, en vez de ponerme a pintar algo de manera premeditada, comienzo simplemente a pintar, y al hacerlo, el cuadro empieza a manifestarse o a insinuarse bajo mi pincel. La forma se va convirtiendo en signo de mujer o de pájaro.
>
> Incluso, en algunas ocasiones, inmersiones del pincel en el líquido limpiador pueden significar el comienzo de un cuadro. La segunda etapa, sin embargo, está calculada con todo cuidado. La primera etapa es libre, inconsciente, pero después el



G. Grosz, *El artista como amonestador.*



J. Vermeer, *El pintor en su estudio.*



H. Holbein, *Los embajadores.*



D. de Velázquez, *Las meninas.*

Lo que nombra el pintor no es sólo aquello que representa, sino también la posición que él mantiene con el observador. Grosz se interpone ante el observador y lo representado, mientras que Vermeer nos sitúa a su espalda creando una doble transparencia de la obra. Holbein nos obliga, por el contrario, a una doble opacidad, a una reflexión alternativa, haciendo que sólo podamos ver a la calavera o los embajadores, transformando la otra visión en una anamorfosis. Velázquez transforma toda la representación en una compleja relación, en la que todo es al mismo tiempo transparencia y reflexión en la medida en que todas las relaciones quedan.



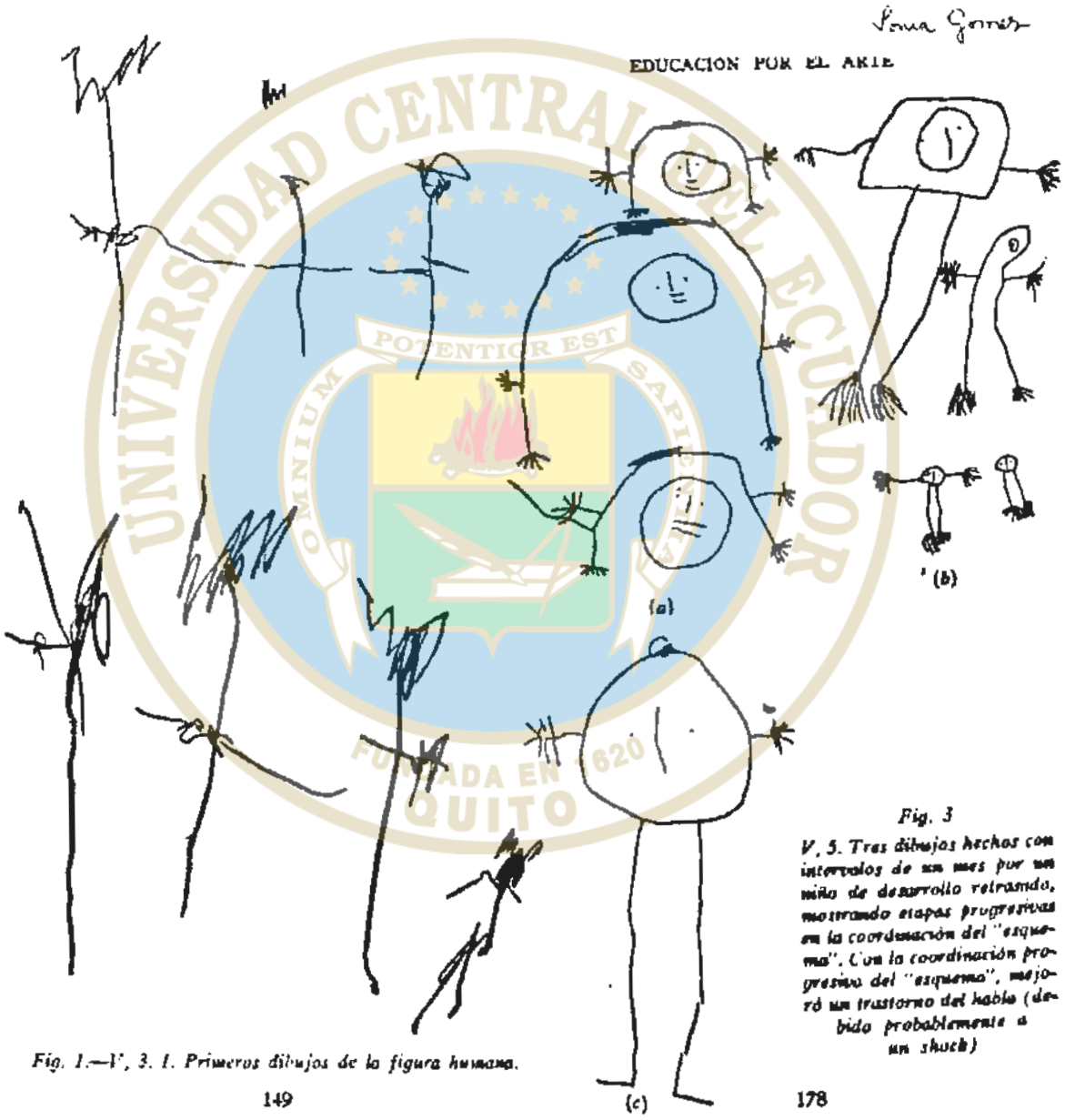


Fig. 1.—V, 3. 1. Primeros dibujos de la figura humana.

149

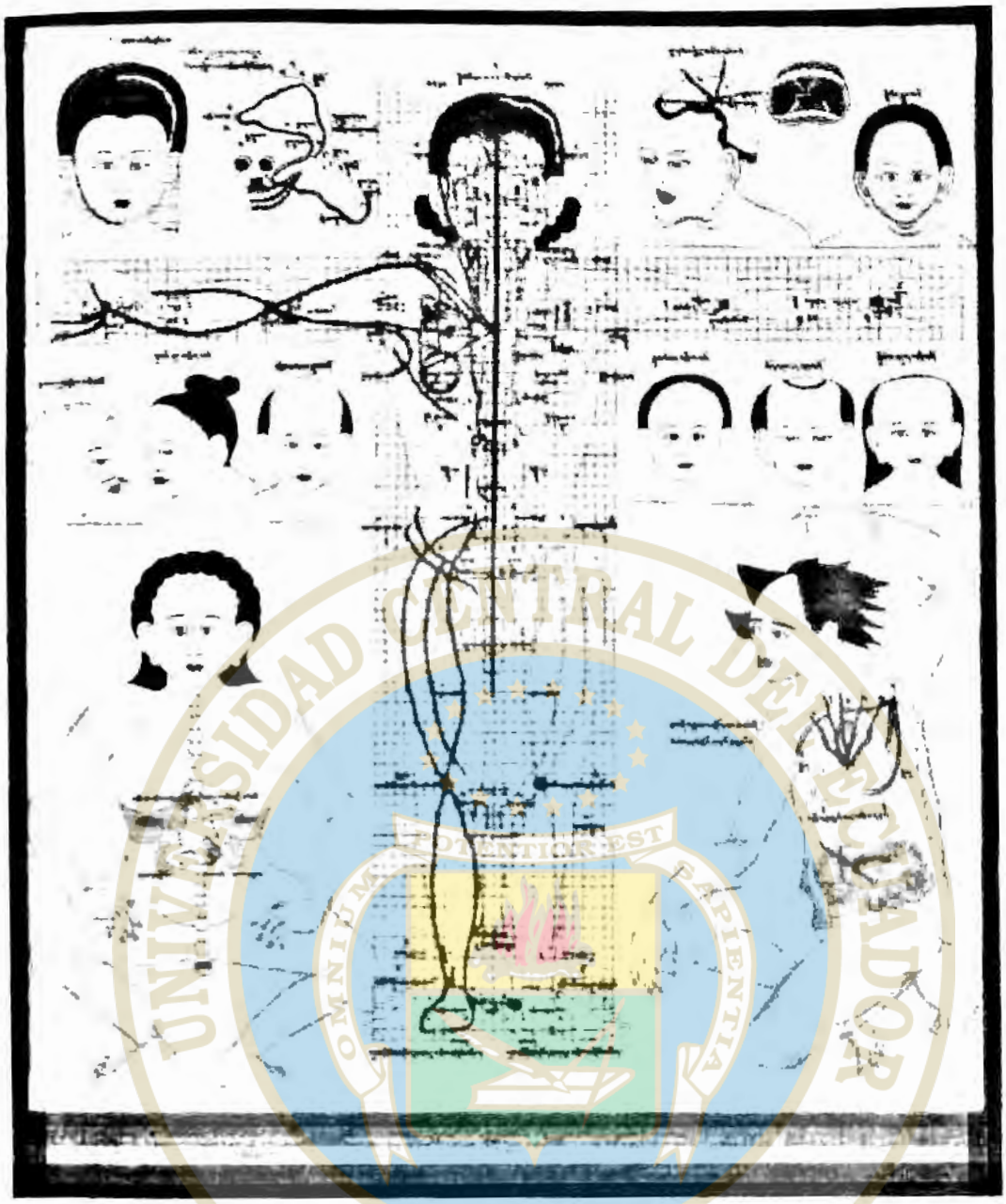
Fig. 3

V, 5. Tres dibujos hechos con intervalos de un mes por un niño de desarrollo retrasado, mostrando etapas progresivas en la coordinación del "esquema". Con la coordinación progresiva del "esquema", mejoró un trastorno del habla (debido probablemente a un shock)

178

Dibujos y desarrollo del conocimiento: saber y nombrar el cuerpo.

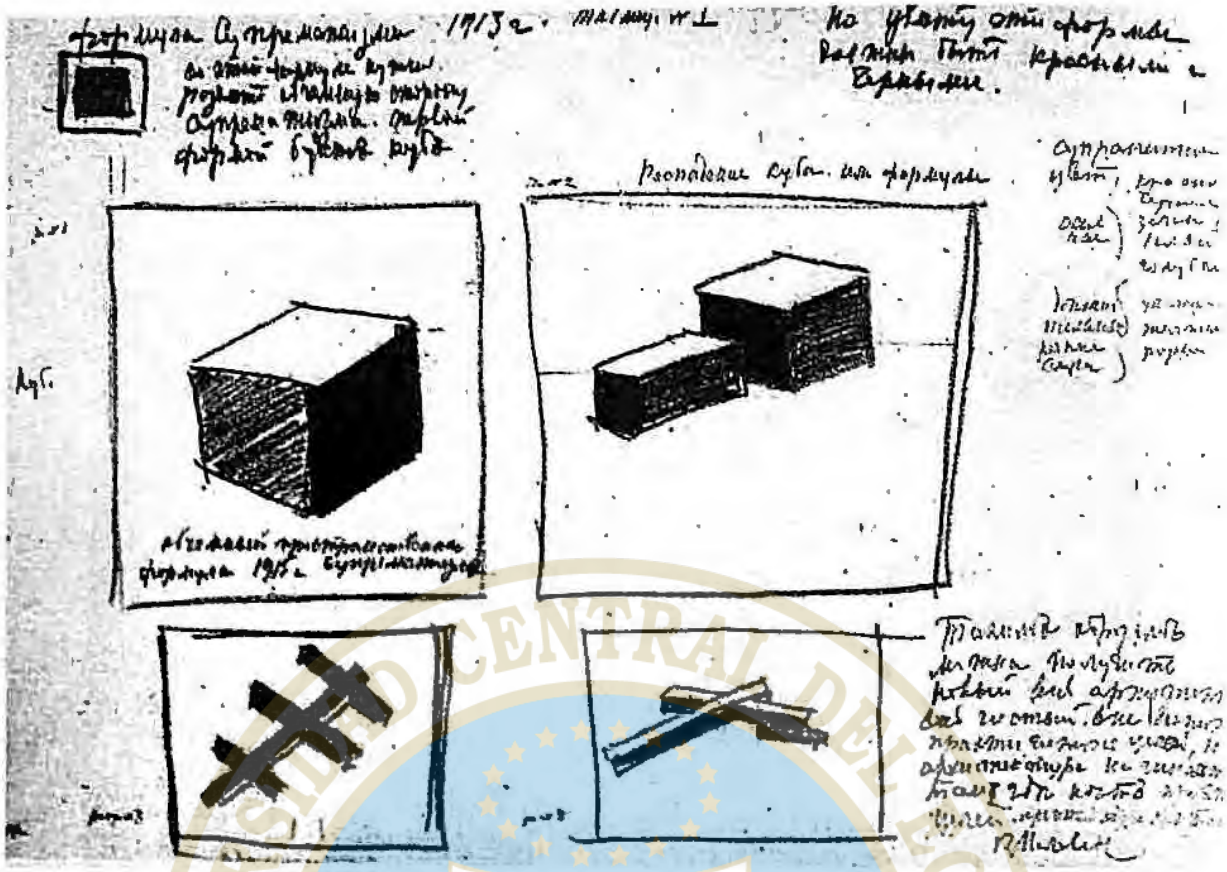
«Escribir es ir descubriendo lo que se quiere decir»... «¿Cómo voy a saber lo que pienso sobre algo antes de haberlo dicho?» Estos dos aforismos de Max Aub ilustran con claridad «el laberinto» que se establece entre el conocimiento y su dibujo.



Tratado de medicina tibetano.

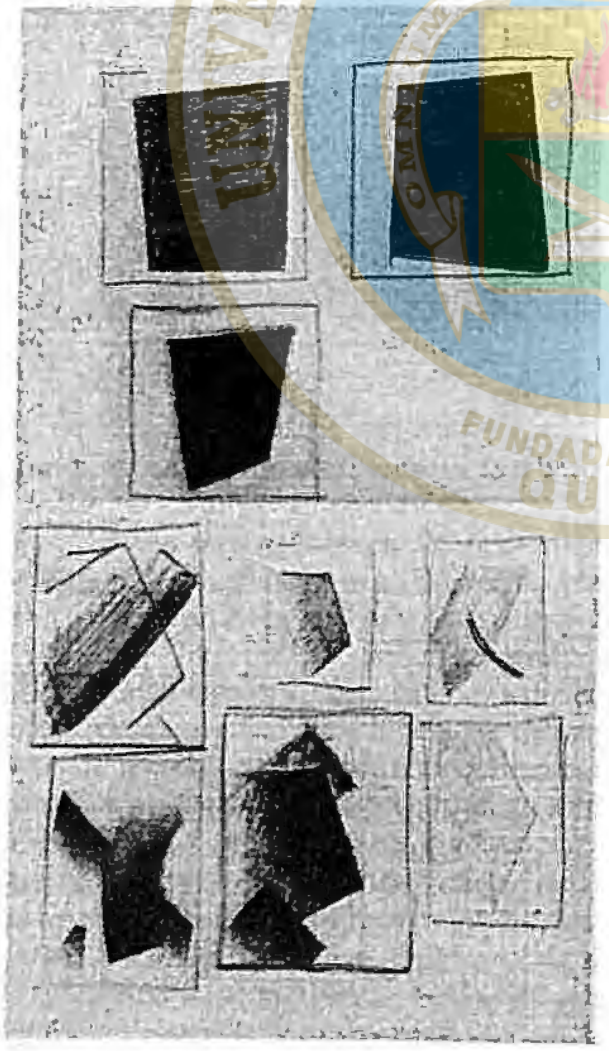
Tratamos de dar una visión desde el mismo proceso de creación, con la misma actitud con la que un médico se enfrenta a la patología de sus pacientes; utilizamos, como él, la palabra, con la ambición de visualizar un conjunto de síntomas, de anomalías, que nos permita conocer la enfermedad a la que dan origen. Nuestra inmersión en el lenguaje está destinada a ampliar ese conocimiento paralelo que de una forma indirecta nos permita entendernos provisionalmente mientras iniciamos el siguiente dibujo.

La situación más aterradora del ser humano, la que lo enfrenta a su propia enfermedad, tiene en los nombres el principal recurso de sanación; dar nombre al conjunto de síntomas que nos aquejan es el primer paso para conseguir reequilibrarnos con la conciencia de nuestro cuerpo. La historia de la medicina, su desarrollo, está unida al progreso que se realiza cada vez que un médico es capaz de definir con un nombre un conjunto de factores que hasta entonces se situaban en un territorio disperso del conocimiento; cuando éstos son agrupados de forma precisa como factores interrelacionados bajo la denominación de una sola palabra existe ya la posibilidad de que esta nueva enfermedad pueda ser investigada y, en el mejor de los casos, remediada; pero, incluso aunque esto no suceda, habremos, por lo menos, remediado la ansiedad que al paciente le lleva a su destrucción.

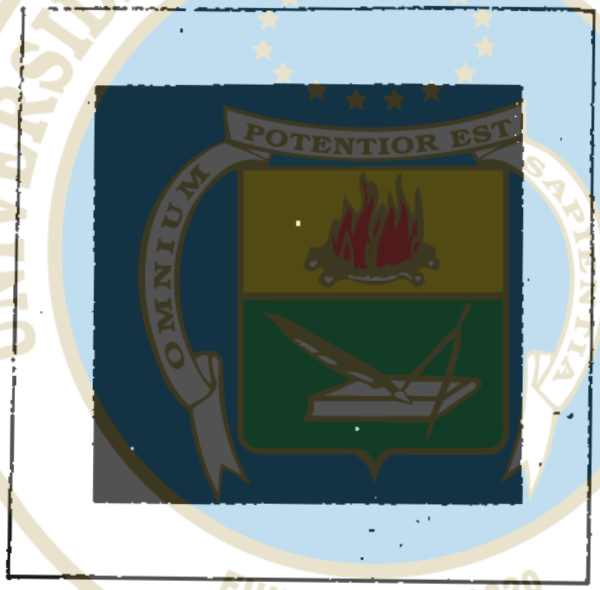


El recuadro, ese recurso tan elemental del dibujo, es contradictoriamente una operación compleja en el proceso de creación, que determina tanto el aislamiento del objeto y su elección como forma pertinente, como el recuadro imaginario que determina el «encuadre» o la «composición» de la obra.

La pura idea, como en el cuadrado negro de Malevich o la secuencia temporal del propio sistema de la toma, y la proyección, como en el caso de Hans Richter.

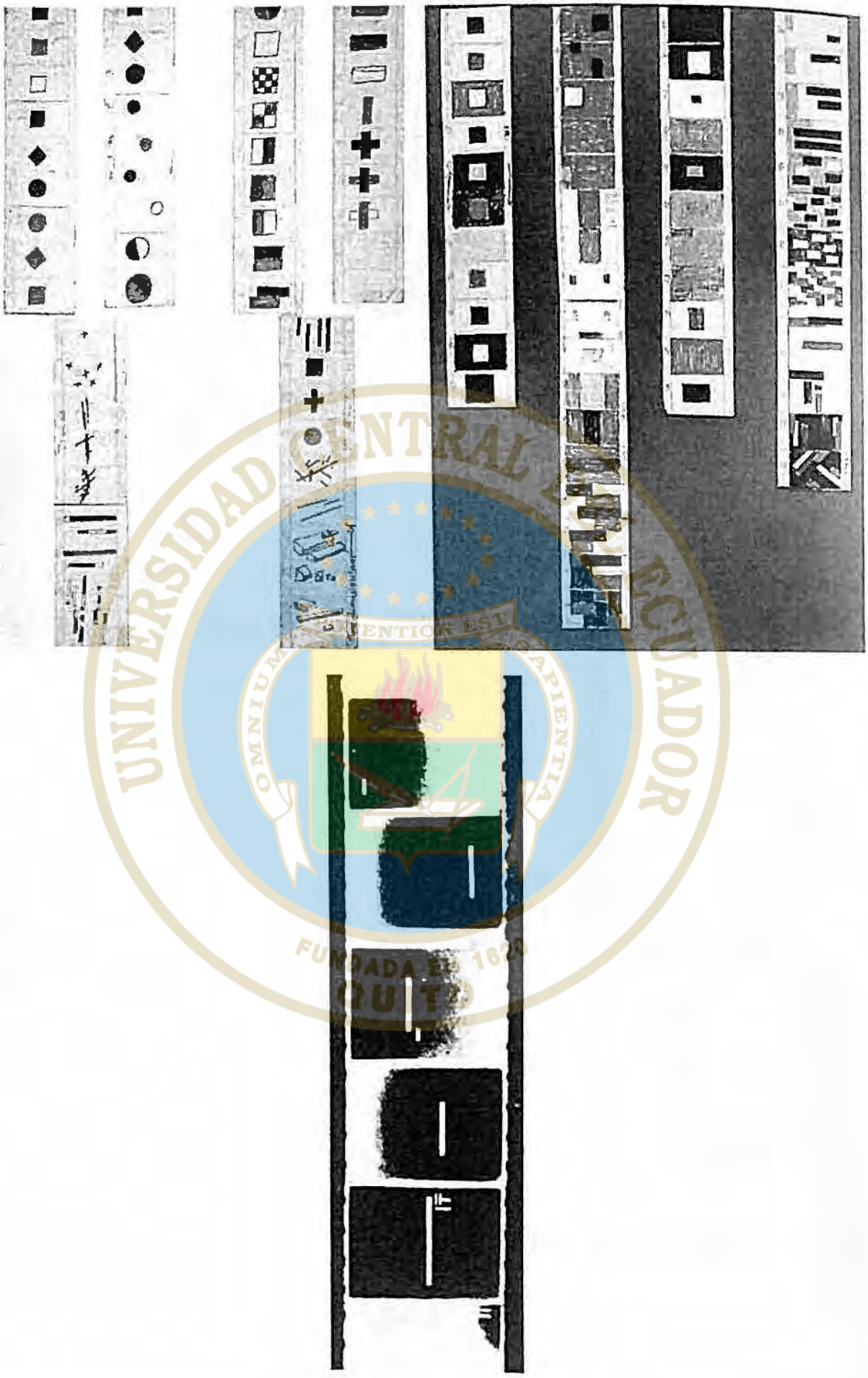


C. Malevich. Objetos y proyectos de pinturas.

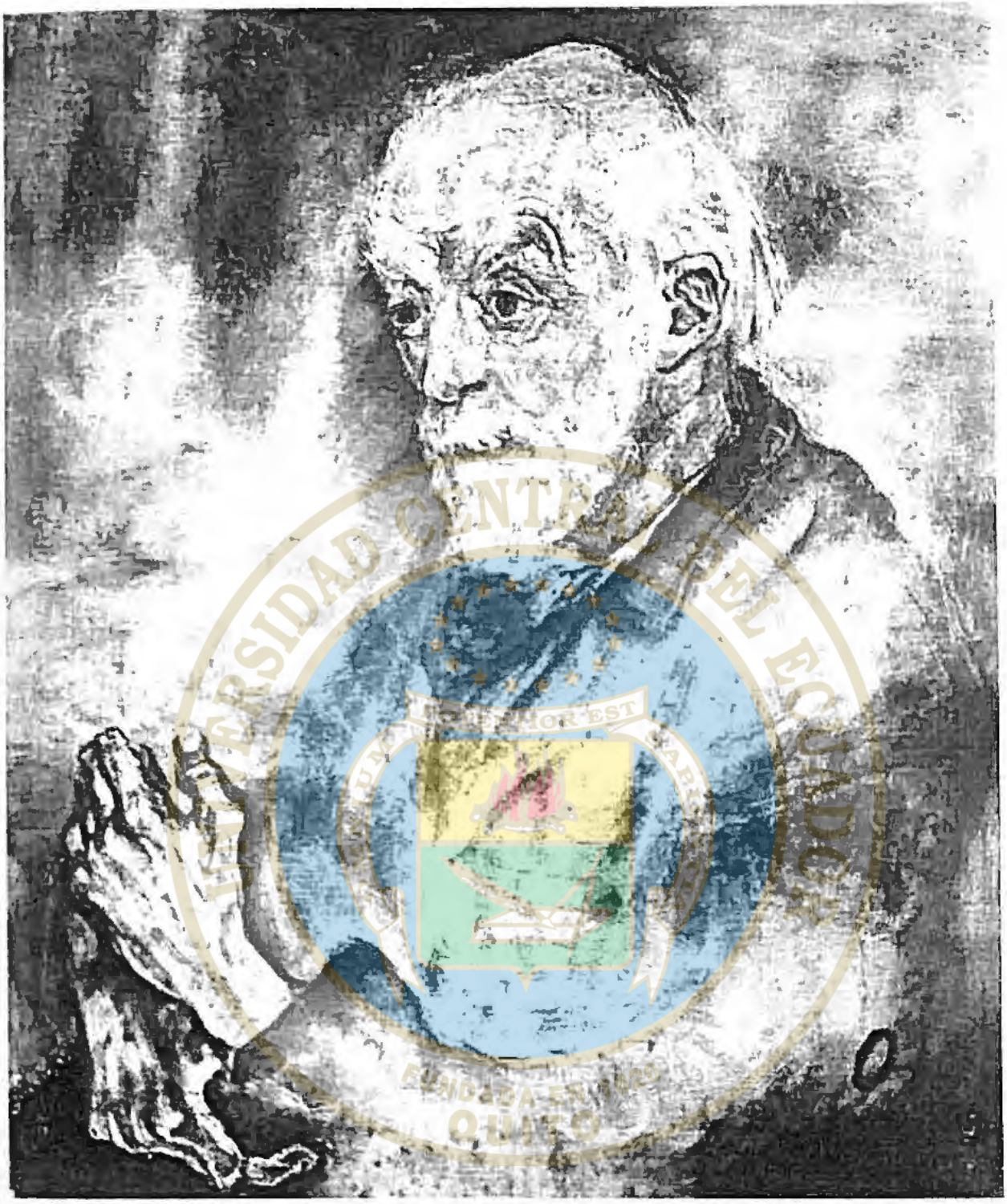


C. Malevich, *Cuadrado negro*. Anotaciones.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO



Hans Richter. Secuencias cinematográficas.



O. Kokoschka, *Auguste Forel* (psiquiatra y entomólogo suizo, 1848-1931), 1910. Galería de Arte Municipal, Mannheim.

Un gesto desvinculado del estilo, un dibujo sin época, capaz de hablarnos de ese fluir pero también de nuestra presencia, de nuestro discurrir como fluido. Un dibujo, que no actúa fuera de la representación que el artista hace de su quehacer «profesional». Ese hablarse a sí mismo que es necesario realizar para entender y entendernos en el profuso sistema de signos mediante los cuales nos adentramos en el diálogo con el otro. Una acción mediante la cual situamos al espectador en el mismo lado de la escena de la representación. Un elemento fundamental en la búsqueda de uno mismo que encuentra su complemento en la mirada del otro, en el valor que el espectador determina. Una acción no visible.



Manuel Alegre.



Mariano Martínez.

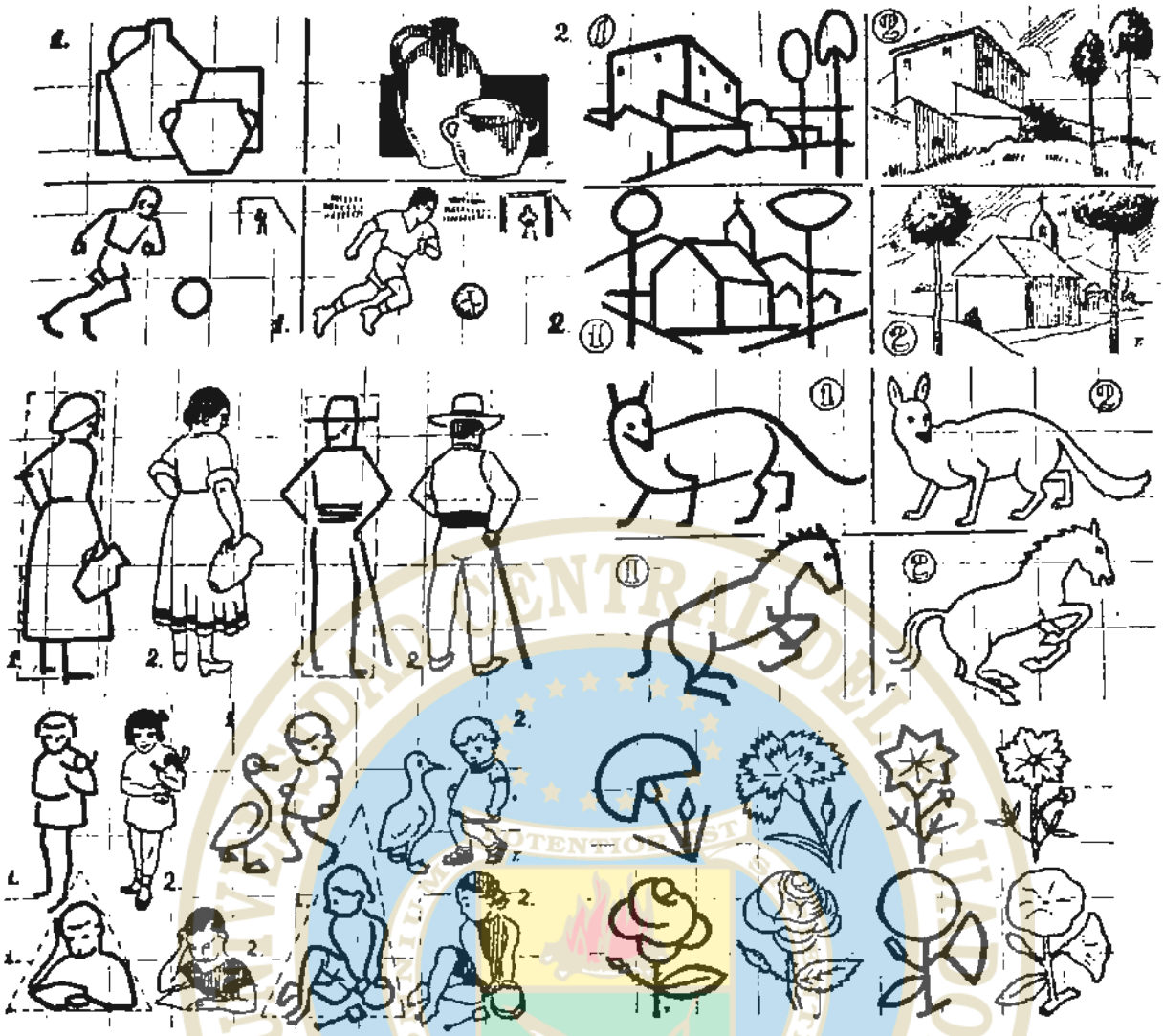


Manuel Arroyo.



José del Castillo.

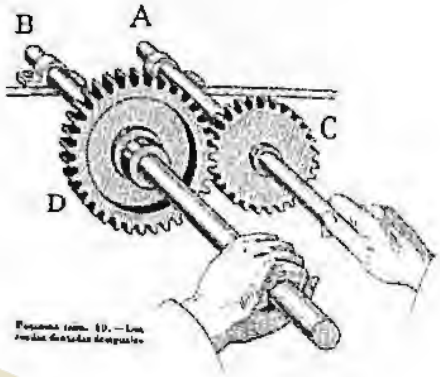
Sobre el papel, mientras el dibujante ha nombrado la palabra «figura», en su entorno sólo aparecen líneas sistemáticas con orientación precisa que se repiten rellenando el campo sobre el que se establece su acción, pero si la figura se contrapone a una nueva percepción y en su trayecto surge la palabra «valoración», inmediatamente su mano discrimina la acción de relleno y va presionando con diferente intensidad los límites de la figura; navega con atención observando los datos que le suministra la observación precisa de los accidentes y se acerca o se aleja de la tierra en previsión de posibles irregularidades de la costa. Si observamos los dibujos académicos del siglo XVIII, veremos las diferentes técnicas de navegar en torno a la figura, en la medida en que la acción del dibujante haya sido guiada por la palabra «relleno», «fondo», «espacio», «luz-sombra», o «estancia».

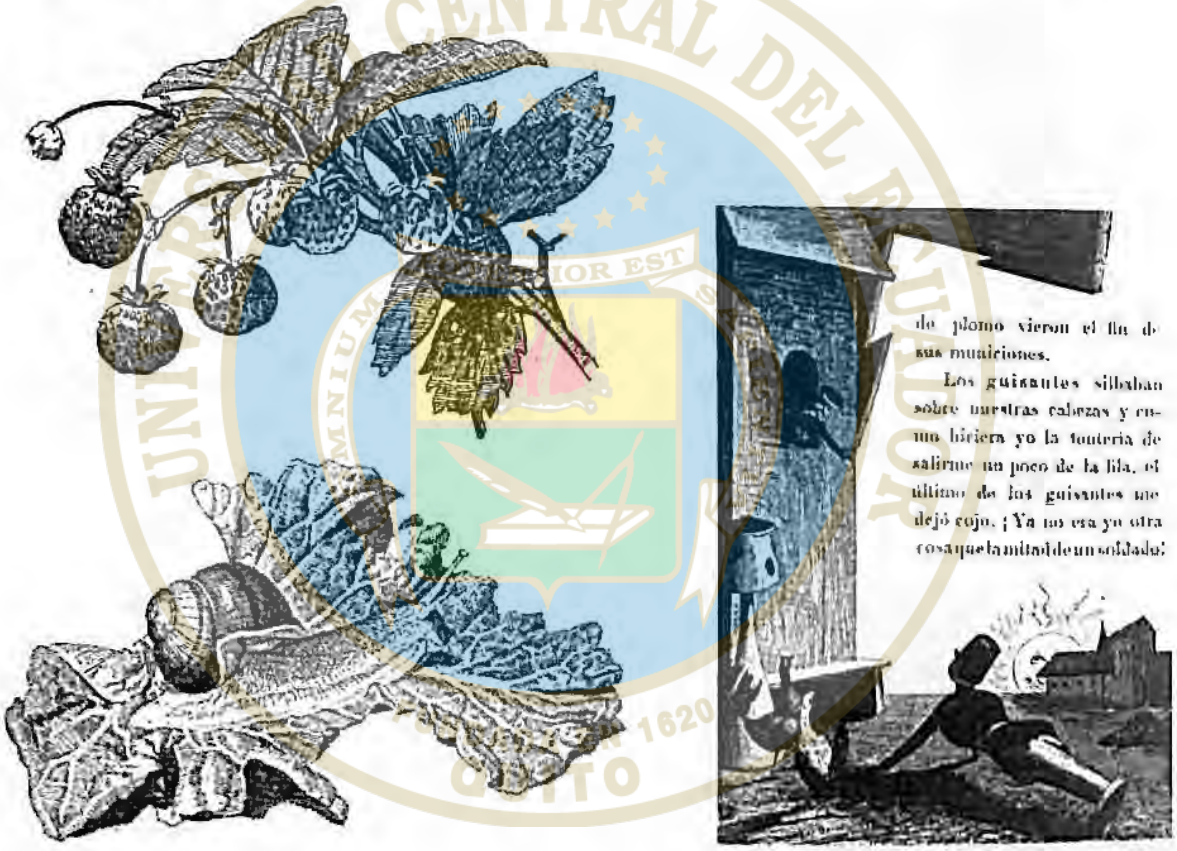


Dibujos de la *Enciclopedia Escolar*, Textos escolares Aguado, Madrid, Afrodisio Aguado, 1945.

Los modelos de «orden cerrado», la razón como sistema de dibujo.







C. B. Nualart, *Lecciones de Cosas*, Barcelona, Seix & Barral, Herms, 1929.
C. Le Monnier, *Nenes y Juguetes*, México, Librería de C. H. Bouret, 1882.

Los sueños ejemplares. El mundo imaginario de las publicaciones escolares de comienzos del siglo XX.



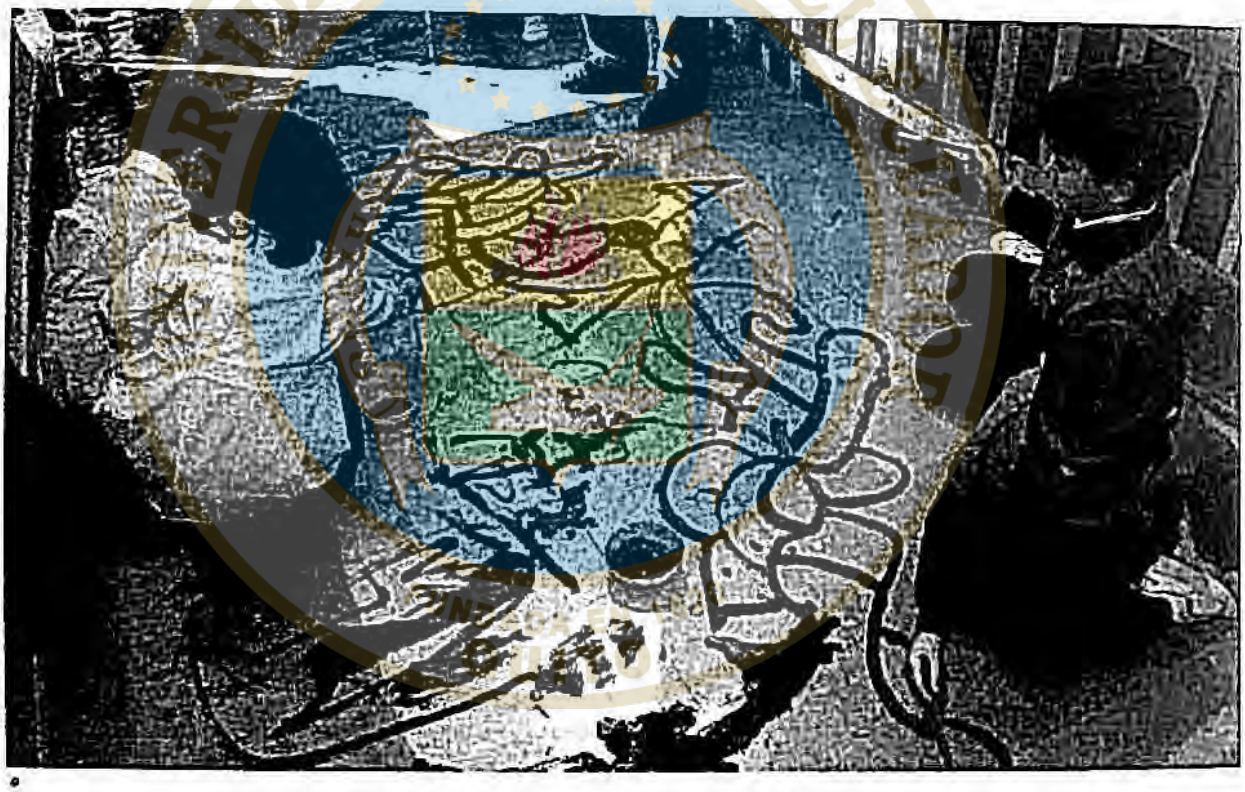
Gitanas, Warrington Secondary School.



Vaso de flores imaginarias, Sir W. M. Perkins's School.

Dibujos recogidos por Herbert Read en *Educación por el Arte.*



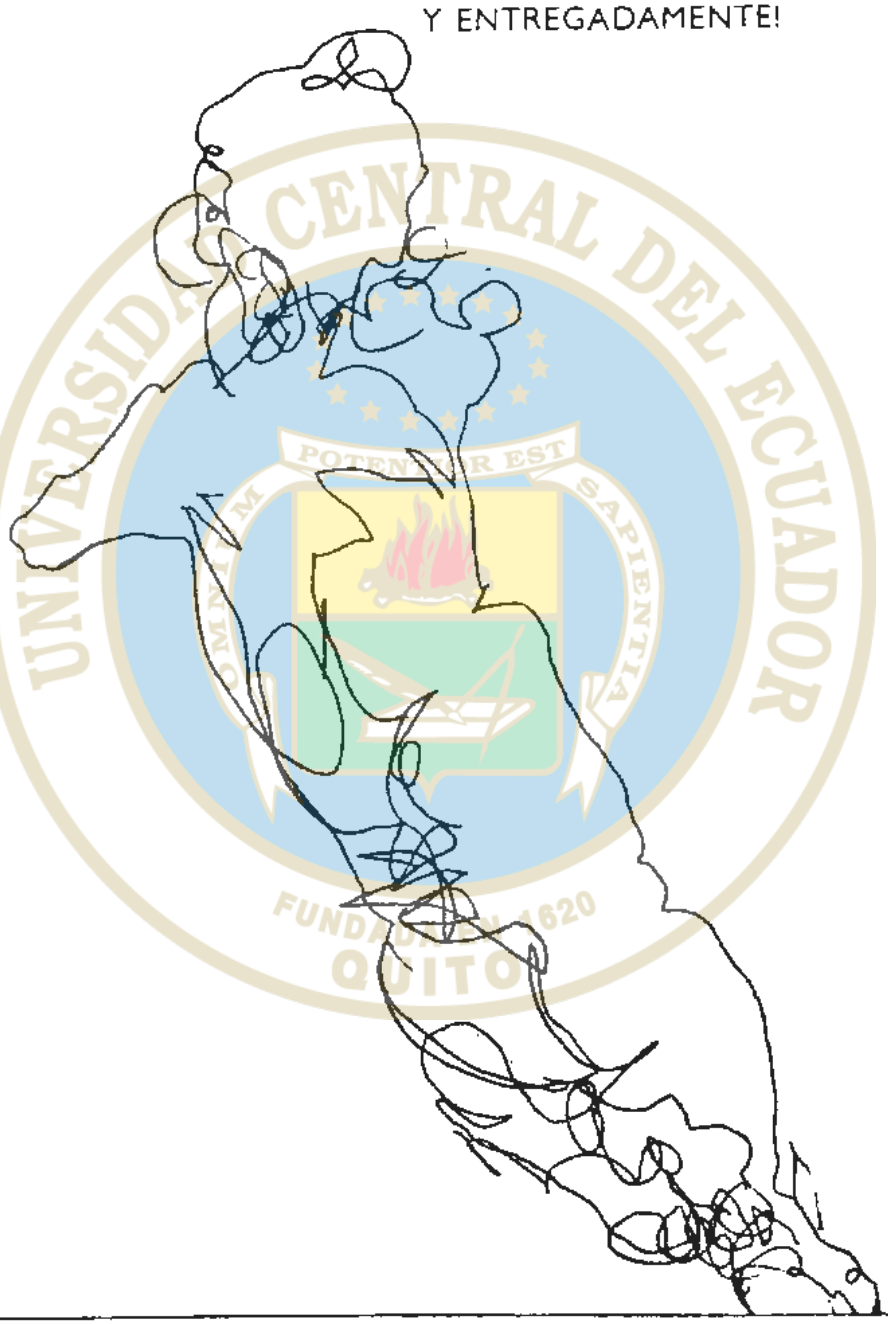


Kindergarten La Salle (Madrid).

Seguiiimos y vaaaamos por el pie... el costado... y me meto al brazo... registrando con mi línea todo lo que los ojos van viendo... hasta que llego a la cabeza... me meto en ella y la recorro poco a poco... toco el pelo, la frente... despacio, sin pensar en nada, dejándose ir... ¡déjense llevar por la forma!

Llevo cuarenta años de dar clases y "las monjitas", ¡igual que dibujar con la mano izquierda, son mis últimas cartas para empujarlos a que se den cuenta de lo que pretendo: que se entreguen a lo que hay afuera sin que los esté limitando ninguna otra consideración más que eso:

¡VER... VER PROFUNDA
Y ENTREGADAMENTE!



Página de la publicación *Cambiamos por favor.* Recopilado por Maritere Martínez. Diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves.

Cada método de enseñanza es un modelo de la estructura con la que cada época proyecta la forma con la que aprendió su generación. El de la imagen es un ejemplo perfecto para visualizar la ideología de las vanguardias de principios del siglo XX y su modelo «inefable».

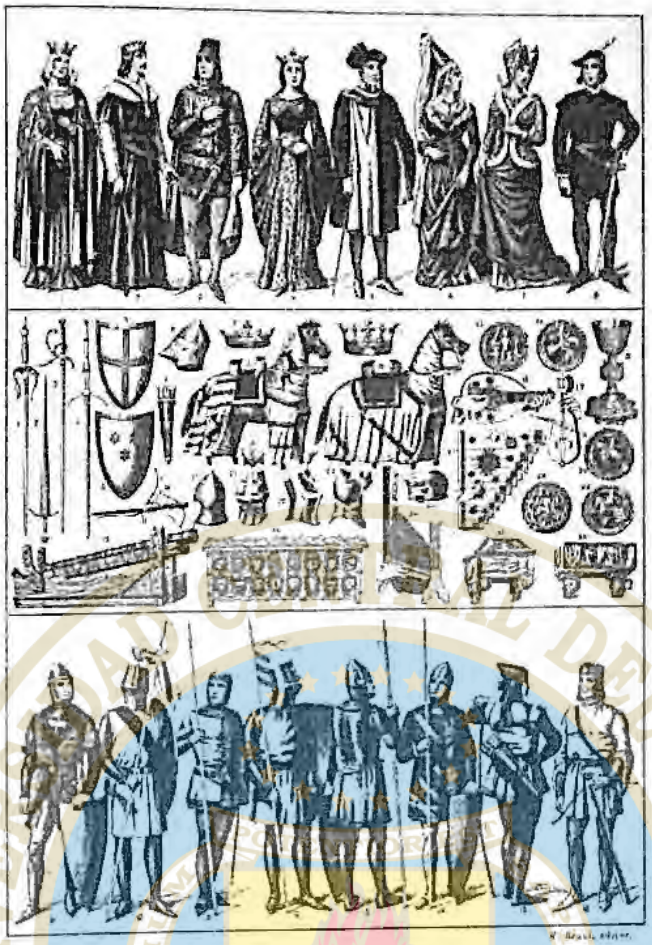


Modelos de aprendizaje. El Dibujo como acción. La etapa escolar.



Quince años. La adolescencia: las referencias de las revistas americanas (dibujos de Juan José Gómez Molina).

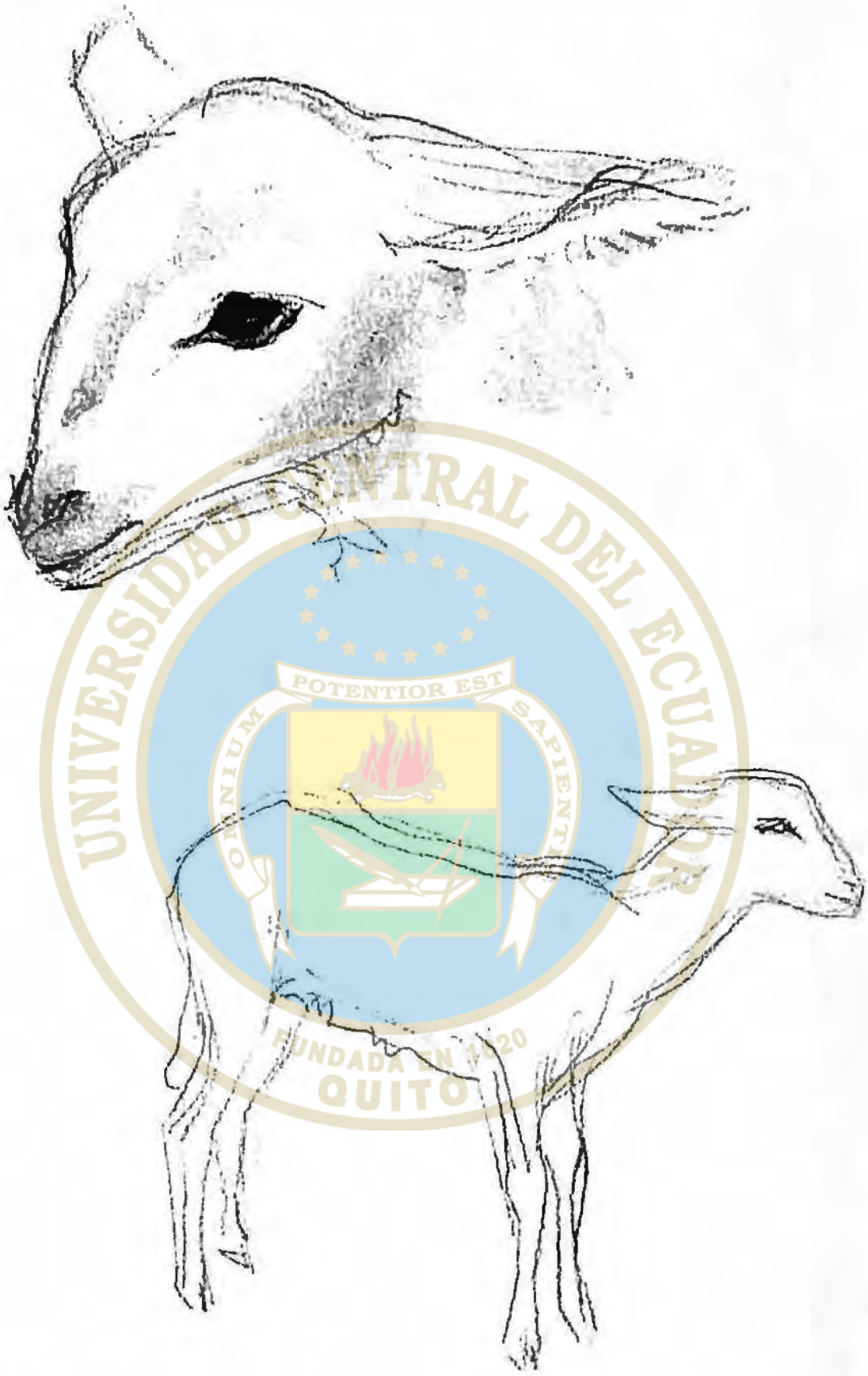
En la actualidad, antes de su introducción en la enseñanza «culta», la entendida como de «Bellas Artes», todo dibujante se ha iniciado y ha interiorizado los modelos de la cultura de masas.



Trajes, armas e instrumentos músicos del siglo XIV. Las enciclopedias.



Los tebeos.



Dibujo de Alfonso Gómez-Gil.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO





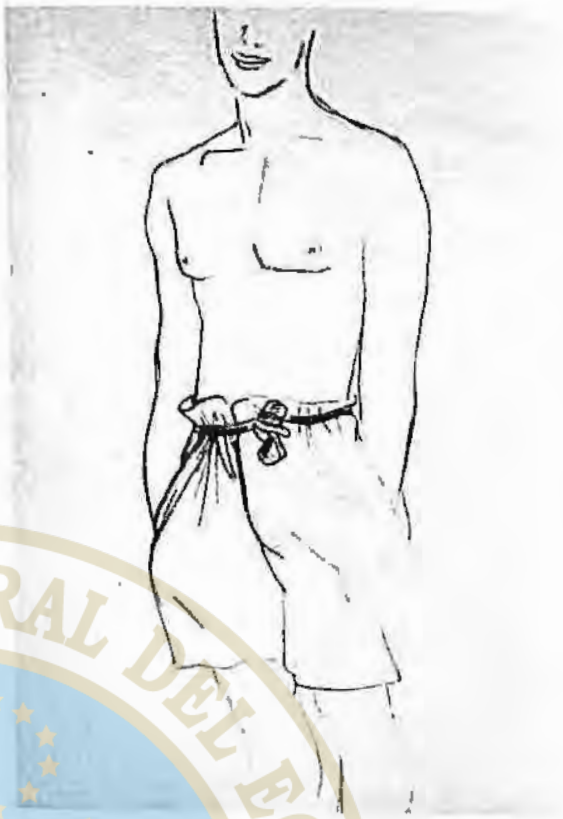
Benjamín Palencia.



Benjamín Palencia.



Juan José Gómez Molina.



Gregorio Prieto.



Juan José Gómez Molina. El modelo cultural. Dibujos previos a la enseñanza de Bellas Artes.

En la historia de todo dibujante contemporáneo hay un momento decisivo, cuando ese hablar en acto, de que nos habla Bruce Nauman, se dirige por primera vez hacia un espectador «culto» y para ello necesita, como en la *Divina comedia*, hacerse acompañar por un «Virgilio» que le oriente por los infiernos del nuevo trayecto.



Eugene Smith, *Spanish Village*.



Eugene Smith, *Spanish Village*.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

La realidad es siempre un imaginario construido con las representaciones ejemplares que nos ha legado nuestra cultura colectiva; la tarea del dibujo es combatir en este espacio fantasmagórico a través del cual vamos nombrando, uno a uno, pacientemente, los lugares desde los que nos soñamos por primera vez.

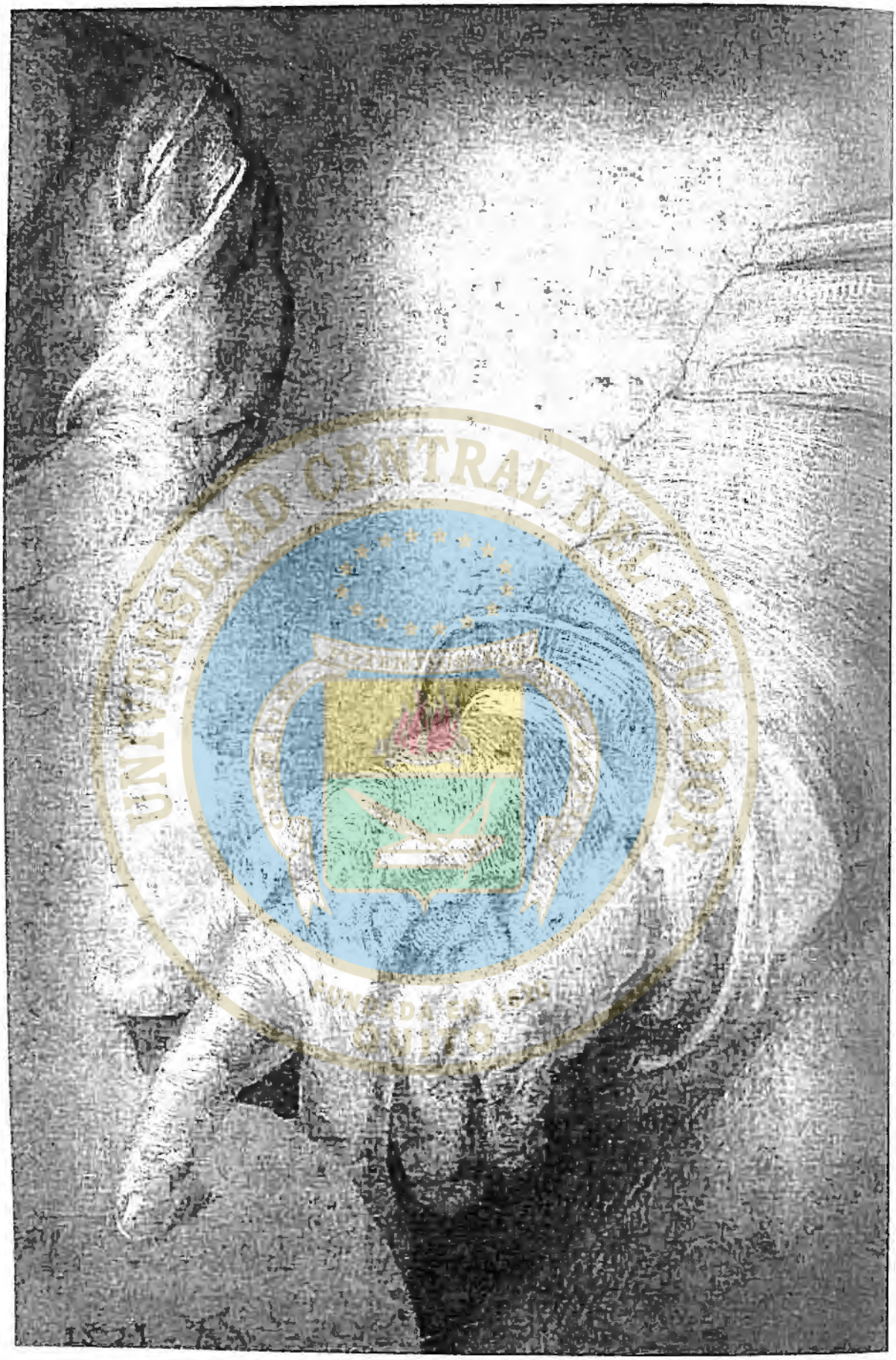


Pbyllirides



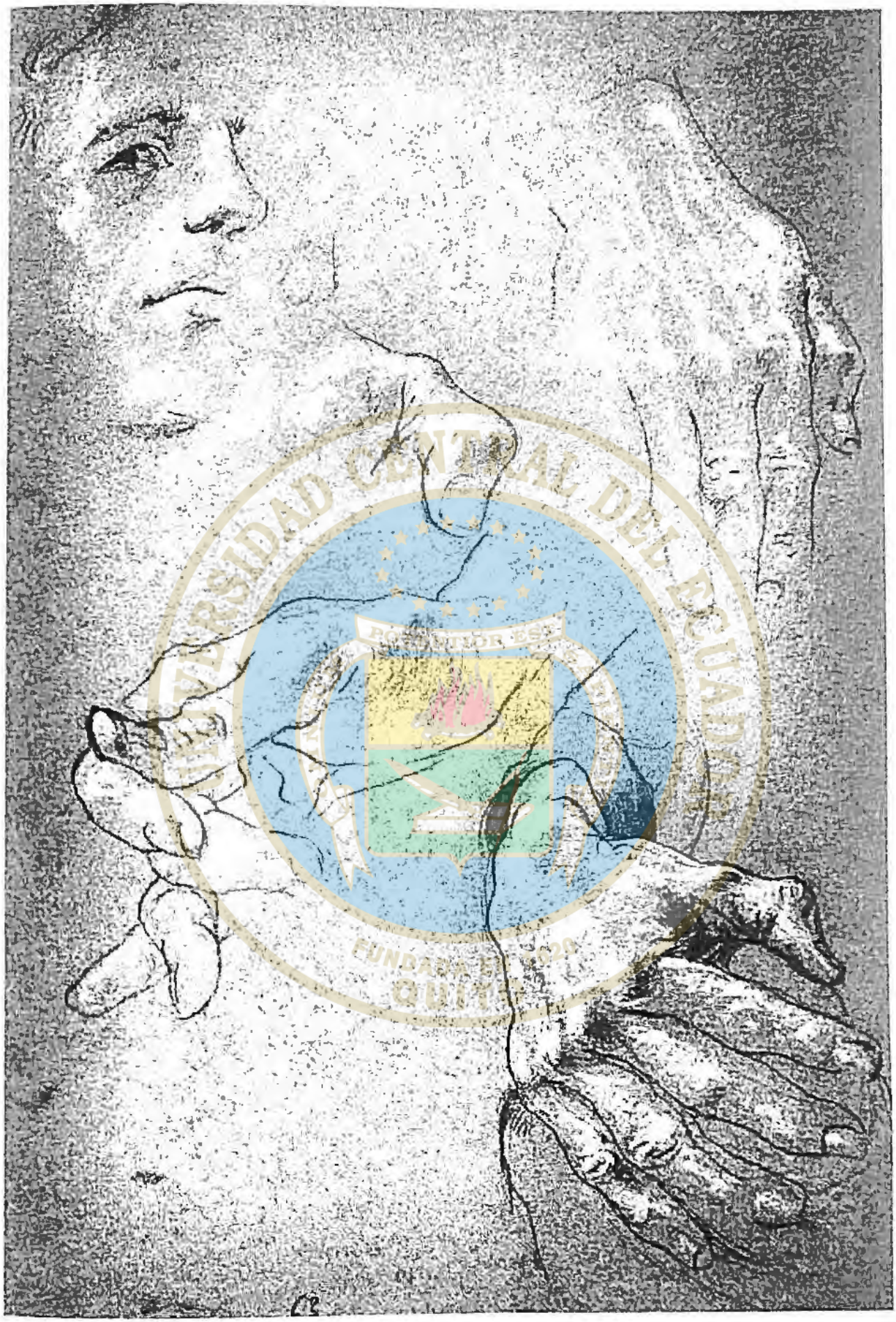
UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

El programa iconográfico. Fernando Gallego: representaciones de la bóveda astrológica de la biblioteca de la Universidad de Salamanca, dibujar lo desconocido desde lo reconocido. García Avilés ha justificado la influencia de Miguel Escoto por el hecho de que en el *De poetica* de Higinio aparezcan constelaciones como *parabellum* o *vexillum*, que son fruto de la invención de Escoto.

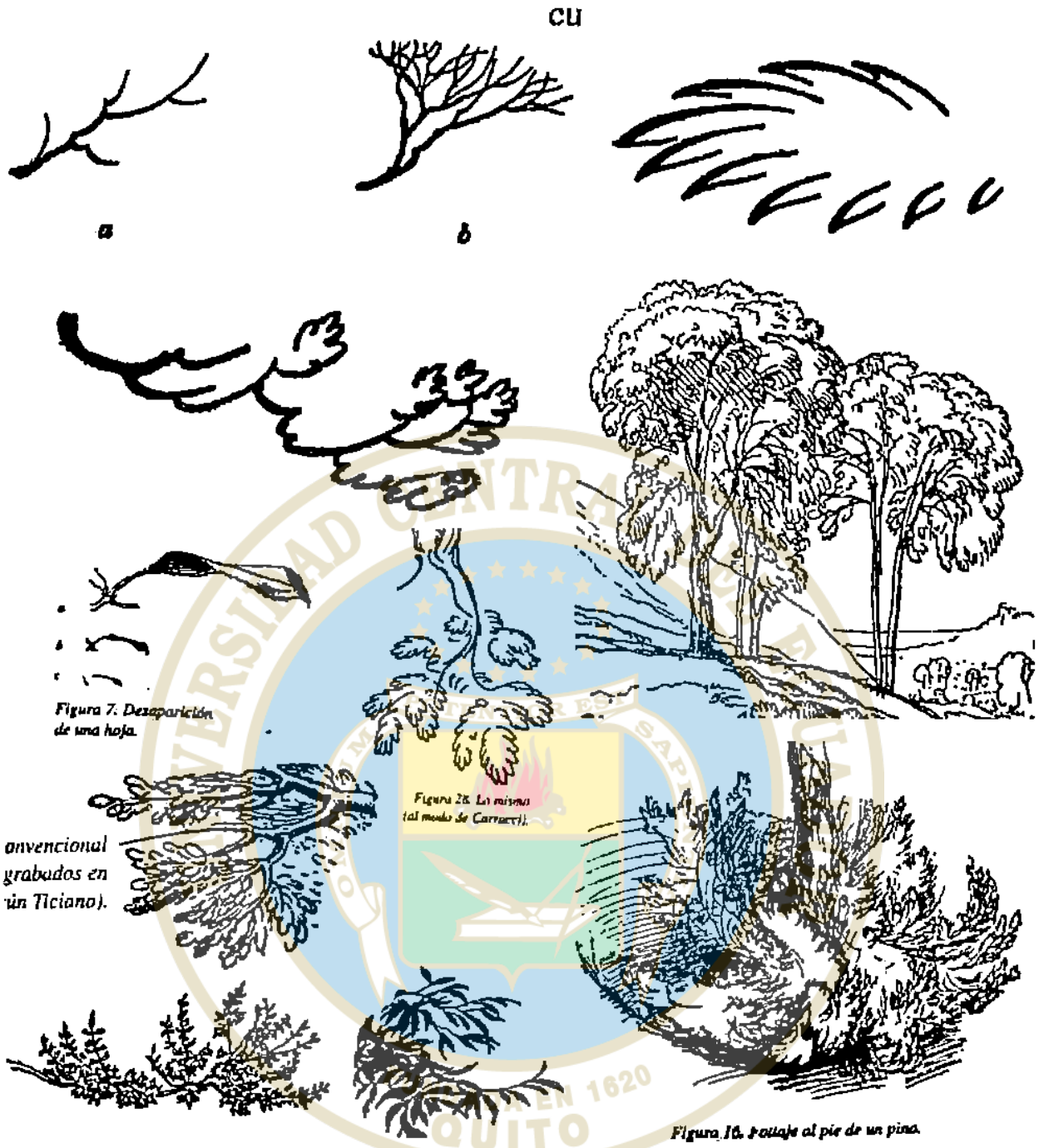


Alberto Durero, *Manos.*

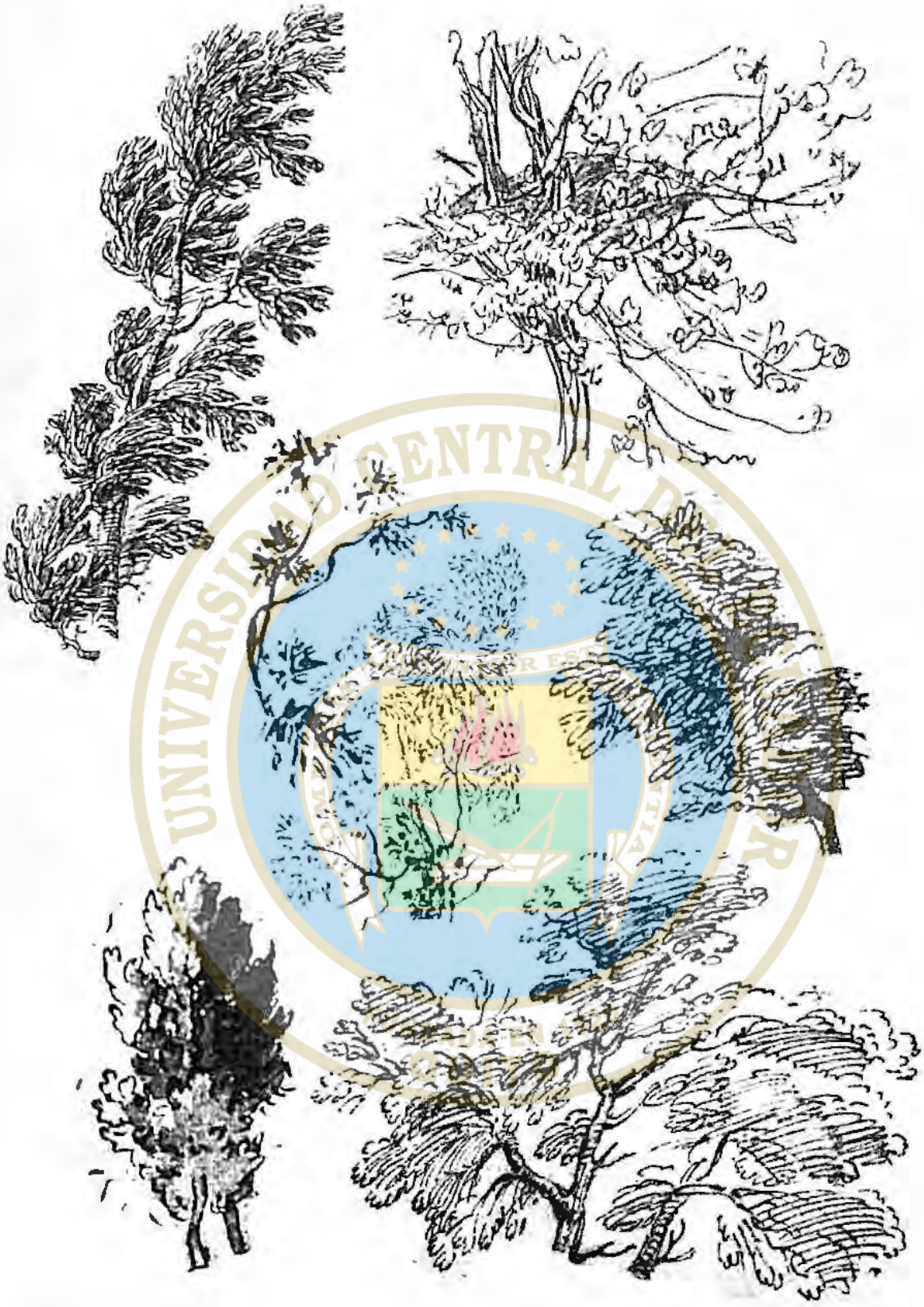
El proceso técnico es siempre fundamental, no porque sea la solución, sino porque es la materialización del dibujo, cuyas equivalencias establecen las analogías posibles con los datos sensibles de la realidad.



Juan José Gómez Molina, *Manos.*



Dibujos propuestos por Ruskin como modelos de representación del árbol. Un esquema que se reduce a tres elementos: una línea ondulante, una estructura tomista y una mancha de sombra.



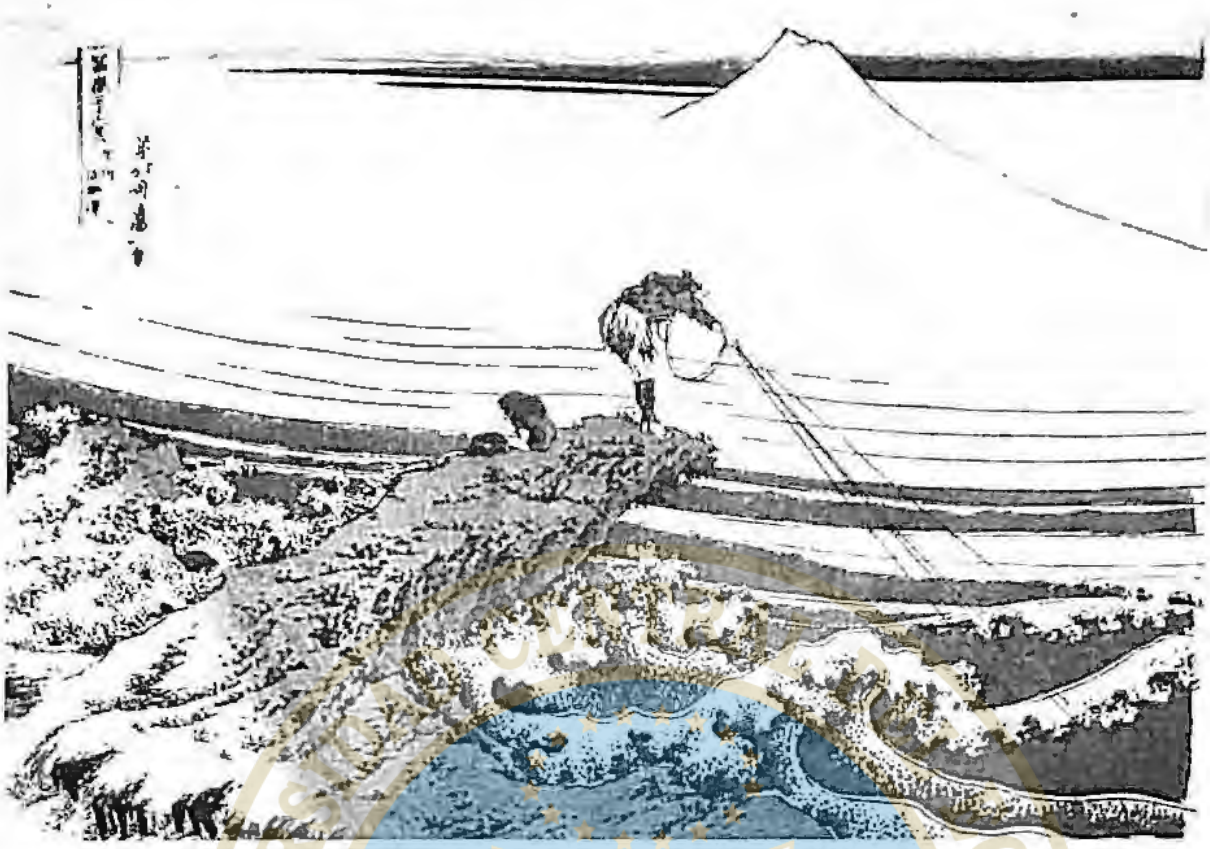
Cittadini, siglo XVII. Nicanor Piñole, siglo XX. Salvador Dalí, siglo XX. Grimaldi, siglo XVII. Grimaldi, siglo XVII. Escuela de Carracci, siglo XVI.

Persistencia durante siglos de la propuesta reconocida por Ruskin. Representación de autores en épocas y proyectos diferentes.

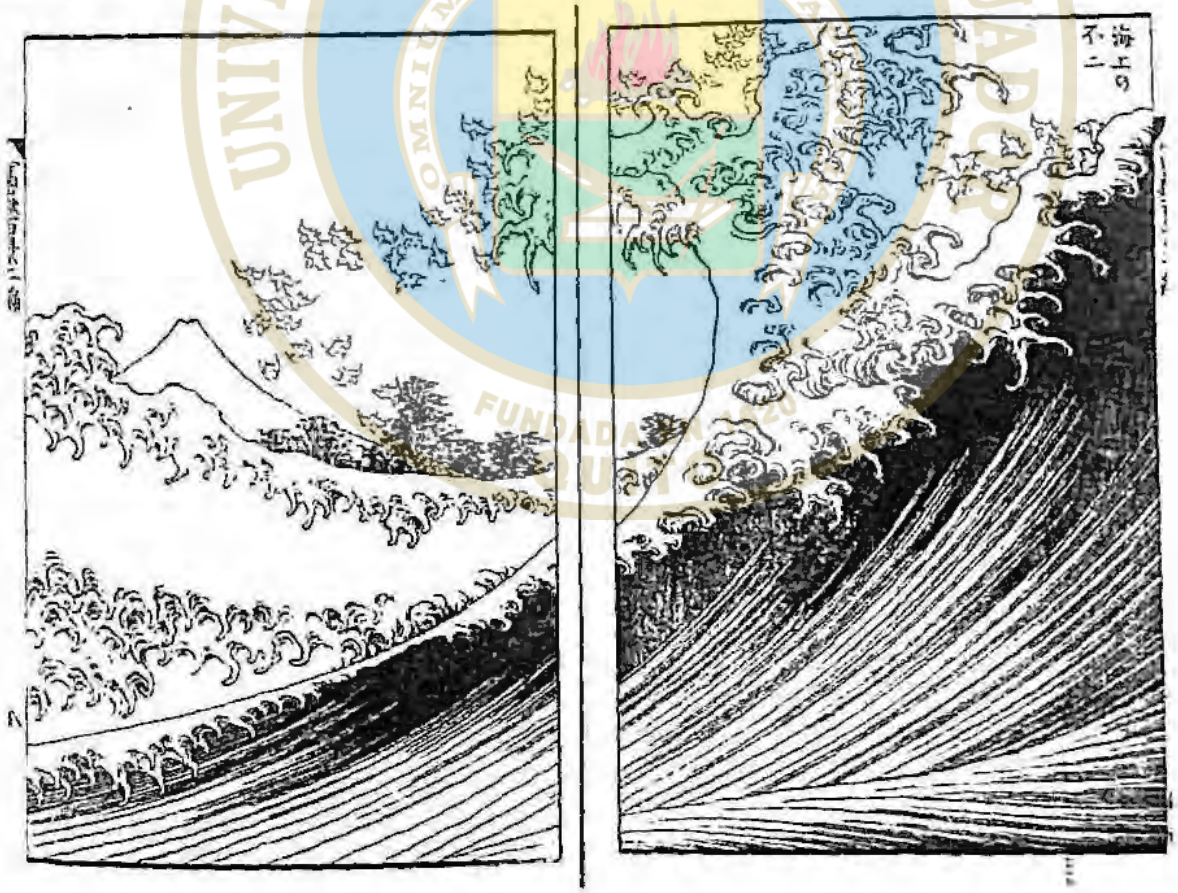


K. Hokusai.

En el proceso de representación, ciertas imágenes tienen el poder de diferenciarse del resto, hasta adquirir ese valor significativo que las trasforma en un modelo de modelos, en una imagen ejemplar que se interpone, definitivamente, en todo intento posterior de definir esa visión, creando un «topos», un lugar, desde donde organizar el repertorio del propio artista, y una tipología de patrones desde donde actúan sus seguidores, en una doble cita a esa realidad y a la autoridad ejemplar de aquella resolución.



K. Hokusai.

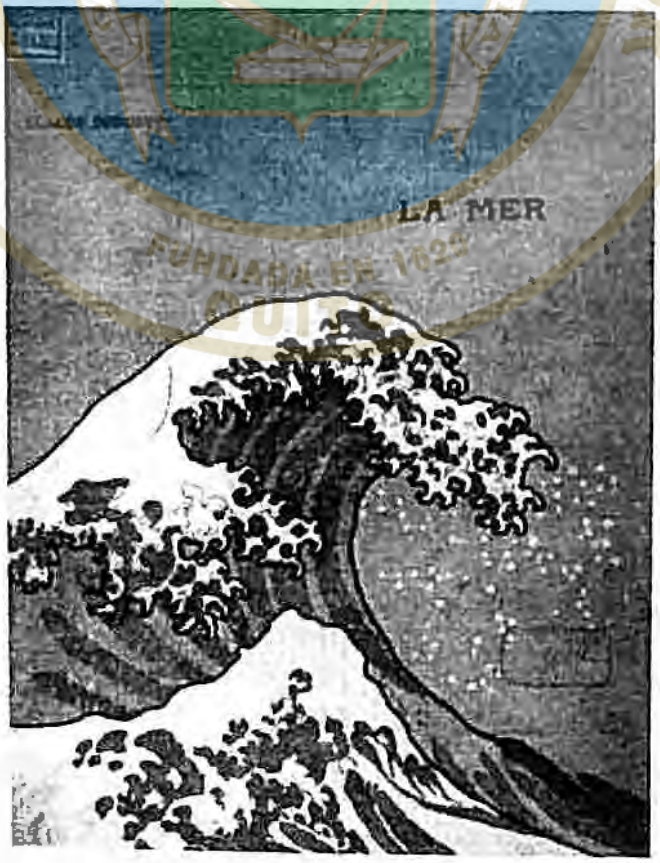


K. Hokusai.

La solución feliz descubierta se proyecta inmediatamente sobre la totalidad de la obra posterior como «recurso de autor».

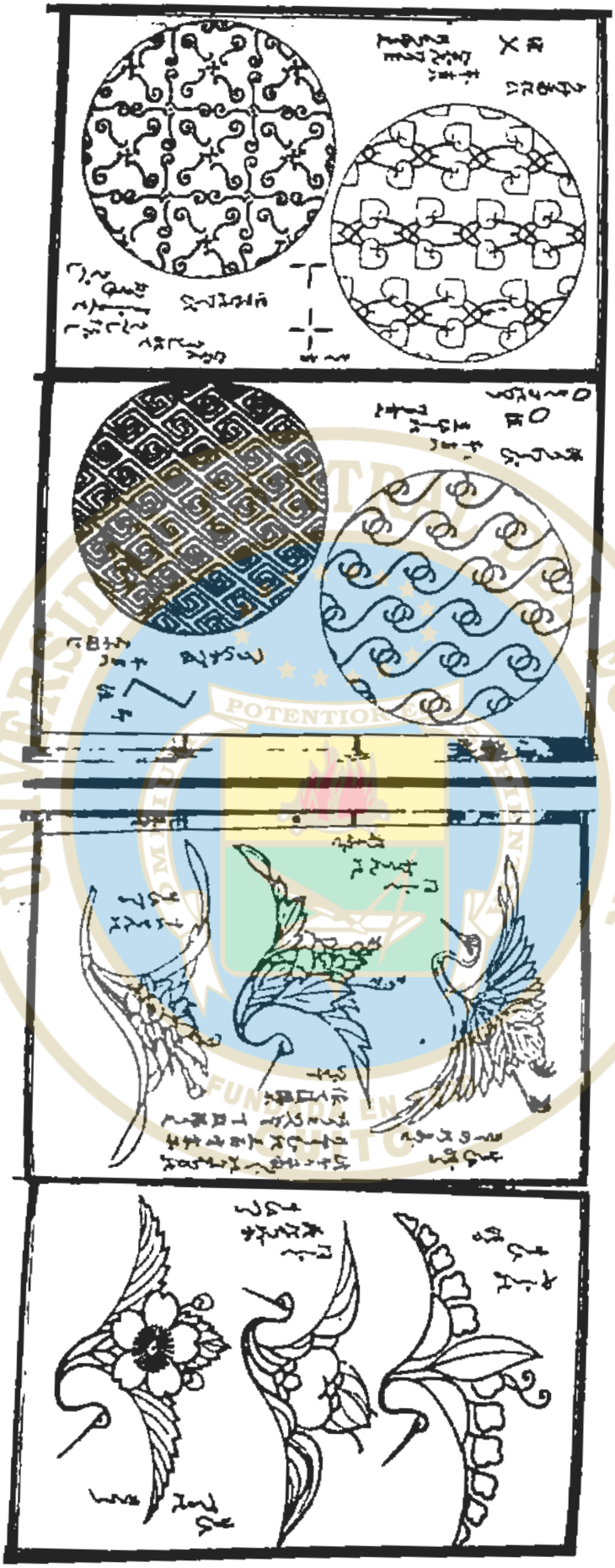


Henri Jossot.

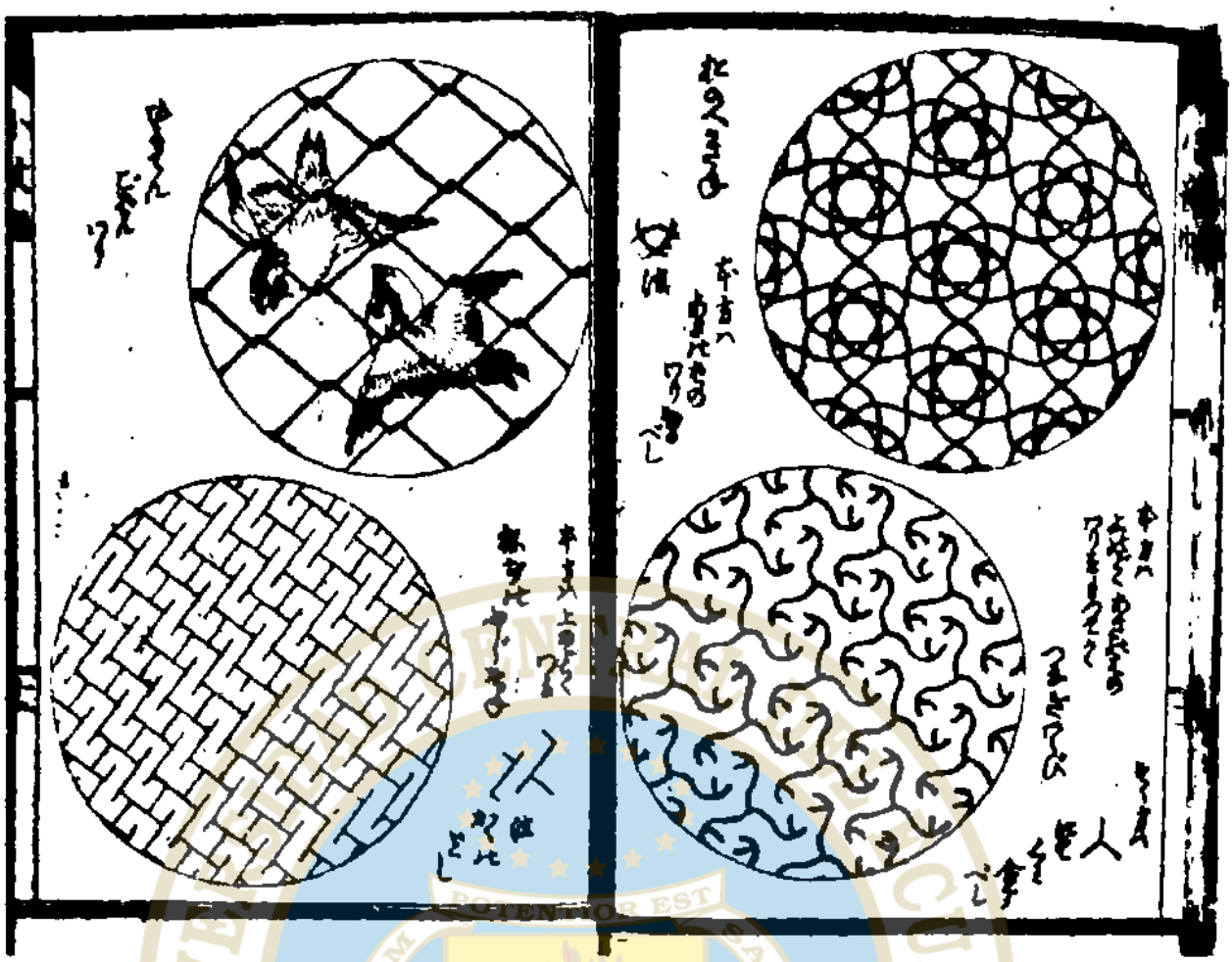


Anónimo francés.

EL DIBUJO ES UN SISTEMA DE CREACIÓN DE ESQUEMAS CON CAPACIDAD DE ESTABLECER PATRONES, TIPOS Y MODELOS GRÁFICOS QUE SE PROYECTAN SOBRE EL CONJUNTO DE FORMALIZACIONES PROFESIONALES DE OTRAS INDUSTRIAS

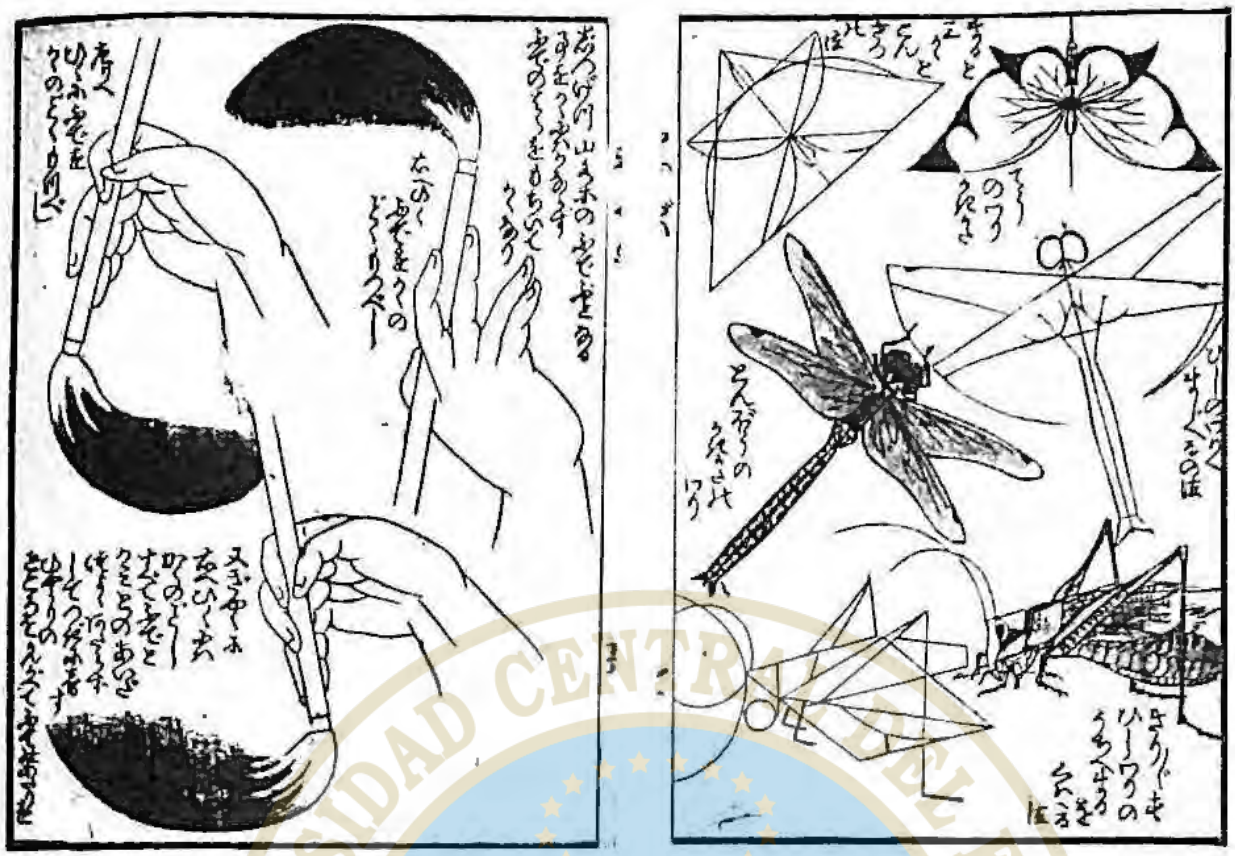


K. Hokusai.



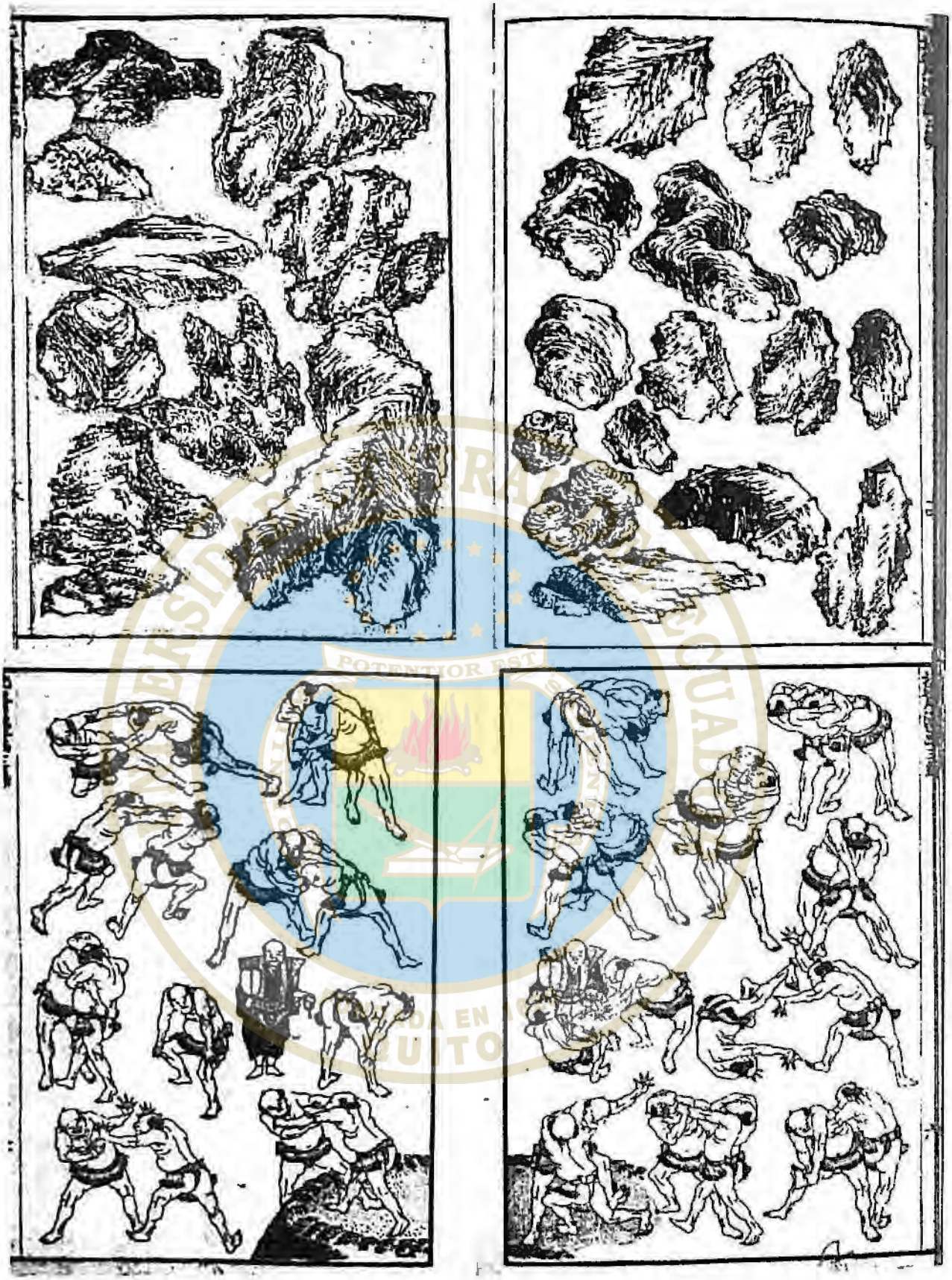
K. Hokusai.

UNIVERSIDAD PONTIFICIA DEL ECUADOR
OMNIUM BONARUM ARTIUM MATER EST SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO



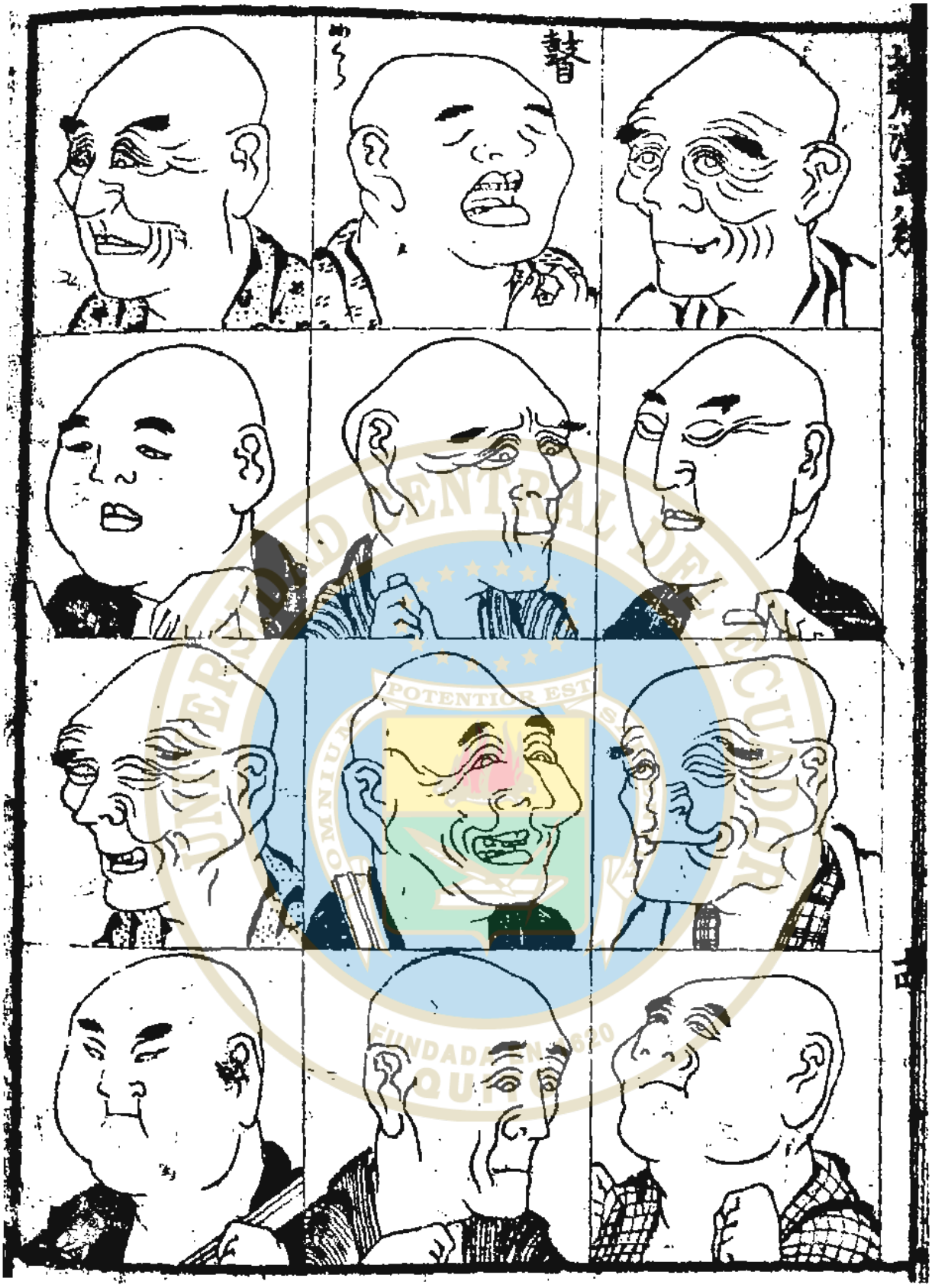
K. Hokusai.

Nombrar el esquema de las cosas y nombrar su propio desarrollo de nombrar es un ejercicio fundamental desde el que se propaga la acción del «maestro», a través de los «profesores» que generan su «escuela». Como los círculos que origina el impacto de un objeto en el reposo de las aguas de un lago, la repercusión de una obra ejemplar se propaga por medio de aquello que difunde el método de trabajo del artista ejemplar: la estampa, las cartillas y los tratados son las ondas de propagación de esta acción fundamental.



K. Hokusai.

La creación necesaria del repertorio de la representación teatral del «cuadro ventana». Los actores y las bambalinas de la caja escénica.

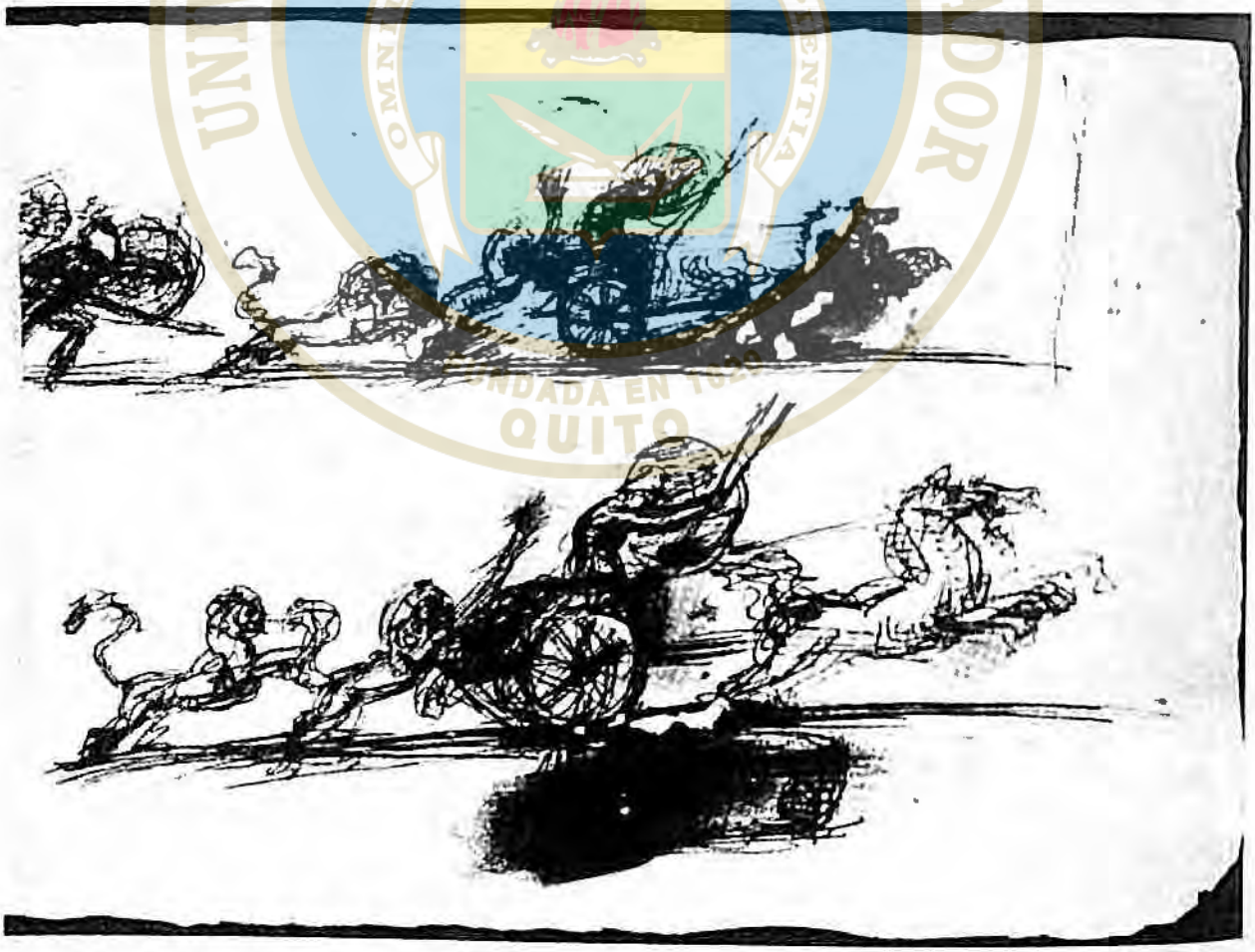


K. Hokusai.

El dibujo y las caracterizaciones de los personajes: las fisionomías de los modelos de aprendizaje generan la idea, la época de cada cultura.



A. Canova. Academia.



A. Canova. Cuademo: dibujos de invención.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
QUITO

cuadro está por completo pensado, de acuerdo con ese deseo de trabajar disciplinadamente que he sentido desde siempre.

Una acción muy similar mediante la cual actúa el chamán en las ceremonias de iniciación pero también parecida a otras por las que repetimos una forma externa, mientras que pensamos acerca de ella, o al gesto repetitivo que efectuamos al final o al principio de una acción para reestablecer su continuidad. Una acción fundamental mediante la cual nos movemos en el espacio mental de la idea, a la caza de las líneas de fuerza que son razón profunda de su origen, un recorrido establecido desde las cuatro dimensiones del espacio para determinar el tiempo abstracto de su conocimiento.

Un gesto desvinculado del estilo, un dibujo sin época, capaz de hablarnos de ese fluir pero también de nuestra presencia, de nuestro discurrir como fluido. Un dibujo, que no actúa fuera de la representación que el artista hace de su quehacer «profesional». Ese hablarse a si mismo que es necesario realizar para entender y entendernos en el profuso sistema de signos mediante los cuales nos adentramos en el diálogo con el otro. Una acción mediante la cual situamos al espectador en el mismo lado de la escena de la representación. Un elemento fundamental en la búsqueda de uno mismo que encuentra su complemento en la mirada del otro, en el valor que el espectador determina. Una acción no visible.

Habla e idiolecto

El otro, yo y mi compañero

Muchas veces suelo comentar con los alumnos mi sorpresa de que cuando ellos dicen encaminarse a la búsqueda de su identidad, ésta siempre surja sobre el mismo territorio de expresión y siempre nombre los mismos materiales. No es posible que sus carencias se resuelvan en el plano de lo inefable, resulta raro que en un grupo tan amplio no aparezca alguien metódico, ordenado, preciso... sobre todo, en una época en la que la identidad está cuestionada desde posiciones ampliamente difundidas, donde la definición de la obra se organiza desde territorios más complejos de referencias a los sistemas de signos que determinan los imaginarios colectivos que precisan los intercambios interprofesionales.

La idea de que la identidad sólo se realice en este territorio del proceso es un lugar común, fuertemente arraigado, y en los inicios del siglo xx se convirtió en el lugar por excelencia, el que parecía irradiar toda la fuerza necesaria de la creación. Hoy en día la visión del artista contemporáneo se organiza desde estructuras de signos intercambiables, cada vez más cercana al mundo mediático del diseño. Las estrategias que actualmente percibimos, de cómo concebidos nuestro yo, están más vinculadas a la idea de un producto dialéctico entre las construcciones lingüísticas de la realidad, en las que la palabra tiene un papel y donde el yo se reconstruye en el lenguaje del otro, en una identidad colectiva que se estructura en el lenguaje social. Debe existir, quizás, una razón oculta o más profunda que hace que la grafía, el gesto espontáneo e incontrolado, siga siendo un lugar privilegiado, una estructura de conocimiento, un método de trabajo insertado en el proyecto en donde se seguirán evidenciando procesos esenciales, recuperando nuevamente el lugar originario, el que justificaba su razón en una parte del proceso que la totalidad pareciese negar.

Los nombres que completan esta acción, aquéllos que siguen nombrando estas operaciones fundamentales siguen sirviendo de espejo para el desarrollo del proyecto, lo que yo me digo a mí mismo y lo que el otro dice de mí establecen un cerco definitivo de lo que es posible determinar con la técnica que desarrollo. Situarse alternativamente como actor y espectador es fundamental para el desarrollo de la obra. Los procesos de exhibición son una manera particular de generar esos marcos de interpretación.

Cuando Kokoschka hace esa declaración de principio, cuando utiliza la palabra como un intermediario fundamental entre él y su público, lo hace en un entorno cultural fuertemente articulado, donde el dibujo se referencia a sí mismo, a través del combate que establece con las normas estilísticas imperantes y con los discursos éticos que las justifican. Su discurso, que hoy podríamos definir como de «viejo republicano» rusoniano, y que tendría su continuador en su paisano Hundertwasser (1928-2000), se establece desde un terreno de pureza conseguida desde el rechazo a determinarse dentro de cualquier discurso que se pueda identificar con propuestas concretas, un mundo virginal indiferenciado en el que el hombre pretende hablar directamente con su creador, desde el dolor y la tragedia de su soledad. Un sistema que se proyecta sobre los recursos gráficos que en el dibujo establecen analogías similares. En contraposición a las líneas claras, trasparentes, del pensamiento vienés de la época, que fluyen desde la geometría abierta del arabesco, en equilibrio perfecto con el orden del que emana su dibujo, nombra al hombre, a la figura, desde la resistencia a determinar otra procedencia, que no sea ese todo innominado que se determina en la imprecisión de los elementos que deberían definir el fondo de la imagen. Los atributos de sus personajes no son otros que aquéllos que se determinan en el desorden vislumbrado de las formas en las que se concreta su propio temblor ante el caos; no hay más definición que las precisas para definir los detalles de su diferencia: las huellas de su avatar biológico ante los sucesos que le oprimen. Si observamos sus fondos veremos que no hay más lugares que los que proyectarían sus estados de ánimo ante un mundo innominado. El dibujo que justifica su obra, los apuntes que él realiza frente al modelo están realizados con la técnica del «esbozo», «boceto», «bosquejo», haciendo hincapié en aquellos estados de ánimo que con los «introspectivos», los «inconscientes», o los realizados en «duermevela», los «automáticos», son un tipo de operaciones que surgieron en el dibujo del cuadro para hablarnos de aquellas actitudes primordiales, desde donde era posible acercarse a la idea, desde la indiferenciación a la diferenciación del sentido.

Hablar en privado

La identidad y la alteridad. Nombrar el yo

Cuando el artista inicia su tarea, el dibujo se pliega sobre su estructura de escritura del dibujo; lo que aparece en él son más bien líneas de «continuidad» y «discontinuidad», alternándose con «acotaciones» de lugar, «esquemas» estructurales, «diagramas» de sentido, y «notas» verbalizables, cuando no, la propia escritura en forma de estructura estética, acotación que nombra los propios objetos o las operaciones en las que está inmerso.

Los trazos realizados sobre el papel no son los que definen lo representado sino solamente aquéllos que precisan el lugar donde un problema debe ser resuelto. En la taxonomía tradicional, en la representación del modelo, estas operaciones estaban situadas en «el encaje» cuando la estructura estaba normalizada o en las notas cuando el proceso estaba abierto y se relacionaba con las actuaciones que servían para desarrollar la «idea», «el pensamiento», «la invención», «el capricho», «la fantasía», «la ocurrencia». Este ensueño caprichoso[10], este disparate de organizar trazos a la búsqueda de una identidad profunda, ha sido el lugar, la estrella polar de gran parte de las iniciales propuestas renovadoras del pensamiento contemporáneo, de él han surgido la mayor parte de los métodos liberadores, y él ha sido el que ha justificado la «creatividad» de la práctica artística.

En el interesante trabajo de Maritere Martínez Fernández[11], sobre el taller de Gilberto Aceves Navarro, tenemos un registro precioso e insólito, donde se nos muestra la voz del profesor maestro, tratando de obligar a los alumnos a que se adentren en las cualidades del dibujo, en sus accidentes, en su fluir automático, para burlar la gramática ordenada desde la que tradicionalmente, se nombra el cuerpo representado:

> No seas razonable.
>
> SALTANDO Y ENCONTRANDO LA FORMA
>
> ¿Qué tienen que hacer para hacer dibujos? convertirse en dibujo ustedes.
>
> No piensen que están dibujando, solamente déjense ir. Obedezcan a la Forma, es decir, ¡Vean!
>
> Al dibujar estamos acostumbrados a pensar de una manera determinada y reducimos el problema a un esquema muy sencillo. Es como cuando vemos por primera vez una mujer desnuda, ¡la impresión es terrible!: «¿Cómo es posible? ¿Cómo se atreve?... ¡que se vista!», pero ya se nos quedó desnuda. Sobre esa primera impresión asumimos que todas son iguales y nuestra mente inventa un patrón que nos servirá para poder afirmar: «Está bien esto... está mal esto», reforzado por la vida de allá afuera, por la gente, el intercambio, las normas sociales, por la historia. Esto es lo que depositamos dentro de nosotros y eso es lo que conocemos, eso es lo que sabemos y pensamos. Si se nos pide que dibujemos un árbol lo vamos a hacer siempre igual, bueno... ¡pues no son iguales!, hay muchas especies de árboles: hay árboles chiquitos y árboles grandotes, ¡hay árboles caídos!... Nunca vas a acabar de conocer un árbol realmente. Tenemos que aceptar que no vemos la Forma tal cual es y olvidamos que ella tiene todo puesto en su lugar. ¡La Forma es muchísimo más rica como se presenta ante nuestros ojos que como la pensamos! Además, como que no somos grandes pensadores, ¿verdad?
>
> Hagamos chapulines. Con un pastel o un carbón brinca de una parte a otra de la forma, sin que haya conexión. Tienes que contener el conjunto completo en tu cabezota, ubicar claramente cada una de las formas y desde ahí saltar de tal manera que, cuando acabes de brincar, tus trazos te muestren algo similar a la figura que estás viendo Totalmente ciego, ¿entendido? Si te concentras, saldrá.

---

[10] En *Las Lecciones del dibujo* ya planteamos esa estrategia del yo que surge del modelo de lo «esencial» o «lo inefable», ese yo «primordial» que se fragua en la pérdida, y en la impotencia.

[11] Maritere Martínez Fernández, *¡Cambiamos por favor! Diario del taller de Gilberto Aceves Navarro*, México, Arte e Imagen, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2003, pág. 55.

El yo parece surgir del accidente, de la diferencia que impone la impronta de nuestra huella. Las exposiciones realizadas en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, y el realizado en la Telefónica de Madrid, con los nombres, respectivamente, de «Dibujos Germinales» y «Arte Termita contra Elefante Blanco» son un buen ejemplo del afán justificador de la importancia de un dibujo sin dibujo, de un dibujo sin palabras, realizado desde la incierta afasia que justificaría la defensa de la existencia del territorio virginal que sería el fundamento de la obra de arte. El planteamiento de la primera parecía referirse, precisamente, a ese lugar desde el que surge el proyecto, de aquellos «rasguños», «caprichos», «invenciones»... que dan origen al cuadro en la terminología clásica, y que hoy son el tema de la obra moderna. En la medida en que ella es ya una representación de la reflexión que el dibujo realiza sobre ese «pensarse el dibujo», el gesto originario que antes se construía desde el silencio, en el puro encefalograma de la idea que daba origen al cuadro, ahora es ya un producto elaborado, complejo, que se define a sí mismo como obra final. Picasso decía que lo único que no se podía comprar era la pobreza; cuando la antigua transparencia del proceso se ha opacado para que el pensamiento fije su atención sobre él mismo es ya imposible encontrar en él esa pretendida acción primordial, y esa acción primordial se oculta y se diluye en la marca que debía dar cuenta de él.

Uno de los fenómenos más radicales del dibujo es la capacidad permanente de metamorfosearse en sus representaciones, como un Sida permanente es capaz de trasformarse para generar constantemente anticuerpos que burlen los intentos de atajar su anomalía. Nunca sabremos con excesiva certidumbre a qué palabra nombran, y como en el caso de «La Sibila» de Miguel Ángel, siempre será irreducible a sus falsificaciones. Cuando los nuevos dibujos tratan de imitar los antiguos «esbozos», éstos se reorganizan en un campo diferente de la gramática dibujística. Cuando el arte contemporáneo ha fijado su realidad en ese dibujar el dibujar, sus representaciones se han mutado. Lo que originariamente era un territorio del proyecto ahora lo es de la obra final, y como tal no es ya la idea que circunscribe, sino las operaciones del lenguaje que establece como evidentes para nombrar los elementos que se han convertido en protagonistas de la nueva significación. La mayor parte de los dibujos que aparecían en las exposiciones no eran las raíces originarias de la idea que desencadenaba el proyecto, ese decir en alto que preconizaba Bruce Nauman, sino esa reflexión posterior que ejercitamos para pensar el propio dibujo que hemos realizado; todos ellos no eran «la tragedia» que en *El 18 de Brumario,* Karl Marx definía en el surgir de las instituciones, sino la «parodia» en la que posteriormente se repetían en forma de «simulacro».

Pero desde esa estructura abierta capaz de ser soporte a nuevas funciones, el dibujo primordial que determinaría la realidad de la obra y la identidad del propio dibujante, siempre subsistirá la duda de dónde está el lugar desde el cual el dibujo nombra al otro y a uno mismo. La autoría de la obra, su valor, su «troc» social hace necesario que se evidencie en su forma; por eso, ciertos lugares del dibujo, ciertos «topos», en donde aparecían aquellas operaciones más irreductibles a la norma, aquellas operaciones encargadas de producir la síntesis de conocimientos dispersos para organizar conceptos nuevos, han adquirido el papel de protagonistas de un arte basado en la sobrevaloración del individuo. Se atribuye a las grandes instituciones cul-

turales americanas la coincidencia de valoración de Pollock por el hecho de que él encarnaba como nadie el sentido profundamente individual y aislado, pero sería Warhol, el que se convertiría en el paradigma de esa rabiosa personalidad con una obra construida con la imagen de «lo otro», con una diferencia que no se basaba en el gesto autocombulso, sino por la aceptación de la estructura del sistema, por su dominio ejemplar. Un sistema que ha impregnado la totalidad de la producción contemporánea y que nos lleva a cuestionar la manera en que se produce el fenómeno por el cual nosotros somos reconocidos como algo diferente al medio en el que se realizan las obras. Un nuevo dibujo neutralizado desde el que ahora se nombra el objeto, la construcción que estabiliza la difusión industrial de la imagen. Una paradoja que rompe la dinámica de autoafirmación en el gesto de la que veníamos hablando. Un camino que obliga a una reconsideración de los fenómenos de identidad desde una perspectiva que nos permita comprender todos los elementos del conflicto.

La vanguardia normativa, racionalista, que sirvió de contrapeso a todo el pensamiento surrealista y dadaísta, también planteaba la idea de un dibujo neutro, una forma antes de la función, de un cierto vaciamiento del contenido que pudiese servir de cobijo a las nuevas funciones, pero lo realizaba desde un planteamiento diferente que primaba por el contrario los elementos ordenadores de la tradición racional de la representación: «la estructura», «la composición», «el orden». Una ausencia de referencias que inicialmente trataba de romper la relación metafórica de las imágenes con una realidad trascendente, pero que en su ruptura reafirmaron el valor metafórico de un nuevo sistema antropomórfico.

Desnombrando el sentido

En su propuesta de ir más allá de esta situación y radicalizar todavía más la autonomía de la obra de arte, incluso desde el territorio de la Arquitectura. Peter Eisenman, analizaba esta situación en los siguientes términos:

> La cosmogonía triádica de Dios, el hombre y la naturaleza, la cual caracteriza, puede decirse, la concepción que el hombre tiene de su universo, hasta tiempos recientes ha poseído, en cualquier periodo concreto, un vector dominante, ora dirigido a Dios, ora al hombre o a la naturaleza. Durante los diversos siglos anteriores al XV, era Dios quien dominaba como mediador entre la naturaleza y el hombre. El hombre buscaba en Dios comprensión e identidad, y su arquitectura reflejaba la supremacía de Dios. En las postrimerías del siglo XIX, el hombre, en su creciente conciencia de sí mismo, comenzó a buscar su identidad. Redirigió su enfoque hacia el poder de su propia mente. Dios quedó desplazado y el hombre asumió una posición central. Mientras que la arquitectura del mundo teocéntrico había sido una celebración de Dios, lo que el mundo antropocéntrico celebraba ahora era al hombre. El dato vertical —el muro, el fogón como centro, la chimenea como espina dorsal—, todo ello comenzó a ser una metáfora de la estatura vertebrada y erecta del hombre, y, más que a una escala correspondiente a alguna idea trascendente de perfección, la arquitectura empezó a responder a una escala ajustada a las proporciones corporales del hombre. La arquitectura se tornó antropomórfica.

Una situación que el arte y la arquitectura contemporánea debían superar rompiendo ese hilo antropológico que lo unía a la tradición y desarrollar una nueva teoría del proyecto, de su dibujo, para proponer un modelo de generación formal, cuya raíz se es-

tableciese en la lógica de desarrollo de sus propios elementos, una situación que a nosotros nos hace recordar el viejo dilema de «la traza». Esa manera especial de surgir la realidad desde el sistema de trabajo de la profesión de la cantería, aunque esta vez se realice desde la lógica que imponen los elementos más complejos de la «construcción».

> En este sentido utilizaron la idea de autonomía como un intento de dislocar la metafísica de la arquitectura. Estas casas, por lo tanto, intentan tener poco que ver con la tradicional y existente metafísica de la casa, con la gratificación física y psicológica asociada con la forma tradicional de la casa, con lo que Gastón Bachelard llama «la esencia de la noción de hogar», su enclaustramiento simbólico. Pretenden, por el contrario, dislocar la casa de esa confortadora metafísica y simbolismo del cobijo, a fin de iniciar la búsqueda de aquellas posibilidades de habitabilidad que pudieran haber sido reprimidas por dicha metafísica. Puede que alguna vez la casa haya sido un verdadero locus y símbolo de cobijo nutricio, pero, en un mundo de angustia irresoluble, el significado y la forma del cobijo necesariamente han de ser diferentes. Para decirlo de otro modo: si bien aún hoy la casa tiene que cobijar, no tiene por qué simbolizar o romantizar su función cobijadora; por el contrario, semejantes símbolos están, en el momento presente, vacíos de significado y son meramente nostálgicos.
>
> Conscientes de los esfuerzos iniciales del modernismo, las casas de este artículo asumen de nuevo el proyecto de autonomía y, en cierto sentido, lo hacen por vez primera y lo utilizan para dislocar el simbolismo tradicional del modernismo. Este proyecto constaba de dos partes: en primer lugar, la búsqueda del modo de hacer autorreferenciales los elementos de la arquitectura —el muro, la viga, la columna—; y, en segundo lugar, el desarrollo de un procedimiento de hacerlo capaz de producir autorreferencia sin incurrir en referencia a las convenciones formales del modernismo. Los elementos eran la columna y el plano libres, de Le Corbusier. El resultado es un intento de liberar la casa de significación aculturada, tanto tradicional como moderna. Cuando a un objeto se le despoja de convenciones y referentes externos, el único referente que queda es el propio objeto. De ahí el que todos aquellos significados extrínsecos del tipo de la columna como sustituta del cuerpo humano, puertas y ventanas orientadas en relación a la verticalidad humana, habitaciones a escala de su estatura, principios y planos ordenadores en concordancia con las jerarquías clásicas —la totalidad de las cuales, sin embargo, permanecían disfrazadas en la obra del modernismo—, hayan sido suspendidos.
>
> [...] Los métodos transformacionales empleados en la Casa IV fueron concebidos específicamente para ser ampliamente autopropulsores y, por ende, lo más libres posible de motivos determinados externamente. Se estableció una «fórmula lógica», esto es: un modelo de procedimiento paso a paso. A continuación fueron puestos en marcha elementos básicos tales como la línea, el plano y el volumen, con el resultado de un objeto que parecía «diseñarse a sí mismo». Que el resultado fuera arquitectura, o que tuviese «rasgos arquitectónicos» tales como el plano o la fachada, etc., no era una consideración del proceso o un criterio para su evaluación. En este sentido, el problema del arquitecto no era el de diseñar un objeto, sino el de buscar y establecer un programa transformacional libre de trabas autorales tradicionales.

Nombrando la mirada del otro

En las antípodas de esa actitud Neruda nos ofrece un bello ejemplo de cómo construir la obra desde la mirada del otro, en sus *Odas Elementales*, la que dedica al hombre sencillo:

> Voy a contarte en secreto / quién soy yo, / así, en voz alta, / me dirás quién eres, / cuánto ganas, / en qué taller trabajas, / en qué mina, / en qué farmacia, / tengo una obligación terrible / y es saberlo, / saberlo todo, / día y noche saber / cómo te llamas, / ese es mi oficio, / conocer una vida / no es bastante / ni conocer todas las vidas / es necesario, / verás, / hay que desentrañar, / rascar a fondo / y como en una tela / las líneas ocultaron, / con el color, la trama, / del tejido / yo borro los colores, / y busco hasta encontrar / el tejido profundo / así también encuentro / la unidad de los hombres, / y en el pan / busco / más allá de la forma de la / primavera, / las raíces, el agua, / por eso / más allá del pan, / veo la tierra, / la unidad de la tierra, / el agua, / el hombre, / y así todo lo pruebo, / buscándote / en todo, / ando, nado, navego / hasta encontrarte, / y entonces te pregunto / cómo te llamas, / calle y número, / para que tú recibas / mis cartas, / para que yo te diga / quién soy y cuánto gano, / dónde vivo, / y cómo era mi padre. / Ves tú qué simple soy, / qué simple eres, / no se trata / de nada complicado, / yo trabajo contigo, / tú vives, vas y vienes / de un lado a otro, / es muy sencillo: / eres la vida, / eres tan transparente / como el agua, / y así soy yo, / mi obligación es ésa: / ser transparente, / cada día / me educo, / cada día me peino / pensando como piensas, / y ando / como tú andas / como, como tú comes, / tengo en mis brazos a mi / amor / como a tu novia tú, / y entonces / cuando esto está probado / cuando somos iguales, / escribo, / escribo con tu vida y con la / mía, / con tu amor y los míos, / con todos tus dolores / y entonces / ya somos diferentes / porque, mi mano en tu / hombro, / como viejos amigos / te digo en las orejas: / no sufras, / ya llega el día, / ven, / ven conmigo, / ven / con todos / los que a ti se parecen, / los más sencillos, / ven, / no sufras, / ven conmigo, / porque aunque no lo sepas, / eso sí yo lo sé: / yo sé hacia dónde vamos, / y es ésta la palabra: / no sufras / porque ganaremos, / ganaremos nosotros, / ganaremos, / aunque tú no lo creas, / ganaremos («Oda al hombre sencillo», *Odas Elementales*, 1954).

En ese texto la indagación de la identidad se inicia desde el reconocimiento del otro dentro de la estructura de las palabras, para encontrar la realidad más profunda, la que sutió en su propio entramado, la que dio origen al conocimiento de lo que ahora entendemos:

> hay que desentrañar, / rascar a fondo / y como en una tela / las líneas ocultaron, / con el color, la trama, / del tejido / yo borro los colores, / y busco hasta encontrar / el tejido profundo / así también encuentro / la unidad de los hombres, / y en el pan / busco / más allá de la forma de la / primavera, / las raíces, el agua, / por eso / más allá del pan, / veo la tierra, / la unidad de la tierra, / el agua, / el hombre.

Un esfuerzo por encontrar el orden que organiza el orden de la representación, el que subyace en el desorden de la búsqueda. Es necesario como en las propuestas del dibujante, perder el color que determina las representaciones convencionales de las cosas, la trama que organizó el tejido de lo conocido, para explorar el yo profundo de las cosas; pero Neruda descubre una estrategia diferente, se encamina a ese descubrimiento desde una indagación extraña, «: / mi obligación es ésa: / ser transparente». No para que a través de él se vea el entramado de las cosas, el consumo o el troc cultural, sino las personas. El reconocimiento de que el lenguaje es al mismo tiempo el tejido que posibilita el conocimiento, y la representación que frena el nuevo conocimiento no le lleva a abandonar su ambición por establecer una nueva realidad, sólo

establece un nuevo reto para reconstruir las palabras: la de asumir «el disfraz del cazador» del que hablábamos en los anteriores trabajos[12].

«/ pensando como piensas, / y ando / como tú andas / como, como tú comes, / tengo en mis brazos a mi / amor / como a tu novia tú, / ». Es entonces cuando en el intento de desentrañar la realidad uno se reconstruye en el tejido desde el que el otro se piensa; se identifica con él y camina con él, y es justo ese momento cuando él y el otro encuentran su diferencia.

«y entonces / cuando esto está probado / cuando somos iguales, / escribo, / escribo con tu vida y con la / mía, / con tu amor y los míos, / con todos tus dolores / y entonces / ya somos diferentes». Una diferencia hecha y construida en el lenguaje común que se construyó en el caminar juntos, no es ya, como en el nuevo entramado de los mass-media, un extrañamiento, un conocimiento escéptico, es fundamentalmente un conocimiento de esperanza, un acto vivo y entrañable desde donde caminar juntos: «/ ven conmigo, / ven / con todos / los que a ti se parecen, / los más sencillos, / ven». Un caminar juntos establecido en la palabra, en las preguntas realizadas desde el territorio de los lugares comunes: «/ y entonces te pregunto / cómo te llamas, / calle y número, / para que tú recibas / mis cartas, / para que yo te diga / quién soy y cuánto gano, / dónde vivo, / y cómo era mi padre. / Ves tú qué simple soy, / qué simple eres, / no se trata / de nada complicado, / yo trabajo contigo, / tú vives, vas y vienes / de un lado a otro, / es muy sencillo: / eres la vida».

Esta publicación trata de eso, de contarnos cómo nos llamamos, cómo llamamos a las cosas, cuál es la calle por la que paseamos, para que podamos recibir nuestras cartas, los mensajes que desde años nos estamos mandando los dibujantes. No es sólo la ambición de desentrañar el origen, situado en ningún lugar, es ante todo un caminar juntos, andar como andamos, hablar como hablamos, para poder reconocer nuestra diferencia, desde la que es posible conocer que nuestro yo no se oculta en nuestro interior, sino en el espejo con el que construimos la imagen del otro y desde el espejo en el que el otro construye la nuestra.

El conocimiento que determina al dibujante es ante todo un conocimiento sensible, que se presenta de golpe, es un conocimiento instantáneo, es un golpe de luz desde el que modificamos nuestra percepción del otro. Los nombres del dibujo, no sus palabras, sitúan de una manera luminosa los «monumentos», las representaciones colectivas, en las que se señalan las enfermedades, las anomalías que determinan nuestras diferencias, las representaciones de nuestra realidad como seres humanos, los espejos desde donde establecemos el reflejo clarificador de nuestras conductas. Las imágenes desde las que nombramos las cosas y desde las que nos soñamos como creadores, desde las que nos asumimos como un principio eterno, de esa eternidad que nos contaba Unamuno, la única posible, la que reconstruye la eternidad en el sueño de pensarla.

Las reflexiones que iniciamos tratan de huir de esa mitificación del conocimiento inefable y en la medida que podamos trataremos de deconstruir el andamiaje, y los caminos de cómo el dibujo ha llegado a ser lo que es.

---

[12] Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas y Juan Bordes, *El manual del dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Madrid, Cátedra, 2001.

Capítulo II

Radiografía de un viaje

Juan José Gómez Molina

Hablar a través del dibujo

Tratábamos en los cuatro trabajos anteriores de volver a valorar los aspectos del dibujo que se habían ido diluyendo en el debate establecido sobre el sentido de los mismos. El papel que ellos asumían como obra final, la diferencia que ellas establecían con la tradición, ocultaba, de alguna manera, el papel que ellos tenían en el proceso. Su posición con respecto a «los otros dibujos» dificultaba el valor luminoso que él establecía en los antiguos y en los nuevos. Su valor como obra de arte nos ocultaba su valor como instrumento de conocimiento e ideación. Su nombre ocultaba definitivamente sus nombres, la prepotencia de su reconocimiento genérico como «dibujo de» nos hacía invisibles las otras denominaciones: esbozo, boceto, apunte, nota, esquema... que lo integraba en la cadena de conocimientos, de operaciones mentales desde las que se erguía como un auténtico hito del imaginario humano. Su sobrevaloración como obra artística hacía transparente una geografía de nombres, de lugares, de topos, desde los que podíamos comprender la aventura del conocimiento que «el dibujo dibujaba» en la imaginación humana, y en el itinerario interior de cada dibujante, en el deseo de atrapar la realidad de su propio saber.

Hemos tratado durante este recorrido de acotar cuáles eran los debates en que había estado inmerso y cuál era el origen de algunos de sus malentendidos[1]. Cuáles eran las estrategias desde las que surgía su realidad como práctica artística y qué técnicas utilizaba para proyectarlas, cuál era el dibujo material y cuáles las herramientas en las que se objetivaban, pero nos faltaba abordar un territorio fundamental: el de los lugares, que definía cada uno de sus nombres.

Hemos visto que tradicionalmente el dibujo siempre ha asumido en la teoría del arte el papel del logos, el instrumento desde el que se nombran las cosas, la operación que es posible verbalizar en el proceso creativo, y sobre la que es posible establecer la vigilancia y el control del proceso de creación y trasmitir su enseñanza. El gesto que se cierra en una figura que es capaz de nombrar una imagen, tiene siempre un valor enunciativo capaz de nombrar los conceptos que elaboramos en la construcción de nuestro imaginario simbólico. El dibujo ha estado unido, por ello, a la

[1] Juan José Gómez Molina (coord.), *Las lecciones del dibujo*, Madrid, Cátedra, 1995.

idea de creación, como explicábamos al principio de este libro, al encarnar en la obra artística el lugar carismático desde donde se formaliza el sentido de la misma y sobre todo el sitio desde donde se genera su propia posibilidad de ser. Él es la construcción clarificadora desde la que se evidencia, como en una aparición, el saber que somos capaces de establecer sobre las cosas, el puente luminoso con nuestro conocimiento perceptivo, la estructura racionalizadora capaz de evidenciar nuestra propia irracionalidad, la que permite aflorar la parte oscura de nuestro conocimiento y las razones contradictorias de nuestro ser más íntimo; la que permite construir y destruir, como en un inmenso tejido de Penélope, la espera y el tiempo de realidad de las imágenes que configuran los conceptos de aquello que podemos nombrar de las cosas. Una tela en donde se registran las estructuras del orden que genera nuestro pensamiento y de la acción que lo hace imposible. El registro de un instante suspendido y la huella de la acción que lo niega, que retarda una y otra vez la posibilidad de definirlo en una sola imagen. Es el tiempo de nuestro pensamiento construyéndose en la duda, negándose a ser definitivamente una construcción estable en la que se formalice nuestro futuro, y la estrategia para burlar la determinación que él anunciaba.

La loca de la casa

Es definitivamente el mapa en el que registramos nuestra aventura por conocer, el plano en el que quedan registrados todos los accidentes de ese viaje iniciático a la búsqueda de una verdad que sabemos incapaz de enunciar de una vez por todas pero a la que no podemos renunciar. Un mapa interminable y un registro mnemotécnico, en el que ir inscribiendo todos los acontecimientos de ese lugar ignoto que es nuestra pasión por imaginarnos a nosotros mismos soñando nuestra imaginación.

Rosa Montero[2] nos cuenta:

> Stevenson describió lo que todos intuíamos pero no podíamos saber porque no teníamos palabras para nombrarlo: que estábamos disociados, que como dice Henri Michaux en una frase formidable —el yo es un movimiento en el gentío—. Eso es lo que hace el novelista verdaderamente dotado: pesca imágenes del subconsciente colectivo y las saca a la luz, para que entendamos un poco mejor el oscuro misterio de nuestras vidas —de lo que no se puede hablar, hay que callar, dijo Wittgenstein en su celebérrima frase del *Tractatus*. No de lo que no se puede hablar hay que imaginar. Hay que soñar, hay que hilvanar los cuentos sustanciales con los que nos contamos a nosotros mismos. Desde el principio de los tiempos, el mito ha sido la mejor manera de combatir el silencio.

El plano que establece todo dibujo localiza los nombres desde los que la imaginación nombra y contradice su propio pensamiento, en un sueño repetitivo, interminable, que como en los nocturnos, siempre tienen ese carácter tan real que es imposible distinguir su ilusión. La capacidad que tiene el dibujo de encarnar el acto creativo por excelencia, el de nombrar las cosas a través de la determinación de sus conceptos, da origen a otro mapa oculto, el de los itinerarios de las claves desde las que es posible conocer el sentido profundo de sus representaciones. Un mapa sin medidas, hecho sólo de las relaciones que cada una de estas operaciones mentales

[2] Rosa Montero, *La loca de la casa*, Madrid, Alfaguara, 2003.

han ido tejiendo, para llegar al final del laberinto, y por las que Teseo puede regresar al comienzo de su trayecto.

Cada representación parece establecer una relación irreversible con aquello que nombra, al establecer el conocimiento que tenemos de él mismo, por lo que cada figura se convierte en un símbolo clarificador y en una trampa al conocimiento posible de una nueva relación. Todo conocimiento lleva implícito la mutilación que establece de las tramas desde la que es posible su construcción.

Este libro, como los anteriores, tenía una vocación fundamental, la de evidenciar el propio proceso creador, narrado a través de las experiencias de aquéllos que lo habían formulado. Por eso en ellos hemos hablado personas que hemos ido configurando un cierto discurso desde la confrontación permanente con la experiencia que lo hacía posible, sus aciertos y sus limitaciones estarán siempre en este intento.

Como creador, siempre he vivido obsesionado por evidenciar las pistas por las que había llegado a formalizar mis representaciones, y las trampas que ellas me tendían para que no me saliera de los pensamientos que ellas organizaban. Es mi pasión de dibujante, la que dio inicio a este proyecto, y la que trata de orientar este nuevo itinerario. El diálogo permanente con Lino Cabezas sólo es entendible desde la complicidad de dos personas que hemos sentido la misma necesidad, la de comprender qué es lo que sucedía en nuestro interior y en el interior del dibujo, mientras que como dibujantes tratábamos de hacerlo, y mientras que como profesores tratábamos de explicar a otros cómo iniciarse en esa difícil tarea. En ambas situaciones nos veíamos obligados a explicitar esa realidad a través de un elemento que parecía extraño a la emoción interior que parecía orientar nuestro trabajo: la palabra. En la primera porque ambas operaciones aparentaban estar construidas con materiales diferentes, y porque el paso de la acción a la reflexión en muchos casos parecía tener un factor paralizante, en la segunda porque para hablar con los alumnos había que recurrir a unos términos que aludían a situaciones que los alumnos desconocían y la palabra definía un territorio que anticipaba la experiencia, una situación que sólo era posible conocer mediante un acto en el que se proyectaban otras experiencias ajenas al dibujo, que se articulaban en terminologías procedentes de procesos de conceptualización de las que este trabajo trata de dar cuenta, en la que se producían y se producen la mayor parte de los malentendidos que esta publicación aborda.

Hablar con el dibujo y hablar del dibujo

El lugar común por los que algunos, por los que muchos cuestionan la posibilidad de hablar del acto creador se contradice con la realidad cotidiana en la que los artistas tratan de comprender aquello que realizan mediante la charla continua con aquéllos con los que comparten su pasión, y por la obsesión por encontrar la palabra o el término que parece convertirse en la clave de su problema, pero si la palabra adquiere un valor fundamental en el acto creador, como un elemento que dinamiza la estructura dialéctica del proceso que él formaliza; en el aprendizaje, la presencia de la palabra es todavía más crucial y resulta insustituible en la transmisión de los conocimientos y experiencias acumuladas, fuera de ella sólo queda la posibilidad del adiestramiento que se produce en la imitación del proceso técnico, o en la emulación del maestro desde el conocimiento inefable que determinan las imágenes ejemplares.

Pero hablar supone establecer un pacto sobre el valor de las palabras que utilizamos; el aprendizaje se concreta en el propio dominio del lenguaje y de las reglas que determinan su uso profesional. En la enseñanza del dibujo, el proceso nominal es doble, por una parte es imposible representar algo sin determinar aquello que se alude bajo un concepto, por otro, para comprender y analizar esos trazos es necesario articular los lugares del dibujo que son capaces de organizar la estructura desde los que se reconocen, y finalmente es necesario conceptualizar las operaciones por las que se llega a ellas y las categorías que hacen posible su percepción.

Aprender obliga a fraccionar aquello que se nombra en nuevas estructuras complejas; conocerlo obliga a modificar ese algo a través de los nombres que adjudicamos a las nuevas relaciones que podemos determinar en el objeto de nuestro conocimiento. Dibujar es un proceso de precisión mediante el cual se evidencian elementos que hasta entonces no eran reconocidos como unidades pertinentes de algún conocimiento. El desarrollo de cualquier actividad está unido al desarrollo del lenguaje específico del campo que se aborda; a la percepción de las variables que antes eran invisibles. Avanzar en un conocimiento es establecer una lupa imaginaria sobre un objeto que antes se percibía como algo unitario y ahora aparece ante nuestros ojos como un paisaje inmenso lleno de accidentes, de lugares ignotos, de vías de comunicación complejas que permite reclasificarlo con arreglo a nuevas taxonomías que multiplican su variedad. La variedad de sus posibles presencias modifica también los esquemas a través de los cuales nosotros podemos reconocerlo y por lo tanto establecen nuevas series de posibles clasificaciones, no sólo del objeto si no de las estructuras de reconocimiento a través de las cuales damos cuenta de él. Ante nosotros surgen auténticas galaxias de elementos reconocibles, imágenes inimaginables a las que es preciso volver a nominar, estableciendo nuevas palabras que se constnuyen desde etimologías forzadas de las antiguas.

De la misma manera, la acción de dibujar, la insistencia en la repetición de ciertas unidades concretas, que antes se percibían como unidades discretas, se presentan ahora ante nosotros como fenómenos complejos que es preciso diferenciar con nuevos nombres, el trazo uniforme que antes sólo determinaba una línea, aparece ahora como un río de accidentes. Como un explorador a la búsqueda del nacimiento del Nilo, que sólo aparecía ante él como un uniforme trazo ondulado en el mapa, ahora se nos presenta como un cúmulo de accidentes, con perfiles diferenciados, reteniendo ahora las experiencias personales que se produjeron. Los acontecimientos que nombran, ya para siempre ese lugar, se yerguen como un monte Tabor; en donde antes no existía nada, aparece ahora un lugar donde se confirma la aparición. Cuando el dibujante repite por enésima vez un trazo, se evidencian ante él los estados de ánimo en donde presintió una analogía extraña, una montaña de sensaciones que guardó en su memoria, como cuando el explorador anotaba en su cuaderno: «hoy hizo sol, me encuentro más animado», o «he podido descansar en el meandro del río y vislumbrar la presencia de un territorio habitado por una nueva tribu». El dibujante recuerda aquellos accidentes que adquirieron vida propia, aquellas relaciones de su trazo que él anotó en su memoria como sucesos singulares capaces de articular futuras narraciones. Quizás surgieron sólo por una necesidad de anotar algo cuya trascendencia ignoraba, pero que intuía como pertinente, «debo recordar cómo se expande la tinta», «cómo se agudiza el perfil de la línea en contacto con el grano del papel», «debo recordarlo momentos antes de que otro trazo organice una nueva realidad del dibujo». «Debo recordarlo con la misma intensidad que el explorador re-

cuerda que aquel recodo del río se precipitaba sobre unos matorrales que parecían indicar una entrada en la ciénaga. Los dos ignoran el valor que estos sucesos pueden alcanzar en el futuro, pero el registro minucioso que ellos realizaron es el elemento fundamental para la organización de la nueva memoria.»

Hace años, cuando empezó a aparecer de nuevo un énfasis desmesurado sobre el trazo y la huella personal, imponiéndose sobre el espacio neutro que nos legaran las vanguardias normativas, fui al Centro Pompidu y me dediqué a fotografiar fragmentos de los primeros cuadros de la modernidad; me fascinaba observar cómo aquellos pintores de tradición clásica multiplicaban los accidentes de su trazo y organizaban, sobre lugares que antes eran campos de información plana, auténticos paisajes en donde se iban definiendo los lugares que serían los protagonistas de la nueva pintura. En lo que antes era sólo un fondo uniforme, ahora aparecían tensiones, cierres, giros, dualidades, esquemas de una topología, de una nueva gramática; continuidad y alternancia, ritmo y secuencia emergían de lo que antes sólo era un fondo entrópico de nula información. Aparecían ya ciertos ritmos en los que era posible identificar las melodías de los nuevos autores. El vértice cubista, el contrapunto estructuralista o la ondulada secuencia rítmica de Kandinsky. En el dibujo siempre hay un lugar privilegiado donde se exploran elementos, unidades sintácticas que parecen ajenas a la necesidad que le dan origen, pero que aventuran nuevos campos de significación, estructuras autónomas capaces de convertirse en el centro de una nueva interpretación.

Nombrar la figura, nombrar el fondo

En los antiguos buques de exploración del siglo XVIII, el capitán del barco determinaba el rumbo de la aventura, preveía la ruta y ordenaba las operaciones que hacían posible la eficacia del viaje; el científico se dedicaba a recolectar pequeñas muestras, aparentemente insignificantes, inconexas, que luego serían absolutamente necesarias para reconstruir el puzzle del nuevo conocimiento. El dibujante siempre ha reunido ambos papeles y mientras conscientemente planea el nuevo viaje localizando en la carta de navegación los lugares conocidos desde los que moviliza su ruta, el trazo del dibujo anota también en el cuaderno de bitácora los sucesos del viaje, y adjunta la información que le administra el científico que hay en él, mediante la cual anota todo aquello que parece no tener sentido para este viaje específico, pero que quizás será el origen de la necesidad de un nuevo proyecto de navegación. En todo dibujo existe siempre esa dualidad, la que organiza el trazo con arreglo a la experiencia y la que anota los accidentes del itinerario, localizando lugares no registrados en la memoria y que en el futuro pueden ser el punto de partida de nuevas expediciones, en la medida que se conviertan en rutas específicas, en topos discretos que aglutinen un conjunto de datos capaces de diferenciarse de los anteriores.

Sobre el papel, mientras el dibujante ha nombrado la palabra «figura», en su entorno sólo aparecen líneas sistemáticas con orientación precisa que se repiten rellenando el campo sobre el que se establece su acción, pero si la figura se contrapone a una nueva percepción y en su trayecto surge la palabra «valoración», inmediatamente su mano discrimina la acción de relleno, y va presionando con diferente intensidad los límites de la figura; navega con atención observando los datos que le suministra la observación precisa de los accidentes y se acerca o se aleja de la tierra en previsión de posibles irregularidades de la costa. Si observamos los dibujos académicos

del siglo XVIII, veremos las diferentes técnicas de navegar en torno a la figura, en la medida en que la acción del dibujante haya sido guiada por la palabra, «relleno», «fondo», «espacio», «luz-sombra», o «estancia».

Cuando Manuel Alegre ha nombrado «relleno», el gesto de su mano se ha regularizado en una acción eficaz, fruto de un adiestramiento originado en la técnica del grabado a buril, que traduce continuidades de la luz mediante una trama continua de trazos regulares. Si por el contrario el dibujante, José del Castillo, dice «fondo», la trama antes regular se tematiza, se convierte en un lugar de contrapuntos con la valoración de la figura, y la mano avanza ahora cautelosa, la trama y la urdimbre del nuevo tejido del dibujo se sensibiliza de acuerdo con un programa de expansión de la figura central y todo él parece vibrar con un solo acorde, en función de las notas que se registran. El espacio mental del dibujante navega ahora sobre un mar fluido que establece un campo de matizaciones desde la memoria gradual de una escala de valores. El interior de la figura actúa como un campo activo que se modula de acuerdo con un orden gramatical que evidencia el volumen desde una trascripción taquigráfica, independiente de la luz local que ilumina el modelo real, atendiendo sólo a un sistema que ya Gombrich analizase en su estudio sobre la sombras de las rocas, «Luz y toques de Luz»[3], en donde el elemento más cóncavo es definido por una sombra evocada desde el entrecruzado más profuso y más incisivo, que se degrada hacia el lado contrario del rayo de luz hasta que un corte lineal o un nuevo campo convexo se anuncia con mayor intensidad, como un sistema de contrapunto para evidenciar su volumen. En esos momentos el dibujante deja de ser el capitán que sabe la ruta precisa para circunvalar ese continente que es la figura humana y surge en su lugar el timonel que ha de sortear los acontecimientos concretos, los vientos favorables o las olas amenazantes, para acercarse a la ruta prevista. Los movimientos del timón obedecen a la lógica de un dibujo interno imposible de definir de antemano; el dibujante nombra ahora meandros, huecos, remansos y fluye con ellos, se centra en su comprensión, en el recuerdo de otros acontecimientos anteriores, y la repetición cada uno de sus gestos es traducida en la estructura mecánica de la «herramienta» que domina.

El fondo puede aparecer sólo como una idea abstracta, liberada de cualquier acontecimiento que no sea su pura esencia; entonces, como en Manuel Arroyo, la figura se trasforma en una imagen transparente, en una construcción en la que se nombra la estatua, la representación ejemplar que nos habla de la idea que se proyecta en sombra a la entrada de la caverna de Platón. El fondo se disuelve en el blanco del papel y la imagen ocupa el centro del rectángulo para indicar su presencia central de la idea, la misma figura se pliega sobre sí para adquirir una corporeidad rotunda, como el concepto que por encima del suceso representa. Define un cuerpo delimitado, una estructura que concreta un modelo, una construcción que pone a prueba la vigencia de la hipótesis que plantea sobre la realidad, sobre la posibilidad de definir una cierta idea del hombre. El explorador, el dibujante se ha convertido en el capitán de una ruta regular, que conoce todos los accidentes, la visión es ahora una confirmación del conocimiento, puede describir uno a uno todos los lugares, y el orden con los que ellos aparecen en la costa, hay en todas sus acciones una cierta anticipación de aquello que puede nombrar; ha desaparecido la trama lineal y en su lugar el lápiz conté

[3] E. H. Gombrich, *El legado de Apeles*, Madrid, Alianza, 1982.

delimita con rotundidad un volumen gradual, análogo al modelo de la representación que da cuenta del ideal que establecía como propuesta.

La luz local ayuda a romper los límites desde los que se diferencia del fondo si lo que el dibujante nombra es la «estancia»; como es el caso del dibujo de Mariano Martínez. Todo es ahora suceso bajo el dominio de las sombras, y el carbón da paso al carboncillo, una herramienta, un utensilio del dibujo capaz de borrar su presencia, de difuminar esa línea de memoria que es el dibujo para ser un duplicado de la sombra que nombra, que se construye en la irrealidad de los territorios sobre los que emerge. El capitán va dando paso al piloto y la realidad se aleja de las cartas para ser ya sólo presentimiento de las costas, sus límites se confunden con las olas y la tormenta va borrando la idea de las cosas para ser sólo instante. Alexander Cocens proponía para esta tarea una nueva técnica, la de tirar directamente la tinta sobre el papel, observar el resultado y desde allí nombrar las historias que evocaba el suceso, darle un vuelco a la idea y situarse definitivamente en el centro de la cueva, renunciar a prefijar de antemano una imagen ejemplar y arriesgarse a vivir la tormenta como la manera más directa de salvar el escollo que presentaba la nueva situación, y esperar que detrás de ella aparezca el sol y esclarezca.

El dibujante asume todas esas tareas, alternativamente, mientras se enfrenta a su pasión, la de cartografiar su vida alrededor de una línea que le permite recordar su aventura y adentrarse en la nueva. Sabe cuando recuerda, y olvida cuando actúa al borde de la tormenta. Habla de lo ocurrido por medio de operaciones entretejidas con las anotaciones de su cuaderno y los textos en las que otros racionalizaron los sucesos dispersos de sus cartas. Frases y diagramas, notas y documentos, escritos y esquemas que ayudaron a soñar el viaje se trasforman en un problema muy preciso y autónomo; como el de las operaciones que tiene que hacer el marinero para atar un cabo o definir el movimiento con el que ejecutar un giro de diez grados; en ese momento el dibujante se ensimisma en la acción, obedece a su lógica, apoya su dedo sobre la marca del carbón y sueña una caricia o un arañazo, nombra el contorno y lo delimita mientras imagina la precisión de la nueva idea, sigue el trazo de su lápiz y reconoce la altura de su cuerpo, representa su mano avanzando hasta el límite del movimiento y reconoce el territorio de su entorno próximo.

Las palabras del dibujo y las palabras de este texto

Enunciado brevemente el tema de esta nueva publicación, quisiera hacer alguna reflexión sobre el sentido que puede tener para nosotros este texto, empezando primero por aquello que no queremos que sea: un escrito, un ensayo autónomo sobre la etimología de las palabras cerrado y construido desde la lógica del texto. Huimos de esta idea tanto por respeto a aquéllos que desde las humanidades podrían conseguir mejores resultados, como por revindicar el papel dialéctico y contradictorio que en los artistas ocupan las palabras. Tratamos de dar una visión desde el mismo proceso de creación, con la misma actitud con la que un médico se enfrenta a la patología de sus pacientes; utilizamos, como él, la palabra, con la ambición de visualizar un conjunto de síntomas, de anomalías que nos permita conocer la enfermedad a la que dan origen. Nuestra inmersión en el lenguaje está destinada a ampliar ese conocimiento paralelo que de una forma indirecta nos permita entendernos provisionalmente mientras iniciamos el siguiente dibujo.

No sólo esta publicación, sino las cuatro anteriores, deben más a mi reflexión sobre aquello que he realizado como creador que a mi pasión pedagógica por trasmitirlo a los alumnos. Siempre he pensado que el modelo de enseñanza no podía estar muy lejano del modelo que los profesionales utilizamos entre nosotros para dar cuenta de lo que nos sucede, a ese intercambio verbal heterodoxo en el que se unen las recomendaciones triviales sobre la cocina propia del oficio, los comentarios sobre lo que sucede en el terreno de las exposiciones, la ambición intelectual por dotar de sentido estas prácticas ensimismadas y las historias personales en las que vamos entretejiendo ambas situaciones. En la introducción de «Las estrategias del dibujo contemporáneo» ya prevenía al lector de la falsedad de algunos de los enunciados recurrentes sobre los que armamos nuestro proyecto, de los latiguillos que muchas veces utilizamos como si fueran verdades trascendentes y que en muchos casos no son otra cosa que verdades de Perogrullo, o, como en el caso de los refranes, aseveraciones que pueden decir una cosa y su contraria, sentencias a través de las cuales encontramos una cierta complicidad con nuestro interlocutor basada en la experiencia de la tradición, pero también del gran valor como herramienta conceptual que tiene el discurso verbal, con el que cada artista se dice a sí mismo aquello que es el origen de su acción, para situar su imaginación, para determinar el mapa de acontecimientos que son fundamentales en el nuevo cuadro de referencias.

Tratamos más bien de localizar los accidentes del lenguaje que utilizamos, en la medida que éstos delatan nuestras neurosis más persistentes. Como el psiquiatra deja hablar a su paciente para que en su discurso aparezcan las palabras alrededor de las cuales él ha organizado su disfunción, nosotros hablamos y dejamos hablar al dibujante que ha construido nuestra historia real, con la esperanza de que esta charla nos permita recuperar la duda, la pasión inicial que desencadenó la acción que nos ha configurado definitivamente como personas.

Siempre he pensado que el dibujo ha sido para mí el oráculo al que he demandado una y otra vez la explicación del sentido de la vida. Dejarme llevar por la línea infinita del dibujo que realizaba, y esperar que aquello me esclareciese las razones por las que mi imaginario se enfrentaba a los que me rodeaban ha sido siempre un tema recurrente de mi comportamiento. Puede que esto no tenga demasiado sentido, o que tenga el mismo por el que unos escalan una montaña y esperan que esa acción les dé el equilibrio que necesitan, o por el que otros confían que la nueva articulación de una palabra les permita reconocer el valor oculto de su existencia, o que tenga el mismo valor que la pasión por la que otros inician la relectura del libro sagrado, o se apasionan por conocer la alineación de su equipo favorito, en la que todos tranquilizan su existencia. Todos organizamos nuestra vida «alrededor nuestro», como diría Pessoa: entre la pasión por la gramática del Padre Figairedo y la experiencia de nuestra calle Bordadores.

Baricco nos dice en *City*[4]:

> Este es el engaño. Los ojos que ven los destellos son terminales irrepetibles del mundo. Son combinaciones de hechos ocurridos, constelaciones objetivas de eventualidades convergentes en un único instante y un mismo lugar. No hay nada subjetivo. Cada destello es un acontecimiento de objetividad. Es lo auténtico desfigurando lo real.

[4] Juan José Gómez Molina (coord.), *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*, Madrid, Cátedra, 1999; Alessandro Baricco, *City*, Barcelona, Anagrama, 1999.

Piensa qué ojos, capaces de ser tan reales, y basta, ojos sin historia.
Después, y sólo después, entonces ya es historia.
Escucha, después, entonces, ya es historia.
En la ambición de hacer eterno ese destello, se le convierte en historia, a poco que pueda.
Piensa en la mente que pueda hacerlo.
Qué levedad, y fuerza, para mantener suspendido un destello todo el tiempo necesario hasta llegar a ver cómo se disuelve en historia.
Esto sería acuñar historias, *esto es* lo que debería saber hacer, permaneciendo a la escucha todo el tiempo necesario, esperando la grieta en la lama del destello, recogiendo su paso y sus medidas, su respiración, su porte, caminando por sus senderos, respirando sus tiempos, hasta tener, en la mano, en la voz, ese instante abierto en su lugar, y *dulcificado* en la línea de una historia, afilado en la recta de una historia.
¿Puedes imaginarte un gesto más hermoso? —desarticuló el profesor Martens en su lección núm. 14.

Para seguir después con la descripción del texto en el que el no menos imaginario profesor Mondrian Kilroy trata de resumir toda su filosofía de la vida a través de una serie de tesis, en las que concreta su ENSAYO SOBRE LA HONESTIDAD INTELECTUAL:

1. Los hombres tienen ideas.
[...] las ideas son como galaxias de pequeñas intuiciones, y sostenía que son algo confuso, que se modifica sin parar y es esencialmente inutilizable para fines prácticos. Son hermosas, eso es, son hermosas. Pero son un follón. Las ideas, si están en estado puro, son un maravilloso follón. «Son apariciones provisionales de infinito», decía. Las ideas «claras y definidas», añadía, son un invento de Descartes, son una estafa, no existen las ideas claras, las ideas son oscuras por definición, si tienes una idea clara, eso no es una idea.

Quizás estos dos pequeños textos literarios den cuenta mejor que otros más razonables del sentido de este libro y de la pasión de los que en los años 70 tratábamos, desde la posición beligerante del primer conceptual, de deconstruir las imágenes de nuestra práctica artística. Desde una postura que algunos críticos definieran como de conceptual semiológica tratábamos entonces, a través de la «pintura» y ahora a través de este texto, desde «la palabra», no caer en las siguientes tesis del personaje de Baricco:

2. Los hombres expresan ideas.
[...] son detritus de ideas organizadas magistralmente hasta convertirse en objetos solidísimos, mecanismos perfectos, máquinas de guerra. Son ideas artificiales. Tienen sólo un lejano parentesco casi imperceptible, como lejano perfume. En realidad ya es de plástico, algo artificial sin relación alguna con la verdad, son artefactos para quedar bien delante del público. Lo que según su opinión, llevaba a la tesis número tres. Que decía así:

3. Los hombres expresan ideas propias que no lo son.
Digamos que *ya* no lo son. Lo eran. Pero rapidísimamente se les escapan de las manos, se convierten en criaturas artificiales que se desarrollan de una forma casi autónoma, y que tienen un único objetivo: sobrevivir. El hombre les presta su inteligencia y ellas la utilizan para hacerse cada vez más sólidas y precisas. En cierto sentido, la inteligencia humana trabaja constantemente para disipar el maravilloso e infinito caos de las ideas originarias y sustituirlo por la inalterable plenitud de las ideas

artificiales. Eran apariciones: ahora son objetos que el hombre esgrime, y que conoce a la perfección, pero no sabría decir de dónde proceden ni, en definitiva, qué maldita relación guardan ya con la verdad.

En cierto sentido, ya no le importan demasiado. Funcionan, resisten las agresiones, consiguen socavar las debilidades ajenas, no se rompen casi nunca: ¿por qué preocuparse? El hombre las mira, descubre el placer de esgrimirlas, de utilizarlas, de verlas en acción. Antes o después, es algo inevitable, aprende que pueden utilizarse para pelear. Nunca antes o había pensado. Eran apariciones: sólo había pensado en hacer que los demás las vieran, eso era todo. Pero, con el tiempo, nada de ese tiempo originario se salva. Eran apariciones: el hombre las ha trasformado en armas...

Por otra parte, Gould, si lo piensas, mira lo que sucede en la cabeza del hombre cuando expresa una idea y alguien frente a él, plantea una objeción. ¿Crees que ese alguien tendrá tiempo, u *honestidad,* de volver a la aparición que un día fue el origen de esa idea y verificar, allí mismo, si la objeción es sensata? No lo hará nunca, es mucho más fácil perfilar la idea original que se ha encontrado entre las manos de manera que pueda resistir la objeción y quizás encontrar la forma de pasar al ataque y agredir, a su vez, la objeción. ¿Que tiene que ver con todo esto el respeto a la verdad? Nada. Es un duelo. Están comprobando quién es el más fuerte. No quieren utilizar otras armas, porque no saben utilizarlas: utilizan las ideas. Podría parecer que el objetivo de todo esto fuera aclarar la verdad, pero en realidad lo que ambos quieren es comprobar quién es el más fuerte. Es un duelo. Parecen brillantes intelectuales, pero son animales que defienden su territorio, se disputan una hembra, se procuran alimentos. Escúcharne bien, Gould: «nunca encontrarás nada más salvaje ni más primitivo que dos intelectuales en un duelo, y nada más deshonesto».

Lo que le llevaba a la tesis:

6. La honestidad intelectual es un oxímoron.

[...] es una rarea altamente prohibitiva y tal vez inhumana, en grado tal que nadie, en la práctica, sueña ni siquiera con resolverla, contentándose, en los casos más admirables, con hacer las cosas con cierto estilo, cierta dignidad.

Tratamos, pues, de recuperar esa cierta dignidad. Para aquéllos que fuimos ganados para la práctica artística, en un momento determinado por la «aparición del dibujo». Esas «apariciones provisionales de infinito», de Baricco, o esa *eternidad, construida en vida,* con la que el personaje de «Niebla» se enfrenta a su creador: Unamuno. Escribir sobre las palabras no es otra cosa que una estrategia para recuperar ese estado inicial de la idea: «la imagen» luminosa hecha dibujo que movilizó definitivamente nuestra conciencia. Deconstruir esas ideas artificiales que el debate artístico y la actividad profesional han ido determinando es uno de los motivos de esta serie de publicaciones.

¿Tiene sentido el querer clarificar las palabras a las que dio origen nuestra actividad? Creemos que sí. Parecería que sería más lógico recurrir al mito de la inefabilidad de nuestra práctica, el «pinta y prou» de Casas, y recuperar ese carácter de virginidad inicial, pero en el mejor de los casos sería tomar algunas de las construcciones artificiales a las que hemos llegado para convertirla, como dice el personaje de Baricco, en un arma realmente alejada de la verdad, como un instrumento de defensa más que uno de búsqueda. «¿Crees que ese alguien tendrá tiempo, u honestidad, de volver a la aparición que un día fue el origen de esa idea y verificar, allí mismo, si la objeción es sensata?» Tratamos, por esto, de hacer con este libro una tarea más humilde, la de aproximarnos más a una carta de navegación, como

la que podía escribir un antiguo explorador. Enumerar algunos nombres, contar viejas historias, situar algunas montañas mágicas, describir recorridos que hemos oído contar a otros dibujantes y dejar que cada uno elabore su ruta futura desde esas experiencias.

Los lugares de la imaginación

Tratamos de enumerar los nombres que han tenido cada uno de esos lugares, los que han permanecido fijos y los que se han ido modificando a lo largo de las revoluciones, trataremos de localizar el Volgogrado de Estalingrado o el Petrogrado de Leningrado. Trataremos de ver la necesidad de algunos cambios de nombre con la esperanza de que ellos nos lleven a los sueños de las ciudades que quisieron ser, la realidad de lo que fueron y la maqueta de lo que nunca llegaron a ser.

Estamos tan construidos por los nombres que utilizamos que esta tarea que anunciamos no puede ser otra cosa que un buen deseo, que en el mejor de los casos sólo conseguirá alertarnos sobre las limitaciones que esos nombres nos han ido imponiendo desde el deslumbramiento inicial de sus conocimientos. Podríamos enumerar con cierta precisión el sentido liberador que tuvo la aparición de una cierta palabra de la terminología profesional, el valor de conocimiento puro que despertó un término tan cotidiano ahora como: «valor», «tono», «claroscuro», pero nos será muy difícil reconstruir el deslumbramiento de aquella articulación sintáctica que se producía en el hecho inicial de garabatear sobre un papel.

Me puede resultar difícil recordar el paso del garabato al monigote, lo recuerdo más por la proyección que de ellos realizo en los libros de *Educación por el arte*[5] o por los que ante mi presencia realizaban mis hijos, David, Raquel o Sonia, pero mantengo un sentido muy vivo de cuando mi maestro de escuela me indicó cómo podía hacer mezclas con los lapiceros de colores; un poco de amarillo y rojo y un leve toque de azul, de un azul que sólo años más tarde identifiqué como ultramar podían hacer el color «carne»; no es que aquello se confundiese con el tono de mi piel, lo que había aprendido era nombrar el tono de las ilustraciones de los tebeos y los libros que yo consumía; desde entonces tenía un arma fundamental, un recurso sintáctico para dibujar. André Malraux dice que el dibujo, y en general todas las artes, no surgen de la necesidad de contar algo, sino de imitar otros dibujos primero queremos ser dibujantes porque hemos visto otros dibujos y nos sentimos fascinados por ellos, es después cuando intentaremos que esos recursos gráficos, esas unidades sintácticas con las que ellos organizaban su materialidad puedan extrapolarse y establecer nuevos sentidos, trasmitir experiencias diferenciadas dentro de la estructura de sus géneros. Recuperar el estadio inicial, el que se produjo en el mundo previo a la existencia del primer dibujo, es una tarea que supera nuestras posibilidades; a lo único que podemos acercarnos es al mundo que conocemos, un territorio invadido por sus herederos, a un ámbito construido con sus imaginarios, estabilizado en unas prácticas que son ya parte de ellos mismos.

Recuerdo también los dibujos esquemáticos de mi madre Josefina, maestra de un pequeño pueblo de aquella España profunda del franquismo, con la que explicaba

[5] Herbert Read, *Educación por el arte*, Buenos Aires, Paidós, 1982.

sus lecciones en el encerado. Frente a los que se empeñan en hablar de realidad o abstracción y trasforman todo en un proceso transparente de representación, ya se refieran a las cosas o las ideas, yo guardo una fascinación inmensa por aquellos dibujos precisos, puros conceptos, líneas puras, abstractas, que aparecían luminosas sobre el humilde papel reticulado del cuaderno escolar. Para un niño como yo, que en aquella época me pasaba horas enteras garabateando sobre cualquier papel que encontraba a mi alcance, aquellas unidades sintácticas del dibujo aparecían como auténticas construcciones mágicas. Un círculo con un pequeño palo y unas formas triangulares se llamaba flor y una serie de líneas ondulantes que rompían el esquema verbal de cabeza, tronco, extremidades, para convertirse en un esquema de corredor, en donde cabeza y mano se articulaban en un solo gesto, me incitaban a un mundo fantástico de los lenguajes. No creo que ningún niño confunda esos dibujos con la realidad, como decía Gombrich; un dibujo se parece a la realidad pero la realidad no se parece a su dibujo. Creo que desde muy temprano reconocemos que los dibujos no son representaciones de la realidad sino sus «modelos» desde los cuales la modificamos.

Esa fascinación es la que nos introduce en un espacio mental del que ya nos será imposible salir, un espacio maravilloso, muy distinto de la palabra, pura aparición, que nos hace historia. Un conocimiento instantáneo por el que comprendemos las medidas del mundo y por el que entendemos la extensión de nuestro cuerpo. Tendido sobre el suelo de mi casa construía sin cesar monigotes que eran puras líneas de acción, no representaba, guerreaba como guerrean todos los niños movilizando su imaginación en un verdadero espacio expandido. No se representa una batalla, se batalla con el dibujo, como en el ritual primitivo; las representaciones queman, el espacio se mueve y el niño navega sobre el espacio del papel mas allá de sus límites hasta trepar por las paredes o los muebles, si la realidad cartesiana de sus padres no se lo impidiese. En la enciclopedia escolar de dibujos había otros hechos maravillosos; junto a los esquemas lineales aparecían espacios vacíos y retículas regulares para reproducir las imágenes especulares de los mismos; operaciones curiosas de relleno desde las que surgían patos, perros... Había también simetrías, arabescos, rosetones... geometrías de planetas, abecedarios de objetos y palabras-letras, acertijos. Fuera nevaba, o hacía sol, la luz de los dibujos no tenía nada que ver con la otra realidad. Cuando, ya mayor, llegaron hasta mí los dibujos impresionistas, quedé desconcertado; realizados en colores, me informaban que las sombras eran de color azul o que el camino, la tierra, las fachadas estaba hechas de pequeños gestos centelleantes, pero en aquel pueblo manchego la luz era blanca, poderosamente blanca, y el suelo de tierra era de una contundente continuidad. Mi visión era distinta de la representación, pero yo no tenía demasiados problemas para comprenderlos, había aprendido la palabra arte, pintura, y dibujaba como los impresionistas, con la misma seguridad con la que dibujaba las unidades sintácticas de mi maestro de escuela.

El orden y el desorden del dibujo

La escuela moderna renunciaba a los esquemas de las antiguas enciclopedias, y cuando fui a Madrid me fascinaron los dibujos de la guardería sueca que había en los bajos de mi casa, las paredes estaban llenas de dibujos hechos de manchas y mu-

chos colores. Era imposible aplicar los antiguos nombres, ahora aparecían otros, como «expresividad», «creatividad», ya no eran casas, burros, jarras, sino juego, sueños o cuentos, en donde debían estar representados todos los estados de ánimo posibles. Han pasado ya bastantes años y lo que entonces era una excepción hoy en día es la imagen cotidiana de todas las guarderías, todas tienen ese aspecto exultante de color, todas presentan esas unidades discretas de manchas de colores; es difícil presentir el perfil de una idea, todos los dibujos son pintura y todos los niños tienen las manos llenas de colores, todos deben haber alcanzado la libertad, pero si bien lo miramos, todos han alcanzado sólo un recurso dibujístico en el que socialmente se ha nombrado el concepto libertad, como si todos negásemos que un acto de precisión matemática pueda ser un acto de conocimiento y, por lo tanto, un acto libre.

«Perfil», «contorno», «dintorno», son nombres olvidados ahora, todo sucede en el entorno de la palabra «bosquejo», todo se mueve en el gesto anterior de ser figura, al estado inicial de un supuesto dibujo primordial. Tan importante como el que sean actos libres, es que son un modelo gráfico donde socialmente se explicita esa libertad, y sobre todo, que ellos configuran el campo de resonancias donde aprendemos a actuar sobre esos conceptos. La «mancha», el «esbozo», como luego trataremos de aclarar con algún ejemplo, es el campo fenomenológico donde se exploran aspectos de la conducta humana realmente importantes, pero resumir en ellos todos los aspectos de la creatividad no deja de ser un reduccionismo alarmante. La proliferación de experiencias sobredimensionando estos campos y convirtiéndolos en prácticas inductivas para el desarrollo de la libertad y la creatividad sin peligros nos conducen a una especie de guardería universal en la que aparcar el «hermoso y oscuro follón» que diría Baricco, a favor de un «detritus de ideas organizadas magistralmente hasta convertirse en objetos solidísimos, mecanismos perfectos, máquinas de guerra». Son ideas artificiales. Tienen sólo un lejano parentesco casi imperceptible, como lejano perfume. Que ellos sean gestos espontáneos o esquemas lineales, no es el tema. La complejidad de un dibujo no está en su pertenencia a un conjunto de cosas, al orden de un discurso en el que se celebra convencionalmente ese acontecimiento. El festejo popular en donde se escenifica la libertad colectiva puede ser un acto catártico donde se liberan ciertas energías colectivas, pero no es en sí mismo un acto de libertad individual, sino más bien el espacio de control social de esa necesidad.

La dicotomía entre dibujo libre y dibujo de representación no deja de ser una falsa dicotomía de cierta academia moderna; lo fascinante del dibujo es la capacidad de dar cuenta tanto de aquello que nombra como de la operación desde donde lo nombra. La posibilidad de organizarse como un sistema de sus propias operaciones; definir un estilo y configurarse como un género desde donde apropiarse de la idea arte, ciencia, o ilustración es la parte más fascinante de su realidad; aquélla por la que un mismo trazo se trasforma en la «signo», «símbolo», «emblema», «figura», «imagen» y al mismo tiempo desarrolla en la historia presente ese acontecimiento. Comprender qué acto representa en cada momento su trazo será uno de nuestros objetivos. Evidenciar ese momento misterioso en el que un dibujo atraviesa el agujero negro por el que burla las leyes espacio temporales y se trasforma de manera imperceptible: de «apunte» a «estudio», de «obra final» a «esquema», y de ésta nuevamente a «estudio», sin que exista solución de continuidad.

El dibujo como operación de conocimiento ha quedado reflejado siempre en cada uno de sus nombres. Llamarlo «nota», «apunte», «bosquejo», «estudio» o «composición» es una manera de evidenciar ese papel de conocimiento puro que él adopta en cada fase del proyecto. Verlo a él mismo como un proyecto que se hace es la mejor manera que tenemos de comprenderlo como un instrumento maravilloso de ideación, no sólo en el campo del arte, sino de todas las actividades humanas. El que incluso nosotros, provisionalmente lo hayamos abordado dentro de este terreno, no es más que un síntoma de este reduccionismo galopante, y que un día habrá que subsanar escribiendo una auténtica historia del dibujo y las profesiones, para explicar y comprender las operaciones conceptuales, instrumentales y simbólicas que de manera diferenciada cubre en cada una de estas prácticas.

Trato, tratamos de recordar como fueron sus apariciones luminosas para recuperar ese estadio inicial que poco a poco han ido «oscureciendo» la «claridad» de sus palabras. Aquellas apariciones en las que se evidenciaba su presencia de una manera inmediata, en las que se revelaba como un acontecimiento singular sin precedentes, de una manera totalmente diferente al discurrir de las otras percepciones sobre las que íbamos organizando nuestra existencia. El bisonte de Altamira que me dibujaba mi primo Alfonso hacía saltar ante mi vista, de pronto, todo un imaginario sorprendente en el que se unían de golpe todas aquellas experiencias que yo leía como tebeos, enciclopedias, e ilustraciones; aquéllas que se articulaban alrededor del tacto de mi mano y la prolongación del brazo con una cierta conciencia originaria del tiempo como un hecho total de pertenencia con el origen de las cosas, unos trazos capaces de hablarme de un tipo de imágenes que podían subsumir en ellas todas las otras que yo había vivido hasta entonces, algo que luego entendería como arte. Una imagen que yo debía integrar de la única manera que sabe hacer un dibujante: dibujándola. Mediante esa acción que en las otras publicaciones hemos llamado de «cazador», que en este caso se trataba de «un ponerse en el lugar de Alfonso» y de aquella representación que realizaba al hablarme del hombre prehistórico agachado a la entrada de la cueva, y del que sólo guardo el que yo realicé, construido como no podía ser de otra manera, con la estructura sintáctica de los tebeos de la época. De él recuerdo otras revelaciones, como mi descubrimiento de la estructura gramatical de los bodegones de Paul Cézanne a través de la pincelada de óleo que impuso su presencia a través de un medio diferente: el olfato, un sistema de distanciamiento que me introducía en el mundo de la pintura de una forma extraña, fuera del orden que hasta entonces yo había articulado en la yuxtaposición de numerosos trazos de lápiz. Por primera vez la imagen surgía desde una materia untosa de olor profundo que se delimitaba desde el soporte de arpillera: el óleo. Eran unas manzanas organizadas desde algo que entendí como «composición», algo muy diferente a la secuencia de «historieta» que había sido el sistema regulador de mis trazos; entenderlo era saberse ya conformado por una totalidad de relaciones de una manera permanente. El conocimiento visual es así, un día ves algo y al instante siguiente sabes que todo tú eres diferente; esa percepción ha tomado posesión de ti, y sin que sepas en qué has cambiado, te enfrentarás inmediatamente ante las cosas como ante una prolongación de ellas mismas en el trazo untuoso de aquella representación. Cuando después he visto los cuadernos

de notas de Cézanne, yo ya era parte de él y de su sistema; quizás incluso, desde entonces, él mismo ha sido la idea «bodegón» que entendí en el cuadro de mi primo, e inconscientemente es el mismo que yo manejo en estos escritos. Esa articulación particular del dibujo contiene también las claves de un cierto orden de fenómenos a los que hago referencia cuando nombro a través de mis dibujos el concepto de modernidad.

Recordando la memoria

En un texto realizado al alimón con Xavier Franquesa[6] para la publicación que hemos realizado para el departamento de Dibujo I de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, planteábamos este surgir heterodoxo del valor de las imágenes, y quizás de todo conocimiento. Tendemos a pensar que nuestras ideas proceden de nosotros mismos y de los discursos que entendemos como «políticamente correctos», desde la «estructura cultural que consideramos pertinente». Uno no se puede permitir, aunque en este escrito lo esté vulnerando reiterativamente, citar textos o ideas que no se consideren de primera generación o que no estén avalados por una consideración académica del estatus profesional, uno no puede decir... «mi primo me mostró» aunque yo lo haga, si mi primo sólo es una persona que no ha editado otros libros y no tiene reconocido al menos un «tramo de investigación»

> Somos un ser histórico, dice Alöis Riegl, y valoramos las cosas en función de la memoria. Entre el desorden del sentido y los sistemas de valor introducimos también ese elemento distorsionador que es el valor estético, aquello por lo que un objeto o imagen se integra en el sistema de signos que llamamos arte, por lo que los dos pasan a depender del criterio de aquellos que consideramos entendidos, y de una forma extrema, de esa parte de la conciencia que asume su valor: el super yo, del que la cultura es en sí misma, su construcción más elaborada. El dibujo «material», como él diría, se organiza alrededor de las analogías que la pintura ha organizado, ha sistematizado en el hecho de constituirse en sí misma; el artista sabe, quizás no el aficionado, que su éxito depende del control de sus posibles variables, y de que estas, al determinar las nuevas referencias, no rompan definitivamente con el hilo conductor del orden que ha establecido su credibilidad.
>
> El eje mágico entre el orden de la pintura y el desorden de la memoria que trata de establecerse como el sentido del cuadro, es el origen que construye el relato desde el que Franquesa organiza este escrito adulto, que es en sí mismo otra imagen desde la que repensamos nuestra obra.
>
> El hecho de que su escrito y el mío se organicen alrededor de unas imágenes pertenecientes a la memoria, me parecía que podía ser un hecho peculiar para abordar algunos aspectos interesantes, para explicar la complejidad, y paradójicamente la unidad del proceso de creación en el momento en que confluyen la pintura, la fotografía y el dibujo.
>
> En una época en donde la experiencia inmediata parece perder gradualmente peso, hasta su total debilitamiento, este pequeño «elogio de la visión» de la pintura

[6] Juan José Gómez Molina y Xavier Franquesa, *Proyecto y memoria π. Dibujar, pensar, escribir, proyectar*, Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo, 2004.

desde el recuerdo de dos acontecimientos basados en una experiencia campesina, ya irreconstruible, me parece que podía aportar una pequeña y entrañable visión personal de un hecho de la pintura, desde el que cada vez transitan menos personas, y que permanece en un silencio intencionado ante el ruido de los acontecimientos más cercanos.

La reflexión inicial sobre el valor de ese pequeño cuadro visualiza bien la diferencia entre los valores personales y los colectivos que el arte suele determinar como un deber ser, y la imposición que establece sobre aquello que debemos valorar. Siempre me ha resultado inquietante la falta de unidad del gusto, que cada artista establece entre lo que él propone en su territorio especializado, como vanguardia, y los objetos que él realmente degusta en las otras prácticas. Lo que valora como protagonista del hecho cultural y lo que consume en su vida privada, en el círculo íntimo de su entorno familiar. Los objetos emblemáticos que ordenan su memoria real y aquellos otros literarios desde donde se ve forzado a contar su vida profesional según los criterios cambiantes, políticamente, culturalmente correctos, desde los que se escenifica ante los demás como una alegoría trascendida de sus hechos cotidianos.

La desconexión entre emoción y resultado, cuando uno se separa de aquello que está realizando y esa metáfora continuada que se formaliza en el dibujo o la pintura, se quiebra y ante nosotros sólo aparece la pincelada seca y distante, que sólo adquiere valor al relacionarse con los materiales que construyen el sistema. Mientras que el profesional es capaz de organizar un recorrido inverso del proceso y proyectar sus emociones en el proyecto que se organiza en el cuadro hasta convertirlo en el propio hecho de la visión, el aficionado sólo logra indicar el punto de partida de la imagen exterior que aparecía como el ejemplo de referencia con el que estableció la cita inicial, sin que una u otra modifique la experiencia de las dos realidades: la vivencia o el cuadro.

El valor social de la obra y el valor emocional de la imagen se desarrollan con completa autonomía; los valores sólo afloran entre los resquicios que cada sistema deja fuera de su control, y que permiten establecer materializaciones diferentes en las analogías que ellas establecen en esa nueva vida de las formas.

Una vez terminado el cuadro, la cal de la pared sólo es un sistema de pinceladas opacas a las imágenes de la blancura que ellas determinaban, al orden de grises desde donde es posible citarla. El aficionado parte de ese orden y termina en él su evocación; se limita a mostrar el sistema elemental desde donde reconoce el hecho de pintar. En el profesional ese paso es un punto de partida que determina no sólo el hecho de la pintura, sino el sistema desde donde ha decidido organizar el cuadro y desde él inicia la alegoría continuada de su metáfora material que establece las posibilidades de lo que es posible nombrar u ocultar por el propio método. Es también un sistema que se organiza en los límites del discurso artístico que su entorno delimita, y dentro de él actúa como un sistema de evocaciones circulares, a través del cual atraviesa tangencialmente los estratos de sentido que determina cada uno de ellos. Las fotos de mi primo Alfonso se establecían en el hecho de fijarse en el continuo de grises de la emulsión; eran una traducción analógica de la experiencia de luz a través de un sistema fotográfico, que la traicionaba pero que cada vez adquiría mayor prestigio en la medida en que esa operación se generalizaba como el documento de esa transparencia luminosa. Desde entonces las dos experiencias de la calle encalada funcionarían en mí como dos sistemas de referencias independientes desde las que provocar una u otra sensación, desde el recuerdo del calor de la piel, y desde el frío tacto del papel fotográfico. La pintura y Madrid fijaban aquello que era posible evocar desde ellos, lo que era posible hacer creíble desde la escritura material del dibujo que reconstruía el hilo de conducción a la emoción inicial de ambas experiencias.

Nombrar las referencias

Muchos alumnos tratan de afirmar la originalidad de sus dibujos, por su desconocimiento de aquél sobre el que establecen la referencia. Como si su conocimiento se basase en el reconocimiento de aquello que ha tomado posesión de su discurso. En el dibujo, mucho antes de que las nuevas tecnologías definiesen el término de hipertexto para hablar de los escritos, de los discursos, organizados como un palimpsesto, ha portado en sí mismo, como estratos, como encriptamientos, las estructuras materiales, las claves gramaticales de sus orígenes, y que no siempre son las del maestro. La difusión instantánea de la imagen trasporta el virus que ellos han introducido en el sistema, y han modificado el cuerpo al que se adhieren mucho antes de que tomemos conciencia de ello, incluso es posible que hayan sido las mutaciones que ese cuerpo ha asumido el que haya posibilitado nuestra infección.

El dibujo sigue siendo para muchos los trazos que organizan la representación, y bajo la idea de «libertad», se los valora en función del grado de «soltura» con respecto al supuesto trazo neutro con el que aparentemente se resolvería su imagen en una acción mimética, pero el «dibujo», «la traza», «el dibuxo», el «disegno», tanto «externo» como «interno», es ante todo la operación que nombra el concepto y la estructura que organiza la acción desde la que él es nombrado.

La defensa que muchos hacen de ese dibujo «libre», en descrédito de la abstracción lineal, que desde una economía de medios es capaz de organizar una visión enunciativa convencionalizada nos hace olvidar el valor de aquéllos a través de los cuales organizamos nuestro conocimiento científico y abstracto. Un contar lo que hacemos para hacer lo que hacemos es también el territorio de nuestra criatura. Tan importante como aquellos dibujos que nos permitían enumerar nuestras clasificaciones infantiles, contar historias y visualizamos como relatos, estaban aquéllos otros, los que trazábamos sobre el suelo del patio de la escuela para organizar el juego. No eran representaciones del juego, eran el juego mismo, el principio y el final de una acción que en muchos casos era realizada como un gesto dentro de su propio desarrollo, una marca que determinaba un espacio mental, topológico, que dividía nuestra realidad fenomenológica por medio de inclusiones y exclusiones: dentros y fueras, continuidades y discontinuidades, conexiones y rupturas que nos permitían movernos en un espacio que nada tenía que ver con aquel otro que creaba la continuidad de la calle.

Nombrar y actuar desde el dibujo

El dibujo se trasformaba entonces en traza, un concepto que analizaremos con Lino Cabezas en el siguiente capítulo. Un concepto fundamental en toda la teoría del Renacimiento español que determina un campo especial de significaciones, de operaciones altamente diferenciadas en la forma de entender la acción eficaz. La tradición trazadista de la cantería, la de los ebanistas, y de todas las experiencias artesanas donde la determinación objetual es fruto de la lógica de su construcción, donde el dibujo y la realidad tienen la misma escala, surgen del desarrollo del gesto que determina sus perfiles; contrapuesta a la idea «mental» del proyecto que permite su mo-

delización previa mediante el «disegno». Una tradición, la de la traza, capaz de desarrollar una lógica en el seno de la acción práctica, capaz de definir estructuras infinitas, mediante el desarrollo de la lógica de construcción. Un mundo complejo, pero cerrado en su propio procedimiento, capaz de un desarrollo infinito de soluciones, ensimismadas en la lógica del oficio, donde la precisión y el juego van de la mano, regulados siempre por la economía de las acciones que lo llevan al resultado eficaz de la acción que se hace. Unos resultados vinculados siempre a la escala corporal e instrumental, a las medidas de la mano y de la herramienta con la que se ejecuta dicha operación constructiva, donde la adecuación de los elementos que controla le llevan a la extrema precisión de unos resultados imprevisibles, enfrentada a la acción de los «dibuxos», cuyos resultados se generan por la amplitud de las previsiones de sus procesos de abstracción, que son capaces de prever, antes de su realización, una multiplicidad de soluciones formales y espaciales fruto de la lógica de la idea.

Un enfrentamiento que desde los canteros, los constructores, es visto como el final de un sistema lógico, el que proporciona el conocimiento práctico, amenazado por un incierto conocimiento especulativo, que enfrenta al dibujo que surge de sí mismo, del que surge el sistema mental que lo prevé.

Algo sobre lo que nos avisa el texto de Fray Lorenzo de San Nicolás, que citaremos más adelante cuando dice:

> Gana a un príncipe la voluntad muy de ordinario, un Pintor, un Platero, un Entallador y todos éstos entienden la Arquitectura en cuanto ornato exterior, y así adornar un retablo, una fachada, o la traza desto, con muy buena traza, y disposición: Y no negaré, que se aventajan en el sacar un papel, a los Canteros, y Alvanires y Carpinteros: aunque yo he conocido desta profesión quien se les aventaja, porque como estas trazas consisten en un poco de dibujo, el que detesta la profesión le aprende, házeles muchas ventajas en todo, porque como son diferentes los fines, son diferentes los efectos... porque ¿qué tiene que ver la vizarría de una pintura, con la fortaleza de un edificio? ¿Qué los cortes de un retablo, con los cortes de la cantería?

O el texto de Sebastián de Covarrubias que Lino Cabezas cita después:

> También llamamos idea la imaginación que traçamos en nuestro entendimiento, como arquitecto que traça una casa u otro edificio le fabrica primero en su entendimiento, y después la executa en la planta e montea, que es el exemplar por donde los oficiales se rigen después, y esta llaman traça.

Dos maneras no siempre diferentes con respecto a la configuración final, sino diferentes, sobre todo, por la operación mental que movilizan, ambos dejarán exactamente sobre el papel la misma imagen de la planta y los alzados, pero cada uno de ellos abrirá un camino diferente para alcanzar aquello que formalizan; lo que para uno es el resultado final de un proceso de ideación, para el otro es el principio de un proceso de manipulación, desde el que surgirán las más diversas formas, las trazas, las líneas de un juego, la lógica material de un dibujo que dará origen al objeto de la profesión.

La misma diferencia que establece entre diseño y dibujo, por la que el primero se atribuye el sentido del proyecto, palabras sobre las que giran la misma idea de su identidad, foco originario de una actividad compleja del ser humano, mediante la cual sueña, nombra y construye la realidad. Una serie de fenómenos que nos hablan

de aquello que hacemos y de los sentidos que movilizamos, un mapa de operaciones que movilizan nuestra conciencia para dirigirla a una acción práctica llena de situaciones ejemplares desde la que se definen conceptos no abarcables desde otras categorías del saber.

Dibujar un mandala tántrico o un diagrama empresarial es una operación muy diferente a la de dibujar la estructura de un pantocrátor; el segundo concreta una figura emblemática de una cierta idea de la divinidad, la acción de los dos primeros no establece un dibujo de un conocimiento, sino que es el camino de dicho conocimiento. Dibujar un «apunte» es, por lo mismo, una acción muy diferente a la de realizar un «estudio»; en la primera la acción que desencadena está dirigida a apuntar, a marcar la dirección de nuestra mirada conceptual, mientras que el estudio presupone que el objeto en busca del cual organizamos nuestra mirada ha sido ya localizado, y ahora lo estabilizamos para ir estableciendo equivalencias entre imagen y dibujo.

En el proceso de dibujar hemos ido registrando operaciones que forman un constructo definido, alrededor del cual damos cuenta de operaciones clave de nuestra manera de organizar el conocimiento. Las más persistentes en los nombres del dibujo son aquéllas que lo definieron en el proceso de conformación de aquello que denominamos cuadro ventana, antes de que un proceso mecánico que llamamos fotografía destruyera la transparencia del dibujo hecho a mano. En el proceso que más tarde diferenciaremos con los nombres de «línea», «mancha», «contorno», «dintorno», «figura», «fondo», «perfil», y «silueta», los trazos avanzaban a la búsqueda de esa representación teatral que se resolvía en la composición de una escena que era la clave del cuadro. Un proceso artesanal desarrollado a través de unos pasos muy concretos que prácticamente se estabilizaron en las fases de la «témpera», y el «fresco», pero que tomaron carta de naturaleza definitiva en el proceso del «óleo», para lentamente disolverse en los pigmentos artificiales de principios del siglo XX. Los nombres de «nota», «esbozo», «croquis», «estudio», «composición», surgían en la medida que en el proceso de formalizar era necesario establecer estrategias diferenciadas mediante las cuales íbamos enunciando el sentido conceptual de nuestra idea. Diferenciar la línea que define el mismo origen del dibujo, aquélla que repasa la sombra imaginaria de Modigliani, la que trasforma de silueta a perfil, y luego asombra, para ser definitivamente esa línea de doble articulación desde la que se nombran todas sus posibles encarnaciones. El dibujante debe discriminar, no sólo el artificio desde el que anota los nombres de la idea que determina la cosa, sino también aquél que es el adecuado para el momento en que se encuentra, con respecto al grado de definición de la idea.

El dibujo, las palabras y sus entramados

Existen en la historia del arte grandes visualizadores como los pintores Hogarth, William Blake y W. Northcote, escritores como Charlottte Brontë, Charles Dickens, Thackeray, Alphonse Daudet, Coleridge y el músico Elgar, según cita Herbert Read, en su *Educación por el arte*. Gente que posee una visión eidética, diferente a la que normalmente poseemos: mnémica o la de postimagen, mediante la cual pueden visualizar la visión pasada como si fuese actual; salvo esos casos la posibilidad de representar tiene que ser ayudada por la toma de datos y estudios anteriores, o por el desarrollo de aptitudes que favorezcan esa actividad:

En sus *Anécdotas*, Hogarth cuenta cómo en edad temprana encontró poco satisfactoria la práctica de «copiar», «transcribir». «Dibujar en una academia, aunque fuera copiando la vida no hará al estudiante un artista; pues como la mirada se retira a menudo del original para dibujar un trozo por vez es posible que al finalizar no conozca lo que ha copiado, más que lo conocía antes de comenzar... Otros motivos, que no es necesario enumerar, me parecieron firmes objeciones a esta práctica y me llevaron al deseo de poder hallar el camino más corto para fijar las normas y los caracteres en mi mente y, en lugar de *copiar* las líneas tratar de leer el idioma y, de ser posible, descubrir la gramática del arte, concentrando en un solo foco las diversas observaciones que había realizado y tratando luego de ver mediante mi poder la tela, en qué medida mi plan me permitía combinarlas y aplicarlas en la práctica. Por consiguiente intenté habituarme al ejercicio de una especie de memoria técnica y, repitiendo en mi mente las partes de que se componen los objetos, pude gradualmente combinarlas y registrarlas con mi lápiz. Así como todas las limitaciones resultantes de las circunstancias ya mencionadas, gocé de una ventaja material sobre mis competidores, a saber, adquirí el hábito temprano de conservar en los ojos de mi mente, sin copiar lo fríamente en el lugar, todo aquello que trataba de imitar.»

Quizás ese lenguaje no sea todo lo preciso que quisieran los sicólogos, pero señala que Hogarth adquirió, mediante el adiestramiento, el poder de retener imágenes muy precisas. Podría objetarse que el lenguaje mnémico continuamente necesita de renovación por referencia a los objetos originales; pero a menos que podamos someter cada declaración a un examen directo es difícil (y en este caso imposible) establecer una línea precisa de separación entre imágenes mnemotécnicas e imágenes eidéticas[7].

La mayor parte de los dibujantes, estudiantes de Bellas Artes, y no digamos los alumnos del método de Betty Edwards[8], están acostumbrados a que la representa-

---

[7] Herbert Read, *La educación por el arte*, Buenos Aires, Paidós, 1991, pág. 67. «Distinta de la imagen mnémica y de la postimagen, y sin tener nada en común con la imagen alucinatoria salvo su claridad, y aparentemente distinta de la imagen onírica por relacionarse de modo más directo con actos de la percepción, es otra especie de imagen que ha sido llamada eidética. Quienes sostienen experimentar tales imágenes, afirman que difieren muy poco, si acaso algo, en cuanto a completas y vividas, del percepto original. Por desgracia, la disposición eidética se halla limitada principalmente a los niños de corta edad, de quienes resulta difícil obtener testimonios dignos de confianza. Pero a partir del momento en que fuera enunciada la hipótesis por la escuela de Marburgo, hace unos veinte años, se ha establecido gradual y firmemente en la psicología moderna, a pesar de la formidable oposición encontrada.»

El Profesor Jaensch, a quien se debe el término, define las imágenes eidéticas como sigue: «Las imágenes perceptuales ópticas (o eidéticas) son fenómenos que ocupan una posición intermedia entre las sensaciones y las imágenes. Al igual que las postimágenes fisiológicas comunes siempre se ven, en sentido literal. Poseen esta propiedad con carácter necesario y en todas las condiciones, y la comparten con las sensaciones. También pueden exhibir en otros aspectos las propiedades de las imágenes *(Vorstellungen)*. En los casos en que la imaginación ejerce escasa influencia, no son otra cosa que postimágenes modificadas, que se apartan de la norma en una forma definida, y cuando esa influencia es completa o aproximadamente nula, podemos considerarlas como postimágenes ligeramente intensificadas.

Existe un consenso muy general entre los psicólogos según el cual las imágenes son excepcionalmente vividas en los niños de corta edad. El problema consiste en decidir si tal vividez de las imágenes es sui géneris, o si se debe meramente a la capacidad de retener y recordar imágenes mnémicas de muy excepcional claridad. En presencia de tales imágenes, ¿el acto de percepción se renueva continuamente?, ¿acaso el individuo eidético ve realmente la imagen, o bien simplemente revive, como en las imágenes mnémicas comunes, una especie de símbolo o "señal" del contenido de un estado de conciencia previo? Puesto que los métodos mediante los cuales pueden descubrirse las imágenes eidéticas en los niños son —debemos reconocerlo— dificultosos, examinemos primero las pruebas suministradas por adultos que sostienen ver imágenes eidéticas.»

[8] Betty Edwards, *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Barcelona, Urano, 1999.

ción surja directamente teniendo el modelo delante de sus ojos, sea éste el natural, la estampa o lo que hoy es más normal, su fotografía; en ese caso la obra, el dibujo, surge según el modelo tradicional, desde operaciones como el «encaje», «la mancha» y el «terminado»; dibujos y operaciones que tienen como finalidad controlar aspectos de traducción de la imagen tridimensional a su representación bidimensional, que tratan de controlar los movimientos de la mano para adaptarlos a los esquemas formales a través de los cuales se define el modelo, atendiendo a los diversos patrones académicos. Tanto los mal llamados «realistas», como los mal llamados «abstractos», los que aparentemente sólo traducen «lo visible», o aquéllos más «creativos» que dicen traducir «conceptos», «experiencias», o «sensaciones» en una contraposición tramposa que parece negar la evidencia de que estas operaciones están asumidas en el propio hecho de representar; todos construyen desde una complejidad de operaciones mucho más diversificada que la que manejan sus manuales, que sólo hablan del dibujo como un hecho creativo, directo, transparente entre la imagen y lo que ella encama, como una traslación inmediata al papel de las imágenes que representan.

Por lo tanto, para iniciar ese proceso convencional, salvo en los casos que enunciábamos más arriba de visión eidética, para visualizar aquello que representamos, existe un desfase entre lo que vemos y lo que dibujamos, un tiempo diferido, que puede ir de unos segundos a horas o días, sólo en ese campo van a surgir una multiplicidad de «dibujos» y por lo tanto de «nombres del dibujo» que dan cuenta de las estrategias necesarias para su control, y que se organizan según procesos muy diferenciados. En primer lugar surgirían las «academias», «las láminas», «las fotografías», «las imágenes»..., todos aquellos constructos convencionalizados a través de los cuales vemos lo que vemos. Todas las enseñanzas del dibujo han situado esas representaciones en el centro del problema. Los modelos de belleza o de realidad de los que hablábamos en el primero de estos libros[9] han insistido en su valor, tanto si preveían que los dibujos de lámina o academias debían ser los que comenzasen el proceso inicial o si era directamente la naturaleza la que determinase la idea de realidad; en ambos casos cuando se enfrentaban a dibujar, lo hacían ya mediante esas imágenes interpuestas. Como diría Malraux: siempre partimos de otros dibujos, de los problemas generados por los maestros, incluso en el caso de que nuestra imaginación se dirija al propio dibujar, al acto más primario del gesto espontáneo, esto sólo será posible si este tipo de construcción figura ya en el repertorio de los entendidos como obras finales, como un reto de emulación de otros convertidos en «modelos» ejemplares, dentro del discurso que llamamos «arte», y que en su día habrían sido el origen mismo de nuestra vocación de dibujantes.

Caminando a través del dibujo y sus palabras

Para iniciar un proceso de dibujo es necesario conocer el orden que rige su práctica, y establecer previamente un modelo del proceso de creación; determinar cuáles son los dibujos ejemplares desde los que surge el Dibujo con mayúsculas, el que en cada momento determina el paradigma de su realidad. Un dibujo que en la edad media surgía de la propia profesión gremial; en el Renacimiento desde una práctica or-

[9] Juan José Gómez Molina (coord.), *Las lecciones del dibujo*, Madrid, Cátedra, 1995.

ganizada socialmente como estructura simbólica del poder, aquélla que determinaba las imágenes de primera generación, la que conformaba la totalidad del imaginario colectivo que se expandía en espejos deformados, en la ilustración, y en la artesanía de las llamadas artes menores. Una evolución del rol del dibujo por el cual fueron adquiriendo sucesivamente protagonismo algunos de sus topos más característicos, aquéllos que comenzaban en las «estampas» y la «copia» del «natural», que definían las «imágenes» que eran pasadas por medio del «calco», y de «la cuadrícula» al «cuadro» definitivo, donde se establecía la «composición», y se determinaba su acabado final mediante la «valoración» y el «colorido». Una génesis alterada con la llegada de los grabados, la prensa y, sobre todo, la fotografía, que definirían lo que hoy entendemos como mass media y más recientemente como nuevas tecnologías de la información, alterando definitivamente, no sólo el imaginario sino el orden genético de nuestros dibujos, ya que desde entonces las fotografías y las imágenes de ordenador rompen la secuencia y establecen su presencia de acabado en el mismo origen del procedimiento.

Aunque los textos de su enseñanza parezcan reproducir el antiguo orden y aunque la llamada «Superior» organice la realidad de ellos según el orden políticamente correcto por el que nos unimos a los antiguos creadores a través del orden genealógico que matizaron las vanguardias, la realidad es muy diferente: las imágenes del arte han dejado las formas de la primera generación, las que determinan los modelos imaginarios que definen los mitos contemporáneos, los arquetipos sociales en los que nos reconocemos. El niño organiza su mundo con las imágenes que surgen de los medios de información masivos: los tebeos, las ilustraciones, los cuentos, pero también con las imágenes de las señalizaciones, la infografía, y las reproducidas en los cuadernos de instrucciones de sus propios aparatos tecnológicos, que se trasmiten desde ese entorno complejo de la televisión, el cine, la publicidad. Imágenes que no son ya representaciones deformadas del antiguo modelo ideal, sino, como vemos en todas las producciones del pop, su modelo inmediato. Esta realidad impone dibujos, imágenes previas que cortocircuitan ese aparente orden natural que se suponía organizaba el arte desde la visión.

Cuando el dibujante se enfrenta a la realidad, en el supuesto de que lo haga alguna vez, lo hace desde múltiples ejercicios de dibujo de copia, que no tienen su origen en las antiguas academias, sino en representaciones que proceden de los medios de comunicación. Iniciarse frente al natural es hoy en día una tarea todavía más difícil que en la época de Hogarth, dado que en este proceso hemos interpuesto previamente éstos otros. Aunque aparentemente no hayamos renunciado al natural como norma de prestigio, lo cierto es que la realidad está previamente constituida por las imágenes que de ella nos dan las fotografías. Hemos provocado un desorden jerárquico, en el que es imposible determinar qué imagen es la osa polar del cielo de este nuevo dibujo. Siguen existiendo unos ciertos dibujos, unas formas de hacer que todavía se presentan como «naturales», pero en realidad no son otra cosa que los residuos del antiguo orden inmediato, una parodia de la tradición que ayudó a su formalización.

Aceptando provisionalmente este desorden y la equivalencia de todos los sistemas, los antiguos problemas, más el de la dificultad de discriminar entre ellos, siguen estando presentes en el deseo de definir nuestro acercamiento a la representación. El dibujante debe establecer primero cuál es la imagen rectora que organiza el proceso de traducción de la imagen tridimensional a la figura bidimensional, ese dibujo «neutro» que da lugar a los procesos de encaje y, dentro de ellos, ver cuáles son los más pertinentes para comprender las equivalencias entre ambos.

Como con Hogarth, tenemos que organizar la memoria a través del adiestramiento de aquellas estructuras que permiten hacerla presente. En el aprendizaje del dibujante, el proceso académico ha nombrado operaciones mentales de cualidades muy diferenciadas. Para retener un imagen, uno tiene que adiestrarse en la percepción de las estructuras que permiten su comprensión. Creamos dibujos, topos de conocimiento que llamamos «esquemas», «croquis», «composiciones», «ritmos», y unidades sintácticas del dibujo que establecen relaciones muy complejas con el percepto. Operaciones gráficas, reglas gramaticales encaminadas a encontrar similitudes con los esquemas de entendimiento de lo visual, reglas gráficas que muestren ciertas realidades analógicas con el objeto representado.

Sólo el hecho de realizar una imagen cambiando los tiempos en que debemos ejecutarla varía irremediablemente el conocimiento que podemos alcanzar de ella. Muchos plantean esa situación sólo como si se tratase simplemente de aumentar o reducir el número de detalles, pero la realidad es que esto altera la totalidad del dibujo. Uno de los problemas fundamentales de un dibujante y por extensión del pintor es determinar el «tempus» de su dibujo. Cada idea requiere un tiempo y sólo uno para su realización; encontrarlo es como encontrar el lugar de su alma. Gran parte de los nombres del dibujo se refiere a esa temporalidad, un dibujo de «de repente» como diría un clásico. «El gesto» o «la nota», son espacios de comprensión, de la acción sintética, en la que es necesario entender la imagen como un todo analógico, definido en una estructura taquigráfica, que cada dibujante organiza alrededor de ciertas estructuras de su trazo. Gran parte del adiestramiento del dibujante está en organizar qué experiencias y cuándo deben realizarse, para dar caza a la idea.

Si antes hablábamos que para dar inicio a una representación es necesario establecer la imagen ejemplar en competencia con la cual debe surgir el proceso de la representación, nos faltaba añadir que para lograrlo es necesario también establecer el tiempo previsto para el esfuerzo, en función de la dificultad que tenemos para precisarla. Como en un asalto a una fortaleza hay que haber previsto cómo va a suceder esa operación; un asalto por sorpresa es posible si se ha visualizado toda la escena, y se cuenta con las energías suficientes para resolver todo en una sola acción eficaz. Establecer el sitio de la plaza obliga a realizar operaciones muy numerosas, cuya logística es fundamental para el éxito, es necesaria la aproximación, el despliegue, y establecer sobre el terreno la disposición de todos los elementos que van a entrar en juego. Cada uno de ellos implica el desarrollo de técnicas complejas muy diferentes unas de otras, que deben ir perfectamente ligadas con el desarrollo final de la operación de asalto. Ni la imaginación, ni la espontaneidad van a suplir el conocimiento de estas estrategias dibujísticas. Cuando un proyecto requiere de la previsualización del espacio donde se va a realizar la «instalación», difícilmente se llegará a buen puerto si no se controlan los sistemas de representación del espacio que permiten comprender el conjunto de operaciones que van a tener lugar en dicha acción.

Hay un error muy extendido de hablar sólo del dibujo como obra final, y que esto se puede realizar de una forma inmediata. El dibujo final se identifica con el estilo, con el concepto que define su tendencia, y por lo tanto para hacer una obra «conceptual» sólo se podrían hacer dibujos «conceptuales», y para hacer un dibujo «barroco»,

sólo dibujos barrocos, pero eso no es cierto, como en el citado asedio hay que preparar los elementos muy diversos de intendencia: armeros y cocineros, expertos en carros, y arrieros. Es necesario tener cualidades muy diversas, como la de saber hablar con los combatientes, establecer los puentes diplomáticos, conocer los planos, y preparar los espías. Realizar el asalto a la idea es tan complejo como organizar el sitio. La tradición del dibujo nos habla de que tenemos que proveernos de actores adecuados (los personajes, las figuras, las estampas ejemplares), vestirlos (dibujos de antiguo y ropajes), situarlos en la escena (composición), hacer que actúen (de movimiento), que gestualicen (fisiognomías), dentro de un decorado (perspectiva), para que desarrollen la «historia» en (cuadros), mediante iconografías que definan con precisión las iconologías simbólicas de las metáforas y los emblemas que componen el teatro de operaciones.

Se puede intentar acortar el proceso. Hay hoy en día una cierta sobrevaloración de un dibujo sin maestro, autodidacta, pero en esos casos lo que se produce es un aprendizaje desde la «copia» aunque éstas ya no se realicen desde las estampas de los antiguos grabados académicos, y procedan más de las revistas y los libros. Gordillo puede presumir de no haber tenido una educación de Bellas Artes, como puede hacerlo Tàpies, pero ambos lo han realizado desde una aproximación cuyos modelos eran los mismos de siempre. Gordillo realizó en la etapa inicial de su trabajo miles de dibujos, como nos contaba Guillermo Lledó en su artículo en «Las estrategias del dibujo en el arte contemporáneo»[10], pero ellos estaban justificados por las imágenes del «arte bruto» de Dubuffet, el gestualismo americano, los métodos más antiguos del romanticismo de Cozens o la acción aleatoria de Duchamp. Un comportamiento que como decía Hogarth: «fija las normas y los caracteres en mi mente y, en lugar de copiar las líneas, tratar de leer el idioma y, de ser posible, descubrir la gramática del arte, concentrando en un solo foco las diversas observaciones que había realizado y tratando luego de ver mediante mi poder en la tela en qué medida mi plan me permitía combinarlas y aplicarlas en la práctica».

Nombrando las referencias

El actor mira sobre su sombra en la pared y con movimientos rápidos va efectuando pantomimas de ciertas situaciones, aislados los detalles y, reducido todo a la dura contraposición de las sombras, su gesto se metamorfosea en imágenes imposibles. El gesto rápido de su mano le permite comprobar el movimiento puro a través del cual se desplaza en el espacio para expresar la tensión definitiva de la escena final, lo hace mientras que memoriza su texto y después de pasarse varias horas componiendo la mueca que debe definir la dureza del personaje, estudia todo hasta la más leve modificación de cada uno de sus músculos, para retener una imagen que él debe proyectar al espectador desde la sensación inmediata de su piel. Repasará estos gestos una y otra vez, mientras los comparará con las fotografías que ha podido recoger sobre la vida y la época del personaje; pasará horas enteras imaginando las situaciones y para ciertas escenas practicará el baile, conocerá sus pasos como una geometría precisa, insistentemente, hasta que quede incorporado a su comportamiento con absoluta naturalidad.

El dibujante diversifica también un montón de operaciones que debe memorizar, conocer, estudiar, interiorizar, proyectar; debe saber ordenar, valorar y saber cuándo

[10] Guillermo Lledó, «Luis Gordillo. La búsqueda inconsciente del repertorio», en *Las estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*, Madrid, Cátedra, 1999.

cada una de ellas debe ser recuperada de la memoria para establecerla como punto de referencia clave para la representación. No basta con realizar estas operaciones, es necesario que se realicen no como operaciones autónomas, sino como parte de la operación del asedio que debe conducir al asalto final de la idea: «pues como la mirada se retira a menudo del original para dibujar un trozo por ver es posible que al finalizar no conozca lo que ha copiado más de lo que lo conocía antes de comenzar...». La mayor parte de los fracasos del aprendiz está en la actitud irreflexiva que le lleva a repetir una acción dibujística establecida en uno de sus nombres sin que haya comprendido su sentido. En la etapa de aprendizaje es posible que realice «apuntes» que no «apuntan» a nada, que no dirigen la mirada hacia ningún objeto pertinente, que realice «estudios» que no analizan nada, que se limitan a traer a la presencia imágenes que en un momento fueron parte fundamental de una estrategia que ahora no aparece.

El célebre estudio de la sibila de Miguel Ángel ha sido repetido hasta la saciedad por todos los dibujantes posteriores, pero lo que en él eran llamadas de atención para resolver luego ciertos aspectos que debían ser comprendidos, o en otras partes un intento de encontrar y resolver en una estructura gráfica un constructo que no tenía precedentes en el repertorio que él utilizaba, en los otros era solamente un recurso con el que situarse ante algo, como si ese algo existiera, solamente porque en otro momento él fuera el tema del «estudio». Dibujos de «estudio», que ahora son sólo un simulacro, en la formalización de una «obra gráfica» «final».

En Miguel Ángel esa línea con memoria de la que nos hablaba Matisse iba dando cuenta de todo su discurso. A través del dibujo lo vemos realizando la «invención»; dudando sobre cómo realizar una determinada articulación para que el hombro gire y evidencie el movimiento del brazo que lo integra en la continuidad de la espalda; prolongando este gesto mediante una serie de repeticiones melódicas hasta alcanzar el final de las vértebras, en donde invertirá el ritmo. Vemos cómo ha realizado un «esbozo» del trozo de «escorzo» donde se le presentaba la dificultad; lo ha resuelto exclusivamente con unas líneas taquigráficas, e incluso la sombra ha sido realizada con la técnica del «plumeado» entrecruzado que sería la base del trazado del «buril», con el procedimiento de «sombra local», para comprender cuál era la estructura de su volumen, aunque luego, en el «estudio», ha modificado ligeramente su localización, y una vez comprendida ésta, la ha organizado según el orden melódico del trabajo final. Vemos luego, cómo ha acudido nuevamente al mismo papel para realizar otras «acotaciones» de los dedos del pie o la cabeza; no ha tenido ningún reparo en sobremontar los diferentes «estudios», convertidos ahora en «notas» del proceso, para establecer un mapa de la idea que desarrollaba, creando un «fondo» abstracto, no de la figura, sino de la «idea», en el que la escala de cada uno de los elementos sólo obedece a la lógica del conocimiento que ejercita. Vemos incluso los «garabatos», las estructuras caligráficas» que actúan como tics iniciáticos, iguales a los que el músico o el conferenciante realizan antes de dar inicio a su actuación.

Preparando los entrelazados de la trampa

Los aprendices y los malos dibujantes realizan cientos de «modelos» que no son «modelos» de nada. Lo que debería ser el intento de formalizar la imagen ejemplar que su nombre indica se convierte en «academia», que sólo guarda una leve corres-

pondencia con el nombre que le dio origen, aquélla que lo une con su práctica más degradada. Algo que se evidencia de forma radical, cuando tienen que realizar una figura fuera del proceso de aprendizaje y son incapaces de poderlas utilizar si no vuelven a poner al modelo en esa posición, o si no toman una foto de una escena similar. El «estudio» que realizaban no les sirvió de nada; sólo a aquél, que como Hogarth, fue capaz de hacer un ejercicio de conocimiento e integrar ese trabajo en su memoria técnica:

> y, repitiendo en mi mente las partes de que se componen los objetos, pude gradualmente combinarlas y registrarlas con mi lápiz. Así como todas las limitaciones resultantes de las circunstancias ya mencionadas, gocé de una ventaja material sobre mis competidores [...]

puede luego servirse de ese esfuerzo y realizar nuevos proyectos basados en la experiencia que el dio origen.

Lanzarse al asedio de la idea exige tomar una serie de previsiones independientes de la estrategia de la batalla final, aunque mientras que se realizan, en la mente este siempre este objetivo. El adiestramiento del guerrero, del condotiero, del estratega, exige que éste visualice siempre al enemigo. El adiestramiento del dibujante le exige que visualice en su esparring al enemigo final, necesita interiorizar su gesto en una banda de moebius en la que se una sin solución de continuidad el gesto y el concepto, atrapados los dos en un tiempo adimensional. Cuando el «gesto» cierra la «imagen» la operación tiene que hacerse con la precisión con la que el vaquero ejecuta la acción de lanzar el lazo; tiene que prever el gesto del lazo, haciéndose mientras atrapa a la res, a la búsqueda de la cual él ha tomado la medida. Cuando el dibujante lanza su lazo imaginario, en la búsqueda de la presa, el trazo no tiene otra forma que aquélla que determina la acción eficaz que resuelve la maniobra en la cabeza de la res, en el tiempo justo del movimiento de giro de ambos. Cuando se inicia el dibujo de aquello que no tiene una estructura estable, la forma no es la del objeto, sino la del lazo que lo abarca. Frente a dibujos de «apuntes» o los «estudios» que se realizan sobre los objetos estables mediante «las cuadrículas» y «los encajes» ... los dibujos cuyo objeto es atrapar las metamorfosis de las imágenes, el cazador debe actuar como el vaquero imaginario.

El trazo que efectúa sobre el papel sólo tiene «equivalencias», no puede actuar sobre un espacio fijo y determinar la doble medida del dibujo, la que nombra al dibujante y la que nombra al objeto tiene que organizar sólo en una la doble temporalidad de las dos realidades. El dibujo ha nombrado «dibujo de movimiento» y el estratega que prepara el futuro cerco sabe que tiene que entrenarse en una operación distinta: la de atrapar los rastros del objeto en el tiempo que se conforman. Tiene que avanzar en paralelo a la idea, acompasar su gesto al de la presa, e interiorizar el movimiento de su brazo con la trayectoria de la acción que lo une a lo que trata de alcanzar. Los ritmos son vertiginosos y no hay posibilidad de una repetición exacta, y tiene que rectificar desde las analogías de procesos que son irrepetibles. El copista de Leonardo puede establecer una retícula y repetir el gesto hasta alcanzar la igualdad con el del original; el de Pollock, sabe que no goza de esa posibilidad, el gesto debe repetirlo una y otra vez en cabalgadas diferentes, hasta que todos los elementos confluyan en su analogía no tiene posibilidad de acierto.

El aprendiz que se enfrenta por primera vez a un modelo que se mueve sobre la tarima del estrado debe saber que se encuentra en un terreno fenomenológico de cualidades diferentes. No puede establecer «el eje» que equilibra sus mitades, ni puede tratar de medir sus cabezas; tiene que precipitarse en una acción equivalente, fluir con el modelo, disolverse en la tinta, y navegar por el papel en una acción contradictoria con la de la escena; trasladándose de derecha a izquierda y de izquierda a derecha como si avanzase hacia el horizonte. Debe negar su trayectoria tachando la huella de su gesto en negro, limitando su acción al instante en que intuyó crear la forma pertinente, la que daba cuenta de aquello que era el objeto de su interés. Puede cambiar de estrategia y comenzar aquellos otros dibujos que los tratados nombran como «de retentiva», «de memoria», «de repente», y establecerse en un mundo de huellas, de impresiones. Puede tratar de encontrar equilibrios entre «los apuntes» y los «estudios». Puede, porque ahora es capaz de diferenciar el tiempo de ejecución y el tiempo del suceso, recurrir a la memoria y evidenciarlo todo con los gestos que interiorizó en otro momento.

En el aprendizaje tradicional los dibujos «de movimiento» se clasificaban por tiempos de ejecución: de cinco minutos, de un cuarto de hora, de media hora; cada uno de ellos determinaba una estrategia y una forma de comprender la estructura del gesto, que evidenciaba los elementos que eran posibles sincronizar con la acción del sujeto. Por el contrario, los dibujos de «estudio» se realizaban por días o semanas y permitían un trabajo continuado de construcción aditiva de constantes rectificaciones, un tipo de dibujo fundamentalmente de valoración, que daría origen en el siglo XIX y principios del XX al reinado del «carboncillo», un procedimiento especialmente perezoso que permitía las correcciones incesantes de la enseñanza académica.

En los dibujos de «movimiento» el dibujante aprendía a entender lo que dibujaba desde un gesto de empatía cuyo perfil no coincidía con el contorno, sino con las líneas de fuerza de la acción que se representaba, desde la empatía de la acción que daba cuenta de ella. El dibujante debía intuir aquello que trataba de hacer visible desde la imposibilidad de verlo. Representar aquello que todos conocían, pero que nadie sabía cómo era, obligaba a establecer convenciones previas, pero éstas no procedían del mundo de la visión, sino de la interiorización de sucesos en donde uno proyectaba su propia tensión muscular. Si vemos los dibujos de Canova, comprenderemos que ellos se desarrollan desde la acción interior, donde el artista proyecta su experiencia corporal en la acción de dibujar. Desde una estructura de husos dinámicos que se desarrollan como una sinfonía de notas, que se encabalgan las unas sobre las otras en un ritmo autónomo, que nada tiene que ver con la visión de los acontecimientos que era imposible registrar desde un orden verificable. Detener la acción para verificar la localización de los elementos en la estructura del movimiento sólo se conseguía desde una cierta parodia. Sólo después, con la fotografía, esa constatación se ha podido verificar, pero, como siempre, cuando cambiamos el registro cambiamos también aquello que registramos. Las líneas de fuerza que en los dibujos clásicos se organizaban desde ese conocimiento interno se visualizaban en la medida en que daban cuenta de las líneas de fuerza que se presentían en el mecanismo muscular del personaje. Los nombres mano, brazo tronco, caderas, piernas se diluían en la

estructura dinámica del conjunto de unidades gráficas que daban cuenta de la tensión; y que como en el caso de «La sibila» de Miguel Ángel se unían músculos, articulaciones y huesos en unidades complejas que nombraban las estructuras de fuerza en la que se definía la melodía de cada gesto, que nunca coincidían con la taxonomía anatómica de las partes del cuerpo que entraban en conflicto.

El toreo de salón

Cuando el dibujante se enfrenta a estas operaciones sin realizar ese proceso de interiorización, la pereza le hace recurrir al registro fotográfico que en ningún caso dará cuenta de esa jerarquía de tensiones, visualizará sólo el contorno de la figura, plano e inexpresivo, que de ninguna manera le informará de otra cosa que de la apariencia de un fenómeno observado desde fuera, sin esa proyección sensomotora originaria con la que desde niños hemos comprendido nuestro cuerpo. Muchas veces, ante la sensación de muerte de dichas representaciones, el dibujante que ha tratado de sustituir el antiguo proceso por el calco de las fotografías, trata de subsanarlo añadiendo unas líneas de fuerza, que ya no surgen desde la acción que le da origen, sino desde el añadido superficial sobre la estructura neutra de su perfil; una situación tan ridícula como la del torero que en vez de situar al toro en su terreno, y dominar el pase desde la distancia justa, que provoca la trayectoria precisa por la que el cuerno pasa a pocos centímetros de su cuerpo; trata de simular su falta de dominio y una vez que el animal ha pasado, descoordinado, a mucha distancia de su cuerpo, sin peligro, inicia un barrigazo (en términos taurinos), arrimándose a los cuartos traseros del animal para producir un cierto efecto óptico del gesto de dominio al que no fue capaz de enfrentarse; en ese momento la «figura» del torero estará situada en el mismo plano que imita, pero no forma parte del gesto del pase con el que él debía controlar al toro, desde el dominio de los dos terrenos, el del torero y el del toro; la sangre dejará la huella de su rastro sobre la chaquetilla del torero, y la imagen puede ser similar a la original, pero no será nunca el dibujo de un hecho de verdad.

El dibujo nos habla de esos sucesos en términos de «ejecución», «hechura», «acabado», «virtuosismo», «preciosismo», «efectismo», «soltura», y también de «arrepentimientos», «rectificaciones». Como el torero, él también tiene que cambiar la posición desde la que trataba de iniciar el pase, como él, también tiene que acomodarse al imprevisto de la arrancada «descomponiendo» la «figura» con la que había iniciado la faena. El corrimiento de la mancha de la aguada que se desparrama sobre el papel le obliga a recoger «los trastos» y acudir rápidamente para evitar su desbordamiento mediante acciones de dominio. La capacidad de rectificación es la que poco a poco define «la técnica» de cada dibujante. La actitud con la que cada torero se enfrenta a ejecutar esas tareas son las que acaban por definir «el toreo» de cada uno de ellos. Lo mismo que hay toreros virtuosos o efectistas, precisos o estilizados, hay también artistas que actúan con «soltura» o que hacen un dibujo «lamido» o «amanerado» algo que se detecta en la manera con la que ejecutan «el modelado», «la entonación», «el realce»... actos a través de los cuales definen el cerco al imaginario, desde planteamientos muy diferenciados, que los define tanto a dibujantes como a toreros, como a artistas «analíticos», «realistas», «naturalistas», «preciosistas». Situaciones que se resuelven con «bizarría» o «timidez», con «decisión» o con «dudas», que se registran en el papel en la medida que los planes y los resultados quedan evidenciados en esa lí-

nea de memoria que llamamos dibujo. Cuando el trazo discurre sobre el soporte va dejando rastros, datos, de cada una de estas operaciones, en la manera que van determinando el plan en el resultado visualizando.

El dibujo va surgiendo de las contradicciones del plan y de los acontecimientos que acaecen en el campo de operaciones, el asalto no es posible realizarlo con éxito si todas estas contradicciones no se resuelven en un proyecto nuevo en el que esté perfectamente delimitado el terreno de la próxima batalla. Es necesario «imaginar» constantemente, extrapolar todas estas informaciones en nuevas «imágenes de síntesis», establecer nuevas relaciones de los discursos que ordenaban los anteriores dibujos, para establecer un nuevo «conocimiento», para llegar a lo que Savater denomina «sabiduría», aquello que, según él, se produce cuando el conocimiento especulativo nos conduce a un cambio de conducta vital en la que integramos ese conocimiento abstracto. Es un salto cualitativo que obliga a romper el orden inicial y establecer aquel otro que conduce a la acción eficaz. Un salto creativo que no se puede realizar desde la repetición del sistema praxiológico del antiguo método de trabajo, y que es necesario realizar desde la «la invención» en terminología clásica. Como en la tormenta de ideas, en las estrategias de la empresas actuales, es necesario recurrir al «capricho», al «disparate», «al dislate». Estrategias muy queridas por los románticos, e imitadas por los surrealistas, que hoy representan la clave del método de trabajo de la «relación entre las cosas», de las que ya hablamos en nuestro primer libro[11]. Estrategias que se encuentran en el origen de todos los procesos de trabajo, incluido el que proponía Leonardo cuando reclamaba que debíamos observar las manchas de las paredes, para desarrollar nuestra capacidad de imaginación y que en Tapies es ya el tema mismo de la obra.

Operaciones que obligan, muchas veces, a posponer el cerco a la idea y explorar a parte nuevas fórmulas, a «garabatear» sobre el papel o a «anotar» incansablemente en el cuaderno de notas «pensamientos», «rasguños», en terminología clásica, que expandan el territorio de las relaciones previstas mediante el acto de establecer «ensanches», «fantasías» imposibles. Un asalto que Kandinsky lo plantea desde tres posiciones muy diferentes: las que se generan desde la «naturaleza exterior» y que dan origen a las «impresiones», las que se originan en «la naturaleza interna» que dan origen a las «improvisaciones», y finalmente las elaboradas por la «conciencia» que dan lugar a las «composiciones».

Unas «composiciones» en las que van a articularse todo un arsenal de operaciones abstractas, de puro pensamiento especulativo que crean «orden», «disposición», «estructura», «simetría», «armonía», «euritmia», «ritmo», «equilibrio», «tensión». Acciones que determinan el «concepto» mediante una fijación precisa de una técnica, en la que se encarnan una serie de materiales que privilegian la aparición de ciertas analogías, que son capaces de dar cuerpo al dibujo, con más precisión que otros. Técnicas materiales que van a concretar el «tema» y «el motivo» del dibujo. Unas estrategias diferenciadas encargadas de organizar el valor de esas «figuras» que organizan las «imágenes» en «arquetipos», «iconos», «emblemas», «alegorías», según diferentes lógicas narrativas que formalizan el «asunto», la «narración», «la historia», mediante un «guión» que trasforma las estructuras «iconográficas» en otras «iconológicas», mediante «tipologías», «repertorios», y «géneros».

---

[11] Juan José Gómez Molina (coord.), *Las lecciones del dibujo*, Madrid, Cátedra, 1999, pág. 137.

Situaciones cruciales del proceso de creación, en donde se definen «la inventiva», la «creación», la «imaginación» y la «fantasía»; un lugar fundamental del «proyecto; ese momento que Valery define como «creación de sentido», que, aunque se encuentra impreso en todos los nombres, es precisamente en este, en el proyecto, donde tiene su expresión más clara. Con la diferencia fundamental que se establece entre el arte italiano y el holandés del siglo SKI, que ejemplifican esa división conceptual entre estructuras narrativas o estructuras objectuales, las que surgen entrelazadas con la «historia», y las que surgen en la definición del objeto de la representación «objetiva» autónoma, que se encarnan en el «motivo» del dibujo; el que «tematiza» su realidad al convertir el propio sistema de articulación en la variable pertinente de la obra.

Frente a la idea de que fueron las vanguardias del siglo XX las que rompieron la estructura del cuadro «ventana», la verdad, como ya anunciamos en *Las lecciones del dibujo*, es que la estructura del cuadro contemporáneo, y del propio espacio del dibujo, se debe más al planteamiento empirista del arte holandés del siglo XVII, y a su manera de enfrentarse a la representación, no como una respuesta mimética al espacio óptico sino como un sistema analítico descriptivo. Una visión taxonómica en la que el espacio de representación no se establece con referencia al escenario de la representación, en la que los personajes se encarnan en los héroes que desarrollan la narración mitológica, sino en el espacio abstracto de los signos, las imágenes y los emblemas que dan cuenta del pensamiento empírico de la cartografía científica. Un espacio relacional en el que desaparece el horizonte que posicionaba al dibujante un espacio limitado por su estructura corporal, y lo sitúa en la atemporalidad de la idea de la que se habla. El espacio del conocimiento abstracto, el de las taxonomías, el de las geografías del viaje, el de las comparaciones, y el de los diagramas. Un espacio construido en la «Descripción de Egipto» con la técnica sistemática del grabado, y actualmente con los medios infográficos que proporciona la tecnología digital. Un espacio de yuxtaposición de lenguajes donde la representación perspectiva de la imagen no es el sistema ordenador, sino el sistema ordenado.

Los géneros de la antigua pintura clásica organizados en «historias», «paisajes», «bodegones»... y la subdivisión de éstos en «retratos», «marinas», «floreros»... establecían un imaginario de «motivos», de motivaciones para el dibujante, a través de las cuales éste definía «los temas» de su tarea. El nuevo espacio de la idea se abre ahora a un nuevo repertorio de tareas desde donde se resuelve, no ya la historia, sino la estructura diagramática desde la que es posible desarrollar la obra, que en las primeras vanguardias, por analogía al proceso musical, tomarían el nombre de «opus», como si de una estructura de pentagrama se tratase. En el nuevo espacio expandido, rotos los límites del cuadro y establecido el dibujo en el soporte múltiple de los objetos en los que éste acota una cierta nota, es el desarrollo temporal del tema el que define el espacio de la obra, frente a la estructura cerrada del dibujo que definían las proporciones del papel, las que establecían la composición, y el orden jerárquico de sus elementos, el nuevo entorno semántico, el que nombra «la obra» musical, se expande de dentro a fuera, y como en el espacio de la arquitectura «orgánica» la forma no es ya la estructura desde la que hay que definir la composición, sino el resultado de su función, el límite de su desarrollo. El dibujante actúa desde un orden diferente, en la medida que el nombre al soporte de su actuación con las palabras «opus» o «cuadro», y en la medida también que la primera sea entendida como límite o desarrollo. El

eco de las palabras determina la resonancia de su dibujo y éste se contrae o expande al ritmo de las mismas. La acción que delimitan ambas es muy diferente en la medida que el trazo salga a la búsqueda del espacio abierto del desarrollo de su tema o se contraiga sobre sí para ordenar o jerarquizar su desarrollo en el espacio que delimitan las proporciones imaginarias del concepto «cuadro». Es fácil ver el cambio de actitud que ello conlleva cuando Picasso o Malevich, recuadra el esbozo inicial para ponerlo a prueba en esa «composición que será la idea convertida en pintura, o cuando Hans Richter, por el contrario, genera una secuencia cinematográfica sobre una idea del segundo.

El motivo, el género y el tema

Antes de llegar al cerco de la idea ha sido necesario determinar el motivo de la batalla; para ello, el estratega tuvo que convencer y convencerse, justificar que dicho esfuerzo era necesario, que aquel lugar era el apropiado para resolver el conflicto. Para llegar a aquella situación se analizaron conceptos diferentes, intervinieron temas económicos, sentimentales, necesidades particulares y colectivas, agravios históricos, diferencias ancestrales, historias pasadas y sueños futuros. Hubo que inventar estructuras de discurso en la que cristalizar los problemas, hasta comprender que era necesario resolverlo por medio de un tipo de acción, de un hecho social determinado, se rechazó el diálogo, el pacto, la diplomacia... se decidió por un género de solución: la guerra, y dentro de él, se renunció a la sorpresa, a la batalla en campo abierto, a la guerrilla... se decidió por un género de lucha, y desde entonces se organizó toda la acción eficaz en función de esa resolución. Del problema genérico se pasó a focalizar el tema en el que debía resolverse el cerco: la batalla. Controlada la estrategia, la clave estaba ya en un punto decisivo, muy concretos desmoronar la torre oeste. El dibujante para resolver el conflicto actúa de forma similar. Para iniciar un movimiento tiene que haber sentido una carencia, esa necesidad que le impulsa a llenar el vacío simbólico del imaginario colectivo que le hace sentirse mal consigo mismo, una necesidad que le impele a la acción. Para actuar se ha inventado una historia, ha situado en el plano del leguaje un discurso en el que se visualiza en el orden gramatical ese desorden caótico que es su experiencia, y actúa sobre él disponiendo los materiales que le son propios.

Como nos cuenta Gabriel Celaya en «La poesía es un arma cargada de futuro»:

> Canto y canto y cantando más allá de mis penas / personales me ensacho. / Quiero daros vida, provocar nuevos actos, / y calculo por eso, *con técnica, qué puedo.* / Me siento un ingeniero del verso y un obrero...

Y más claramente Edgar Allan Poe en «El cuervo»[13]:

> A mi modo de ver, la primera de todas las consideraciones debe ser la de un efecto que se pretende causar. Teniendo siempre a la vista la originalidad (porque se traiciona a sí mismo quien se atreve a prescindir de un medio de interes tan eviden-

[12] Edgar Allan Poe, *Poesía completa*, Barcelona, Ediciones 29, 2002, págs. 130-144.

> te y fácil), yo me digo, ante todo: entre los innumerables efectos o impresiones que es capaz de recibir el corazón, la inteligencia o, hablando en términos más generales, el alma, cuál será el único que yo deba elegir en el caso presente. Habiendo ya elegido un tema novelesco y, a continuación, un vigoroso efecto que producir, indago si vale más evidenciarlo mediante los incidentes o bien el tono —o bien por los incidentes vulgares y un tono particular o bien por una singularidad equivalente de tono y de incidentes— luego, busco a mi alrededor, o acaso mejor en mí mismo, las combinaciones de acontecimientos o de tonos que pueden ser más adecuados para crear el efecto en cuestión.

Ha analizado los elementos que conforman su discurso y se ha decidido por un género específico que le «motiva», que le pone en movimiento, que organiza esa acción eficaz alrededor de un conjunto de elementos determinados que parecen ejemplificar mejor que otros sus obsesiones, hasta el grado en que dentro de él, como en una melodía, encuentra el «tema» desde el que es posible desarrollar su acción desde un elemento muy concreto, el que determina un trazo específico en el que parecen resolverse en un encuentro, los elementos que desencadenan la destrucción de la muralla.

En el dibujo se ha podido decidir el motivo: la naturaleza se ha resuelto a ir directamente al campo, o ha optado por recluirse en el estudio, se han recopilado las imágenes, los dibujos que nos hablan del tema, desde las imágenes que han establecido su realidad en el imaginario colectivo; se ha determinado el lápiz, la pluma o el pincel pero, al final de todo, el tema está en cómo se resuelve su evidencia a través de un elemento gramatical, en donde se ha condensado toda la acción significativa. La posibilidad de hablar de la naturaleza va a depender de esa forma especial de desarrollar un tema. Como en una composición musical, el compositor o el intérprete, van a centrar toda su actividad en la manera especial de desarrollar un acorde. El dibujo del árbol está determinado por la convención que durante siglos ha organizado el acuerdo gramatical de que unas líneas onduladas, una mancha y un trazo son capaces de definir nuestra idea de una vegetación arbórea. Como en el tema del dibujo de una roca, desarrollado por Gombrich, ahora percibimos que nuestra idea se desarrolla a través de esta clave, la profusión de datos que nos aporta ese continuo perceptivo que son las masas de árboles, se ha resuelto históricamente alrededor de un tema particular del dibujo, se ha fraccionado el continuo «arboleda» en tres signos: masa, singularidad y estructura, tan sólo en tres gestos fundamentales, como en el texto ya citado del caballo, en el que afirmábamos con Gombrich que un dibujo se parece a él pero que un caballo no se parece a su dibujo, la articulación de este pequeño repertorio nos habla de todas las ideas que el hombre ha desarrollado del bosque y su articulación nos ha permitido comprender la naturaleza como misterio, como orden, como idea, como cultivo, como sueño..., sólo tres elementos y hemos visto todos los campos del mundo, los hemos reconocido, pese a que ni uno sólo de ellos comprende estos elementos. Es necesario que hayamos asumido este tema del dibujo, como el tema, para que pequeñas diferencias morfológicas sean capaces de hablarnos de todas aquellas experiencias que hemos tenido frente a ellos. Como en el caso de mi experiencia en el dibujo de la piedra, y de las realizadas en mis primeras cartillas de dibujo, todos hemos aprendido a entender la realidad desde las convenciones del dibujo. Como dibujantes hemos aprendido a entender el bosque desde las diferencias de articulación de estas pequeñas estructuras gráficas.

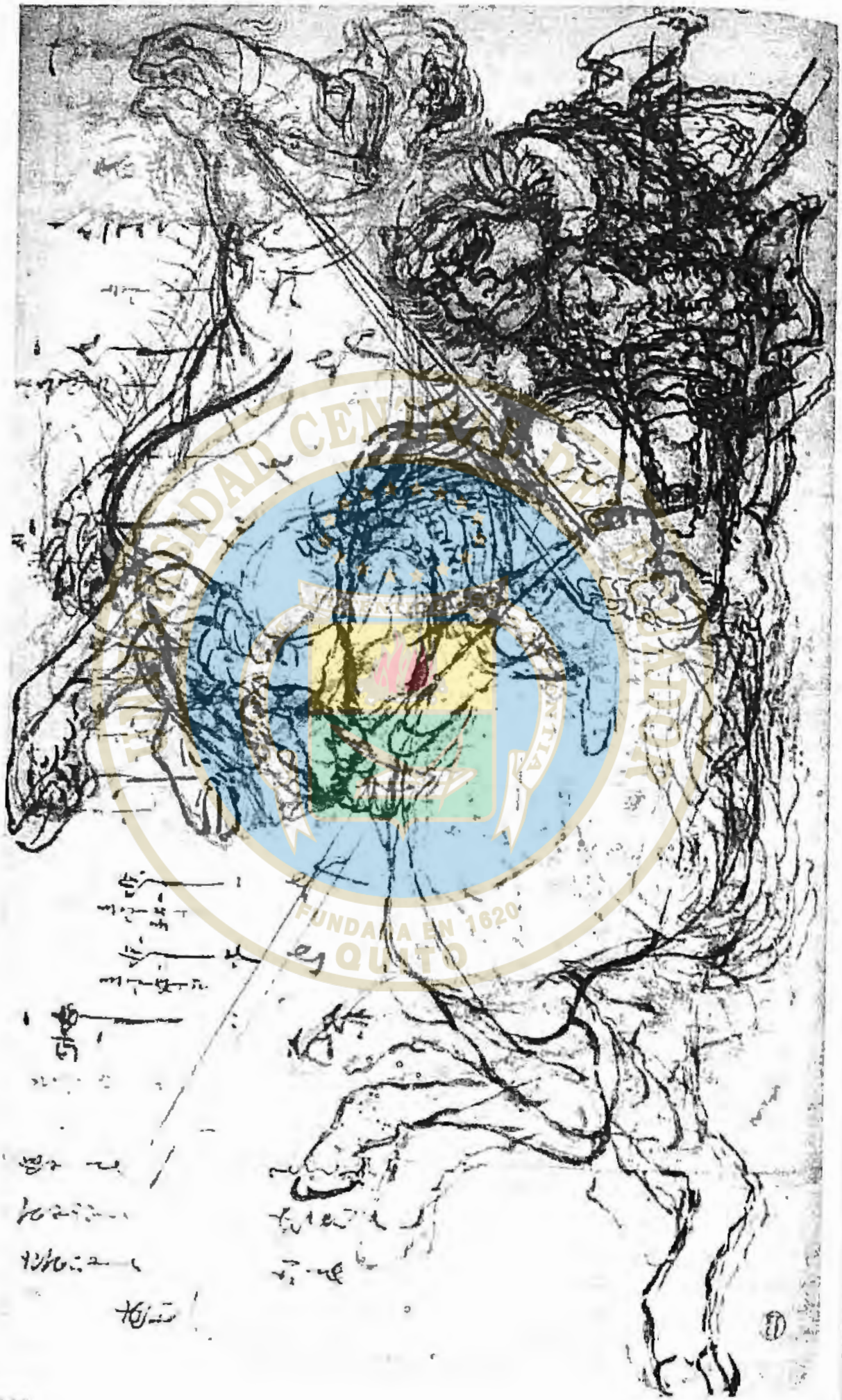


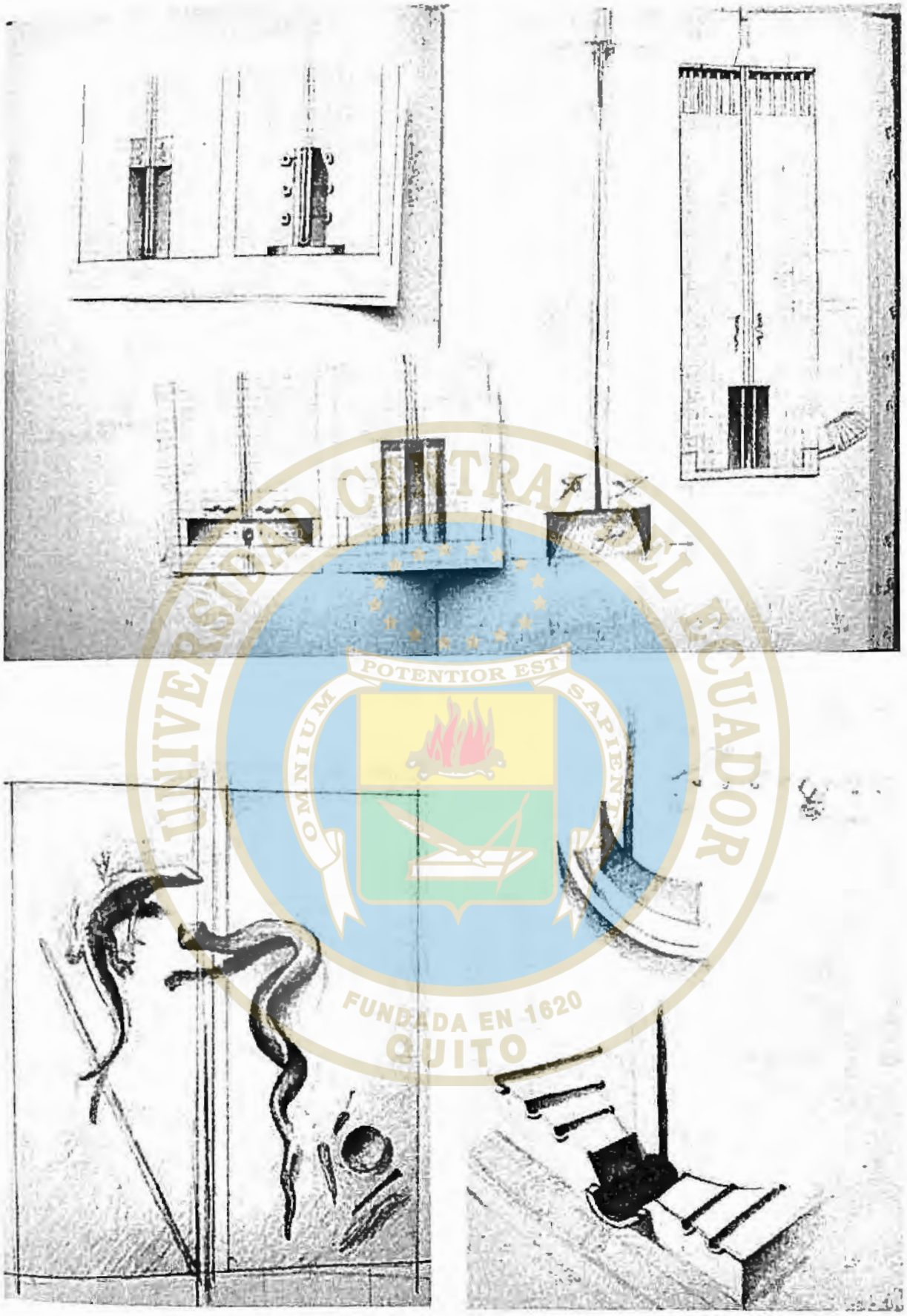
B. E. Murillo, bocetos preparatorios del cuadro *El cristo niño*, Museo del Prado.

El bosquejo que Murillo realiza se mantiene en ese grado de indiferenciación que lo caracteriza como espacio mental; mantiene la idea de imagen global, en la que todas las partes se relacionan con un todo aparentemente impreciso, pero en el que establece afirmaciones y negaciones muy concretas de las operaciones que desea reafirmar.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

Hoja de trabajo de Hokusai. El dibujo como proyecto y regla mnemotécnica del propio proceso. El error como autoconocimiento



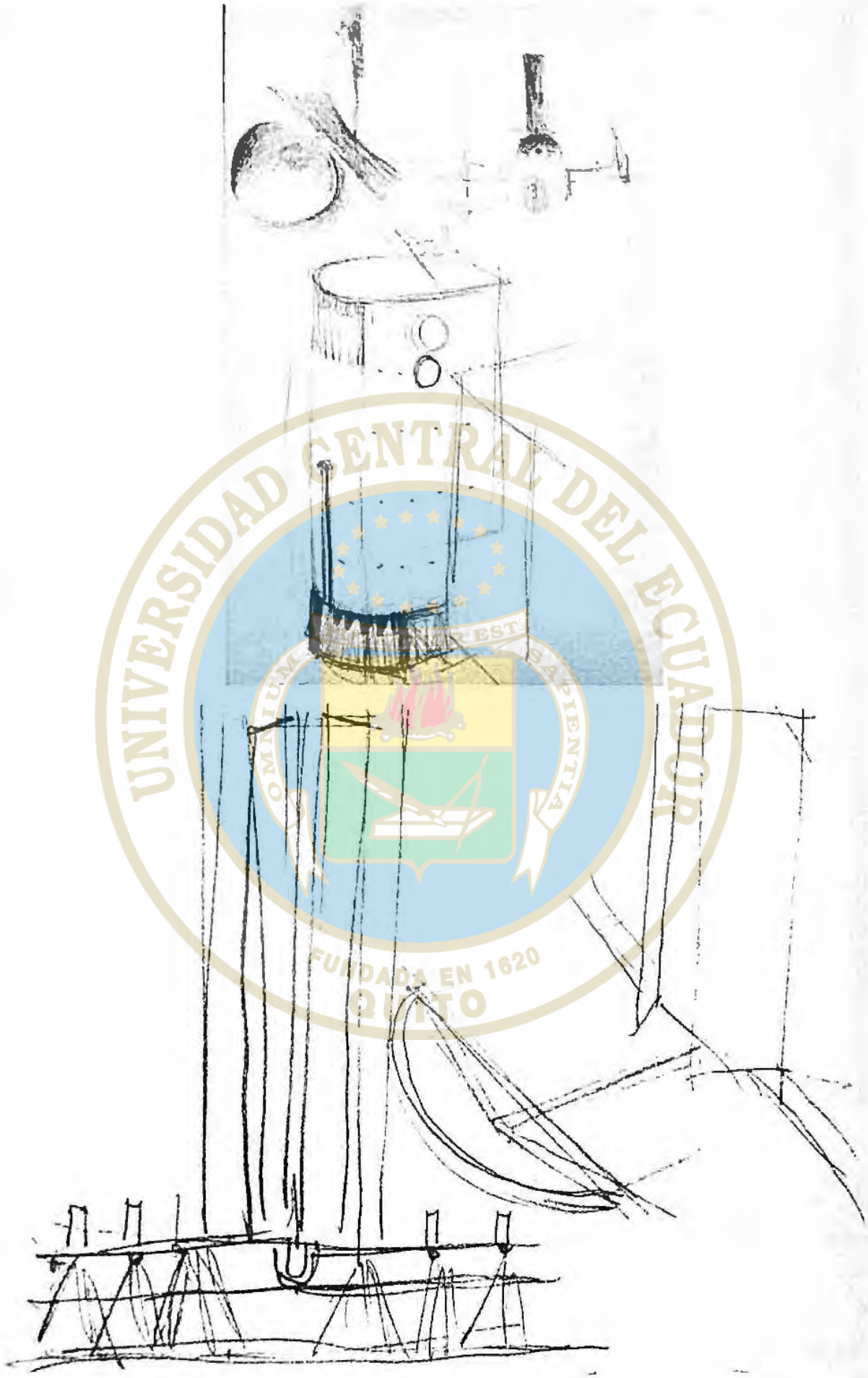


Dibujo y proyecto.

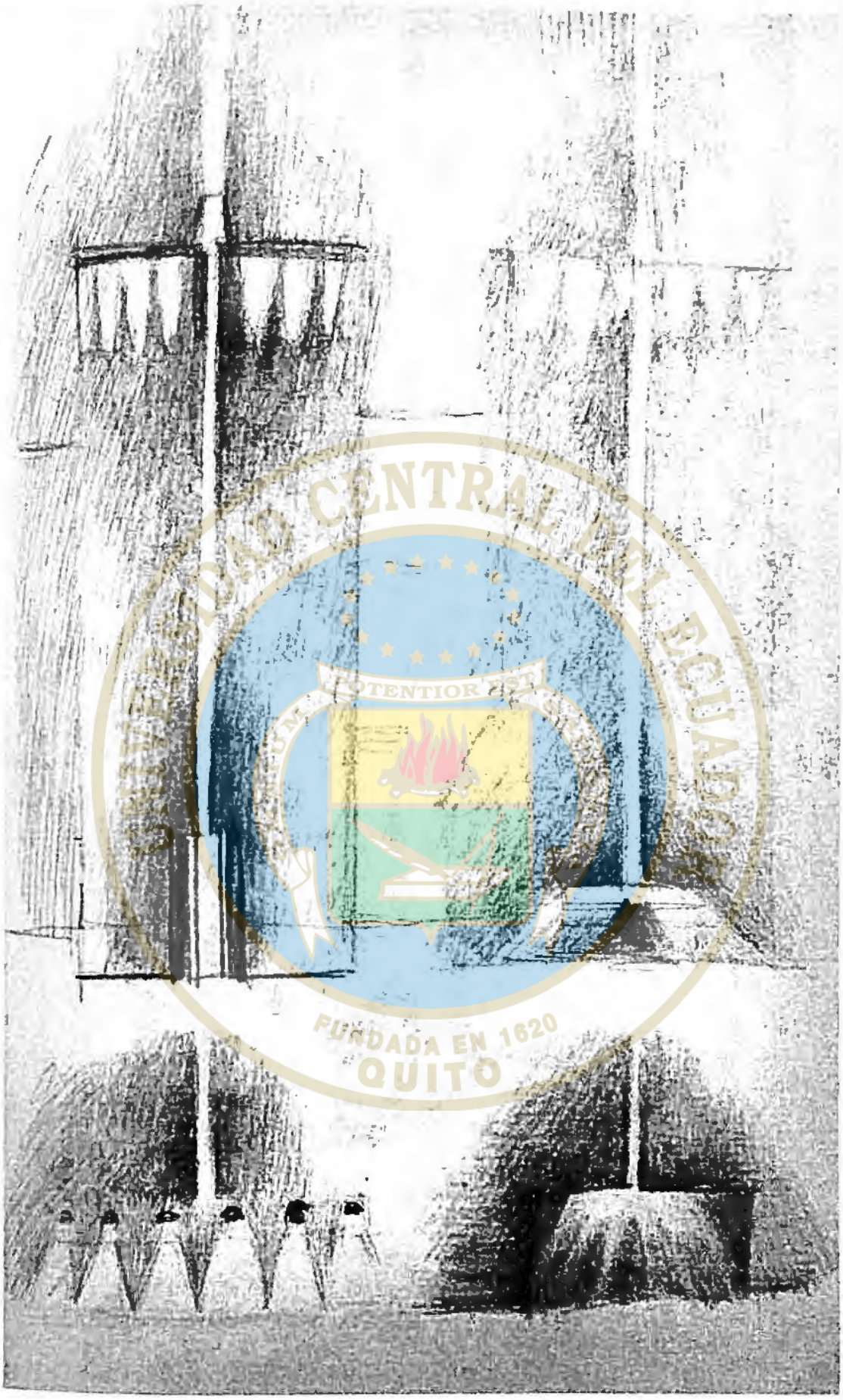
La utilización de los sistemas: experimentación, comprobación, verificación y previsión de resultados. Notas, croquis, esbozos y estudios articulados en el proceso de pensamiento de la obra final.

Fuente para un proyecto del arquitecto Javier Alau.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO



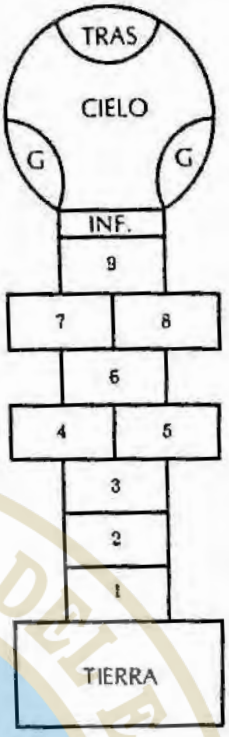
El cuaderno o la hoja de trabajo se convierten en el registro más completo del hecho creador.



Escenificación del proyecto a través del cual el dibujante va desarrollando el pensamiento creador, saltando de un sistema a otro según las necesidades de visualización o previsión que le son necesarias, para visualizar ante sí la idea que se hace.



pasos de la «Tierra» al «Cielo», y vuelta, se tra-
en el diagrama del juego como se ve abajo

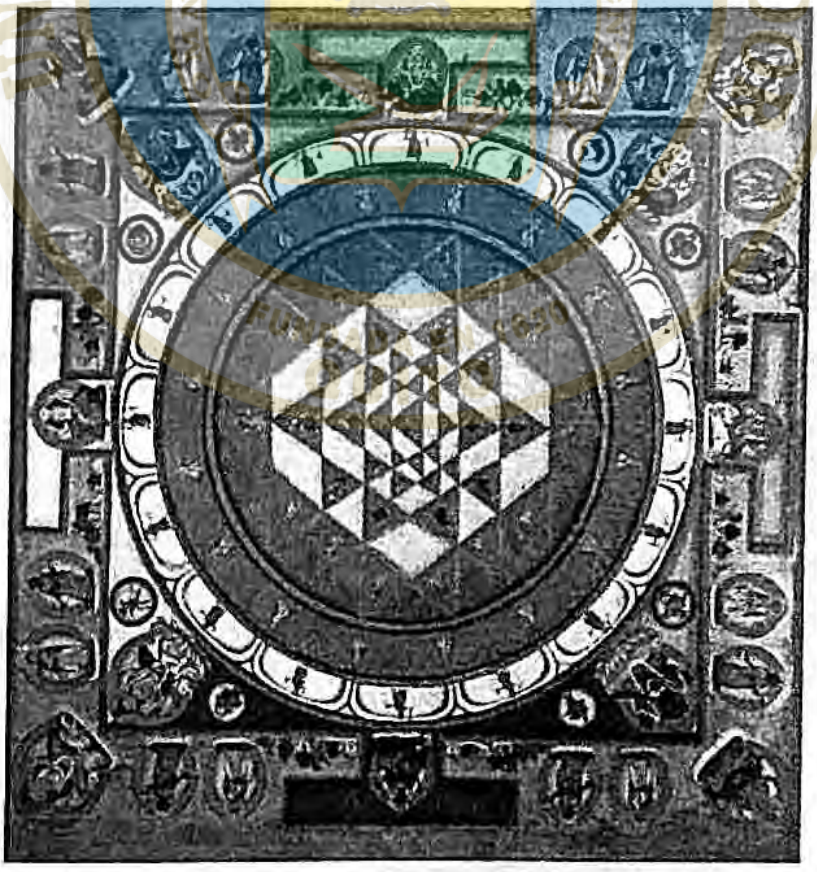




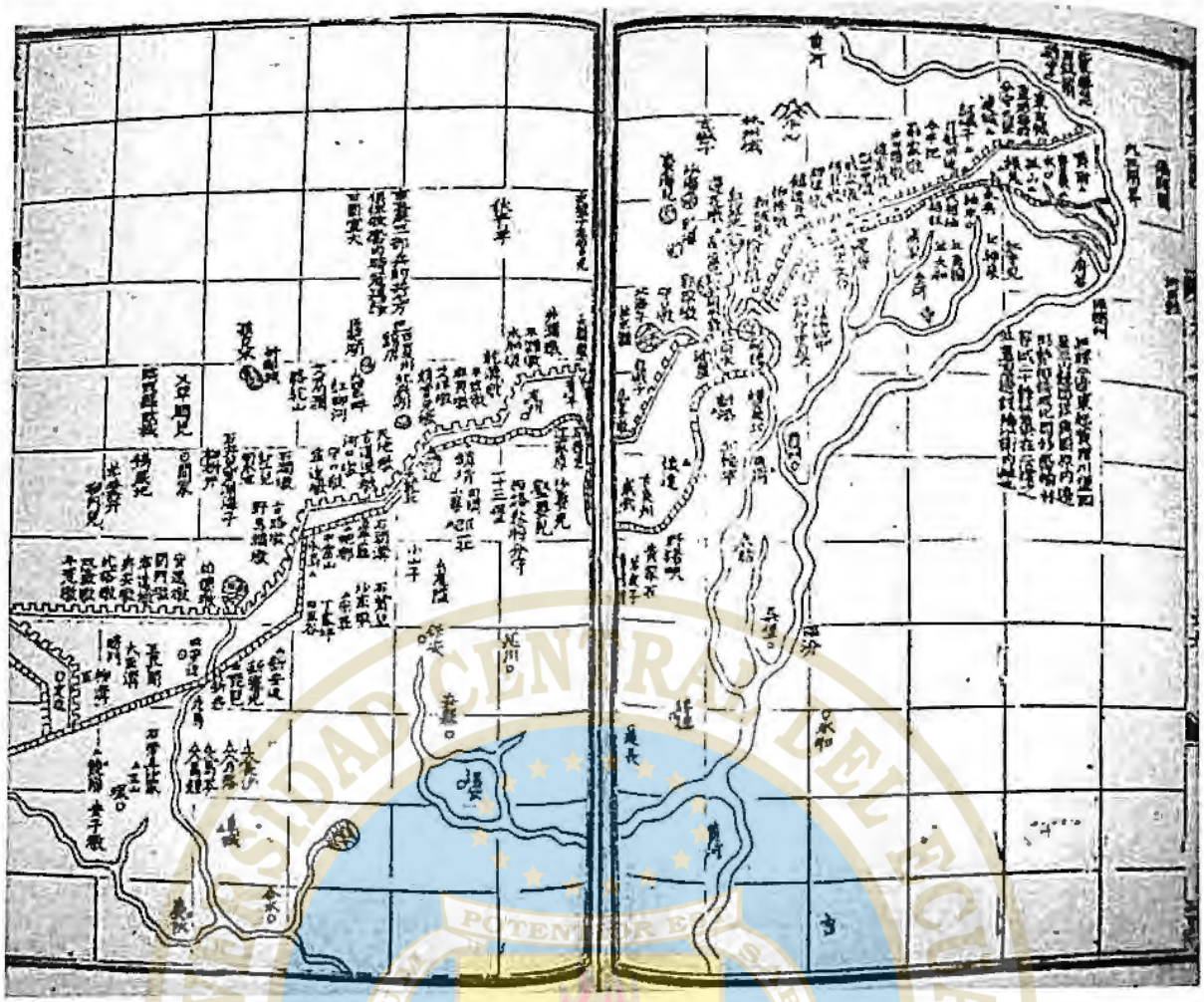
Como los juegos, el dibujo no representa nada externo a él mismo. Él es la acción en la que se resuelve la experiencia, la forma es la regla autoimpuesta desde donde se realiza el conocimiento sensible que moviliza nuestro cuerpo.



Pantocrátor.



Cri Yanta. El más importante de todos los yantras tántricos. Las subdivisiones representan las divisiones de la energía de la gran diosa. Nepal, hacia 1700.



Los topos del viaje.



Un camino difícil poblado de accidentes donde puede aparecer nuestro imaginario más querido, pero también el fantasma de los seres más terribles a los que desearíamos no nombrar.

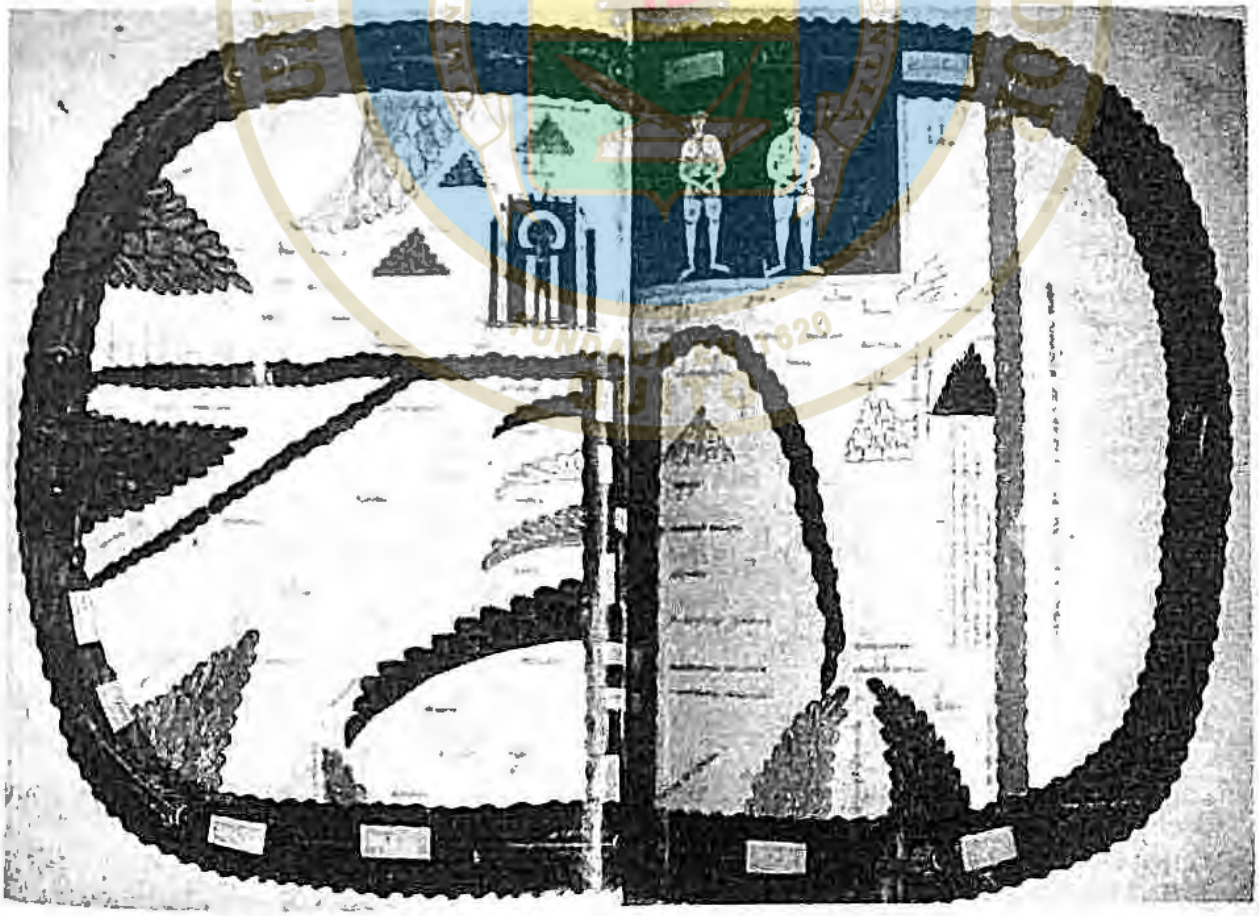
Hans Rust, Discario xilográfico, 1480, con Jerusalén como centro del mundo.

Todo dibujo, incluso el más obvio desde el punto de las apariencias, es siempre un diagrama oculto de un conocimiento interiorizado de la realidad a través del cual tratamos de ordenar el caos de nuestro entorno.

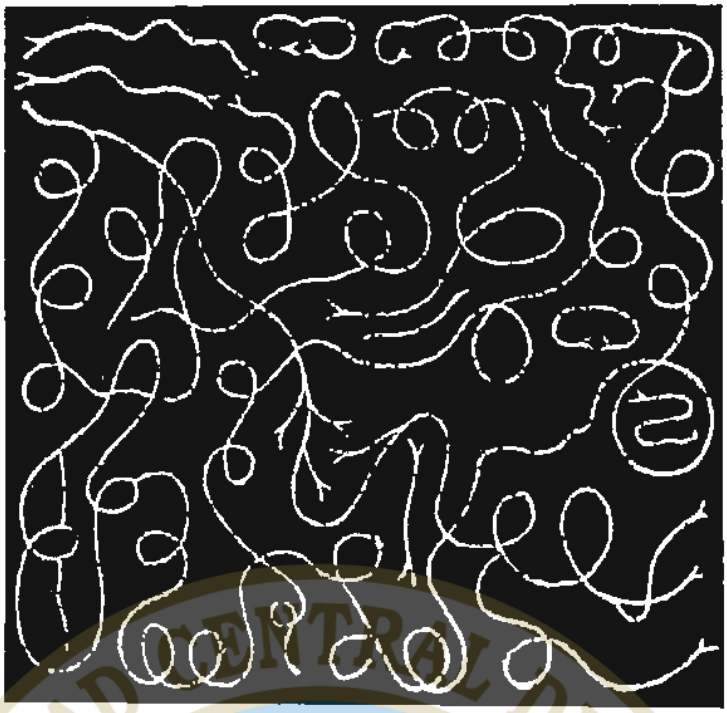
Como en el objeto sagrado, la primera operación es la exclusión, la segunda la ordenación ritual.



Beato de la British Library. El Rio de la Vida.



Beatos de Fernando I. Mapamundi Mozárabe.



Signos mágicos de canon taoísta.

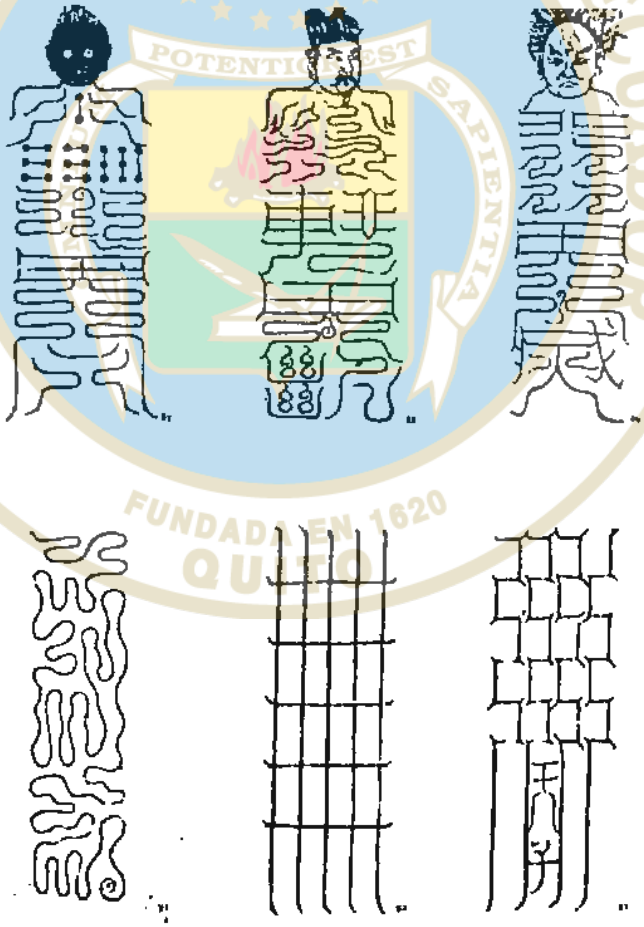
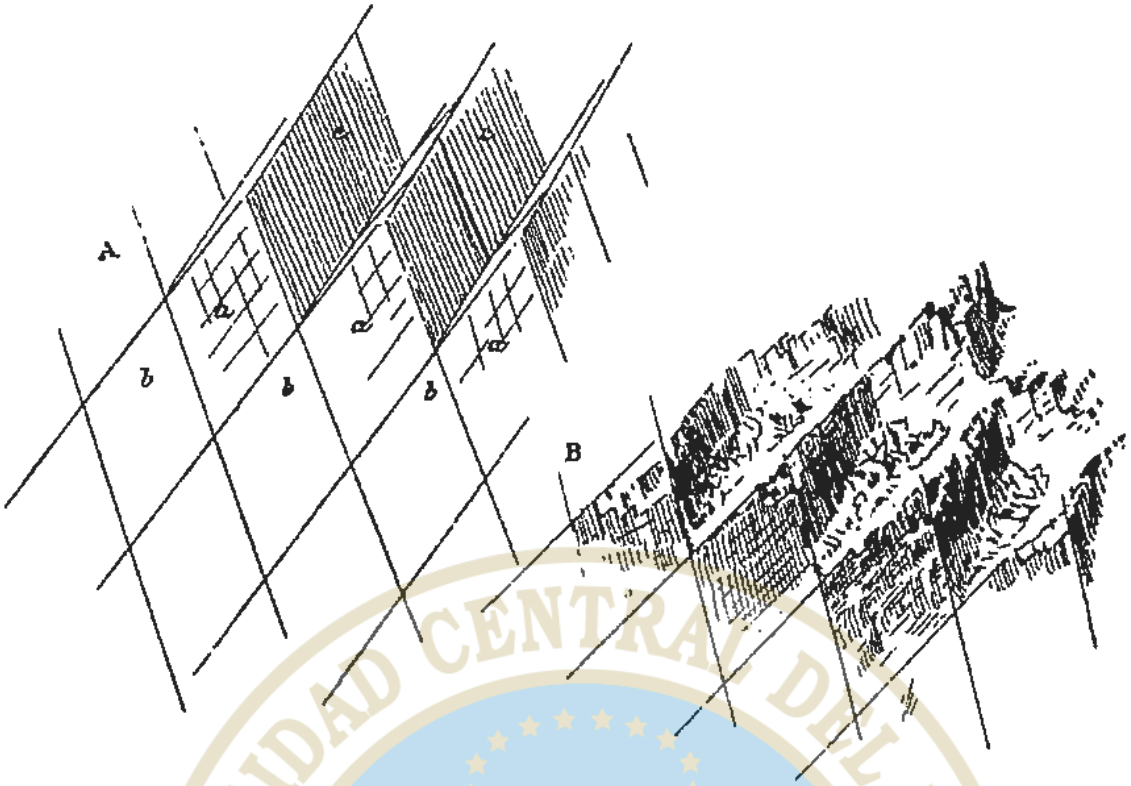
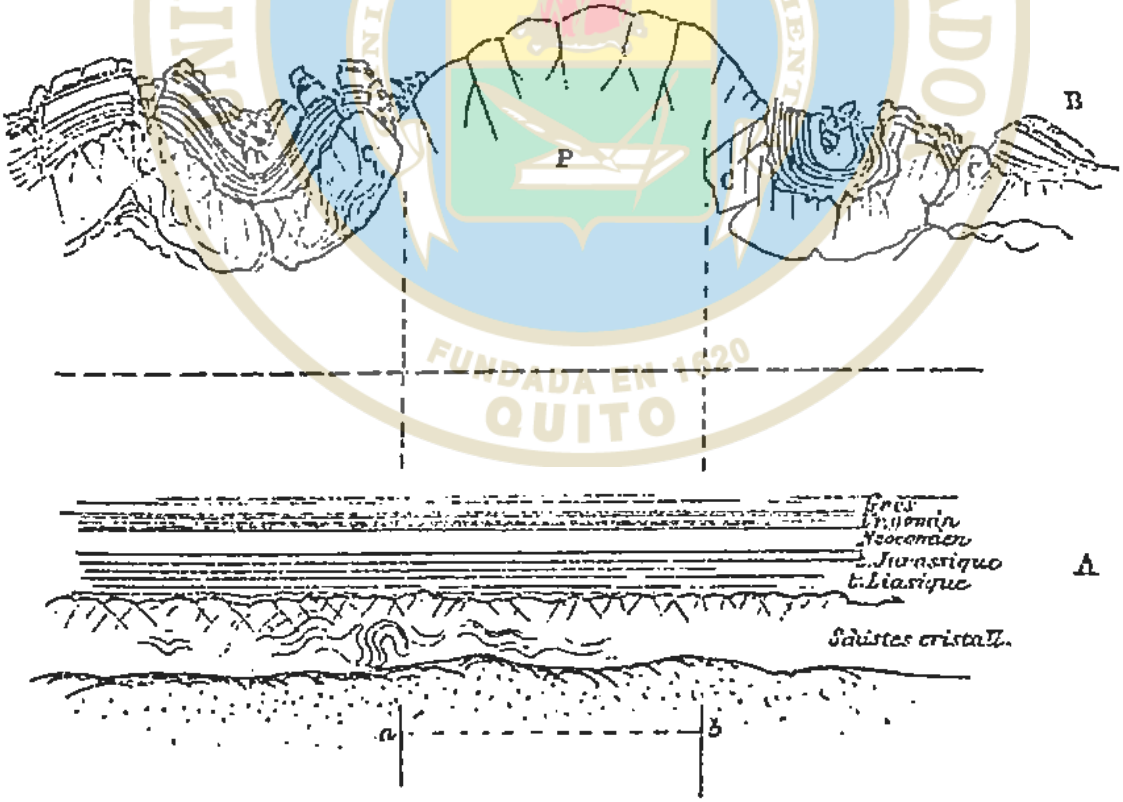


Diagrama del cambio. Representación de la fuerza penetrante del espíritu y la vida. Dinastía de los Song del Norte. Canon taoísta (Tao-Tsang).
Maestro de las cuatro direcciones. Talismán del siglo XIII, utilizado para exorcizar.

El dibujo nombra siempre el camino que nos conduce al centro mismo de la idea y al origen de nuestra identidad.

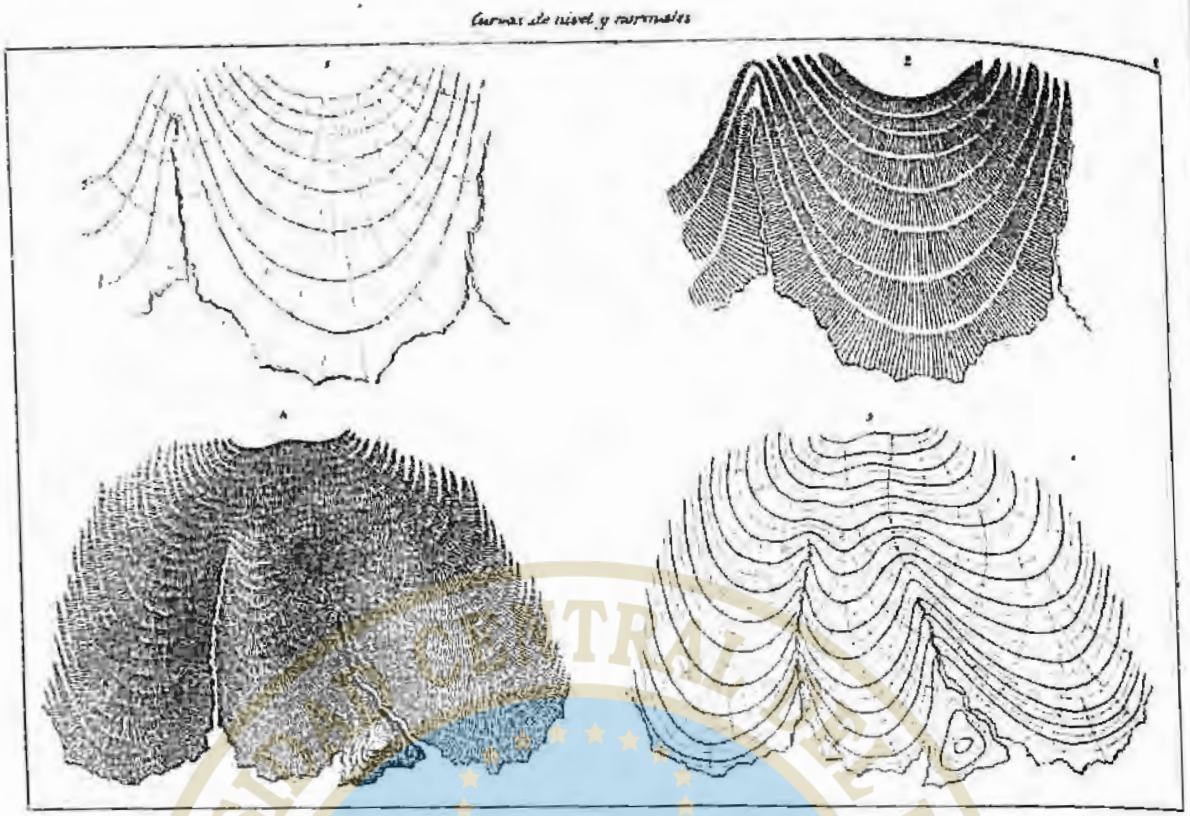


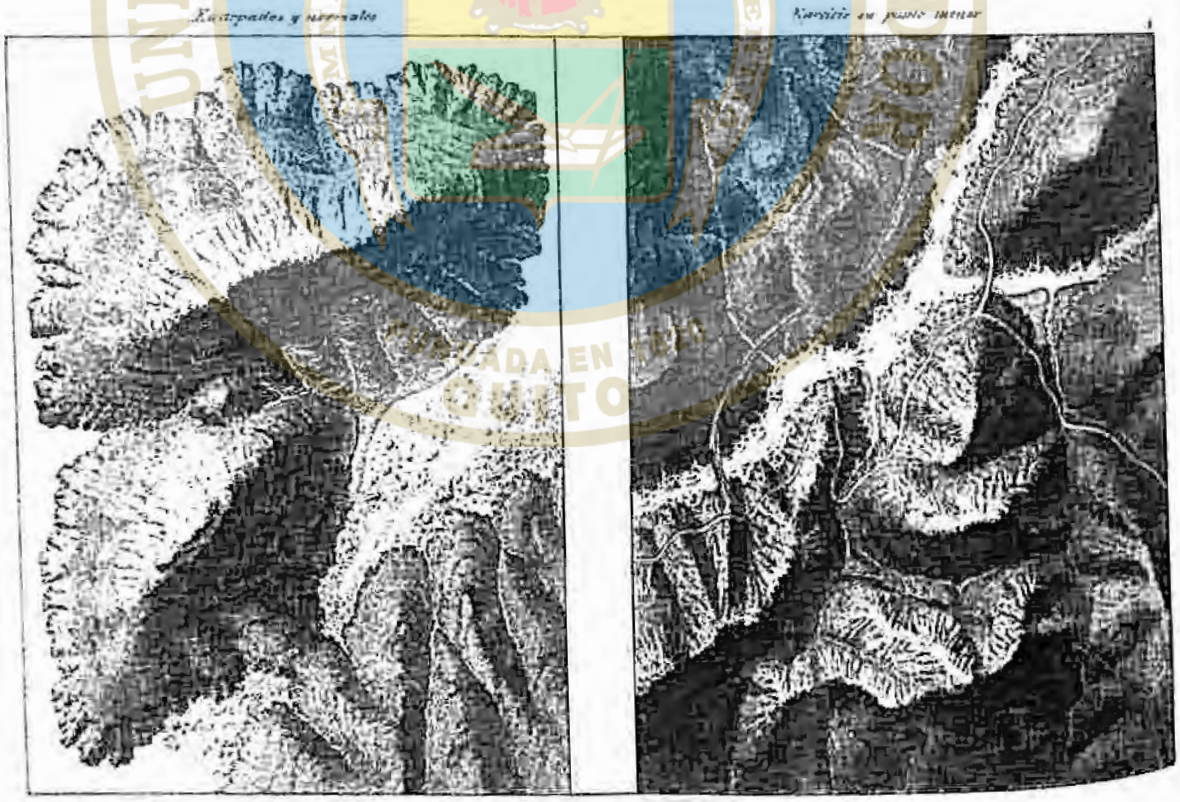
Diagramas y representaciones infográficas del proceso de divulgación científico.
El dibujo nombra las ideas desde proyecciones analógicas de comportamientos perceptivos.



El dibujo como sistema de comprensión de los principios fundamentales de las formas naturales.

El plan, el método racional, la observación objetiva y minuciosa, transforman ese miedo inicial en seguridad: la ciencia delimita el territorio conocido y permite operar sobre esa realidad previsible. Acota y mide las distancias de nuestra acción.

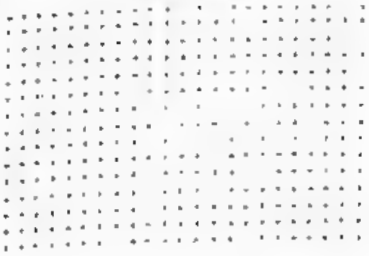




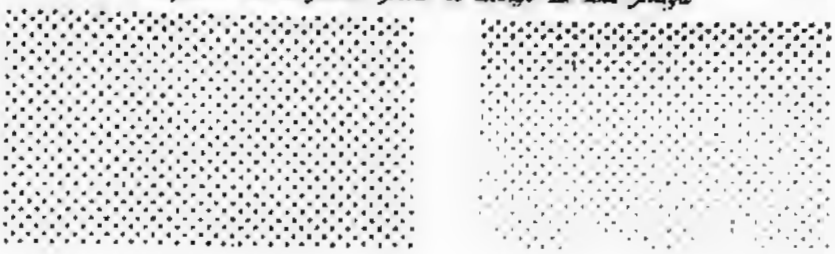
Jaime Palmarola y Trulis, *Ejercicios de dibujo topográfico y de paisaje panorámico*, Madrid, Mateu, págs. 46-48.

ARENAS

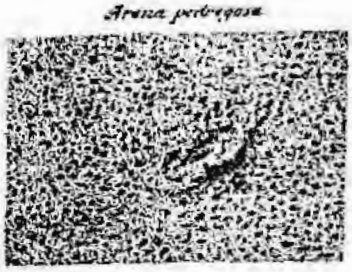
Ensayo



Dispersion de las puntas para el dibujo de una playa



Arena pedregosa



Canto rodado



Fangos



Dunas y playas

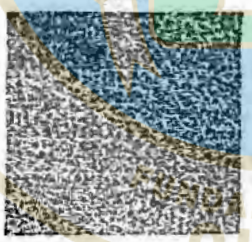


VEGETACION Y AGUAS

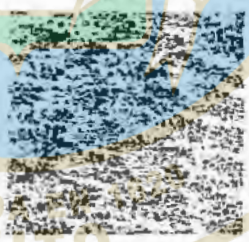
Terrenos áridos



Prado



Marisma



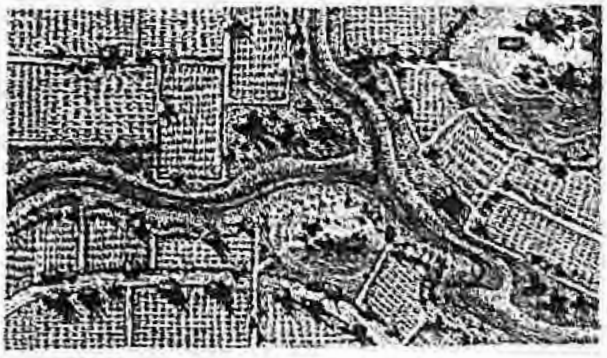
Otro aspecto de marisma



Salinas



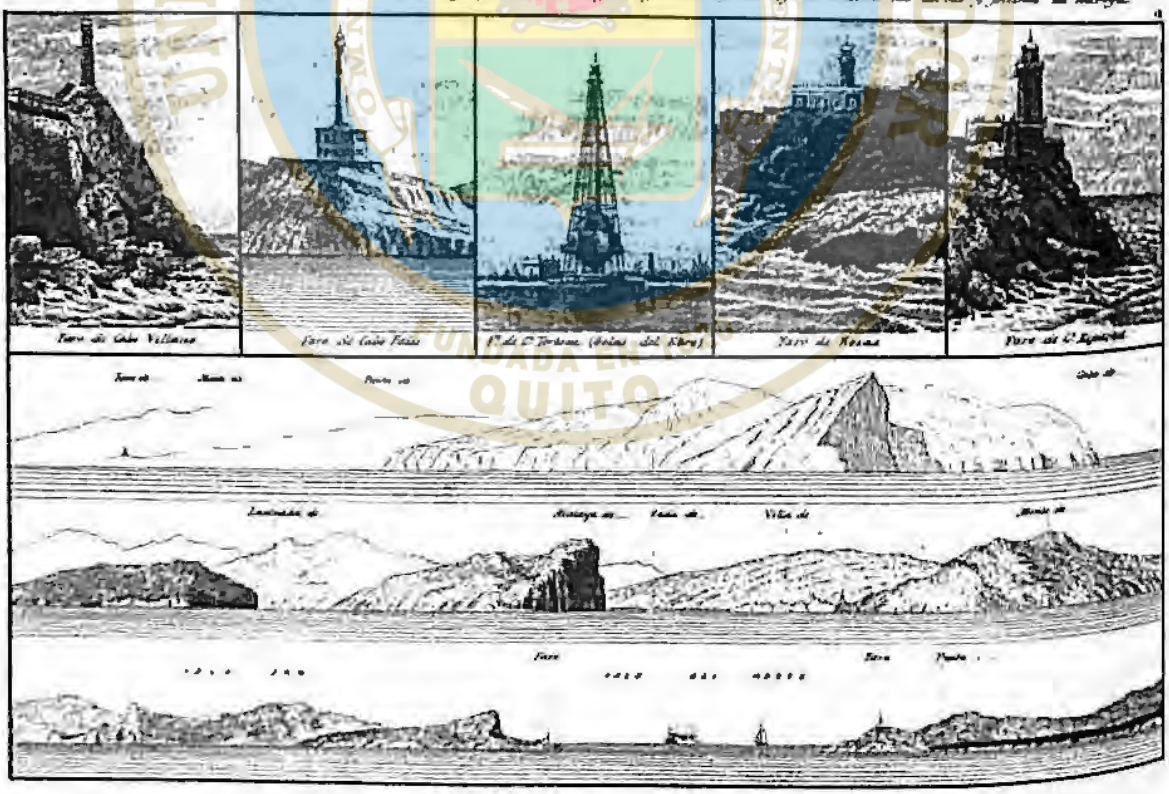
Arrozales

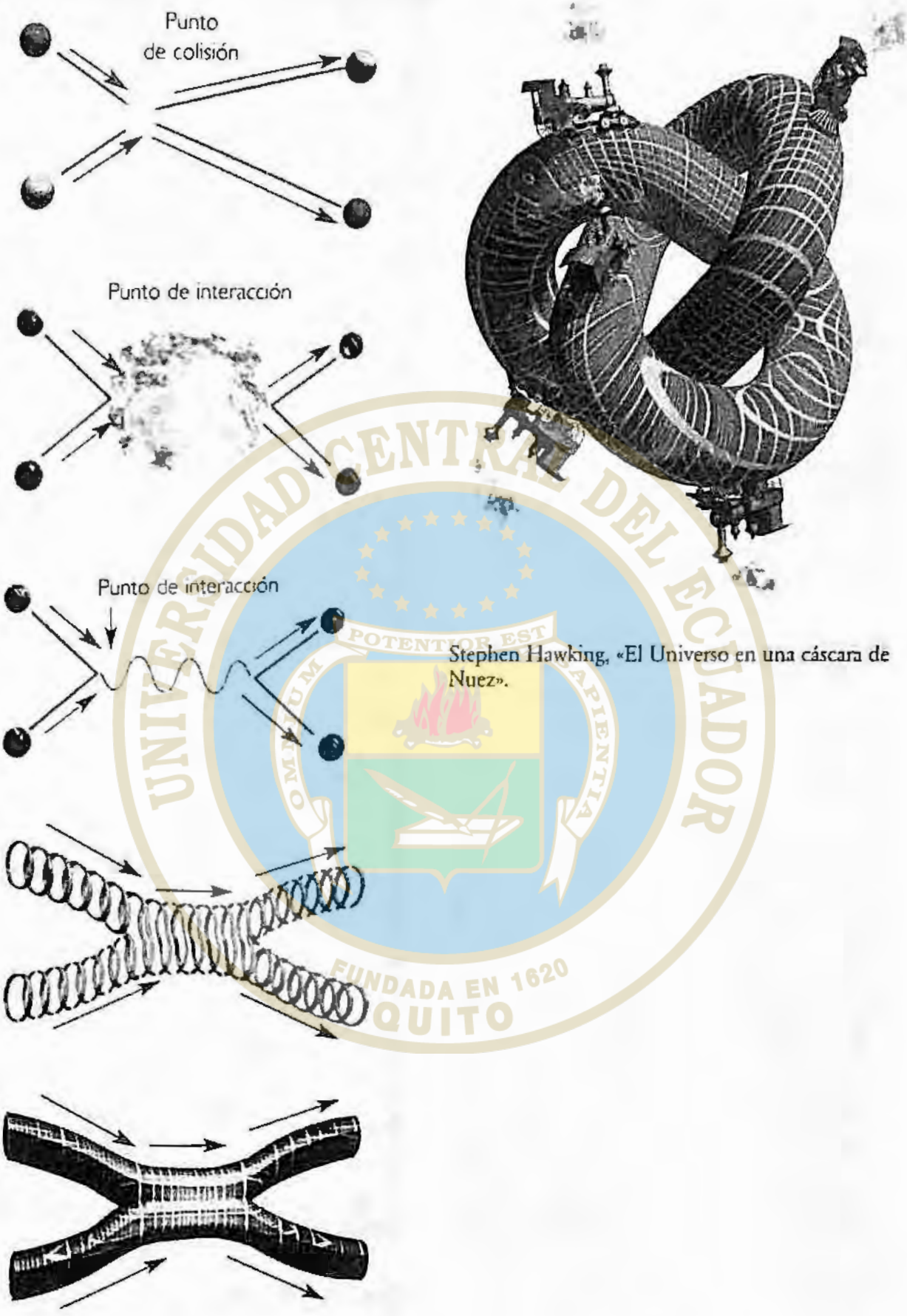


UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
QUITO



Vistas representando faros, segun se ven cuando se navega de regreso, y costas para rectificar las cartas y planas de navegar

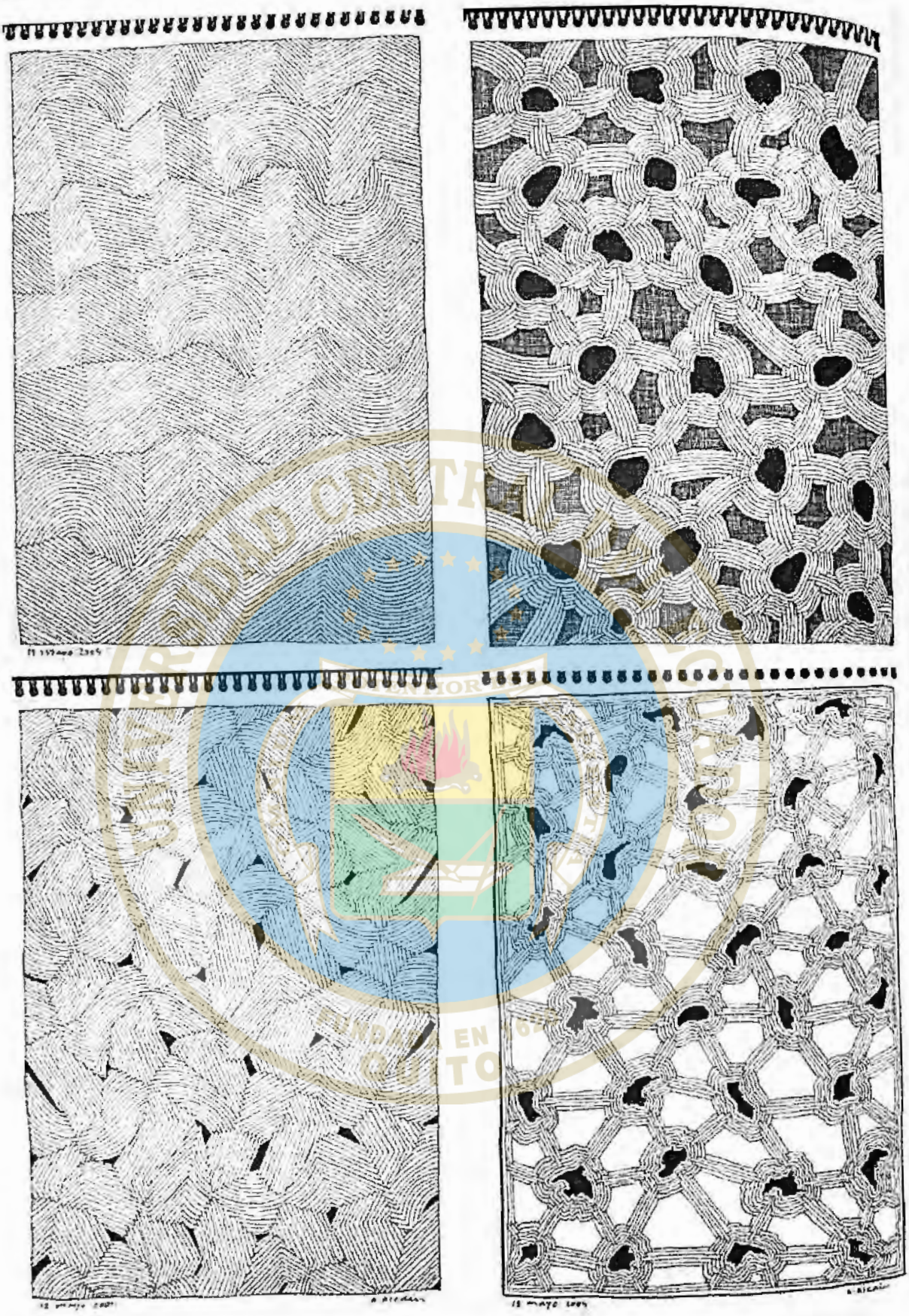




Stephen Hawking, «El Universo en una cáscara de Nuez».

La mayor parte de lo que nombra el dibujo lo realiza por medio de proyecciones de otros conocimientos analógicos; estructuras, líneas de fuerza, direcciones y modelados ficticios de luces inexistentes, desde las cuales «vemos» lo «invisible».

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
OMNIUM POTENTIOR EST SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

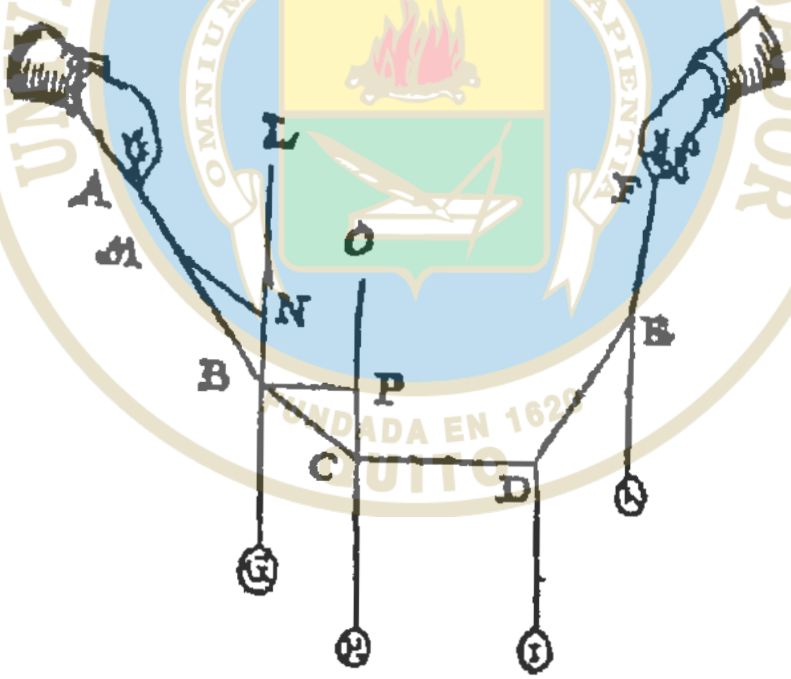


Alfredo Alcaín. El dibujo como sistema de reglas autoimpuestas de generación.

La fascinación del resultado final de muchos dibujos se establece en las reglas autoimpuestas desde donde se desarrollan los acontecimientos internos de la representación. Los cuatro dibujos de A. Alcaín obedecen a un mismo esquema de desarrollos y encuentros, pero la alteración de su inicio o tamaño dará lugar a infinitas variaciones capaces de establecer diferentes significados.



Arcos catenarios utilizados por Gaudí. Sistema gráfico de cálculo.



Representación funicular de Sterin (siglo XVII).

El arco catenario es la forma que adopta una cadena cuando se cuelga de dos puntos y sólo soporta su propio peso. Si soporta diferentes cargas puntuales, la cadena o cable adopta la forma denominada «arco funicular».

Las formas inversas de los arcos colgantes catenarios, funicalares o parabólicos, que soportan su propio peso o cargas y que siempre están traccionados, corresponden a las formas comprimidas que, con las mismas longitudes, soportarían las mismas cargas (Gómez-Serrano).



Jacques Callot. Dibujos preparatorios.

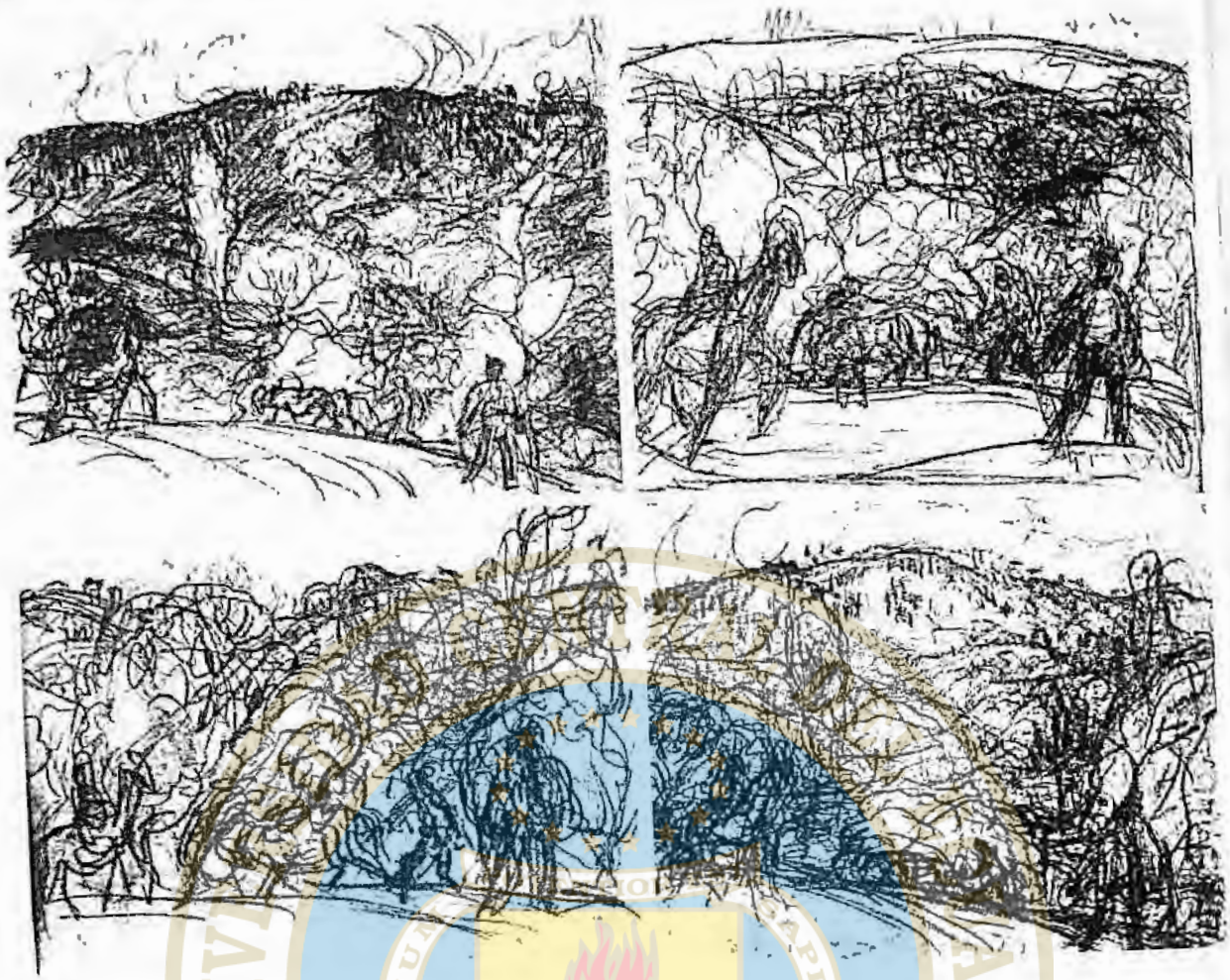
UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

Lo enigmático del dibujo para el grabado de Jacques Callot nos sorprende en la medida en que el proceso de grabado ha situado un orden diferente de generación de la imagen; boceto y simulacro de obra final se sitúan en un orden especular necesario para la copia en la plancha y su explicación al cliente al que no estábamos acostumbrados. El aparente anverso del dibujo (el de la izquierda) es realmente el reverso del dibujo original sobre el que previamente se había calcado otro dibujo del caballo. La aparente representación zurda del caballero, del supuesto anverso, sería sólo el «espejo» de la copia definitiva del grabado.

Dibujos especulares del trabajo de grabado. Los estudios, los croquis y las notas no están referidos a la construcción de la representación, sino a la lógica de la profesión. El orden de su aparición no está relacionado con otro sentido que no sea el del sistema de anotación con el que el artista nombra las operaciones que darán lugar a la estampa final.

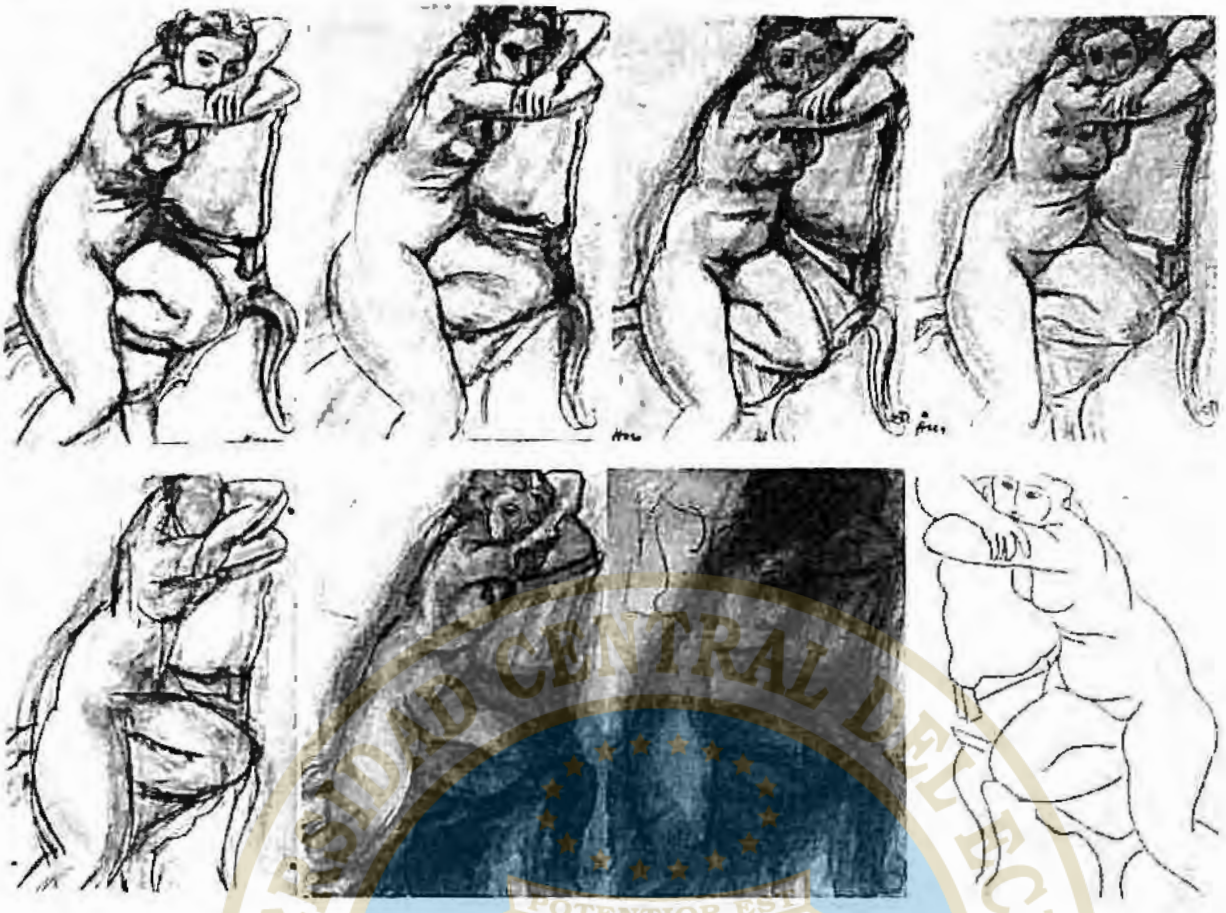


Miguel Ángel. Hoja de estudios para la sibila de la bóveda del Vaticano.



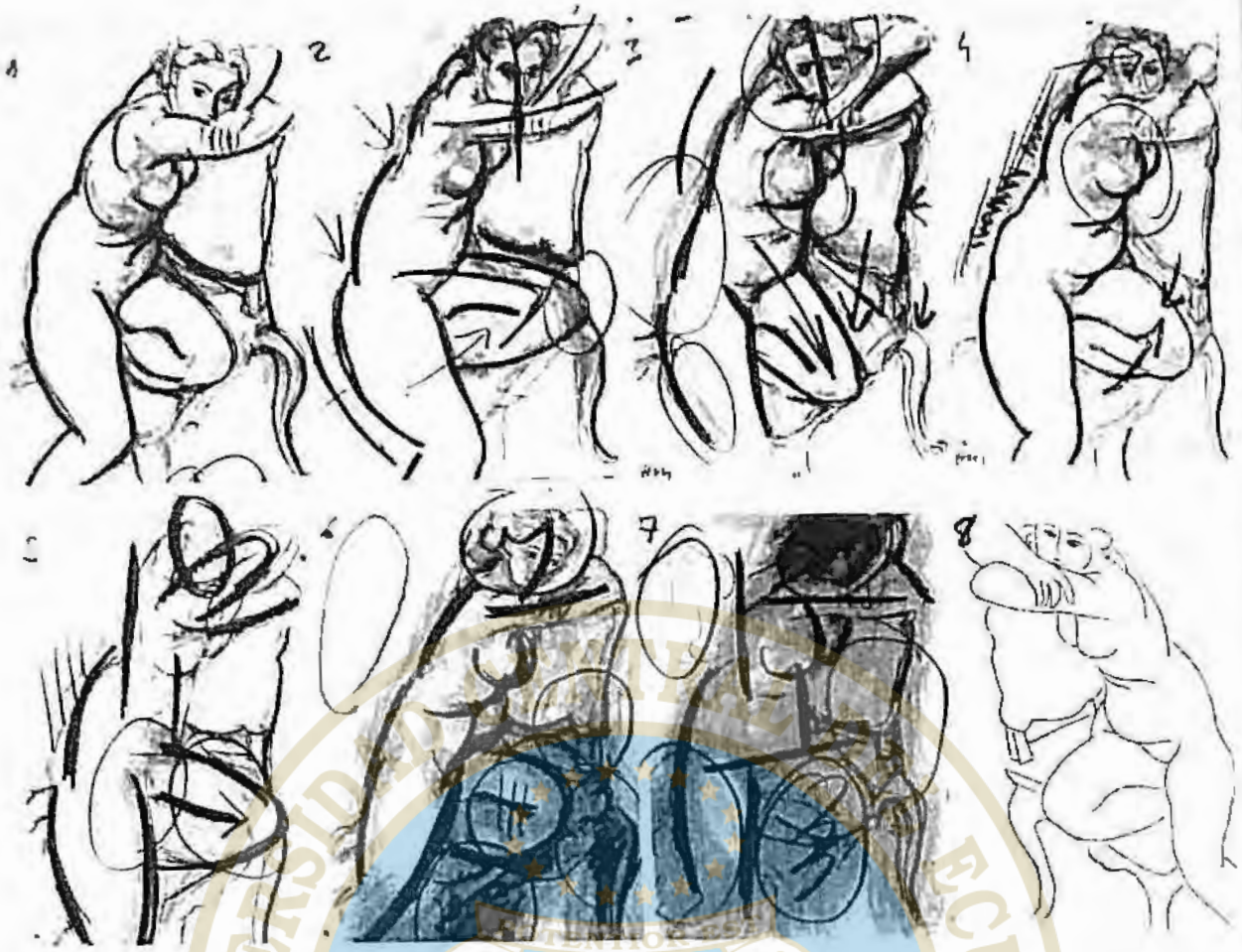
Nicanor Piñole. Esbozos para *La Primavera*, 1924.

Las sucesiones de esbozos van definiendo los bocetos que generan los croquis definitivos, desde donde se estructura la composición del cuadro. Son acercamientos desde la incertidumbre. Una acción de la penumbra a la luz es la estrategia de la ceguera para nombrar la realidad imaginaria de las representaciones.



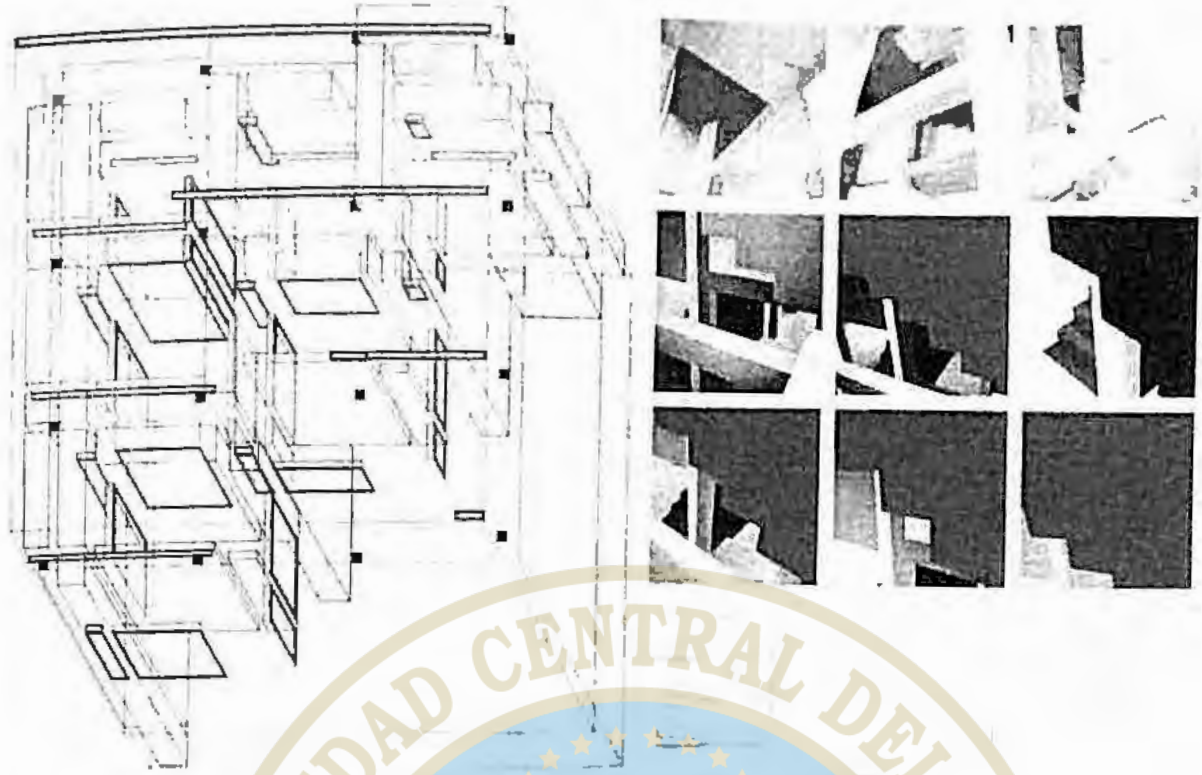
H. Matisse, *Nu à la chaise jaune*, 1935-1936.

El motivo del desnudo de la modelo es el punto de partida desde donde se desarrolla el «tema del dibujo». Lo que «tematiza» la acción de dibujar son los problemas «sintácticos» de su propio desarrollo. El registro realizado por Lydia Delectorskaya de los dibujos que Henri Matisse realizase de ella es un documento fundamental para comprender el hecho creador.



En ellos vemos cómo Matisse se centra en el ritmo del costado de la modelo, para establecer su «contrapunto» en la rodilla contraria. Le vemos dudar sobre su «cadencia» y sobre el grado de «fuga» de la diagonal, para acentuar la concentración «tonal» en la línea del pecho. Volver a destruirla, «emborronar» toda la representación y desde esa situación límite proyectar toda esa experiencia en una solución «fácil», que es fruto de toda la experiencia acumulada. De la que tenemos el registro «especular» que nos muestra el grabado definitivo.

La «apparente facilité» que da origen al nombre del libro de Delectorskaya es el mejor ejemplo del dibujo como autointerrogación en el propio acto de hacerlo, ese crecimiento interior que conlleva todo acto manual de ejecución.

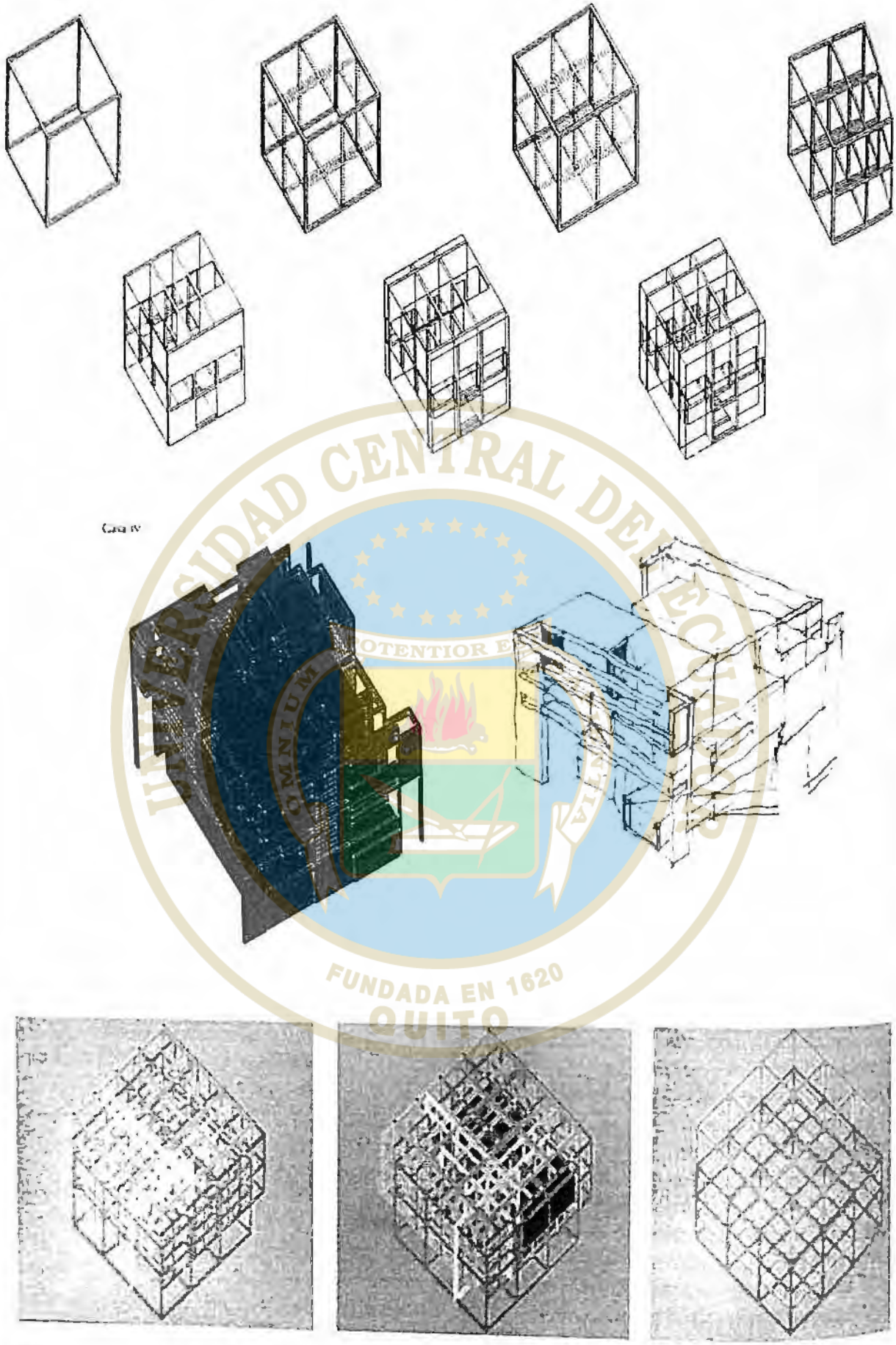


Peter Eisenman, Casa IV.

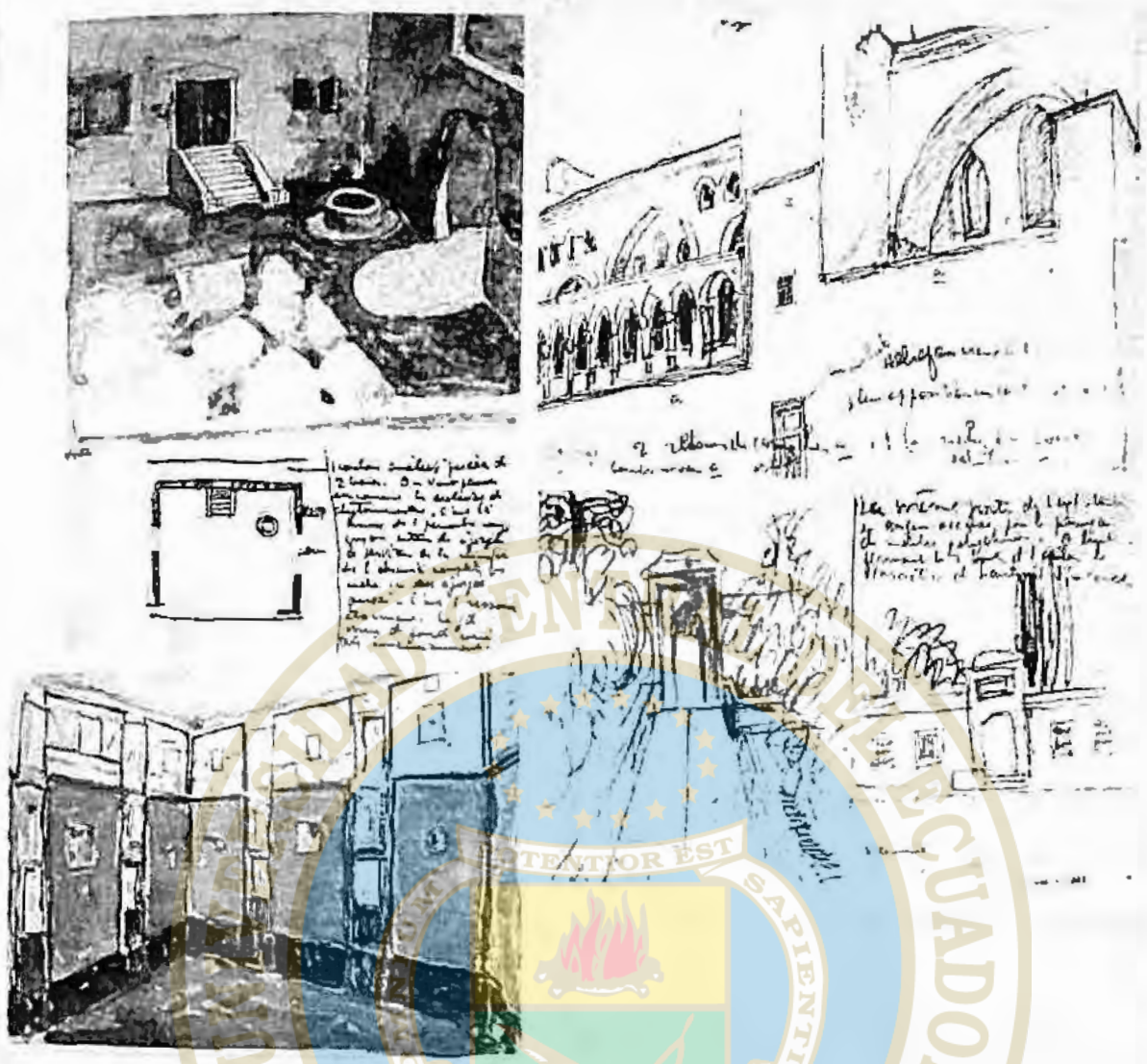
En este sentido utilizaron la idea de autonomía como un intento de dislocar la metafísica de la arquitectura. Estas casas, por lo tanto, intentan tener poco que ver con la tradicional y existente metafísica de la casa, con la gratificación física y psicológica asociada con la forma tradicional de la casa, con lo que Gaston Bachelard llama «la esencia de la noción de hogar», su enclaustramiento simbólico. Pretenden, por el contrario, dislocar la casa de esa confortadora metafísica y simbolismo del cobijo a fin de iniciar la búsqueda de aquellas posibilidades de habitabilidad que pudieran haber sido reprimidas por dicha metafísica. Puede que alguna vez la casa haya sido un verdadero *locus* y símbolo de cobijo nutricio, pero, en un mundo de angustia irresoluble, el significado y la forma del cobijo necesariamente han de ser diferentes. Para decirlo de otro modo: si bien aún hoy la casa tiene que cobijar, no tiene por qué simbolizar o romantizar su función cobijadora; por el contrario, semejantes símbolos están, en el momento presente, vacíos de significado y son meramente nostálgicos.

Desde el constructivismo, en el neoplasticismo, y en las vanguardias normativas, el dibujo no representa o visualiza el proyecto. Como en el trabajo de Oteiza, el dibujo se convierte en una caja experimental, abierta a adquirir posibles significados simbólicos o funcionales a partir del desarrollo autónomo de sus propias posibilidades estructurales que dan lugar a los sistemas convencionalizados de representación. El dibujo nombra ante todo las posibilidades del sistema utilizado. Estructuras puras de conocimiento abiertas a ser ocupadas por sentidos y funciones que el énfasis simbólico había excluido.

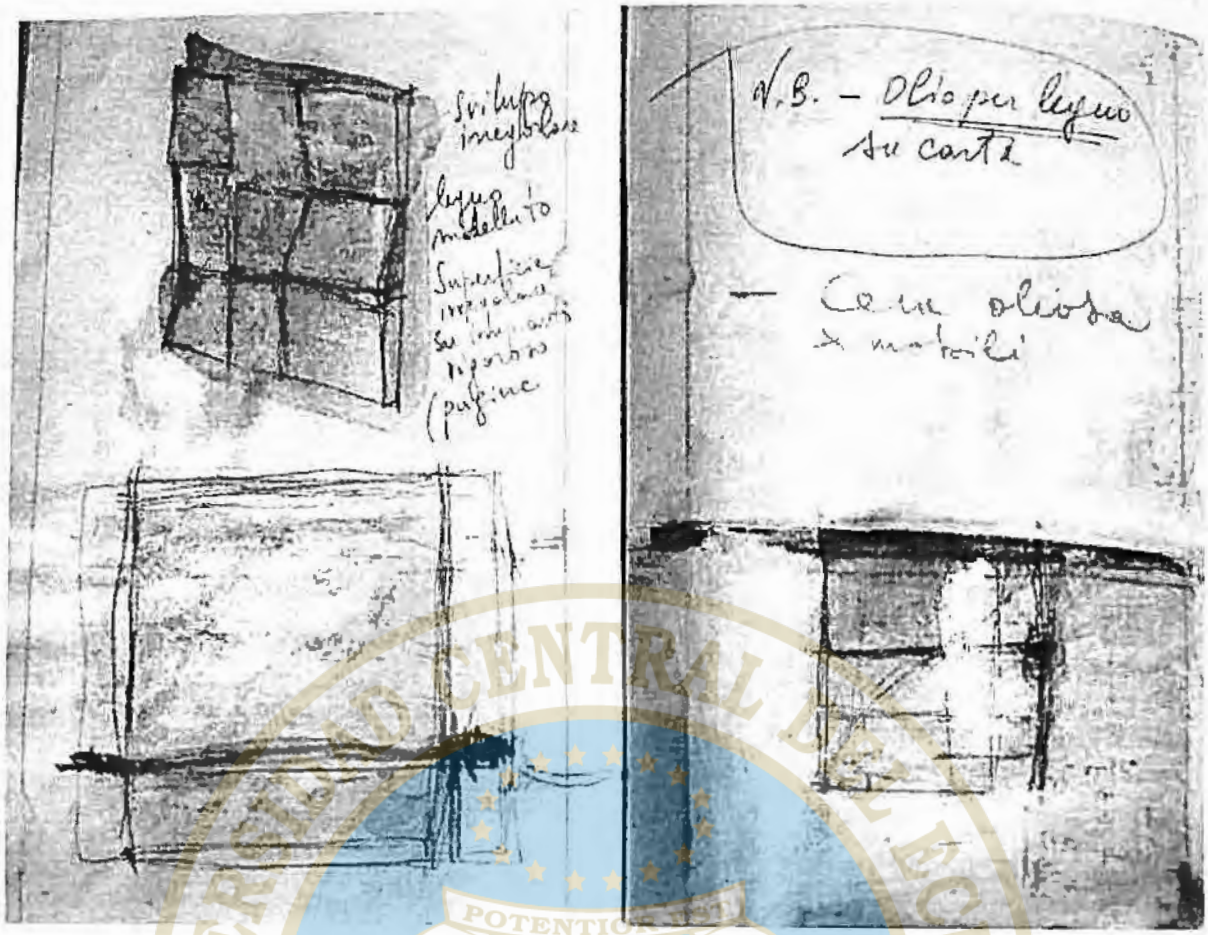
UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA



Peter Eisenman, Casa IV.

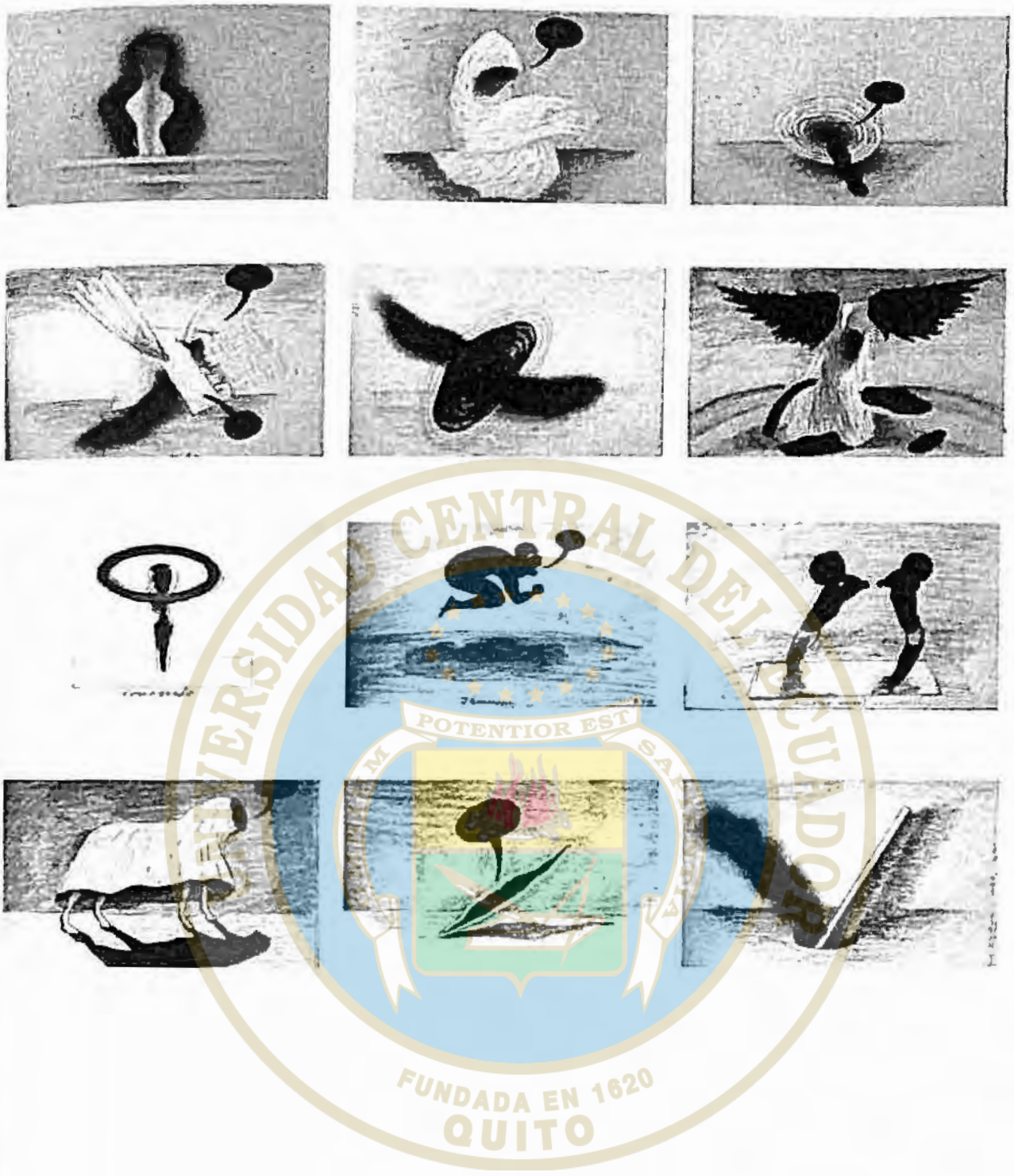


Le Corbusier. El cuaderno establece unas formas distintas a los estudios y bocetos del cuadro. Es una anotación plural de recuerdos articulados a proyectos que todavía no tienen una formalización previsible. Nombran diferentes formas de interiorización del conocimiento, como una obra abierta.



María Cristina Galli. Profesora de Bellas Artes (Brera).

Cuaderno de proyectos de anatomía artística de la Accademia delle Belli Arti (Brera).

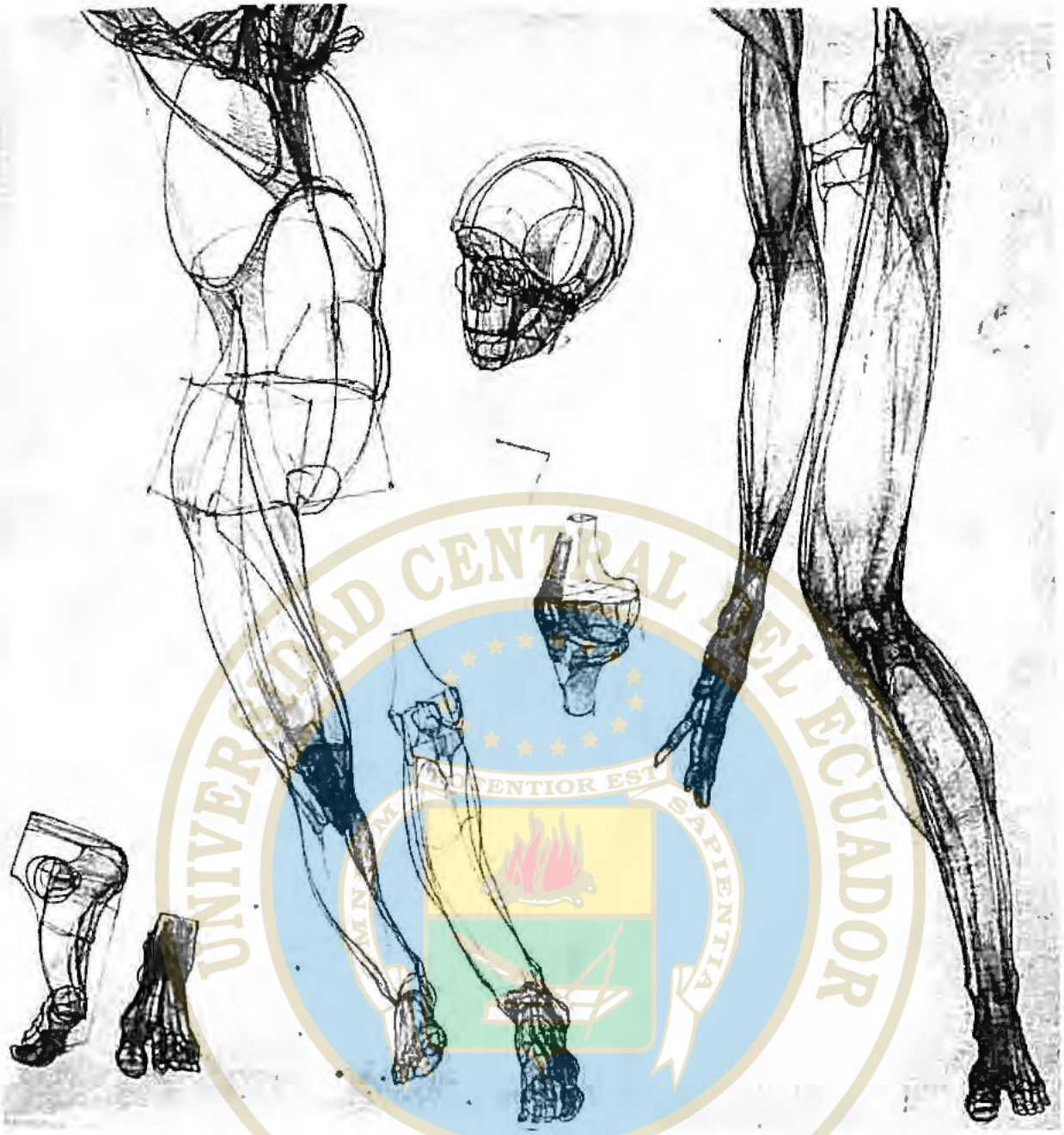


Cuadernos de Gerardo Aparicio.



Gerardo Aparicio (Cuaderno).

El cuaderno es espacio de la idea; por encima de las funciones de archivo, de lugar del proyecto, de regla mnemotécnica, o de inventario imaginario; el cuaderno es ante todo ese espacio abstracto de la propia idea del dibujo en el que confluyen todos sus nombres. El espacio de interferencia, donde los esbozos se transforman en bosquejos, en croquis, en proyectos enmarcados del futuro cuadro, en donde se yuxtaponen las notas, las acotaciones, sobre el espacio confuso del camino emprendido por el desarrollo de la propia acción de dibujar.



Maria Cristina Galli.

Mientras que en el cuaderno de proyectos la acción del dibujo ordena la experiencia en función de una acción eficaz para la comprensión imaginaria del objeto, las hojas de trabajo aparecen en este caso como un sistema límite del propio «método» de comprensión de la forma, que se proyecta en los resultados posibles del primero.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO



Pedro Martínez Sierra.



La acción del lazo.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST SAPIENTIUM



Como en la acción de lanzar el lazo o en la «faena» del toreo, las dos acciones deben confluir en un lugar preciso. Ese «situarse en su terreno» para «cargar la suerte» en el instante de máximo riesgo determina el valor de «la suerte», el «dominio» definitivo, del «natural». La aparente facilidad que citábamos en Matisse. El punto exacto en donde la acción del toro y el torero conectan, se rozan y dejan el rastro de uno sobre otro, el dibujo de una acción irrepetible, fuera de la cual se produce el «desaliño» o el simulacro torpe en el que el torero abraza los cuartos traseros del animal para simular un riesgo «óptico» en el «espectador». El buen dibujante sabe que ese instante es el decisivo, que debe entender ambos desarrollos para resolver «la suerte».

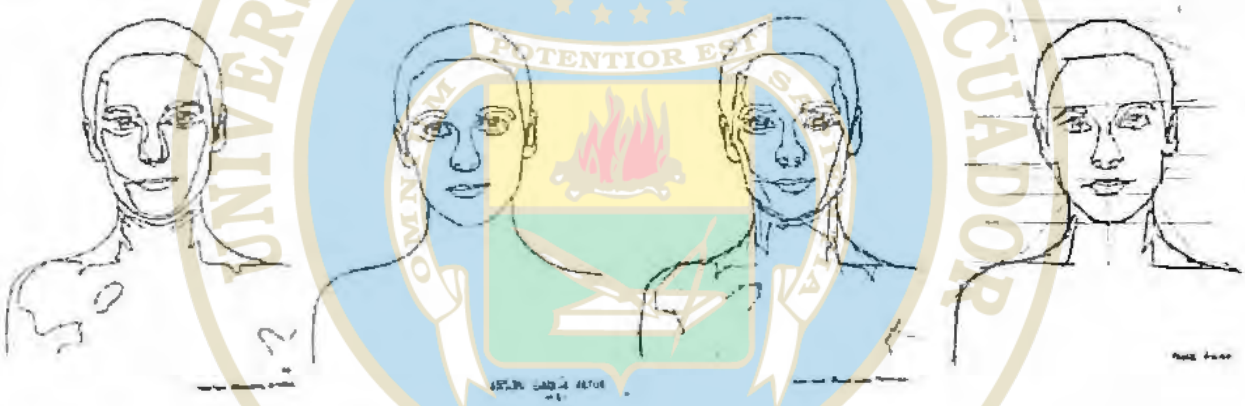
La fotografía ha permitido al dibujante agarrar siempre los cuartos traseros del problema que le evita eludir los cuernos del toro, que es el de la acción inmediata, para resolver la faena sólo desde el «aliño».



Fotografía de Raquel Gómez Rosado y su dibujo por un alumno con un claro dominio del control del medio gráfico en el caso propuesto por Lino Cabezas a sus alumnos sobre mi fotografía. Podemos ver cómo el procedimiento fotográfico puede convertirse en una «muletilla» para evitar el problema, pero también, cómo la «inteligencia» para resolver el tema del dibujo es algo que siempre puede aparecer. Los artificios técnicos, los sistemas «objetivos» de observación y verificación son herramientas desde donde reflexionar sobre el propio proceso y a veces elementos imprescindibles e insustituibles para abordar ciertos temas de la representación. El cómo y el cuándo, como los otros «topos» del dibujo, siempre deben justificarse por su necesidad en el proceso de nominar aquello de lo que habla el dibujo.



Copias a mano alzada de varios estudiantes.



Copias «calcadas» del mismo conjunto de estudiantes.



Dibujo a ojo y calco de la foto de un mismo estudiante, facultad de Bellas Artes de Barcelona.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO



El trabajo de Sergio Frutos, alumno de quinto curso de la facultad de Bellas Artes de Madrid, es un buen ejemplo de cómo la fotografía favorece lo que hemos llamado «Toreo de salón». La aparente libertad y radicalidad de la representación sólo es una apariencia. El esquema profundo, el que definiría la fuerza inmanente de la comprensión del rostro, está sujeto a los límites de la proyección; la restitución del esquema fotográfico queda evidenciado cuando en el último sobremontamos todos ellos, y la imagen coincide con el patrón que aseguraba los límites de la foto.



Arnulf Rainer.



Susan Rothemberg.

La aparición de la fotografía como continuadora de las herramientas objetivadoras del dibujo produjo una alteración del proceso de la representación, de la que todavía es testigo la obra de Susan Rothemberg. Ese súbito aparecer de dentro afuera es sustituido por el gesto de reforzamiento del fuera adentro de la obra de Arnulf Rainer.



Pedro Martínez Sierra, *El taxidermista.*

En ciertas formas de dibujar es imposible separar el acto de conocer con la acción de representar; ambos deben surgir desde la analogía interna de la misma acción, un hacerse desde dentro, desde la empatía con el movimiento interior que da origen al sentimiento.



Juan José Gómez Molina.



Juan José Gómez Molina.

Poses de cuarto de hora y apuntes de movimientos continuos, realizados durante el proceso de formación de Bellas Artes en la antigua Escuela de San Fernando de Madrid. Años 60.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO



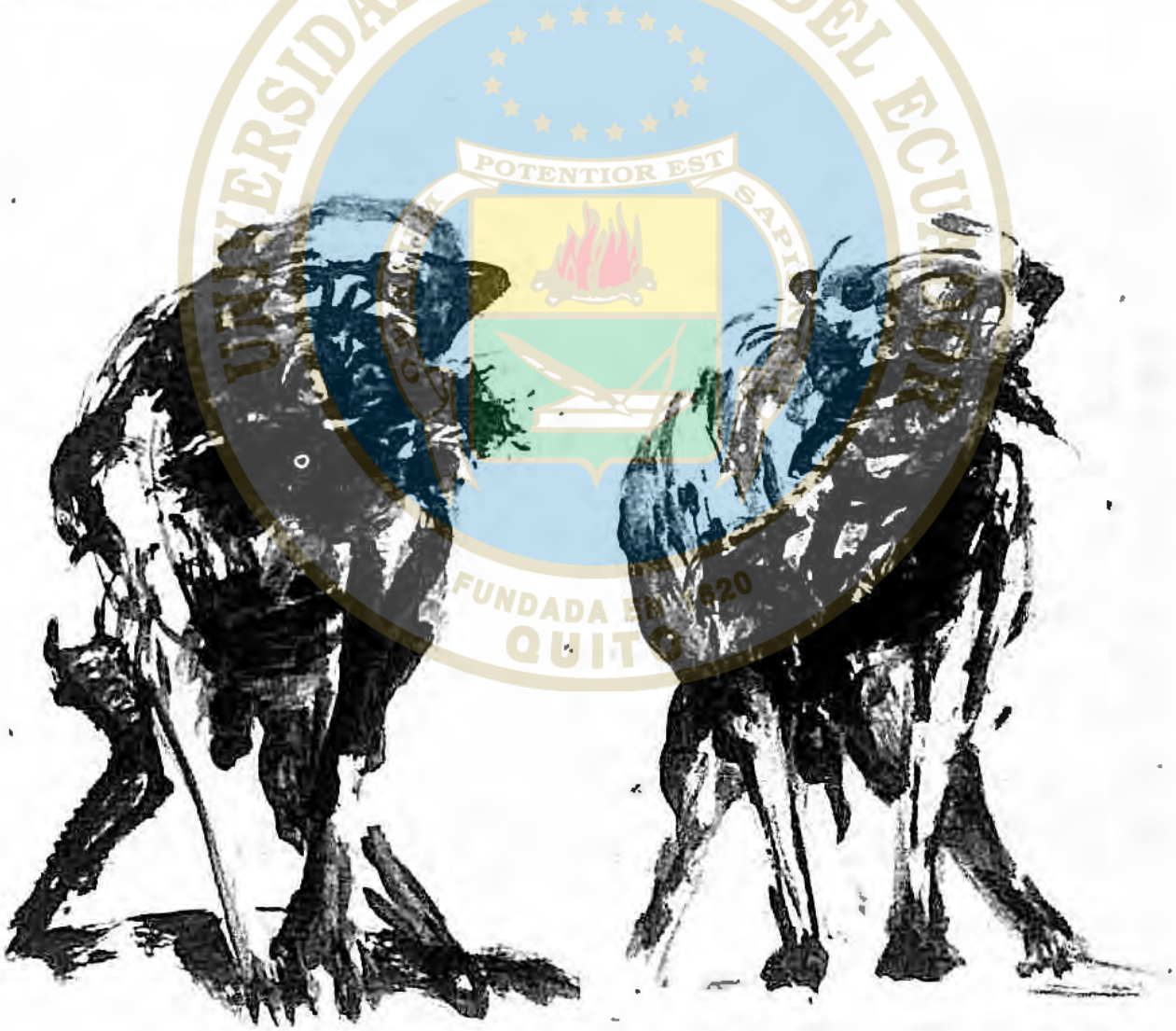
Sergio Frutos.

En los procesos de enseñanza los dibujos «de repente», «de memoria», «de diez minutos» han sido los lugares privilegiados para borrar la visión racional «del lado derecho» desde ese mismo hemisferio, pero desde la estructura temporal del trazo que impide el control de la conciencia.



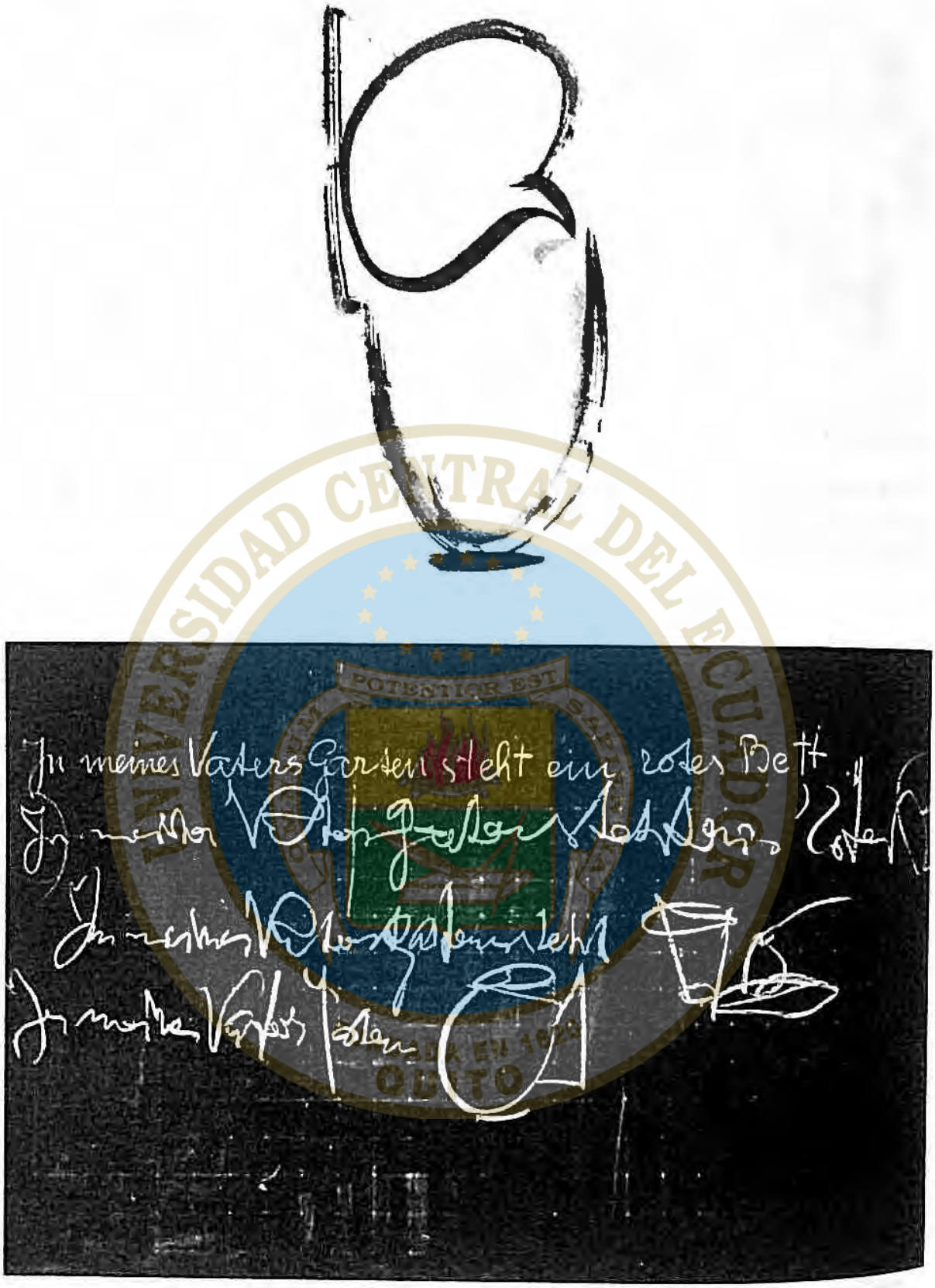
Juan José Gómez Molina.

Ciertos movimientos artísticos —expresionismo, gestualismo, tachismo...— y ciertos momentos del proceso creador han enfatizado esas operaciones para hablar de la emoción del sujeto, interponiendo sobre ellas sus propias emociones.



Juan José Gómez Molina.

Series para la obra de los ochenta. El dibujo como analogía de la acción. El tiempo de la idea desde la emoción instantánea.



Dibujos de los cursos de J. Itten.

Nombrar la forma, burlando el lado derecho del cerebro desde la misma estructura del esquema, actuando el tiempo y la observación como elementos de dislocación del proceso. Dibujo instantáneo después de la observación consciente de la forma.

Desarrollo rítmico de las formas en la escritura. Desvelamiento del inconsciente en la representación rítmica en la escritura y las formas dibujadas. Cursos de Johannes Itten.

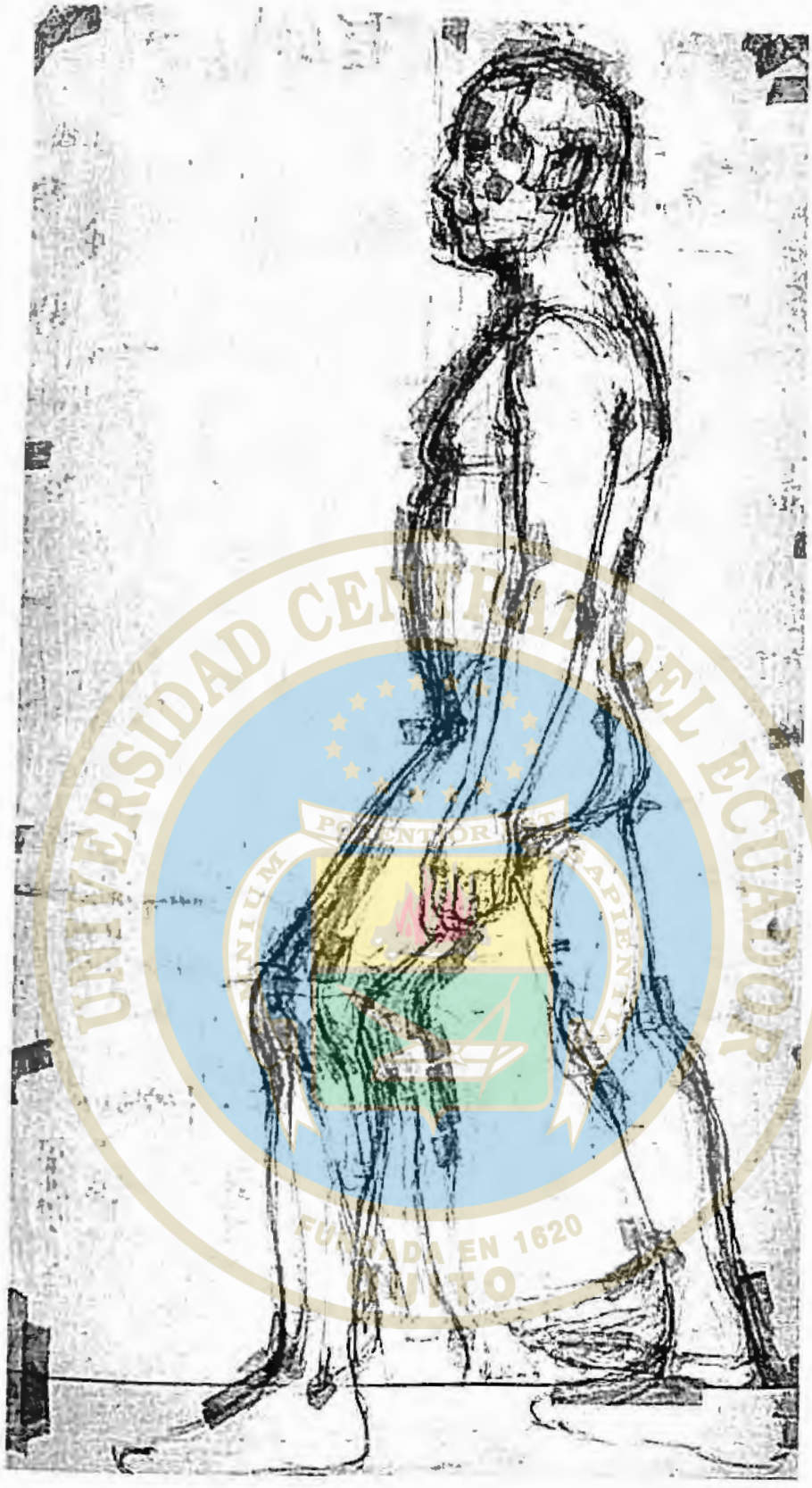


III-2/2. Proceso de transformación genética de la firma de Napoleón. Cada etapa evolutiva queda definida por un gesto, expresión estructurada de una actitud expresiva con su entorno comunicativo. Una última definición individual en la utilización de un lenguaje.

Hasta bien entrado el siglo XX, y en la pintura de «signo de marca», la identidad como gesto, el «gesto» como signo de reconocimiento de la propia individualidad, ha sido el modo de autentificar la obra, el que ha dado sello legal al documento artístico. Pero incluso en el resto, el «ductus» final de la pincelada es siempre el sello oculto que establece los indicios de su originalidad, el que establece las diferencias con los patrones estilísticos del oficio de la época.



Juan José Gómez Molina, Caligrafías. La escritura como evocación. La imagen como sistema de auto corrección.



Recio Iglesias. Alumno de Bellas Artes. Madrid.

El tiempo prolongado de numerosas semanas de observación burla desde el lado contrario (el izquierdo, según la teoría de Betty Edwards) la capacidad del cerebro para repetir los esquemas aprendidos. La observación y el autoanálisis modifican el tema del dibujo, que no nombra ya directamente al modelo físico, sino al modelo cultural de la representación en la doble referencia a la pose, y al modelo estético propuesto por Antonio López.



Francisco Echauz, Facultad de Bellas Artes, años 60.

Dibujar en el tiempo.

Los dibujos de larga duración han sido el territorio de la observación, el análisis, el control estructural, el estudio anatómico, el modelado. El campo de la razón y del razonamiento, pero también el del ensimismamiento en el procedimiento, el del extravío de las sensaciones: la demostración ejemplar.



Sofia Jack.

Cabeza caliente.



Nayland Blake.

Silvia Bachli.

Dibujos de la exposición *Arte termita contra elefante blanco.*

La aparente lucha del arte contemporáneo contra el «oficio», contra «la enseñanza» propia del modelo inefable, ha generado un dibujo «primitivo», «germinal», cuyos esquemas elementales son repetidos una y otra vez como aval de originalidad pero que no producen otra cosa, salvo honrosas excepciones, que reproducir las estructuras adolescentes de los *mass media.*

Una práctica sobrevalorada por una «crítica perezosa» situada fuera de la tradición de la propia disciplina del dibujo.



Claude Heath.

En otros procesos, como los propuestos por Claude Heath, las prácticas contemporáneas han tratado de romper la visión de Polifemo, que impone la visión perspectiva para nombrar la propia operación de conocer qué es el origen del dibujo; una visión expandida que altera la posición inicial del dibujante, aquella que dio origen a los nombres cuya evolución tratamos de recoger en las siguientes páginas.

Cuando un dibujante nombra «árbol», como en el caso de Murillo, sólo hace falta que sitúe los tres signos taquigráficos sobre el lugar que debe dar origen a su acción, para que dichos trazos actúen como regla mnemotécnica para una actuación posterior, y en la medida en que esa operación se reconoce en el espectador, dicho gesto puede individualizarse y convertirse en el tema de una obra final. El tema se convierte así en un lugar del dibujo, en un «topos», desde el que es posible establecer referencias precisas con la manera en el que ha sido resuelto en otros momentos, y entonces esos tres gestos no sólo aluden a nuestra idea de la naturaleza del árbol, sino también a las épocas y los estilos que definieron esos conceptos; nos permiten comprender el «estilo», la «época» e incluso el «autor». La velocidad del trazo puede bastar para indicar nuestra aceptación o rechazo de aquello que aludimos, nuestra identificación, o nuestra ironía con respecto al tema de origen, pero sobre todo delatará nuestra fascinación por la manera en que dicho recurso fue resuelto. La mayor de las veces no somos conscientes de la apropiación de aquellos elementos que manejamos, pero ellos nos darán pistas del mapa que hemos establecido en nuestro recorrido, nos permitirán reconocemos y serán elementos luminosos de la interpretación de las obras. Más que las ambiciones explicitadas por cualquier autor, serán los cambios en estos constructos los que determinarán los cambios más sustanciales de nuestras obras. Cada gran época marca su huella, en la manera en que ha modificado estos signos ortográficos en que se han definido ciertos temas del dibujo.

Bernini y el origen de las gramáticas

Estas articulaciones gramaticales sólo son posibles entenderlas si las integramos en un campo mayor de estructuras, de lugares privilegiados, de campos de sentido, donde las prácticas han ido estableciendo construcciones significativas. Ese «esbozo» generalizado desde el que el cual el dibujante ha ido a la búsqueda de la idea, ha ido acotando procedimientos y técnicas que de alguna manera han determinando soluciones reconocibles en donde se resuelven las ideas del dibujo. Son las acciones azarosas del proceso las que han ido reconociendo ciertas cualidades materiales de los procedimientos como los lugares pertinentes para hablar y resolver ciertos problemas de la imaginación. Es la larga historia del dibujo la que ha ido señalizando, estos lugares, la que les ha dado nombre y la que nos permite seguir elaborando sus interpretaciones. Es casi imposible determinar el cómo o el porqué, ciertos trazos se han convertido en la estructura ejemplar por la que una idea ha adquirido su nombre, tan difícil como averiguar por qué un niño en un momento ha identificado un trazo con la palabra mar, pero una vez efectuada la correspondencia le será difícil romper esa cadena de sentidos. El automatismo con el que un estudiante recurre a ciertos procedimientos o técnicas para hacer un «apunte» o un «estudio» de figura podrá ser ignorado por él, pero una vez realizado, él y los otros podrán reconocer con facilidad la genealogía de trazos que le dieron origen.

La práctica social privilegia ciertas acciones para hablar de aquellas obsesiones que le inquietan. La práctica medieval de incluirse en un espacio abigarrado de imágenes, de sentirse protegido en el espacio sagrado que determina la arquitectura del culto religioso hizo surgir un dibujo característico: la «sinopia»; la especial manera de reaccionar el pigmento con la cal determinó un momento del proyecto del mural, que obligaba a establecer un diagrama dibujístico sobre la pared que debía ser colo-

reada, y esto permitía diferenciar el dibujo de su relleno: la pintura; y esto posibilitaba determinar en él valores esenciales de la configuración. La estrategia por la que surgía la imagen recuperaba el valor de la «iluminación» de los amanuenses, la técnica de los pergaminos se recreaba ahora en los artesanos del «fresco», proyectaba y ampliaba los problemas que una cierta idea de circunscripción capaz de asumir en el proyecto imaginario era más claramente diferenciable e identificable y abría la posibilidad todavía más clara de que dicha práctica pudiese ser asumida por un artesano diferente. El nuevo soporte generaba un tipo de proyecto colectivo que determinaba procesos segregados, donde cada operario asumía responsabilidades que era necesario nombrar y determinar. Los nuevos contratos del dibujante irían estableciendo con precisión las responsabilidades y esas responsabilidades legales iban dando origen a oficios y prácticas, que necesitaban ser codificadas. Los tratados de dibujo iban a ir especificando los lugares y cometidos que cada uno debía asumir y en ellos se iban a establecer, qué función, qué material y qué tipo de acción o reflexión quedaba integrada en ellos. El paso al cuadro de caballete, ese altar transportable de la futura burguesía, daría lugar a integrar en un solo artista todas esas funciones, pero tanto en el proceso de trasformación como en la concreción final del «genio», las operaciones eran ya claramente diferenciables.

Cuando surgen las academias de dibujo, cuando aparece la necesidad de trasmitir esos conocimientos fuera de la práctica del taller, la mayor parte de los nombres del dibujo ya están determinados. Desde el concepto unitario de la traza, de los códices medievales, en los que la imagen surgía casi como puro diagrama, desarrollado desde la lógica narrativa que imponía una escritura articulada en una tipología de claros repertorios iconográficos, hasta el nuevo concepto de dibujo perspectivo, habían ido apareciendo una serie de operaciones específicas que eran capaces de discriminar y resolver con autonomía, según leyes propias de formalización, los problemas surgidos en su definición.

Cuando vemos los dibujos de Bernini podemos apreciar una cadena de formalizaciones muy diversas que es posible agrupar bajo conceptos claramente diferenciables, lugares del dibujo que tienen nombres propios y que pueden ser realizados fuera o dentro del proceso de construcción del cuadro ventana. Son el resultado del propio autoconocimiento del proyecto, de la reflexión cognoscitiva que el artista fue capaz de establecer sobre su trabajo. Los dibujos no se dirigen a lo representado, sino a la etapa del proyecto y al problema que ella establece. Como decíamos al principio, los dibujos dibujan ya sólo el dibujar, el hecho de que la mayor parte de ellos no sean «la obra» sino los elementos imprescindibles para poderla imaginar o trazarla, presentirla o resolverla formalmente, es lo que nos da idea de la complejidad de la nueva mirada que el arte había ido construyendo. Es este conocimiento oculto, profesional, de estos nuevos territorios, el que ha ido edificando la riqueza del tema que nos ocupa.

En este repertorio «barroco» está toda la taxonomía de operaciones desde la que elaborar la «idea» del cuadro. Están inmersos en ella la parte fundamental de sus nombre: «rasguños», «borrones» «esbozos», «esquemas», «apuntes», «estudios», «composiciones», «acabados», «retratos», «paisajes», «historias»... los repertorios fundamentales desde los que se construirán las «láminas», y las «academias» de la enseñanza neoclásica. Acostumbrados como estamos a valorarlos como obras de arte, hemos perdido en parte la posibilidad de valorarlos como lo que fueron, una maravillosa aventura del conocimiento especulativo en el proceso de construir nuestro imagina-

rio simbólico, un auténtico monumento a las estrategias de ideación y proyectación. En ellos existe ya la determinación de ciertos materiales y recursos como los apropiados a resolver cada uno de los problemas generados en su definición.

Vemos cómo la aguada y su capacidad expansiva resuelve la escenificación de la escena, cómo es capaz de sobrepasar, envolver y romper los límites de la figura que define un objeto o una persona, para determinar esa otra que es fruto de la discriminación que organiza la iluminación de la representación, la que niega la presencia del objeto para evidenciar la iluminación que trasmuta los personajes en su presencia teatral; un procedimiento eficaz para el «esbozo», para navegar sobre el papel a la búsqueda presentida de la idea. Vemos a la plumilla ser el tema de ese gesto caligráfico que determina los rasgos del rostro para definir la caricatura del mismo, en una economía de gestos que ella sólo es capaz de realizar con tanta precisión, mientras el carboncillo permite corregir y difuminar con insistencia hasta lograr la continuidad analógica de la figura estudiada. La línea de la pluma o el carbón permite por el contrario estructurar construcciones como organigramas espaciales de perspectivas moldeables a la rectificación, formalizaciones que pueden evidenciar las contradicciones entre lo que es posible imaginar bidimensionalmente y lo que las leyes de la perspectiva niegan en el espacio tridimensional del «croquis». Cada «topos» del dibujo posibilita una anticipación del proceso de formalización y se convierte en el lugar de clarificación en su enseñanza. El orden de producción ha generado ya en esta época no sólo un sistema de resolución de cada uno de los problemas sino también un imaginario de cómo debe resolverse este problema. Ha convertido el proceso de su realización en el orden de su conocimiento. Cómo llegar a representar está marcado por el cómo llegué a representar. La práctica profesional ha generado en sus nombres los territorios posibles desde los que se debe ineludiblemente ordenar la acción posible que lleva a la creación de las imágenes.

Todo auténtico conocimiento, sólo puede desarrollarse si es capaz de diferenciar y nombrar con cada vez mayor precisión los lugares que conquista en cada exploración. Como el descubridor va bautizando las ciudades que funda, y los lugares que reconoce en la nueva geografía, generando una cartografía que se expande uniformemente entre trazos y escrituras, así el dibujante sólo ha sido un auténtico conquistador de las posibilidades que le daba el conocimiento de los materiales en la medida que nombró esos territorios y fue capaz de nominar cada irregularidad de su trazo con un nombre. Los avatares de su práctica fueron jalonando de lugares al dibujo, fueron permitiendo que cada uno de ellos tuviese una lógica propia, pero esta acción natural se vuelve problemática cuando se convierte en un modelo desde el que recomponer su itinerario, y tratamos de organizar pedagógicamente los recorridos del nuevo descubrimiento. Los caminos con los que llegamos a un nuevo lugar no pueden construirse desde los itinerarios que nos condujeron al anterior.

El trabajo del taller fue determinando un orden de operaciones. Para iniciar un cuadro ventana, que establecía una representación de la representación, una puesta en escena de la historia mitológica, era necesario, como en el teatro de las cortes italianas que dieron origen al Renacimiento, tener una compañía propia, haber definido una serie de personajes mediante el ensayo y la corrección; del gesto natural pasar a la verdad de la lógica teatral. Era necesario haber construido la «escena» mediante el truco perspectivo de las bambalinas. Iluminar la representación teatral mediante un fuego localizado y tener una historia que narrar. Para cada una de estas operaciones el arte estableció un recurso, un lugar del dibujo, un nombre para cada fenóme-

no dibujístico. Para tener compañía propia era necesario pasar primero por un mentoriaje en otra compañía, el taller de otro pintor, pasar primero por la «copia», por aprender a trasladar imágenes de un papel a otro papel, «hacer cuadrículas», «puntear», pero para independizarse había que saber «caracterizar» nuevas «figuras», saber «interpretar», «representar» y para ello era necesario «apuntar», «ensayar», realizar «estudios del natural», vestir los personajes, conocer los «ropajes», «iluminarlos», «valorarlos», y luego encontrar la historia adecuada y la «manera» particular de desenvolverse en «la escena». Como en la batalla que planteábamos anteriormente, era necesario planear el espacio donde debían realizarse los hechos, establecer el lugar para desarrollar la historia de una forma eficaz, «trazar» su desarrollo, visualizar el acontecimiento, tener una visión «perspectiva», pero ante todo «imaginar», «sintetizar», «inventar», «abstraer». Establecido estos lugares «la pintura» del cuadro podía diferenciar sus prácticas, separar como algo distinto el «ensayo» de la «representación», «el tema» de la «narración»; el estudio del vestido, los «ropajes», «los paños», los gestos, «las fisonomías», y «el retrato»... Cada uno de ellos podía elaborarse autónomamente, ensayarse sin tener enfrente a toda la compañía, para después de un ensayo enfrentarse definitivamente a la «puesta en escena».

Se habían localizado los conceptos, las palabras, los nombres, y se habían identificado, con ciertos «constructos», con unos materiales y con las relaciones que éstos podían generar en operaciones mentales que determinaban la aparición de las imágenes. «El encaje» podía establecerse mediante trazos, «trazas» sobre el «soporte», para «componer» el «dibujo» se podía «encajar» las «figuras» en un espacio «perspectivo», mediante ciertos materiales como la «la punta de plata», «la Piedra negra», «la tinta» y posteriormente «el lápiz». Sobre ellos se había descargado la función más sintética de las operaciones del «dibuxo» externo, las que de alguna manera le darían el nombre de dibujo.

El procedimiento del trabajo del fresco obligaba a una «delineación» del «contorno» y a su posterior «relleno». En el procedimiento del óleo, el «esfumado» de la pintura diferenciaba claramente la operación conceptual del «contorno» y del «dintorno», esa acción que era asumida previamente en el dibujo, y posteriormente borrada en la «valoración». La idea del cuadro se definía en las operaciones dibujísticas previas. La preparación del soporte era una tarea laboriosa, artesanal, que podía llegar a delegarse, pero el dibujo sobre ese soporte era una misión fundamental del dibujo. El acabado de ciertas partes también podía delegarse en los aprendices, pero la tematización del retrato «volvía a ser un tema irrenunciable del «maestro». Procedimientos y procesos iban definiendo conceptos y roles diferentes. El proceso de producción del cuadro iba dando origen a todos los topos que hoy conocemos. La mayor o menor incidencia que ellos han ido teniendo en el proceso de creación y la jerarquía que han asumido en el proyecto han modificado irreversiblemente la idea del mismo.

La práctica medieval se iniciaba con la circunscripción precisa de la lámina, que se trasladaba por medio de la cuadrícula, a través del «punteado», a la tabla preparada, para ir poco a poco estableciendo la «valoración» por medio de «la pintura» y así conseguir su perfecto «acabado», según una tradición que tenía su origen en la práctica mural; este proceso dio paso a un procedimiento más interactivo que potenciaba la nueva técnica del óleo: el del «encaje» rápido que permitía la «mancha», para desde él ir evolucionando, desde la duda, la rectificación, a la «finalización» definitiva de la «idea». El «esbozo» se prolongó entonces a lo largo de todo el trabajo, y las rectificaciones son ya parte constitutiva de todo el proceso de creación. El lento se-

cado de la pintura al aceite integró las operaciones de previsión y ejecución, como podemos comprobar ya en los cuadros de Velázquez y en los llamados «coloristas» del siglo XIX; es imposible precisar con claridad ambas operaciones. El procedimiento del óleo y sus propiedades es el que formalizó los procesos de los que venimos hablando, y ese mismo material es el que lo alteró cuando fue capaz de convertirse, él mismo, en un modelo de reflexión sobre la forma de crear imágenes. Una situación análoga a la de la fotografía actual, analógica o digital, cuyos procesos de revelado e impresión, y la estructura particular de surgir y definirse como imagen es la que genera el modelo de proceso que modifica nuestra idea de dibujo.

Van Dyck y el orden del discurso

La existencia de esa geografía de lugares permitió que el orden praxiológico del que surgió se convirtiese en «el orden» del propio proceso, el inicio y el final de la obra. La realización de un proyecto se formalizaba desde la posibilidad de entender cada uno de sus pasos, aunque éstos no se individualizasen en dibujos autónomos, en los materiales que hemos denominado del dibujo. El rastreo que tenemos de los mismos es parcial, y muchas veces los hemos podido reconstruir desde fragmentos pertenecientes a autores diferentes, por el propio sentido de elementos del proceso; éstos, o bien se diluyen en el mismo, o bien desaparecen porque son desechados una vez finalizada la obra. Lo mismo que la presencia del esquema fotográfico no siempre necesita de una fotografía; en el actual proceso, tan poco es necesario que todas las obras de pintura incluyan todos y cada uno de esos tipos de dibujos, pero los conceptos elaborados por los mismos sí están y son la estructura desde la que se comprende la idea del cuadro hasta ya bien entrado el siglo XX, y por extensión, es el sustrato de muchos tipos de proyectos desarrollados desde todas aquellas prácticas que han necesitado una visualización gráfica para la producción de sus imágenes, conceptos u objetos. Lo que sí es cierto es que la construcción de la representación que convencionalmente llamamos «cuadro ventana» es una operación tan compleja que sus lugares, sus topos, sus nombres han alumbrado un infinito de prácticas que hoy son las herramientas claves del dibujo contemporáneo.

Algunos artistas, afortunadamente, como es el caso de Van Dick, nos han dejado documentos de todo su proceso. Los dibujos para la obra «El prendimiento» nos permiten visualizar la estructura de cómo se configura el cuadro ventana, partiendo de modelos anteriores como vemos en los dibujos de Durero, desde el esbozo de la idea a la determinación final de «la representación», en su sentido más evidente de acción teatral. Como en ningún otro documento escrito, desde el que se intente verbalizar el pensamiento del artista, los dibujos nos hablan con toda claridad de la manera con la que él se acercó a dicho problema, los lugares que jalonan el «dibujo del cuadro».

Vemos los pequeños «esbozos» de la idea, realizados con pequeños toques de «aguada», por medio de los cuales Van Dyck trata de cazar la imagen, el recurso del dibujo en donde se ha localizado las tareas de: «pensamiento» «imaginación» «invención» «fantasía» y «ocurrencia». Vemos también las pequeñas «notas» marginales, realizadas en los reversos del papel. «Los estudios» analíticos del personaje, basados en los trabajos de «el natural» y en cientos de «apuntes» donde se ha desarrollado la capacidad de dar cuerpo a la imaginación. Presentimos la «pose» del «modelo» cuyo «análisis» trataba de favorecer «la verosimilitud» con lo representado, su «simulacro».

Vemos los «encuadres» realizados sobre los «esquemas» de los pequeños «borrones» cuando ya la «composición» ha sido perfilada. Vemos cómo todo esto se trasforma en «esquema» desde donde se realiza el «croquis» del siguiente paso, donde por medio del «claroscuro», del «sombreado», la «valoración» del «volumen» de las «figuras» convertidas ya en «imágenes», organizan la visión «perspectiva», «la scenographia» de la «historia», la narración del «asunto» «mitológico» que el conocimiento «iconológico» resuelve a través de una «iconografía» precisa. Vemos sobre todo cómo el dibujo avanza mediante «rectificaciones» y «arrepentimientos» hasta alcanzar su «acabado» final. Entonces la imagen «encuadrada» se convierte en el «modelo» de la pintura. Aparecen las «cuadrículas», los «punteados» por los que es traspasada al tamaño definitivo mediante una conversión de la «escala». Surgen entonces las «variaciones» del «tema» que posibilitarán las nuevas versiones del cuadro que se podrán realizar en el taller, cuando esta solución se ha convertido ya en un «arquetipo» de este artista. A través de todos estos dibujos entendemos el sentido del cuadro, su «factura» «barroca» pero también «la soltura» de «ejecución», la «hechura» de su «acabado», el «virtuosismo», y el «preciosismo» con que él ha definido ciertas partes del mismo. Entendemos el cuadro y su «manera» de hacerlo: «el dibujo haciéndose», los elementos que se tematizaron en cada momento, los elementos pospuestos a etapas posteriores, los detalles que dieron origen a los nuevos problemas. Los vemos surgir desde una nebulosa luminosa en donde se entierran o resucitan ciertos trazos en un aparente caos, el del proceso de creación, en donde conviven los elementos racionalizados y los no controlados. Vemos cómo se producen cambios de procedimiento, y cómo ciertas figuras son precisadas con trazos más estables, mientras que para otras se retorna a aquellos materiales que permiten mantenerlas en constante imprecisión. Percibimos los movimientos de la imaginación, casi su temblor, hasta llegar al remanso final, donde provisionalmente se da paso a la pintura.

Ferdinand Holder: la autoconciencia del dibujo

Si en Van Dyck podemos ver el proceso de concreción del cuadro según un orden del discurso generalizado, en Holder hay un paso más allá: el de la estructura de la composición que fuera el tema del primero hemos pasado ahora a una tematización de las líneas de fuerza desde la que emerge la representación del modelo inicial, como podemos apreciar en sus dibujos preparatorios de «La batalla de Sempach». De lo que fuera un dibujo dirigido al espectador del cuadro, en el que quedaba incluido el propio artista, y donde la estructura del mismo estaba interiorizada en el propio proceso, pasamos ahora a otro muy distinto, en el que el receptor es sólo el creador. El dibujo es mucho más que un conjunto de notas desde donde imaginarse imaginando que una representación anticipada resulta posible. Los elementos «diagramáticos» de proceso se evidencian más claramente y empezamos a percibir con mayor precisión, pese a su aparente formulación naturalista, la reflexión sobre la gramática que genera la realidad de la obra. Observamos con más facilidad la forma de cómo surge la idea germinal del proceso, no desde la narración, sino desde la interpretación de un modelo de arte, partiendo de un conjunto de representaciones donde se ha definido canónicamente los referentes de la historia que él toma como motivo. El soporte se convierte en un sistema de exploración de los focos de fuerza en donde debe concentrarse la emoción del cuadro. La fascinación del artista desvela la estructura

profunda del modelo dibujístico que toma como referencia, tematizando las líneas de las lanzas que eran los elementos clave de la confrontación establecida en el grabado de Martin Disteli. Elementos que provocaban la alternancia de los espacios de tensión, la trama que convertía la escena en un «cartón» imaginario del posible tapiz. El dibujo de Holder sintetiza esa relación y convierte a las lanzas en la representación de las fuerzas irradiantes que definen el sentido del cuadro, entendido éste como un territorio autónomo de la pintura. Tanto en este cuadro como en otros muchos desde los que retoma la historia de su país; el dibujo de Ferdinand Holder es una evidencia de la independencia del dibujo con el acabado de la representación, y de su enorme valor como elemento fundamental de la formalización del pensamiento creador.

Frente a la idea general de los manuales, donde el proceso del dibujo parece como una acción continua de acabado desde la predeterminación de una forma establecida en el comienzo de la acción. La acción del dibujo se establece en el propio hecho de dibujar, desde operaciones fragmentadas desde las que es posible pensarlo como una estructura compleja de conocimientos. Acabar un dibujo nunca ha sido rellenar el volumen delimitado en su perfil, sino el dar caza a la estructura que subyace en el interior del mismo.

El proceso de dibujo de Matisse es un buen ejemplo de ello, el punto inicial del mismo sería en términos convencionales, el final; pero sus dibujos nos hablan, por el contrario, de una estructura aleatoria de elementos pertenecientes a sistemas diferentes del proceso, que son capaces de evocar y traer a la presencia del artista fenómenos diversos desde los que se arma la estructura de su definitiva realidad. Las rectificaciones fluctúan a través de la idea como una diagonal espacial que ordena un tiempo de relaciones imprevistas. El resultado final se establece cuando éstas son cosidas en un tejido sutil que organiza la piel de la representación. Ciertas apariencias son necesarias que aparezcan, no como un paso más, sino como un elemento de cómo pensarlo, para diluirlo posteriormente en el siguiente paso. El dibujo de proyecto, el que ha generado los lugares más hermosos desde el que es posible nombrarlo, no tiene más orden en su aparición que el que determina la necesidad del imaginario que es capaz de evocar; por eso sus nombres, sus topos, se integran o disgregan como una marea continúa del océano, evocando con su rumor, el latido del acto creador.

Desde la célebre «querella» entre los defensores del dibujo y los defensores del color, entre neoclasicistas y románticos, se iba a producir, no sólo un cambio entre los diferentes conceptos del cuadro vinculados a las ideologías ilustradas, al orden racional de la ilustración, o a la exaltación romántica del nuevo sentimiento nacionalista, sino al orden interno de producción del cuadro. Mientras que en la racionalización neoclásica la previsión y el análisis eran fundamentales, y estas operaciones eran asumidas en el orden del discurso que determinaba la práctica académica que tradicionalmente había asumido el dibujo, en el pensamiento romántico estas operaciones conceptuales eran, cada vez más, asumidas en el propio proceso de pintar, en la obra haciéndose una situación que todavía quedará más clara en el inicio del siglo XX en gran parte de los movimientos expresionistas de vanguardia. Pese a su apariencia, el debate no era tanto un enfrentamiento entre dibujo sí o no, entre dibujo y color, sino en el orden del dibujo y en su manera de integrarse en el proceso creador. La disolución de partes de sus nombres está en este inicial contrasentido; las operaciones básicas del dibujo siguen persistiendo, aunque cada vez es más difícil localizarlas en los materiales y en las técnicas que tradicionalmente entendemos como «de dibujo»,

pese a que el artista diferencia con claridad cuando dibuja y cuando pinta, en el momento de ir definiendo la obra pictórica, o incluso la obra digital; el profano tiene sensación de que dicho elemento ha desaparecido en el nuevo entramado, aunque siga alabando a dicho artista como a un gran dibujante, pese a no tener constancia de los dibujos previos, o de que éstos no existieran nunca. Todos comprendemos el enorme dominio del dibujo que tenía Velázquez, aunque sólo hayan llegado a nosotros una escasa representación de ellos, y lo que es más claro y radical, lo decimos no por ellos, sino por la manera que esta operación está presente en la configuración de la obra total.

Picasso: el cuadro como metamorfosis del dibujo

Cuando Picasso se enfrenta a la realización de una pintura ante Clouzot después de haber realizado numerosos dibujos de exhibición ante la cámara, cuando inicia su acción ante el lienzo, no vemos de forma diferenciada, salvo en el momento inicial, cuando hace el «boceto» o cuando el «estudio», como podemos ver todavía en el «Guernica», pero percibimos con claridad cómo todas esas operaciones entran en relación en el proceso de ir determinando el resultado final. Vemos cómo «estructura» la escena a partir de un «esquema», lo vemos centrarse en un «motivo», «estudiar» un rostro, o reorganizar los elementos iniciales en busca de una nueva «composición», variar el «tema» del dibujo para enfatizar ciertos elementos de la «historia». Le vemos navegar en la estructura de su imaginario, como en una anamorfosis trasversal, desde la que va diagramando la metamorfosis de su proyecto. Lo realiza en el mismo proceso del cuadro, sin recurrir a ningún elemento exterior a él, ni a ningún utensilio: pluma o lápiz que sobre el soporte del papel deje rastro de la operación conceptual que realiza; es el propio pincel el que dibuja y pinta alternativamente, y la mano del artista es la clave desde la que se articulan ambas relaciones.

Larry Rivers y Sigmar Polke: los topos del nuevo paisaje

En Larry Rivers o en Sigmar Polke nos encontramos con una situación diferente, la que determina la mayor parte de nuestra visión contemporánea; el dibujo toma al dibujo como sujeto, y lo que aparentemente podemos identificar como huellas o restos de «anotaciones», «arrepentimientos», «borrones», «esquemas», «imágenes» o «representaciones» se convierten en elementos de una «composición» que no nos habla del papel que éstos mantienen en el proceso, sino que son el «tema» mismo de la obra, el elemento necesario para convertir al proyecto en el objeto de la obra final, y en ese caso el dibujo del proyecto se convierte en una operación oculta, diferente de ella. Hacer un «apunte» es la operación contraria a efectuar un dibujo del «apunte». Cuando los cuadros toman como tema «los dibujos del cuadro», los dibujos son el cuadro, la obra final, y el dibujo real se desplaza a aquellas operaciones de yuxtaposición y ensamblaje mediante las cuales es posible dar cuenta de esta nueva situación. La riqueza histórica que sus nombres han construido es ahora el territorio que nos permite hablar de las operaciones desde las que entender las cosas, el uso social de las mismas y el comercio que el arte establece con el puro conocimiento. La reflexión sobre el artificio de las representaciones que es el soporte de la actividad artística contemporánea, se efectúa en

su mayor parte sobre la gramática que dio origen a su realidad. Sus «topos» son las «imágenes» que nombran los lugares desde los que construimos su sentido.

Cuando vemos el cuadro de *Amel Camel* (1962) o *Tiempos dorados* (1978) de Larry Rivers, nos encontramos que están construidos con los elementos del dibujo que servían para elaborar el proyecto de la imagen, pero las «notas», las «rectificaciones» no son las que han surgido para su formalización, sino la escenificación de ese proceso de construcción. En el primer cuadro esto es más evidente en la medida que los dibujos han sido traducidos a pintura, pero en el segundo, pese a que podría parecer que es su dibujo porque está realizado con los mismos materiales con los que lo identificamos, seguimos estando claramente ante una obra final que toma como tema la idea del proyecto de dibujo. Las rectificaciones, las notas son realizadas para definir la idea que representan, están dibujadas tratando de representar aquellos dibujos que en un proceso similar hubiesen sido realizados para formalizar un objeto, que en este caso ya está definido; tratan de simular su trazo, no están a la caza de nada, no tantean desde la incertidumbre la nueva forma, se limitan a simular operaciones que en su origen parecían decir: «así se tacharía», «habría que dudar en este espacio», o «habría que tomar notas y añadir color en este otro». Cada uno de ellos ha sido realizado tratando de representar los dibujos que se hacen para la formalización del diseño del logotipo de la marca, pero realmente difieren radicalmente de aquellos otros que pudo realizar su diseñador, cada uno de ellos caracteriza las posibles acciones que suelen dar origen a su definición, pero aquí aparecen solamente como su simulacro.

De la misma manera el trabajo entero de la obra de Polke está realizado desde la yuxtaposición de los elementos gráficos con las que se formalizan las representaciones contemporáneas; vemos fragmentos yuxtapuestos de dibujos que pertenecen a los diferentes sistemas de representación, restos de organizaciones que definen lenguajes convencionalizados de los mass media, pero también restos de cada uno de sus estadios. El sentido de los mismos es precisamente la contraposición que todos ellos evidencian en el espacio mental de la tela. Los géneros artísticos organizan siempre el orden del discurso de aquello que se dice en la representación, permiten la transparencia del sistema, pero cuando las imágenes evocan a varios de ellos en la misma propuesta, su sentido no es la suma de lo dicho en cada uno, sino el hecho de la irrupción de ellos en el campo del otro; se renuncia con ello a la posibilidad de un discurso lógico y se hace prevalecer el sincretismo incontrolado de todos ellos.

En ciertos procesos, como el de la Arquitectura o el Diseño, donde la definición de los mismos sigue estando, como en el antiguo pintor, fraccionada en acciones diferenciadas que son susceptibles de ser asumidas por personas distintas. La organización productiva ha conservado e incluso radicalizado el antiguo orden del discurso, y el «proyecto» parece reafirmar la aparición ordenada de los antiguos lugares de «la idea»: el «esbozo», la «nota», el «croquis», «el boceto», «el manual de instrucciones», los «planos», la «maqueta», y todos los demás «simulacros» de previsualización virtual para el cliente; y aunque el ordenador ha modificado el papel del «dibujo a mano», todavía éste conserva un prestigio irremplazable en el proceso de ideación. Ciertas operaciones son ahora muy diferentes, el trazo ha perdido su escala, mientras en los antiguos sistemas de representación siempre dejaban su impronta, y la reproducción realizada por medios reprográficos mantenía sus proporciones, ahora son sólo puro dato conceptual que el propio ordenador traduce de forma discriminada en cada una de sus impresiones, atendiendo sólo a su pura legibilidad con respecto a su tamaño de reproducción.

Cuando Jorn Utzon realiza los primeros trazos para la ópera de Sydney, una frágil línea surge a la búsqueda del «esbozo» de la forma que define las velas, lo hace desde la interiorización de un gesto que reproduce analógicamente su comportamiento, nos encontramos nuevamente con el gesto de la fuente de Bernini, a ese irrenunciable hecho del dibujo a mano, que desde una economía absoluta es capaz de recuperar la esencia misma de la idea; todo el proceso posterior no será otra cosa que una fracaso aparente por conseguir este sueño. La obra final, la conformada por los «planos de ejecución» serán el pacto sucesivo con esas otras concreciones analíticas del dibujo, que no sólo lo representan, sino que son el cálculo de su perfil. Como las ecuaciones de las catenarias, que Gaudí realizaba para sus obras, el dibujo es al mismo tiempo la ecuación y la forma. Los cálculos que establecen las interpretaciones posteriores de los ingenieros para posibilitar esa primera imagen poética irán poniendo a prueba el sueño con la realidad, y como en los antiguos proyectos del pintor, la imagen final será ese pacto entre razón y lógica.

Dibujando el proyecto: Oldenburg, Rabazas y Capoor

La tradición anglosajona que hunde sus raíces en las enseñanzas de John Ruskin ha seguido valorando el dibujo como elemento desde el que establecer modelizaciones de la realidad. Una acción que permite comprender la estructura esencial de las formas, organizar un inventario de las cosas y, mediante su conocimiento operativo, proyectar y producir los nuevos objetos de nuestra cultura. Una acción ya no tan unida al discurso de la belleza como estaría la práctica de las antiguas academias que basaban su legalidad en la continuidad del discurso mítico, como a la coherencia con el orden esencial de la naturaleza, desde la cual iban a fundarse todas las utopías racionales de principio de siglo. Una enseñanza que prepara al artista no sólo a representar las cosas sino a proyectar desde sus representaciones. Observación y descripción se enlazan con los sistemas que la ciencia ha ido formalizando para equipar al artista de los medios necesarios para articular cualquier proceso de trabajo desde el cual se puede comprender la realidad de aquello que se trata de configurar, y prever así también su formalización futura. Cuando Oldenburg «anota» sobre un pequeño cuaderno los tanteos iniciales de su nueva obra sabe que está utilizando un arma eficaz y económica con la que visualizar las líneas fundamentales de su futuro proyecto, dialoga de forma misteriosa con la propia estructura de su imaginación desde esas pequeñas variables que su mano establece sobre las direcciones de su trazo, después puede desarrollar la forma hasta que ante él surja la apariencia necesaria que haga creíble su realidad, una apariencia diferente a la que necesitará para convencer al futuro cliente, ante el cual desplegará todos los artificios del simulacro, recuperando para ello la magia de la fotografía o de la pequeña maqueta, el panel o la contraposición de información; cada una de estas realizaciones nombrará sólo los aspectos que son necesarios para desarrollar su pensamiento en esa instancia del proyecto, el orden de su aparición es como en Bernini, el orden de su proceso, cada dibujo surge de una necesidad y se vuelve a él tantas veces sea necesario para aclarar los temas que en él se abordaron; no hay una continuidad de estilo como sucedía en los casos anteriores, porque su dibujo se organiza desde el sentido práctico de las necesidades instrumentales del proyecto y no en la indagación de la coherencia estética de la búsqueda de la identidad de la obra final.

Kapoor salta desde el «trazo» germinal al «esbozo» con la misma facilidad con la que posteriormente saltará desde la maqueta experimental al cálculo constructivo. La maqueta no es en él una forma de visualizar aquello que se ha resuelto para que otros, o él mismo, puedan ver el resultado previsible, sino como en Gaudí, el elemento mismo desde donde se define y se calcula la configuración final, una previsión estructural desde la que comprobar la lógica de los materiales, su respuesta a las tensiones a las que debe ser sometido.

La utilización de sistemas más complejos de simulacro, los procedentes de las nuevas tecnologías que facilita son parte de una doble necesidad, la que impone la envergadura del proyecto y las que determina el sentido nuevo de las obras convertidas en espectáculo.

La publicación de las obras y el que esto se haya convertido en un hecho fundamental de su realidad hace que los dibujos mismos se conviertan en un simulacro, con lo que se genera una manera más compleja de nombrar a través de ellos, la que impone el nuevo sistema de hacer público sus resultados. Si antes la estampa y en especial el grabado dieron origen a una serie de operaciones, como podemos apreciar en gran parte de las ilustraciones que hemos citado, donde las transparencias y los efectos especulares se convirtieron en auténticas estrategias creativas, muy diferenciadas de los dibujos autónomos, ahora serán los libros y las revistas las que alteren esas propiedades iniciales. En el antiguo dibujo preparatorio para el grabado de Jacques Callot, vemos cómo el dibujo de «estudio» está sólo un poco más matizado que el leve «apunte», y es aprovechado en su transparencia para ser redibujado en el dorso y así tener, al mismo tiempo, la imagen especular que se convierta en el modelo para el dibujo en la plancha y en la obra final acuarelada para conseguir el problemático encargo. Mientras que se mantiene sólo una provisional representación del rostro, a determinar con el cliente, en ambos lados vemos sobremontarse y ocultarse nombres tradicionales y aparecer nombres y operaciones novedosas. La representación primera, la que aparentemente sería el original, está resumida a sus límites más fundamentales, se han ocultado los errores de las patas y se han perfilado con precisión, para poder tener a su dorso una imagen nítida sobre la que acuarelar su apariencia final; a través de un plumeado efectista, su traducción por transparencia permite que el primer dibujo deje a la vista operaciones que, o bien se resolverían en otros papeles, dando lugar a «apuntes» o «estudios» diferenciados, o bien quedarían ocultos en el dibujo de «acabado». Ahora todo queda al descubierto y el dibujo «final» no es otra cosa «que la previsión especular» del «proyecto» de grabado. De la misma manera, actualmente los medios de reproducción e impresión generan estrategias de dibujo que modifican el proceso de trabajo de numerosos artistas, ya que situaciones que sólo se conseguirían tras procesos muy complejos y que muchas veces quedarían ocultas en su resolución, ahora pueden mantenerse alternativamente durante todo el proyecto mediante registros infográficos o fotográficos.

El dibujo se ha expandido, ha roto los límites del papel, recuperando la acción primordial que le dio origen, la huella que dejaba nuestra acción colectiva sobre la tierra, el surco que definía una trayectoria necesaria. Cuando hoy un artista ocupa con su dibujo el espacio de la habitación, la realidad se convierte en un espacio habitable; cuando otro dibuja y graba en video la acción de dibujar para posteriormente integrar ambas en un bucle interminable, el dibujo nos lleva constantemente a la reflexión sobre su valor de línea con memoria desde la cual podemos entender el sentido de nuestra acción.

En Antonio Rabazas como en el caso citado de Jorn Utzon, el dibujo inicial establece un diálogo con la representación a través de los sistemas normalizados de los medios informáticos. De la previsión de los códigos de Autocad, al cálculo industrial, el dibujo inicial se visualiza en el espacio mental del artista acostumbrado a establecer su poética desde el intrincado sistema de previsiones que es permanentemente alterada por las nuevas demandas, lo que podemos comprobar en su obra es el fascinante mundo de imágenes que se van imponiendo en el proceso y de la inteligencia con la que el dibujo nombra el objeto preciso de su reflexión.

Bruce Nauman: del concepto al objeto

Si en algún caso es evidente el valor del dibujo como un proceso no vinculado a la estética de la resolución, la no correspondencia entre proyecto estético e identidad formal basada en la huella caligráfica de la firma como gesto personal, es en este creador. Realiza una obra desde posiciones claramente conceptuales, se enfrenta a múltiples formalizaciones proyectuales, cada vez más diversas, y hace sin embargo una reivindicación del dibujo como una herramienta esencial de su pensamiento artístico. Frente a aquellos otros que la inmaterialidad de su proyecto, les justifica para defender la ausencia de todo dibujo; Nauman sigue manteniendo esa actitud clásica, desde la que le es posible acceder a todos los campos del conocimiento, tanto formal como especulativo para encontrar su especial manera de navegación en los territorios más inhóspitos. Su coherencia estética, que resuelve con absoluta eficacia, en la medida que la determina en la adecuación formal a los problemas que el proyecto necesita, sin tenerse plegar a una aparente coherencia previa a un «estilo» prefijado, que le diese una identidad de partida, consigue desarrollar una actividad inteligente, de una versatilidad asombrosa, verdaderamente ejemplar en el arte contemporáneo.

La facilidad con la que pasa de un esquema a un diagrama, de un estudio estructural a un análisis pormenorizado de las particularidades táctiles de un objeto, y de éste a un simular su apariencia como obra expuesta, o a reflexionar sobre su posible desarrollo, le permite una comprensión de su proyecto que está fuera del alcance de gran parte de los artistas actuales, demasiado obsesionados por aparentar una coherencia formal que genere ante los demás su «identidad» en la obra final. Sin ese miedo a la pérdida de estilo, él puede desarrollar su dibujo con la potencia que reclamaba Hogarth en sus *Anécdotas* y que hemos citado al principio de este escrito:

> Por consiguiente intenté habituarme al ejercicio de una especie de memoria técnica y, repitiendo en mi mente las partes de que se componen los objetos, pude gradualmente combinarlas y registrarlas con mi lápiz. Así como todas las limitaciones resultantes de las circunstancias ya mencionadas, gocé de una ventaja material sobre mis competidores, a saber, adquirí el hábito temprano de conservar en los ojos de mi mente.

Esa facilidad que hemos visto en los grandes artistas de desarrollar a través del dibujo todo su desarrollo especulativo, y que hoy parece olvidarse en gran parte de nuestros centros de enseñanza, acomplejados todavía por no ser suficientemente contemporáneos, lo que les lleva a un salto al vacío, y a la imitación inmediata de las formas de éxito, que es lo que desgraciadamente siempre fue el peor recurso de la Academia. El hecho de que la renovación de nuestras enseñanzas se realizase en ple-

na efervescencia del informalismo es un handicap que todavía no hemos superado. la identificación de la creatividad con la soltura, y ésta con la falta de referente, nos ha hecho abandonar todo esfuerzo analítico de indagación sobre el sentido de la representación, sobre los problemas fundamentales de la estructura, la perspectiva, la valoración, el control del proyecto, que está dejando a toda una generación indefensa para abordar problemas complejos que rompan los límites de la actual situación. «Si no vivimos como pensamos terminaremos pensando como vivimos» dice un refrán popular, y está en lo cierto. Si no somos capaces de recuperar los complejos problemas que son el origen de toda nuestra herencia artística, nos veremos obligados a repetir nuestra realidad más inmediata, en los aspectos más triviales de la misma. Nauman es un buen ejemplo a seguir, en él continuamos viendo viva la mejor herencia de nuestra tradición de dibujantes, la que permite, sin el miedo a la coherencia formal del estilo que impone la obra final, seguir desarrollando ese dibujo oculto e inteligente, desde el que seguir abordando los problemas de nuestro imaginario, que siempre se ha realizado desde la referencia a los dibujos que construyeron nuestros sistemas de comprensión de la realidad, desde los dibujos que organizaron nuestros modelos de acción, y, sobre todo, desde la confrontación que establecemos con ellos, para alterar su materialidad y permitir que desde ellos podamos seguir evidenciando nuestras carencias y haciendo luminosas nuestras heridas desde el conocimiento que se establece en la rica experiencia del dibujo. Bruce Nauman seguirá «hablando alto» para aquéllos que siempre hemos soñado a través del dibujo, y como Leonardo nos seguirá dejando esa estela ejemplar de dibujos desde donde pensar la actualidad. En los dibujos que presentamos podemos ver la enorme capacidad del dibujo para pensar la realidad desde todos los campos del conocimiento; a mí me siguen recordando la emoción que despertó el encuentro de uno de ellos, que no he podido localizar para esta publicación, realizado sobre sus piezas de poliéster, en donde desde una economía de medios que siempre relacioné con el de la fuente de Bernini, él era capaz, desde una sola línea, de casi un metro y medio de longitud, de resumir toda la complejidad estructural del objeto y evocar al mismo tiempo la propuesta de ingravidez de su proyecto, la modernidad de su visión y el sentimiento que daba origen a la pieza, una solución ejemplar que me hacía recordar los mitos fundacionales del dibujo: el debate entre Zeuxis y Parrasio.

La fenomenología del dibujo

Falta por desarrollar una fenomenología del dibujo, un discurso que explique las categorías del dibujo, no sólo por las operaciones que establece en el proceso de creación, sino por las capacidades que moviliza en las relaciones de ciertos materiales con las conductas del imaginario que desencadena. Hemos tratado y tratamos en estos textos de comprender qué operaciones realiza el dibujo, los elementos verbalizables de su proyecto, pero queda mucho que analizar sobre el sentido autónomo de estas operaciones. ¿Cuáles son los estados de ánimo que promueven?, ¿que experiencias suscitan dichas prácticas?, ¿qué modificaciones de la conducta realizan dichos materiales?, y ¿cuál es la razón que hizo que ellos se convirtiesen en un lugar privilegiado de ciertos materiales, la que hace que se les identifique con la operación conceptual por la que el «dibujo externo» se convierte para siempre en el sinónimo del «interno»? Los nombres del dibujo que se determinaron en dichas construcciones particu-

lares: «nota», «apunte», «encaje», «composición», «acabado»... no sólo privilegiaron ciertas formas de actuar, ciertas estructuras de reconocimiento..., sino también ciertos materiales para realizar dichas construcciones. «Fluir, «precisar», «definir», «navegar», «esbozar», «rellenar», «matizar», soñar y pensarse en el dibujo parecen fenómenos fundamentales que se encarnan en unos mejor que en otros.

Rellenar un espacio no es sólo un medio para cubrir un determinado fondo, es una operación que determina toda una actitud muy particular con la que nos enfrentamos al tiempo. El trazo que organiza la mente en el trabajo, el trazo rápidamente esbozado para determinar que un espacio tiene un tratamiento homogéneo nos habla de esa acción de diferente manera que aquel otro para el cual hemos previsto una larga ejecución y un especial cariño en su realización; en el segundo caso se ha determinado un diferente automatismo con la acción de relleno, intencionadamente se ha dilatado su ejecución para desarrollar un cierto ensimismamiento que ha modificado la percepción de nuestro cuerpo, ha tomado conciencia, con enorme precisión, de los movimientos de los dedos mientras mantiene el resto del cuerpo en una calma tranquila desde la que reconocemos la acción de dibujar. Muy diferente del primero, en que para realizar la misma operación se ha involucrado todo el cuerpo, provocando una implicación de nuestro ser en un doble fluir que casi anula la capacidad de vernos dibujando, y ser todo nosotros parte del mismo dibujo.

Es casi imposible que alguien inicie la acción de dibujar sobre una extensa superficie, armado de una «punta de plata», o que se interne sobre la pequeña superficie del camafeo para establecer una miniatura, armado de un grueso carboncillo. La enseñanza académica del dibujo, no sólo la de la Academia, sino todas aquéllas que han determinado un sistema educativo en torno a su gramática, han favorecido, han inducido a ciertos materiales como los más idóneos para desarrollar ciertos conceptos, y no sólo en sus etapas iniciales, donde la sanguina y una cierta preparación del papel eran un hecho obligado en la realización de las copias de láminas, o cuando el carboncillo en el siglo XIX era el material idóneo para realizar «la mancha», sino también en los nuevos manuales del dibujo o en «los ejercicios» de las nuevas propuestas de nuestra enseñanza universitaria. El uso de cada uno de ellos organiza de facto toda una cadena de sentidos, no sólo por la experiencia que favorecen, que también, sino porque esa práctica es identificada de inmediato por la experiencia pedagógica que le dio origen.

La estructura gramatical que organizó estos nombres y su enseñanza hace posible no sólo que establezcamos nuestra acción por la idoneidad con el resultado requerido y por la fenomenología de experiencias que conllevan, sino también por la cita que establecen respecto a sus usos históricos profesionales. La resistencia a asumir cualquiera de estos entramados, el despropósito que representaría realizar el mural o el camafeo, con un procedimiento invertido, el carboncillo para el camafeo, o la punta seca para el mural, sería ahora mismo un tema del dibujo, en la medida que convertimos al dibujar el dibujar en la auténtica naturaleza del dibujo. La complejidad del entramado gramatical que ha organizado su enseñanza, ha permitido al arte desplegar su actividad contemporánea sobre una amplia geografía de sucesos, que le dan su actual autonomía. La posibilidad de reconsiderar su capacidad de conocer las cosas a través de los artificios desde los que ha nombrado dicha actividad, permite que los dibujos sobrepasen su apariencia. La idea de los manuales y las propuestas de los ejercicios contemporáneos, por identificar material con la forma y la función, de una manera irreversible, es desdicha constantemente por su realidad. Uno de los pe-

ligros del aprendizaje es el de querer sustituir las operaciones por las imágenes que éstas han generado. Un «apunte» de la «naturaleza» no es tal, sólo porque formalmente reconstruya la apariencia de aquéllos que históricamente apuntaron en esa dirección para comprender el tema que entonces desarrollaron, sino porque «apunten» en dirección de aquellos elementos que hoy reconocemos como tales para hablar de ese tema, pero un simulacro de los mismos sí puede convertirse en una «obra final», en la medida que el dibujo tematiza esa reflexión histórica.

Miró pudo desarrollar el tema de su cuadro como un gesto «primordial» que determina una «obra», en la medida que existía un precedente de esa acción; el gesto íntimo que Bernini realizó de una fuente, como una exploración pura del fluir, como un elemento de apropiación de conocimiento puro, para autoentender su obra, para desarrollar su proyecto de escultura, una forma originaria que se proyectaba desde un gesto analógico que le permitía comprender la fuerza interna de las rocas de sus fuentes. Lo que en Bernini era pura «nota», un grafismo de autocontrol, oculto, que sólo adquiría sentido en el entorno «profesional», ahora se convierte en «obra» en la medida que dicha reflexión genérica es «un tema del arte». La insistencia en ese tipo «de tema», como el fundamental de un periodo, puede hacer que dicha «representación» pueda convertirse en un «modelo» hasta llegar a ser la forma «arquetípica» de una solución «estereotipada», como podemos apreciar en los cientos de dibujos que han surgido alrededor del prestigio de esta obra.

Vik Muniz: traducir los dibujos

De la misma manera, Vik Muniz ha podido desarrollar su obra como un guiño constante al espectador, en la medida en que los procedimientos de representación ya habían formalizado los lugares del dibujo desde una referencia privilegiada a ciertos materiales. Solamente el hecho de reconstruir las imágenes que se han convertido en los iconos reconocibles de cada periodo, alterando el material desde un equivalente no previsto, trasforma lo representado, convierte su dibujo en una reflexión sobre el propio material del dibujo. Los trabajos sobre las cárceles de Piranesi, traduciendo el trazo del «grabado» por un entrelazado metálico; los «apuntes» de ropajes realizados por clavos; los «esbozos» de la medusa realizados con los dedos sobre la salsa de tomate y los fideos, trasformados luego en emulsión fotográfica, o la emulsión fotográfica de las reproducciones de la obra de Richard Serra traducida nuevamente al carboncillo, convierten estas representaciones, no en una representación de los objetos percibidos, sino del entramado desde el que los percibimos y de los roles que ellos han asumido en el arte culto. En la medida que los elementos que se utilizan en esa apropiación remiten a prácticas populares muy arraigadas, aquellas que desde la acción paciente del bricolaje, la dificultad manual, el esfuerzo, y la mistificación aluden a la obra culta, la obra de Muniz adquiere también una nueva complejidad: la que estimula a la reflexión sobre los modos de apropiación de la obra artística, sobre su consumo y sobre las maneras con las que construimos nuestro imaginario en los mass media. Alude también a la fenomenología de las acciones, a los comportamientos genéricos a través de los cuales reincorporamos la obra de otros, como parte de nosotros mismos, a través de la práctica neurótica de un cambio inaudito de procedimiento; a las operaciones de copia con las que tratamos de apropiarnos de los arquetipos de una cultura, a esas prácticas de manualidades, de ejercicios

de habilidad, del más difícil todavía, que impulsa a miles de personas a realizar la catedral de París con palillos, el libro del Quijote al tamaño de un dedal, o la Sagrada Familia de Gaudí en una tarta de chocolate. Acciones aparentemente incomprensibles pero que son el mismo sustrato de otras obras cultas, que la costumbre nos hace no ver; como es el hecho de que una custodia de plata reproduzca una catedral, el miniaturista intente reconstruir una escena mitológica en apenas unos milímetros cuadrados, o que el grabado trate de reproducir el efecto de otra obra que antes había sido realizada al óleo o al carboncillo.

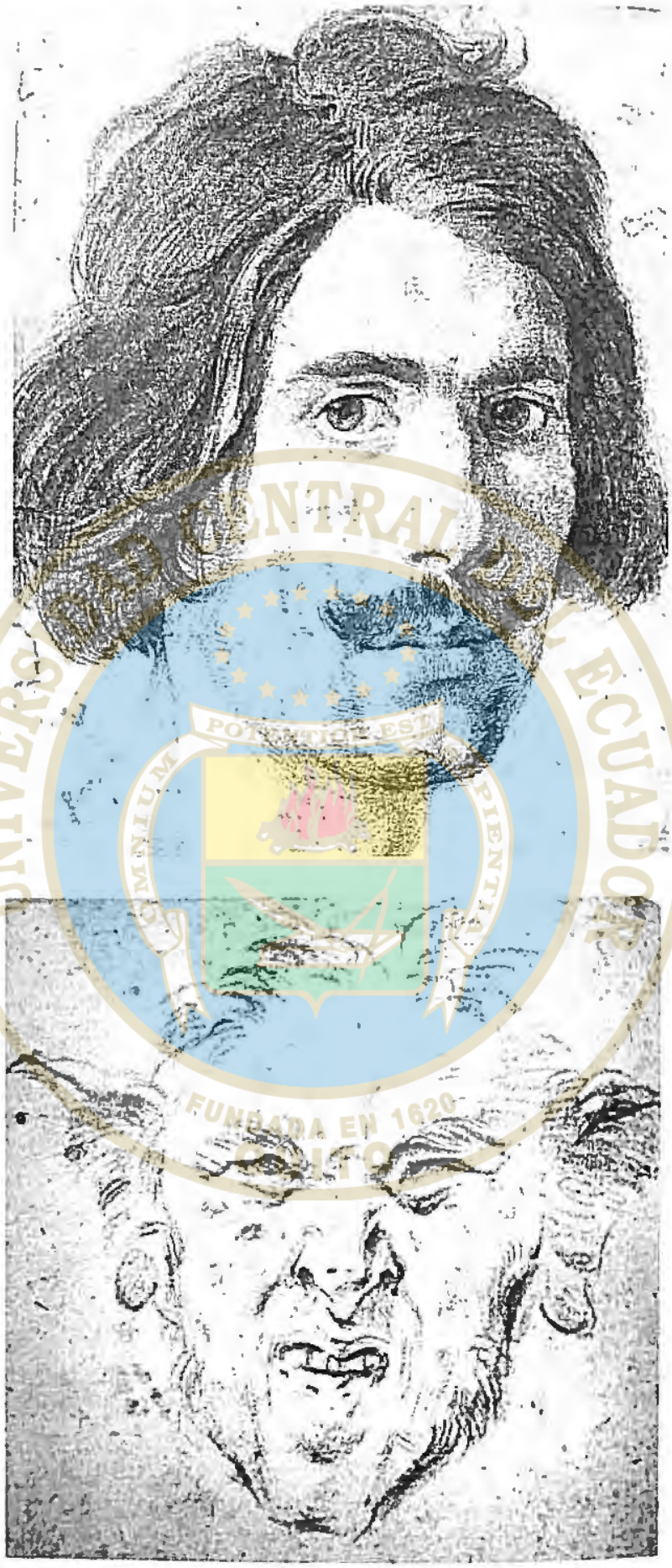
Los dibujos de «estudio» o de «composición» que tradicionalmente desarrollaron los artistas en el proyecto de su «obra final» dejaban siempre la evidencia de «los errores», de «las rectificaciones» que surgían en su proceso de concreción, primero porque dichos dibujos sólo tenían un valor de elemento necesario para la configuración definitiva y no necesitaban, por lo tanto, ocultar las rectificaciones, porque económicamente la operación de obviarlas no afectaban al conocimiento del tema propuesto, que sólo se clarificaba en la «pintura» o la «escultura» pero no en los «dibujos» necesarios para llegar a éstas; y en segundo lugar, porque su presencia servía de recuerdo mnemotécnico de los lugares que habían sido conflictivos y podían retomarse nuevamente como elemento a considerar. La persistencia en los dibujos contemporáneos de estos mismos errores obedece a una estrategia de sentido diferente, aunque su apariencia sea idéntica, esta vez son dejados en evidencia como escenificación del proceso, y en la mayoría de las veces surgen en la medida en que «el tema» del mismo es precisamente la impotencia por representar y no el objeto o la idea que se va a representar.

Este cambio permanente del sentido de los mismos, que el dibujo adquiere en su afán de dar cuenta de la idea, tanto por lo que nombra, como por evidenciar los artificios desde donde lo nombra, hace especialmente difícil para el observador la operación de discriminar qué «nombres» adquieren los trazos que reconoce sobre el papel; sólo el entendimiento de la totalidad del proceso y la intuición de qué funciones asumen en él nos dan las pistas del lugar que definen. La ilustración de los dibujos que hemos seleccionado para esta publicación sólo pueden ser elementos desde los que deducir aquello de lo que hablamos y no de lo que hablamos. Recuerdo a mi antiguo profesor de matemáticas cuando nos insistía en que el ejemplo no era la solución, sino que era el razonamiento del que surgía el que debía crear el concepto desde el que deberíamos adquirir el conocimiento del mismo. El miedo y la pereza son, en el proceso de aprendizaje del artista, los elementos que nos alejan de la comprensión de estas maravillosas criaturas que se metamorfosean constantemente ante nuestros ojos. Este trabajo es sólo un inicio de este plan; esperemos que pueda dar pista al entendimiento de estos «dibujos del dibujo» de los que comenzamos a hablar en el primer libro de esta colección, que ayude a una cierta valoración de la riqueza de las operaciones conceptuales que abarcan, pero sobre todo a que seamos capaces de comprender los fenómenos sensibles que ordenan nuestro viaje a la búsqueda de la idea, a los estados de ánimo que estimulan y la particular manera que ellos nos hacen percibir la vida, al encarnarse en nuestra realidad, mediante una serie de operaciones que no sólo sirven para representar lo que conocemos, sino también son esa forma de conocer, de amar y de sentir. Un acto a través del cual tomamos posesión de nuestras facultades más desconocidas, las que se construyen en las operaciones y las conductas que les dan su origen.



Los estudios sobre el arte clásico, como una forma de representar basada en la autoridad de la Antigüedad como Belleza, permiten ya desarrollar un repertorio de dibujos con autonomía propia capaces de organizar el adiestramiento intelectual del aprendiz.

La autonomía del concepto «estudio», «composición», «valoración», «iluminación» da paso a técnicas precisas y a prácticas ritualizadas, donde se resuelven los problemas de la «escena». A partir de ese momento se da paso a los «ejercicios», desde donde se fundamenta la enseñanza académica posterior.



La caracterización de los «actores» dará paso a toda una teoría del «retrato» sobre la que se reorganizarían las fisonomías posteriores; una indagación psicológica que sería la base de toda la experiencia cortesana.



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO

Un pensamiento que desarrolla en el papel un espacio fundamental de la imaginación, donde es posible proyectar y prever el resultado final, dejando en él un retrato encefalográfico de la idea.



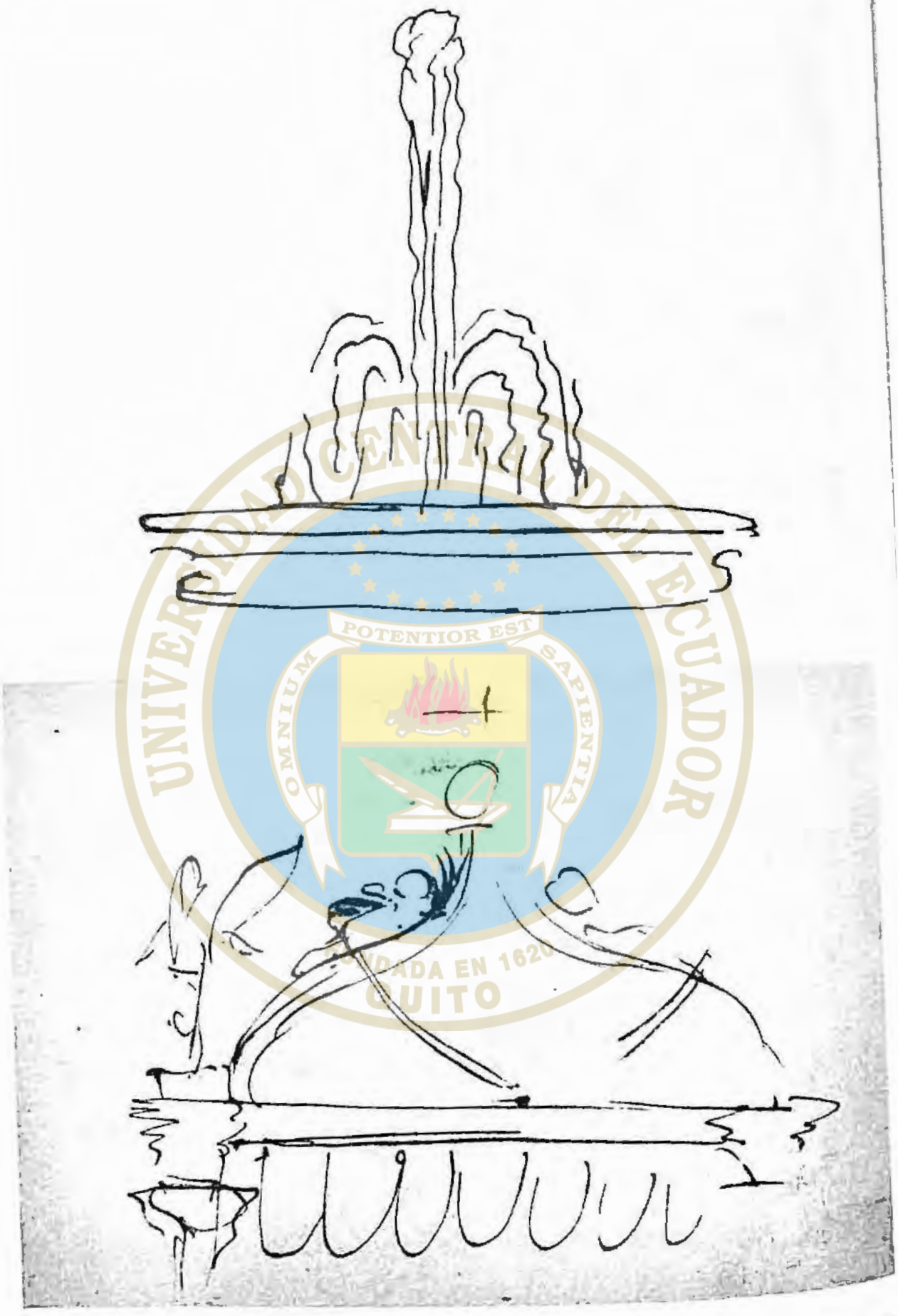


Por primera vez de una forma ya madura, el dibujo dibuja el dibujar; no es sólo una previsión final, sino el lugar de la propia imaginación donde se desarrolla el proceso de cerco a la idea. El error y la rectificación nos marca y marca el proceso directriz de la idea.

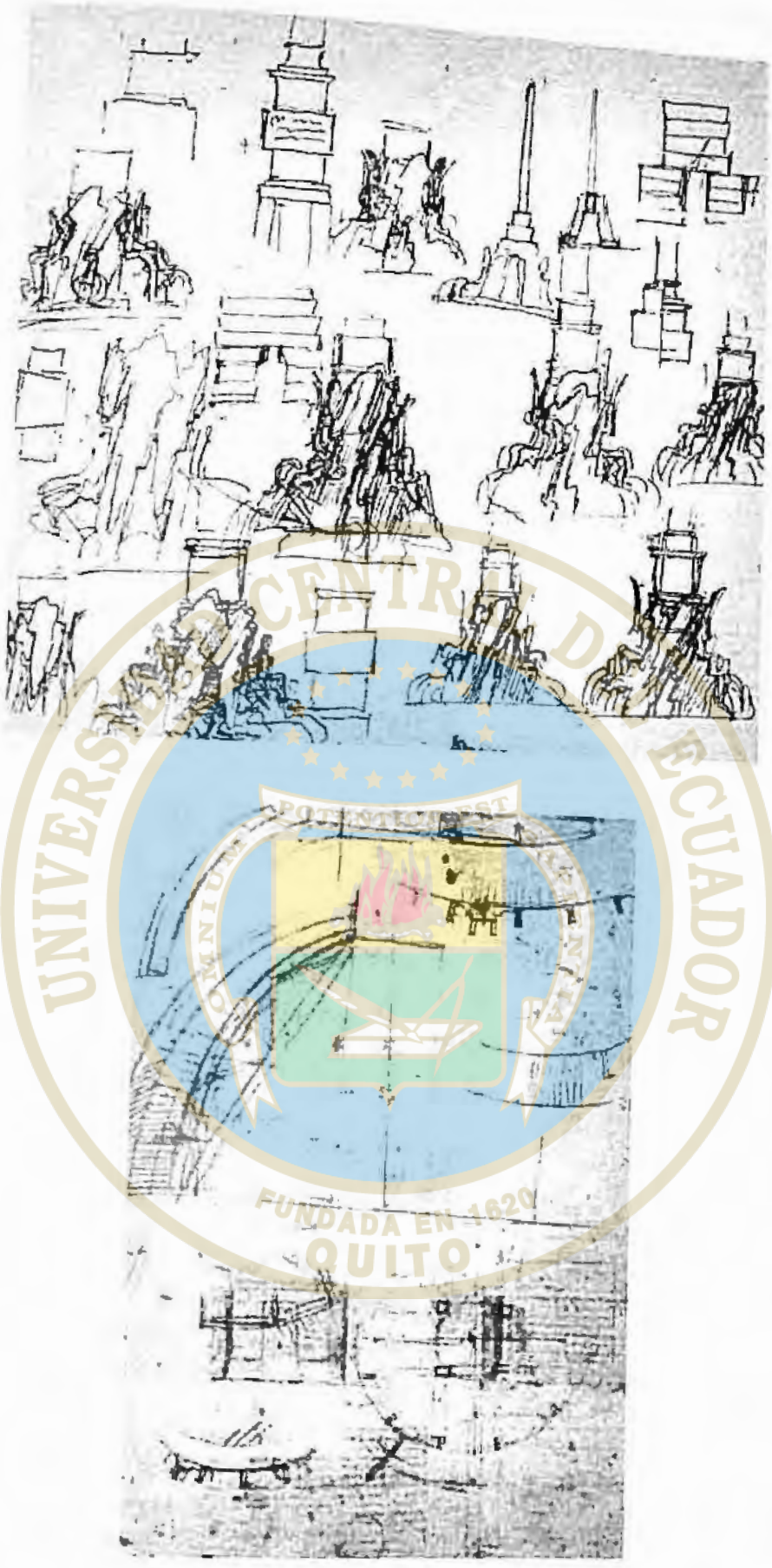




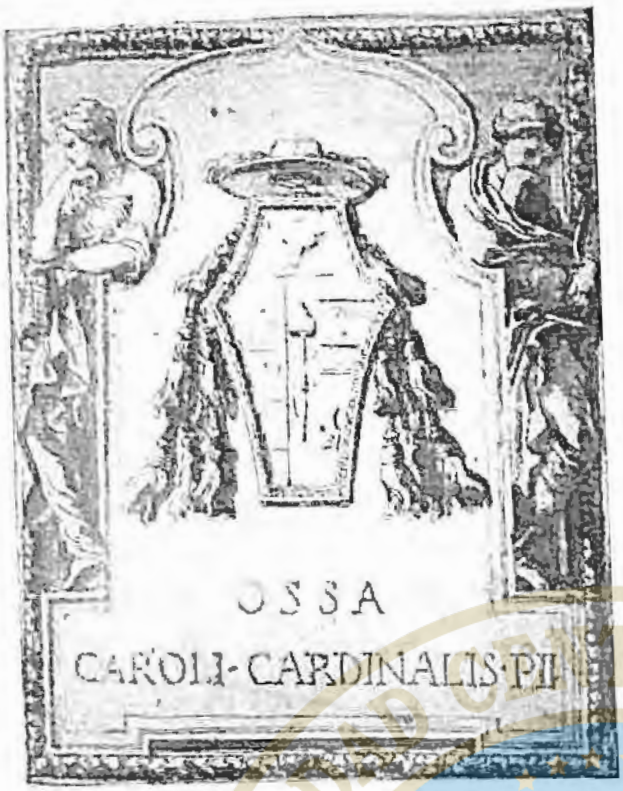
El dibujo es también el lugar íntimo del pensamiento desde donde es posible ironizar la propia realidad; un lugar donde burlar los propios ideales que limitan y ordenan el desarrollo de la creación.



La «invención» generaría un repertorio fundamental de la fenomenología contemporánea en la reivindicación esencial de la experiencia del dibujo, una acción primordial desde donde surgía tanto la «fantasía» como el «esquema» o el «croquis» del proyecto objetual.



Los sistemas de representación crean estrategias diferenciadas del proyecto, planos, alzados, perspectivas, que establecen metodologías donde resolver los aspectos más complejos de la representación. Las hojas de trabajo organizan el espacio desde una jerarquía, que no es la de la composición de la obra, sino la del orden necesario de la invención. Cada práctica desarrolla una estrategia propia en las diferentes profesiones.

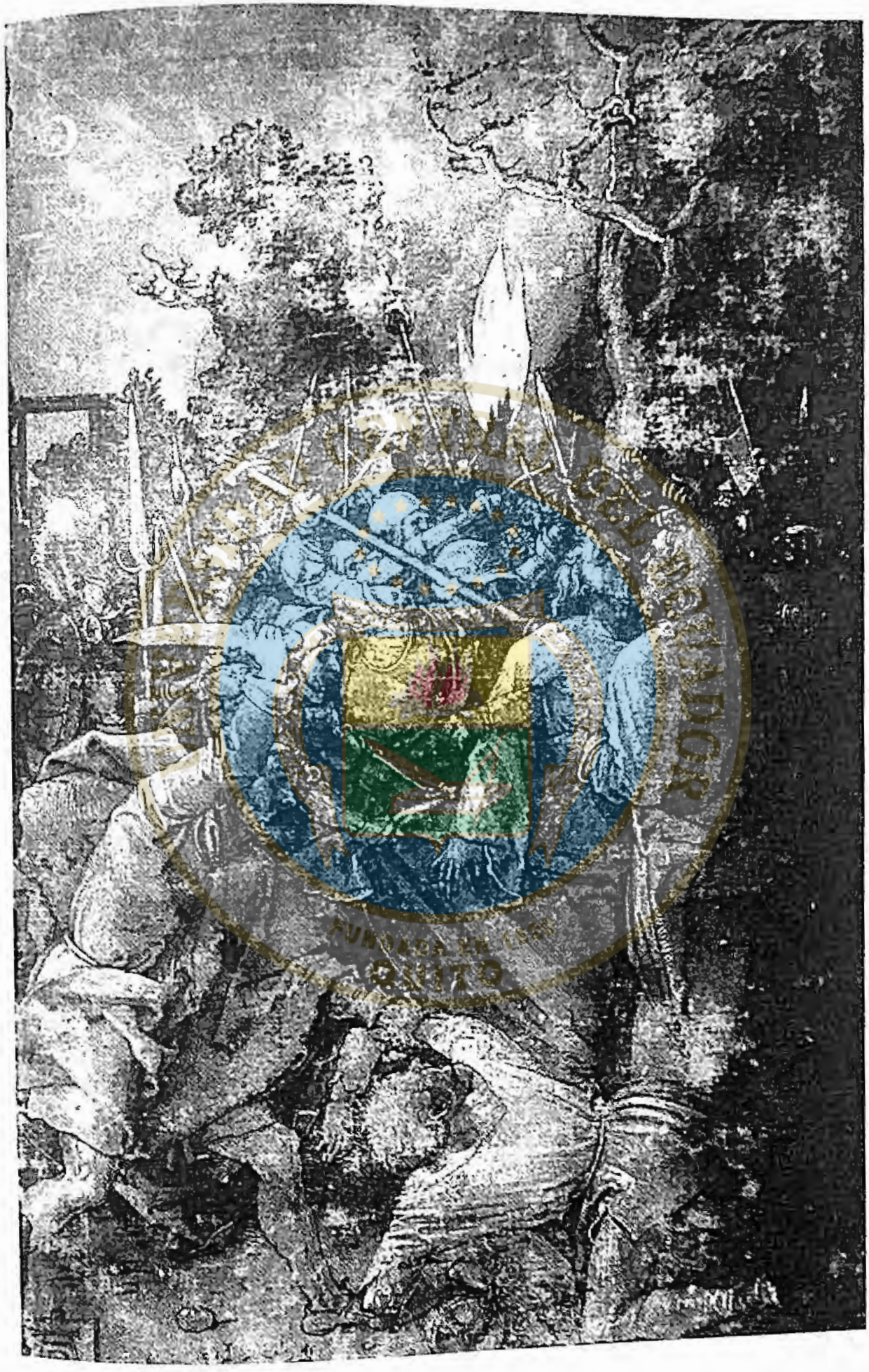








La obra final, la previsión y la visualización ante el cliente aparecen como antecedentes claros de un discurso emblemático, desde el que ahora podemos repensar los fenómenos de infografía en los medios de información de los *mass media*.



Alberto Durero, *El prendimiento*, 1503. Pluma.

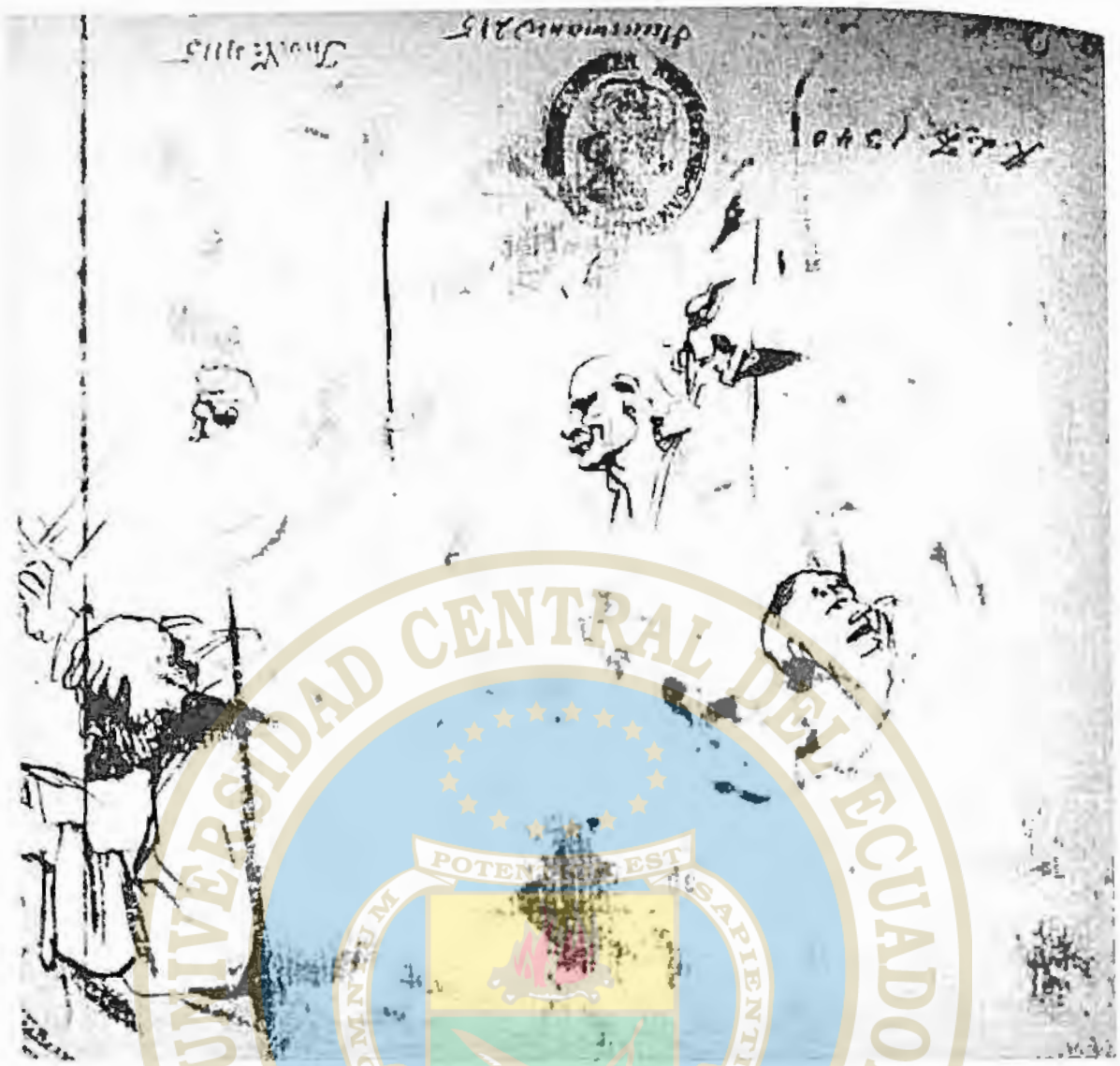


Alberto Durero, *El prendimiento*. Entalladura.



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

La solución ejemplar desde la cita cultural a través de los recursos de copia, calcado, interpretación, donde el propio recurso de recorte, visión especular y cuadrícula establecían, como ahora sucede en el moderno Adobe Photoshop, una combinatoria que permite tanto la solución original como la variante gratuita.



Proceso de inventiva de *La traición de Cristo* de Van Dyck desde los primeros «pensamientos» y el desarrollo de los «esbozos» desde los que va articulando los «bocetos» sucesivos.



A lo largo de ellos vemos cómo el dibujo va tematizando diversos aspectos de la narración; vemos también que el dibujo funciona ante todo como un diálogo interno del pintor, en donde aparecen y desaparecen los personajes que en cada momento son motivo de su interés y donde otros sólo son indicados con leves gestos de recuerdo para posteriormente convertirse en el tema de una nueva reflexión sobre la imagen final.











Boceto final, cuadriculado y listo para su paso al cuadro.

En el último momento el dibujo es cuadriculado, o punteado (si no va a sufrir ampliación) para iniciar sobre el soporte definitivo su transformación en «pintura». Un proceso de desdibujo en el que el delineado recupera nuevamente ciertos valores indiferenciados del bosquejo, o de su boceto inicial, recuperando ciertos extravíos, que serán fundamentales en la definición de la pintura «colorista».





Estudios básicos y diversos esbozos con el estudio final del esclavo Malchus, contra el que Simón Pedro arremete con un arma corta.
Estudio de Malchus para el desarrollo final del cuadro.

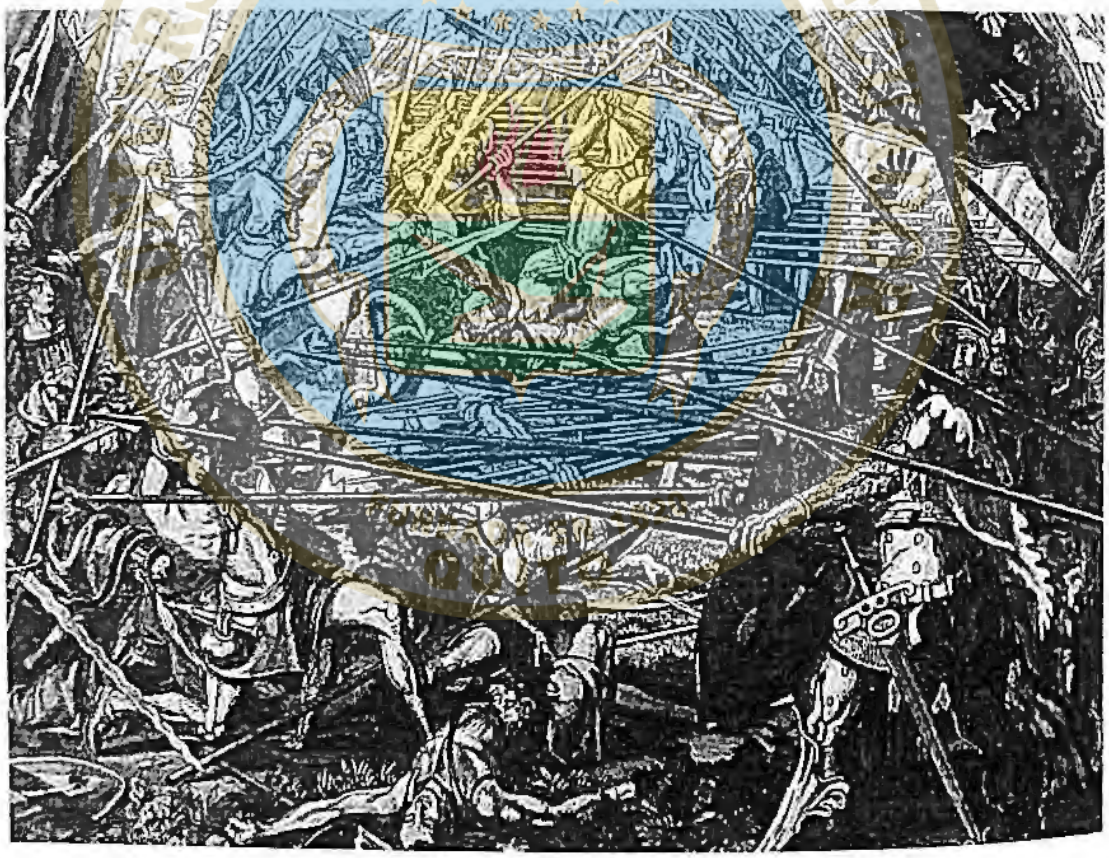


Van Dyck. Trabajo preparatorio de Pieter Brueghel: estudio final e interpretación especular del grabado para un proyecto «iconográfico». Dos lógicas diferentes en la estrategia del proyecto.

Frente a los dibujos del cuadro, los dibujos preparatorios de los grabados. Estos últimos son traducidos desde procedimientos dibujísticos que acentúan la radicalidad del propio discurso, mediante la intensificación de los trazos de origen a través de imágenes especulares que invierten el sentido del trazo.



Konrad Grob, *La muerte de Winkelried en Sempach* (1878).



Martin Disteli, *Winkelried en la batalla de Sempach* (1835).

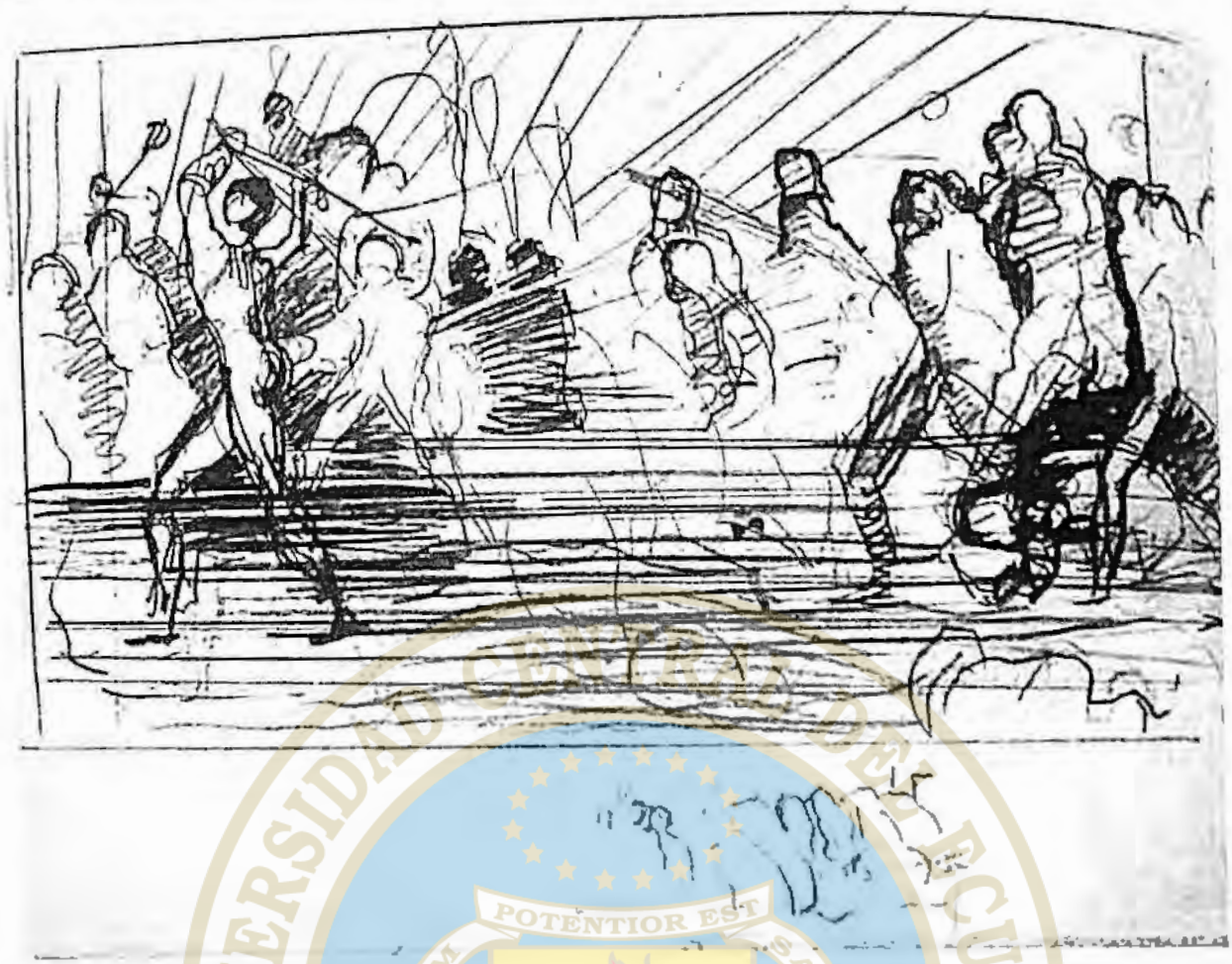
En la obra de Holder y en especial en los bocetos y en el desarrollo de la idea de la *Batalla de Sempach* tenemos un ejemplo luminoso de la estrategia de creación anterior a las vanguardias, pero que todavía subsiste en múltiples trabajos contemporáneos, como podemos apreciar en la obra de Balthus. La presencia de modelos culturales previos desde donde se definen los motivos, y de aquellos otros que determinan el tema de la obra, es un elemento básico en el proceso de «invención».



F. Holder.



F. Holder.



F. Holder.



F. Holder.



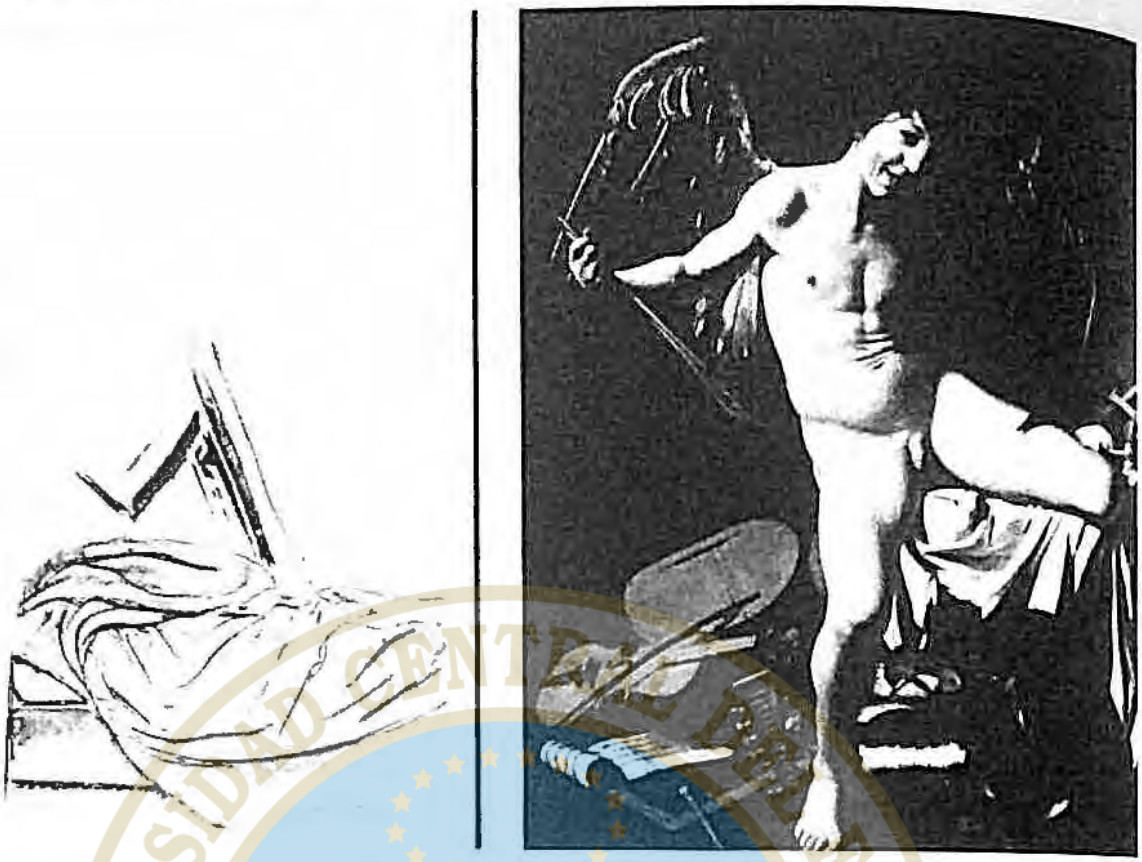
F. Holder.



F. Holder.

El dibujo aparece también como sistema de visualización de las estructuras fundamentales, desde donde se organizan las «líneas de fuerza» del tema de la «composición». Como nunca hasta entonces, Holder diferencia con enorme sabiduría las técnicas taquigráficas, los materiales del dibujo que son pertinentes para tal ejercicio, y lo hace desde una economía de signos tan clara a las necesidades del «tema» que podemos imaginar con precisión la esencia de su trabajo. Un hablarse a sí mismo dibujando, desde donde podemos reconstruir las claves del tema «musical» del que surgirán las notas de la futura composición. Una estructura horizontal y radial de su eje de fuerzas, en función de la «interpretación» que realiza de los modelos de partida.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO



Balthus.

Caravaggio.



Balthus.

Balthus.

Balthus sigue conservando el mismo sistema que durante siglos fue el hilo conductor del proceso del cuadro y que todavía persiste no sólo en los pintores contemporáneos, sino también en ilustradores y proyectistas: la cita.



Balthus.



Balthus.



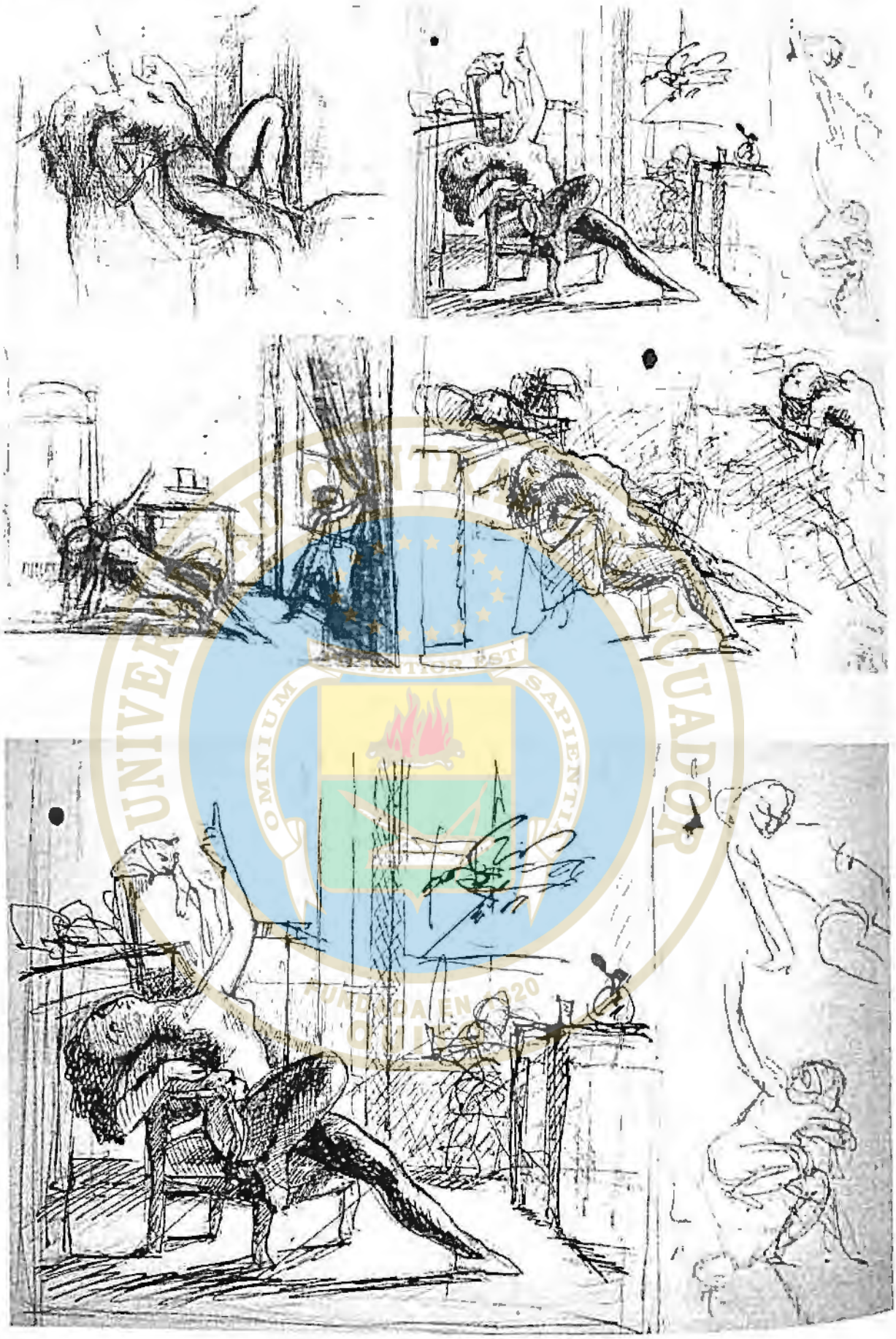
La lección de guitarra.



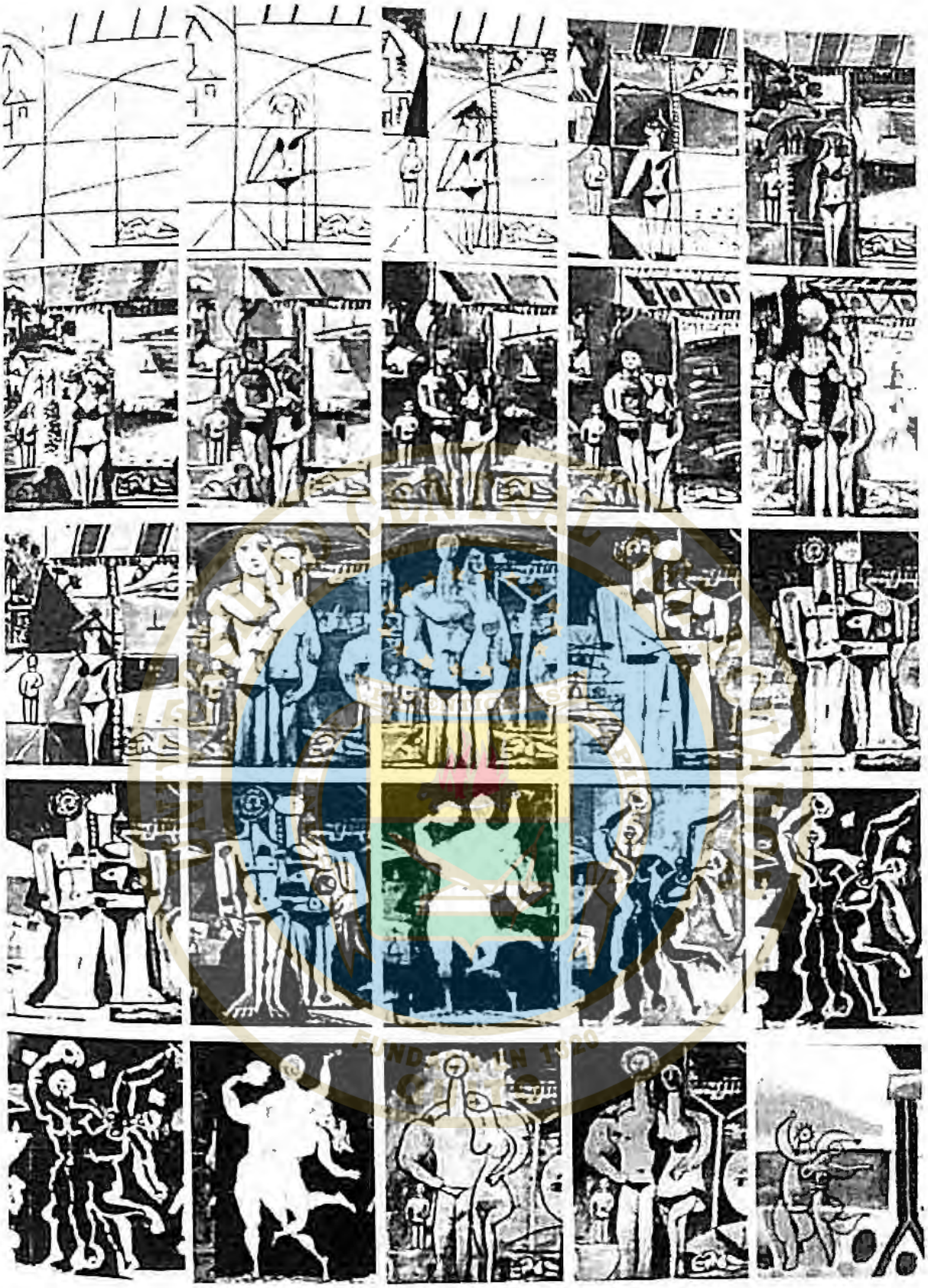
Balthus.

Enguerrand Quarton, *Piedad*, Villeneuve-lès-Avignon.

En su serie sobre las meninas, Picasso afirmaba: «No es que me guste el cuadro, lo que me gusta es repensarlo». El dibujo nombra siempre ese origen del problema que se ha establecido en las obras anteriores a la suya y que parecen contener las emociones más profundas de su historia.



Las hojas de trabajo siguen siendo el proyecto, pero también el autodiálogo que da origen al proceso de la obra.



Henri-Georges Clouzot, *El misterio de Picasso*, 1982.

Proceso de las figuras centrales del cuadro que Picasso realiza para la película de Clouzot. En él podemos ver integradas todas las etapas del dibujo, sin una previsión previa. «Estudios», «análisis estructurales», «invenciones», «tema» e «historia», «motivos» y «composiciones» aparecen y desaparecen en función de una visión donde el artista interioriza todo su conocimiento previo. Es el dibujo de la pintura, el cuadro haciéndose, como diría Picasso, «un dibujo sin red», siempre al límite del fracaso. Un proceso que entierra cientos de experiencias que quedarán abiertas en la memoria del artista, en futuros proyectos.



Larry Rivers, *Amel Camel*. Óleo, 1962.

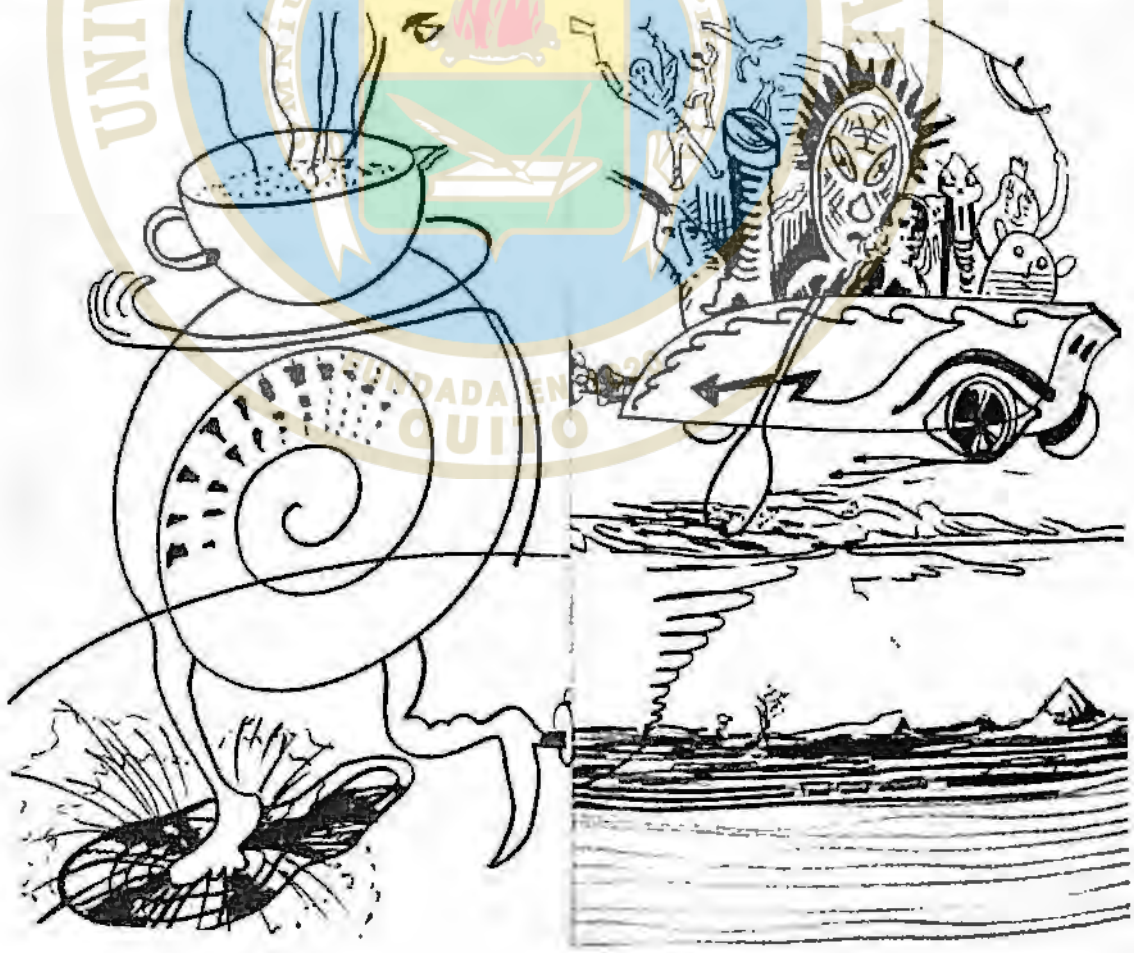
Ese dibujar, el dibujar que en Holder y en Balthus está dirigido a ellos mismos, en Larry Rivers está dirigido al espectador. Es una escenificación del proceso con el que se produce un corrimiento de la denominación que trasforma la identificación del objeto representado.



Larry Rivers, *Tiempos dorados.*



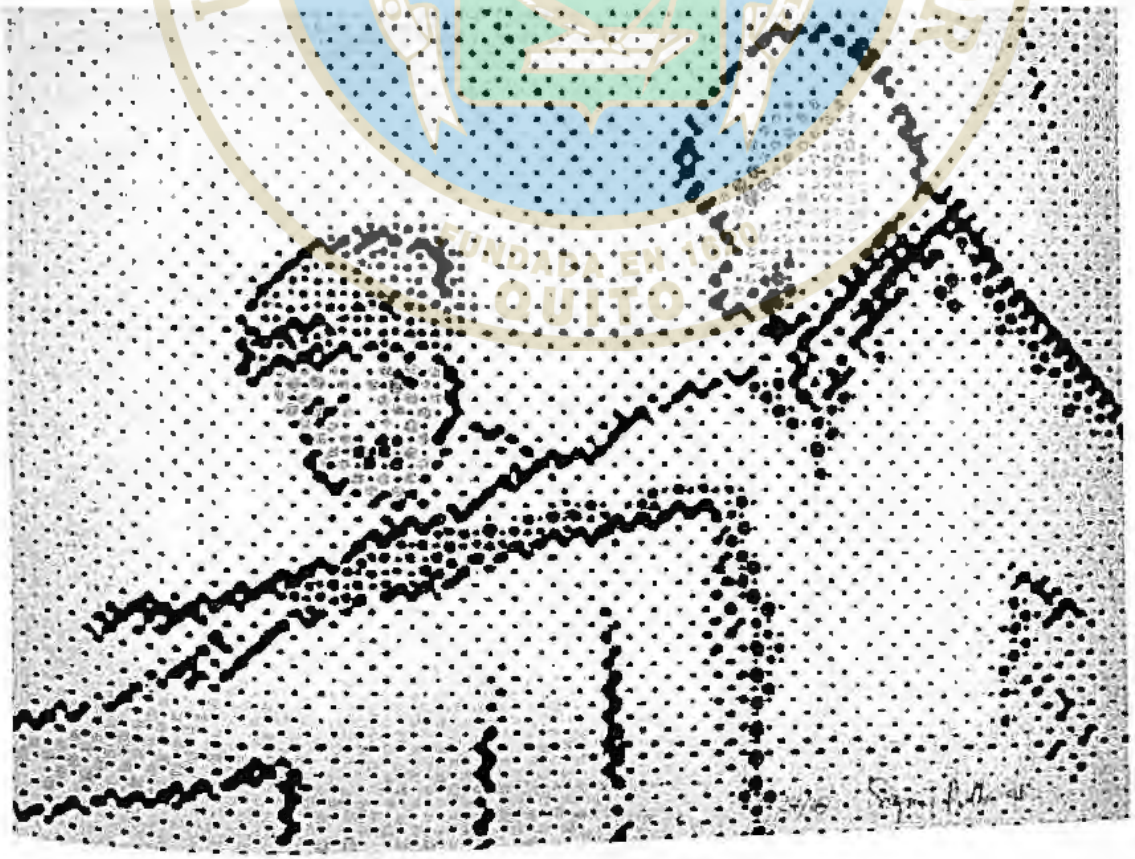
Sigmar Polke, *Freundinnen*, 1967.



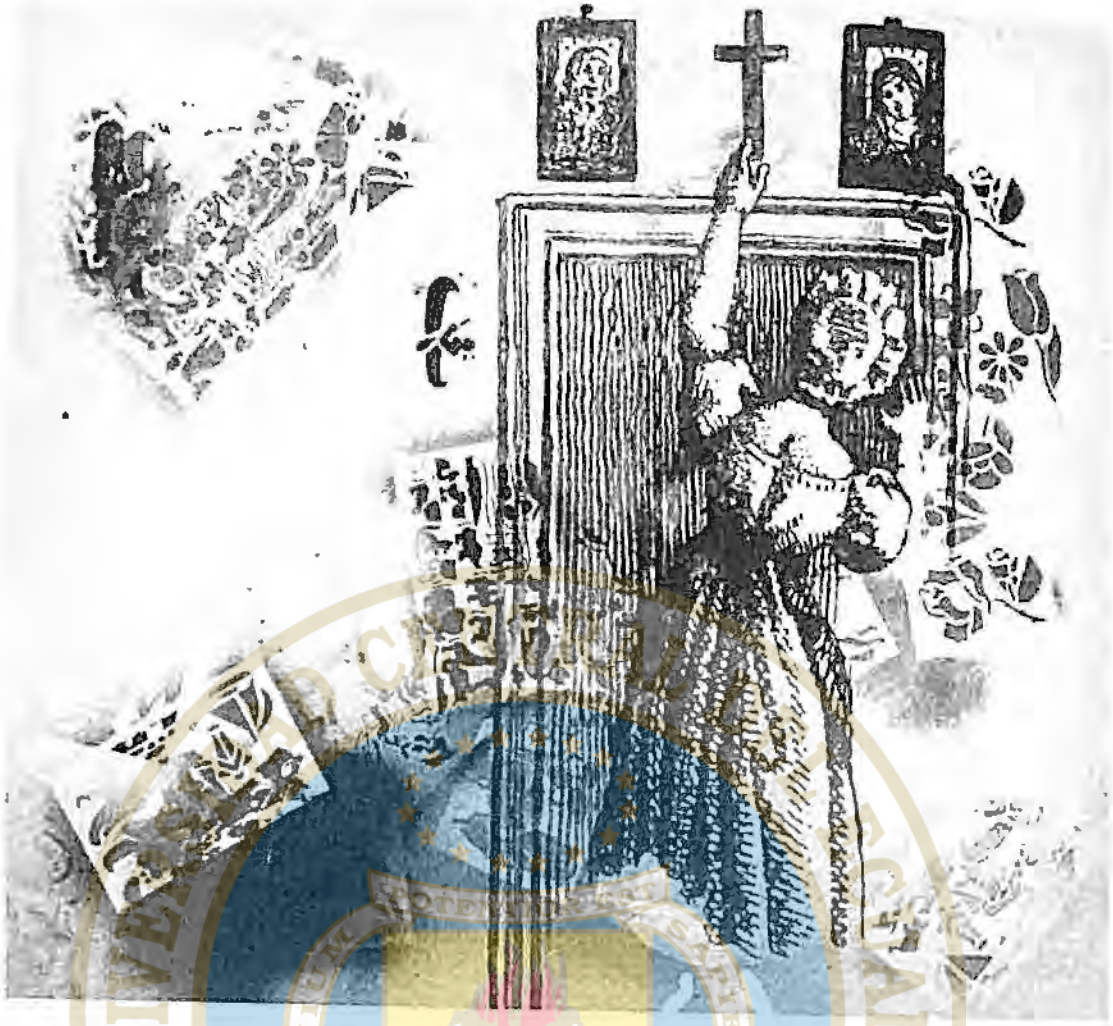
Registro, 1973.



Sigmar Polke, *Verführung zum lernen and Lesen* (1999).



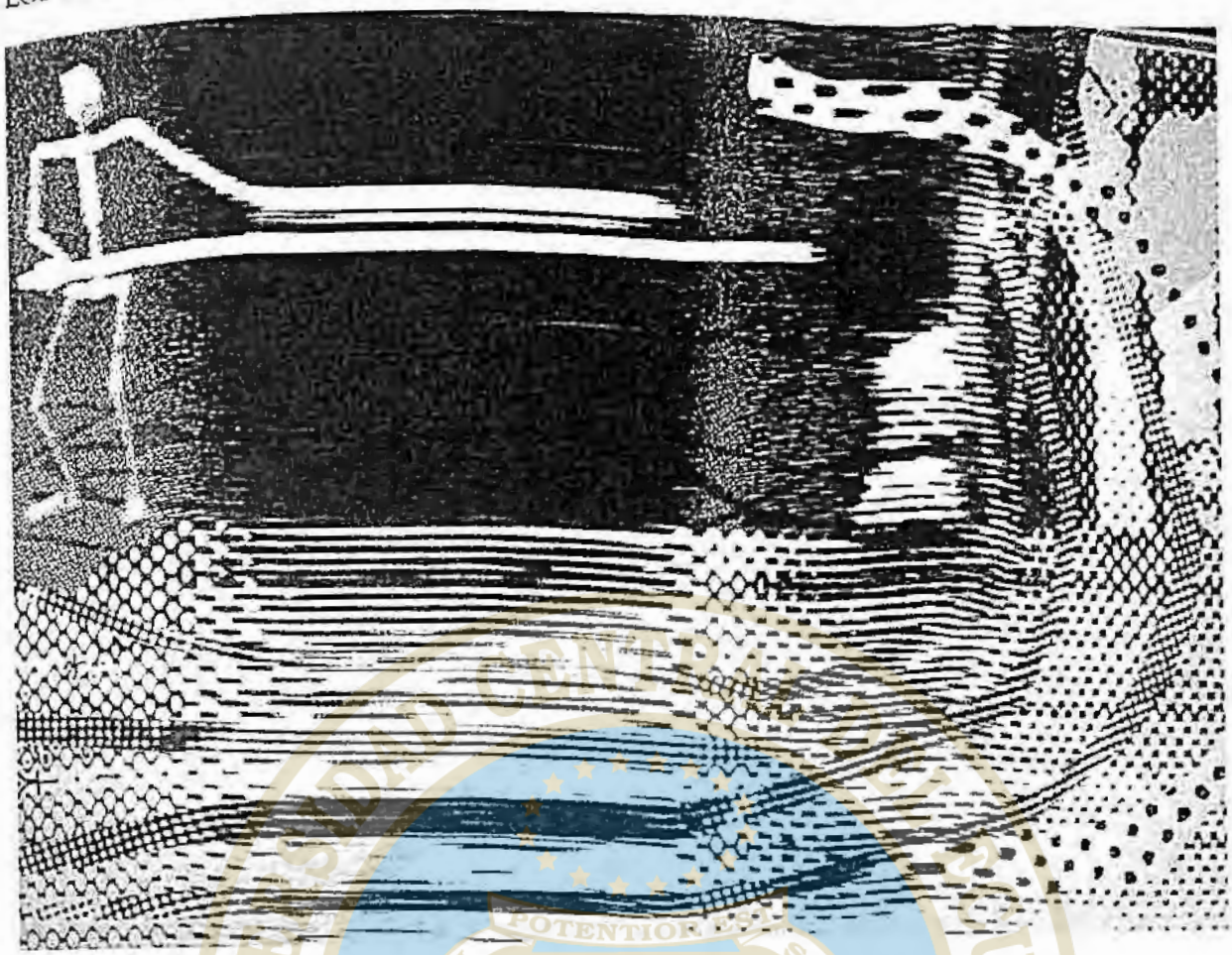
Sigmar Polke, *Ortsbestimmung* (1998).



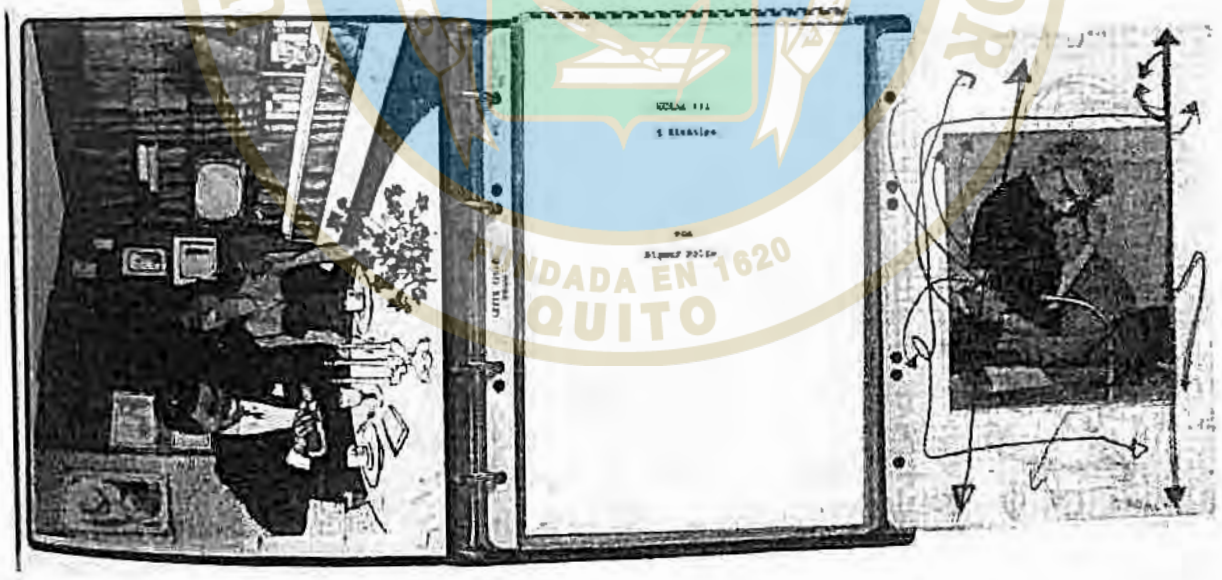
Sigmar Polke, *Klassenzimmer* (1995).



Sigmar Polke, *Ohne Titel* (1983).

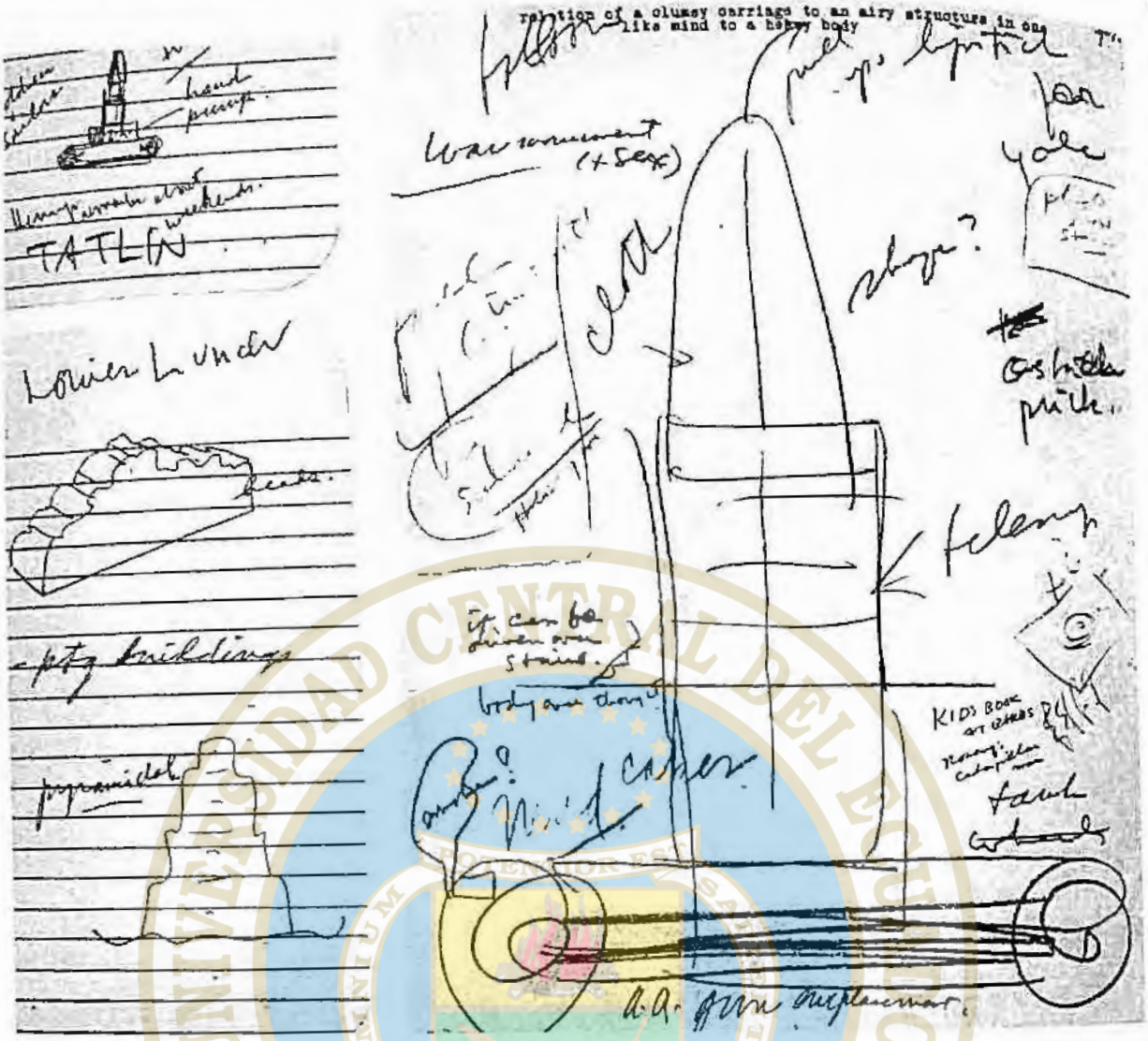


Sigmar Polke, *Der erste Schnitt* (1955).



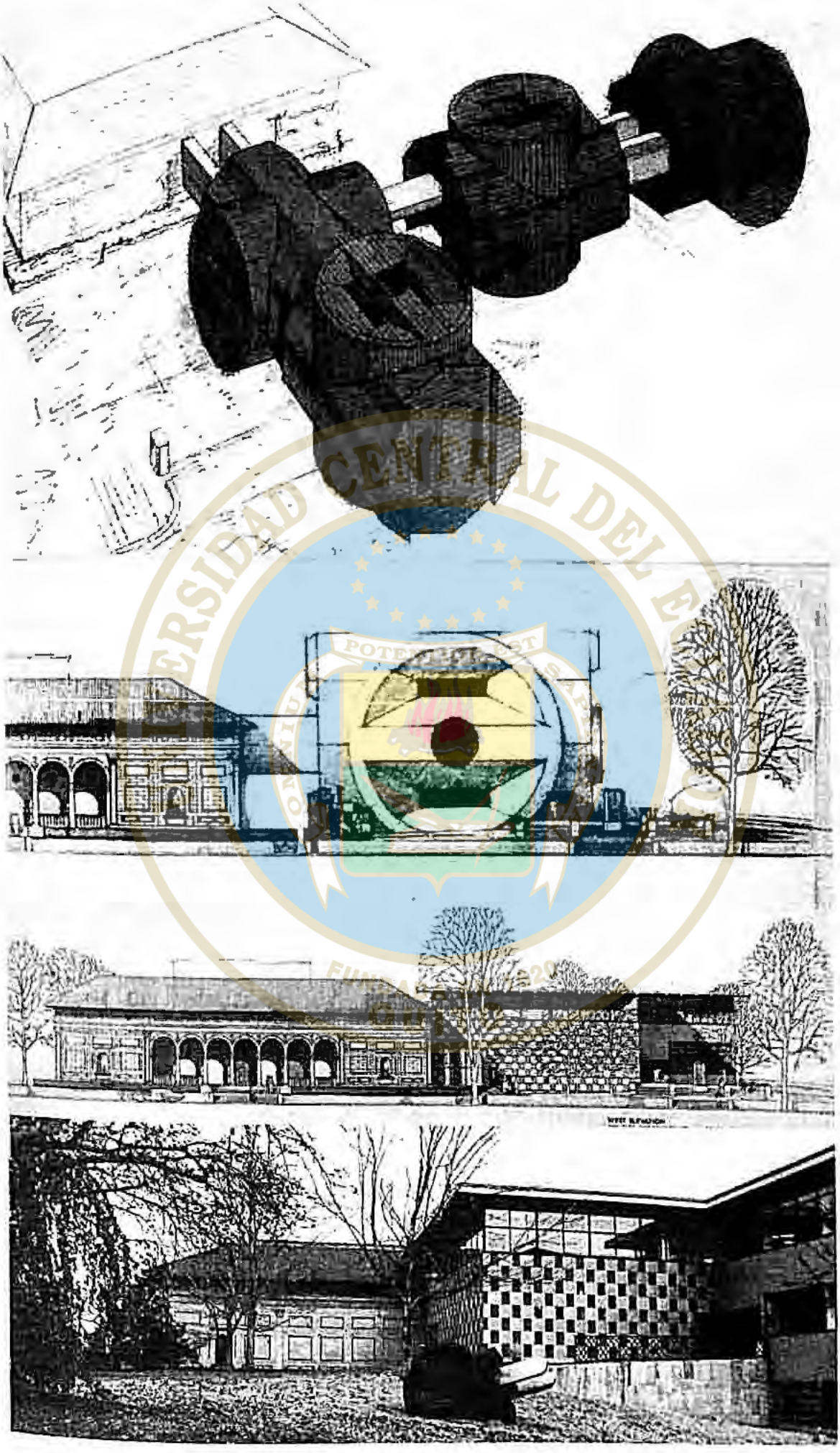
Sigmar Polke, *Hurra !!! 3 Richtige.*

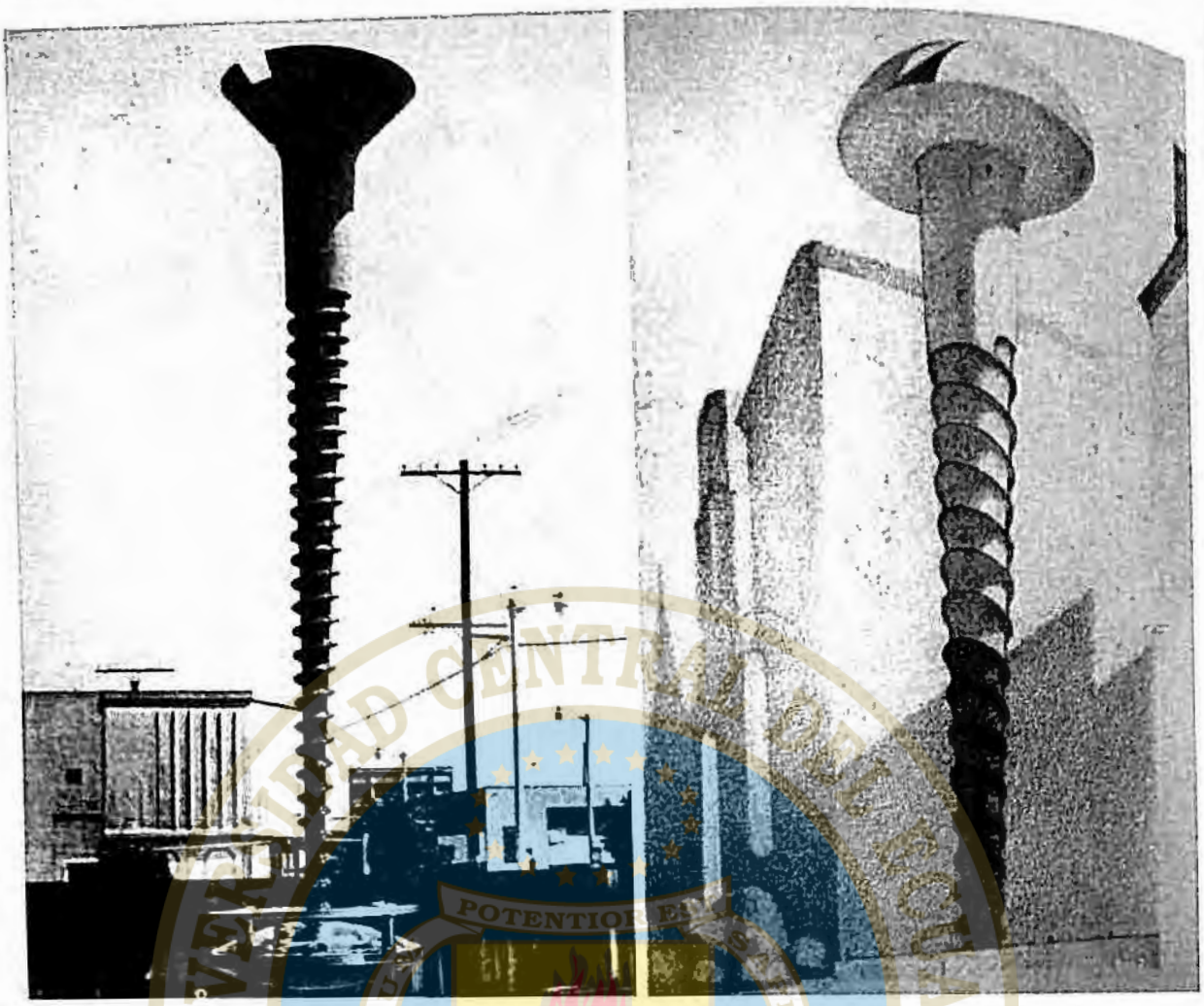
El orden de la composición es sustituido por el orden de sentido con el que articula sus documentos. No nombra al dibujo, sino a sus imágenes.



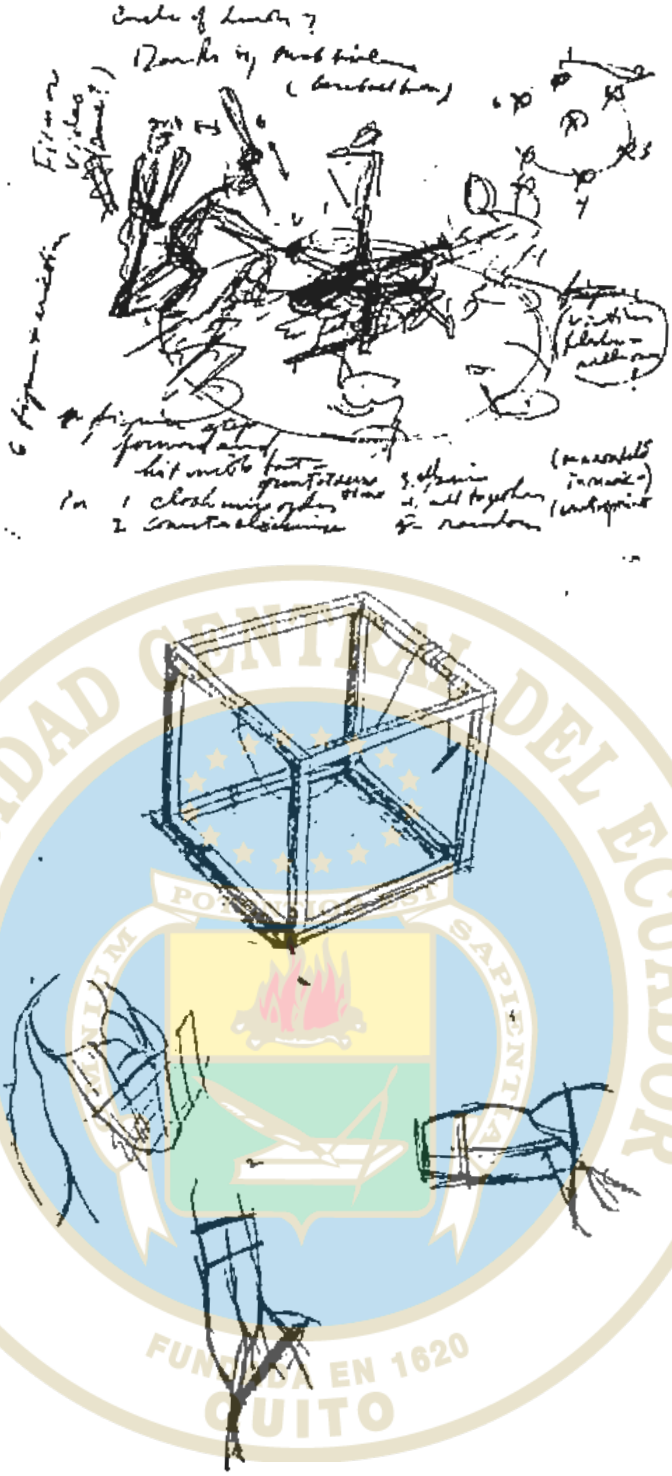
C. Oldenburg.

Cuando Oldenburg «anota» sobre un pequeño cuaderno los tanteos iniciales de su nueva obra sabe que está utilizando un arma eficaz y económica con la que visualizar las líneas fundamentales de su futuro proyecto, dialoga de forma misteriosa con la propia estructura de su imaginación desde esas pequeñas variables que su mano establece sobre las direcciones de su trazo. Después puede desarrollar la forma hasta que ante él surja la apariencia necesaria que haga creíble su realidad, una apariencia diferente a la que necesitará para convencer al futuro cliente, ante el cual desplegará todos los artificios del simulacro, recuperando para ello la magia de la fotografía o de la pequeña maqueta, el panel o la contraposición de información; cada una de estas realizaciones nombrará sólo los aspectos que son necesarios para desarrollar su pensamiento en esa instancia del proyecto. El orden de su aparición es, como en Bernini, el orden de su proceso; cada dibujo surge de una necesidad y se vuelve a él tantas veces sea necesario para aclarar los temas que en él se abordaron; no hay una continuidad de estilo, como sucedía en los casos anteriores, porque su dibujo se organiza desde el sentido práctico de las necesidades instrumentales del proyecto y no en la indagación de la coherencia estética de la búsqueda de la identidad de la obra final.



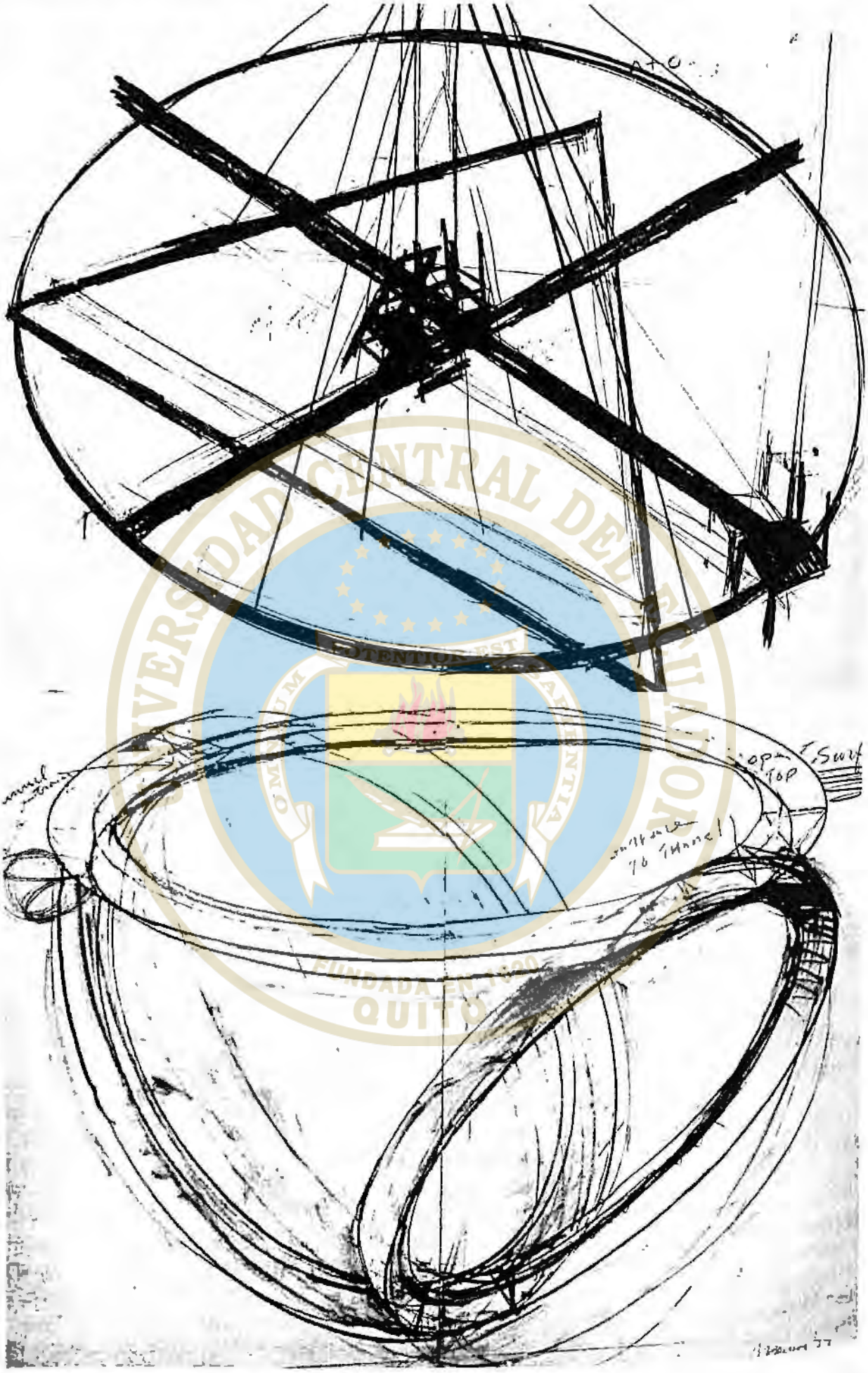


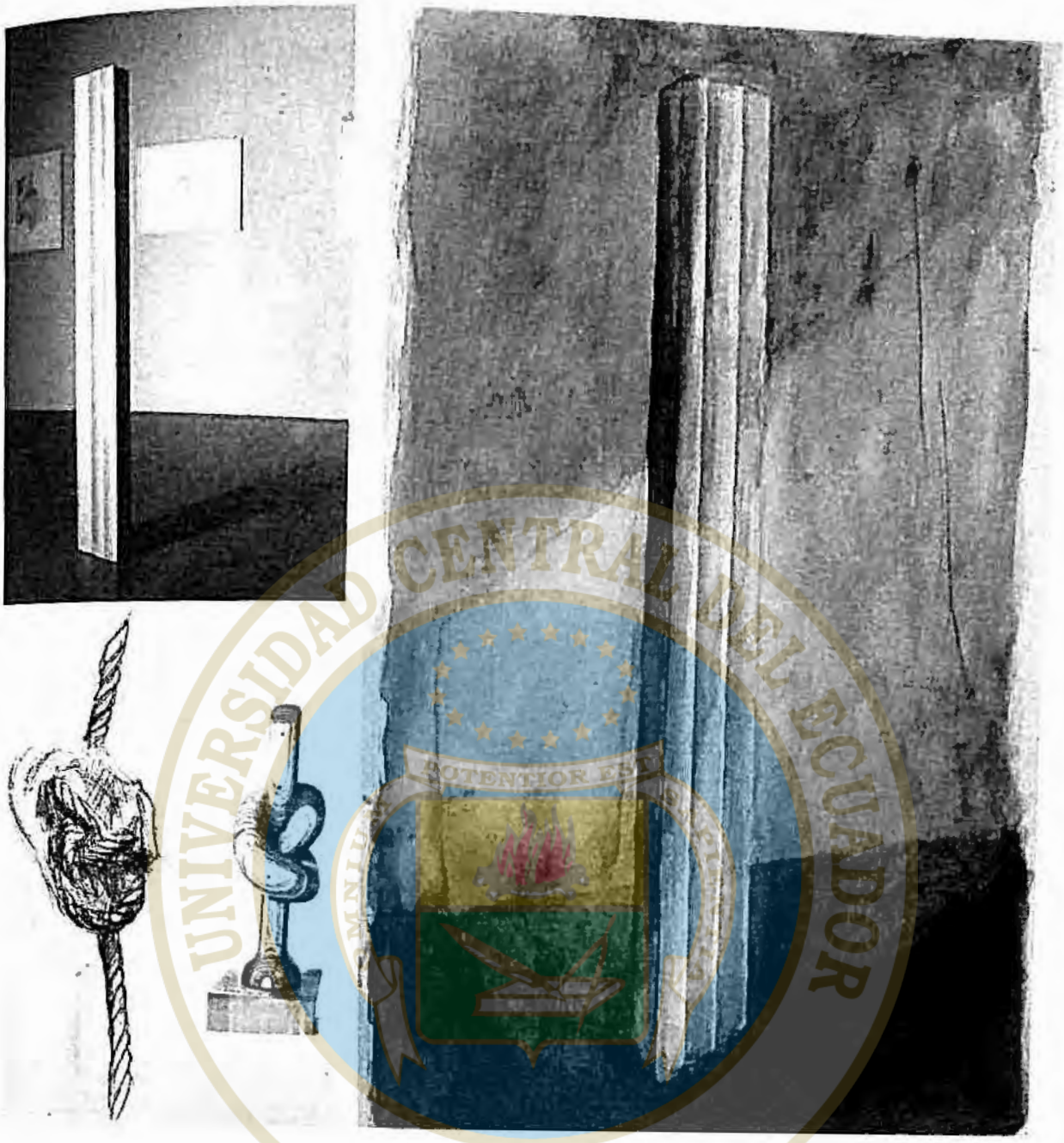
Es esa facilidad que hemos visto en los grandes artistas de desarrollar a través del dibujo todo su desarrollo especulativo, y que hoy parece olvidarse en gran parte de nuestros centros de enseñanza, acomplejados todavía por no ser suficientemente contemporáneos, lo que les lleva a un salto al vacío, y a la imitación inmediata de las formas de éxito, que es lo que desgraciadamente siempre fue el peor recurso de la Academia. El hecho de que la renovación de nuestras enseñanzas se realizase en plena efervescencia del informalismo es un *handicap* que todavía no hemos superado. La identificación de la creatividad con la soltura, y ésta con la falta de referente, nos ha hecho abandonar todo esfuerzo analítico de indagación sobre el sentido de la representación, sobre los problemas fundamentales de la estructura, la perspectiva, la valoración, el control del proyecto, que está dejando a toda una generación indefensa para abordar problemas complejos que rompan los límites de la actual situación. «Si no vivimos como pensamos terminaremos pensando como vivimos» dice un refrán popular, y está en lo cierto. Si no somos capaces de recuperar los complejos problemas que son el origen de toda nuestra herencia artística, nos veremos obligados a repetir nuestra realidad más inmediata, en los aspectos más triviales de la misma.



Bruce Nauman.

Si en algún caso es evidente el valor del dibujo como un proceso no vinculado a la estética de la resolución, la no correspondencia entre proyecto estético e identidad formal basada en la huella caligráfica de la firma como gesto personal, es en este creador. Realiza una obra desde posiciones claramente conceptuales, se enfrenta a múltiples formalizaciones proyectuales, cada vez más diversas, y hace sin embargo una reivindicación del dibujo como una herramienta esencial de su pensamiento artístico. Frente a aquellos otros a los que la inmaterialidad de su proyecto les justifica para defender la ausencia de todo dibujo, Nauman sigue manteniendo esa actitud clásica, desde la que le es posible acceder a todos los campos del conocimiento, tanto formal como especulativo, para encontrar su especial manera de navegación en los territorios más inhóspitos. Su coherencia estética, que resuelve con absoluta eficacia, en la medida en que la determina en la adecuación formal a los problemas que el proyecto necesita.

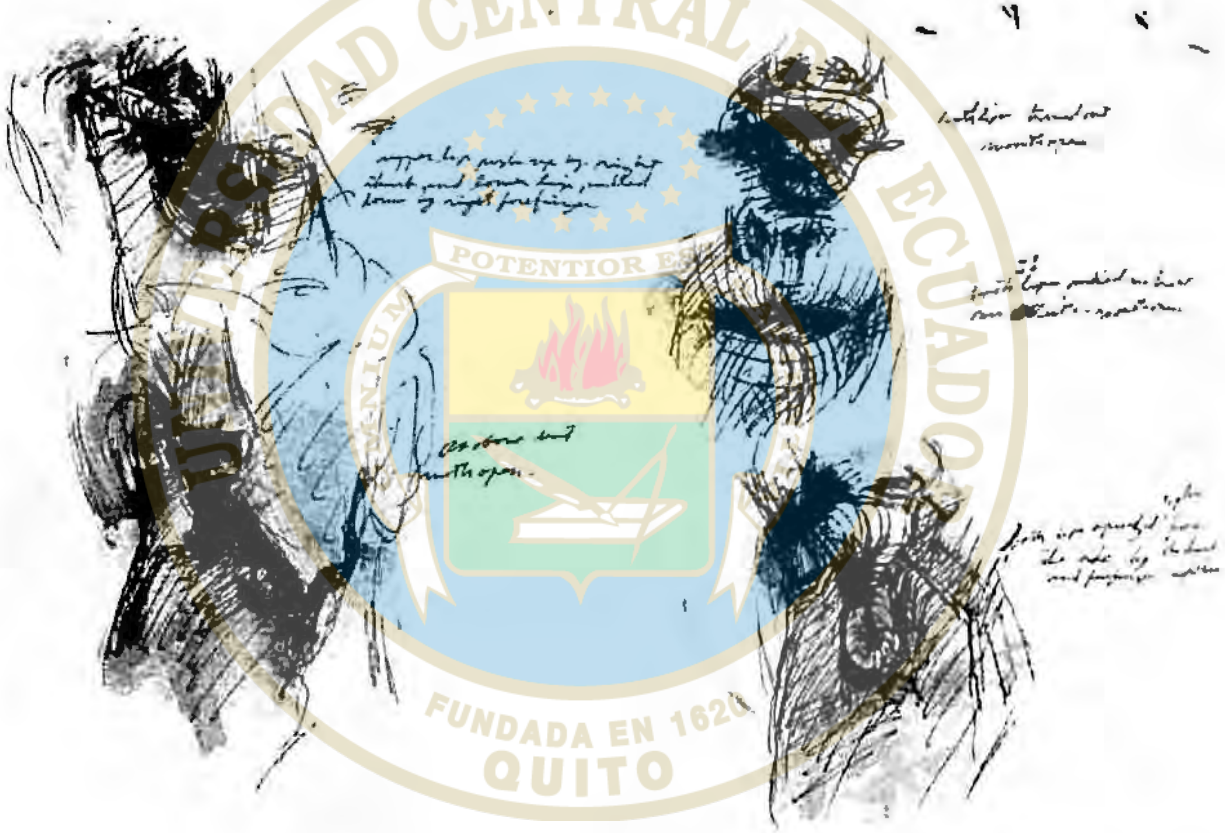


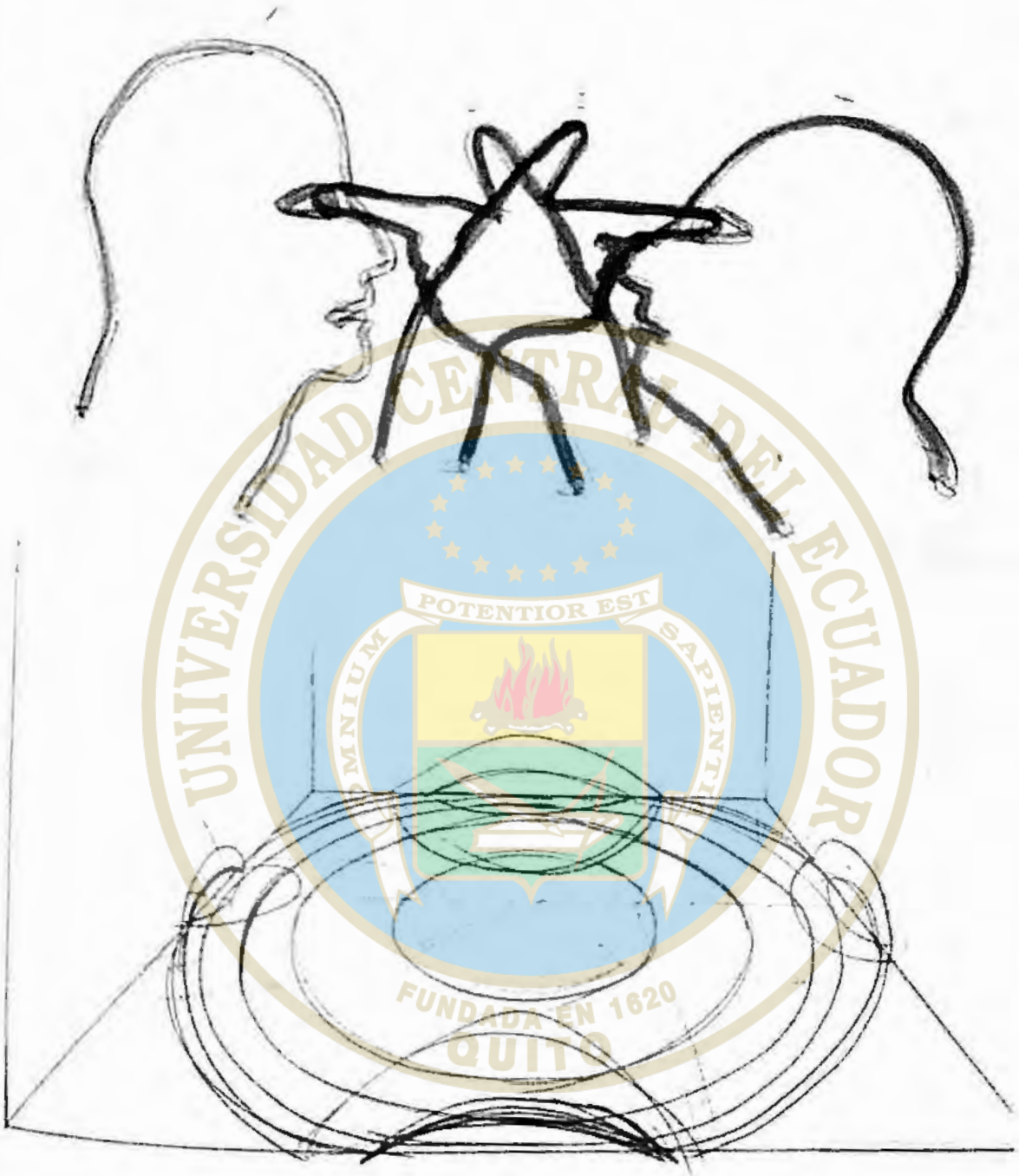


Nauman es un buen ejemplo, en él continuamos viendo viva la mejor herencia de nuestra tradición de dibujantes, la que permite, sin el miedo a la coherencia formal del estilo que impone la obra final, seguir desarrollando ese dibujo oculto e inteligente desde el que seguir abordando los problemas de nuestro imaginario; que siempre se ha realizado desde la referencia a los dibujos que construyeron nuestros sistemas de comprensión de la realidad, desde los dibujos que organizaron nuestros modelos de acción y, sobre todo, desde la confrontación que establecemos con ellos, para alterar su materialidad y permitir que desde ellos podamos seguir evidenciando nuestras carencias y haciendo luminosas nuestras heridas desde el conocimiento que se establece en la rica experiencia del dibujo.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO

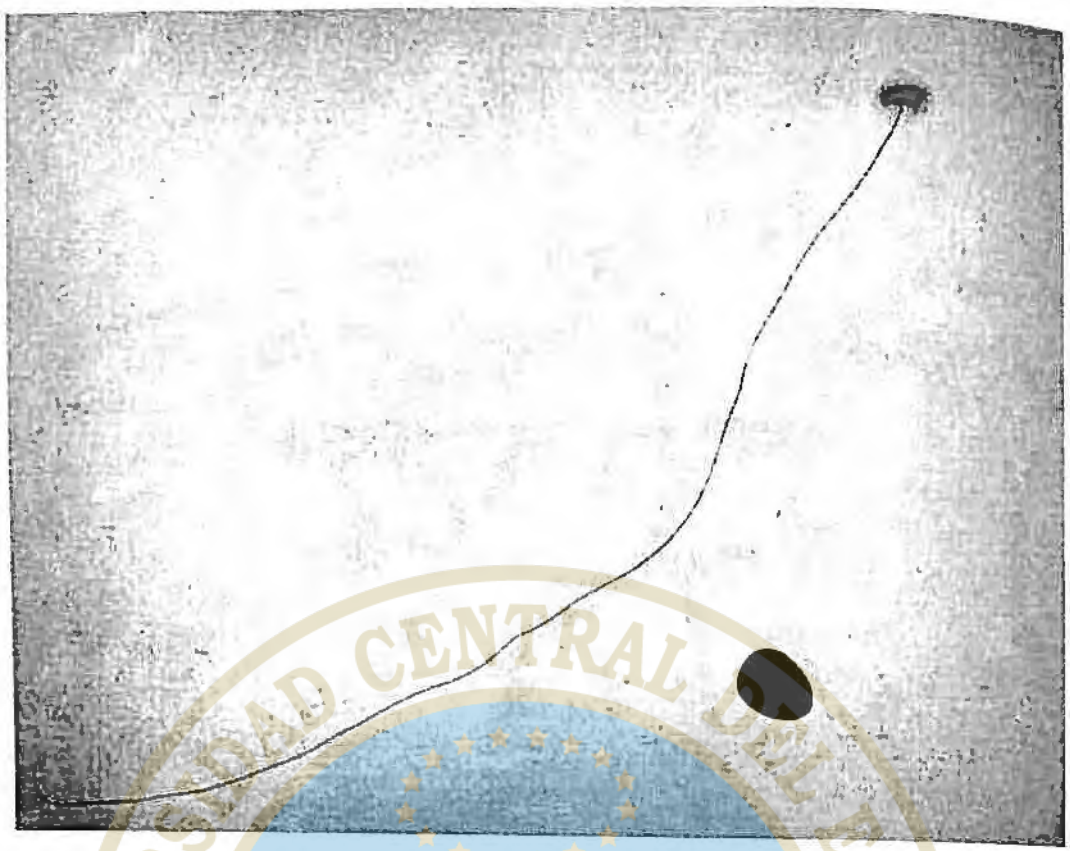






Bruce Nauman seguirá «hablando alto» para aquellos que siempre hemos soñado a través del dibujo, y, como Leonardo, nos seguirá dejando esa estela ejemplar de dibujos desde donde pensar la actualidad. En los dibujos que presentamos podemos ver la enorme capacidad del dibujo para pensar la realidad desde todos los campos del conocimiento; a mí me siguen recordando la emoción que despertó el encuentro de uno de ellos, que no he podido localizar para esta publicación, realizado sobre sus piezas de poliéster, en donde desde una economía de medios que siempre relacioné con el de la fuente de Bernini, él era capaz, desde una sola línea, de casi un metro y medio de longitud, de resumir toda la complejidad estructural del objeto, y evocar al mismo tiempo la propuesta de ingravidez de su proyecto, la modernidad de su visión y el sentimiento que daba origen a la pieza, una solución ejemplar que me hacía recordar los mitos fundacionales del dibujo: el debate entre Zeuxis y Parrasio.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO



J. Miró.



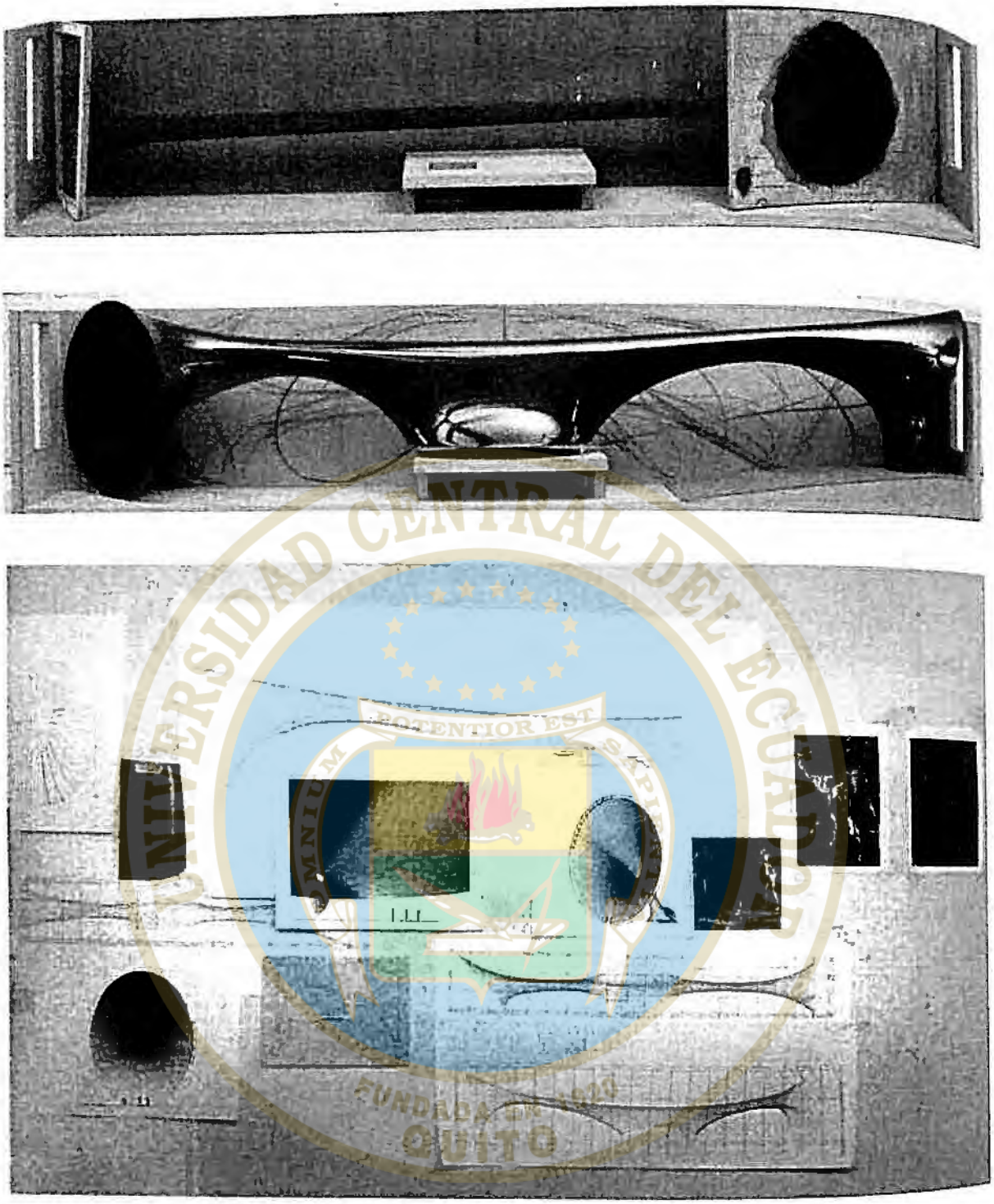
J. Miró.

El dibujo de Miró nombra sus precedentes. Se justifica desde los elementos de la gramática que organizó su experiencia histórica. Tanto él como Tàpies y Beuys remiten ese lazo primordial a la búsqueda del origen de sus prácticas.

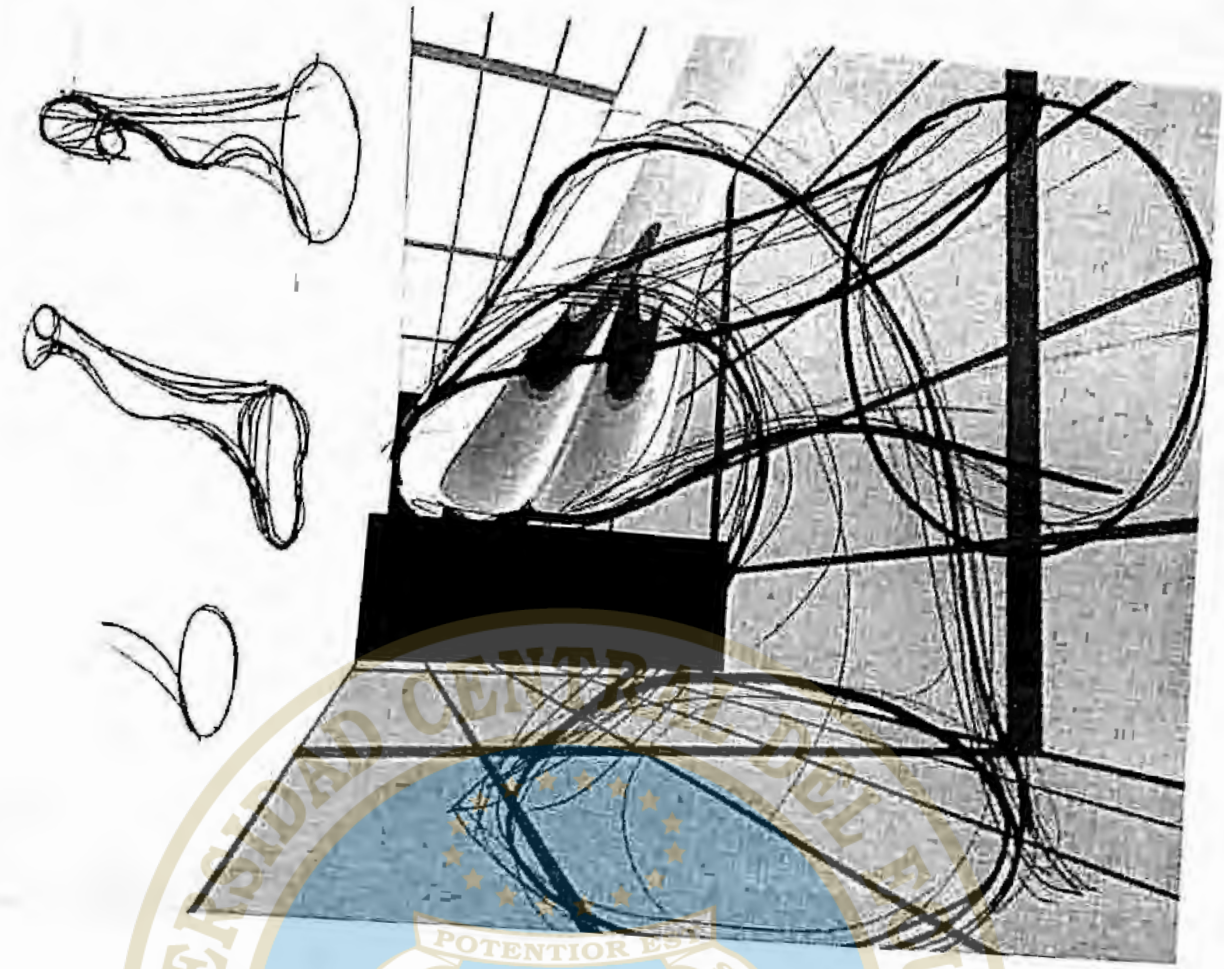


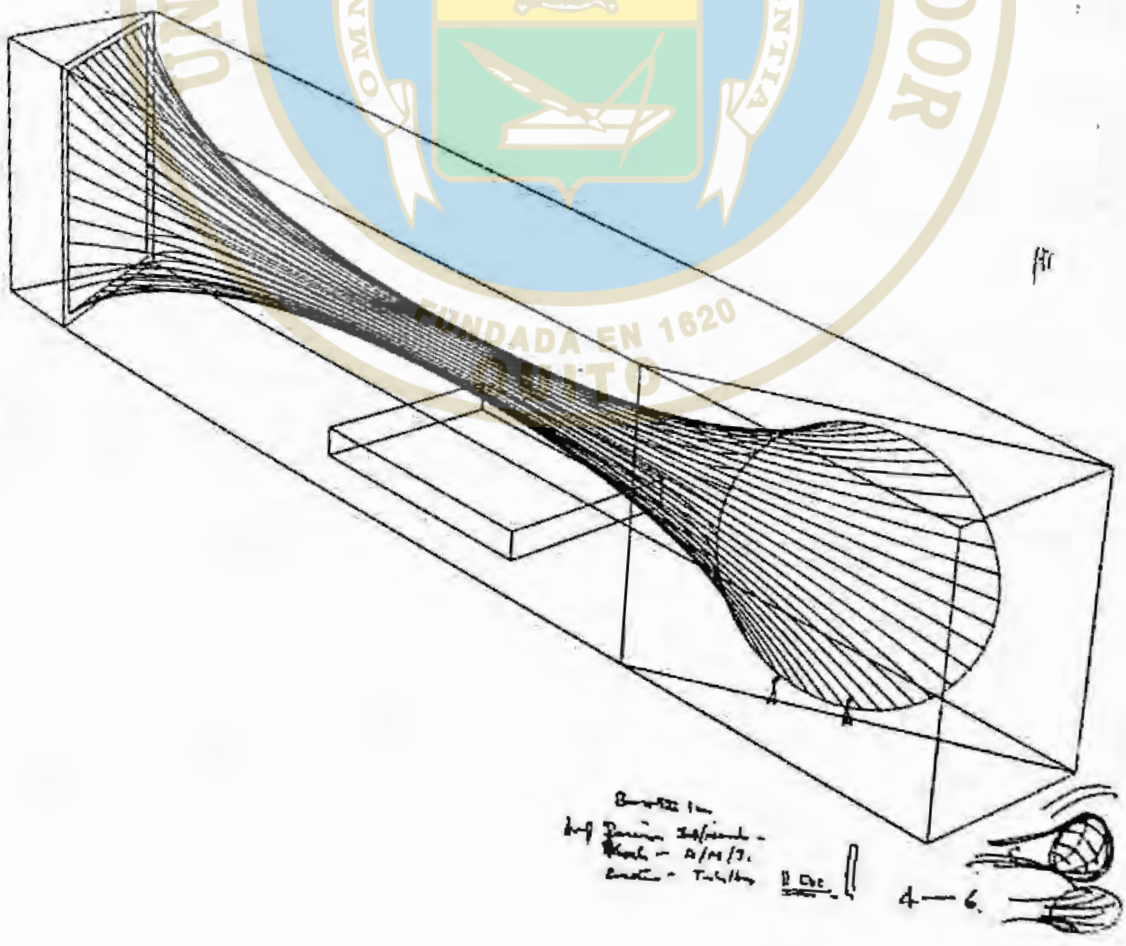
A. Tàpies.

Joseph Beuys.

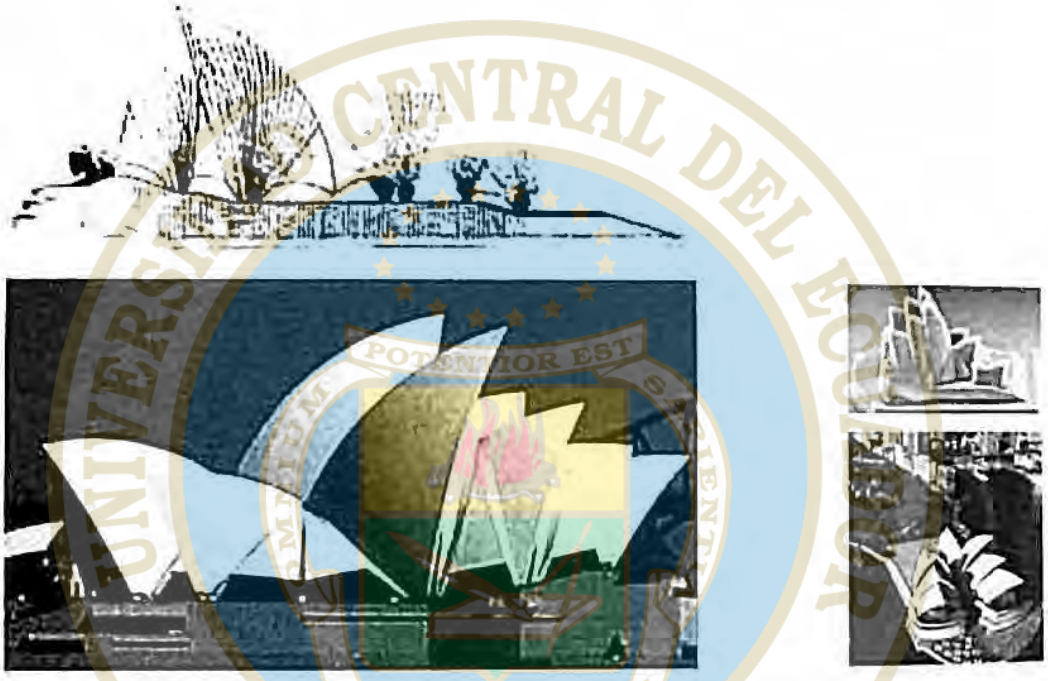


La tradición anglosajona que hunde sus raíces en las enseñanzas de John Ruskin ha seguido valorando el dibujo como elemento desde el que establecer modelizaciones de la realidad. Una acción que permite comprender la estructura esencial de las formas, organizar un inventario de las cosas y mediante su conocimiento operativo proyectar y producir los nuevos objetos de nuestra cultura. Una acción ya no tan unida al discurso de la belleza como estaría la práctica de las antiguas academias, que basaban su legalidad en la continuidad del discurso mítico, como a la coherencia con el orden esencial de la naturaleza, desde la cual iban a fundarse todas las utopías racionales de principio de siglo. Una enseñanza que prepara al artista no sólo a representar las cosas sino a proyectar desde sus representaciones. Observación y descripción se enlazan con los sistemas que la ciencia ha ido formalizando para equipar al artista de los medios necesarios para articular cualquier proceso de trabajo desde el cual se puede comprender la realidad de aquello que se trata de configurar, y prever así también su formalización futura.

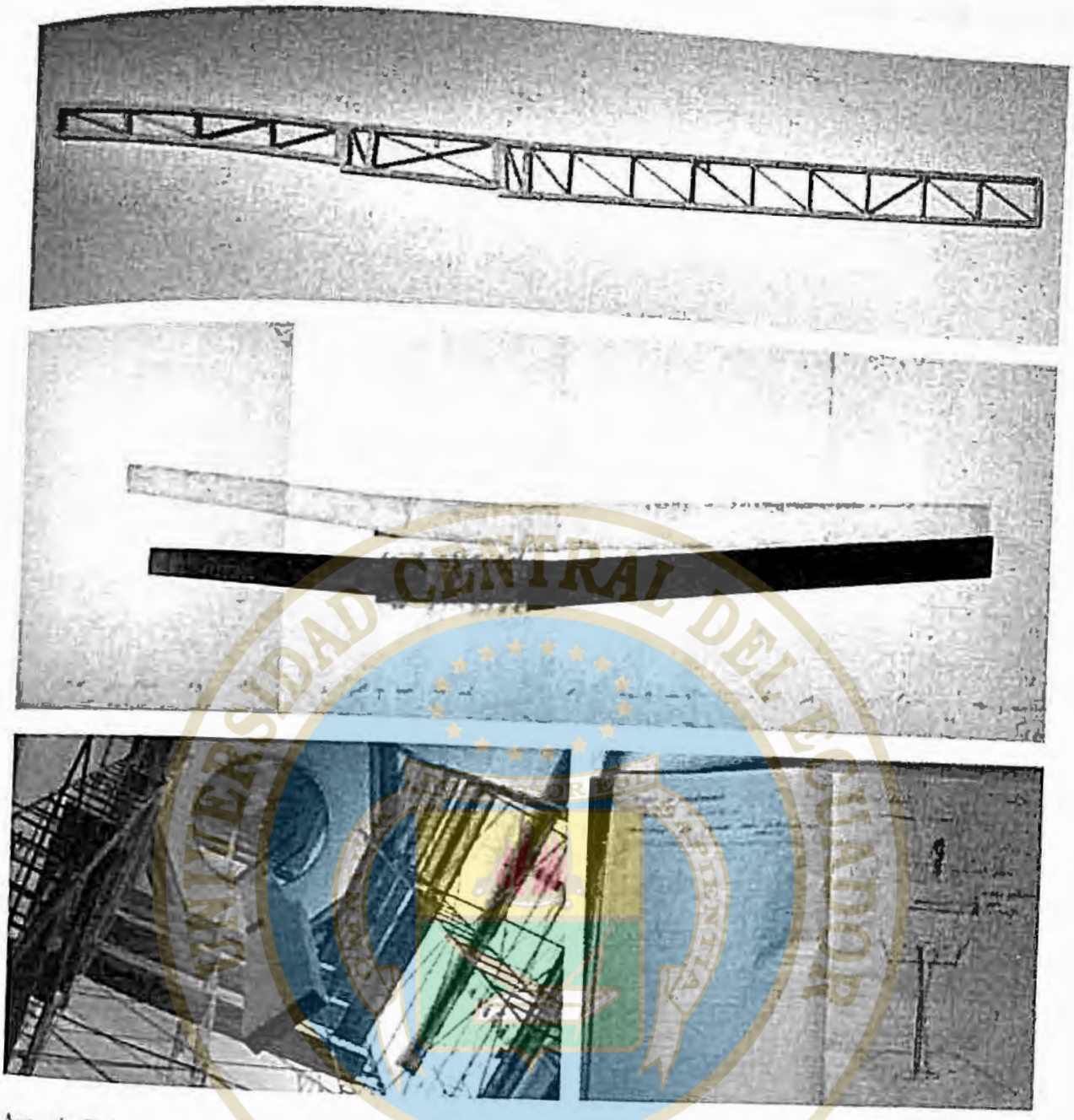








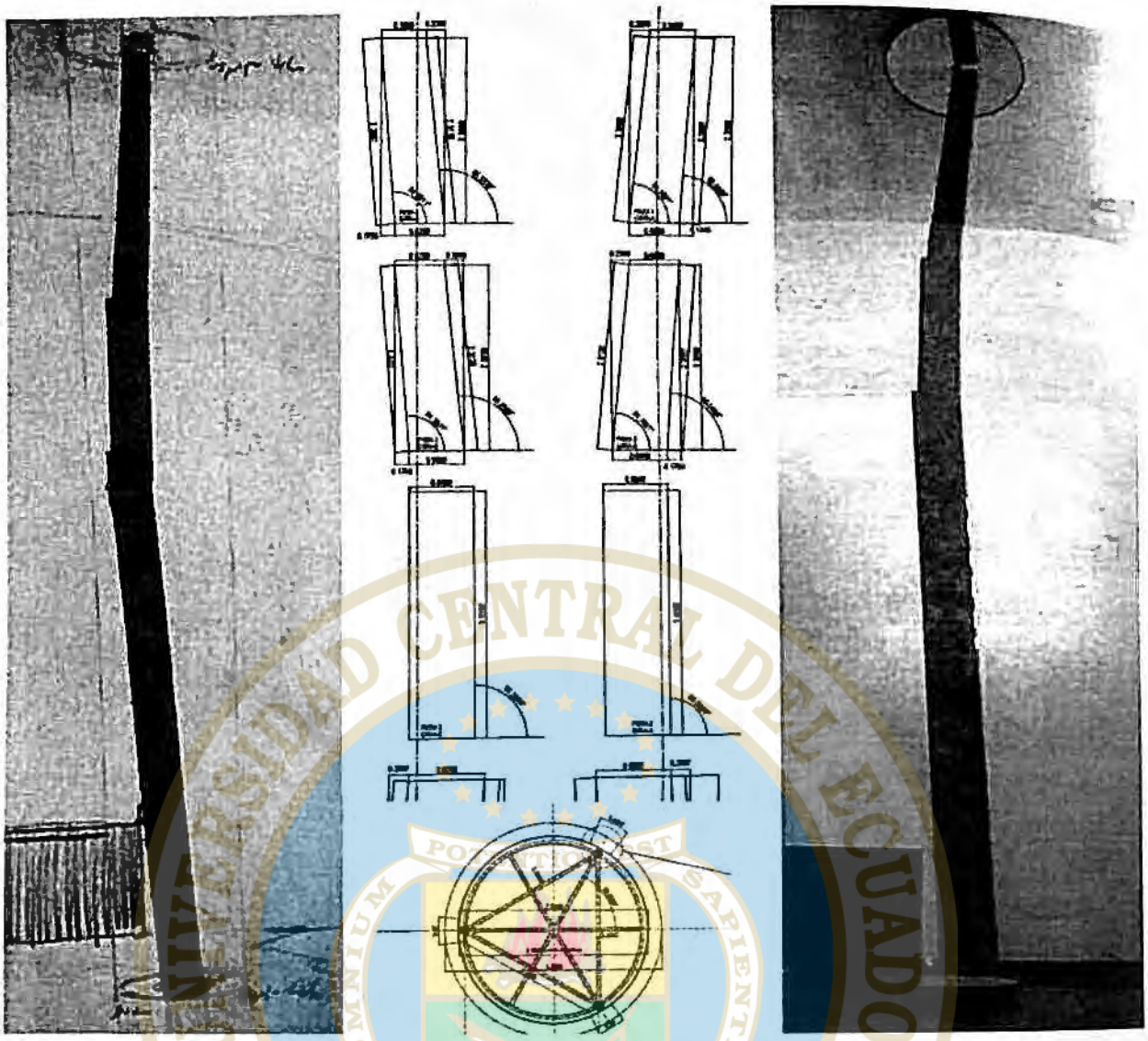
Jorn Utzon.



Antonio Rabazas.

En Antonio Rabazas, como en el caso clásico de Jorn Utzon, el dibujo inicial establece un diálogo con la representación a través de los sistemas normalizados de los medios informáticos. De la previsión de los códigos de Autocad al cálculo industrial, el dibujo inicial se visualiza en el espacio mental del artista, acostumbrado a establecer su poética desde el intrincado sistema de previsiones que es permanentemente alterada por las nuevas demandas. Lo que podemos comprobar en su obra es el fascinante mundo de imágenes que se van imponiendo en el proceso y la inteligencia con la que el dibujo nombra el objeto preciso de su reflexión.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO



Antonio Rabazas.



Vik Muniz.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

De la misma manera, Vik Muniz ha podido desarrollar su obra como un guiño constante al espectador, en la medida que los procedimientos de representación ya habían formalizado los lugares del dibujo desde una referencia privilegiada a ciertos materiales. Solamente el hecho de reconstruir las imágenes que se han convertido en los iconos reconocibles de cada período, alterando el material desde un equivalente no previsto, trasforma lo representado, convierte su dibujo en una reflexión sobre el propio material del dibujo.



Gustave Courbet, *El origen del mundo.*



Balthus.



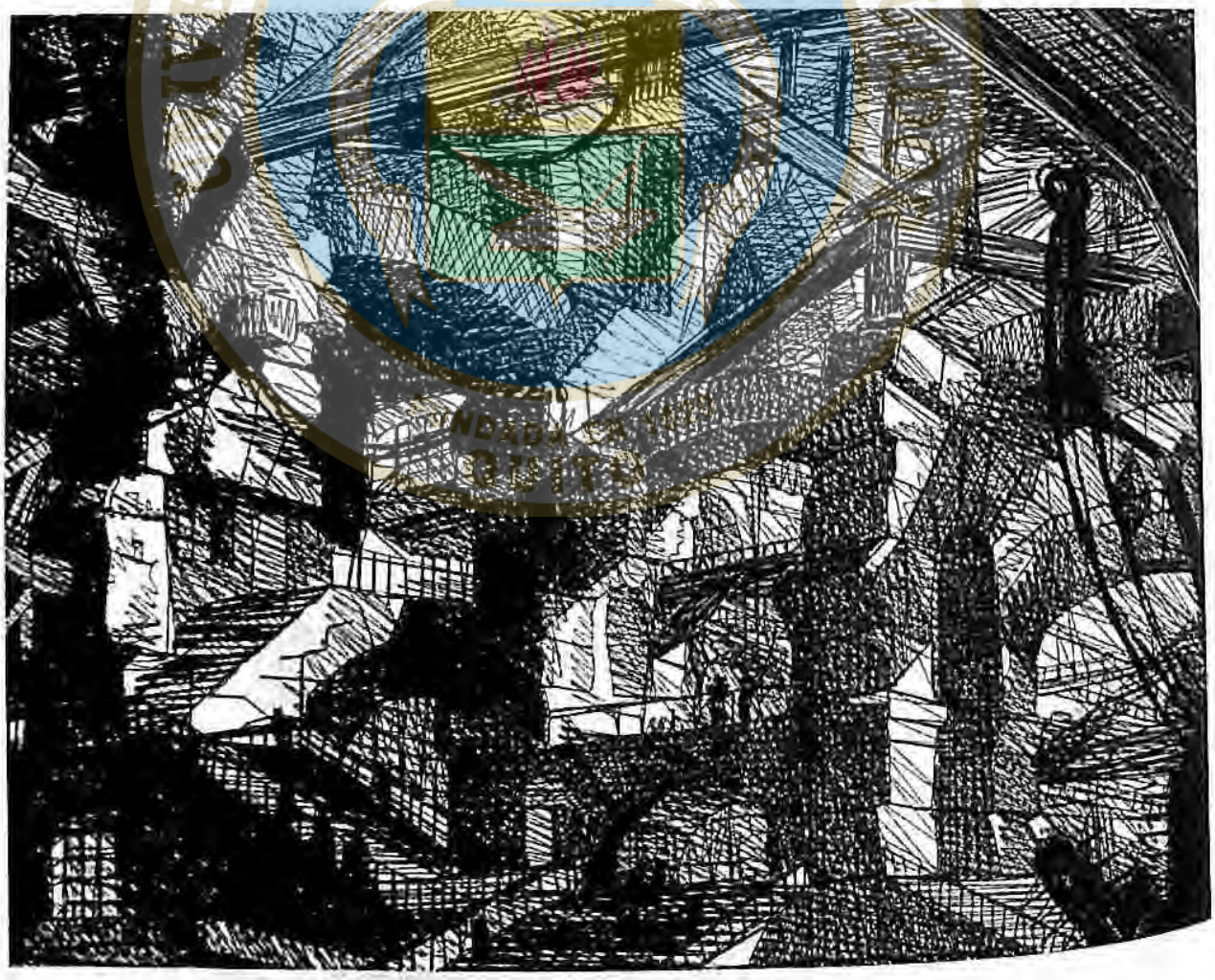
Vik Muniz.

Los trabajos sobre las cárceles de Piranesi, traduciendo el trazo del «grabado» por un entrelazado metálico; los «apuntes» de ropajes realizados por clavos; los «esbozos» de la medusa realizados con los dedos sobre la salsa de tomate y los fideos, trasformados luego en emulsión fotográfica, o la emulsión fotográfica de las reproducciones de la obra de Richard Serra traducida nuevamente al carboncillo, convierten estas representaciones, no en una representación de los objetos percibidos, sino del entramado desde el que los percibimos y de los roles que ellos han asumido en el arte culto. En la medida en que los elementos que se utilizan en esa apropiación remiten a prácticas populares muy arraigadas, aquellas que desde la acción paciente del bricolaje, la dificultad manual, el esfuerzo, y la mistificación aluden a la obra culta, la obra de Muniz adquiere también una nueva complejidad: la que estimula a la reflexión sobre los modos de apropiación de la obra artística, sobre su consumo y sobre las maneras con las que construimos nuestro imaginario en los *mass media*.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO



Vik Muniz.



Vik Muniz.



Vik Muniz

Centro Galego de Arte Contemporánea



Alude también a la fenomenología de las acciones, a los comportamientos genéricos a través de los cuales reincorporamos la obra de otros, como parte de nosotros mismos, a través de la práctica neurótica de un cambio inaudito de procedimiento; a las operaciones de copia con las que tratamos de apropiarnos de los arquetipos de una cultura, a esas prácticas de manualidades, de ejercicios de habilidad, del más difícil todavía, que impulsa a miles de personas a realizar la catedral de París con palillos, el libro del Quijote al tamaño de un dedal, o la Sagrada Familia de Gaudí en una tarta de chocolate. Acciones aparentemente incomprensibles pero que son el mismo sustrato de otras obras cultas, que la costumbre nos hace no ver; como en el hecho de que una custodia de plata reproduzca una catedral, el miniaturista intente reconstruir una escena mitológica en apenas unos milímetros cuadrados, o que el grabado trate de reproducir el efecto de otra obra que antes había sido realizada al óleo o al carboncillo.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1826
QUITO

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM
SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

Capítulo III

Las palabras del dibujo

Lino Cabezas

Introducción

El «lenguaje» del dibujo

Una pregunta fundamental en las teorías lingüísticas trata de averiguar si el pensamiento crea el lenguaje, o si, por el contrario, es el lenguaje el que hace posible el pensamiento. Con el aval de experiencias como las realizadas por el psicólogo Jean Piaget hoy se acepta que lenguaje y pensamiento aparecen estrechamente ligados: no en una relación de causa y efecto, en el sentido que el lenguaje crea el pensamiento o el pensamiento el lenguaje, sino que ambos pertenecen a un mismo proceso más amplio: la formación de la función simbólica.

Sobre esta cuestión una hipótesis plantea la posibilidad de que en una lengua particular, la manera como ella organiza las significaciones, dispone a sus hablantes para concebir la realidad de una manera y no de otra, aunque no es el único factor que interviene en actividades intelectuales, como puede ser el arte; entre otras circunstancias el medio es algo determinante en la comprensión de la realidad.

Cabe preguntarse si en el arte, además de las propias tradiciones figurativas que inciden en cada momento histórico, el leguaje también condiciona y está condicionado por la práctica de sus obras.

El niño salvaje, la película de François Truffaut, cuenta la historia de Victor de l'Aveyron, un niño que a finales del siglo XVIII había vivido solo en plena naturaleza sin alguna ayuda de humanos. Recogido por un médico, éste emprendió la tarea de enseñarle normas de conducta social y lenguaje; en esta historia se ponía en evidencia la relación entre el lenguaje y el pensamiento. Las observaciones hechas a partir de casos de niños salvajes como Victor de l'Aveyron parecen demostrar que sin el lenguaje la percepción del mundo es como un conjunto de manchas informes que sólo se consigue percibir como un universo organizado después de aprender a hablar.

Asimismo, desde los primeros pensadores presocráticos griegos ya se equiparó de algún modo «lenguaje» y «razón»; de esta manera, el logos-lenguaje era equivalente a la estructura inteligible de la realidad, un concepto que conduce en la actualidad a suscitar debates acerca de la relación entre lenguaje y pensamiento, lenguaje y realidad, etc. En este punto se puede introducir una cuestión presente en todas las teorías, al menos durante todo el siglo XIX, la metáfora del arte «como lenguaje» unida a la noción de expresión. Desde entonces, el sintagma estereotipado del arte como un lenguaje ha que-

dado establecido entre las frases habituales de nuestro tiempo. También desde ese contexto surge la idea de «convencionalidad» en las artes, desarrollada brillantemente por Gombrich entre otros autores; esta noción de convencionalidad implícita en toda expresión artística ayuda a su consideración de lenguaje compartido tácitamente.

Por otra parte, se puede remontar tanto como se quiera la evidencia de las relaciones entre dibujo y escritura, a través de sus resultados que son huellas sobre el papel en donde se depositan gestos expresivos a través de símbolos culturales asociados a los propios términos lingüísticos. La referida metáfora del arte como lenguaje fue posible como consecuencia de los estudios de lingüística comparada desarrollada durante el siglo XIX y se puso de manifiesto en títulos de obras tan significativas como la *Gramática de las artes del dibujo* de Blanc, en 1880.

Hoy día, junto con los sistemas verbales (los propiamente lingüísticos) se quieren situar otros tipos de organizaciones sígnicas no verbales, por lo que se ha sentido la necesidad de desarrollar, junto con la lingüística, una ciencia más amplia y elástica, la semiología: una ciencia que se ocupa de los diferentes tipos de organizaciones sígnicas. La semiología o semiótica ha legado a reducir la expresión y el lenguaje al «signo» hasta llegar a un agotamiento que ha dado lugar a un escepticismo generalizado en las últimas dos décadas.

Como consecuencia de todo ello, para evitar las paradojas entre diferentes «lenguajes» se ha formulado la teoría de la jerarquía de los lenguajes para distinguir entre un determinado lenguaje dado y otro lenguaje utilizado para mencionar aquél. El lenguaje dado se llamaría «lenguaje-objeto», el «objeto» del que otro lenguaje se ocupa, mientras que el lenguaje que habla de él es un metalenguaje, que en ningún caso tendría una posición inferior sino que indicaría simplemente una determinada posición en el universo del discurso. En esta situación, los metalenguajes pretenden generalmente establecerse en un plano científico, distante, cuando hacen un análisis del contenido de los otros lenguajes.

A pesar de todo ello, las organizaciones estructurales lingüísticas y las artísticas, como en el caso del dibujo, son bien distintas, como son las mismas disciplinas. El lenguaje no es el arte y la lingüística no es la teoría del arte. Una cosa es el dibujo y otra bien diferente son las palabras utilizadas para hablar del dibujo.

Términos, conceptos, definiciones y teorías

En un conocido ensayo de estética, titulado en su versión castellana *Historia de seis ideas*, W. Tatarkiewicz (1893-1970) analizaba las ideas de: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis y expresión estética. Para ello el autor daba comienzo a su trabajo abordando los términos (palabras) utilizados a lo largo de distintas épocas para hablar de estas ideas, así como, a continuación, terminaba haciendo referencia a los conceptos vinculados a los mismos términos y, lo que es más importante, a las funciones asumidas por las definiciones propuestas en la formulación de las teorías estéticas.

La opinión de Tatarkiewicz coincidía con la opinión de Le Blond escrita en 1755 en referencia a los diccionarios de arquitectura: «ningún tratado metódico es tan propio [como un diccionario] para formar el depósito de los descubrimientos de un arte».

No obstante, el trabajo para confeccionarlo es arduo; el esteta polaco advertía a los historiadores del arte, en la «Introducción» de la obra, de la dificultad de luchar contra un problema: la abundancia de sinónimos y homónimos en los textos utilizados sobre el

tema. Sobre los sinónimos se daba cuenta de cómo, en efecto, un mismo significado podía tener muchas expresiones diferentes; de la misma forma que los homónimos ponen en evidencia el hecho de que una misma expresión pueda asumir diferentes significados.

La advertencia de Tatarkiewicz es perfectamente oportuna para nosotros al tratar de las palabras relacionadas con el dibujo, ya que es fácil de comprobar hoy día cómo ante algo que podamos nombrar con el término dibujo, otros podrán considerar la posibilidad de utilizar diferentes sinónimos diciendo que se trata de una figura, una representación, una imagen, un gráfico, un trazado, etc. Del mismo modo, es evidente que se puede denominar dibujo a cosas diferentes: al rastro dejado por una barra de grafito sobre un papel, a la descripción verbal de una persona y también a la pirueta de un acróbata realizada en un salto; en estos casos, la palabra dibujo se utilizaría como un término homónimo.

En el desarrollo de su trabajo, el autor se refiere a los «términos» para precisar que su función consiste en poder comunicarnos con los demás, a la vez que nos permiten fijar nuestros propios pensamientos. Asimismo, el «significado» o los significados de cada término constituyen otra de las cuestiones abordadas en las páginas del trabajo, reduciéndose a lo que comúnmente denominamos «concepto», mientras que la «definición» es el nombre dado a la oración gramatical en donde se establece el significado de un término. En último lugar, se precisa la relación de todo ello con las teorías en donde se formulan las propuestas de distintas categorías de términos, diferenciando entre definiciones y teorías.

En un paso más, Tatarkiewicz propone agrupar los diferentes términos utilizados en la estética en varias categorías:

Términos para objetos físicos; por ejemplo, obra de arte.
Términos para objetos psicofísicos; por ejemplo, artista y espectador.
Términos para objetos psíquicos; por ejemplo, experiencia estética.
Términos para colecciones; por ejemplo, arte.
Términos para actividades, procesos; por ejemplo, danza o representación teatral.
Términos para facultades; por ejemplo, imaginación, talento, gusto.
Términos para combinaciones; por ejemplo, forma.
Términos para relaciones; por ejemplo, simetría.
Términos para atributos; por ejemplo, belleza.

Esta propuesta de clasificación evidencia la posibilidad de ordenar y abordar el estudio de las palabras en función de múltiples variables. Sin embargo, el trabajo de Tatarkiewicz no se puede considerar como una obra de lexicografía (la ciencia de la composición de los diccionarios), del mismo modo que no lo es el presente libro, aunque las disciplinas auxiliares como la etimología (estudio del origen de las palabras) son de gran importancia para la precisión de los conceptos.

Volviendo a recordar las afirmaciones de Le Blond en 1755, él puntualizaba que «un diccionario de Arte», para ser perfecto, debe incluir:

1. Todos los términos de este arte.
2. Su definición exacta.
3. El desarrollo de las materias comprendidas bajo este término.
4. Las opiniones o los métodos de los sabios sobre cada una de estas materias.
5. Su «historia».

Cuando se conoce la evolución de las palabras a través del tiempo, el carácter vivo y cambiante del vocabulario del arte se pone de manifiesto al comparar las palabras de herencia grecolatina frente a las otras renacentistas y de los siglos XVII y XVIII, algo que ayuda a comprender mejor las diferencias entre el mundo antiguo y el moderno. El léxico antiguo estaba orientado para nombrar las diferencias entre las diferentes actividades y oficios de las artes figurativas, así como para mostrar entidades objetivas y tangibles (forma, figura, línea, composición). Por el contrario, el léxico moderno está dirigido para precisar los significados de momentos o cualidades, la creación y fruición artística (gusto, genio artístico, expresividad).

Por otra parte, las palabras utilizadas, consideradas desde su génesis, remiten a diferentes países, momentos históricos y ambientes diversos de la historia lingüística europea. En castellano, la utilización más numerosa de vocablos grecolatinos está fuera de toda duda aunque es posible apreciar las contribuciones modernas maduradas en pocos siglos, entre el XV y el XVIII. La concreción de la teoría del *disegno* en el Renacimiento italiano supone el hito del descubrimiento de la unidad de las artes, logrando y contribuyendo a la mayoría de las palabras clave del vocabulario del arte. Para ello se proponen nuevos instrumentos de interpretación lingüística de la experiencia artística para el conocimiento de los conceptos y significados, recogiendo los elementos unitarios y subjetivos además de la diversidad objetiva de técnicas de ejecución.

Desde un punto de vista metodológico, el estudio de los significados de las palabras debe hacerse teniendo en cuenta, tanto la evolución de los hechos lingüísticos en el tiempo (diacronía), como el conjunto de hechos lingüísticos de una misma época (sincronía). Asimismo, como algo fundamental en el lenguaje estético, se debe precisar, no sólo el significado estable, objetivo, aplicable a cualquier circunstancia (denotación), sino lo que evoca una palabra para un individuo o grupo de una comunidad (connotación).

Diccionarios, léxicos, vocabularios y glosarios; el orden de las palabras

Si se toman todas las palabras de una lengua, se las clasifica por orden alfabético añadiéndole una definición lo más completa y precisa que sea posible, el resultado es un diccionario; la ciencia de la composición de diccionarios se conoce como lexicografía.

La totalidad de las palabras de una lengua y sus definiciones correspondientes son prácticamente imposibles de recoger en una sola obra. Por ello, si limitamos las palabras a un campo concreto como el dibujo obtendremos un diccionario abreviado: el léxico propio del campo en que se trata. En este caso, la extensión se reduce, ya que, en lugar de recoger la definición general de cada palabra y su precisión en los diferentes contextos que deben ser enumerados y clasificados, la acepción es la del campo del léxico particular. De este modo, la palabra *lavado,* por ejemplo, además de otras acepciones tiene un significado particular en el contexto del dibujo para hacer referencia a una determinada técnica. Por lo tanto, un léxico particular se limita a recoger, en principio, las acepciones propias de su campo.

También ha de tenerse en cuenta que cualquier idioma, a excepción de las lenguas muertas, está en continua evolución; aparecen nuevos términos, como *reprografía,* otros caen en desuso, como *morbidez;* y sólo se conservan en los textos de au-

tores a los que se considera conocedores y usuarios de la lengua. Asimismo, muchas palabras van modificando sus acepciones para adecuarse a los cambios de los tiempos. En este sentido, la etimología debe explicar las diferencias surgidas entre la significación originaria y la significación o significaciones adquiridas posteriormente; cuando las plumas de ave dejaron de usarse para dibujar y escribir, el nombre no desapareció, y comúnmente decimos *pluma* en lugar de estilográfica. Asimismo, con relación a la evolución histórica de las palabras, en algunas voces hemos recogido las variantes antiguas, como *dibuxo* o *debuxo*, habituales en algunas fuentes literarias clásicas.

En cuanto a la prioridad dada a sustantivos, verbos, adjetivos o adverbios, hemos decidido elegir la forma más utilizada en el ámbito del dibujo; así, es más importante el sustantivo *desollado*, de uso frecuente, que el verbo *desollar;* por el contrario, el verbo *suavizar* se utiliza con más frecuencia que el sustantivo *suave*. En otras ocasiones, como *caricatura, caricaturizar* y *caricaturesco*, el sustantivo, el verbo y el adjetivo suelen utilizarse con similar frecuencia; en este caso, hemos elegido el sustantivo para la definición conceptual, al contrario de las palabras *matizar* y *matiz*, donde hemos preferido el verbo.

En cualquier caso, hemos de reconocer que, al contrario del método utilizado habitualmente en los diccionarios generales, no seguimos un criterio universal, prefiriendo un criterio de agrupación conceptual de términos alrededor de unos apartados generales, específicos del ámbito del dibujo, como puede ser el dedicado a los «nombres de las formas que estructuran los dibujos y sus realizaciones».

I

NOMBRES QUE DEFINEN LA IDENTIDAD Y EL SENTIDO DEL DIBUJO

DIBUJAR, DISEÑAR, TRAZAR, GRÁFICO

DIBUJAR: *representar gráficamente sobre una superficie. || En sentido figurado: *describir una cosa con palabras. Deriv. «dibujo y dibujante»; variantes antiguas: «dibuxo, debujo, debuxo; dibujador». (De origen incierto, quizás del francés antiguo *deboissier*, 'labrar en madera', derivado de *bois*, 'madera'. La palabra *dibuxo* ya se encuentra en Berceo a finales del siglo XII.)

DISEÑAR: *dibujar. || Modernamente: determinar las cualidades formales de un producto. Deriv. «diseño y diseñador»; variantes antiguas: «deseñar; deseño, designo». (Del italiano *disegnare*, y éste del latín *designare*, 'marcar'. En castellano se usa en documentos desde mediados del siglo XVI como sinónimo de dibujo.)

TRAZAR: hacer *trazos. || *Dibujar. || *Delinear la *traza de una obra. Deriv. «traza, tracista y tracería»; variantes antiguas: «traça; trazador, traçador». (Del latín vulgar *tractiare*, 'tirar con una línea', derivado de *tractus*. Aparece en los textos desde finales del siglo XV.)

GRÁFICO: perteneciente o relativo a la escritura y el dibujo. || Se aplica a las *descripciones, operaciones y demostraciones representadas por *figuras o *signos. || Como elemento compositivo, con prefijos o sufijos, en algunas voces españolas tiene el significado de: descripción, escrito o tratado. Deriv. «grafía, autografía, esgrafiar y grafito». (Del latín *graphicus*. Tomado del griego *graphikós*, referente a la escritura o al dibujo; hábil en lo uno y en lo otro.)

La necesidad de precisar las acepciones de estos tres importantes términos ha sido una constante a través de los tiempos, algo que se puede comprobar en muchos testimonios conservados. En su *Tratado del la Pintura Antigua* (1548), Francisco de Holanda pone en boca de Miguel Ángel la definición de «el Deseño, a quien por otro nombre llaman Debujo»:

> es en quien consiste y él es la fuente y el cuerpo de la Pintura y de la Arquitectura y de todo otro género de pintar y la raíz de todas estas ciencias.

Casi un siglo más tarde, al iniciar sus *Diálogos* (1633), dirigiéndose al discípulo, Carducho formula un precepto:

> Más siempre que oigas decir Dibujo, entiende y se debe entender que es la perfección del arte.

A su vez, en fechas no tan lejanas, en su *Diccionario de Arquitectura Civil* (1802), Benito Bails define:

> Diseño. s. m. Lo mismo que Dibuxo.
> Traza. s. f. Lo mismo que Dibuxo.

Estas referencias sirven de punto de partida para comprender la complejidad del tema y abordar dos primeras cuestiones: las relaciones entre los términos *dibujo, diseño* y *traza*, y la precisión conceptual de sus significados.

Dibujo, diseño y traza son tres términos que han ido evolucionando en su significado a lo largo del tiempo hasta llegar a la actualidad en donde sus acepciones no son las mismas que en los siglos anteriores. Mientras que la palabra dibujo ha conservado durante varios siglos una gran riqueza de significados y connotaciones, el término diseño se utiliza actualmente para expresar el concepto desarrollado en los años centrales del siglo XX en torno a las metodologías de proyecto para la producción de objetos industriales, en el sentido de 'diseño de productos'. A su vez, la palabra traza, a pesar de la extraordinaria importancia que en España tuvo en torno al siglo XVI, hoy está en desuso, aunque el masculino **trazo* se aplica en nuestro tiempo como sinónimo de *línea o *raya, en el sentido de la *'señal larga y estrecha marcada en una superficie por una determinada *técnica'.

En épocas anteriores, los términos dibujo, diseño y traza han servido para expresar significados complejos, asociados a cuestiones conceptuales, procesos de creación, aspectos formales de las obras y técnicas gráficas. Por todo ello, para conocer la génesis y evolución conceptual, nos hemos de remontar a los antecedentes históricos.

Antes de la acuñación de estos términos, en la Antigüedad los mismos conceptos expresados en ellos habían estado asumidos, fundamentalmente, por la palabra latina *graphicus*, tomada del griego y relacionada con el término actual *'gráfico'.

En el siglo II, el astrónomo Claudio Tolomeo en su *Geografía* sólo disponía de la palabra griega *graphikós* para referirse al artífice que realizaba las imágenes visuales.



1. La relación entre el dibujo y la escritura se pone de manifiesto en la existencia del término griego *graphikós*, que hacia referencia tanto a uno como a otro concepto, muchas veces integrados en el mismo sistema de enseñanza.

A diferencia del latino *pictor* el nombre griego estaba formado sobre *grapho*, que significa 'escribir', 'dibujar', 'dejar constancia escrita'; sobre la misma raíz se formaron desde la Antigüedad otros nombres compuestos, como geografía, topografía y corografía. Durante el Renacimiento, en las traducciones y adaptaciones de la obra de Tolomeo se utilizó la palabra *pictura* y sus equivalentes en lenguas modernas para traducir el *graphikós* del original. Asimismo, la palabra *pictura* aparece modificada, acompañada o incluso sustituida por el término latino *descriptio*, «descripción» en castellano; palabras todas ellas derivadas del latín *scribo*, el equivalente del griego *grapho*.

Respecto al uso de este término en las artes, la voz más autorizada de la Antigüedad llegada hasta nosotros es la del arquitecto romano del siglo I a.C. Marco Vitruvio Polión, quien, en su tratado *De architectura*, al referirse a las virtudes que han de adornar a un arquitecto, especifica, entre otras, que deberá «tener aptitudes para el dibujo *(graphidos)*»; también aclara, en referencia a su aplicación, que «debe saber dibujo *(deinde, Graphidos scientiam habere)*, para poder mostrar más fácilmente, mediante *modelos dibujados, la *figura de la obra que desea realizar»; asimismo, respecto al nivel de conocimientos, el tratadista romano dice que el arquitecto «no es posible que sea un pintor como Apeles, pero de ningún modo un desconocedor del dibujo *(sed graphidos non imperitus)*».

La íntima relación antigua entre los conceptos del dibujo y la escritura, se pone de manifiesto a través de la palabra *graphidos*, y se mantiene en distintas épocas, más allá del cambio de nombres utilizado para designarlos (figura 1). En 1404, en un tra-



2. Página del *Álbum* del siglo XIII de Villard de Honnecourt, en donde se declara que está dedicado a «le force dele portraiture».



3. *Álbum* de Villard de Honnecourt, siglo XIII, ventana de Reims. «Fui mandado llamar a la tierra de Hungría cuando lo dibujé».

tado humanista sobre educación, *De ingenius moribus*, de Pier Paolo Vergerio, se compara la situación de su misma época con lo que había sucedido en la antigua Grecia, afirmando que:

> ahora el dibujo *(designativa)* no se encuentra entre los estudios liberales, a no ser quizá en lo que se refiere a la escritura de las letras —pues escribir también es *protrahere* y *designare*— en la medida en que esta práctica se encuentra en manos de los pintores.

Durante la Edad Media se había producido una lenta e importante transformación; así, los conceptos de *representación, *descripción y trazado, antes de la definitiva formulación de la teoría italiana del *disegno* durante el Renacimiento, se van a especializar al servicio de los oficios de diferentes gremios y profesiones. De este modo, en manos de las artes figurativas el arte de la representación se expresará en francés a través del término *portraiture*, tal como se recoge en el siglo XIII en las páginas de una de las obras conservadas más importantes de la historia del dibujo: el **Álbum* de Villard de Honnecourt (figura 2). En el folio 1.° v. se anuncia:

> Villard de Honnecourt os saluda y ruega a todos los que vayan a utilizar estos ingenios, que encontrarán en este libro, que recen por su alma y se acuerden de él.

> Porque en este libro encontrarás importantes ideas de la gran fuerza de la construcción y de los ingenios de carpintería, y aquí encontrarás la fuerza de representación *(le force dele portraiture)* de los trazos *(les trais)*, tal y como el arte de la geometría los manda y enseña.

En este contexto, el sentido del término *portraiture* hacía referencia, más que al *proyecto gráfico de una obra de cualquiera de las artes, a la representación de algo existente, en un sentido similar a una de las acepciones actuales del término castellano *retrato, con el que comparte una etimología común. Confirma esta interpretación la anotación de una de las páginas del mismo *Álbum*, acompañando el dibujo de una ventana de la catedral de Reims (figura 3); allí Villard de Honnecourt escribe:

> Ved aquí una de las ventanas de Reims, de los espacios de la nave tales como son entre dos pilares. Yo fui mandado llamar a la tierra de Hungría cuando lo dibujé *(qant io le portrais)*, por eso lo amo yo más.

Más de un siglo después de Villard, en el año 1404 la palabra latina *protractiva* aparece en el tratado ya citado de Vergerio, al recordar que «los griegos tenían costumbre de enseñar a sus hijos literatura, lucha, música y dibujo *(designativa)*, al que algunos llaman *protractiva*». Se mantenía en este término el mismo significado de *portraiture*, también derivado de la palabra latina *protraho*, 'sacar'.

«Sacar» del natural

A finales del siglo siguiente al de la realización del **Álbum* de Villard, en Italia se expresa el mismo concepto de *representación con el término italiano *ritrarre;* en efecto, *Il libro dell'Arte* (finales del siglo XIV) de Cennino Cennini titula a uno de sus capítulos: «De cómo debes, más que de los maestros, copiar *(ritrarre)* continuamente del natural.»

No obstante, se puede introducir un matiz a la traducción de *ritrarre* por «copiar», ya que el concepto de *copia tiene una dinámica propia a lo largo del tiempo y ha sido utilizado en diferentes estrategias teóricas; por ello, el *ritrarre* de Cennini se podría traducir mejor por «reproducir», aunque sea un término poco usado en la teoría clásica de las artes. La pervivencia de esta acepción llega hasta el siglo XVI, cuando Vincenzo Danti (1530-1576) distingue expresamente entre un *ritrarre*, que reproduce la realidad tal y como la vemos, y un *imitare*, que la reproduce como debería ser; según su criterio, para la representación de las cosas, que de por sí son perfectas, basta el *ritrarre*, mientras que para las que en algún modo son defectuosas se hace necesario el *imitare*.

La confirmación de la asunción de ese concepto de copia se puede encontrar en uno de los capítulos más conocidos del *Libro* de Cennini en donde recomienda, para pintar montañas que parezcan reales, coger piedras grandes y copiarlas directamente del natural. Él titula precisamente el capítulo: «El modo de copiar *(ritrarre)* una montaña del natural» (figura 4).

Este dato es muy importante por las circunstancias del contexto en donde se recoge, ya que, en sus mismas páginas Cennini utiliza junto a *ritrarre* los términos *disegnare* y *dibusciare*. En el capítulo X, dedicado a explicar «De cómo y con qué orden, dibujar *(disegnare)* en pergamino o en papel de algodón, y dar sombras a la aguada», especifica que: «en el pergamino puedes *disegnare, o vero dibusciare*».



4. Al final de la Edad Media, Cennino Cennini recomienda copiar piedras grandes para representar montañas. Detalle del dibujo *Tres músicos en un paisaje*.



5. Carlo Marata, dibujo reproducido posteriormente en un grabado de Dorigny dedicado «A' giovani studiosi del disegno».

Aunque no fue, ni será en el futuro, siempre igual, en este momento los dos términos expresaban conceptos diferentes; dibujar *(dibusciare)* tenía un carácter más técnico y de oficio, y se utilizaba en el sentido de: 'grabar las incisiones con un punzón en la capa de imprimación de polvo de hueso', una técnica que se recoge descrita en las mismas páginas.

En otro de los capítulos fundamentales de la primera parte del *Libro* de Cennini, dedicada al *disegno*, se utilizan simultáneamente los términos copiar *(ritrarre)* y dibujar *(disegnare)*; se trata del capítulo XXVII, «De cómo debes ingeniártelas para copiar y dibujar *(ritrarre e disegnare)* del menor número de maestros posibles». Allí describe el proceso: «habiéndote dedicado ya durante un tiempo a dibujar *(disegnare)*», dedícate ahora a copiar *(ritrar)* las mejores cosas que encuentres realizadas por los grandes maestros». Con palabras actuales se podría afirmar que la teoría del dibujo *(disegno)* incluía las técnicas de trazado sobre los soportes *(dibusciare)*, para utilizarlas en la copia *(ritrarre)* del natural y de los maestros reconocidos.

Simultáneamente, el concepto de *disegno* comenzaba en aquellos años a ser el protagonista de una larga y fructífera historia realizada, según expresaría más de un siglo y medio después Vasari (1511-1574), con «laudabile studio e desiderio» para culminar en la formulación de una contundente teoría (figura 5). Era algo que Cennini ya apuntaba en el *disegno* respecto a su acepción más intelectual que técnica, al afir-

mar que el deleite del dibujo se producía por inclinación natural sin necesitar la ayuda de un maestro *(senza nulla guida di maestro, per gentileza di animo).*

El concepto de «disegno»

La maduración del concepto del *disegno* expresado por la palabra italiana, como algo eminentemente mental y asimilable al de dibujo es uno de los episodios más importantes en la historia de las *ideas del arte de todos los tiempos; no en vano el mismo Vasari lo definió como «Padre delle tre arti», atribuyéndole en consecuencia una función preparatoria, al ser capaz de engendrar otras obras diferentes a él mismo (figura 6). No obstante, esta concepción no se mantuvo siempre así, ya que, más cerca de nuestro propio tiempo, Baudelaire (1821-1867), ante la evidencia e importancia de las obras del arte de su época concebirá el dibujo como un hecho realizado e independiente, permitiéndole establecer una diferenciación de *estilos entre el «dessin des coloristes» y el «dessin des dessinateurs».

La secuencia histórica es bien conocida: la fundación de la *Academia del Disegno* en Florencia, por Giorgio Vasari, el 13 de enero de 1563, marca un hito en donde culmina un largo proceso que se venía gestando desde hacía más de un siglo. El «Padre Disegno» queda definido por Vasari como la «expressione e dichiarazione del concetto che sia nell'animo»; para él, la arquitectura, la escultura y la pintura son las «arti del disegno»; entonces se pensaba que los artistas que trabajaban en estos medios expresivos se enfrentaban a problemas similares, y por ello podían utilizar una teoría común. La teoría renacentista del arte es, en consecuencia, una teoría de las artes del *disegno.*



6. «Disegno», xilografía de la edición de 1618 de la *Iconología* de Cesare Ripa.

Como una de las ideas centrales de esas teorías, y continuando la tradición artística anterior de «sacar del natural», la «imitación de la naturaleza» se constituyó en el argumento más convincente y, respecto a la idea de *imitación, forzosamente ha de citarse la famosa definición vasariana del *disegno* recogida en la «Introducción» de sus *Vidas:*

> El *disegno,* padre de nuestras tres artes, arquitectura, escultura y pintura, procediendo del intelecto, extrae de la pluralidad de aspectos de las cosas un juicio universal, semejante a una forma o idea de todo lo existente en la naturaleza, la cual es perfecta en sus medidas. Por ello no sólo en los cuerpos humanos y de los animales sino también en las plantas y en las construcciones, esculturas y pinturas conoce la proporción que tiene el todo con las partes, y que tienen las partes entre sí y con el entero conjunto.

La formulación vasariana vino a suscitar uno de los problemas teóricos más importantes en torno al concepto de dibujo desde el primer Renacimiento: su concepción como forma autónoma de validez universal (como padre) o bien como algo estrictamente instrumental y dependiente de cada una de las distintas artes.

La maduración conceptual y las respuestas a los dilemas planteados se desarrollaron, en un largo proceso, desde los tiempos de Cennini, a finales de la Edad Media, hasta llegar a la actualidad, pasando por diferentes etapas que han dejado constancia de sus aportaciones en múltiples testimonios escritos. Para el mismo Cennini, el *disegno,* junto con el *colorire,* constituyen el fundamento y el principio del arte. Más tarde, Ghiberti (1378-1455) lo concibe como la esencia y teoría de las artes; para él, es el razonamiento que origina la pintura o la escultura. Por su parte, Leon Battista Alberti (1404-1472) entiende el dibujo como *circunscripción, al definirlo como un sutil *contorno de las formas y una de las partes de la trilogía de la pintura: *circonscrizione, composizione* y *recezione di lumi;* el dibujo se utiliza en función del proceso de realización de una pintura aunque no se constituye como su fundamento. Algo más tarde, para Leonardo (1452-1519) es un instrumento de conocimiento de la naturaleza y está relacionado con la explicación racional de la experiencia visual a través de las leyes de la visión formuladas en la teoría de la *perspectiva, y lo retoma al servicio del «discorso mentale» para visualizar sus investigaciones en diferentes campos.

Vasari, como uno de los teóricos más importantes en la conceptualización del término, tal como hemos visto, establece el origen del *disegno* en el intelecto del artista, para definirlo como la «idea e forma delle cose» y, como consecuencia de ello, valora su capacidad para asumir la función de ser la forma de expresión más próxima al *concetto* a causa de su menor dificultad material en comparación con otras artes. Según Vasari, la *invención imaginada en las *ideas se manifiesta en el dibujo; siguiendo la misma línea, el veneciano Paolo Pino incluye (1548) el *disegno* en la subdivisión de la pintura, junto con la *invenzioni* y el *colorire.* Más tarde, estableciendo una relación arte-teología, A. F. Doni lo define como *speculazione divina;* por su parte, en una aportación conceptual de extraordinaria importancia, Federico Zuccari (1540-1609) hará la subdivisión entre **disegno interno* o idea y **disegno esterno* o *forma, concluyendo con una extravagante y caprichosa etimología de la palabra *disegno* como *signo de Dios *(DI-SEGNO è il segno di Dio).*

En lo que respecta a la situación española, la teoría académica del dibujo se construyó sobre la estela de la teoría italiana, argumentándose con hipótesis etimológicas de la palabra castellana dibujo. En este sentido Palomino escribe en su tratado:

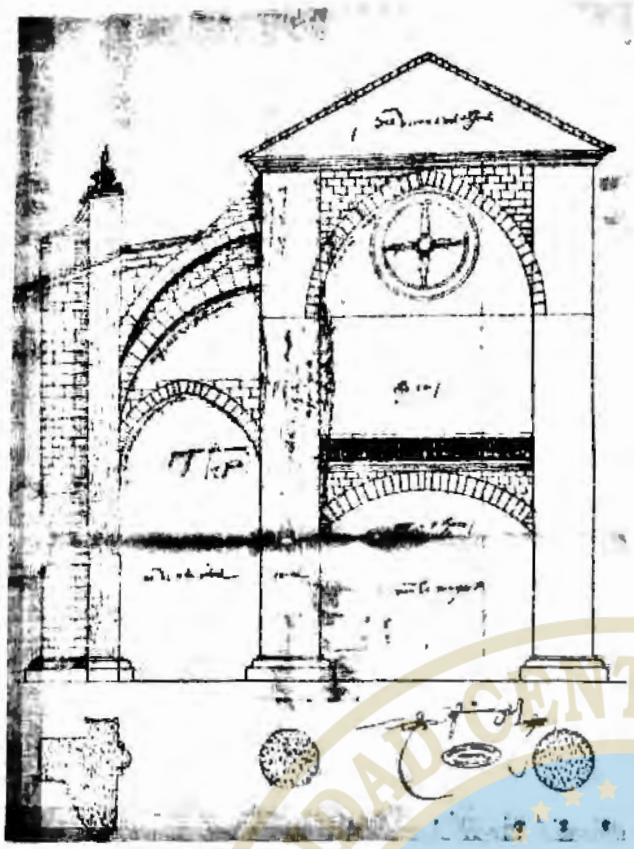
> Éste pues es el dibuxo, cuya universal comprensión es casi imposible; pero el que más se aproximare a esta universalidad, será más digno de inmortal nombre, como que participa más de aquella soberana idea increada, de cuya suprema intelectiva fuente es porción derivada el dibuxo. A éste el italiano llama *disegno;* y agudamente lo explica el Zúcaro diciendo: que es *el segno di Dio,* el sello o signo de Dios, por la virtud creativa que en él resplandece metafóricamente, y conforma con el verso de David: *Signatum est super nos lumen vultus tui, Domine!* Ni ha faltado quien discurra ser el dibuxo diminutivo de *divus,* que significa *cosa divina;* como a los emperadores romanos aquella gentilidad supersticiosa, por atribuirles deidad, les llamaban *divos,* divus Julius, & c. Pero si atendemos al dibuxo práctico, mejor deducción se le puede hallar en el verbo *divulgo,* que es hacer notorio y patente al vulgo alguna cosa, por ser el que saca a la luz las escondidas ideas del dibuxo especulativo: y también, porque *divulgo* es verbo castellano, así como dibuxo es voz castellana puramente; a quien no desfavorece lo que dice Plinio se observaba en Sycion y en toda Grecia, que los niños nobles aprendiesen antes de todas las cosas la diagráfica: esto es, *picturam in buxo,* pintar u dibuxar en el box, por ser sus hojas o tablas tan tersas y aptas para esta operación, por carecer entonces del beneficio del papel: y no dudo que de ahí viniera su etimología; porque *Dia,* entre los Sycionios era la diosa de la juventud a quien preferían en este exercicio: y así, de *dia,* y *buxo,* pudo venir la etimología de *dibuxo.* Y hace el caso, según el mismo autor, el haber sido inventora del dibuxo, en Corinto la hija de *Dibutades* alfarero, la qual, prendada del amor de un mancebo que estaba para ausentarse, delineó con un carbón la sombra de su rostro, causada de la luz en la pared, con que en un solo *Dibutades* hallamos gran fundamento para la deducción de la voz castellana *dibuxo,* con antiguo y bien executoriado origen; y no menos *in buxo,* por ser la materia en que se exercitaba.

Derivándose de todas las aportaciones teóricas italianas, Hegel (1828) lo definirá como una idea «encarnada en una forma sensible». La capacidad expresiva del dibujo, como campo de energía, se desarrolla en la teoría de la *Einfühlung* (palabra de difícil traducción al castellano, expresable como «proyección sentimental» o empatía), mientras la *Gestalt* se centrará más en la idea de *estructura. Una de las referencias actuales más utilizadas es la del dibujo-lenguaje, como el medio más adecuado para proponer nuevos *símbolos-signos, en donde la psicología de la percepción ha venido a reforzar un planteamiento *analítico.

Con el abandono de la figuración el concepto moderno de dibujo ha servido para comprender las metáforas y sintaxis propias de la práctica tradicional, al conjugar el «ejercicio de la mano» con el «fundamento conceptual del arte», tal como ya había declarado Miguel Ángel, según el relato de Condivi: «se pinta con el cerebro y no con las manos».

Trazas y dibujos; «trait» y «trace», trazar y tomar

El concepto de traza ocupa uno de los episodios más importantes de la historia del dibujo en torno al siglo XVI en España; para abordarlo podemos partir de algunas precisiones: la acepción del verbo trazar como *'delinear' relaciona este término con el latín *tractiare,* 'tirar con una *línea', muy diferente de otro concepto expresable actualmente con la fórmula de 'tomar un dibujo del natural'. A diferencia del *tractiare* ('trazar'), el significado de tomar se expresaba en latín con la palabra *trahere.* Precisamente, la raíz anglosajona del verbo dibujar *(drazen)* tiene el mismo significado de to-



7. Traza de Rodrigo Gil de Hontañón, *Santa María la Antigua de Valladolid*, 1576.

mar o sacar, equivalente al galo *sacar* y al francés *traire* (del latín *trahere*, 'arrastrar, tomar'), de donde se deriva la palabra *trait* que, entre otros, tiene el significado de *'rasgo, semejanza, analogía', aunque algunas veces se confunda con el significado de las palabras traza o trazo.

El mismo Villard de Honnecourt, en su *Álbum* del siglo XIII, ya citado, se refiere en el folio 18v., igual que en el 1v. a «la fuerza de los *trais* de representación tal como el arte de la geometría los enseña» *(li force des trais de portraiture si con li ars de iometrie les ensaigne)*. Villard utiliza un sentido más general del arte del dibujo, en donde la palabra *trait* es diferente de la otra palabra francesa *trace*, ya que esta última tiene un significado más restringido de: 'huella, rastro o vestigio'. *Trace* es equivalente a la palabra trazo que, como la palabra traza se deriva del verbo *trazar. La acepción queda muy clara con la expresión actual en francés: «tracé d'un trait».

A diferencia de *trait*, en el quinientos español, las «trazas» eran, en primer lugar, la concreción gráfica en donde quedaba fijado el complejo mundo de la arquitectura; están omnipresentes en todos los documentos jurídicos de la época: «Conforme a las traças que della tiene hechas Francisco de Mora, trazador mayor de Su Majestad»; «Y den siempre al dicho prior copia sacada en limpio de todas las trazas de las obras»; «Con obligación de tener cargo de visitar esas obras y dar la orden y traça de lo que en ellas se ubiere de proseguir» (figura 7).

Aunque hoy podamos denominar genéricamente «dibujo» a cualquier tipo de representación plana, la autonomía conceptual de las trazas las ha mantenido separadas de otras producciones gráficas aunque aparentemente puedan parecer homogéneas. Es muy significativo el hecho de que en la primera edición española del *De architectura* de Vitruvio, publicada en 1582, se traduzca sistemáticamente el único término *graphidos* del original latino, por los dos castellanos de, «dibuxo y traza», indicando así la dificultad de unificar bajo un único término dos ideas y dos prácticas consideradas muy distintas entre sí: la «cultura de la traza» y la «cultura del *disegno*». En esta traducción castellana del tratado vitruviano, el binomio llega a ser casi obsesivo: «conviene que el arquitecto sea letrado en dibuxo y traza»; «ha de saber dibuxar y trazar»; «dibuxando y trazando la figura que quiere hacer»; «muchas veces los architectos en sus obras dibuxan y trazan y hacen figuras...»; «ni ha de ser pintor como Apelles, aunque ha de saber dibuxar y trazar».

Más de cincuenta años antes, en el tratado de Diego de Sagredo de 1526, el primer compendio vitruviano publicado en una lengua vulgar, ya se decía en palabras del pintor León Picardo a su interlocutor Tampeso (el propio Sagredo), «Siempre que

vengo a verte tengo de hallar o estudiando o debuxando o traçando». De este testimonio se puede desprender la idea de que cuando Tampeso estaba dibujando no trazaba, y cuando estaba trazando no dibujaba; aparentemente se consideraban dos actividades distintas. No obstante, en otros lugares de Europa, la diferencia conceptual entre la traza y el dibujo o no existía o no era tan radical, y en la península sólo fue borrándose lentamente con el paso del tiempo.

Igual que al traducirse al castellano del siglo XVI el término latino *graphidos* de Vitruvio por diseño y traza, el término italiano *disegno*, perfectamente consolidado en el arte italiano del Renacimiento, al traducirse en aquel momento, tampoco puede abandonar la referencia al concepto de traza, ni tan siquiera en las especulaciones elitistas de algunos humanistas alejados de los problemas de los oficios. Al traducir Juan Boscán, en 1534, el célebre *Cortegiano* de Baldassarre Castiglione, publicado seis años antes, traduce el deber del Cortesano de «saper disegnare, ed aver cognizion dell'arte propia del dipingere» por «saber dibujar o trazar y tener conocimiento de la propia arte del pintar».

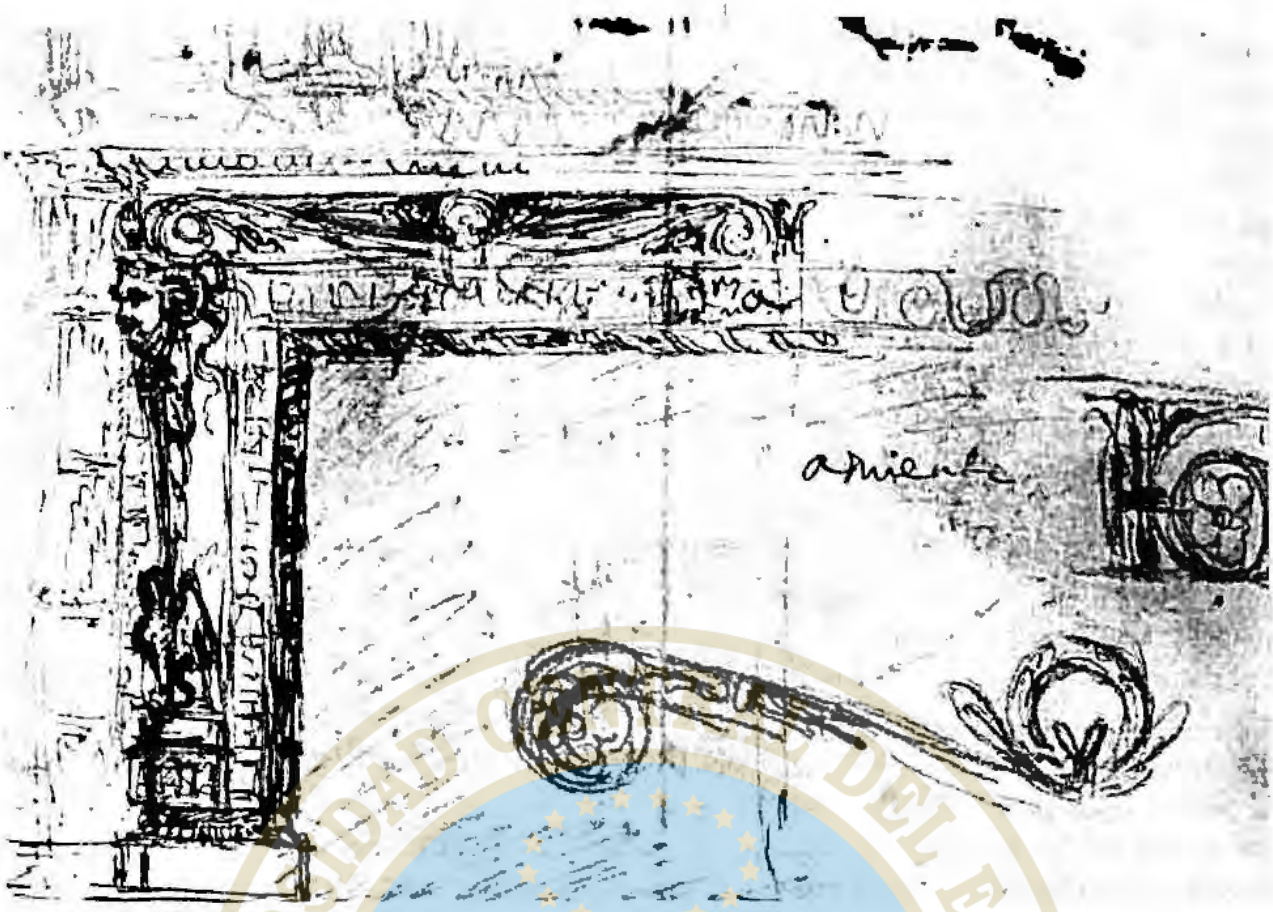
En el caso de la arquitectura, en la España del siglo XVI, las trazas se podían concretar formalmente en lo que hoy describimos como *plantas, *alzados o *secciones, algunas de ellas realizadas con recursos perspectivos para sugerir la profundidad de los objetos representados. Indudablemente, las trazas eran unos dibujos de carácter técnico al servicio de una práctica profesional. En ese siglo era frecuente hablar de «plantas», *«perfiles» y *«monteas» o «alçados» para dar a entender las trazas generales y las trazas particulares en donde se desarrollaba el proyecto unitario o «traça universal».

No obstante, poco a poco, antes de la caída en desuso del término traza en los siglos posteriores, la palabra traza pasará a designar, en un periodo intermedio antes de su abandono, un tipo más de dibujo entre muchos otros. En algunos documentos de finales del siglo XVI las trazas de la arquitectura ya no son la idea o plan general de concepción y control de una obra. Su consideración como una representación gráfica más se reconoce en una cédula de 1583 a favor de Diego de Alcántara para «ver y entender y reconocer las plantas, monteas y trazas».

Por contraste, y frente al concepto de traza, la acepción de la palabra dibujo, durante aquel mismo periodo, se puede explicar muy bien a través de una referencia de Cervantes en el capítulo XXVI de la segunda parte de *Don Quijote de la Mancha;* allí, el autor, en boca del maese Pedro, utiliza esta palabra en sentido figurado, con la acepción que tiene en 1605, el año de la primera edición: «Muchacho, no te me-



8. «Muchacho no te metas en dibujos», recomienda maese Pedro tras decirle don Quijote: «seguid vuestra historia línea recta, y no os metáis en las curvas o transversales».



9. G. B. Piranesi, bosquejo de chimenea con detalles de ornamentación.

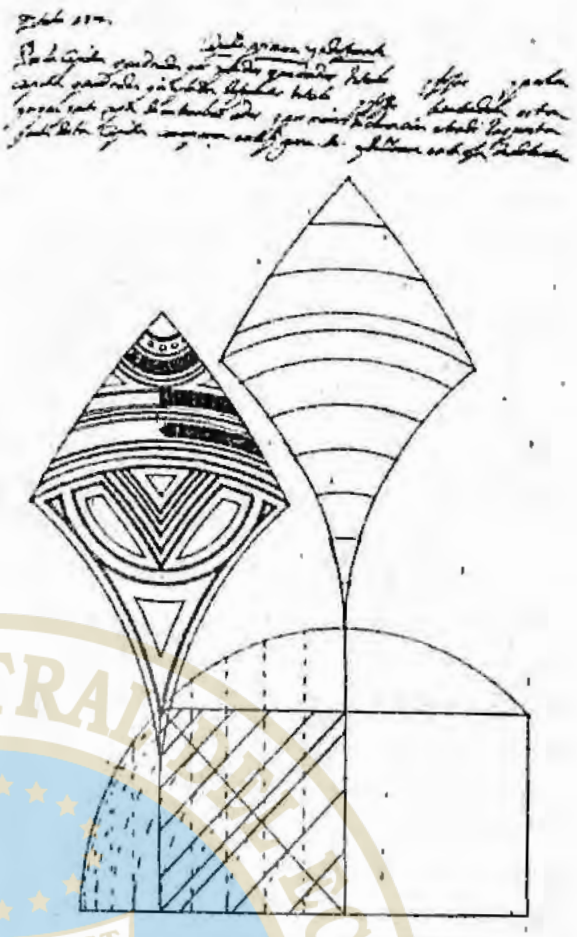
tas en dibujos, sino haz lo que este señor te manda.» La advertencia del maestro al joven narrador de las historias del teatro de títeres se hace después de haber sido increpado por un impaciente don Quijote: «seguid vuestra historia línea recta, y no os metáis en las curvas o transversales» (figura 8). La advertencia «no te metas en dibujos» de maese Pedro equivale, en otras frases castellanas, a decir: 'no divagues y limítate a lo esencial e importante'; 'no andes por las ramas'; 'vete al grano'. Para los tracistas el dibujo tenía las mismas connotaciones de superfluo, ornamental, accesorio y gratuito; era andarse por las ramas «curvas y transversales» de un árbol en donde las trazas constituían el tronco.

El dibujo de las trazas

Asumida la singularidad de una «cultura de las trazas», podemos partir de una primera clave de interpretación del binomio dibujo-traza a través de un contrato de 1568, suscrito con un maestro de cantería para enseñar al hijo de otro maestro cantero; aquél se comprometía, entre otras cosas, a enseñar: «el debuxo necesario para adornar toda qualquier traza de templos». De estas palabras se puede comenzar a deducir que las trazas se relacionaban con la tradición constructora de la cantería; con lo estructural enfrentado y diferenciado de un dibujo de carácter epidérmico, que parece estar relacionado y comprometido con lo ornamental y considerado entonces como algo más «literario». De este modo, el tracista Rodrigo Gil de Hontañón, al referirse a las claves de las bóvedas de cantería específica que en ellas «se tallan laços, flores, dibujos, o figuras»; el dibujo era genéricamente *ornamentación (figura 7).



10. Alonso Cano traza de un arco con el dibujo superpuesto de una figura desnuda.



11. Página del *Libro de Traças de Cortes de Piedras compuesto por Alonso de Vandelvira, arquitecto. Maestro de Cantería*. En torno a la penúltima década del siglo XVI.

La subordinación del dibujo a las trazas, como algo que servía para adornarlas sin afectar a los problemas estructurales, perduró durante mucho tiempo, imposibilitando unificar los dos conceptos bajo un solo término (figura 10); así, más de cien años después, en 1679, el arquitecto Pedro de Monteagudo se compromete con Dionisio da Porta Feijoo para, durante seis años, «enseñar el arte y facultad de cantería... [y] trazar y dibujar de todo lo que profesa la dicha arte».

En el siglo XVI era posible abordar los problemas de la cantería a través del arte de las trazas, dejando a un lado el tema de la ornamentación propio del dibujo; en el arte de las trazas sólo se atendía a las cuestiones ornamentales cuando estaban implicadas en los problemas de cortes de piedras (figura 11), tal como sucedía al resolver la forma de las dovelas con molduras. Es así como Alonso de Vandelvira aclara en las páginas de su tratado:

> aunque mi intento no era traer en este libro más que sólo el arte de la traza dejando aparte los ornatos, todavía porque también es anexo a la traza saber la manera como se aplican las molduras en las capillas habiéndose de hacer artesonados trataré de algunas capillas de esta forma.

Aún en el siglo XVII, la separación entre dibujos y trazas permanece conceptualmente delimitada y sigue marcando las diferencias entre los arquitectos constructo-

res y otros artífices, como pueden ser los propios pintores. En ese mismo siglo, Fray Lorenzo de San Nicolás, cuando «trata de advertir a los Príncipes, y demás Estados, como han de proveer las plazas de Maestros mayores, y de los daños que se originan de no hazerlo», declara en su importante tratado de 1633 que:

> Gana a un príncipe la voluntad muy de ordinario un Pintor, un Platero, un Entallador, y todos éstos entienden la Arquitectura en cuanto a su ornato exterior, y así adornan un retablo, una fachada, o la traza desto, con muy buena traza, y disposición. Y no negare, que se aventajan en el sacar un papel, a los Canteros, y Alvanires y Carpinteros: aunque yo he conocido desta profesión quien se les aventaja, porque como estas trazas consisten en un poco de dibujo, el que desta profesión le aprende, hazeles muchas ventajas en todo, porque como son diferentes los fines, son diferentes los efectos. [...] porque ¿qué tiene que ver la vizarría de una pintura, con la fortaleza de un edificio? ¿qué los cortes de un retablo, con los cortes de la cantería?

Con la llegada de los *repertorios ornamentales renacentistas «al romano» en las primeras décadas del siglo XVI, se establece una diferencia respecto a los góticos contemporáneos y más tradicionales «a lo moderno». Los *modelos «del romano» se consideraban como algo superficial que se podía añadir —en una feliz definición de Fernando Marías— a una «traza sin estilo»; según este historiador; para el mismo Rodrigo Gil de Hontañón la arquitectura es la traza y lo demás es añadido; los órdenes clásicos no competen al maestro arquitecto sino a un escultor a sus órdenes y sólo se incluirán si al arquitecto y a la traça «apetecen».

En consecuencia, la divulgación de los órdenes clásicos a través de los tratados italianos se adapta en España, tal como se explica en el manuscrito de Simón García, «para el ornato» de los edificios; por ello «es menester la orden de las 5 columnas que son, toscana, dórica, jónica, corintis y composita». La función claramente ornamental no debe confundirse, según el criterio del autor, con el arte de las trazas, y para ello advierte:

> Muchos modernos llaman a estos 5 Géneros arquitectura. Y a lo demás traça no atendiendo que este es vno de los sirbientes de la cosa, mas no la cosa, tanta diferencia hay de ella, a la arquitectura, como de la ausençia a la presençia, como de lo bivo a lo pintado.

El cambio de mentalidad para admitir una convivencia necesaria entre los dibujos y las trazas se convierte en un hecho en 1685, a la vista de una declaración de Francisco de Herrera el Mozo en la oposición para la provisión de la plaza de maestro mayor de las obras reales, en la que defiende la complementariedad de ambos mundos: «si el que adorna la traza con el dibujo no sabe arquitectura, la corrompe; y si el que ha hecho la traza no entiende el dibujo, tampoco sabe pedir lo que ha menester».

La proliferación de tan variados términos determinó que la palabra traza asumiese en ese panorama un significado próximo al de 'idea o proyecto original', en un sentido similar al de «traza universal». De este modo, en un pleito de 1676 se hace referencia a que, «le entregaron un *rasguño (y no planta que son dos cossas muy diferentes) del frontespicio de la obra sobre la que se litigia» por lo que se pide el testimonio del arquitecto para saber si una ventana, en lugar de una puerta «lo ha sido desde su primera traza...».

El concepto de traza estaba próximo al de *'ejemplar, *arquetipo o *modelo de referencia', para conocer la idea y las cualidades formales de la obra, por lo que también se utiliza muchas veces con el significado de *'idea'. Por todo ello se entiende cómo una traza puede ser una planta, una montea, una perspectiva, un modelo corpóreo o estar expresada simultáneamente a través de varios sistemas.

La traza, como idea general de la obra, se traduce para los «canteros entalladores y oficiales» en «dibujos» y «deseños de lo que an de hacer, con sus proporçiones y tamaños precisos» o, como se precisa en otro documento, la obra «a de ser hecha con los *moldes y debuxos y entalles que para esto le fuere dado por el maestro».

En su *Tesoro de la Lengua Castellana o Española*, de 1611, Sebastián de Covarrubias explica a la perfección la relación entre la idea original, los sistemas gráficos y la función ejemplar de la traza para conocer la primera idea y las cualidades formales de las obras:

> También llamamos idea la imaginación que traçamos en nuestro entendimiento, como el arquitecto que traça una casa o otro edificio le fabrica primero en su entendimiento, y después la executa en la planta y montea, que es el exemplar por donde los oficiales se rigen después, y ésta llaman traça.

En el caso de la arquitectura, la «primera traza» equivalía a lo que en el futuro se dirá «primera idea», la concreción y expresión de la capacidad de *invención del artista creador; una capacidad que merece atención especial más allá del prestigio profesional logrado gracias a los conocimientos del oficio de la cantería demostrados en las grandes catedrales de toda Europa. En algunas de estas catedrales se conservan lo que se conocía como «casa de las trazas» en donde, sobre el suelo preparado con yeso, se trazaba a escala real el conjunto y el despiezo de los elementos de cantería.

Desde los inicios de la construcción de la obra, el «arte de las trazas», entendido como el conjunto de técnicas gráficas propias de la cantería, asume todo el protagonismo. Sin embargo, se ha de advertir que los nombres dados a todas esas técnicas varían en distintas circunstancias; también se habla de «trazas y cortes de cantería», «trazas de montea», «coupe des pierres», «l'art del picapedrer» y, desde el siglo XVIII se generaliza la denominación de *«estereotomía de la piedra».

La relación de las trazas con la geometría era algo esencial; de este modo, Ginés Martínez valora como la mejor traza aquélla que encierra más saberes de geometría: «asi es mas escelente traza la que en pocas palabras encerados muchos y notables puntos de xeometria». Era una relación que se remontaba a la Edad Media y estaba declarada desde los primeros textos del Renacimiento; el mismo Sagredo encabeza en su tratado de 1526 la parte dedicada a la geometría con estas palabras: «De algunos principios de geometria neccessarios y muy usados en el arte de traçar.»

La geometría y las trazas se funden íntimamente en todos los oficios de tradición medieval, como en un curioso tratado español de 1580 titulado *Libro de Geometría, Práctica y Traça. El qual trata de lo tocante al officio de sastre*, de Juan de Alcega. Éste no será un caso aislado, la obra que lleva la aprobación de los maestros de sastrería fue reeditada y sirvió de modelo para otras posteriores. A ésta siguió la *Geometría y Traça para el officio de Sastres*, editada en Sevilla en 1588 (figura 12), a la que siguieron otros textos dedicados al mismo tema como: en 1618, la *Geometría y Traça... de sastre...*, de La Rocha, o la *Geometría y traças pertenecientes al oficio de sastres* de Andúxar, de 1640. Aunque el nombre de traza no se conservó hasta nuestros días en el oficio de la sastrería, el conjunto



12. *Geometría y Traça para el oficio de Sastres*, grabado del tratado editado en Sevilla en 1588.

de prácticas gráficas sí se han mantenido en manuales dedicados a la enseñanza de lo que modernamente conocemos como «corte y confección» (figura 13).

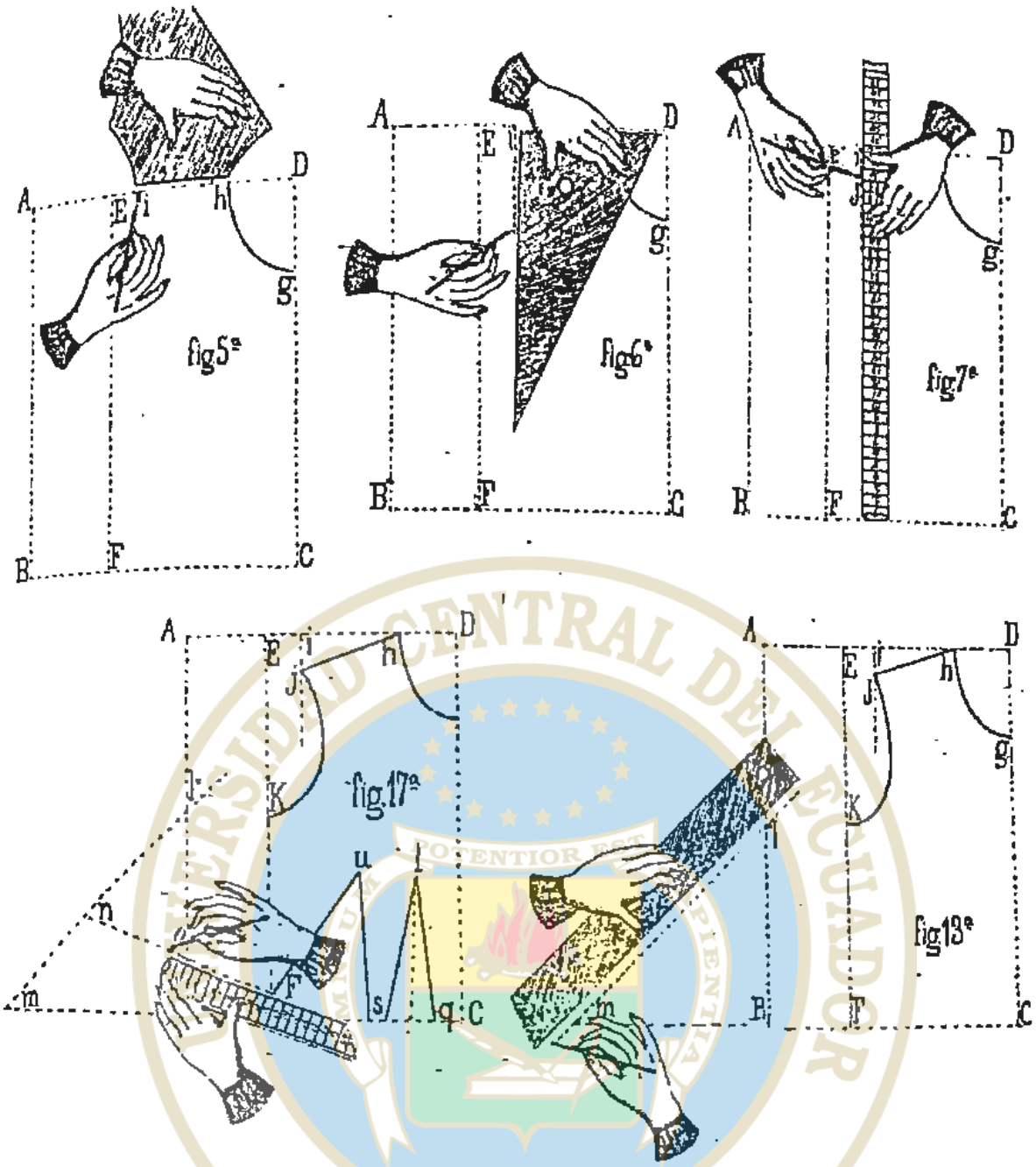
En esta situación, la cultura del *disegno* no podía sustituir bruscamente en la arquitectura a la cultura de la traza, sólo se superponía a ella. Con frecuencia, las nuevas aportaciones del dibujo se van a considerar sólo como algo superficial y casi gratuito: tardíamente, Francisco Pacheco, aunque reconoce y valora su necesidad, sigue declarando el papel subsidiario y ornamental del dibujo de los pintores al servicio de las trazas de la arquitectura:

> Porque el que es aventajado debuxador (cosa cierta es) enriquece y adorna más gallardamente sus trazas, siendo de ordinario los que estudian la Arquitectura canteros, albañiles y carpinteros, los cuales aprenden de los libros las medidas; pero no los adornos ni la gala de los recuadros, carteles tarjas y ornatos caprichosos, bizarría de remates, festones, grutescos, mascarones y serafines, y otras mil galas que usan los pintores y escultores.

En el fondo del debate, el enfrentamiento entre dibujantes y tracistas se produce entre una práctica instrumental con su razón de ser en la construcción de las obras de arquitectura, frente a un dibujo autónomo, de carácter más especulativo, que se vale de todos los recursos expresivos posibles para persuadir al espectador: uso de la luz, los colores, la perspectiva, etc.; al contrario, las trazas de los oficiales están basadas en las certezas de la geometría, un mundo que evita las *apariencias engañosas y el *ilusionismo para buscar la definición formal de los objetos y de los espacios con sus medidas verdaderas en lo que se considera la auténtica ciencia gráfica.

El dibujo del diseño

Tal como venimos comprobando, los términos dibujar y diseñar se han venido utilizando en castellano muchas veces como sinónimos, un hecho recogido y puesto en evidencia en los diccionarios. No obstante, en este mismo idioma, la palabra



13. Figuras de un manual de finales del siglo XIX titulado *Curso de Dibujo Lineal aplicado a las labores.*

diseño ha de considerarse, antes del siglo XX, como un italianismo utilizado con la misma acepción que la palabra dibujo; de hecho, en el *Tesoro de la lengua castellana o española* de Sebastián de Covarrubias, publicado en 1611, sólo se recoge la voz «dibuxar»; del mismo modo, un siglo más tarde, el pintor Antonio Palomino tampoco incluye la voz «diseño» en el *Índice* de su tratado, donde sí aparece el término «dibuxar».

A pesar de su exclusión en los diccionarios, la palabra diseño se utilizaba en los ambientes profesionales españoles en torno al año 1600, con idéntico sentido al de la palabra italiana *disegno* en la misma época. En 1605, Fray José de Sigüenza, como cronista de la obra del *Monasterio de El Escorial,* escribía del «Arquitecto Mayor», Juan Bautista de Toledo: «iba haciendo la idea y el diseño de esta fábrica (...) y entendía bien el dibujo». No obstante, el desconcierto de Sigüenza ante la existencia de diferentes términos y significados aparece de forma explícita en paginas posteriores al re-

ferirse al sucesor de Toledo, Juan de Herrera, quien, según el cronista, «hizo unos diseños (llamémoslos estampas o dibujos o como quisieren)».

Al llegar al último tercio del siglo XVIII ya no se plantearía duda alguna, «dibujo» y «diseño» se utilizarán como términos sinónimos, algo que se puede constatar a través de dos diccionarios publicados en el año 1788; el de Francisco Martínez y el de Diego Antonio Rejón de Silva. En el caso de este último llega a definir el «Diseño» como «el dibujo o traza de una obra de arquitectura». Catorce años después de la publicación de estos diccionarios, en el de Benito Bails se puede leer: «DISEÑO. s. m. lo mismo que DIBUXO.»

Más allá de las anécdotas y curiosidades eruditas, lo más importante es conocer la evolución de los conceptos, ya que el cambio de significados es muchas veces radical, y hoy día estos dos términos no son sinónimos, y nadie se refiere a una película de dibujos como a una película de diseños, del mismo modo que no se habla de una tienda de muebles de diseño como de una tienda de muebles de dibujo. De forma similar, si alguien quiere aprender a dibujar busca una escuela de dibujo, y para aprender a diseñar, una escuela de diseño.

Esta diferencia conceptual del diseño frente al dibujo se manifiesta en distintos idiomas gracias a la existencia de dos términos para cada uno de estos conceptos; en inglés dibujo es *drawing* y diseño *design*, una palabra inglesa universalizada e importada en varios idiomas, aunque en inglés también había tenido originariamente una acepción similar a la de dibujo o delineación. Cuando se encuentra la palabra inglesa *design* en documentos anteriores al siglo XX ha de interpretarse de acuerdo con el concepto de dibujo, tal como podemos leer en el tratado de Henry Wotton publicado en 1624, en donde se habla de dibujos lineales como «Lineal Designes», y de un boceto como «the first Idea or Designement».

En relación con esto hay que ser conscientes que el concepto contemporáneo de diseño *(design)* es algo relativamente muy reciente y, en cualquier caso, nunca anterior al siglo XX, aunque se puedan encontrar antecedentes de este mismo concepto en periodos históricos anteriores. Por estas circunstancias, hoy se puede dar por sentado que existe una diferencia conceptual muy precisa entre el dibujo y el diseño, algo que justifica el uso de expresiones como «el dibujo del diseño».

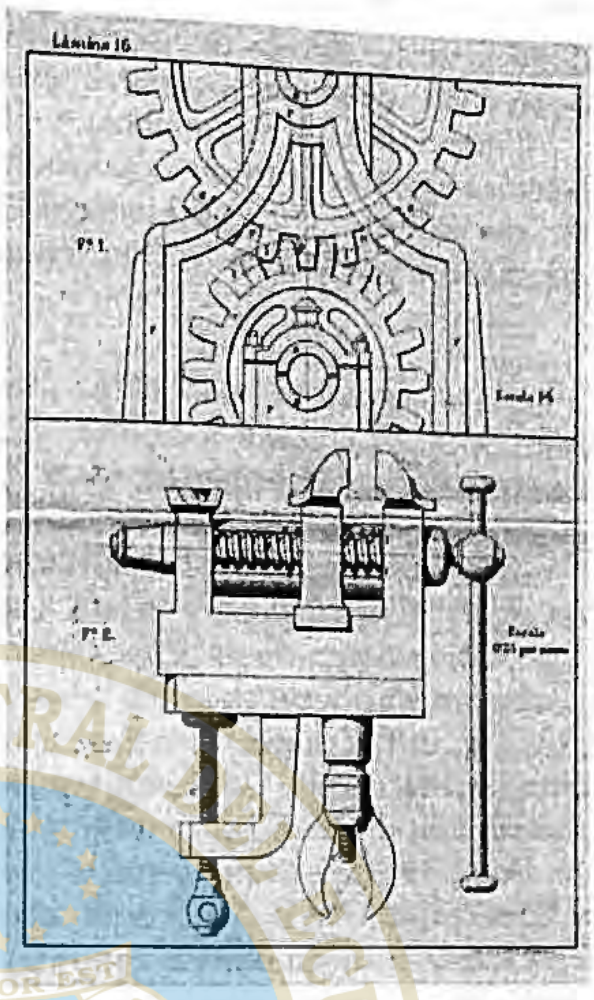
La maduración y precisión conceptual del diseño de productos se desarrolló, fundamentalmente, en torno a las teorías contemporáneas del proyecto, y de la novedad de este último son testimonio dos palabras nuevas, inexistentes y no reconocidas en los diccionarios de castellano, aunque son de uso habitual en la jerga especializada: «proyectación» y «proyectual». En este contexto, y aceptando estas premisas, el concepto contemporáneo de diseño se puede definir como una actividad «proyectual».

En referencia al diseño como «proyectación», actualmente, en algunos idiomas, como el italiano, para evitar la palabra *disegno* (identificada con dibujo), se ha admitido el anglicismo *design*, para designar esta actividad y oponerla a la del dibujo. La adaptación ha sido más fácil para las lenguas que han conservado, tal como ocurre en inglés *(drawing-design)* el par semántico *(dibujo-diseño*, en castellano; *debuxo-desenho*, en portugués, y *dibuix-disseny* en catalán). En algunos casos, a pesar de la existencia de términos propios, en algunas lenguas, como el portugués, se han impuesto los anglicismos *design* y *designer*.

En consecuencia, cuando se encuentra la palabra castellana diseño en documentos anteriores al final de la Segunda Guerra Mundial, debe entenderse como dibujo



14. Xilografía de una alegoría del dibujo bajo el nombre de «DISEÑO» en un manual editado en Barcelona en 1837.



15. Lámina de una «cartilla» de *Dibujo Lineal Geométrico*, 1901.

y no como *design*. De este modo, el manual publicado en Barcelona en 1837, bajo el título *Curso completo teórico práctico de Diseño y Pintura*, es, tal como se comprueba en sus páginas, un tratado de dibujo y pintura (figura 14). En el mismo sentido, también en la misma ciudad de Barcelona, cuando se funda en 1775 la *Escuela gratuita de diseño* se habla, evidentemente, de una escuela de dibujo.

En aquellos años del último tercio del siglo XVIII se promocionaba una nueva concepción social del dibujo, promovida por el pensamiento de la Ilustración al servicio de la producción de las manufacturas y el fomento de la educación de los artesanos, con el patrocinio de las Sociedades Económicas de Amigos del País. Los textos de la época son bien explícitos: «que las escuelas de dibuxo acompañen a las de primeras letras (...) y hermanados con la ortografía y gramática (...) geometría, aritmética, química»; «el dibujo perfecciona las artes mecánicas (...) instruye a todos los artífices poniéndolos en disposición de que el carpintero, el cantero, el herrero (...) den sus obras acabadas con hermosura y perfección»; «El dibuxo enseña el modo de dar la hermosura a las artes mecánicas» (figura 15).

Para los ilustrados el dibujo se convertía en un lenguaje universal que servía a todos los hombres, además de convertirse en un instrumento del plan de progreso y desarrollo del país en donde es un factor fundamental la competitividad industrial y comercial que se extiende por toda Europa. En referencia al concepto de dibujo de esta época, el historiador Pérez Sánchez señalaba que, «el uso funcional (...) termina por

triunfar enteramente en los planes de estudios de las Escuelas y Academias de Dibujo, en donde será a una asignatura previa».

El papel cada vez más importante de la tradición artesanal de los oficios frente a la tradición artística encontró su reconocimiento en los programas educativos de las escuelas de artes decorativas e industriales, uno de los antecedentes principales, aunque diferentes de las escuelas contemporáneas de diseño.

Idea, concepto, diseño interno, pensamiento, imaginación, invención, capricho, disparate, fantasía, ocurrencia, improvisación, hurtado, fusilado, sensación, sentimiento, emoción, impresión

Idea: *representación mental de una cosa real o imaginaria. || Propósito de realizar algo. || *Plan. || *Ocurrencia, hallazgo. || *Proyecto, *esquema. Deriv. «idear», «ideación», «idealizar», «idealización» e «ideal». (Tomado del griego *idéa*, 'imagen ideal de un objeto', propiamente 'apariencia'.)

Concepto: *pensamiento. || Acción de «concebir» o formar *idea. || Determinar una cosa en la mente. Deriv. «conceptuar», «concepción», «conceptualismo» y «conceptual». (Del latín *conceptus*, con el mismo significado.)

Diseño interno: junto con el «diseño externo» o forma, el «diseño interno» o *idea constituyen la clasificación académica del dibujo, propuesta por Federico Zuccari en 1607. Él mismo lo define como «el concepto formado en nuestra mente para poder conocer cualquier cosa y obrar exteriormente conforme a la cosa entendida».

Pensamiento: (derivado de «pensar», en el sentido de pesar cuidadosamente los pros y los contras) acto de la facultad de pensar. || Cosa pensada. || *Idea principal. || *Bosquejo de la primera idea o *invención para *componer una obra. También se deriva: «pensador». (*Pensar* está tomado del latín *pensare*, 'pesar'.)

Imaginación: (derivado de «imaginar», *representar idealmente una cosa, y éste de «imagen») facultad mental para *representar las *imágenes de las cosas reales o ideales. (Del latín *imago*, con el mismo significado.)

Invención: (derivado de «inventar», hacer una cosa nueva o no conocida) hallazgo. || *Ficción. || *Composición que es la *idea original para *representar una *escena o *motivo ornamental. También se deriva: «inventiva». (Del latín *inventum*, derivado de *invenire*, 'hallar'.)

Capricho: *idea casi siempre repentina y sin motivación aparente. || Antojo. || En las artes es una obra extravagante u original que prescinde de reglas y convencionalismos. Deriv. «caprichoso». (Del italiano *capriccio*, con el mismo significado.)

Disparate: despropósito. || Hecho o dicho absurdo, inconveniente o inoportuno. (Del latín *disparatus*, que contradice.)

Fantasía: capacidad de la mente para *representar cosas inexistentes. || Producto mental de la *imaginación creadora que no tiene fundamento real. || Obra de pura *imaginación en donde el artista no se sujeta a ninguna regla, adentrándose en sus sueños y quimeras. Deriv. «fantasear», «fantasioso», «fantástico» y «fantasma». (Del griego *phantázomai*, 'yo me aparezco'.)

Ocurrencia: (derivado de «ocurrir», 'acontecer') suceso casual e inesperado que demuestra *ingenio. También se deriva «ocurrente». (Del latín *occurrere*, 'salir al paso'.)

IMPROVISACIÓN: (derivado de «improvisar», 'hacer una cosa *de repente, sin preparación alguna') composición artística realizada de manera imprevista. (Del francés *improviser*, con el mismo significado.)

HURTADO: (derivado de «hurto», 'robo') en sentido figurado: *plagiar, tomar obras ajenas para darlas por propias. Deriv. «hurtar». (Del latín *furtum*, 'robo'.)

FUSILADO: (derivado de «fusilar») en sentido figurado y fam.: *plagiar. || *Copiar o *imitar obras ajenas sin citarlas.

SENSACIÓN: (derivado de «sentir», 'percibir por los sentidos, darse cuenta') percepción de ciertas cualidades dadas a los sentidos, como los colores. || Las mismas cualidades se llaman sensibles. La sensación se distingue del *pensamiento, y éste se concibe como una especie de «prolongación» o transformación de las sensaciones. También se derivan: «sensacionalismo» y «sensibilidad». (Del latín *sensatio, -onis*, con el mismo significado.)

SENTIMIENTO: (derivado de «sentir», 'pensar, opinar') estado afectivo del ánimo, resultado de sentir algo. || A veces puede entenderse como opinión o *expresión de pena. || En otras ocasiones se llaman sentimientos a todos los efectos del sentir en general que también pueden llamarse «pasiones». Así, Descartes escribía en su tratado sobre *Les passions de l'âme:* «Después de haber considerado en qué difieren las pasiones del alma de todos sus demás pensamientos, me parece que se puede definirlas generalmente como percepciones, o sentimientos, o emociones del alma». También se derivan: «sentimentalismo» y «presentimiento». (Del latín *sentire*, 'percibir por los sentidos, darse cuenta, pensar, opinar'.)

EMOCIÓN: (derivado de «mover») se utiliza en un sentido similar a *sentimiento, o como una de sus especies. También se derivan: «conmover» y «motivar». Deriv. «emocionar» y «emotivo». (Del francés *émotion*, con el mismo significado.)

IMPRESIÓN: (derivado de «imprimir», 'hacer presión, dejar una huella') *sensación, *emoción o efecto que las cosas causan en el ánimo. Deriv. «impresionar» e «impresionismo». (Del latín *imprimere*, 'hacer presión sobre algo'.)

El diseño interno o idea; el «arte conceptual»

Según la clasificación académica de Zuccari, el *disegno interno* o idea precederá a su manifestación posterior en la obra a través de lo que el autor italiano teoriza en torno a la otra expresión **disegno externo*. No obstante, las relaciones entre ambos conceptos nunca han sido las mismas; en ocasiones, no se ha aceptado la posibilidad de admitir una separación entre la *concepción y la *expresión en el dibujo, una posición defendida contemporáneamente por Cézanne al argumentar que la concepción de una obra no puede preceder a la ejecución, ya que las expresiones no pueden ser traducciones de un concepto preciso, y es tan sólo en la obra definitiva donde aparecerá claramente la idea, siendo por ello necesario que se mantenga unida la concepción y la ejecución. Como consecuencia de todo ello, para este pintor el dibujo y la pintura son partes constituyentes de la misma obra: «el dibujo y la pintura no son ya factores distintos; se dibuja tal como se pinta: cuanta más armonía hay en los colores, tanto más preciso se hace el dibujo».

También en algún momento, en una postura extrema, se llegó a menospreciar el *disegno* externo al defender la posibilidad de poder prescindir de la concreción formal de las ideas a través de una obra. En este sentido, cerca de nuestro propio tiempo, en la década de los años 70 del siglo XX gozó de gran importancia lo que se denominó

1. *Idea*, adopted from L, itself borrowed from Gr *idea* (ἰδέᾱ), a concept, derives from Gr *idein* (s *id-*), to see, for **widein*. L *idea* has derivative LL adj *ideālis*, archetypal, ideal, whence EF-F *idéal* and E *ideal*, whence resp F *idéalisme* and E *idealism*, also resp *idéaliste* and *idealist*, and, further, *idéaliser* and *idealize*. L *idea* becomes MF-F *idée*, with cpd *idée fixe*, a fixed idea, adopted by E Francophiles; it also has ML derivative **ideāre*, pp **ideātus*, whence the Phil n *ideātum*, a thing that, in the fact, answers to the idea of it, whence 'to *ideate*', to form in, or as an, idea.

16. *Arte como idea*, obra de arte conceptual de Joseph Kosuth, 1967.

«arte conceptual», en donde se proponía la posibilidad de admitir las ideas como arte *(idea art)*. Aunque fue una situación radical y excepcional este hecho ilustra la importancia que pueden llegar a alcanzar los procesos mentales en la elaboración de las obras de arte (figura 16). En alguna ocasión, durante los años más prósperos del arte conceptual, las obras ni siquiera llegaron a existir como objetos, más bien continuaban siendo ideas, conceptos, y a menudo lo único que existía era algún tipo de documentación que hacía referencia al concepto del que se trataba. El contraste de este planteamiento con otras circunstancias es muy grande, tal como se pone de manifiesto en unas declaraciones de Picasso del año 1948 relativizando la importancia de las ideas a favor del proceso de ejecución:

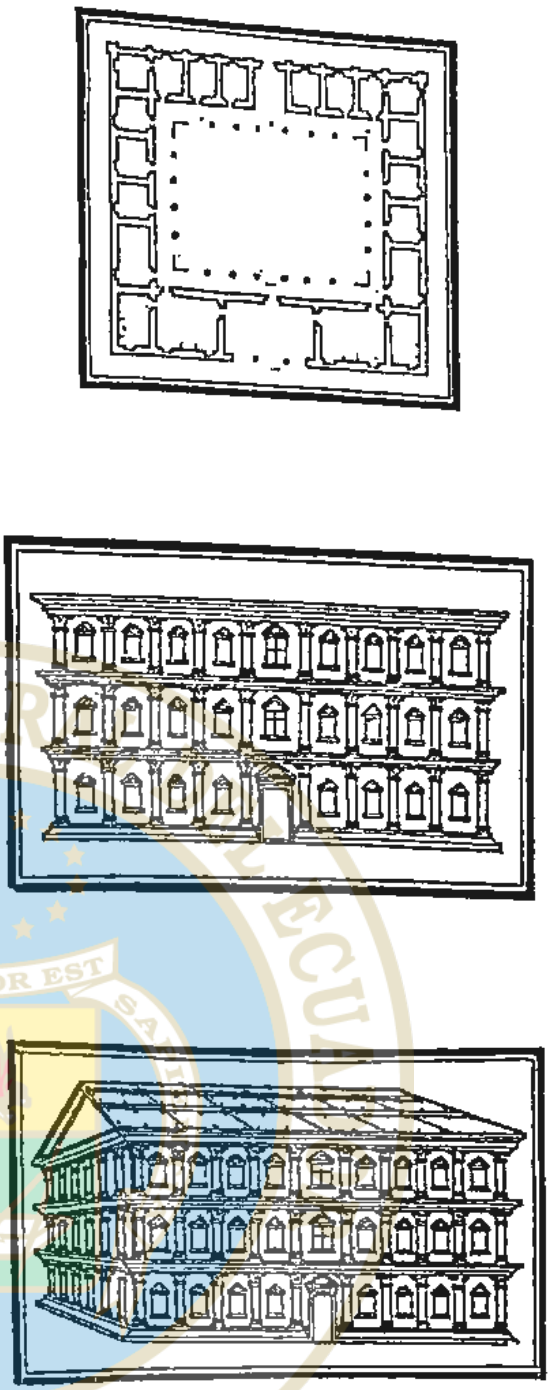
> Una idea es un punto de partida y nada más. Si uno se pone a pensar en ella se transforma en otra cosa. Si pienso mucho en algo, descubro que siempre lo tenía ya completo en mi mente. ¿Cómo, pues, cabe esperar que continúe interesado en ello? Si insisto, se convierte en algo diferente, porque algo diferente interviene en el proceso.

La situación excepcional del *idea art* incita a preguntar sobre la función general de los procesos mentales en la práctica del dibujo; en las respuestas, diferentes términos han venido a significar la génesis de las obras; entre otros ejemplos posibles, la *imaginación, el *sueño, el *automatismo y el recuerdo son algunos de los factores referidos por Dalí en el momento de realizar sus últimas obras:

> Todo lo que hago ahora se concreta en el fenómeno de las catástrofes [...] ya no es la imaginación al servicio del sueño, ya no es automatismo [...] ahora pinto significados extraídos de mi propia existencia, de mi enfermedad o de profundos recuerdos.

Las «ideas» como definición de la concepción gráfica de la arquitectura griega

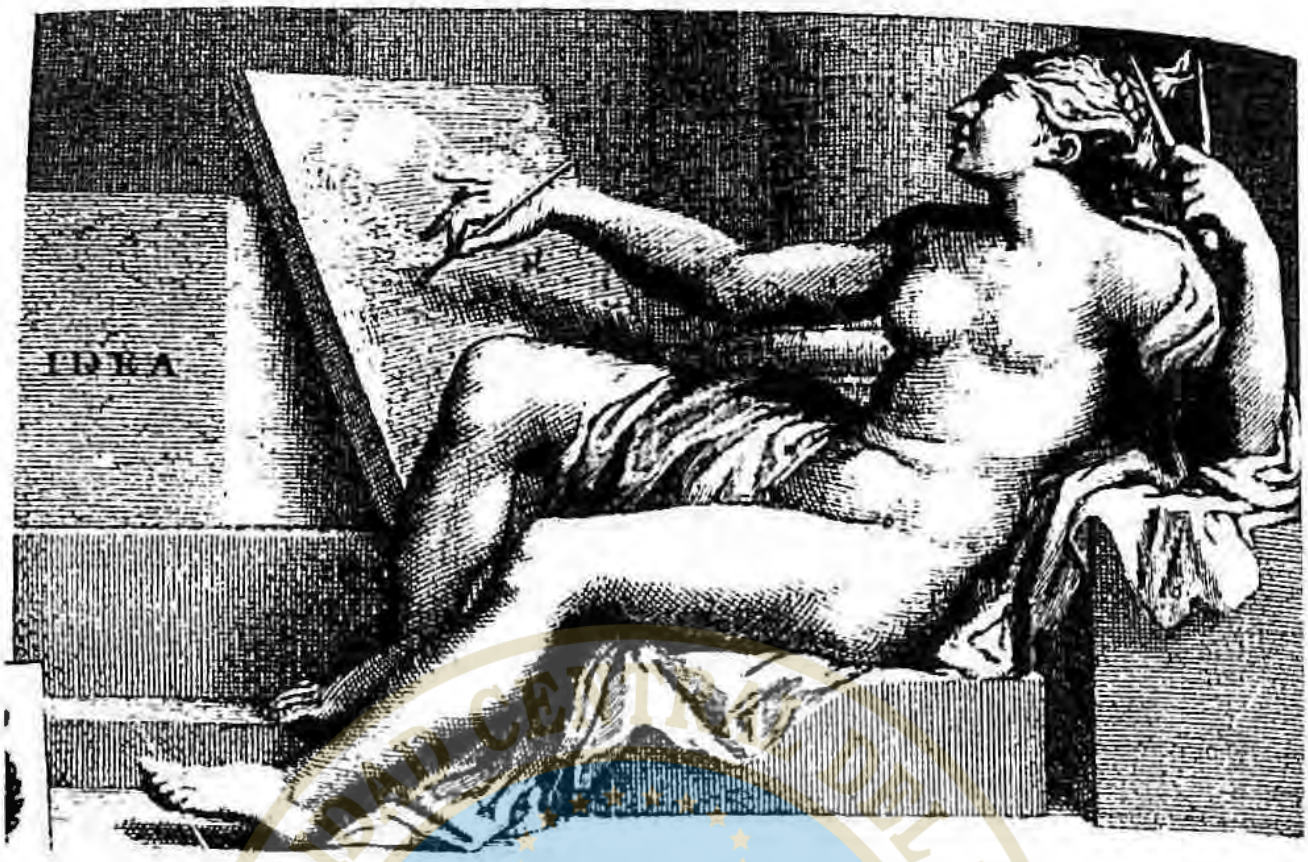
La valoración del papel de las ideas en la creación artística conduce a un debate que se puede remontar a épocas lejanas en la historia. A través del testimonio del arquitecto romano Vitruvio, en el siglo I a.C., sabemos que los griegos llamaban literalmente «ideas» a tres formas de dibujar la arquitectura *(quae graece dicuntur idea)*, descritas por el mismo autor: la *ichnographia*, la *ortographia* y la *scenographia* (figura 17). Aunque estas «ideas» se han traducido interesadamente por la tradición académica moderna como planta, alzado y perspectiva, de acuerdo con la fuente original, sería más adecuado hablar de tres formas de «pensar» la arquitectura, en lugar de tres sistemas para representarla.



17. *Species dispositionis* de la arquitectura, llamadas *Ideas* por los griegos. *Ichnographia, ortographia, scenographia.*

Conocemos, a través de este autor, que los romanos se referían a esas tres «ideas» de tradición griega como «especies de disposición» de la arquitectura *(species dispositionis)*, y según precisa el mismo Vitruvio, «nacen estas tres especies de ideas de la meditación y de la invención» *(ex cogitatione et inventione)*; a continuación él mismo define que «la meditación *(cogitatio)* es una atenta, industriosa y vigilante reflexión, con deseo de hallar la cosa propuesta. Y la invención *(inventio)* es la solución de cuestiones intrincadas y la razón de la cosa nuevamente hallada con agudeza de ingenio».

El carácter totalmente conceptual, implícito en estos tres términos, es el que predomina y define mejor su acepción, aunque no se excluía la consiguiente fase gráfica en el dibujo como soporte del pensamiento creador, tal como se deduce de las palabras de Vitruvio; se trataba de la concreción de la *imago frontis* y de la *figura picta*, aludidas por el arquitecto romano, o el dibujo sombreado de la frente y los lados del edificio *(est frontis et laterum abscendentium adumbratio)*. A este respecto se puede analizar la importancia que ya se otorgaba a la relación entre la imagen mental, «ideada», y la imagen representada, no tanto para establecer la articulación de una convención gráfica sino para centrar la atención en el mismo proceso conceptual sobre el que se desarrolla un sistema de convenciones en el dibujo.



18. A. Clouwet, «Idea», en *Le Vite de' Pittori*, Roma, Bellori, 1672.

La cultura académica interpretó estos tres términos vitruvianos condicionada por una rígida conceptualización que separaba con demasiada rigidez la ideación, la representación y, finalmente, la realización de la arquitectura, concebidas como etapas diferentes entre sí y regidas por sus propias leyes.

En consecuencia, la primera *specie* de disposición, la *ichnographia*, como una «idea» de la arquitectura, no debería entenderse tanto como el dibujo «académico» de la planta de un edificio, sino como la resolución de la expresión y construcción de un símbolo directamente sobre el terreno, y la huella de un ritual fundacional que dará lugar a la excavación de los cimientos. Como un segundo concepto diferente a la *ichnographia*, la ideación y demostración del alzado, fundamentalmente la fachada, están contenidos en la *ortographia*, en donde se incluyen todas las descripciones que sirvan para comprender cómo se levanta la obra en cuestión. Por último, el concepto de la *scenographia* (traducido forzadamente como perspectiva) debe entenderse como el arte de saber concebir y predecir el efecto final producido ante la vista más que una técnica geométrica de representación.

La idea del arte y el modelo interior

Después de la Antigüedad la teoría del *disegno interno* o idea llegó a ser durante la época manierista una de las mayores conquistas conceptuales de los artistas; de acuerdo con la mentalidad de la época se afirmaba que aquello revelado en la obra de arte debe preexistir necesariamente en el espíritu del artista y esta imagen espiritual se denominó *disegno interno* o «idea» (figura 18). Tanto para Lomazzo (1538-1600)

como para Zuccaro (1529-1566), la idea de la belleza constituye algo que el espíritu de Dios infunde directamente en el hombre y que allí prosigue con independencia de cualquier impresión sensorial. En general, Zuccaro no quiere utilizar el término «Idea», que considera «teológico», porque él dice hablar «como pintor a pintores, escultores y arquitectos». No obstante, desde mediados del siglo XVI era frecuente utilizar la palabra idea para referirse, fundamentalmente, más que al contenido o al *tema de la representación artística, a la facultad creadora, para identificarla con la *«imaginación». En ese sentido se debe interpretar la frase de Vasari referida al «concetto che si fa fabbricato nell'Idea», y aquella otra de Lomazzo hablando de «le cose imaginate nell'Idea», o la de Guido Reni cuando hablaba de: «quella forma di corpo, che nell'Idea mi sono stabilita».

La teoría manierista del diseño interno se impondrá rápidamente en toda Europa, y en España se recoge explícitamente en el tratado de Pacheco al decir que, «para mover la mano de la execución se necesita de exemplar o idea interior», afirmando inmediatamente después que, «el interior es la imagen que haze la imaginativa i el conceto que forma el entendimiento. Ambas cosas incaminan al artífice, a que con el lápiz o pincel imite lo que está en la imaginación, o la figura exterior».

A pesar de la contundencia de todos estos argumentos, el término idea tenía diferentes significados en el siglo XVI: el primero en el sentido del concepto «ideal», fijado más tarde como representación de una belleza superior a la naturaleza; y, en segundo lugar, como representación de una *imagen independiente de la naturaleza, una acepción similar a la que habían adquirido desde los siglos anteriores las palabras italianas *pensiero* y *concetto*. Precisamente, acerca del término *concetto* sabemos que Miguel Ángel lo utilizó como equivalente de idea, prefiriéndolo a esta última palabra aunque utilizándolo con la misma acepción. Al respecto, al comentar un soneto de Miguel Ángel, el académico florentino Benedetto Barchi escribió:

> Aquí hay que tomar el *Concetto* de nuestro poeta [Miguel Ángel] como equivalente a lo que antes dijimos era llamado *Idea* por los Griegos, *exemplar* por los latinos y *modello* por nosotros; es decir, aquella forma o imagen (llamada por algunos *intenzione)* que tenemos dentro del pensamiento de todo aquello que queremos desear, hacer o decir; la cual, aunque espiritual, es sin embargo causa eficiente de todo lo que se hace o se dice.

Una anécdota atribuida al pintor, escultor y arquitecto Alonso Cano (1601-1667) expresa la importancia dada a la «imagen interior» pretendidamente infundida por Dios. Según la narración de Palomino (1655-1726), estando Cano en el lecho de muerte, un cura le asistió presentándole un Cristo crucificado de talla, que estaba mal realizado y que fue rechazado por el artista moribundo diciendo: «¿Quiere que me irrite, si está mal hecho, y me lleve el diablo? Déme una Cruz sola, que yo allí con la fe le venero, y reverencio, como es en Sí y como yo le contemplo en mi idea.»

La asunción de la gran importancia dada a las ideas para la creación artística en el clasicismo se pone de manifiesto en la definición del *Diccionario* de Covarrubias en 1611, recordando que «idea» se deriva de la palabra griega:

> *eídon, video,* porque el que ha de hazer alguna cosa imitando el original, modelo o patrón, le es forçoso tenerle delante para irle mirando y comtemplando, como haze el pintor que copia alguna pintura de su original. También llamamos idea la imagi-

> nación que traçamos en nuestro entendimiento, como el arquitecto que traça una casa u otro edificio le fabrica primero en su entendimiento...

Algo más de un siglo después de haberse escrito estas palabras, para Palomino, la idea y el concepto son la misma cosa, al definir este último como: «La idea, o dibuxo intencional, que forma el pintor que inventa antes de llegarlo a delinear. Y así, llámase bueno, o mal concepto, según es el capricho de lo inventado.»

En aquel momento se valoraba algo que algunos movimientos de las vanguardias contemporáneas también reivindicaron, la importancia del «modelo interior»; en este sentido, el poeta surrealista André Breton, declararía:

> La obra plástica, para responder a la necesidad de una revisión absoluta de los valores reales sobre la cual todas las mentes se hallan hoy de acuerdo, se referirá a un *modelo puramente interior* o no existirá.

Hurtar y copiar, la «antropofagia cultural»

En el *Índice de términos* incluido al final del tratado clásico de Palomino dedicado a la pintura, aparecen las voces «Hurtado» y «Hurtar»; la primera definida como «lo que en la Pintura está tomado de diferentes papeles agenos» y la segunda, referida a la pintura, habla de «componer una historia, tomando las figuras, y otros adherentes de diferentes papeles». Aunque en nuestros días el término hurtar está totalmente en desuso en las artes, la palabra copia se utiliza frecuentemente con la misma acepción de la palabra hurtar en torno a 1700.

Es bien conocido el hecho de que la copia de los maestros, no sólo ha sido habitual en el pasado, también ha sido una labor constante para una buena parte de los artistas contemporáneos fundadores de la modernidad. Cezanne, Picasso o Matisse son algunos entre los más conocidos, aunque no todos los que se valieron de estos recursos dejaron testimonios de sus opiniones y su posición conceptual ante estos métodos.

El pintor «metafísico» Giorgio de Chirico es uno de los que dejaron por escrito sus opiniones y el testimonio de su propia experiencia. Para él, copiar fue un método de aprendizaje, además de un tipo de arte que repitió en muchas ocasiones. Refiriéndose a su infancia recordaba en sus memorias: «Mis padres estaban suscritos a *L'illustration Française* y yo copiaba todos los retratos de políticos, militares y artistas que estaban reproducidos.» En su escrito *Il ritorno al mestiere* explicaba que, «hay que empezar copiando figuras reproducidas impresas» para después «pasar a las copias de estatuas»; según De Chirico se requería una dedicación de cuatro o cinco años antes de poder enfrentarse ante los modelos del natural.

Por su parte, el escultor Alberto Giacometti asumía personalmente una máxima de su admirado Cézanne: «copiar para ver mejor». Él no se refería tanto a las esculturas como a los dibujos, un medio en el que demostró ser un gran maestro; acerca de sus dibujos, el pintor Francis Bacon manifestó su opinión de que Giacometti era uno de los más importantes dibujantes del siglo XX. Para el escultor la copia no se limitó a las etapas juveniles de formación, sino que fue una actividad paralela a la creación en un diálogo permanente con la historia del arte, poniendo de manifiesto su interés permanente por conocer y aprender de quienes le precedieron en distintas épocas y lugares (figura 19).



19. Alberto Giacometti, copia de la Venus de Laussel.

Giacometti afirmaba respecto a ello: «desde que comencé a ver reproducciones de obras de arte —y esto se remonta a mi más tierna infancia y se confunde con mis primeros recuerdos— siempre he tenido el deseo inmediato de copiar todas aquellas que más me atraían, y este placer de copiar ya nunca me ha abandonado». A lo largo de toda su vida él dibujó a lápiz, tinta o bolígrafo, en los márgenes de libros de arte antiguo y revistas de arte moderno: *Cahiers d'Art, Documents y Art vivant*. Asimismo, sabemos que Giacometti solía comenzar su trabajo en el estudio, hojeando revistas o libros de arte, copiando todo aquello que llamaba su atención. A través de las revistas de arte de vanguardia conocía ideas muy valiosas para indicar la dirección de su trabajo.

El escultor suizo no fue una excepción en estas actividades, Picasso ha sido citado sistemáticamente por ser uno de los artistas más conocidos al usar de otras obras como ingrediente necesario a la hora de realizar las suyas propias (figura 20). Joaquín Torres García cuenta en las páginas de su *Universalismo constructivo* cómo, «Picasso, casi siempre, parte de un documento cualquiera. Recuerdo que en una de mis visitas a su taller lo encontré copiando unos viejos daguerrotipos. Pero ¿es que los copiaba? En modo alguno. Partía de aquello para luego destacar su fantasía creadora y darnos una obra personalísima». A Picasso se le ha definido como un «actualizador» de la historia del arte, o, en una imaginativa definición, como un «antropófago cultural».

La teoría de la «antropofagia cultural» fue formulada como un programa de acción entre un grupo de artistas y escritores brasileños en torno a los años 20 del siglo XX. Capitaneados por el poeta y novelista Oswald de Andrade, hacían la siguiente



20. Lucas Cranach el Viejo, *Venus y el Amor picado por una abeja*, 1530; réplica de Picasso en 1957.

reflexión: si no podemos prescindir de la cultura europea devorémosla. Se trataba de aprovechar la cultura anterior asimilándola, para crear algo propio; no se trataba de imitar, sino de utilizarla para crear algo nuevo.

Estas opiniones contemporáneas, aunque puedan parecer muy novedosas, se diferencian muy poco de las que existían en la tradición clásica respecto a los mismos problemas, aunque se glosaban con un tono más didáctico en los tratados. Volviendo al de Palomino, referido en las primeras líneas de este apartado, él proponía dos posibilidades: «componer una historia de diferentes retazos» o «tomar solamente aquel concepto del todo». En el primer caso, la dificultad residía en que, «tal vez es a la izquierda lo que es menester a la derecha, y es necesario trocarlo. Tal vez viene bien a la acción; pero la luz es diferente. Tal vez están las figuras miradas de un punto alto, y son menester de un punto baxo...».

En el «otro modo de tomar, o hurtar, que casi es inventar», se tomaría la organización de la composición:

> como si en primer término tiene algún grupo de figuras teñidas, y contrapuestas, tocado en alguna extremidad de una luz fuerte, contraponiendo a otro golpe de figuras iluminadas, donde esté el héroe de la historia, o la acción señalada del asunto, siguiéndose después otro término de figuras en media tinta, con algún pedazo de país, o arquitectura, a que contrapongan y algún rompimiento de gloria en la parte superior, con semejante organización de contraposición. Y así, en vista de este tan bien regulado concepto, formará el suyo el pintor, observando solamente en el todo la misma graduación, y disposición de términos, arreglando los trajes, y acciones de las figuras, según conviniere a la expresión del asunto, y aprovechándose de algunas de

las actitudes que le parecieren mas galantes, y concernientes a la historia, y a la mejor expresión de su argumento.

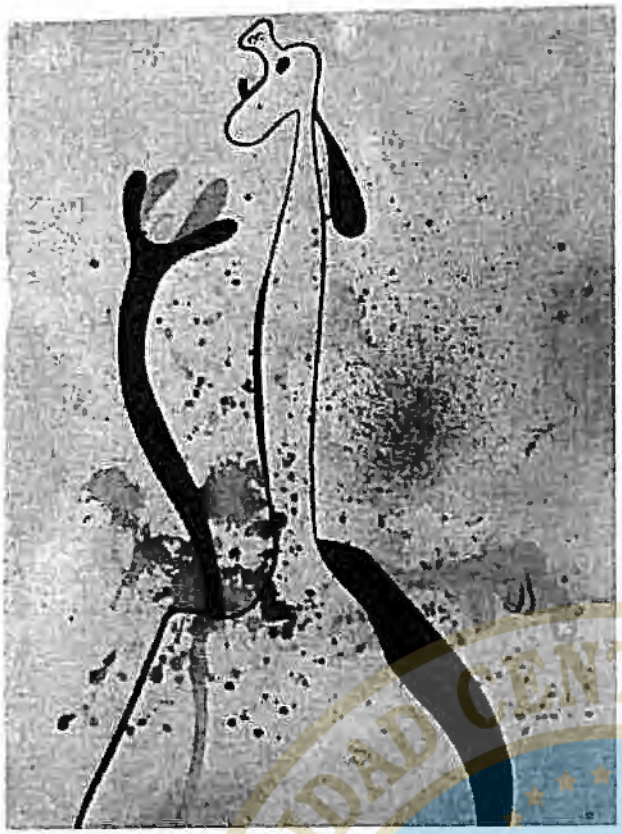
Estos métodos propuestos por Palomino no sufrían la presión social de la exigencia de la originalidad absoluta, o el temor a su denuncia como «plagio», un término que no se utilizaría hasta el siglo XIX. La justificación del pintor es clara: «el que lo ha compuesto de diferentes papeles es deudor a tantos, que no pudiendo pagar a ninguno, se alza con el caudal de todos; y por eso le llaman hurtar en buen romance, aunque lo cojan en un mal latín». Esta opinión se refuerza con otra anécdota de la vida de Alonso Cano, redactada por el mismo Palomino:

> No era melindroso nuestro Cano en valerse de las estampillas más inútiles, aunque fuesen de unas coplas; porque quitando, y añadiendo, tomaba de allí ocasión, para formar conceptos maravillosos; y motejándole esto algunos pintores por cosa indigna de un pintor eminente, respondía: *Hagan ellos otro tanto, que yo se lo perdono.* Y tenía razón, porque esto no era hurtar, sino tomar ocasión; pues por último, lo que él hacía, ya no era, lo que había visto.

Conceptualización de lo inesperado, la función de lo inconsciente

Más allá de las especulaciones teóricas en torno a las ideas artísticas, parece evidente que una obra de arte puede originarse de diferentes maneras: es deliberada o accidental, impulsiva o dirigida, espontánea o resuelta metódicamente a partir del estudio y la reflexión. Respecto a ello muchos artistas han utilizado la palabra para dejar el testimonio verbal de su particular manera de trabajar en la gestación de sus obras; se pueden encontrar escritos de diferentes épocas históricas que acreditan esta afirmación. Como ejemplo entre todos ellos podemos referir unas palabras del pintor Joan Miró relatando una época de su trabajo:

> Produje mucho en esta época, y muy rápidamente. Y así como en la serie de Palma que precedió a la de ahora trabajé con mucho cuidado, «controlando» todo, aquí lo hice con el menor control posible, al menos en la primera fase, en el dibujo. Aguadas: en colores pastel, con contrastes muy violentos. Incluso ahora; sin embargo, sólo las líneas generales las hice de modo inconsciente. El resto fue atentamente calculado. El vago dibujo inicial, por lo general con clarión, servía de punto de partida. En una ocasión y para comenzar, llegué a utilizar mermelada de moras; dibujé después cuidadosamente en torno a las manchas, haciendo de ellas el centro de la composición. En aquella época, cualquier cosa me servía de rampa de lanzamiento.
>
> Y en las diferentes obras que he hecho desde mi regreso de Palma a Barcelona ha habido siempre estas tres etapas: primero la sugestión, por lo general a partir del material; segundo, la organización consciente de estas formas; tercero el enriquecimiento de la composición.
>
> Las formas se me hacen reales conforme trabajo. En otras palabras, en vez de ponerme a pintar algo de manera premeditada, comienzo simplemente a pintar, y al hacerlo, el cuadro empieza a manifestarse o a insinuarse bajo mi pincel. La forma se va convirtiendo en signo de mujer o de pájaro.
>
> Incluso, en algunas ocasiones, inmersiones del pincel en el líquido limpiador pueden significar el comienzo de un cuadro. La segunda etapa, sin embargo, está calculada con todo cuidado. La primera etapa es libre, inconsciente, pero después el



21. Joan Miró, *Mujer sentada*, 1935.

> cuadro está por completo pensado, de acuerdo con ese deseo de trabajar disciplinadamente que he sentido desde siempre.

Antes de comentar los matices de este sugestivo texto, que nos da a conocer los intereses del pintor, advertiremos que, aunque son relativamente pocos los artistas que han dejado constancia escrita de procesos de trabajo similares a los de Miró, todos, o casi todos, utilizan unos recursos gráficos tan apasionantes como los que se describen en este texto, delatando cada manera particular de creación aunque no se hayan explicado con las palabras de sus autores. En la creación plástica, las «rampas de lanzamiento», tal como las nombra Miró, constituyen una primera etapa que él también define como el dibujo de la obra; es una fase difícil de racionalizar y, como él mismo declara, es «libre e inconsciente» (figura 21).

Antes de Miró, remitiéndonos a los argumentos de la historia, reconocemos en Goya a uno de los más prolíficos artistas españoles en cuanto a la realización de dibujos y, asimismo, cualitativamente se le considera como uno de los principales dibujantes en todo el arte universal. Su actitud crítica constante, así como su concepción romántica de la libertad individual son claves para la comprensión de su obra. Pérez Sánchez opina acerca de Goya que «parece lógico explicar su súbita entrega al dibujo, como una suma de crisis personales que, desde luego, incidieron en su visión del mundo y en sus modos de representación gráfica, con una cada vez mayor libertad y una multiplicada capacidad incisiva y crítica».

La satisfacción de Goya hacia el trabajo hecho en libertad se pone de manifiesto en una de sus cartas mejor conocidas, enviada a Bernardo de Iriarte el 4 de enero de 1794. En ella el genial artista refiere que:

> Para ocupar la imaginación mortificada en la consideración de mis males, y para resarcir en parte los grandes dispendios que me han ocasionado, me dediqué a pintar un juego de cuadros de gabinete, en que he logrado hacer observaciones a que regularmente no dan lugar las obras encargadas, en que el capricho y la invención no tienen ensanches.

El capricho y la invención fue, precisamente, el título elegido en el año 1993 para una memorable exposición sobre la obra de Goya que recogía, según el criterio de los organizadores, los *bocetos y *«borrones» de obras en los que el artista expresaba su primera idea compositiva y las series de «secuencias» de sus cuadros de gabinete, pintados sin las limitaciones impuestas por los encargos. No obstante, capricho, invención y ensanche no son tres conceptos exclusivos de su época, también pueden

utilizarse para describir las principales actitudes que han regido el comportamiento del arte contemporáneo, posteriores a los tiempos de Goya.

El concepto de «ensanche» hace referencia, no sólo a la ausencia de límites, también al desahogo y a la dilatación, que ha de entenderse en el arte con un sentido figurado, con unas connotaciones lúdicas, de «esparcimiento», como algo equivalente a la desenvoltura y naturalidad.

El «capricho» se refiere, también en el arte, con una dilatada tradición, a una obra transgresora que no sigue las reglas establecidas. Con un sentido similar, este término también puede hacer referencia a una obra que prescinde de cualquier tipo de fundamento lógico que la pueda justificar. Es obvio que, tanto lo inconsciente como lo arbitrario, están presentes entre los intereses de los creadores, y definen una buena parte del arte del siglo XX.

La «invención» referida por Goya es, posiblemente, una de las categorías artísticas más invocadas a través de todas las épocas y, en general, suele hacer referencia a todo aquello nuevo y antes nunca visto.

La invención; del «principiante» al «perfecto»

Las *imágenes mentales se han considerado muchas veces como algo más estable e imperecedero que las imágenes de una realidad en continua transformación, y la *imaginación es, precisamente, la capacidad de representar imágenes «inventadas». Para Van Gogh, según escribía a Émile Bernard en 1888: «la imaginación es, sin duda, una facultad que debemos cultivar, la única que puede conducimos a una creación más sublime y consoladora de lo que la simple mirada a la realidad —la cual percibimos siempre cambiante, pasando ante nosotros como un relámpago— nos puede hacer ver». La imaginación era concebida por Van Gogh como algo creativo y superior a la realidad, algo capaz de obtener, según él, imágenes hasta entonces desconocidas: imágenes inventadas.

El concepto de invención *(inventio)* en las artes fue desarrollado modernamente desde los tiempos de Leon Battista Alberti en la primera mitad del siglo XV; en aquel momento, el término comprendía, en la pintura de historia, tanto la elección del *tema como el planteamiento general de la *composición. Ludovico Dolce (1508-1568) en su *Dialogo della Pittura* (1557) reconoce esto de manera explícita al afirmar que «la invención procede de dos partes, de la *historia y del ingenio del pintor».

Se ponía de manifiesto una de las constantes de la teoría humanista del arte: su dependencia de los textos de las *narraciones bíblicas y los clásicos grecolatinos, así como la adaptación de la teoría literaria a las artes. Para Dolce, de la historia se tomaba simplemente la *materia, y del ingenio el *orden y la conveniencia *(convenevolezza)*, entendida como arreglo o *disposición ordenada de las figuras y *decoro; elaborándolo todo en la mente. Vinculándolo con ello, Dolce dividía la pintura en *inventione, disegno* y *colorito,* siendo el *disegno* la forma con que se representa la invención.

Esta subdivisión de la pintura en tres partes se correspondía con las del arte de la retórica *(inventio, dispositio, elocutio)*. Para los retóricos, después de la *inventio*, la *dispositio* era el esquema preliminar del discurso en la oratoria, con las indicaciones de las líneas estructurales de su forma final, mientras que, en la pintura, el *disegno* significaba para Dolce un boceto preparatorio derivado de la invención del pintor.

Alberti adoptaba en el siglo XV la subdivisión conceptual en función de una práctica de la pintura, interesada, cada vez más, en la representación de las formas naturales. La *circunscripción, *composición y *adumbración *(circonscriptione, compositione y recezione di lumi)* reflejaban el orden del proceso práctico del trabajo del pintor. Al supeditarse a la representación del mundo exterior, aparentemente se excluía toda la labor «intelectual» preparatoria del pintor antes de comenzar a trabajar en el cuadro. Sin embargo, Alberti añadió en su obra unos consejos para que el pintor aprendiese literatura e historia. Para aumentar su capacidad en la composición de historias recomendaba: «debe leer con atención las obras de los poetas y los retóricos» y además, «le servirá de no poco auxilio para inventar y componer una historia la conversación de los hombres literatos y abundantes de noticias, pues es evidente que el principal mérito consiste en la invención».

El mismo Alberti, en su tratado de arquitectura, también aborda el problema de su concepción. En una de sus páginas exclama: «¡cuántas veces nos ha ocurrido (...) que no podemos evitar que nuestra mente divague concibiendo alguna construcción!». En consecuencia, también en la arquitectura el *disegno* sería, pues, un trazado concreto «uniforme, concebido por la mente, realizado mediante líneas y ángulos».

Los tratados clásicos españoles también asumieron la cuestión de la invención entre el conjunto de sus preceptos, tal como sucede en el caso del pintor y tratadista Antonio Palomino en su *Museo Pictórico o Escala Óptica;* en esta obra organiza el aprendizaje de la pintura en niveles sucesivos, escalonados de forma gradual y, estando el cuarto, precisamente, dedicado a «El Inventor», tras las tres etapas anteriores dedicadas a: «El Principiante», «El Copiante» y «El Aprovechado», para culminar más tarde con «El Práctico» y «El Perfecto». Palomino explica en el capítulo dedicado al inventor:

> Qué cosa sea inventar, y si todo lo que es inventado merece el título de original. Inventar es lo mismo que hallar una cosa que estaba oculta, escondida o ignorada, que eso significa invenire, del verbo latino *invenio*. Y así ninguno debe gloriarse de haber sacado a luz alguna cosa, a el parecer nunca vista; porque además de que todas las especies depositadas por el Criador en la oficina de nuestro entendimiento, y a él se le debe la gloria de todo o que es bueno; por ventura se podrá hallar en otra parte.

Para Palomino, prosiguiendo la tradición italiana de Lomazzo y Zuccaro, la invención se relacionaba con la disposición de las figuras que sin necesidad de «buscar novedades», a través de múltiples sutilezas hacía posible el desarrollo de la invención, ya que, según él:

> aunque la actitud en el todo sea la mesma que otra, siempre tiene diferencia, siendo legítimamente inventada, ya en la acción de una u otra mano más alta, o más baxa; ya en la cabeza inclinada abaxo u arriba, a un lado o a otro; ya en la diferencia del trage, y aunque éste sea el mismo, en la variedad de los trazos, y elección de luz, y otros adherentes. Con que no nos hemos de privar de elegir las mejores actitudes, y contornos más gratos, porque los antiguos las hayan desfrutado; antes bien estos nos enseñaron a buscar lo mejor, como ellos lo hicieron y así estamos obligados a imitarlos.

En el arte contemporáneo también se han mantenido planteamientos que, en bastantes ocasiones, no están demasiado alejados de la tradición clásica; en este sen-

tido son muy claras algunas propuestas, como la del pintor surrealista André Masson (1896-1987), quien modificó su primera actitud, más vanguardista, respecto a los mecanismos de invención en las obras. Él había sido el primero del grupo que intentó llevar a cabo aplicaciones gráficas del automatismo, en donde se prerendía sacar unas conclusiones generales para identificar los pensamientos onírico, mítico y poético; abogando en la misma dirección de los poetas surrealistas había afirmado que el mecanismo de la inspiración funcionaba en ellos con independencia de sus decisiones conscientes.

En un texto del año 1941, cambiando de actitud y recogiendo todas sus experiencias, retomaba a una posición más reflexiva desde la que Masson escribía:

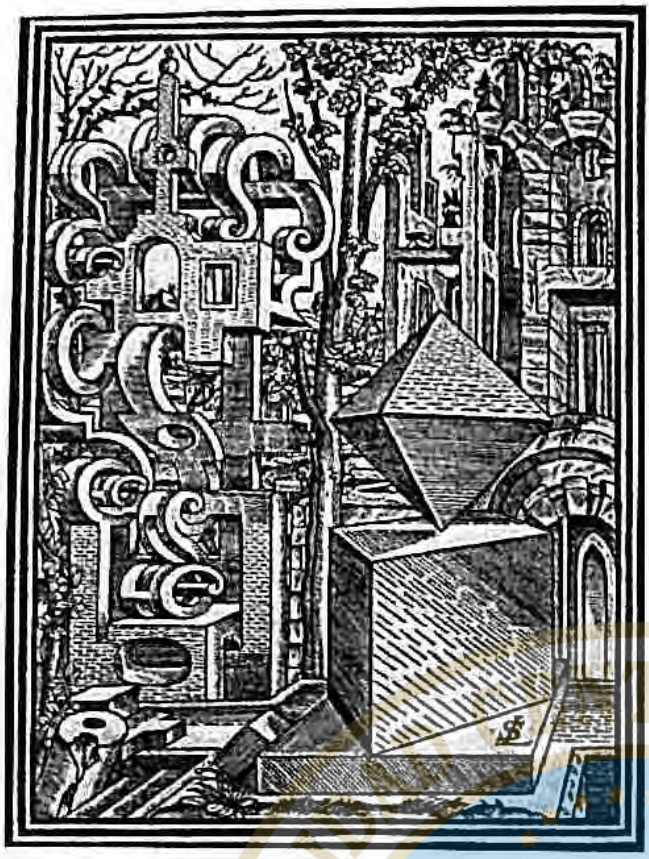
> El auténtico poder de una obra imaginativa procede de las tres condiciones siguientes: 1) la intensidad del pensamiento preliminar; 2) la viveza de la visión del mundo exterior; 3) la necesidad de conocer los medios pictóricos más apropiados para el arte de nuestro tiempo.

La fantasía de caprichos y disparates

Vicente Carducho (1576-1638), el tratadista español de origen italiano, en sus *Diálogos de la Pintura* refiere que ésta se funda «haziendo ideas con la razón y ciencia en la memoria, e imaginativa, que continuadas, vendrán a ser hábito en ella». A renglón seguido, en alusión a los que esto consiguen como merecedores de la celebridad, comentan que:

> Los tales son comparados a las cabras, porque van por los caminos de la dificultad, inventando nuevos conceptos, y pensando altamente, fuera de los usados y comunes, por sendas nuevas, buscan por montes y valles, a costa de mucho trabajo, nuevo pasto con que alimentarse; lo que no haze la oveja, que siempre sigue al manso, a quien son comparados los copiadores. De ai se tomó el frasis de llamar al pensamiento nuevo del Pintor, Capricho.

Algunas de las definiciones que han llegado hasta nosotros, aunque no sean tan retóricas como las de Carducho, pueden ser mucho más concisas; de este modo, en su *Vocabolario toscano dell'arte del disegno*, de 1681, Baldinucci definía: «*capriccio:* propiamente pensamiento e invención». El concepto de «capricho» se construyó en el contexto del arte del siglo XVI, un momento en el que se sostiene la opinión de que el arte es la representación de una imagen independiente de la naturaleza. El concepto de capricho se relaciona entonces con los de *imaginación y *fantasía, coincidiendo en sus épocas de más éxito crítico el cuestionamiento de las normas estéticas establecidas y, particularmente, con las crisis del *clasicismo (figuras 22 y 23). En 1591, Gregorio Comanini utiliza esos términos para hablar de los retratos de Arcimboldi, compuestos de flores y frutos, un pintor al que considera «un pintor fantástico ingeniosísimo y sumamente recomendable (...) ha sido capricho e invención suya el formar una mujer que sea enteramente flores y un hombre que sea enteramente frutos (...) Observad que no hay fruto ni flor que no estén sacados del natural, e imitados con la máxima destreza posible. Pero la aplicación de dichos frutos a los miembros es tan ingeniosa que la maravilla habrá de mudarse en estupor».



22. L. Stoer, *Composición perspectiva*, 1567.



23. Max Taut, *Dibujo de arquitectura*, lápices de colores y acuarela, 1921.

En castellano, la palabra «capricho» no se recoge en el *Diccionario* de Covarrubias de 1611, y se introduce tardíamente del italiano, aunque el mismo concepto se expresaba en castellano en las voces «dislate» y «disparate» con el significado de 'despropósito'. En su *Arte de la Pintura*, publicado en 1649, Pacheco comentaba la obra del Bosco refiriéndose a los elementos anecdóticos de las pinturas, impidiendo «que se haga caso de las cosas mayores y más dificultosas, que son las figuras»; recomienda evitar los elementos anecdóticos y que:

> Se huya de semejantes divertimentos despreciados siempre de los grandes maestros, aunque algunos los buscan de propósito, como sucede con los ingeniosos caprichos de Jerónimo Bosco (figura 24).

Hablando como tratadista Pacheco desaconseja el uso de estas licencias, al concebir los caprichos como invenciones de «licenciosas fantasías a que no convidamos los pintores». Un cuarto de siglo más tarde, Jusepe Martínez, en sus *Discursos practicables el nobilísimo arte de la pintura* recurre a la misma consideración peyorativa de capricho para comentar la pintura del Greco, diciendo que:

> Trajo una manera tan extravagante, que hasta hoy no se ha visto cosa tan caprichosa, que pondrá en confusión a cualquiera bien entendido para discurrir su extravagancia.



24. El Bosco, *Estudio de Monstruos.*



25. Francisco de Goya, *Aguarda que te unten,* Capricho 67.

Los nombres dados a dos series de grabados de Goya, tanto el de *Caprichos* como el de *Disparates,* aparecen en el momento de la maduración conceptual de algo que, en aquel momento, podrá ser considerado como un género artístico. Los «caprichos» se convierten, a finales del siglo XVIII, en un género de crítica social, iniciándose la tendencia de encaminarse a un mundo onírico y del subconsciente, confirmado con la evidencia de los *Caprichos* de Goya al recurrir al *«sueño» («El sueño de la razón produce monstruos»). Esta vía onírica sería una de las más importantes para el desarrollo del arte contemporáneo: el de los elementos irracionales de la creación (figura 25).

En sus *Caprichos,* Goya abordaba temas inventados por la *fantasía, no copiados directamente de la naturaleza ni subordinados, al menos en apariencia, a la tradición. En sus estampas Goya ridiculiza los errores humanos y satiriza algunos vicios universales como la hipocresía, la vanidad, la ociosidad, la lujuria, la borrachera o la gula. Los *Caprichos* eran la cara opuesta de una moneda en donde la otra cara representaba y ensalzaba el uso de la razón. El carácter de estos grabados queda declarado expresamente en el anuncio publicado en el *Diario de Madrid* el día 6 de febrero de 1799:

> Como la mayor parte de los objetos que en esta obra se representan son ideales, no será temeridad creer que sus defectos hallarán, tal vez, mucha disculpa entre los inteligentes: considerando que el autor, ni ha seguido los exemplos de otro, ni ha podido copiar tampoco de la naturaleza. Y si el imitarla es tan difícil, como admirable cuando se logra; no dexará de merecer alguna estimación el que apartándose enteramente de ella, ha tenido que exponer a los ojos formas y actitudes que sólo han

existido hasta ahora en la mente humana, obscurecida y confusa por la falta de ilustración o acalorada con el desenfreno de las pasiones.

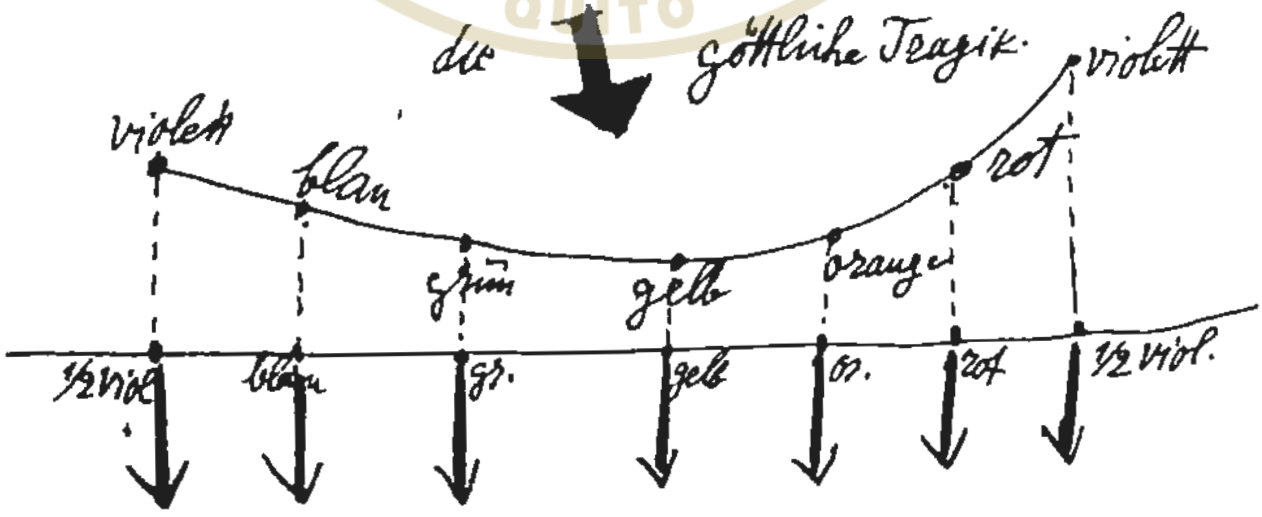
En Italia, en el siglo XVIII, los *capricci* se habían convertido en un género cuya formulación más clara se debe a Giambattista Tiepolo y representaban pequeñas escenas de fantasía, a veces con un carácter satírico y otras veces con elementos de magia y orientalismo. Los aguafuertes de Tiepolo se conocieron originalmente como *capricci*, aunque más tarde su hijo los dividiera en *Capricci* y *Scherzi* y están fechados entre 1735 y 1770.

Parece probado que la aceptación popular de las obras de Tiepolo influyó en la dedicación de Goya a este género que ya estaba consolidado, pues tanto *capriccio* como *scherzo* derivan de términos musicales y desde principios del siglo XVII servían para denominar pequeñas obritas de carácter juguetón, compuestas de frases musicales cortas y de ritmos alegres y graciosos, en las que se permitían ciertas libertades formales ajenas a la música más solemne.

Sensaciones, sentimientos y pensamientos

Desde finales del siglo XIX, el abandono progresivo de la pintura *realista llevó al desarrollo de concepciones subjetivistas, coincidiendo con algunas tendencias literarias que buscaban profundizar y atender a los «sentimientos». Al eliminar la *representación del mundo visual que asumió la fotografía, se buscaron los estímulos en la exploración de todo lo subjetivo. En el año 1885, Paul Gauguin escribía a un amigo íntimo sus ideas sobre las «sensaciones»:

> En cuanto a mí, hay momentos en que creo que estoy loco y, sin embargo, cuanto más reflexiono por la noche, más me doy cuenta de que tengo razón. Desde hace mucho tiempo los filósofos explican los fenómenos que nos parecen sobrenaturales y de los cuales, pese a todo, tenemos *sensaciones*. Todo está ahí, en esa palabra. Rafael y los demás fueron hombres en quienes la sensación se formulaba mu-



26. Paul Klee, *Disposición de los colores del arco iris en analogía con el movimiento pendular*, 1921.

cho antes que el pensamiento, lo que les permitía, al estudiar, no destruir nunca esa sensación y continuar siendo artistas. Para mí, el gran artista es el que llega a la fórmula más inteligente, a captar las más refinadas *sensaciones* y, así, a las más invisibles traducciones del cerebro.



27. Paul Gauguin, *Adán y Eva (La partida)*, 1900.

Los simbolistas pensaban, en las últimas décadas del siglo XIX, que la mayor realidad residía en la imaginación y la fantasía; para ellos, el único camino posible en el arte consistía en el cultivo de los propios sentimientos y sensaciones. El arte, consecuentemente, podía expresar los sentimientos básicos y evocar ideas y emociones, por lo que todas las artes estaban interrelacionadas: los sonidos evocan colores; los colores, sonidos, e incluso ideas, a su vez evocadas por sonidos y por colores (figura 26). Desde las especulaciones teóricas se buscó establecer unas analogías entre los colores y la música, así como entre los colores y los sentimientos. Respecto a ello, Baudelaire ya había escrito en *El salón de 1846:*

> Hay tonos alegres y juguetones, juguetones y tristes, ricos y alegres, ricos y tristes, comunes y originales, [...] Ignoro si algún analogista ha establecido sólidamente una gama completa de los colores y los sentimientos.

En este mismo clima teórico, Gauguin se refería con insistencia a las sensaciones y a los sentimientos; al escribir a su amigo le decía:

> Mire la inmensa creación de la naturaleza y vea si no hay leyes para crear [...] todos los sentimientos humanos [...] Nuestros cinco sentidos llegan directamente al cerebro, condicionados por una infinidad de elementos que ninguna educación es capaz de destruir (figura 27).

Años más tarde, en 1946, Marcel Duchamp hacía un balance de su obra y de las influencias habidas en ella; refiriéndose a la «pintura (...) al servicio de la mente» recordaba que, poco a poco, a lo largo de todo el siglo XIX, «cuanto más atractivo sensorial tuviese un cuadro (cuanto más animal fuese), mejor considerado era».

La primacía de las emociones en el arte logró su culminación con el movimiento *expresionista, el principal generador de las primeras vanguardias del siglo XX, en donde se reivindicó la importancia artística de lo subjetivo. Sin embargo, una conceptualización similar se puede encontrar en muchos momentos anteriores, tal como



28. G. Tiepolo, *Ángel de espaldas.*

se puede comprobar en la afirmación escrita por Diderot en su *Salón de 1767:* «se tiene expresión mucho antes de tener la ejecución y el dibujo». En este sentido, se comprende cómo el expresionismo debe entenderse como algo más que una escuela o un movimiento bien definido, es una tendencia, una corriente en la que los artistas nunca estuvieron agrupados, sino que, por el contrario, siempre permanecieron solitarios y estrechamente ligados e interesados por los dramas de la vida.

Por estas circunstancias, ningún otro movimiento como el expresionismo ha sido comparado tan a menudo con la locura o asimilado a ella. En un conocido ejemplo de esa relación, sabemos que el escultor Rodin, en su *Juan Bautista,* cortó del pecho sano y simétrico del modelo ya terminado un buen trozo del costado derecho, para obtener con la mutilación la expresión patológica deseada.

El interés para mostrar en las obras de arte la expresión de las ideas o sentimientos espirituales, manifestados a través del rostro o de los movimientos corporales, ya aparece declarado de forma explícita por Leonardo: «La figura más loable es aquélla que por su acción expresa la pasión que la anima.» Estas ideas constituirán, en el futuro, toda una tradición que culminará con la formulación teórica de Descartes, publicada en las *Pasiones del alma* (1649), una obra que dará lugar a la fundación de la *fisionomía como una disciplina de las Academias de Bellas Artes.

La importancia dada a los elementos conceptuales en la creación artística, y su reconocimiento explícito, además de centrarse en las pasiones, se formula a través de uno de los términos más utilizados en torno a la segunda mitad del siglo XVIII; se trata de los «pensamientos» *(pensieri* en italiano) (figura 28). En el año 1788, en su *Introducción a las Bellas Artes,* Francisco Martínez glosa así este término:

> PENSAMIENTOS (Primeros): Llamados por los Italianos *machia.* Son ligeros bosquejos para cuya execución dexandose llevar los Pintores de su acalorada imaginación, se contentan con dár algunos golpes de lapiz ó de pluma, para indicar ó apuntar sus intenciones, el orden y el carácter que quieren dár á su diseño. Si estos bosquejos son de grandes Maestros llegan á ser preciosos á los ojos de un Conocedor, porque regularmente contienen mucha franqueza, libertad, ardor intrepidez, pinceladas fuertes y espiritosas, y un cierto caracter en fin, que seguramente no se halla en los diseños mas acabados.

Como ejemplo de una obra práctica, aplicando este término, se ha conservado un pequeño libro de dibujos del arquitecto Diego de Villanueva, iniciado en el año 1754, con el título de: *Libro de diferentes pensamientos unos inbentados y otros delineados por Diego de Villanueva.* Al hojear esta obra se puede comprobar la amplitud de temas abarcados en ella: dibujos de arquitectura, de cartuchos, de viñetas y de detalles

estructurales, así como de animales, figuras en trajes de la época e, incluso anotaciones de ingresos y gastos. Por su pequeño tamaño el arquitecto podía llevarlo siempre consigo para anotar tanto sus ideas como las de otros que llamaban su atención.



29. Georges Mathieu, *Composición*, 1957.

Impresiones e improvisaciones

Los «ensanches», «caprichos» e «invenciones» referidos por Goya, y comentados en páginas anteriores, se convierten en postulados de una parte considerable del arte contemporáneo. Retomando el texto de Miró también citado anteriormente, y en conexión con las ideas de Goya, se pueden remarcar tres aspectos destacados en las palabras del primero. Con un carácter lúdico, de divertimento, que podríamos decir de «ensanche», Miró se refiere al juego con los materiales: «cualquier cosa me servía de rampa de lanzamiento». «Primero la sugestión, por lo general a partir del material.»

El pintor catalán también recoge la valoración del azar, el «capricho» que no tiene necesidad de ser justificado racionalmente: «aquí lo hice con el menor control posible».

En tercer lugar, Miró se refiere a la elaboración consciente y organizada dentro de una obra que podemos calificar de «invención», en donde se da cuenta de la novedad y originalidad como algo que puede ser controlado, aunque él la denomina *composición. «Después el cuadro está por completo pensado, de acuerdo con ese deseo de trabajar disciplinadamente que he sentido desde siempre.»

El trabajo disciplinado que recuerda Miró es, aunque sea una redundancia, el que mejor se define y recoge en las disciplinas académicas tradicionales. Esta afirmación muchas veces se puede precisar cuando se habla del «mal gusto»; aunque sea difícil de argumentar, se asocia inmediatamente con la incultura, o la ruptura de una cultura estabilizada. De hecho, uno de los principales objetivos propuestos por las instituciones de enseñanza del arte durante los dos últimos siglos ha sido la formación del criterio y del gusto. Esto permite el establecimiento de unas leyes que hacen posible trabajar disciplinadamente.

Todas estas consideraciones, derivadas del conocimiento del proceso de creación de Miró, se pueden ejemplificar y reconocer en la obra de muchos artistas contemporáneos y el gusto por el material se puede descubrir a través de distintos elementos: desde el uso de *soportes variados que incluye diferentes papeles, hasta la utilización de la técnica del *«collage» para pegar todo tipo de cosas sobre el soporte. *Materiales, *técnicas y diferentes *procedimientos dan cuerpo sensible a las obras, del mismo modo que Miró se servía de la mermelada de moras como detonante en el punto de partida.

Ayudarse del azar significa, casi siempre, una valoración de los elementos no conscientes que pueden intervenir en una obra. Los accidentes en el proceso de trabajo y la casualidad, en general, se han considerado contemporáneamente como una expresión de la subjetividad. Con este fin, técnicas como el *dripping*, derivado del surrealismo automático o el gestualismo más radical, han buscado evitar el control

consciente del trabajo con la intención de conseguir algo que algunos han querido comparar con aquellas técnicas del psicoanálisis que buscan liberar la personalidad más íntima del individuo (figura 29). Por esta razón, Miró también admitía que «la primera etapa es libre, inconsciente».

No obstante, a pesar del individualismo generalizado en el arte contemporáneo, se consiguieron formular algunas propuestas pedagógicas y teóricas, de carácter universal, que se han ido incluyendo en los sistemas de enseñanza del arte.

Una respuesta pedagógica a estos retos sólo llegó a ser esbozada, parcialmente, por algunos artistas-profesores contemporáneos. Uno de ellos, el pintor W. Kandinsky, habla en su fundamental *De lo espiritual en el arte* de las «fuentes de origen»: «impresiones», «improvisaciones» y «composiciones», aportando en sus escritos unas ideas que recogen los diferentes aspectos plenamente asumidos en la práctica por la sensibilidad de las vanguardias. Aunque no es clara la posibilidad de aplicar de manera inmediata estas propuestas pedagógicas, las categorías definidas por él sirven para comprender una buena parte del arte del siglo XX.

Podemos ayudarnos de un esquema teórico que hable de las impresiones, improvisaciones y composiciones definidas por Kandinsky como «fuentes de origen» de tres categorías:

1. Impresión directa de la «naturaleza exterior», que se expresa en una forma gráfico-pictórica. Llamo a estos cuadros *impresiones.*
2. Expresiones principalmente inconscientes, en gran parte originadas de improviso, de fenómenos de carácter interno; por tanto, impresiones de «naturaleza interna». Llamo a esta clase *improvisaciones.*
3. Expresiones que se forman en mí de un modo similar (pero muy despacio), que son comprobadas y elaboradas por mí durante mucho tiempo y casi de un modo meticuloso según los primeros esbozos. Llamo a esta clase de cuadros *composiciones.* Aquí desempeña un papel preponderante la razón, lo consciente, lo intencional, lo racional.



30. W. Kandinsky, *Dibujo núm. 1,* 1912.

Sin lugar a dudas, las «improvisaciones» constituyen la categoría más novedosa de las tres, además de estar íntimamente relacionada con los postulados del arte *abstracto, a través de la referencia al «mundo interior» o, en una expresión bastante más confusa, la «necesidad interior» (figura 30). Kandinsky no era el único defensor de estas ideas; el pintor abstracto Hartung hablaba de la «dinámica interior del artista» y confesaba su propia opinión: «para mí la realidad de la obra es una manifestación que corre paralela con la vida del artista, es la exteriorización de fuerzas que hay en él».

El otro aspecto destacado por Kandinsky respecto a la «naturaleza interna» es el carácter «inconsciente», algo no sólo

evidente a través de muchas obras, sino en las declaraciones de algunos artistas que se refieren a situaciones de inconsciencia en el momento de ejecutar las obras; respecto a ello, Pollock decía: «cuando estoy en mi cuadro no soy consciente de lo que hago».

II

NOMBRES VINCULADOS A LAS FORMAS DE CONOCIMIENTO Y SUS APLICACIONES

DIBUJO ANALÍTICO, DESCRIPTIVO, NATURALISTA, REALISTA, CONCEPTUAL, ABSTRACTO, ESQUEMÁTICO, POÉTICO, CIENTÍFICO, TÉCNICO, LINEAL, ARTÍSTICO, ARTESANAL, ORNAMENTAL, DECORATIVO, DIBUJO ANIMADO

DIBUJO ANALÍTICO: aquél referido al *concepto de «análisis». || Distinción y descomposición de las partes de un todo. || En sentido figurado, examen que se hace de alguna obra. El análisis se contrapone a la *síntesis, entendida ésta como adición o recomposición de lo previamente descompuesto. (Del griego *análisis*, de *analýo*, 'desatar'.)

DIBUJO DESCRIPTIVO: aquél relacionado con el concepto de «descripción» (derivado de «escribir») acción y efecto de describir, *dibujar o *representar una cosa dando idea exacta de ella. También se derivan: «circunscripción» y «trascripción». (En latín *describere*, derivado de *scribere*, 'escribir'.)

DIBUJO NATURALISTA: referente al «naturalismo». || Sistema estético o *estilo artístico que propone como fin último la *imitación fiel de la naturaleza sin omitir lo desagradable o repugnante. || Se suele utilizar junto con el término *realismo de forma indiferenciada. (Derivado de *nacer*, del latín *nasci*, con el mismo significado.)

DIBUJO REALISTA: referente o relativo al «realismo». || Se utiliza como sinónimo de *naturalismo aunque suele centrar su interés en las cuestiones sociales y lo esencial de las cosas, recurriendo en ocasiones a recursos *expresionistas. || Es un concepto opuesto al de *idealismo. (Derivado de *real*, que tiene la existencia efectiva, tomado del latín *realis*, derivado de *res*, 'cosa'.)

DIBUJO CONCEPTUAL: se dice de aquél en el que prevalecen aspectos de carácter verbalizable antes que los puramente plásticos o dependientes de los estilos y tradiciones *figurativas.

DIBUJO ABSTRACTO: (derivado de «abstraer», 'aislar mentalmente') cualidad de algo separado de los objetos sensibles. || Se llama así al arte no figurativo en donde las líneas, colores, etc., no tienen relación con *formas y objetos reconocibles. También se deriva «abstracción». (Derivado de «traer», del latín *traere*, 'arrastrar'.)

DIBUJO ESQUEMÁTICO: aquél que reduce la *representación gráfica de una cosa a los caracteres más significativos, en ocasiones limitados a elementos *simbólicos o *estructurales.

DIBUJO POÉTICO: se dice de aquél capaz de evocar, a través de un lenguaje personal, una riqueza de *imágenes emotivas análogas a las que inspira la poesía lírica.

DIBUJO CIENTÍFICO: aquél relacionado y al servicio de una determinada ciencia, y cuyo fin es el conocimiento del mismo objeto de estudio de ésta.

DIBUJO TÉCNICO: el que posee un carácter instrumental al servicio de una profesión determinada, como puede ser la arquitectura o la ingeniería, y está auxiliado por un conjunto de convenciones y *técnicas geométricas de *representación.

DIBUJO LINEAL: denominación utilizada frecuentemente como sinónimo de *dibujo geométrico y en contraposición al *dibujo artístico. Está basado en la representación de las formas a través de diferentes *figuras geométricas que también constituyen su objeto de estudio.

DIBUJO ARTÍSTICO: en contraposición al *dibujo técnico o al *dibujo científico, de carácter instrumental, se denomina así al dibujo relacionado con las artes plásticas. Éste se considera más libre al no estar sujeto a *normas obligatorias y uniformadoras y suele tener un fin en sí mismo.

DIBUJO ARTESANAL: relativo a la «artesanía»; arte y obra de los artesanos, aquéllos que ejercen un arte u oficio mecánico. (Derivado de arte, en latín *ars*, 'habilidad, profesión o arte'.)

DIBUJO ORNAMENTAL: se dice de aquél destinado a *representar los elementos accesorios o el conjunto de ellos, para acompañar una obra con la pretensión de embellecerla.

DIBUJO DECORATIVO: sinónimo de *dibujo ornamental o dibujo de *adorno.

DIBUJO ANIMADO: se denomina así al conjunto de *fotogramas dibujados en una película cinematográfica para producir la *sensación de *movimiento de los personajes, y que utilizan recursos expresivos similares a los de las historietas gráficas.

El análisis de la belleza, dibujo analítico

El análisis y la síntesis se consideran como dos procedimientos generales del pensamiento, consistentes en descomponer mentalmente un concepto o un objeto material y recomponer seguidamente el todo. Estos procedimientos recomendados por Descartes *(Discurso del método*, II) se dan en todo el pensamiento, y especialmente en el metódico, utilizándose particularmente en las ciencias.

Todo concepto implica un análisis (la abstracción) y una síntesis (la universalización); asimismo, todo juicio es una relación y, en consecuencia, una síntesis de conceptos. En el caso del arte, algunas veces se ha defendido la idea de que éste constituye una situación muy particular y que no es susceptible de un análisis racional para reducirlo a los elementos que lo componen, aunque en la mayor parte de las ocasiones se han utilizado métodos claramente analíticos para aplicarlos en los problemas teóricos que se planteaban. En este sentido, se puede hablar de dibujo analítico como aquél que aísla algunos conceptos, discrimina los diferentes aspectos de lo representado y diferencia los elementos que lo componen. Muchas veces también se defiende la opinión de que todo dibujo es siempre analítico, una idea que está perfectamente explicada en palabras del etnólogo y etnógrafo Julio Caro Baroja cuando se refiere al dibujo como un «elemento fundamental para *comprender*»:

> Un dibujo supone un acto mental complicado y dirigido a algo; a un objeto en sí. Ante algo que parece lo mismo, un ojo resalta un elemento; otro, otro. Para un ojo la sombra y la penumbra son lo esencial, porque quiere dar sensación de misterio. Para otro es la línea constructiva de la casa aunque esté envuelta en sombras. Para otro, algunos detalles. Hay tantas realidades como ojos.



31. William Hogarth, Lámina I del *Análisis de la Belleza*, 1753.

Además de los ejemplos prácticos, existen algunos antecedentes teóricos sobre la concepción analítica del dibujo; uno de los más importantes es el texto *Análisis de la belleza (The Analysis of Beauty)*, obra del pintor inglés William Hogarth (1753), en donde desarrolla su teoría estética en la que pretende definir los principios fundamentales que determinan la sensación de gracia o de belleza; para ello, en su aportación más original estudia el problema de las líneas en el arte y sus combinaciones, para atribuir a cada uno de sus tipos un valor diferente. En esta obra, Hogarth pretende establecer los criterios de la belleza más allá de su reducción a la imitación de la naturaleza y los modelos clásicos, para buscar, según sus propias palabras, «los principios de la naturaleza por los que llamamos bellas a las formas de ciertos cuerpos y feas a las de otros».

El pintor se proponía formular en su trabajo una especie de «gramática de la belleza» que culminaría su idea juvenil de descubrir la gramática del arte; él hablaba de «en lugar de copiar líneas, intentar leer el lenguaje y, si fuese posible, descubrir la gramática del arte». Esta circunstancia explica por qué su obra se titula precisamente *Análisis*, como si de un análisis gramatical se tratase, y no «ensayo», como era lo más habitual en una gran parte de los trabajos realizados en el siglo XVIII en torno al concepto de belleza.

Esta gramática del arte permitiría, tal como se ha advertido con acierto, reducir las normas de composición a una serie de líneas, justificadas por su valor compositivo; de este modo, las líneas rectas y las líneas simples en general se consideran por el autor de belleza dudosa, frente a las líneas compuestas que tienen una belleza muy superior; esto da pie a Hogarth a formular su célebre teoría de las líneas de la gracia

y de la belleza: las líneas *serpentina y ondulante que producen en nuestra mente, en su opinión, un efecto muy placentero.

En el grabado que acompaña el texto (figura 31), al lado de obras reconocidas como ideales de belleza clásica, tales como una estatua de *Venus*, el *Hércules Farnesio*, el *Apolo del Belvedere*, el *Laocoonte* o el *Antinoo*, aparecen cosas aparentemente dispa-ratadas, tales como corsés, candelabros, patas de taburetes o caricaturas. Ciertamente, Hogarth pretendía extender la estética desde la antigua escultura clásica a la moderna mujer londinense de su tiempo, desde la naturaleza a los utensilios corrientes; por esta razón, este pintor y tratadista ha llegado a ser considerado por algunos como un pionero en la teoría del diseño moderno.

Aunque la propuesta de Hogarth no tuvo una incidencia generalizada entre sus propios contemporáneos, a partir de mediados del siglo XIX las opciones analíticas en el arte tuvieron una gran importancia, al incidir en la exigencia de una comprobación crítica de los medios de expresión y representación, con el empleo de procedimientos de naturaleza autorreflexiva. En el primer tercio del siglo XX, el análisis de las obras de los grandes maestros, para descubrir los elementos que constituyen una obra de arte, fue una pieza fundamental en los programas educativos de la Bauhaus, la escuela más influyente en las propuestas renovadoras de las vanguardias artísticas. En ese contexto se desarrollaría el *Curso de dibujo analítico* de Kandinsky, en el que se buscaba confirmar sus teorías de los «elementos de la forma abstracta» como preparación de una pretendida «visión exacta», relacionada con la «organización gráfica constructiva».

En la actualidad, al hablar de dibujo analítico se suele hacer referencia a un dibujo de carácter científico o, más en general, un dibujo con pretensiones de lograr un conocimiento racional y la comprensión de los fenómenos. Puede decirse que el dibujo analítico persigue un conocimiento más allá de la simple percepción global y la descripción pormenorizada de los elementos constituyentes.

«Análisis de formas» también es un nombre utilizado en las últimas décadas del siglo XX para nombrar algunas asignaturas de dibujo en diferentes planes de estudio de arte y de diseño. En esas disciplinas se suele buscar una síntesis entre las tradiciones analíticas y las teorías formalistas. Precisamente, las relaciones entre los métodos analíticos del arte de las primeras vanguardias y las teorías formalistas de Wölfflin se ponen de manifiesto con las propias palabras del historiador, quien, en sus *Reflexiones sobre la historia del arte,* declaraba:

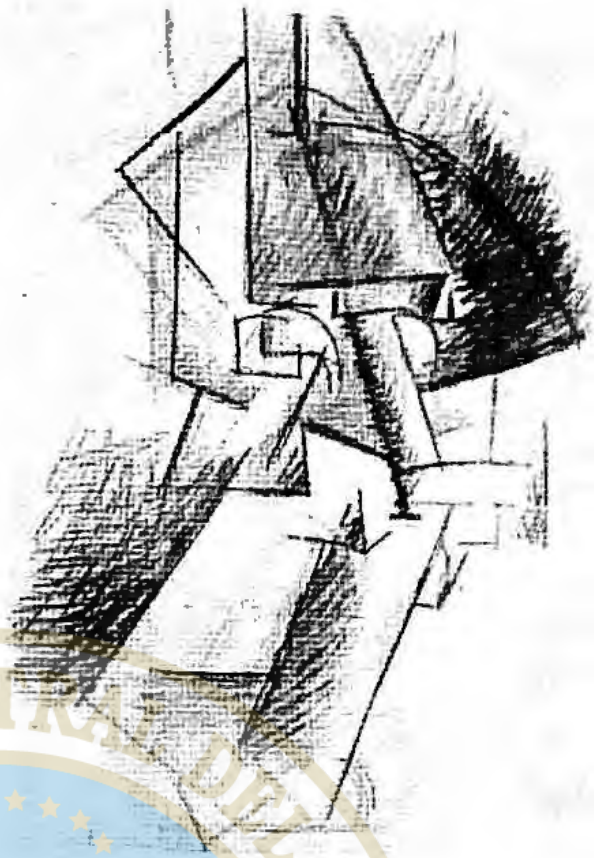
> Se me considera *formalista* entre los historiadores del arte. Acepto el título de honor si es que significa que siempre he considerado que la primera tarea del historiador del arte es el análisis de la forma visible.

Las teorías analíticas también han tenido repercusiones prácticas de gran importancia, más allá de su valor para la comprensión de las obras del pasado. El episodio mejor conocido de las experiencias contemporáneas se localiza en torno a los planteamientos pedagógicos de la Bauhaus, ya mencionados, y en particular por las enseñanzas de Kandinsky, basadas en la relación condicional indisoluble entre análisis y síntesis, puntualizada por él como «no "uno u otro", sino "y"»; en esta relación el análisis se concibe, no como un fin absoluto sino más bien, según sus mismas palabras, como «medios hacia la síntesis».

Las propuestas se enmarcaban en una orientación de la Bauhaus cada vez más científica y racionalista, hacia la que se decantó Kandinsky en el año 1926, el mismo de la publicación de su libro *Punto y línea sobre el plano;* en ese año escribía:

> De hecho, hasta ahora no ha existido en cuestiones artísticas un modelo de pensar analítico, sistemático, y poder pensar analíticamente quiere decir poder pensar con lógica [...] También el arte «puro» necesita hoy una base científica consecuente, más exacta.

Para poner en práctica estas enseñanzas, Kandinsky utilizaba naturalezas muertas y, aunque se trataba de un *género artístico habitual desde el siglo XVI, estaba avalado por el arte moderno con obras tan importantes como las de Cézanne y los cubistas. Para Kandinsky las naturalezas muertas eran lo más apropiado para el análisis formal, a causa de su inmovilidad, con la ventaja de poder disponer a voluntad los objetos, ajustándose a través de su organización con los intereses creativos del artista; con esa intención él prefería los elementos que se podían reducir bien a formas geométricas, permitiendo la ilusión de una estricta tectónica pictórica.



32. Pablo Picasso, *Cabeza*, 1911.

Esta actitud analítica llegaba a las últimas consecuencias de una corriente dentro del arte de las vanguardias, que había tenido su expresión más trascendental en el cubismo, en el que, precisamente, su primera etapa entre los años 1909 y 1912 se conoce como «cubismo analítico» (figura 32). En estas obras aparecen fragmentados los temas y están representados en distintos planos repartidos en la superficie del cuadro; en ellas también se puede hablar de yuxtaposición de diferentes puntos de vista obtenidos de cada objeto al girar en torno a él, aunque, tanto Picasso como Braque, los pioneros del cubismo, no proceden de forma sistemática sino por intuición.

Descripción gráfica e interpretación conceptual

Para precisar el concepto de descripción puede ser de gran ayuda recordar cómo, al menos a lo largo de todo el siglo XIX, se adjetivaban muchas ciencias como «descriptivas». Una de las primeras en calificarse de esta manera fue la *Geometría descriptiva, a la que algunos han propuesto establecer como una definitiva ciencia de la representación. Este nombre se acuñó en un contexto específico muy particular, el de la Revolución Francesa, un momento en el que la ideología dominante tiene una creencia radical en la existencia de una ciencia «objetiva», capaz de abordar y resolver cualquier problema formulado con claridad.

La «descripción» es una palabra característica del positivismo decimonónico que supone, con un optimismo no exento de ingenuidad, que la noción de descripción objetiva es inherente al concepto de ciencia; de ahí el éxito del término, que no sólo



33. J. G. Heck, lámina con temas de botánica, *The Complete Encyclopedia of Illustration,* 1851.

se aplicó para adjetivar a la geometría de la representación, sino a otras muchas disciplinas, como la anatomía o la lingüística comparada.

En todas las ciencias descriptivas, como la botánica o la zoología, se destacaba la descripción de los fenómenos, en oposición a la simple explicación especulativa de los mismos (figura 33). En cualquier caso, se valoraba más la importancia de la descripción fiel de los fenómenos frente a la pretensión de conocer las causas últimas. En consonancia con todas estas circunstancias, todo el siglo XIX estará caracterizado por la autoridad de un positivismo científico que prioriza todo lo que es cierto, efectivo y verdadero. Es precisamente ese positivismo científico el que pedirá a toda representación gráfica que también sea descriptiva, antes que expresiva o simbólica.

De acuerdo con todo esto, no pude resultar extraño que se titule *Description de l'Égypte* la «edición imperial» de la monumental obra (con más de 3.000 ilustraciones), en la que intervendrá el propio Monge, fundador de la Geometría descriptiva, con la participación de profesores y alumnos de la Escuela Politécnica. En el texto de esta obra, que debe considerarse como uno de los monumentos más importantes de la historia del dibujo, se reconoce expresamente la fe en el positivismo de la representación objetiva:

> Las series de láminas representan objetos existentes que pueden observarse y describir de manera exacta y, por esta razón, se pueden considerar elementos muy positivos para el estudio de Egipto (figura 34).

En relación con estas ideas, en un brillante trabajo de la historiadora Svetlana Alpers, *El arte de describir,* se establece una distinción precisa entre dos conceptos que concreta con los términos contrapuestos de «narración» y «descripción». La autora define la pintura «descriptiva» desde el sentido visual que caracteriza la pintura nórdica diferenciada de la pintura italiana «narrativa», en el sentido de depender de un texto literario previo. Mientras que la primera de ellas derivará directamente de la experiencia visual, la segunda ilustrará algo que se ha conocido previamente a través de la palabra.

En su análisis, la historiadora justifica las razones de la menor fortuna crítica del arte descriptivo del norte de Europa, basado exclusivamente en la experiencia visual:

> Existe una larga tradición de menosprecio por las obras descriptivas. Se las ha considerado carentes de significado (ya que no narran texto alguno) o inferiores por naturaleza. Esta visión estética tiene una base social y cultural. Una y otra vez esgrime la superioridad del intelecto sobre los sentidos y del espectador culto sobre el ignorante.



34. Lámina de la *Description de l'Égypte*, 1809.

Además de sus relaciones con la pintura, el concepto de descripción, independiente de los condicionantes literarios del arte narrativo, está más próximo a las especulaciones en torno a los ideales de una representación objetiva de valor universal. En este sentido, debe vincularse con esta actitud «descriptiva» una larga serie de episodios de algo que puede definirse como la ciencia de la representación que culminará, precisamente, en la formulación de la moderna Geometría descriptiva; una disciplina derivada, en sus orígenes más lejanos, de las investigaciones en torno a la *perspectiva pictórica de los artistas del Renacimiento.

En las etapas iniciales de la formulación científica de la perspectiva, puede recordarse que el primero que escribe sobre el tema es el humanista Leon Battista Alberti (1404-1472), autor, entre otras obras, de un texto titulado *Descriptio Urbis Romae*, en donde aplica unas técnicas de representación cartográfica de gran rigor geométrico para describir la Roma monumental a través del levantamiento de la planimetría. La técnica geométrica utilizada para ello era equivalente a la que utilizaría para la escultura en el pequeño tratado que dedicó a este arte. Del mismo modo, todas estas técnicas descriptivas estaban en sintonía con su propuesta de modelo geométrico de la visión y su aplicación para construir las imágenes con el mismo carácter matemático.

Conocimiento visual y «algebrización» de la representación

La mayor valoración de los datos obtenidos por los sentidos, por encima del conocimiento obtenido a través de los textos, explica la importancia histórica dada al estudio de la visión y los instrumentos ópticos de observación que condicionaron el arte durante varios siglos; por otra parte, desde la teoría de la ciencia y la filosofía tradicionalmente se definen dos formas de conocimiento: el conocimiento intuitivo y el conocimiento lógico, aunque también se conocen —admitiendo la diferencia de matiz— como conocimiento sensible y conocimiento inteligible; el primero es aquél que se adquiere a través de la experiencia de los sentidos con el mundo físico, mientras que el segundo es aquél logrado gracias a la argumentación lógico-deductiva.

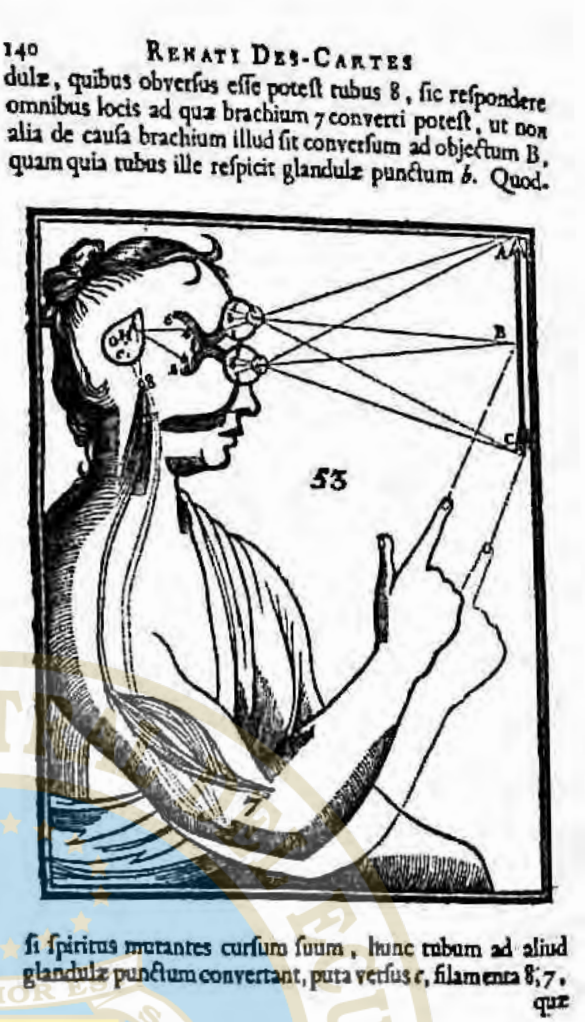
Al formar parte de nuestra experiencia visual, las *imágenes pueden concebirse como un instrumento de conocimiento; sobre ello, desde el Renacimiento al menos, podemos hablar de la importancia y el poder de las imágenes de una «cultura visual» en donde el arte es una de las piezas más importantes. La clave que explica esta vinculación entre imágenes y conocimiento es, por lo menos desde el siglo XV, la continuidad entre experiencia visual y representación artística: se dibuja lo que se ve y se mira para conocer.

Encontramos un ejemplo muy claro de esta actitud en los escritos de Leonardo cuando habla, en primer lugar, del ojo: «El ojo, que se dice ventana del alma, es la principal vía para que el sentido común pueda, de la forma más copiosa y magnífica, considerar las infinitas obras de la naturaleza» (figura 35). También, en otro lugar de sus escritos, Leonardo atribuye a la pintura el papel del conocimiento visual que caracteriza las funciones del ojo; él se refiere a ellas escribiendo tras el epígrafe: «A la Pintura le pertenecen todas las diez funciones del ojo.» En este contexto queda establecida con claridad la relación entre visión, imagen gráfica y conocimiento sensible.

Con estas ideas, en muchas máximas tradicionales se reconoce la importancia de las imágenes como un instrumento de conocimiento —intuitivo— superior al cono-



35. Leonardo da Vinci, *Estudio anatómico del ojo.*

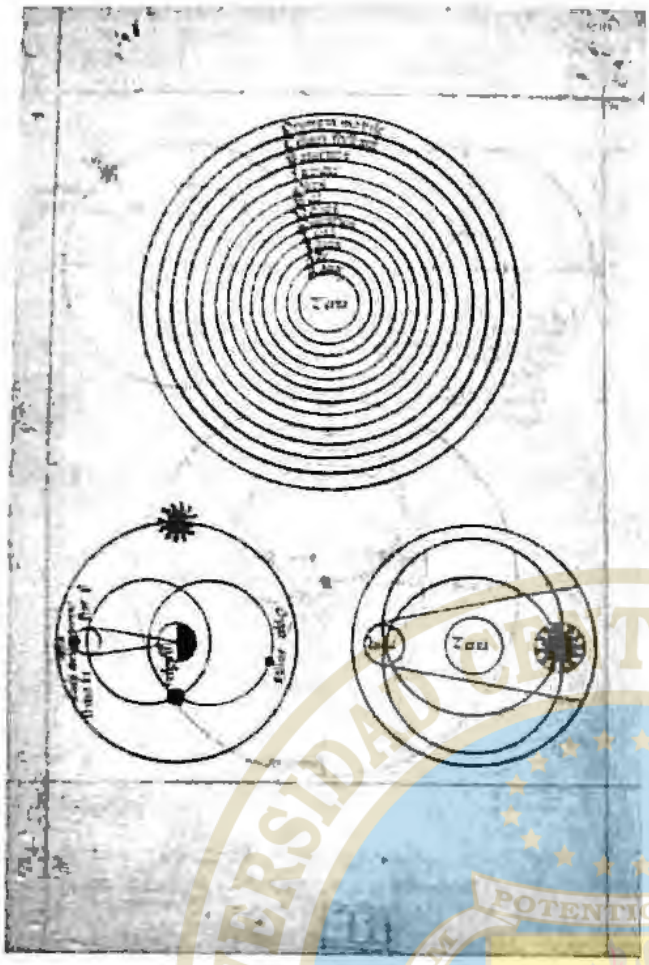


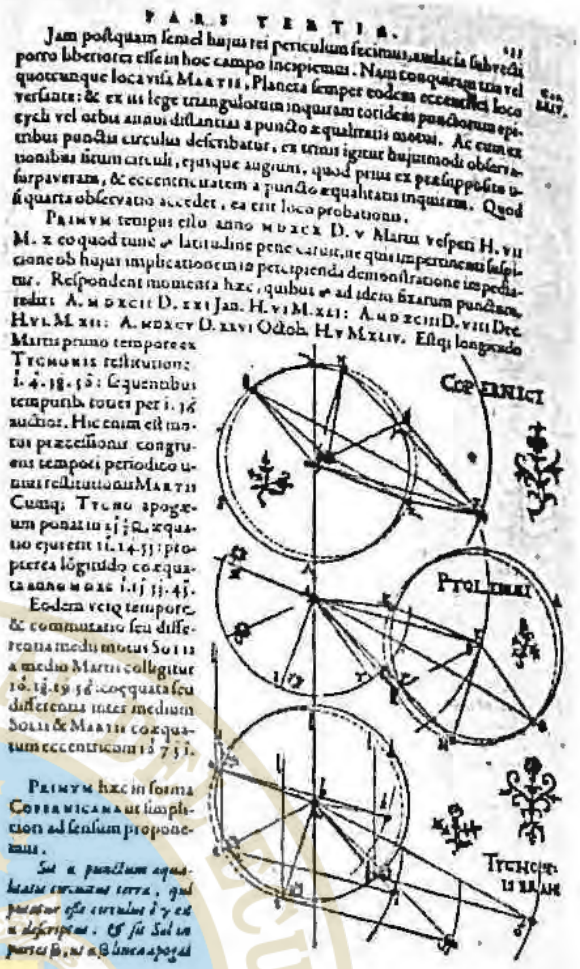
36. R. Descartes, ilustración del *Tratado del Hombre*, de 1662.

cimiento lógico o inteligible; «una imagen vale más que mil palabras» es una de esas frases en donde se sedimentó una sabiduría acumulada en el tiempo. No obstante, esto no fue siempre así, desde el siglo XVII las imágenes artísticas perderían irreversiblemente su protagonismo y poder en el mundo de la ciencia.

Con el desarrollo de las «imágenes ópticas», desde el Renacimiento, coincidiendo con los ideales cognoscitivos de los artistas, los nuevos instrumentos de observación y representación de la imagen, utilizados por la ciencia, fueron obligando, a su vez, a una renovación de las ideas; en torno al año 1609, Galileo observaba el cielo con la ayuda de un instrumento óptico, algo que exasperó a los detractores de sus teorías; así, el primer maestro de filosofía de la Universidad de Padua declaró solemnemente que jamás miraría el cielo a través de una lente; las nuevas imágenes obligaban a cambiar las viejas ideas.

Se formulaba entonces una clara separación entre la esfera perceptual y la esfera conceptual, aunque ambas persiguiesen las mismas cosas. Ciertamente, no siempre coincide lo que se ve con lo que se conoce; en el camino hacia la búsqueda de la verdad la ciencia prefirió el conocimiento racional de las fórmulas por encima del conocimiento intuitivo de las imágenes, con la excepción de las obtenidas con microscopios y telescopios. A partir del siglo XVII —el de la revolución científica— las imágenes «artesanales» realizadas por los artistas perdieron la hegemonía que, como instrumento de conocimiento de la naturaleza, habían tenido durante el Renacimiento; son muchos los ejemplos; frente a la anatomía descriptiva que se había de-





37. Lámina del códice *De sphaera*, siglo XV. 38. J. Kepler, página de *Astronomia Nova*, 1609.

sarrollado con el auxilio de los magníficos dibujos de los artistas, la moderna fisiología se produce sin una participación gráfica de aquéllos, el descubrimiento, por William Harvey (1578-1657), de la circulación de la sangre fue un descubrimiento basado en el estudio y en la confrontación de las teorías de Aristóteles y Galeno, más que en la observación del propio fenómeno (figura 36).

Respecto a la astronomía, hasta ese momento, la geometría gráfica, dibujada con sus sistemas de proyección estereográfica y ortográfica, había permitido desde la Antigüedad su desarrollo a través de la representación del movimiento de los planetas con modelos de órbitas circulares que se aplicaron al estudio y construcción de planisferios y analemas (figura 37). La deuda hacia los descubrimientos de los artistas fue grande; el matemático Federico Commandino (1509-1575) fue el primero que, como tal, utilizó la teoría de la perspectiva artística con fines puramente científicos: para analizar y comentar los sistemas de representación del *Planisferio* de Tolomeo.

No obstante, en la astronomía también se produciría un alejamiento de la primacía del dibujo, las primeras y trascendentales leyes de Johannes Kepler (1571-1630) se basaban en dos proposiciones que tenían una formulación matemática y no gráfica: los movimientos de los planetas describían órbitas elípticas alrededor del sol situado en uno de sus focos y la velocidad no era uniforme en su recorrido (figura 38). La sustitución de la circunferencia por la elipse, como modelo teórico, suponía la imposibilidad de dibujar con *compás —el instrumento de dibujo más emblemático de la

historia— las leyes que regían el orden del universo. A un amigo que protestaba contra la elipse, Kepler le describió el círculo como una prostituta voluptuosa que seduce a los astrónomos para apartarlos de la naturaleza honesta y virginal.

Si podemos hablar, en general, de un proceso de «algebrización de la representación» en la ciencia, que contempla una sustitución progresiva del dibujo y de las imágenes en general por las fórmulas, debemos situar como hito más representativo el de la *Geometría* de René Descartes (1596-1650) que atribuye ecuaciones algebraicas a las curvas, sustituyendo las figuras representadas por fórmulas abstractas en la gran victoria de la geometría analítica sobre la geometría gráfica.

Será, concretamente, el mundo de la matemática en donde se van a precisar mejor los límites del dibujo como un instrumento de conocimiento de la verdad científica y universal. En un análisis de la historia de la matemática, Marcel Boll, llamando la atención sobre la disociación de los términos «percibir» y «concebir», afirma que «el dibujo nos está prohibido, pero nada nos impide continuar empleando el lenguaje de la geometría». Estas palabras han de entenderse desde la formulación en el siglo XIX de las geometrías «no euclidianas», imposibles de representar visualmente, y que hacen anotar al mismo autor: «sólo los iniciados son aptos para comprender la generalización de una correspondencia matemática entre ecuaciones y representaciones gráficas. Pero nadie, fuera de un asilo de alienados, puede legar a representar directamente un espacio de cuatro dimensiones».

Naturalismo y realismo

El término «naturalismo» fue adoptado por la crítica de arte en el siglo XIX para aplicarse tanto a corrientes artísticas de la misma época como a otras anteriores; así, vemos cómo se habla del naturalismo de Courbet y del naturalismo de Caravaggio. El término fue propuesto por el crítico de arte Castagnary y se utilizó con mucha frecuencia desde el año 1863 (figura 39); el mismo crítico lo definió así:

> La escuela naturalista afirma que el arte es la expresión de la vida bajo todos sus modos y en todos sus grados, y su único objetivo es reproducir la naturaleza para representarla bajo su máxima fuerza e intensidad. La escuela naturalista establece las rotas relaciones entre el hombre y la naturaleza.



39. Henrique Pousão, *Desnudo de niña*.

En cuanto al «realismo», su conceptualización en las artes estuvo condicio-

nada por circunstancias de la realidad social; en particular, el término, que se generalizó en Francia después de los acontecimientos revolucionarios de 1848, es un producto lingüístico propio del siglo XIX propuesto exactamente en 1821. Fue el título de un volumen publicado en 1857 por Champfleury, y el nombre de un periódico especial aparecido en 1856-1857. El primer realismo estuvo representado en la pintura por Gustave Courbet, quien lo adoptó para su pintura, en donde se proclama el valor de la realidad objetiva de la vida cotidiana que puede poner de manifiesto la realidad social y, en particular, la de las clases sociales más desfavorecidas. La palabra fue adoptada como un término general que expresaba la dependencia que el arte tiene de la realidad, reemplazando a la anterior «mimesis» o imitación.

El término naturalismo y el término realismo se han utilizado y se siguen utilizando como sinónimos, aunque algunas veces se ha intentado establecer una matización conceptual precisa para diferenciarlos. El arte realista se considera muchas veces como el dedicado a la representación de lo real, entendiendo por esto lo opuesto a lo ideal. El realismo dedicaría toda su atención a todo lo comprobable, para atender a reflejar la vida cotidiana, de ahí que el realismo se centró, muchas veces, en lo «social», algo que sustenta y puede explicar el «realismo socialista» de algunos estados contemporáneos. El realismo en el arte se propone prescindir de toda modificación preconcebida o cualquier embellecimiento condicionado por el clasicismo academicista.

En cuanto a los matices, para algunos, a diferencia del realismo, el naturalismo se queda sólo en las apariencias, y evita y se desentiende del interior esencial de las cosas, mientras que el realismo buscará angustiosamente algo con qué llenar esas apariencias: el espíritu, el ser, la esencia; una estructura del mundo que lo explique por sí mismo. De ahí que en el realismo se pueda llegar a utilizar muchas veces la distorsión de imágenes *expresionistas para exponer lo real de forma descamada. En este sentido se ha puesto como ejemplo la utilización realista del expresionismo en obras como la de Grosz, quien siempre trataba de poner de manifiesto las características generales de la época: sociales, ideológicas, económicas, políticas, etc., fácilmente identificables por el espectador (figura 40). Igual que el término naturalismo, el término realismo fue utilizado y se continúa utilizando para describir el arte de algunas épocas del pasado, como la pintura flamenca del siglo XV o la pintura holandesa, francesa y española del siglo XVII.



40. George Grosz, *Mussolini el colonialista*, 1935.

El arte realista pretende ser un reflejo fiel de la historia de su tiempo, para hacer tomar a la gente clara conciencia de la estructura de la sociedad en la que el arte es parte importante, buscando el conocimiento exacto de las fuerzas reales que alientan o frenan el desarrollo de un

pueblo. De este modo, el arte se puede convertir en una fuerza, en un factor activo del proceso histórico; el arte realista sería para muchos, en consecuencia, un arte educativo.

En cuanto a los aspectos formales y técnicos, es el naturalismo artístico quien en pintura proclama el *plen air;* el aire libre representa, tanto una actitud estética como una posición ética, constituyendo una premisa asumida por los pintores impresionistas y algunas corrientes posteriores. En una carta del año 1866, escrita por Paul Cézanne y dirigida a Émile Zola, el pintor le confesaba sus opiniones, en donde reconocía los nuevos postulados formulados por el naturalismo:

> Pero tú sabes que ninguno de los cuadros que se pintan en el interior, en el estudio, serán nunca tan buenos como las cosas que se hacen en el exterior. Cuando se representan escenas al aire libre, los contrastes entre las figuras y su ambiente son sorprendentes, y el paisaje es magnífico. Yo veo cosas soberbias, y he de decidirme por dedicarme sólo al aire libre. [...] Estoy seguro de que todos los cuadros de los viejos maestros que representan cosas del exterior han sido hechos con dudas, pues no me parece que tengan la verdad, y sobre todo el aspecto original, de lo natural.

Abstracción

Los términos abstracción y abstracto tienen una acepción precisa en el vocabulario filosófico, como la 'acción que considera por separado un elemento (cualidad o relación) de una representación o de un concepto, dándole más importancia a él que a otros elementos'.

En las artes figurativas la «abstracción» se identifica con la voluntad deliberada de no reproducir nada de la realidad visible; en consecuencia, el concepto se propone casi siempre como antinómico de realismo, para valorar más que lo exterior, lo que ocurre en el interior de los individuos (figura 41). A partir de la primera acuarela abstracta de Wassily Kandinsky en 1910 se teoriza el abandono de la objetividad a favor del valor emocional de manchas, colores y otros elementos gráficos. En 1908 sucedió una famosísima anécdota relatada por el mismo pintor: un atardecer, de vuelta a su estudio de Munich, descubrió en la pared «un cuadro de una extraordinaria belleza» en donde «no distinguía sino formas y colores»; se trataba de uno de sus cuadros colgado al revés. Era una de las reflexiones que le llevarían a abandonar la representación.

La obra abstracta de Kandinsky se encauzaría más tarde en los tres aparta-



41. P. Mondrian, *Eucalipto (negro)*, 1910.

dos comentados en páginas anteriores: las *«impresiones» directas de la naturaleza exterior; las «improvisaciones» automáticas de raíz interior o subconsciente y las *«composiciones», obras intelectualizadas y ordenadas geométricamente con la medida y el peso de los colores.

Hacia 1911-1912 diferentes artistas comenzaron a producir un arte no figurativo de formas geométricas diferenciadas de las formas libres de Kandinsky; se trataba de los inicios de la «abstracción geométrica» que se argumentó desde los manifiestos y desde diferentes textos de artistas como *Realidad natural y realidad abstracta*, publicado por Mondrian en 1919-1920, en donde declara que «*lo bello* no puede ser ya la belleza puramente exterior, por la razón sencillísima de que la visión plástica pura ve *a través* de las cosas; así, para las miradas de la visión habitual, se ha convertido en *belleza abstracta*».

En 1930 Van Doesburg presenta una exposición de su obra abstracta bajo un nuevo término: «arte concreto». Más tarde, en 1947, el escultor Jean Arp escribía: «considero que un cuadro o una escultura que no haya tenido ningún objeto por modelo son tan *concretos* y sensuales como una hoja o una piedra». La propuesta consiguió que en muchos países se adoptase la denominación «arte concreto» en lugar de arte abstracto, que continuó utilizándose en Francia, en donde fue fundamental el papel del pintor Roger Bissière como profesor en la Academia Ranson, entre 1924 y 1937. Allí decía a los alumnos: «no copiéis la naturaleza, sino escoged entre los elementos que os ofrece»; esta posición determinaría una tendencia que se definió como la de los «paisajes abstractos», o de los «pintores del despaisaje».

En la evolución del arte abstracto se propusieron diferentes términos; se llamó sucesivamente «arte otro», según el tratado con aires místicos del crítico Michel Tapié, y «tachismo», o también «informalismo»; una palabra acuñada en el círculo del crítico Jean Paulhan. Después de 1945 se acuñó el término «expresionismo abstracto» para referir el arte que tenía su centro principal en Nueva York.

El concepto general de abstracción fue un motivo de reflexión, no sólo para los críticos, sino para muchos de los artistas cuya obra estaba implicada en sus postulados; así, este concepto está analizado por el escultor constructivista Naum Gabo en un texto de 1937, «Escultura: tallar y construir en el espacio»:

> Volviendo a la definición de escultura en general, se dice siempre a modo de reproche que a nuestros materiales les damos formas abstractas. La palabra «abstracto» carece de sentido, pues una forma materializada es ya concreta, de modo que el reproche de la abstracción es más bien una crítica de toda la tendencia constructivista en el arte que de sólo la escultura. Es ya hora de decir que utilizar contra nuestro arte el arma de lo «abstracto» es en verdad sólo la sombra de un arma. Ha llegado el momento de que los defensores del arte naturalista comprendan que toda la obra de arte, incluso la que representa las formas naturales, es, en sí misma, una abstracción [...] Creo que sería una gran ayuda para nuestra común comprensión que esta desgraciada palabra, «abstracto», desapareciera de nuestro léxico teórico.

Dibujo científico; el dibujo de la ciencia y la ciencia del dibujo

Se suele hablar de dibujo científico en referencia al utilizado en las ilustraciones que acompañan los tratados dedicados a diferentes disciplinas, como pueden ser la botánica o la zoología. En ellos, el dibujo de *ilustración, la mayor parte de las veces

es paralelo a un discurso teórico previo que lo determina y condiciona. Diferentes técnicas, sistemas, estilos y convenciones están condicionados por una gran diversidad de intereses de distintas ciencias y disciplinas científicas: desde la representación de conceptos abstractos del mundo de la economía, a través de *diagramas y *gráficos de producción, costos, distribución, etc., hasta las imágenes más bellas de las ciencias de la naturaleza, emparentadas con algunas tradiciones artísticas de distintas épocas (figura 42).



42. Lámina del *Hortus Regius Matritensis*, principios del siglo XIX.

Esta circunstancia explica por qué muchos artistas han trabajado y colaborado con científicos de diferentes disciplinas. Asimismo, tal como sucede con la figura de Leonardo, muchos artistas han sido pioneros en algunos campos de la investigación científica, gracias a sus trabajos gráficos. Precisamente, los dibujos realizados sobre el terreno, en contacto directo con el tema de estudio, constituyen algo que se podría definir como un género dentro de un género. Como ejemplo de ello, una obra relativamente reciente, publicada con el nombre de *Cuadernos de campo*, recoge los dibujos realizados durante un periodo de cuarenta años por el etnólogo y etnógrafo Julio Caro Baroja; en el prólogo, el mismo autor habla de la importancia y de su interés en el dibujo:

> El dibujo me ha parecido una herramienta de trabajo indispensable y lo he reconsiderado como elemento fundamental para comprender. Nada de cosa auxiliar complementaria o subsidiaria. No. Fundamental; y creo que ahora, cuando los artistas buscan abstracciones y cuando mucha gente torpe cree que la fotografía cumple todos los requisitos que se necesitan para obtener buenos documentos gráficos, somos los profesionales de distintas ciencias los que tenemos que combatir en defensa de lo que es el Dibujo en general y los buenos dibujos en particular.

El papel del dibujo en la fundación de la ciencia moderna asume una importancia paralela al mismo desarrollo respecto a las artes en general; en el Renacimiento, la ciencia del **disegno* aportó a la anatomía, a través de Leonardo, técnicas nuevas tales como la representación de cortes transversales, las proyecciones, el intento de explicación de las palancas musculares y, sobre todo, la representación fiel de la realidad observada. No obstante, las consecuencias de las aportaciones de la ciencia, de trabajos como los de Leonardo, no tendrán una repercusión inmediata, al quedar inéditas sus anotaciones.

Para su difusión, el dibujo científico precisó del auxilio de las técnicas de reproducción del grabado y de la imprenta, para incidir en el desarrollo universal del saber. El papel de las imágenes se determinó como algo fundamental en el desarrollo

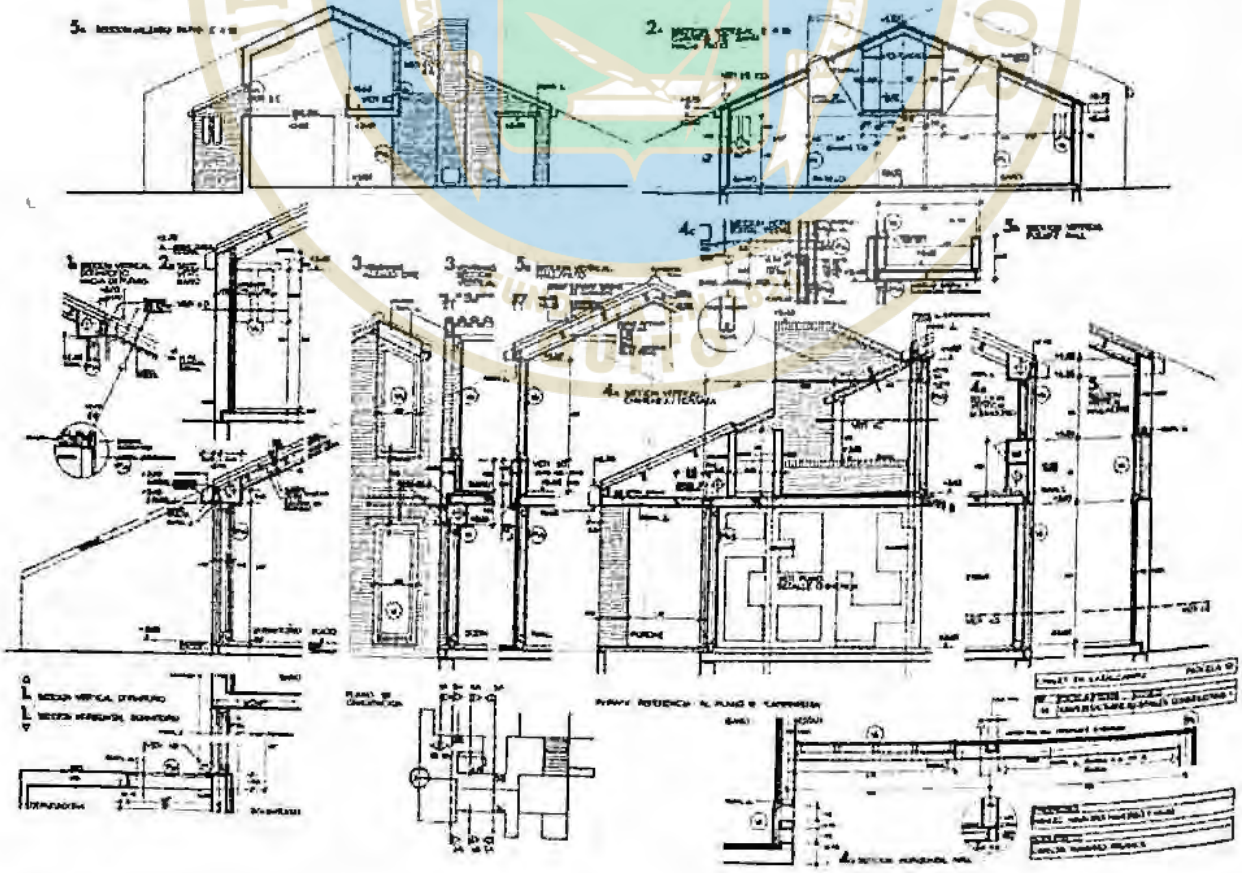


43. Lámina realizada tras una expedición científica a Australia en los últimos años del siglo XIX.

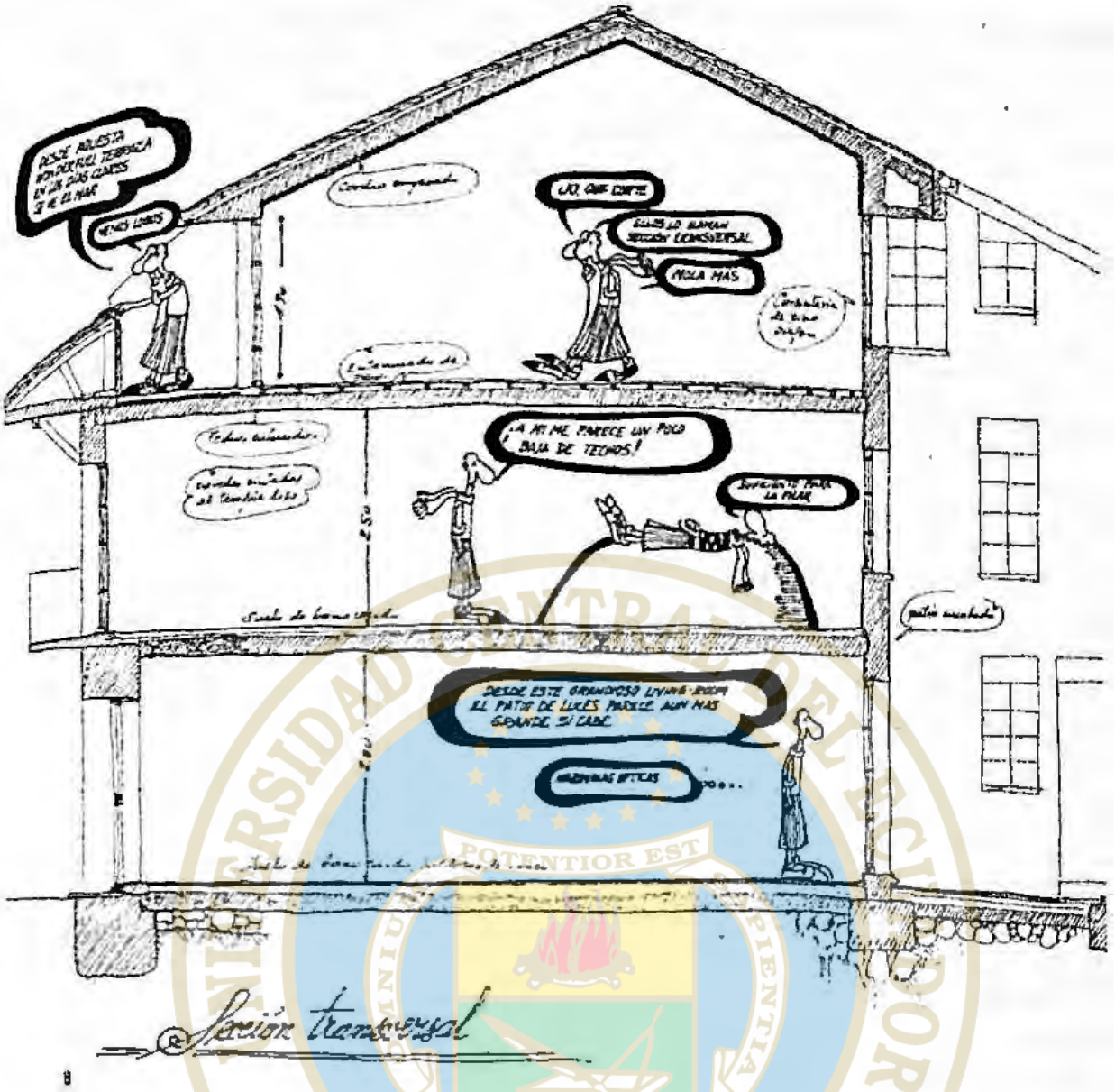
de la ciencia moderna; así, en el tratado de anatomía de Vesalio, de 1543, no sólo los grabados ilustran los conceptos expuestos en el texto, también en el texto se explican las aportaciones representadas en los grabados.

El perfeccionamiento de los sistemas gráficos durante el Renacimiento, así como la posibilidad de su difusión a través de la imprenta, vivió un empuje extraordinario en el siglo XVII gracias a los instrumentos ópticos de observación: el microscopio y el telescopio. Uno de los más grandes y primeros especialistas en el uso e investigación microscópica fue Robert Hooke (1635-1702), un autodidacta amante de ingenios y aparatos, quien escribió una obra titulada: *Micrografía o algunas descripciones de cuerpos diminutos hechas con lentes magnificadoras con observaciones e investigaciones sobre ellos.*

Más tarde, como uno de los hitos más importantes en el desarrollo del dibujo aplicado a la ciencia, las expedicio-



44. Detalles constructivos de un proyecto de arquitectura del año 1978.



45. J. M. Pérez González (Peridis), Sección transversal del proyecto de renovación de la vivienda unifamiliar de «Forges», para el visado del Colegio de Arquitectos.

nes científicas del siglo XVIII, en las que aparecen nombres de navegantes como Bouganville o Cook, contaron con la participación de una larga nómina de dibujantes para dejar constancia documental de las nuevas especies de animales y plantas, así como de los territorios y habitantes que los ocupaban (figura 43). En el viaje de Bouganville se incorporó el naturalista Commerman, del que se conservan alrededor de mil quinientos dibujos de los realizados y, en el caso de Cook, sabemos que en su primer viaje se acompañó de un dibujante naturalista y un pintor paisajista.

El dibujo aplicado a una profesión: el dibujo técnico

El nombre «dibujo técnico» está totalmente implantado en la cultura gráfica actual, y en su acepción conceptual precisa debe entenderse como un «dibujo instrumental aplicado a una determinada profesión» (figura 44). El dibujo técnico se diferencia del dibujo libre realizado en el arte, que suele tener un fin en sí mismo y está

normalmente al servicio de profesiones como la arquitectura, la ingeniería o el diseño, en las que se utiliza en procesos de realización de obras, desde las primeras fases de ideación, en la concreción de las formas y en las etapas de construcción y fabricación para dar instrucciones a los operarios.

El dibujo técnico, además de tener un carácter utilitario, está sujeto a las convenciones de unos *símbolos conocidos y compartidos por los profesionales de distintas especialidades, para posibilitar que los especialistas «lean» y comprendan la información de una misma manera (figura 45). Esto permite utilizar el dibujo técnico para comunicarse, dar instrucciones de construcción y controlar la forma, posición y las medidas de diferentes elementos, así como proyectar obras futuras y posibilitar la subdivisión y organización del trabajo en equipo con el intercambio de la información dibujada.

El hecho de haber identificado, con mucha frecuencia, los nombres «dibujo geométrico» y «dibujo técnico» como una misma cosa, se basa en el hecho de que la geometría constituye su esencia, para aportar su cualidad científica y conseguir la máxima objetividad en los dibujos, al traducir y expresar las formas a través de *modelos geométricos objetivos. Se ha de tener en cuenta que la geometría se define tradicionalmente como una disciplina científica cuyo objeto es el estudio del concepto de espacio y las figuras que en él se pueden imaginar.

El rigor necesario para la representación se logra gracias a la convencionalidad de los *«sistemas de representación», argumentados desde la *geometría descriptiva clásica, en donde se recoge, además del sistema de doble proyección que fundamenta el empleo de *«vistas» para describir los objetos, el sistema acotado utilizado fundamentalmente para el dibujo topográfico, y los distintos tipos de *perspectiva.

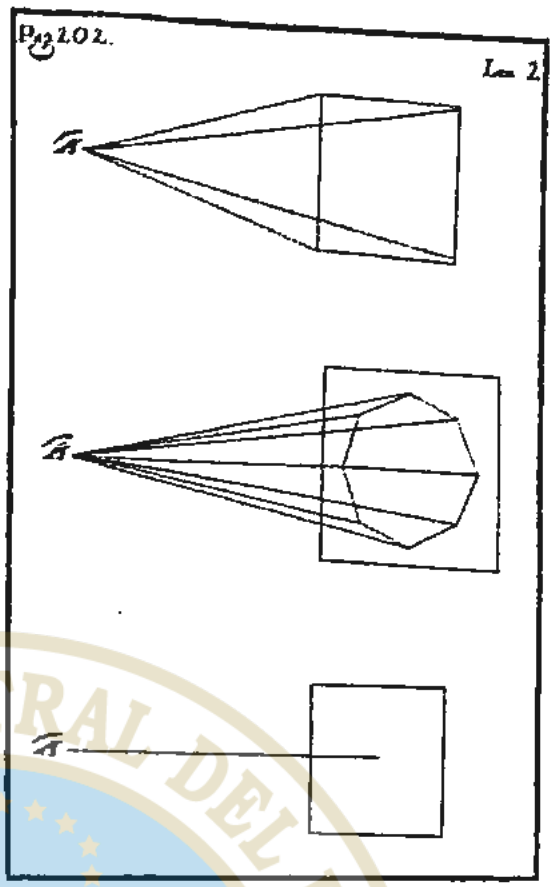
El dibujo técnico está asociado casi siempre al uso de una tecnología gráfica que abarca una serie muy amplia de recursos, desde los instrumentos tradicionales, como el *compás o los juegos de *escuadras, hasta los últimos ordenadores. Aunque el dibujo técnico suele relacionarse también con ciertos *materiales y *técnicas (delineación a tinta china sobre papel con trazos de diferente grosor), lo cierto es que muchos de ellos están en desuso, por lo que el dibujo técnico debe ser caracterizado por aspectos más conceptuales que formales, ya que un dibujo técnico puede estar realizado a mano alzada o en un *soporte electrónico.

Aunque sea una obviedad, no se debe olvidar que el dibujo técnico es, fundamentalmente, un instrumento al servicio de la técnica, algo que lo compromete con los proyectos sociales, de carácter ideológico o educativo, que asumen y conciben a la «técnica» como un valor. El dibujo técnico, más allá de su valor instrumental, y subsidiario de una profesión, también se puede considerar un símbolo y expresión de ciertas concepciones sociales de la técnica.

Si bien puede hablarse del dibujo técnico, exclusivamente, desde el estricto punto de vista de sus contenidos disciplinares y de su lógica científica, no se pueden perder de vista sus implicaciones sociales e ideológicas que, históricamente, se pueden remontar hasta dos siglos atrás. En concreto, han sido determinantes para su consolidación en los sistemas educativos: la industrialización y las revoluciones burguesas, así como los planes nacionales de educación que lo enmarcan.

La misma denominación de «dibujo técnico», aunque es tardía, sólo se llega a implantar en castellano a mediados del siglo XX; sin embargo, sus contenidos están vinculados a tradiciones anteriores y diversas, que tienen relación con el arte, la ciencia y diferentes oficios que hoy se podrían calificar como técnicos. La existencia de distintos nombres de disciplinas relacionadas con él da una idea de la complejidad de la cuestión:

dibujo lineal, dibujo geométrico, dibujo industrial, geometría descriptiva, estereotomía, dibujo de elementos de máquinas, proyecciones, sistemas de representación, etc. Todos estos nombres no son en absoluto arbitrarios y denotan sus antecedentes, su gestación y relaciones con la ciencia, el arte, diferentes oficios y la producción industrial.



46. Pirámide visual definida geométricamente en el *De pictura* de Leon Battista Alberti, 1435, ilustración de la edición de Rejón de Silva, 1784.

Puntos, líneas y superficies, dibujo lineal

El «dibujo lineal» es otro de los nombres que se identifican frecuentemente con el «dibujo técnico», aunque los dibujos de línea se han realizado en todas las épocas: en la Antigüedad; durante la Edad Media, tal y como podemos constatar en el *Cuaderno* de Villard de Honnecourt en el siglo XIII; en el Renacimiento, con ejemplos como los dibujos técnicos y científicos de Leonardo, y, desde la fundación de las Academias, en el dibujo arquitectónico e industrial.

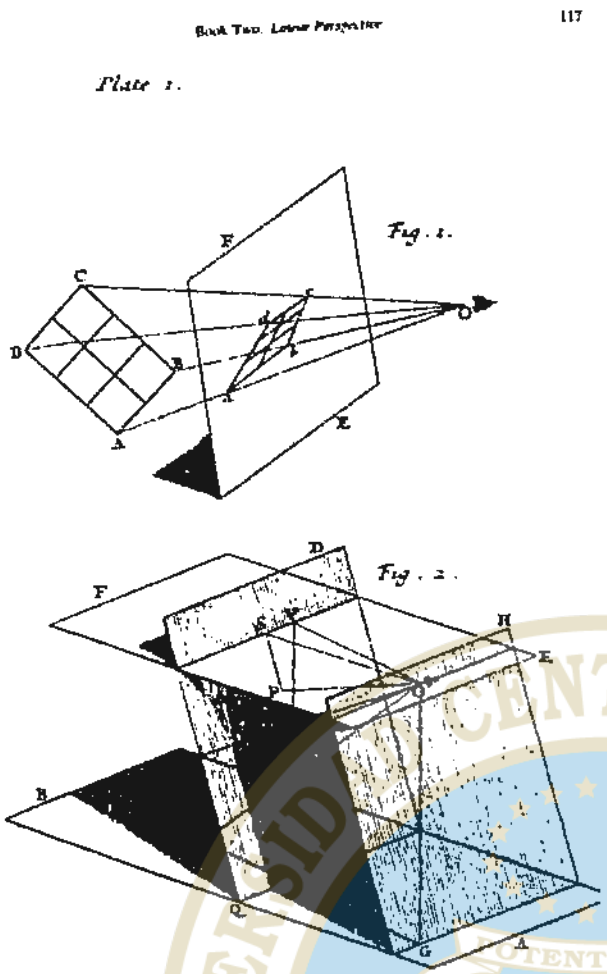
En cuanto a las consideraciones conceptuales implícitas en el nombre, sabemos que la línea, junto con el punto y el plano, se pueden definir en la actualidad como las 'nociones primitivas' sobre las que se construye el método lógico-deductivo o axiomático de la geometría clásica. Asimismo, estos tres elementos geométricos han servido para teorizar sobre las formas artísticas. *Punto y línea sobre el plano* es, precisamente, el título de una obra del pintor Kandinsky, una obra que se puede comparar con las primeras palabras de otra escrita quinientos siglos antes:

> Habiendo de escribir acerca de la Pintura en estos breves comentarios, tomaré de los matemáticos, para hacerme entender con más claridad, todo aquello que conduzca a mi asunto.

Se trata del tratado *De pictura* (1435) de Leon Battista Alberti, en donde el humanista comienza definiendo el punto, la recta y el plano, para proponer más tarde, utilizando términos geométricos, lo que se considera la primera definición moderna de la pintura: la «sección plana de la pirámide visual» (figura 46).

A lo largo del tiempo, en el arte se han mantenido dos posturas polarizadas. Una de ellas ha defendido la importancia de los elementos más subjetivos, relacionados con la intuición individual; mientras tanto, la otra ha buscado un arte basado en normas estables amparadas en reglas científicas. Al adjetivar el dibujo como «lineal» se significaba un dibujo normativo y científico, basado en argumentos geométricos, ajenos a los aspectos más subjetivos del arte.

FUNDADA EN 1620 QUITO



47. Brook Taylor, ilustración de su tratado de 1715, *Linear Perspective*.

Uno de los primeros antecedentes del uso del adjetivo «lineal» en el dibujo se produce al titular en 1715 la obra del matemático Brook Taylor dedicada a la *perspectiva: *Linear Perspective* (figura 47). El pensamiento neoclásico de aquella época ensalzaba la línea como símbolo de la razón, y sus consecuencias estéticas podrían estar representadas por los contornos precisos de los dibujos de línea de Flaxman, así como por la afirmación de Winckelmann: «precisión de contorno, esa distinción característica de los antiguos».

Como hemos recordado, la línea, junto con el punto y el plano, son los elementos fundamentales del pensamiento matemático legado por la ciencia griega. Será precisamente ese discurso matemático el que se tomará por los artistas desde los primeros tratados del Renacimiento. La *circonscrizione* definida por Alberti en su tratado de pintura, y los *lineamenta* de su otro tratado de arquitectura, así como el *disegno* que Piero della Francesca define como «los perfiles y contornos de que consta la cosa», al utilizar el concepto matemático de la línea, van a convertir al dibujo de líneas en un instrumento de racionalización y en un símbolo de racionalidad.

En su tratado de arquitectura, Alberti titula al primero de los *Diez Libros* que componen la obra, los *«lineamenta»* que, en la traducción castellana de Francisco Lozano en el año 1582, aparecen como «lineamentos». En el epígrafe de ese primer capítulo se lee: «la fuerça y razón de los lineamentos. Y qué cosa sea lineamento»; allí se comprueba la amplitud de acepciones de ese término, ya que, no sólo posee un significado gráfico sino también físico, al hacer referencia a las aristas de los objetos.

Alberti también dice que las líneas conciernen al ingenio, ya que son el instrumento conformador por medio del cual aquél dota de forma a la materia:

> Todo el negocio del edificar está constituido en lineamentos y fábrica, toda la fuerça y razón de los lineamentos se resume en que aya derecho y absoluto camino de componer y ayuntar líneas y los ángulos, con los quales se comprenda y concluya la forma del edificio y del delineamento.

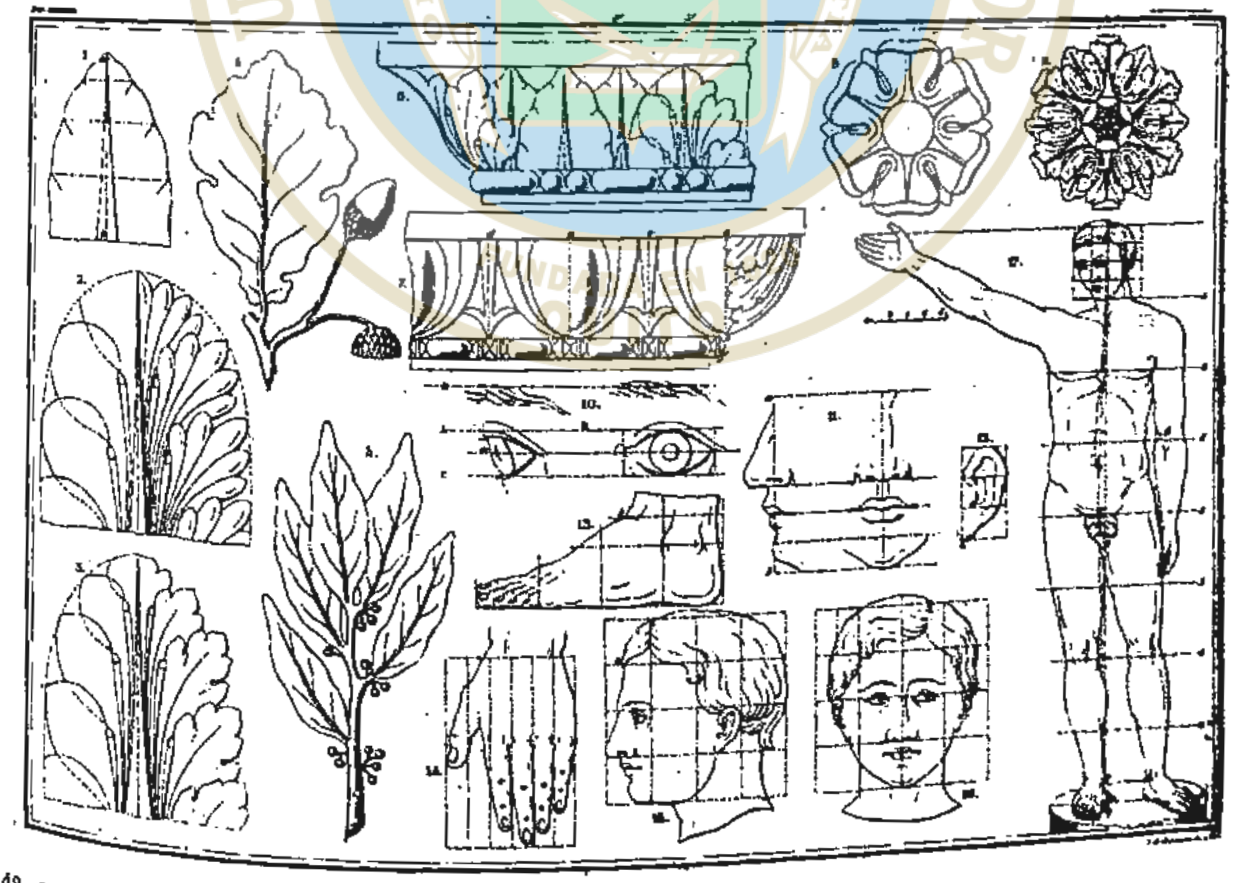
Tras esta explicación Alberti propone la siguiente definición: «Será pues lineamento un trazado seguro y constante concebido en el ánimo, hecho de líneas y ángulos y acabado con ánimo e ingenio cultivado.» En esta edición castellana, la palabra «trazado» traduce otra cuya escritura varía en los diversos códices conservados y en la edición príncipe del tratado; se trata de la palabra, o mejor dicho, palabras *prescriptio, proscriptio* y *praescriptio*. Aunque la traducción española de finales del siglo XVI de

Francisco Lozano en «vulgar castellano» aparece el término «ordenación», se ha llamado la atención acerca de la ambigüedad de los prefijos *(per, pro* y *prae)* para hablar del trazado: dibujo por-medio-del-cual, dibujo a-favor-de, dibujo previo-a. No obstante, sea cual sea el prefijo original propuesto por Alberti, es constante la *scriptio,* algo que sirve de argumento para confirmar la concepción albertiana del lineamento como «escritura», justificando así su condición de lenguaje.

Alberti atribuye a los *lineamenta* un carácter de escritura dependiente de un lenguaje que sirve para «delimitar» y «definir» las formas de la arquitectura. En su tratado también hablará más tarde de «finición». No obstante, la capacidad de las líneas al servicio del dibujo, y en particular los límites de los cuerpos, no se van a limitar a la arquitectura, ya que, en su pequeño tratado *De statua,* dedicado a la escultura, Alberti se sentía satisfecho de poder definir científicamente las formas de cualquier modelo, «no sólo dibujarlo sino también poner por escrito con palabras y figuras la dirección de las líneas, la extensión de las superficies y la posición de las partes».

Con este fin Alberti fija para la escultura los conceptos de la *dimensio* y la *finitio,* según la terminología latina. Mientras que la *dimensio* se corresponde con la medida de los cuerpos, la *finitio* es la definición de los límites que, para la escultura «es el medio por el que recordamos con método seguro y cierto la extensión y las curvas de las líneas, y el tamaño y forma y posición de todos los ángulos, relieves y huecos».

Más tarde, desde los primeros años del siglo XIX, con el *«dibujo politécnico» de línea, se llega a proscribir el uso de los colores y las sombras para los dibujos de arquitectura. El arquitecto J. N. L. Durand, como profesor de la *École Polytechnique* durante treinta y cinco años (1795-1830), es el máximo representante del dibujo de línea, en el que se rechaza la utilización del claroscuro realizado con la técnica tradicional de la *aguada (lavado), afirmando: «en consecuencia, el lavado de dibujos



48. Lámina de una cartilla de dibujo de estética neoclásica (finales del siglo XIX).

geométricos, lejos de añadir cualquier cosa al efecto o a la comprensión de estos dibujos, no hace más que añadir oscuridad, equívoco». Más adelante, y con relación a la arquitectura, añade que «este tipo de dibujo debe estar más severamente proscrito de la arquitectura, en cuanto que no solamente es falso, sino también sumamente peligroso». Parece confirmarse el rumbo iniciado por Descartes cuando se refería a que «Sólo la extensión geométrica y el número pueden proporcionar a la mente certeza absoluta»; «los colores, los dolores, etc.» son características sensibles «que nos hacen caer en el error» (figura 48).

En consecuencia, la importancia del llamado «dibujo lineal» a lo largo de todo el siglo XIX se puede explicar al asumir la función de un lenguaje que permite sistematizar la representación de la realidad en imágenes realizadas con simples líneas de fácil lectura. El éxito de este tipo de dibujo desde los intereses de la técnica, a partir de los primeros años de la industrialización, se puede atribuir a su simplificación, la jerarquización de la información, la identificación de los diferentes materiales, gracias a las convenciones establecidas, así como la facilidad de obtener copias de los documentos con la tecnología de reproducción de dibujos.

A su vez, a pesar de la importancia histórica del nombre «dibujo lineal», hoy puede considerarse en desuso, a favor de la denominación de «dibujo técnico», que asume la mayor parte de las funciones desarrolladas por aquél. En su desarrollo disciplinar, con la fundación de la moderna *geometría descriptiva, el dibujo lineal completó un conjunto de materias científicas asociadas a sus funciones. Como disciplina académica, el llamado «dibujo lineal» comprenderá, con mucha frecuencia, nociones de geometría práctica, agrimensura, levantamiento de planos, trazados de cartas geográficas, nociones de arquitectura, perspectiva lineal, estereotomía y trazado de sombras.

III

NOMBRES DE LAS FORMAS QUE ESTRUCTURAN LOS DIBUJOS Y DE SUS RELACIONES

FORMA, DISEÑO EXTERNO, PUNTO, LÍNEA, MANCHA, CONTORNO, DINTORNO, FONDO, SILUETA, PERFIL, TEXTURA, PÍXEL

FORMA: *figura, aspecto, *configuración o distribución exterior de los cuerpos materiales y de las *imágenes planas. || *Contorno de las cosas cuyo conocimiento requiere una *abstracción visual y es el objeto principal del dibujo. Deriv. «formar», «formalismo», «informal» y «deformación». (Tomado del latín *forma,* con el mismo significado.)

DISEÑO EXTERNO: junto con el *«diseño interno» o *idea, el «diseño externo» o *forma constituyen la clasificación académica del dibujo propuesta por Federico Zuccari en 1607. Él mismo lo define como «lo que aparece circunscrito de forma pero sin sustancia de cuerpo. Simple delineación, circunscripción, medida y figura de cualquier cosa imaginada y real».

PUNTO: una de las tres nociones primitivas de la *geometría junto con la recta y el plano. No tiene dimensión aunque indica una posición. || Señal minúscula que deja en una superficie un instrumento puntiagudo de trazado, como *lápiz o punzón. Deriv. «puntear», «puntero» y «puntillismo». (Del latín *punctum,* con el mismo significado.)

LÍNEA: *trazo continuo visible o imaginario. Es un término común en matemáticas y Bellas Artes. || *Contorno de una *figura de un dibujo o una pintura. || Por oposición al color, se designa con este término a los dibujos y pinturas en donde predominan los *contornos sobre los colores y las sombras. Deriv. «lineal», «alinear», «delinear», «delineación» y «delineante»; variante antigua: «liña». (Del latín *lineam*, derivado de *linum*, 'lino'.)

MANCHA: cada una de las masas de *claro y oscuro de un dibujo. || *Estudio hecho para observar previamente el efecto de las luces o distribución del color. Deriv. «manchar». (Derivado del latín *macula*, con el mismo significado.)

CONTORNO: conjunto de las *líneas que limitan exteriormente un cuerpo o espacio. Deriv. «contornear». (Del italiano *contorno*, con el mismo significado.)

DINTORNO: conjunto de las *líneas de una *figura contenidas dentro de su *contorno. (Del italiano *dintorno*, con el mismo significado.)

FONDO: extensión de un dibujo o pintura sobre la cual se destacan las *figuras o los *adornos. || Últimos *términos, lontananza de un paisaje, arquitecturas o cortinajes que aparecen detrás de las figuras. (Procedente del latín *profundus*, 'profundo'.)

SILUETA: dibujo sacado siguiendo los *contornos de la sombra de un objeto. || *Forma más oscura que el *fondo sobre el que se destaca la masa de un objeto. (Del francés *silhouette*, abreviación de *portrait à la Silhouette*, un tipo de dibujo que tomó nombre de Étienne de Silhouette, Intendente General del Tesoro francés en 1759; parece tratarse de una aplicación especial de la locución *faire quelque chose à la silhouette*, dicha de cualquier cosa que se hiciera rápidamente, y que alude al paso efímero de dicho personaje por su cargo. Deriv. «siluetar».

PERFIL: *contorno aparente de una *figura. || *Vista lateral de un objeto; *postura lateral que sólo deja ver una de las dos mitades del cuerpo. || En el dibujo de arquitectura es una *representación real o imaginaria de una *sección vertical de un edificio. Deriv. «perfilar». (Compuesto de los elementos latinos *per* y *filum*, 'hilo'.)

TEXTURA: este término hace referencia literalmente a la disposición y *orden de los hilos en un tejido. || En sentido figurado, se utiliza para referir la *estructura y el *acabado superficial de una obra. || En *fotografía hace alusión a la calidad de la superficie de las *imágenes. (Derivado del latín *texere*, tejer.)

PÍXEL: en informática, punto. || Es la unidad de medida de la resolución de una imagen. Término formado a partir del inglés *picture element*.

La forma sensible y la forma inteligible

En sentido estético se suele distinguir la «forma» del «contenido»; el contenido es lo que se presenta dentro de una forma o bien que está determinado por tal o cual forma. Esta concepción permite hablar, en muchas ocasiones, de «formas significantes». Usualmente, se entiende por «forma» algo sinónimo de «*estilo», «*manera», «*lenguaje», etc. Mientras que por «contenido» se entiende el «*asunto», el «*significado», etc.

La acepción más habitual de forma hace referencia al 'aspecto general exterior' de una obra, la *figura constituida por los contornos de un objeto y por el conjunto de su superficie. No obstante, la forma exterior se suele considerar un medio utilizado por la forma interior, por la estructura esencial; en este sentido, se suele hablar de «forma» y «fondo»; la forma es la apariencia, el fondo es aquello que significa o expresa, el mensaje del que está cargada esa forma.

En latín las palabras *figura* y *species* hacían referencia a los dos conceptos de «forma». En inglés existen dos términos diferentes para hacer referencia a las dos acepciones de la palabra española «forma»: *shape* y *form;* la primera se refiere únicamente al aspecto material, visible o palpable, y la segunda se refiere a la configuración estructural que excede lo abarcable por los sentidos.

La «forma» *(form* en inglés) también hace referencia a la constitución de un objeto, definido por las relaciones precisas de orden, de posición, de proporciones. Clásicamente se consideró que una obra de arte debía tener una «buena forma»; a esto se llamó *formosus,* del que se deriva «hermoso». Lo que es *formosus* o bien proporcionado se opone a lo disforme, a menudo identificado con lo feo. Las expresiones utilizadas por los griegos para designar la belleza significaban etimológicamente la disposición o proporción de las partes. Para la belleza visible de las obras de escultura y arquitectura los griegos utilizaban el término *simetría *(symmetría),* esto es: la conmensurabilidad. Para la belleza auditiva era la *armonía *(harmonía),* esto es: la consonancia. La palabra *taxis,* esto es: el orden, significaba algo parecido.

Con una gran diferencia de esa concepción gráfica de la forma, su acepción como límite o *contorno explica la definición de esa acepción recogida en los diccionarios: «la figura geométrica que comprende los contornos de los objetos». En el lenguaje cotidiano esa acepción como conjunto de contornos aparentes de un objeto suele ser la más importante y está condicionada por su importancia en la historia del arte a partir de los siglos XV al XVIII. Esa acepción en las artes concernía sólo al dibujo y no al color; para los escritores del siglo XVI el contorno y el color representaban dos extremos opuestos en pintura.

En relación con estos conceptos ha de precisarse la teoría que subyace detrás de algunas definiciones, como la del arquitecto Le Corbusier: «En una verdadera obra de arte lo más importante es la forma.» Esta máxima ha de inscribirse en cierta dirección de la estética, llamada «formalismo»; en ella se defiende la idea de que la comprensión de la obra de arte no requiere el auxilio de la psicología, de la sociología, de la historia, y, en general, de ciencia auxiliar. Para los formalistas la obra de arte es un «lenguaje» que posee su propia autonomía y que por lo tanto puede examinarse «internamente». Según el formalismo extremo, el contenido es innecesario, sólo se necesita la forma; el contenido no ayudará, sino que puede ser nocivo para el arte. Según H. Focillon en *La vie des formes* (1934) las formas no son *símbolos ni *imágenes, son significativas y expresivas en sí mismas.

Las formas del dibujo; circunscripción de las figuras; líneas y trazos

Sabemos que, en el siglo XVI, a través de Vasari, el debate sobre la primacía de las artes se encauzará hacia un nivel más especulativo intentando traducir la convención de la relación «intelecto-mano», declarada por Miguel Ángel; el *concetto* y su *dichiarazione* figurativa se formularán en una teoría ligada íntimamente a la variedad de tipos de dibujo: *perfiles, *lineamientos, *signos, *esquicios *(profili, lineamenti, segni, schizzi).*

En este mismo debate, la propuesta de Zuccari clasificando el *disegno* en interno y externo precisó la necesidad previa de clarificar el *disegno interno,* para después, al «mostrarlo al sentido y al intelecto es necesario darle cuerpo y forma visual; y para entendimiento nuestro mejor y mayor lo circunscribiremos y le daremos el ser, mos-

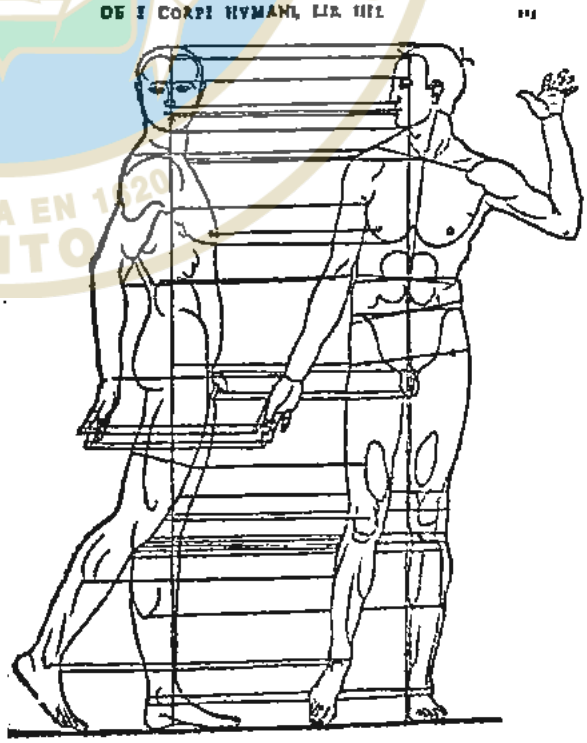
trándolo al sentido con varias delineaciones». Según continúa Zuccari, el «*disegno externo* no es otra cosa que lo que aparece circunscrito de forma pero sin sustancia de cuerpo. Simple delineación, circunscripción, medida y figura de cualquier cosa imaginada y real. Este *disegno* así formado y circunscrito con línea es ejemplo y forma de la imagen ideal. La línea, pues, es el propio cuerpo y sustancia visual del *disegno externo*».

Mientras que para él, el *disegno interno* es la «causa formal», el externo es «lo que aparece circunscrito de forma pero sin sustancia de cuerpo», además de ser el «ejemplo y forma de la imagen ideal». Zuccari incorpora en su clasificación todas las aportaciones teóricas del *disegno* externo construidas con los conceptos matemáticos de punto, línea y plano, asumidos a partir de la inclusión por Leon Battista Alberti, en 1435, del «lenguaje de los matemáticos» para hablar de pintura en su tratado.

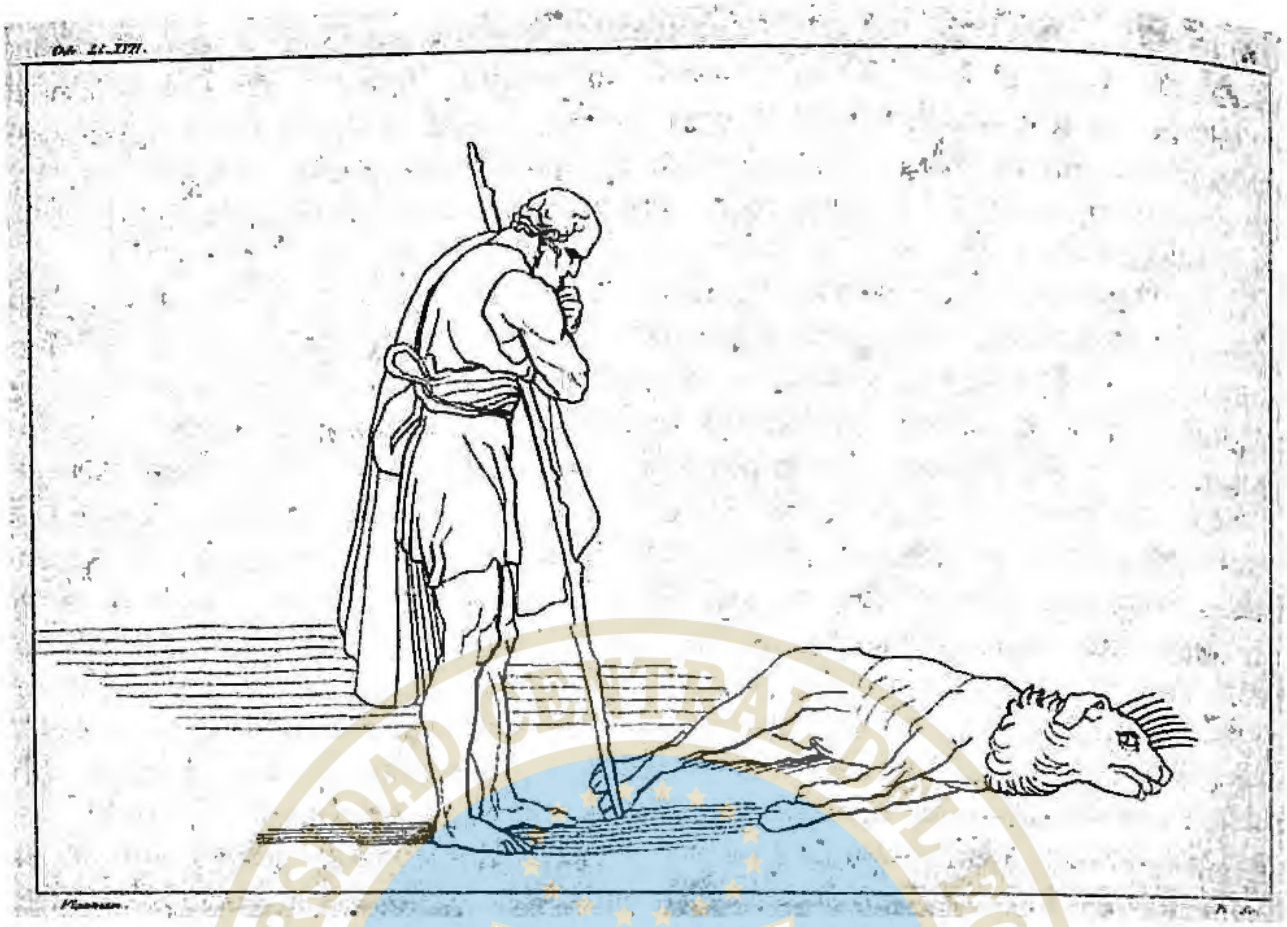
Asumido el hecho de que todos los términos matemáticos utilizados por Alberti eran perfectamente conocidos, Zuccari justifica que, «aquí no es necesario que explique qué es línea ni cómo nace el punto, recta o curva, como sostienen los matemáticos». En efecto, para definir el contorno, Alberti había sido el primer tratadista en apropiarse de la precisa definición de esos términos geométricos para aplicarlos al discurso de las artes en el proceso de representación al servicio de la pintura, reflexionando sobre las «maneras con que llegan a nuestra vista los objetos (...) advertimos que aquello ocupa cierto espacio que el Pintor circunscribirá al que llamará propiamente *contorno*. (...) digo que éste consiste en la justa colocación de las líneas, a lo qual se llama hoy dibuxo. En mi sentir el dibuxo se debe hacer con líneas muy sutiles, que apenas las distinga la vista. (...) El dibuxo consiste en señalar los contomos, lo qual si se executa con líneas muy gruesas, en vez de parecer márgenes o términos los de una superficie pintada, parecerán hendeduras».



49. Pablo Picasso, *Esculturas masculinas*, aguafuerte de la Suite Vollard, 1933.



50. Durero, xilografía del tratado sobre las proporciones del cuerpo humano.



51. J. Flaxman, ilustración de la *Odisea*, grabado neoclásico de línea.

Con estos antecedentes, el dibujo de línea queda establecido como la primera etapa de cualquier proceso gráfico racional, además, de considerarse como un estilo o género en el que artistas contemporáneos como Modigliani o Picasso llevaron al dibujo de línea a las mayores cotas de expresividad (figura 49), aunque, en etapas históricas anteriores se consiguieron resultados de una extraordinaria calidad, como se puede comprobar en muchos vasos griegos, en torno a los siglos V y IV a.C., asimismo, muchos dibujos «de línea» de Durero en pleno Renacimiento o los dibujos neoclásicos de Flaxman tienen una extraordinaria calidad (figuras 50 y 51).

Estas circunstancias justifican que se acepte como algo habitual la división del dibujo en relación al predominio de una de estas dos cualidades formales: la línea y la mancha o claroscuro. Asimismo, por su dependencia del pensamiento geométrico, la racionalización de los procesos de la práctica se traducirá en un orden de trabajo en el que se sitúan en primer lugar las líneas de las estructuras que se van a representar. El mismo Alberti en ese sentido recomienda: «yo quisiera que todos se persuadiesen de que sólo podrá ser diestro pintor aquél que haya aprendido primero a colocar bien los dintornos y todas las cualidades de las superficies». Como consecuencia de ello, la división de la pintura quedará clasificada, según Alberti, en: *circonscrizione, composizione* y *recezione di lumi*. Poco más tarde, Piero dividirá la pintura en *disegno, commensuratio* y *colorare*, definiendo al primero como «los perfiles y contornos de que consta la cosa».

No obstante, ha de tenerse en cuenta la diferencia conceptual entre «líneas» y *«trazos», aunque en el lenguaje coloquial se utilicen como términos sinónimos. Mientras que la línea es una abstracción del pensamiento geométrico y en definitiva

algo ideal, el trazo es algo material: la marca dejada en el dibujo. En consecuencia, se puede hablar de diferentes líneas desde la clasificación de la geometría además de contemplar la posibilidad de realizar diferentes tipos de trazos con un determinado instrumento de dibujo.

De esta situación ya era muy consciente y preciso Durero cuando escribía en su tratado de 1525 que la «línea es una longitud sin grueso ni ancho, y se puede hacer tan larga como se quiera. Voy a dibujar esta línea con un trazo recto de la pluma, escribiendo encima el nombre de "línea". Así, con el trazo recto, la línea invisible se comprende mentalmente».

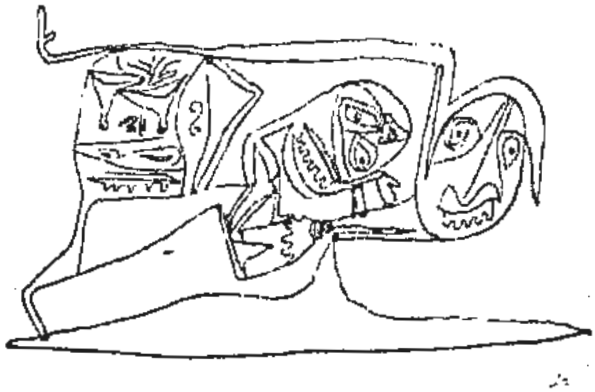
En una expresión habitual en la práctica del dibujo se habla de la «expresividad del trazo», algo que se relaciona con la forma de ejecución: se puede realizar un trazado rápido o con lentitud; continuo o entrecortado; único o múltiple; de mayor o menor grosor; de primera intención o con rectificaciones sucesivas; etc. Sin embargo, a pesar de las diferentes posibilidades expresivas de los trazos, el lenguaje más formalizado de la geometría es el que ha permitido abordar con mayor precisión las variaciones posibles de formas, atribuyendo a cada tipo una cualidad expresiva propia; así, el pintor contemporáneo Piet Mondrian afirmaba que, «las curvas son demasiado emocionantes». Con mayor vehemencia, se manifestaba Paul Klee al reconocer en las diferentes líneas su identidad personal (figura 52):

> ¡La línea! Mis líneas de 1906/7 eran mi mayor propiedad personal, pero tuve que interrumpirlas, pues las amenaza un calambre, y finalmente hasta lo ornamental. Total, las interrumpí asustado a pesar de que estaban profundamente arraigadas en mí.

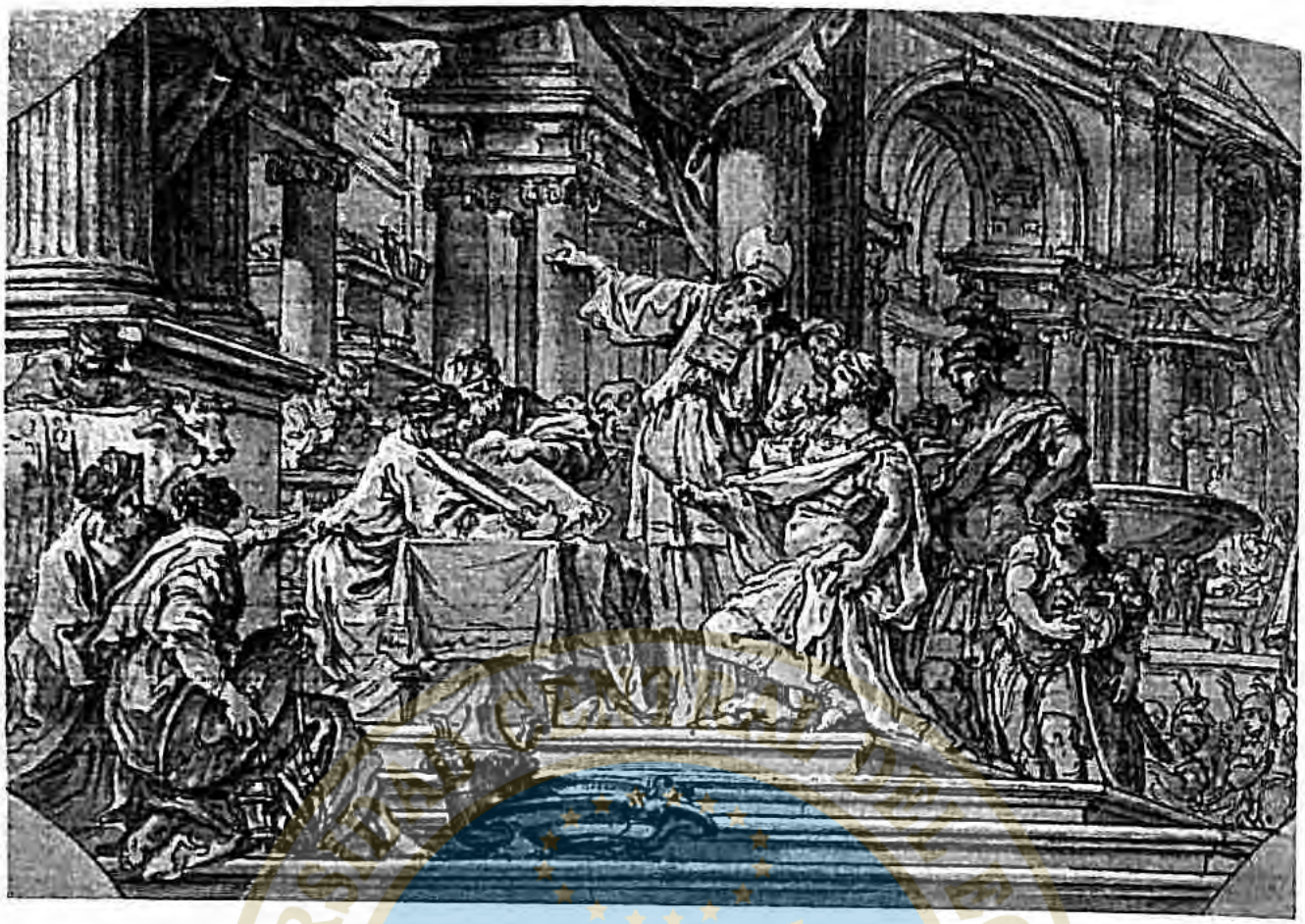
La forma del fondo

En las artes figurativas, en un cuadro se ha llamado tradicionalmente «fondo» a la parte sin figuras sobre la que se destacan los objetos y personajes. La evolución del arte a través de diferentes épocas ha ido modificando su función y sus relaciones con una teoría general de la representación. El «fondo de oro» tenía una gran importancia en la pintura de la Edad Media y se realizaba con ese material alrededor de las figuras de devoción allí representadas. Esta tradición de los fondos de oro no se abandonó hasta la primera mitad del siglo XV, y de manera casi definitiva.

Este concepto medieval de fondo estaba relacionado con una especialización y subdivisión de un trabajo bien delimitado en las obras, tal como se contrasta en el último y más importante de los tratados medievales, el de Cennino Cennini; en él se recomienda, tras haber dibujado todo el retablo, marcar con una aguja «los contornos de la figura que ha de ir sobre un fondo de oro». Ciertamente, aquellos fondos de oro no representaban ningún lugar, ningún espacio o ningún suelo en donde se apoyen los cuerpos,



52. Paul Klee, *Arrepentimiento y compasión*, 1932.



53. S. Conca, *Alejandro en el templo de Jerusalén*, 1735.

nada que pueda dar al observador la sensación de encontrarse en un ambiente natural o un espacio concreto, tenía la función exclusiva de «enmarcar» la figura.

Más tarde se produjo un cambio radical; en la concepción del «espacio pictórico» del arte renacentista se marcará un cambio sustancial en la pintura; los personajes podrán aparecer sobre un terreno con una auténtica profundidad de campo y sus figuras, en lugar de ser sólo «desplazables» a derecha e izquierda como en los retablos medievales, se dotarán de la ficticia capacidad de hacerlo hacia delante y atrás, realizar recorridos y establecer sus propios límites visuales y comunicativos.

En algunas de las obras más innovadoras del Renacimiento, como *La flagelación* de Piero della Francesca, las «figuras» se limitan a cumplir una función secundaria, para ceder el protagonismo principal al escenario en donde se desarrolla la acción, lo que antes era el simple «fondo» de la representación.

El nuevo concepto renacentista de fondo como «escenario» de la representación pictórica permanecerá vigente hasta la ruptura de esa concepción en el arte contemporáneo, y entre las definiciones que precisan su acepción clásica podemos referir la del *Diccionario* de Francisco Martínez a finales del siglo XVIII (figura 53); según él, el término «fondo» se usa:

> Para denotar los objetos que están colocados tras de otros particulares, y así es que un ropaje, un terraplén, y también una figura sirven de fondo a otra figura: este término explica también lo más atrasado de todos los objetos en general.

No obstante, la concepción unitaria de una obra obligó a valorar de la misma manera todos los elementos que intervienen en ella, los fondos lo mismo que las fi-

guras. Desde un punto de vista psicológico, de acuerdo con el fenómeno «figura-fondo», en nuestra experiencia visual algo se convierte en figura cuando allí proyectamos nuestra atención. Al atender a la forma que tienen los fondos de un dibujo no es un sinsentido hablar de la figura del fondo.

Esta conceptualización está relacionada con algunos procesos prácticos tradicionales para facilitar la realización de los dibujos, en donde muchas veces se ha recomendado fijarse y dibujar la forma de los fondos que rodean los objetos. En un manual reciente se dice: «si dibujamos las formas de los espacios, *sin darnos cuenta* dibujamos también el objeto pero *con mayor facilidad*». En 1859 John Ruskin ya utilizaba este recurso cuando recomendaba en su manual fijarse en la forma de los fondos para facilitar la realización de los dibujos:



54. Marcel Duchamp, *Marcel dechiravit* (autorretrato de perfil), 1958.

> Mira los espacios blancos entre las ramas tan escrupulosamente como si fueran pequeñas fincas que has de inspeccionar y hacer mapas para un importante pleito, que comportaría grandes multas si cortases la más pequeña parte de sus lados, o si hicieras las curvas demasiado pronunciadas.

El fenómeno llamado de «figura-fondo», contemporáneamente se ha estudiado desde la psicología de la percepción, según la cual, en una determinada configuración formal se produce una dislocación espacial entre lo que decidimos que es la figura y situamos en el primer término y lo que decidimos que es el fondo y que advertimos en otro plano; podemos «ver» unas figuras negras sobre un fondo blanco o unas figuras blancas sobre un fondo negro (figura 54).

Según la psicología de la forma todo objeto sensible existe contra un fondo; la figura tiene calidad de cosa, el fondo calidad de sustancia; nunca los límites son comunes a ambos campos; siempre pertenecen a la figura; se tiene la impresión de que el fondo «pasa» por detrás de la figura; la figura es, por lo general, el campo de menor tamaño, también presenta mayor estabilidad, claridad y precisión, apareciendo siempre más cerca del espectador.

Texturas visuales

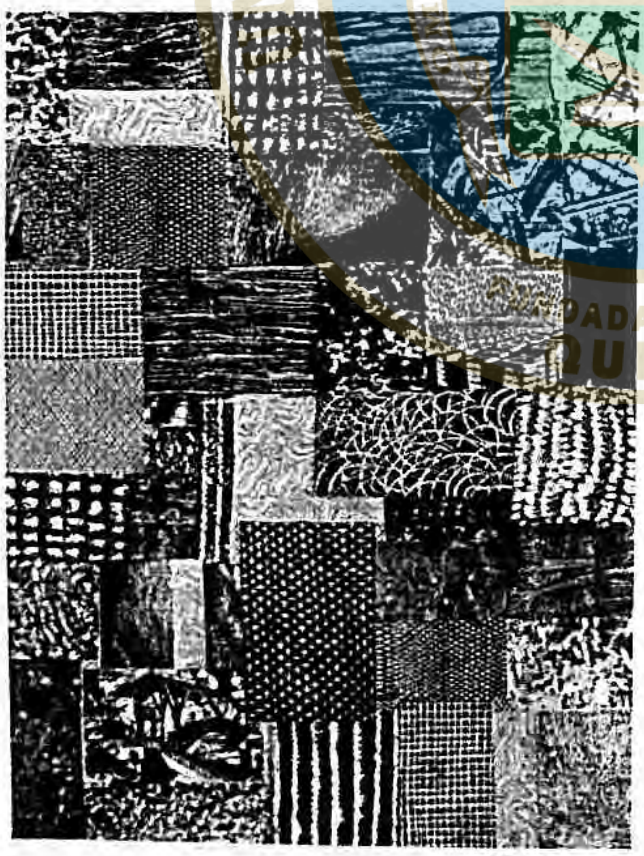
La palabra textura, utilizada desde el siglo XIX, en su acepción literal hace referencia al orden y disposición de los hilos de una tela, por lo que está ausente en los textos clásicos de arte anteriores. En el siglo XX se utilizó aplicada al arte, en sentido figurado, para referir la estructura y el acabado superficial de cualquier material. Si

bien es cierto que la sensibilidad y el buen acabado superficial de las obras son más que evidentes a lo largo de los siglos, el interés teórico por las texturas es un hecho relativamente reciente. A mediados del siglo XIX, Ruskin utilizaba el término textura invocándolo como algo que convenía evitar a favor de lograr un «tono suave y uniforme, sin que se puedan distinguir las líneas». Para ejercitarse en este dominio proponía el primer ejercicio de su manual y recordaba:

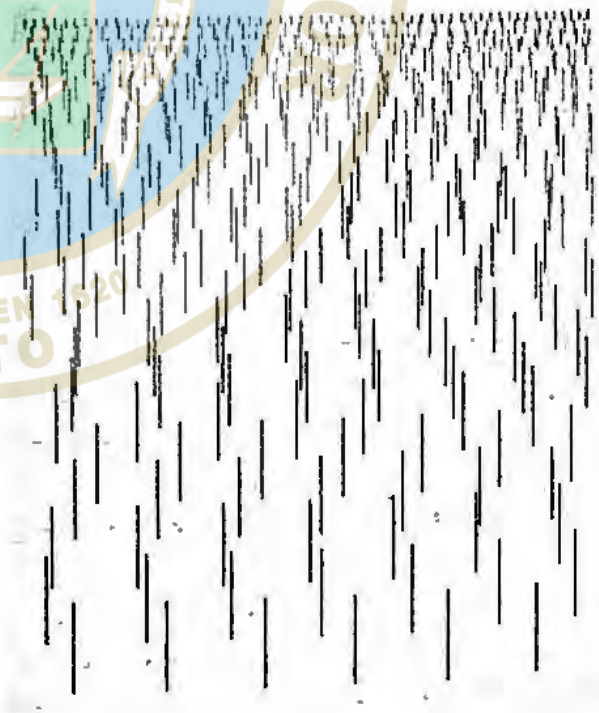
> Todo lo que te envuelve se presenta a tus ojos únicamente como una disposición de manchas de colores diferentes, sombreadas de distintas maneras. Algunas de ellas tienen una apariencia de líneas o textura, de la misma manera que un trozo de trapo o de seda la tiene de hilos, o la piel de un animal muestra una textura de pelos. Pero, tanto si es éste el caso como si no lo es, al primer golpe de vista el objeto nos aparece como una mancha de color definido. Por eso la primera cosa que debe aprenderse es a extender colores uniformes sin textura.

El interés hacia el estudio y sistematización de este concepto, en su relación con las artes plásticas, así como la divulgación del término, se produjeron a partir de las propuestas prácticas de los cursos de Itten en la Bauhaus, y su repercusión consecuente en las escuelas de arte de vanguardia. Su clase *Estudios de material y de textura,* con algunas modificaciones, tendría una continuidad al ser asumida y desarrollada después por su sucesor Moholy-Nagy (figura 55).

La conexión entre el conocimiento de los materiales y la expresión artística se pone de manifiesto en una de sus frases: «el estudio de lo material ejercita la agudeza visual». Como consecuencia de todo ello, para esa «sensibilización» se realizaban



55. L. Müller, composición de texturas realizada en el curso de Itten, 1933.



56. James J. Gibson, esquema ilustrativo de gradientes de textura, 1950.

ejercicios de «texturas visuales» con trazos de diferentes grosores, direcciones y longitudes, así como punteados o cruzando trazos diferentes.

La representación de las texturas no sólo se ha relacionado con aspectos creativos de las artes plásticas, también se ha estudiado en relación con la percepción del espacio. Desde ese punto de vista, la obra de J. Gibson, *La percepción del mundo visual* (1950), marca un hito en la definición y divulgación del concepto «gradiente de textura», vinculado a la percepción visual del espacio (figura 56).

Para Gibson el «grano» percibido, igual que en un papel de lija, puede variar de basto a fino; la imagen de una superficie única varía progresivamente de este modo, pudiendo ocurrir que, perceptivamente, el gradiente de densidad sea un estímulo adecuado para la impresión de distancia continua. Según estas teorías, la imagen representada, igual que la imagen percibida del mundo visual, está compuesta de formas significativas y con sentido; «invariantes» de su forma tridimensional, de su tamaño, geometría, color, textura, etc.

COMPOSICIÓN, DISPOSICIÓN, CONFIGURACIÓN, ORDENACIÓN, ESTRUCTURA, SIMETRÍA, ARTICULACIÓN, ARMONÍA, EURITMIA, RITMO, EQUILIBRIO, TENSIÓN, UNIDAD, FRAGMENTO, ENCUADRE, VIÑETA, TRAZADO REGULADOR, PROPORCIÓN, SECCIÓN ÁUREA, DIVINA PROPORCIÓN, NÚMERO DE ORO, CANON

COMPOSICIÓN: (derivado de «poner», 'colocar') acción y efecto de componer. || Formar con cierto *orden un todo con cosas diversas o con partes de una cosa, dispuestas convenientemente. || *Invención o creación de una obra de arte. También se derivan: «postura», posición, «apuesto», «componente» y «compostura». Deriv. «componer». (Derivado del latín *ponere*, con el mismo significado.)

DISPOSICIÓN: distribución o colocación de las diferentes partes de una composición artística. En el siglo I a.C., el arquitecto romano Vitruvio traduce por *dispositio* la *diáthesis* de los griegos, y comprendía la **ichnographia*, la **orthographia* y la **scenographia*.

CONFIGURACIÓN: (derivado de «figura», 'forma') conjunto organizado que no puede ser alterado en sus elementos sin perder significación. En la teoría de la Gestalt se concibe como algo más que la suma de las partes y está utilizado como sinónimo de *forma. (Del latín *figura*, con el mismo significado.)

ORDENACIÓN: (derivado de «orden») acción y efecto de *ordenar. En artes visuales hace referencia a la *disposición de las *figuras de una obra. || Concierto y buena disposición de las cosas entre sí. También se derivan: «ordenar», «ordenanza», «coordinar» y «subordinar». (Del latín *ordo*, con el mismo significado.)

ESTRUCTURA: (derivado de «construir», 'edificar'), armazón, *disposición constructiva, distribución y *orden con que está compuesta una obra. También se derivan: «instrucción», «instrumental» y «reconstrucción». Deriv. «estructurar». (Del latín *construere*, 'construir'.)

SIMETRÍA: *proporción adecuada de las partes de un todo entre sí y con el todo mismo. || *Armonía de posición de las partes o puntos similares unos respecto de otros, y con referencia a punto, línea o plano determinados. Deriv. «simétrico». (Del griego *symmetria*, compuesto con *syn*, 'conjuntamente' y *métron*, 'medida'.)

ARTICULACIÓN: (derivado de «artículo», 'miembro o división') acción y efecto de articularse. || Resultado de enlazar las partes de un todo en forma genéricamente fun-

cional. En la teoría de la Gestalt se refiere a la propiedad de ciertos patrones formales o conjuntos en los cuales las partes presentan cierto grado de independencia o diferenciación. (Del latín *articulus*, 'miembro o división'.)

ARMONÍA: unión y combinación de sonidos simultáneos y diferentes pero acordes. || En sentido figurado, se utiliza este término para hacer referencia a una especie de música atribuida a las cosas bien ordenadas, tanto en la naturaleza como en las artes. || Acorde perfecto entre las partes de un todo. || Conveniente *proporción y concordancia. Deriv. «armonizar» y «armónico». (Del griego *harmonia*, con el mismo significado.)

EURITMIA: buena *proporción y correspondencia de las diversas partes de una obra de arte. || Aunque se diferencia de la *simetría y la proporción, éstas la condicionan. (Compuesto del prefijo griego *eu*, 'bien', y del latín *rhythmus*, 'ritmo, medida, cadencia'.)

RITMO: sucesión armoniosa de elementos. || Repetición a intervalos regulares de las mismas *formas. Deriv. «rítmico». (Del latín *rhythmus*, con el mismo significado.)

EQUILIBRIO: estabilidad de una *figura particular o el conjunto de una *composición artística. || Buena y armónica *disposición de diferentes elementos relacionados entre sí. Deriv. «equilibrar» y «equilibrado». (Del latín *aequilibrium*, con el mismo significado.)

TENSIÓN: (derivado de «tender») en arte se utiliza el término de la física en sentido figurado para referir una *sensación de fuerza producida entre diferentes elementos de una obra. Las fuerzas psicológicas pertenecen al ámbito de la experiencia perceptiva. También se derivan: «tendencia», «extensión» e «intención». (Del latín *tendere*, 'desplegar'.)

UNIDAD: (derivado de «uno», 'único') cualidad de una obra literaria o artística en que todos los elementos están subordinados a un *tema o pensamiento principal. También se deriva «reunir». (Del latín *unus*, 'uno sólo'.)

FRAGMENTO: (derivado de «fracción», 'acción de romper') parte o porción de una obra quebrada o partida. || En sentido figurado, se utiliza para nombrar una parte de un libro o escrito. Deriv. «fragmentar». (Del latín *fractio-onis*, 'acción de romper'.)

ENCUADRE: (derivado de «cuadro») delimitación del espacio representado en una obra artística dentro de los límites del *formato. También se derivan: «encuadrar», «cuadricular» y «escuadrar». (Del latín *quadrum*, 'cuadrado'.)

VIÑETA: dibujo pequeño que ilustra una obra escrita con *escenas del texto o *temas ornamentales. (Derivado del francés *vignette*, 'adorno en figura de sarmientos que se pone en las primeras páginas de un libro'.)

TRAZADO REGULADOR: *estructura geométrica de una obra de arte utilizada para *analizar la organización de obras antiguas o para aplicarla a la creación de obras nuevas. El concepto se desarrolló por el arquitecto Le Corbusier (1887-1965) con la denominación francesa de *tracés régulateurs* a partir de propuestas anteriores de Viollet-le-Duc (1814-1879), quien se refería a las figuras geométricas como *générateur de proportions*.

PROPORCIÓN: *disposición, conformidad o correspondencia debida de las partes de una cosa con el todo o entre cosas relacionadas entre sí. Con el lenguaje formalizado de la matemática se puede enunciar como una igualdad de razones. Deriv. «proporcionar», «proporcional» y «proporcionado». (Del latín *proportio-onis*, contracción de *pro portione*, 'según la parte'.) «Proporción aritmética»; relación de tamaño entre tres términos *a*, *b* y *c* en donde el segundo excede al primero la misma cantidad que el tercero al segundo y se puede expresar así: $b-a=c-b$. «Proporción geométrica»; en general es la relación de tamaño entre cuatro elementos

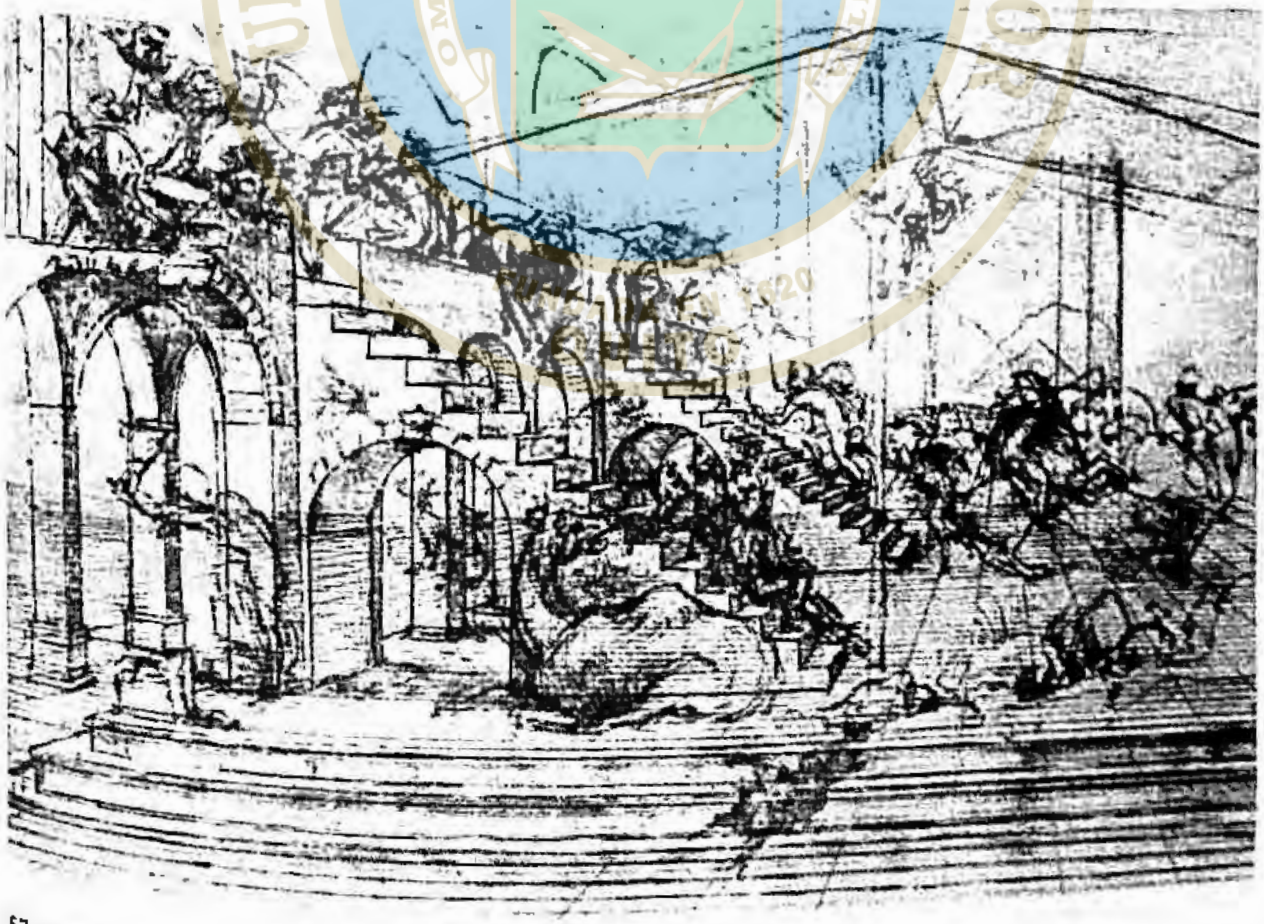
a, b, c y *d* en donde la comparación entre *a* y *b* es igual a la que existe entre *c* y *d*, formulándose de este modo: $a/b = c/d$. «Proporción armónica»; también llamada proporción musical, junto con la proporción aritmética y la proporción geométrica se atribuye tradicionalmente su formulación a la teoría musical griega que relacionaba las concordancias musicales con la longitud de las cuerdas de los instrumentos. En la proporción armónica, entre tres términos *a, b* y *c*, la razón de la diferencia de los extremos al medio es la misma razón de su propia medida y se puede expresar así: $(b-a): a = (c-b): c$.

SECCIÓN ÁUREA: resultado de dividir un segmento de recta en dos partes desiguales, de manera que la parte menor *(a)*, comparada con la mayor *(b)*, sea igual a ésta comparada con el segmento total $(a/b = b/a + b)$. La expresión *der goldene Schnitt* (sección áurea) fue utilizada en alemán con unas connotaciones estéticas nuevas por Adolf Zeising (1810-1876), aunque se había acuñado y usado con su acepción matemática en torno a 1830 por autores alemanes.

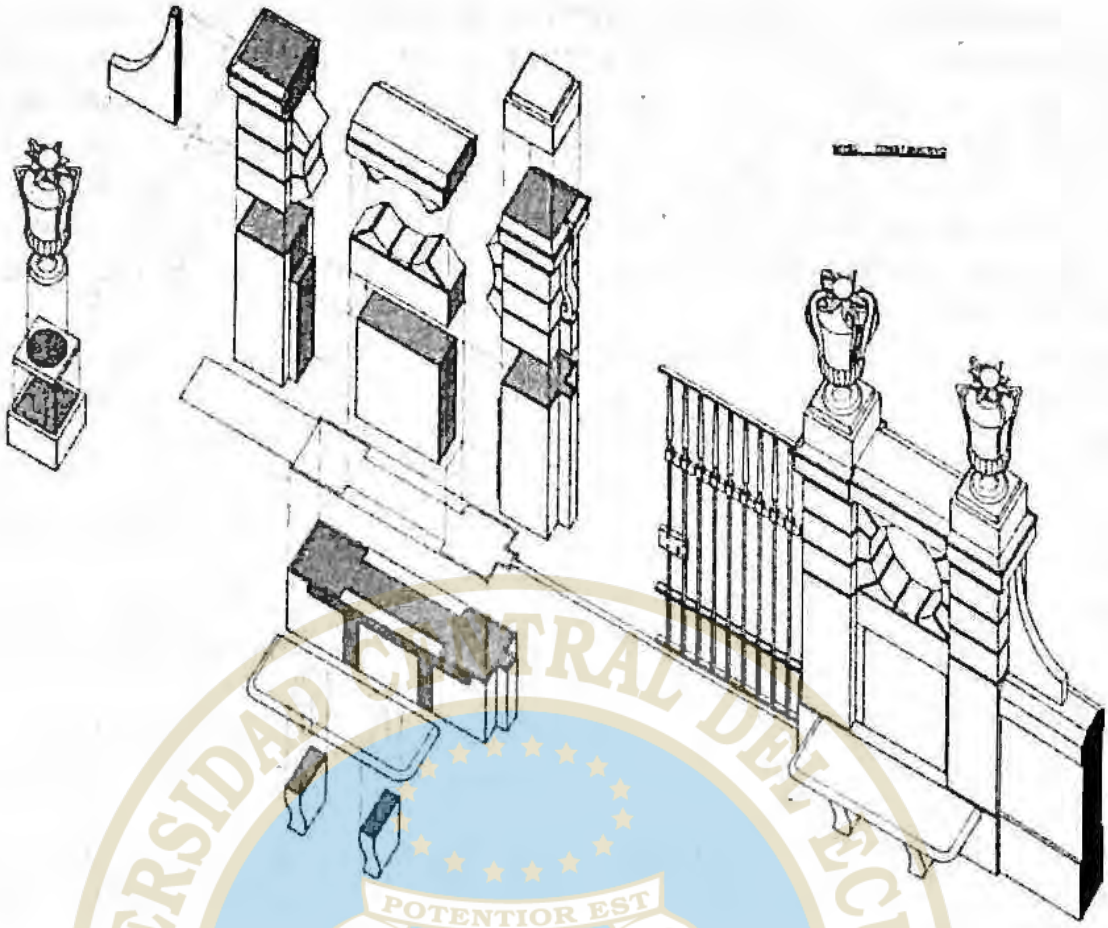
DIVINA PROPORCIÓN: nombre dado en 1497 por Fra Luca Pacioli a la relación proporcional establecida en la Sección áurea y presente en algunas *figuras geométricas, como el pentágono y el decágono regulares.

NÚMERO DE ORO: es la expresión numérica de la Divina proporción, designada desde 1914 con la inicial griega de Fidias Φ (fi), para nombrar el número irracional $1 + \sqrt{5}/2 = 1{,}618033989...$

CANON: regla de las *proporciones de la *figura humana conforme a un *tipo ideal. || En general, norma correcta y aceptada como clásica. Deriv. «canónico». (Del latín *canon*, 'regla'.)



57. Leonardo da Vinci, *Estudio para la Adoración de los Reyes Magos*, 1481.



58. Dibujo analítico de la *Casita del Príncipe* de El Escorial, E. T. S. de Arquitectura de Madrid, 1982.

«De la unión», el todo y la suma de las partes en la composición

La importancia del término *composición se pone de manifiesto al comprobar que en muchas ocasiones sirve para designar, no sólo una obra de artes plásticas, sino también científica, literaria o musical, aunque, en sentido estricto se utiliza en las primeras en referencia a la operación de combinar los diferentes elementos de un cuadro, o cualquier obra, para conseguir una sensación de unidad y armonía, al contemplarse como partes integrantes de un conjunto (figuras 57 y 58).

Respecto a este último concepto de conjunto, es interesante advertir un precepto contemporáneo en donde se establece que «el conjunto es distinto de la suma de las partes», en referencia al producto de la percepción como algo diferente al ensamblaje incoherente de los elementos que lo componen. En ese sentido, la teoría de la *Gestalt* (forma), introducida por la escuela alemana de psicología entre 1900 y 1933, estudia las propiedades y reglas del proceso perceptivo, descubiertas a través de una serie de trabajos que han constituido un desarrollo muy importante en la psicología. En esta teoría, una Gestalt es una forma percibida, la toma de consciencia del reconocimiento de alguna cosa, más allá del simple reconocimiento de los *signos. Es precisamente en la teoría de la Gestalt donde se argumenta cómo «el todo es mayor que la suma de sus partes», confirmándose de esta manera la importancia dada al sentido de la unidad que presidió, durante muchos siglos, la teoría de las artes.

La interrelación de los elementos que componen una obra es algo que afecta también al *formato del soporte en donde se realiza y a los mismos *fondos determinados por los signos o figuras realizados; Matisse era plenamente consciente de esta cuestión cuando escribía:

> La composición, que tiene por fin la expresión, se altera según la superficie a cubrir. Si tomo una hoja de papel de unas dimensiones dadas, trazaré un dibujo que estará en relación con el tamaño y forma de aquélla; pero el dibujo no podría ser igual si tuviera que hacerse sobre una hoja de distintas proporciones, por ejemplo en una hoja rectangular, si la primera era cuadrada. Y si tuviera que repetirlo en una hoja de idéntica forma pero diez veces mayor no me limitaría a ampliarlo: mi dibujo ha de tener un poder de expansión capaz de dar vida al espacio que lo rodea.

Entre muchos de los ejemplos históricos que se pueden invocar, elegimos uno que está recogido en un tratado español del siglo XVII, los *Discursos practicables del nobilísimo arte de la pintura* (1673) de Jusepe Martínez. En esta obra, en el «Tratado VI. De la unión» se compara la pintura con la música, en la que cada una de las voces se someten al criterio unitario del maestro que las dirige:

> Es la unión un precepto que sin él no tendrá la obra acordancia, sino una mala apariencia; aprueba esta definición la música, donde aunque haya el concurso de varias voces, por más excelentes que sean, serán discordes faltándoles sus preceptos, y así se sujetan a la corrección de un maestro de capilla que como tal pone en su puesto a cada uno, desde donde se oye una armonía tan dulce y suave, que suspende el oído, y da lugar esta unión a que cada voz se distinga; de que se concluye que no sujetándose al maestro fuera todo confusión y tropelía.

Aunque estas ideas son fácilmente intuibles, los orígenes de la especulación teórica de la composición en las artes plásticas han de remontarse a la deuda de los primeros humanistas del Renacimiento italiano hacia las tradiciones poéticas y retóricas, en concreto ha de referirse la obra de Leon Battista Alberti (1404-1472), quien, en su obra *De pictura* (1435), dedica el tema central del Libro II, de los tres que lo desarrollan, a la composición pictórica. Sin embargo, la *compositio* no era una palabra de nueva acuñación para las obras de arte; en el siglo I a.C. Vitruvio ya la utilizaba para hablar de arquitectura, así como Cicerón cuando se refería al cuerpo humano. Del mismo modo este término también fue aplicado a las artes durante la Edad Media, aunque Alberti fue el primero en darle un sentido nuevo y exacto al servicio de la pintura narrativa, vinculada a las tradiciones literarias, el célebre *ut pictura poesis*.

> Hablaremos ahora de la composición. Ésta es aquella regla con la cual se unen y coordinan entre sí las partes que componen una obra pictórica. La mayor obra de un pintor no es hacer una figura colosal, sino un cuadro de historia; pues para esto se requiere mucho más ingenio que para lo otro. Las partes de la historia son las figuras, las partes de éstas son los miembros, y las de éstas son las superficies; porque de éstas se hacen los miembros, de los miembros las figuras, y de las figuras una historia que constituye la última y más excelente obra de un pintor. De la unión y compostura de las superficies nace aquella gallardía y aquella gracia que llaman belleza.

Alberti estaba definiendo un concepto independiente de las formas, a partir de un *modelo de organización derivado de la retórica, en donde la *compositio* era un

elemento técnico aplicable en el lenguaje, y no tenía el significado actual de composición literaria, sino que hacía referencia a la colocación de los elementos en cada una de las oraciones.

En la enseñanza académica, desde el siglo XVII, bajo el término composición se incluían dos nociones de gran importancia en las artes: una era la *«invención» que atendía a la elección de los elementos adecuados para cada tema, y la otra era la *«disposición» que trata el reparto, según un cierto orden, de los diferentes elementos dentro de un espacio dado. En el siglo XVIII el pintor William Hogarth comparaba la composición de una obra con una puesta en escena teatral:

> Ocurrióseme, por tanto, componer pinturas en lienzos similares a las representaciones escénicas, esperando, además, que serían sometidas a las mismas pruebas que éstas y juzgadas con el mismo criterio. [...] En estas composiciones, los asuntos, a la vez entretenidos y moralizadores, prometen resultar de la mayor utilidad pública y merecen, por tanto, que se les conceda un lugar entre los primeros rangos. [...] Para infundir convencimiento en el ánimo de un hombre inteligente, resulta más eficaz una demostración visual que mil volúmenes, y esto es lo que he intentado en mis grabados.

La importancia del concepto «composición» se constata al comprobar su utilización como sinónimo de obra, *tema, *motivo, cuadro, etc. Esta circunstancia justifica su colocación en el centro de los ataques de las vanguardias históricas dirigidas a la tradición académica, tal como denunciaba en 1928 Hannes Meyer, quien había sido el segundo director de la Bauhaus entre ese mismo año y 1930:

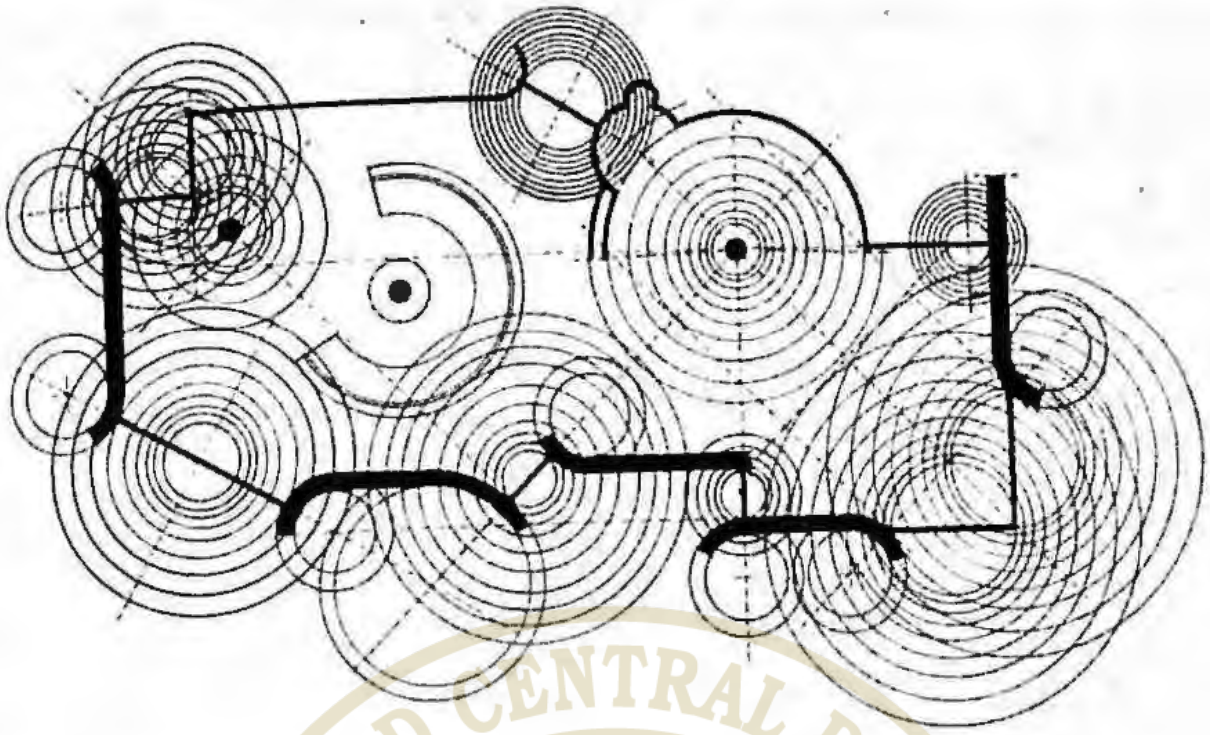
> Todo arte es composición y, por ello, es inadecuado para un objetivo.
> Toda la vida es función y, por ello, no es artística.
> La idea de «composición de un puerto» es totalmente ridícula!
> Pero ¿cómo se proyecta un plan urbano?, ¿o el plano de unas viviendas?, ¿composición o función?, ¿arte o vida?

Estructura y sistemas de ordenación

El cuestionamiento de las leyes tradicionales de la composición establecidas por las Academias es una de las causas del éxito del término «estructura» que, aunque mantuvo algunas funciones de la antigua teoría de la composición, ocupó en las vanguardias el extremo opuesto al ornamento y a los odiados estilos históricos del arte; la estructura hacía alusión al esqueleto organizativo de las obras y no a la apariencia sensible; se refería más a los procesos conceptuales que a los resultados, más que a los modelos, a las ideas, prefiriendo, de acuerdo con las ideas de la modernidad, antes lo esencial y permanente que lo superficial y cambiante.

Algunos pintores vinculados con fuerza a la tradición asumieron el término estructura para referir cuestiones que bien podrían seguirse denominando con la palabra composición. El pintor y pedagogo del arte Francisco Labarta, cuyas teorías tuvieron una buena aceptación en la primera mitad del siglo XX, al referirse a la construcción de una obra afirmaba:

> Lo primero que hace el artista es establecer el límite material de la obra que ha resuelto realizar, ya sea libremente ya acatando los imperativos de la pintura o de la



59. N. Schulz, análisis de la Casa Papanice de V. Gigliotti y P. Portoghesi.

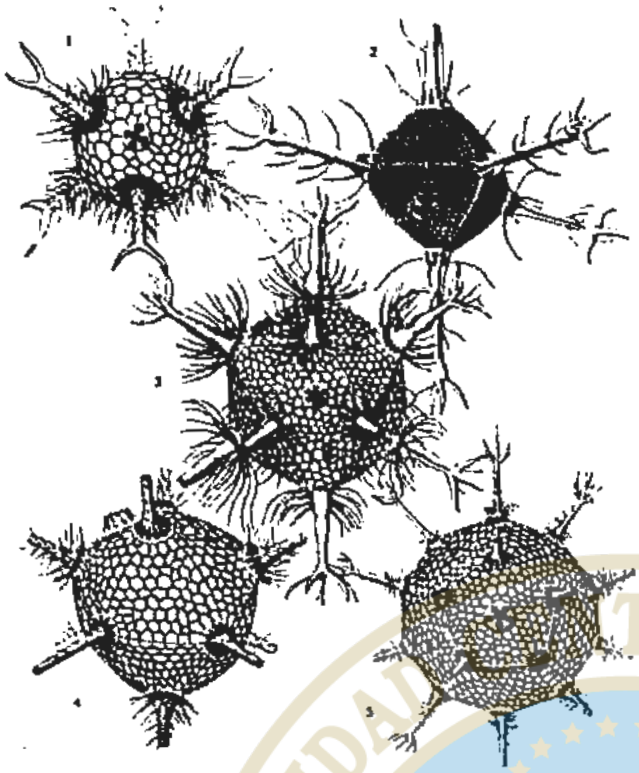
> decoración de que debe formar parte. En todo caso lo que hace el artista, es «cortar el cuadro». Y en seguida dentro de este cuadro, que será la frontera inflexible de su creación, traza el eje o ejes. ¿Qué son estos ejes? Pues nada menos que la pauta invisible que le va a servir de base para establecer la estructura de la obra.

El vocablo «estructura» se refiere a una "articulación u organización de elementos o partes, aunque hace hincapié, más que en las partes mismas, en su disposición y conexión; es uno de los términos mas recientes para hacer referencia a este tipo de relaciones, aunque en las artes plásticas hay otros términos sinónimos para referir las mismas cuestiones: «disposición», «organización», «forma» y «orden» (figura 59).

Los modos de entender la noción de estructura pueden ser muy diversos y uno de los más importantes e influyentes usos de esta noción se encuentra en la psicología, dentro de la llamada *Gestaltpsychologie*, expresión que ha sido traducida a veces por 'psicología de la estructura' y a veces por 'psicología de la forma'. La palabra «Gestalt» 'forma' se utiliza para designar las propiedades y reglas del fenómeno perceptivo, en donde se constata que «el todo es mayor que la suma de las partes».

En esa misma dirección, la teoría estructuralista sostiene el predominio del sistema sobre los distintos elementos que lo forman, aunque acusando la interacción orgánica que existe entre ellos. En el caso de la arquitectura, al abordar lo que se podía llamar «esencias de la composición arquitectónica», como pueden ser los focos de influencia, las direcciones, cerramientos, planos, etc. De todas ellas se deduce un conjunto de desarrollos y encuentros de elementos producidos por acoplamiento, por crecimiento, por movimiento y por deformación que también podían ser atribuidos a un proceso biológico de agrupación de organismos vivos; es decir, sistemas todos ellos claramente estructurados (figura 60).

P. Francastel recordaba («Nota sobre el empleo del término "estructura" en historia del arte») que la palabra estructura se deriva de *struere* (construir); es, por tanto, un



60. Ernst Haeckel, esqueletos de radiolarios, 1887.

término arquitectónico avalado históricamente por la racionalidad constructora desarrollada después de la Revolución Francesa en la Escuela Politécnica, en donde se valoraba la composición geométrica como un mecanismo fundamental de un nuevo arte que podía prescindir de los estilos del pasado.

Precisamente, en el ámbito de la arquitectura, y continuando aquellos postulados, en los años 70 Julio Vidaurre se refería así a este término: «la estructura la entendemos como una interrelación ordenada racionalmente de las partes de un todo. La estructura es el cordón umbilical que permite el encuentro de forma y función o, dicho de otra manera, la estructura es el medio que posibilita la concreción de una función en una forma. Así el viejo dilema de si la forma sigue a la función o viceversa quedaría desvelado, ya que ni la forma sigue a la función ni la función a la forma. Simplemente la forma y la función concurren en la estructura. La estructura es simultáneamente forma y función».

En esta coyuntura, con una acepción similar, el término «ordenación» se propone para incorporar, no sólo los aspectos más tradicionales, sino los nuevos planteamientos teóricos relacionados con las vanguardias y el diseño; así, en una formulación teórica del dibujo, Julio Vidaurre también se refería al término estructura para «establecer una equivalencia conceptual entre los conceptos de Estructura y Ordenación». A partir de esta idea él desarrolla una propuesta de organización conceptual en tres apartados:

— «Ordenación Lógica»
— «Ordenación Intuitiva»
— «Ordenación Mítica»

Bajo el primer apartado se refiere al *«Módulo», la «Serie» y la «Diacronía», en relación con los «Sistemas de medida», las «Series de números» y el «Armazón geométrico». Tras el epígrafe de «Ordenación Intuitiva» sitúa los conceptos de *«Composición», *«Equilibrio» y *«Simetría». En tercer lugar, en la «Ordenación Mítica» incluye el «Metalenguaje» y la «Sincronía».

Articulación y lenguajes del arte

Articular es dividir en artículos; es decir: en partes comprendidas entre dos puntos de articulación. Este concepto se puede aplicar a las formas vivas, a las formas mecánicas o a las formas plásticas del dibujo, la pintura, la escultura o la arqui-

tectura. Estéticamente la articulación es un medio para marcar un ritmo o las proporciones.

En la arquitectura se puede hablar de la articulación de la altura de una fachada por la superposición de pisos en donde los límites están marcados frecuentemente por las molduras más o menos complejas. En el ancho de una fachada la articulación se puede determinar por los cuerpos avanzados o retrasados, por las bandas verticales, pilastras o columnas. A su vez, las columnas y pilastras están articuladas en altura con fines orgánicos y decorativos: base, fuste y capitel.

En relación con la representación del cuerpo humano, en el siglo XVIII, la articulación se define en el *Diccionario* de Francisco Martínez como un «Término usado en el Diseño para denotar los lugares o partes de el cuerpo donde se hayan las coyunturas de los miembros, como el cuello, el puño, &. Y es cabalmente en la ejecución de esa parte donde se hecha de ver la inteligencia y habilidad del Artista en el diseño».

El concepto de articulación se usa en la actualidad con una acepción bien precisa en la teoría de la lingüística; con él se designa la característica que hace posible descomponer los lenguajes en unidades dotadas de sentido, los monemas, y éstos, a su vez, pueden ser descompuestos en otras unidades, los fonemas o sonidos que carecen de contenido y que constituyen un número limitado en cada lengua.

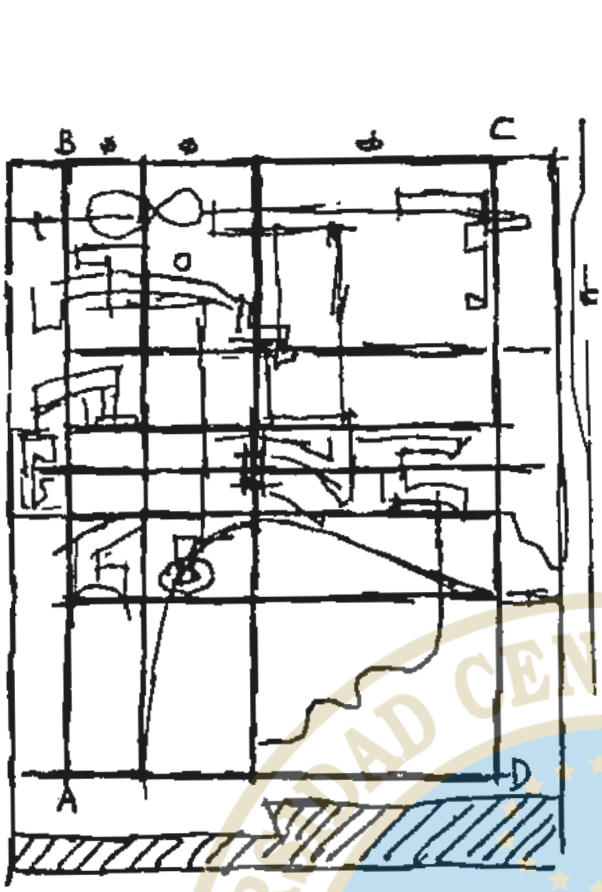
Si se consideran las artes figurativas como lenguajes, aunque sólo sea en sentido figurado, y advirtiendo lo inadecuado de esa identificación, se puede plantear la posibilidad de fragmentar las obras en un determinado número de unidades. En la representación figurativa tradicional se podría descomponer un rostro en las partes que lo componen: ojos, orejas, nariz y boca, aunque cada uno de estos elementos mantendrían un sentido similar al del conjunto del que forman parte. Por el contrario, algunas teorías relacionadas con el campo del diseño pretenden establecer una especie de construcción modular en donde cada uno de los componentes carece de cualquier valor representativo y siempre al margen del significado de su combinación.

La articulación supone la posibilidad de analizar una obra descomponiendo diferentes aspectos; aunque los análisis formales lo que hacen es abstraer diferentes elementos y no segregar unidades de un todo unitario. En las artes figurativas las obras poseen un carácter más estructurado y estructural que los lenguajes, al ser los principios ordenadores y totalizadores los que prevalecen por encima de los componentes que muchas veces son imposibles de diferenciar.

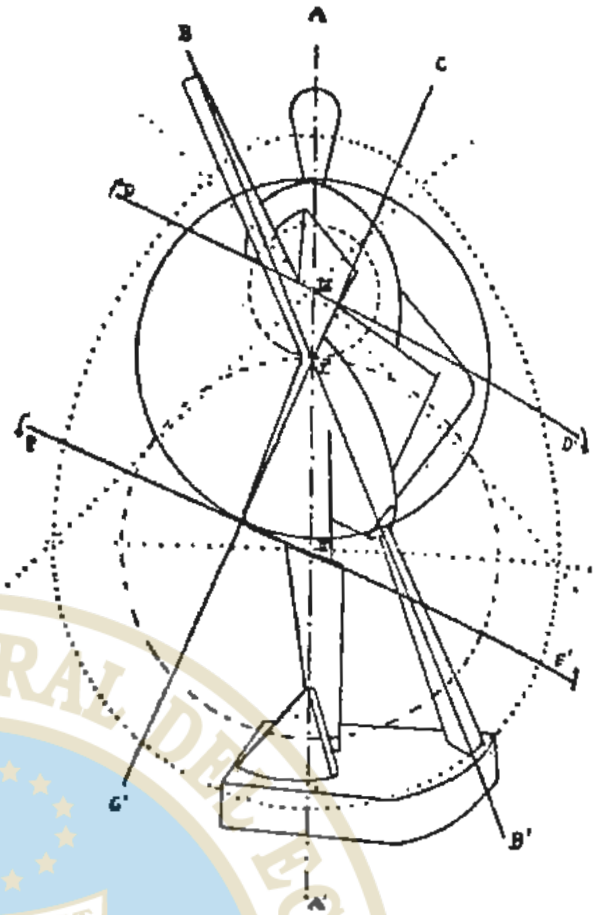
Estos principios están reconocidos de forma expresa por la psicología de la *Gestalt* al constatar que «el todo es mayor que la suma de las partes», y una *Gestalt* (forma) no es un ensamblaje incoherente de elementos ni algo fruto del azar, es algo que desborda el análisis estricto de las partes para reconocer su característica universal al superar el simple reconocimiento de los signos.

Trazado regulador y generación formal

El arquitecto Le Corbusier es el principal responsable de la difusión de la expresión «trazados reguladores» *(tracés régulateurs)* propuesta en referencia a la utilización de esquemas geométricos para el diseño, basados en métodos formulados, la mayor parte de las veces, a partir de estudios realizados desde mediados del siglo XIX sobre los sistemas compositivos de la Antigüedad y la Edad Media (figura 61). En general, los trazados reguladores cumplen una doble función: ser un instrumento para el aná-



61. Le Corbusier, trazado regulador del dorso de un cuadro, 1931.



62. Alex Archipenco, esquema analítico de «Le gondolier», 1917.

lisis gráfico de las obras ya realizadas y servir como método de diseño aplicable a diferentes artes (figura 62).

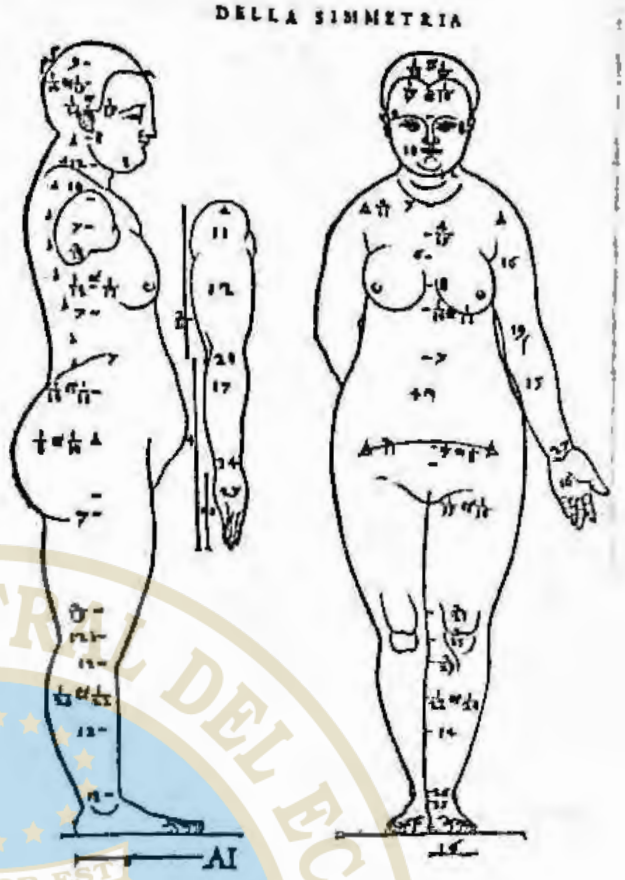
Uno de los pioneros en este tipo de estudios fue el arquitecto e historiador Viollet-le-Duc (1814-1879), quien utilizó en sus trabajos expresiones como *système harmonique* y *échelle armonique,* una terminología que se ha venido empleando hasta la actualidad. Asimismo, él se refiere a las figuras geométricas como *générateur de proportions,* un antecedente inmediato de los famosos *tracés régulateurs* de Le Corbusier, que él definía con precisión:

> Un trazado regulador es un seguro contra la arbitrariedad, es la operación de verificación que aprueba todo trabajo creado en el entusiasmo, la prueba del nueve del escolar, el «lo que queríamos demostrar» del matemático.
>
> El trazado regulador es una satisfacción de orden espiritual que conduce a la búsqueda de relaciones ingeniosas y de relaciones armoniosas. Confiere euritmia a la obra.
>
> El trazado regulador aporta esta matemática sensible que proporciona la percepción bienhechora del orden. La elección de un trazado regulador fija la geometría fundamental de la obra, y por lo tanto, determina una de las impresiones fundamentales. La elección de un trazado regulador es uno de los momentos decisivos de la inspiración, es una de las operaciones capitales de la arquitectura.

Hasta llegar a la formulación geométrica del arquitecto francés, la disparidad de propuestas de diferentes autores se caracteriza por el énfasis dado en cada una de



63. Mathías de Yrala, *Academia Simmetrica Matritensis.*



64. Durero, grabado del tratado *Della Simmetria dei corpi humani,* publicado en alemán en 1532.

ellas a algún aspecto particular que las distingue de las otras. Así, Wölfflin utilizó rectángulos semejantes para analizar la arquitectura antigua; Macody Lund se basa en «diagramas estrellados»; a su vez, el círculo es el modelo preferido por Moessel en sus trabajos. Sin embargo, la aportación más conocida y aplicada en los manuales dedicados a los sistemas de composición geométrica es la del concepto de «simetría dinámica» formulado por J. Hambidge, un método inicialmente pensado para su aplicación en la investigación arqueológica, tal como él mismo hizo en el estudio de los vasos griegos.

Simetría y conmensuración

Aunque el término «simetría» se usa actualmente con una acepción mucho más limitada que en el pasado, prácticamente reducida a su formulación matemática, desde el punto de vista de la filosofía, las ciencias o las artes, en la simetría se incluyen las bases para un ordenamiento sistemático de las formas naturales y las producidas en las artes plásticas. Hoy algunos se pueden sorprender ante el hecho de que en momentos del pasado una Academia de Bellas Artes pueda aparecer bajo el nombre de «Academia Simétrica»; tal como se puede ver en un grabado de Mathías de Yrala en la primera mitad del siglo XVIII, en donde, de esta manera se nombra una Academia que en aquellos años, en toda Europa, se denominaba de Bellas Artes (figura 63).

La utilización de este nombre es fácil de comprender al conocer algunos datos: la palabra simetría, de etimología griega, está formada al añadir al *métron* (medida) la partícula *syn*, que significa con «conmensuración», de etimología latina, que sería el equivalente de simetría. Con esta acepción, el famosísimo tratado del pintor Alberto Durero, dedicado a las proporciones del cuerpo humano, justifica su título: *De simmetria in rectis formis humanorum corpum libri in latinum conversi* (figura 64). Por estas razones, ha de entenderse la simetría griega como un sistema de relaciones de medidas y formas entre varias partes de un conjunto; en definitiva, sobre la conmensurabilidad. Sobre los conceptos gestados en la Antigüedad, en los mismos *Elementos* de geometría de Euclides, en el Libro X se recoge una teoría generalizada de la proporción matemática que comienza con la «Definición 1», vinculando el término «simetría» con la relación de medidas: «se dicen conmensurables [*sýmmetroi*] las magnitudes que son medidas por la misma medida, e inconmensurables [*asýmmetroi*] las que no tienen ninguna medida común».

La expresión «simetría dinámica» es una acuñación original, propuesta en 1919 por Jay Hambidge (1867-1924), coincidente con términos y conceptos de la matemática griega, utilizados para analizar las obras antiguas. Este autor declaró su sorpresa al descubrir posteriormente las palabras *dynámei sýmmetroi* en un pasaje de la geometría de Euclides (300 a.C.); en efecto, en la «Definición 2» del Libro X de los *Elementos* del matemático griego se lee:

> Las líneas rectas son conmensurables en cuadrado [*dynámei sýmmetroi*] cuando sus cuadrados se miden con la misma área, e inconmensurables cuando no es posible que sus cuadrados tengan un área de medida común.

En su ingeniosa propuesta, Hambidge establece una diferencia entre «rectángulos estáticos» y «rectángulos dinámicos»; los primeros tienen entre sus lados una razón expresable por un número entero o fraccionario, y los segundos por un número irracional o inconmensurable.

Todas estas ideas se pueden remontar, efectivamente, al pensamiento de la Antigüedad, en donde se buscaban en la naturaleza las leyes que rigen la armonía de los cuerpos. Esta armonía, como observaba Platón, podía formularse a través de los conceptos de la matemática. Contemporáneamente, el pensamiento romántico consideró que existía una coincidencia de las leyes de la simetría en la naturaleza con los resultados de la intuición de los artistas logrados en sus obras.

Como fruto de estas últimas convicciones, algunos científicos han aportado sus investigaciones para relacionarlas con la creación artística; así, el matemático Hermann Weyl, en una famosa obra titulada precisamente *La simetría*, explica:

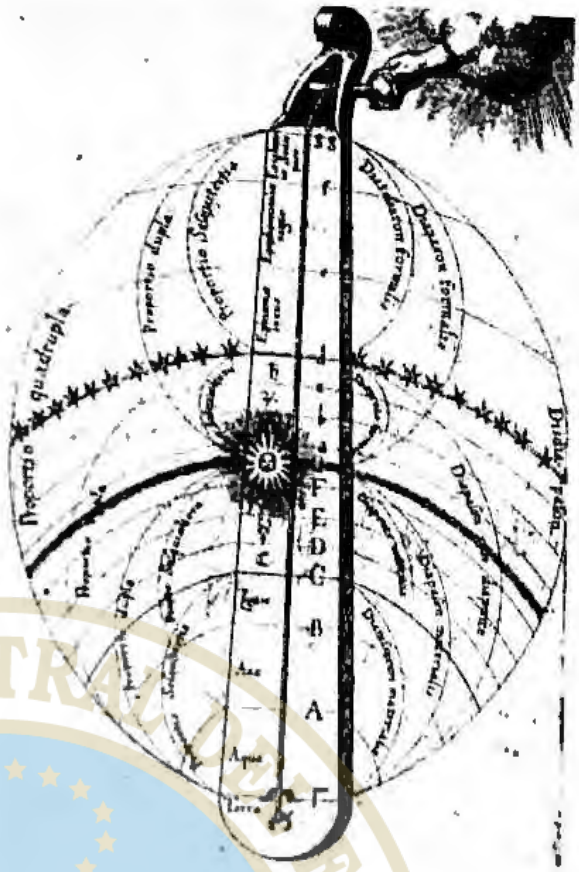
> La simetría, independientemente de la amplitud con que se defina su significado, es una idea por medio de la cual el hombre, a través de los tiempos, ha intentado comprender y crear orden, belleza y perfección.

La armonía de la belleza y la euritmia

Se debe recordar que el concepto de armonía deriva del mismo término griego que significó en un principio, «conexión», y también «orden». Su desarrollo y aplicación más importantes se produjeron en el siglo VI a.C. con la teoría musical formu-

lada por los pitagóricos al descubrir la relación entre los sonidos musicales, la longitud (la forma) de las cuerdas tensadas que los producían en un instrumento, y los números que podían expresar esas longitudes (figura 65).

Según la teoría musical griega fundada por los pitagóricos, la disposición armónica de los cuerpos celestes producía en sus movimientos, de manera similar a las cuerdas, una música: la música de las esferas o música celestial. Esta tradición antigua arraigó con fuerza en el pensamiento occidental posterior; un pensamiento que llevaba a afirmar al astrónomo alemán Johannes Kepler (1571-1630) en la última época de su vida: «me siento arrastrado y poseído por un rapto indecible en tomo al espectáculo de la armonía celestial». Para el astrónomo, que había titulado una de sus obras *Harmonices Mundi* (1619), el universo contenía las huellas del Dios creador dejadas intencionadamente para que nosotros las descubriéramos. Con una mentalidad neopitagórica afirmaba:



65. Robert Fludd, armonía cósmica expresada por la música de las esferas, 1617.

> Dios mismo era demasiado bueno para permanecer ocioso, y empezó a jugar el juego de los signos, dejando marcada su semejanza en el mundo; por eso, me atrevo a pensar que la naturaleza entera y el maravilloso firmamento están simbolizados por el mundo de la geometría.

La utilización del concepto de armonía en las artes plásticas se deriva de la misma idea de los pitagóricos cuando la defendían como algo aplicable al universo entero; el principio sobre el cual «todo es número» definió perfectamente su filosofía de la naturaleza. Este pensamiento llegó a aplicarse por los griegos en su concepción del cuerpo humano para definir que la función de la medicina consistía en ayudar a restablecer la armonía que había sido perturbada por alguna enfermedad. En concreto, en relación a las artes, será Leon Battista Alberti el que incorporará en su tratado *De Re Aedificatoria*, en las primeras etapas del Renacimiento italiano, el concepto de armonía en sus propias teorías, asumiendo que el:

> Cometido y función de la armonía es ordenar según un determinado método las partes que, de otra forma, son distintas entre sí por naturaleza, de modo que exista una mutua correspondencia entre ellas en lo que a aspecto se refiere. De ahí el hecho de que, al llegar al espíritu algo percibido bien visual, bien auditivamente o por cualquier otro sentido, se lo sienta enseguida como armonioso.

La acepción del término armonía, en sentido figurado, como algo propio de la música, se utiliza en el arte desde el Renacimiento hasta la actualidad. En el siglo XVIII,

Antonio Rafael Mengs hacía una definición precisa de esa acepción: «Debe pues, el Pintor, considerar que lo que llamamos Harmonía no lo es propiamente, y que nos servimos de esta metáfora para llamar así lo que en nuestra arte se dice en Italiano accordo, o concordancia, la cual produce en la Pintura el mismo efecto que la Harmonía en la Música.»

Esta concepción de la armonía llegará hasta el pensamiento del arte contemporáneo; el pintor Wassily Kandinsky (1866-1944), en el prefacio a la segunda edición de su emblemática obra *De lo espiritual en el arte,* afirmaba que este escrito estaba considerado por él mismo «como pedazos sueltos de una especie de *Tratado de la Armonía de la Pintura*».

De manera más precisa, el arquitecto Le Corbusier (1887-1965), se refirió en múltiples ocasiones a la armonía, llegando a adoptar un tono místico en las páginas de su obra *El Modulor* para hablar de la armonía universal:

> La matemática es el magistral edificio imaginado por el hombre para comprender el Universo. En ella se encuentra lo absoluto y lo infinito, lo prensible y lo inaprensible, y está rodeada de altos muros ante los cuales se puede pasar y volver a pasar sin ningún provecho. En ellos se abre a veces una puerta; se empuja, se entra y se está ya en otro sitio donde se encuentran los dioses y las claves de los grandes sistemas. Estas puertas son las de los milagros, y, franqueada una de ellas, ya no es el hombre quien actúa, sino el Universo que toca en un punto cualquiera y ante él se desarrollan los prodigiosos tapices de las combinaciones sin límites. Está en el país los números. Dejadle permanecer en él, maravillado ante tanta luz tan intensamente esparcida.

El sentido de las palabras del arquitecto francés se resume con unas palabras del preámbulo de la obra, en donde, después de definir y justificar todos los objetivos propuestos, finaliza así: «¿Y sí, además, la armonía corona nuestro esfuerzo?»

En cuanto a la palabra «euritmia», compuesta del prefijo griego *eu,* bien, y el término latino *rhytmus,* ritmo, sabemos de su utilización en la arquitectura antigua a través del testimonio de Vitruvio en el siglo I a.C. En donde define: «La Euritmia es un gracioso aspecto, y apariencia conveniente, en la composición de los miembros de un edificio. La hay cuando su altitud se proporciona a la latitud, y la latitud a la longitud: y en suma, cuando todo va arreglado a su simetría.» También era un término utilizado en la teoría de la oratoria, ya que el retórico romano Fabio Quintiliano (30-100) la define para describir cómo un orador debe componer su cuerpo, rostro, gesto y acciones con la gracia, decencia, y aptitud relacionadas con lo que narra y con la posibilidad de persuadir, sin salirse jamás de los términos del decoro, buena elección y gusto, «corporis decem et aptus motus» (figura 66).

No obstante, a pesar de la posibilidad de definir este término, la palabra euritmia, además de estar en desuso, ha perdido su significado y su función se limita, casi exclusivamente, al análisis y comprensión del arte antiguo. La dificultad de su comprensión se demuestra al ver traducido el término original, indistintamente, por euritmia, proporción o armonía. En el famoso estudio de Panofsky sobre la perspectiva en la Antigüedad, el historiador cita un texto de Gemino, matemático y astrónomo contemporáneo de Vitruvio; en él se dice que la *perspectiva *(scenographia)* instruye a los escultores acerca de la impresión óptica futura de su obra a fin de que, así, esta impresión óptica resulte eurítmica y no inútilmente «simétrica», entendiendo por simétrica una relación puramente numérica.



66. F. Gafurio, *De Harmonia musicorum instrumentorum*, 1518.

Proporción, números y figuras

Durante muchos siglos se ha creído en la existencia de unas leyes objetivas que regulan la belleza; de la misma manera, el hombre siempre ha justificado la necesidad de creer en un orden que evite el temor hacia el caos. Desde el arte, muchas preguntas planteadas han buscado unas respuestas racionales no muy diferentes de las que se dan para formular las leyes que supuestamente rigen el orden del universo y que, en los primeros tiempos, más allá de la estética, entremezclaban la magia, la mística y la cosmología.

A través de diferentes épocas ha quedado constancia de diferentes teorías de la proporción relacionadas con el arte. Para abordar la cuestión de las proporciones es inevitable utilizar conceptos de la matemática; en este sentido, Rudolf Wittkower recordaba en uno de sus trabajos sobre la historia de la proporción:

> La matemática es la más abstracta de las ocupaciones intelectuales: no podemos expresar la proporción de la aceleración del movimiento de un cuerpo que cae, ni siquiera concebir esta idea, sin dominar el lenguaje abstracto del número y de la lógica matemática. Análogamente, el orden y proporción en las partes implica dar una

> dirección consciente e intelectual a un impulso subconsciente. Todos los sistemas de proporciones fueron y son implícitamente conceptos intelectuales.

Como consecuencia de estos razonamientos, en un trabajo posterior, el mismo historiador era mucho más rotundo en sus afirmaciones:

> Todos los sistemas de proporción son implícitamente intelectuales, ya que se basan en la lógica matemática. Sin una comprensión de la geometría y de la teoría de los números, no es imaginable ningún sistema de proporciones.

En el arte, la teoría de la proporción alcanzó en el Renacimiento su máximo desarrollo, retomando la herencia de la Antigüedad Clásica. Desde entonces, las aportaciones de ambas épocas se van a mantener hasta nuestros días gracias a la transmisión académica de la enseñanza del arte, a pesar de padecer, las teorías clásicas de la proporción, un descrédito en algunos momentos, sobre todo en torno al siglo XVIII, cuando se basaban en el criterio personal y en la impresión visual subjetiva las decisiones sobre la proporción en el arte, un cambio que supuso el paso de la estética objetiva a la supremacía de la sensibilidad subjetiva.

Desde el siglo anterior, en el seno de la Academia francesa, se había puesto en crisis la idea de la existencia de unas proporciones bellas *a priori*, y con una validez universal; entonces, el arquitecto, médico y físico Claude Perrault defendió en uno de sus textos, en 1683, su idea de que las obras conformes a ciertas reglas eran agradables, no por unas leyes objetivas, sino por el hecho de que estábamos acostumbrados a ellas. Distanciándose de la teoría musical de las proporciones, de la Grecia clásica, afirmó:

> El conocimiento que tenemos por medio del oído de lo que resulta de la proporción de dos cuerdas, que es en lo que consiste la armonía, es completamente diferente del conocimiento que percibimos por la vista de lo que resulta de la proporción de las partes de que se compone una columna.

De este modo tan contundente se cuestionaba la teoría renacentista representada en los textos de Alberti, quien había sostenido todo lo contrario:

> Los números gracias a los cuales se produce aquella armonía de sonidos sumamente agradable al oído, son los mismos números que consiguen que los ojos y el espíritu queden henchidos de un admirable placer.

Se retomaba la teoría musical griega basada en la «proporción geométrica», la «proporción aritmética» y la «proporción armónica» o «musical». La primera es la proporción matemática simple, que consiste en una igualdad de razones o comparación de magnitudes; su relación con la semejanza de formas es algo obvio y fácilmente comprensible por la vista, capaz de reconocer figuras que tienen la misma «forma». La proporción aritmética se refiere a la utilización de escalas basadas en la utilización de una progresión geométrica. Por último, una proporción armónica puede expresarse por una serie de tres números, en la que el máximo tiene respecto al mínimo la misma razón que la diferencia entre el máximo y el medio tiene respecto a la diferencia entre el medio y el mínimo; los sonidos de duración proporcional a estos números hacen consonancia.

Divina proporción, Sección áurea, Número de oro; estos diferentes nombres hacen referencia a una misma cuestión que ha suscitado un gran interés en el pasado siglo XX, motivando una viva polémica en el arte. Sobre este tema se ha escrito abundantemente con la pretensión de demostrar con argumentos históricos, remontados a la Antigüedad, su existencia y utilización en el conjunto de conocimientos de una presunta «geometría secreta» de los artistas, concebida como la clave para explicar la perfección de sus obras. Entre todos los sistemas geométricos, supuestamente utilizados, se ha querido destacar sobre el resto, a la Divina proporción.

Como un tópico muy extendido se afirma que los artistas del Renacimiento, igual que en otros momentos históricos, conocían y utilizaban en sus obras estos sistemas proporcionales. Con este argumento se quería justificar el misterio de la perfección de su trabajo. Más allá de su calificación como un tópico, se podría hablar de la Divina proporción como un mito o una leyenda dorada, cuestionable con argumentos tan sólidos como los utilizados por el historiador Rudolf Wittkower, considerado uno de los más prestigiosos y cualificados estudiosos del tema. Este historiador afirmaba, en su artículo titulado «Sistemas de proporciones», respecto a la Divina proporción en el Renacimiento:

> Cuando encontramos la Sección áurea en el arte renacentista podemos decir con certeza que no fue puesta deliberadamente allí. Y como prueba a «contrario» de esto que digo está el hecho de que en ninguno de los centenares de estudios renacentistas sobre las proporciones humanas y arquitectónicas que he leído aparece el uso de la Sección áurea o de cualquier otra magnitud irracional.

Las primeras etapas en el proceso histórico de la formulación del «mito» de la Divina proporción son ajenas al arte y están relacionados con su aplicación para la construcción de los poliedros regulares, unas figuras geométricas que, más allá de sus relaciones proporcionales, eran lo verdaderamente importante desde el punto de vista simbólico. Con el transcurso del tiempo, la Divina proporción se fue desvinculando de su función instrumental para la construcción de los poliedros regulares, conocidos también como sólidos platónicos, unas figuras geométricas que habían merecido una gran atención de los artistas de épocas pasadas aunque no tuviesen un nombre tan sugerente como el de la Divina proporción.

A pesar de la existencia de una leyenda que defiende lo contrario, la Divina proporción no se aplicó conscientemente en las obras del Renacimiento, ni en las épocas anteriores. No existe documento alguno que pueda avalar esta leyenda; es un mito que se ha definido como un fantasma permanente y tenaz, que se quiere encontrar en toda suerte de formas y que produce la ilusión de poseer los secretos de la creación universal.

Acerca de estas cuestiones algunos datos son bien conocidos y precisos; en 1914 sir Theodore Cook propuso y utilizó por primera vez la letra griega Φ (fi) para nombrar el Número de oro, como un número irracional o inconmensurable, 1,618..., sugerida por el matemático Mark Barr, al ser la inicial de Fidias, el escultor griego más famoso. La formulación matemática del Número de oro $(1 + \sqrt{5}) / 2$, expresión de la

Divina proporción, también alude a una teorización universal que transciende todas las épocas y las obras, remitiendo a las leyes de la creación del universo. Con la utilización de la fórmula de la Divina proporción, el artista contemporáneo quiere sentirse un creador, un nuevo demiurgo; el artista cree haber conseguido acceder con su dominio al misterio de las claves que rigen nuestro destino.

Asimismo puede explicarse el éxito de la aceptación del Número de oro, expresión de la Divina proporción, desde otro punto de vista: como algo formulable a través de los números; se considera, como sucede en general con las certezas de la ciencia, que ésta consigue proteger a los individuos de los caprichos del azar; con ella los fenómenos naturales pueden ser previstos con anticipación utilizando modelos científicos, y el arte no puede evitar esta posibilidad.

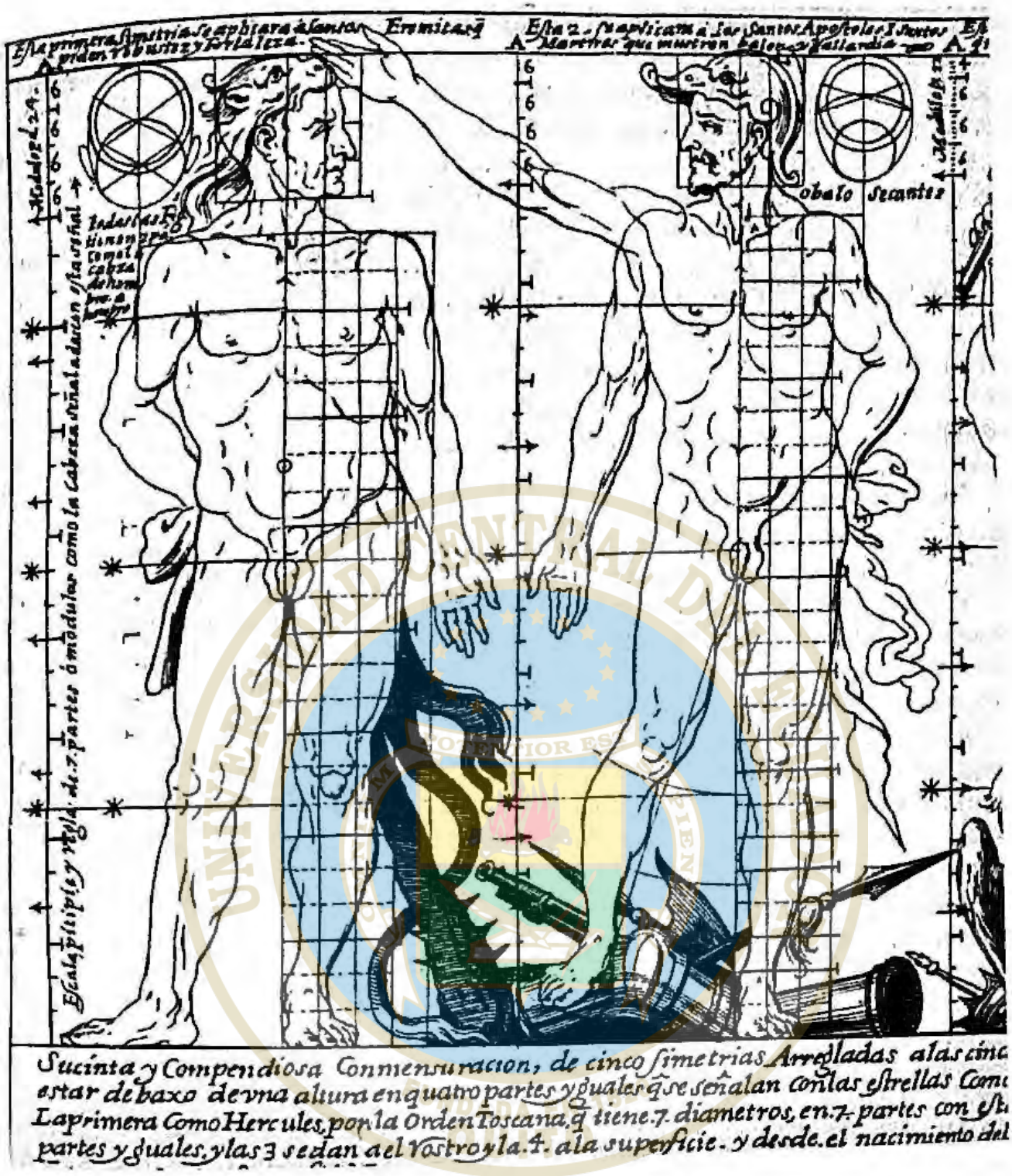
La construcción del mito de la Divina proporción se hace en diferentes etapas históricas, para llegar a formular un relato alegórico en donde se establece una conexión entre el pasado y el futuro, con una sensación de ser algo permanente y verdadero. En la construcción del mito los argumentos científicos son una parte fundamental; la formulación matemática más antigua, respecto a este tema, está escrita en torno al año 300 a.C., en los *Elementos* de geometría de Euclides; allí, en la «3.ª Definición» de su libro VI refiere la «división de un segmento en su media y extrema razón», conocida hoy como Divina proporción: «se dice que una recta ha sido cortada en extrema y media razón cuando la recta entera es al segmento mayor como el mayor es al menor».

En otra parte de su obra, Euclides utiliza esta relación proporcional para la construcción del pentágono regular, así como en el problema de inscribir en una esfera el dodecaedro y el icosaedro. La presencia de estos y otros poliedros regulares en el pensamiento platónico llegará, a través de la obra de este filósofo griego, hasta el Renacimiento, y en 1497 Luca Pacioli propondrá, por vez primera, el nombre de *Divina proporción* para el título de su obra dedicada a los poliedros, el verdadero objeto de interés del autor, una obra que, en su versión manuscrita estaba acompañada de 60 dibujos de sólidos geométricos realizados por Leonardo da Vinci.

El canon de la figura humana

El término «canon» se deriva del griego *kanon,* y significa regla o precepto. En el arte se utiliza para referir una norma que establece las proporciones ideales del cuerpo humano (figura 67). Las noticias de la utilización de estas reglas se remontan al antiguo Egipto; según Diodoro de Sicilia, historiador griego del siglo I a.C., los escultores egipcios dividían las figuras del cuerpo humano en partes iguales para poder repartir el trabajo entre varios escultores; este canon de carácter técnico es el que evolucionará más tarde para llegar a adquirir unas funciones estéticas en el arte griego.

Se conoce la existencia y utilización de diferentes cánones en el arte griego, fundamentalmente aplicados a la escultura, aunque también se utilizaron en la pintura. Se sabe que Mirón, Parrasio y Zeuxis realizaron estudios sobre el canon de la figura humana; el escultor Policleto dedicó un tratado a este tema, aplicando sus preceptos en su *Doríforo,* con unas proporciones anchas y cortas, de un tipo atlético joven; más tarde, Lisipo estableció un canon con una altura del cuerpo igual a ocho cabezas, un tipo más esbelto y menos atlético, el que aplicaría a su *Apoxiomeno* y al *Apolo de Belvedere;* el canon de Lisipo sería el más utilizado por los escultores romanos.



67. Mathías de Yrala, grabado de las proporciones de la figura humana en su *Método* de 1739.

El interés hacia el estudio del canon del cuerpo humano se despertó en el Renacimiento a través del tratado de Vitruvio, el principal divulgador de las teorías antiguas. No obstante, los datos de las fuentes antiguas se completaron y contrastaron con los estudios de la figura humana realizados del natural.

Contemporáneamente, el estudio de las proporciones del cuerpo humano ha sido abandonado para la práctica del arte, quedando limitado su interés desde los estudios de historia del arte y de la estética y, en los contados casos que se ha pretendido proponer alguna norma, su incidencia para la aplicación en el arte ha sido prácticamente nula. El arquitecto Le Corbusier es un caso excepcional en el interés para proponer un canon de la figura humana, y cuando tuvo que elegir una altura ideal de un hombre

para su sistema de medidas del *Modulor* eligió uno de seis pies de altura, una decisión que el historiador Rudolf Wittkower criticó argumentando que una propuesta que pretendiese tener una aplicación universal no podía quedar limitada a un solo canon humano: «para ser universal otras alturas humanas deberían tenerse en cuenta».

IV

NOMBRES REFERIDOS A LO QUE REPRESENTAN LOS DIBUJOS

REPRESENTACIÓN, IMAGEN, FIGURA, ICONO, MIMÉTICO, ANTROPOMORFO, ANTROPOMETRÍA, ANATOMÍA, DESOLLADO, MANIQUÍ, RETRATO, FISONOMÍA, EFIGIE, CARICATURA, MONIGOTE, SIGNO, SÍMBOLO, SEÑAL, IDEOGRAMA, DIAGRAMA, PICTOGRAFÍA

REPRESENTACIÓN: (derivado de «representar») *figura, *imagen o *idea que sustituye a la realidad. || *Imitación o *símbolo de una cosa. También se deriva: «representativo». (Derivado del verbo latino *esse,* 'ser'.)

IMAGEN: *figura. || *Representación, semejanza y apariencia de una persona o cosa. || Representación mental de algo percibido por los sentidos. || Representación de una figura por medios ópticos, como la vista a través de una lente y la proyectada sobre una pantalla. || Las imágenes cinematográficas y las de televisión. || Aquéllas fijadas sobre un soporte, como las impresas fotográficamente. || En la teoría de la comunicación, la imagen se define como cualquier soporte de la comunicación visual y principal componente de los medios de comunicación de masas *(mass media).* || En su acepción tradicional, una imagen se refiere a las estatuas, relieves o pinturas de Jesucristo, de la Virgen y de los santos. Deriv. «Imaginar», «imaginación», imaginería» e «imaginero»; variantes antiguas: «imageneria»; «imaginario». (Tomado del latín *imago-inis,* 'retrato, representación'.) «Imagen virtual»; la que se forma aparentemente, como aquélla producida detrás el espejo. «Imagen digital»; información gráfica convertida informáticamente en *bits* 0 y 1.

FIGURA: *efigie o *imagen de persona o cosa viviente. || *Forma exterior de un cuerpo. || *Representación del cuerpo de un hombre o un animal. || Cosa que es *signo o *símbolo de otra cosa. Deriv. «figurativo», «configuración» y «figurín». (Del latín *figura,* de *fingere:* amasar, dar forma, modelar.) «Figura geométrica»; conjunto de puntos, líneas y superficies que delimitan un espacio.

ICONO: *imagen. || *Efigie portátil generalmente pintada sobre un panel, que representa a Cristo, la Virgen o un santo objeto de veneración en el cristianismo ortodoxo. || Con el significado de 'imagen' es el primer elemento de compuestos cultos formados con el griego *eikón, -onos,* 'imagen'. Deriv. «iconoclasta», «iconografía» e «iconología».

MIMÉTICO: perteneciente o relativo a la «mimesis», entendida como la teoría que concibe al arte como una imitación de la naturaleza. (Del griego *mímesis,* 'imitación'.)

ANTROPOMORFO: en forma de hombre o con alguna de sus características. Deriv. «antropometría» y «antropométrico». (Compuesto del griego *ánthropos,* 'hombre', y *morphé,* 'forma'.)

ANTROPOMETRÍA: tratado de las *proporciones y medidas del cuerpo humano. (Compuesto del griego *ánthropos,* 'hombre', y *métron,* 'medida'.)

ANATOMÍA: *disposición de los elementos que componen el cuerpo. (Del griego *anatémno,* 'yo corto de arriba abajo'.) «Anatomía artística»; aquélla destinada a los

pintores y escultores para su aplicación en la representación de los cuerpos representados.

DESOLLADO: (derivado de «desolla», 'sacar el pellejo') estatua o *dibujo que representa una *figura sin piel, de manera que resalten bien los músculos, venas y articulaciones. (Del latín hispánico *exfollare*, 'sacar la piel'.)

MANIQUÍ: *figura articulada que usan los pintores como *modelo para estudiar las posiciones del cuerpo humano y la disposición de los ropajes. Ésta puede ser de tamaño natural aunque suele ser más pequeño. (Del francés *mannequin.)*

RETRATO: pintura o *efigie en donde se representa el rostro de alguna persona. (Del italiano *ritratto*, derivado del latín *trahere*, 'arrastrar, tirar de algo'.) También se derivan: «retratar», «retratista», «abstracción» y «tratado».

FISONOMÍA: aspecto particular del rostro de una persona como resultado de la combinación de sus facciones. «Fisionomía» y «fisiognomía» son palabras sinónimas. (Derivado del griego *physiognomon*, 'el que sabe juzgar la naturaleza de una persona por sus facciones'.)

EFIGIE: *imagen. || *Representación. || Busto o cabeza humana. (Del latín *effigies*, con el mismo significado, derivado de *fingere*, 'fingir, representar; inventar; modelar'.) También se deriva «ficticio».

CARICATURA: *estilización libre del natural en que los rasgos se simplifican o exageran hasta lo grotesco. || *Representación gráfica de intención satírica en que se acentúan y ridiculizan los rasgos físicos de una persona. Deriv. «caricaturizar» y «caricaturesco». (Voz italiana.)

MONIGOTE: fig. y fam., *figura mal hecha. || Fig. y fam., figura ridícula.

SIGNO: cualquier cosa que evoca o representa la idea de otra, a diferencia de la *señal supone una inteligencia que lo interpreta. Deriv. «significar» y «significativo». (Del latín *signum*, 'señal, marca, bandera'.)

SÍMBOLO: cosa sensible que se toma como *signo figurativo de otra por razón de una analogía al asociar ideas que el entendimiento percibe entre ellas o por una convención. Deriv. «simbolizar» y «simbolismo». (Del latín *symbolum*, con el mismo significado.)

SEÑAL: lo que muestra o indica la existencia de algo. Deriv. «señalar». (Del latín *signa*, plural de *signum*, 'señal, marca'.)

IDEOGRAMA: escritura no fonética en donde los *signos representan *ideas y no sonidos. (Compuesto del griego *idéa*, 'imagen ideal de un objeto' y *grámma*, 'escritura'.)

DIAGRAMA: *figura gráfica utilizada en diferentes ciencias y disciplinas para representar un fenómeno determinado. Palabra sinónima de «gráfico». Por su forma se pueden clasificar de varias maneras: diagrama en barras, diagrama en columnas, diagrama en sectores, etc. Deriv. «diagramar». (Del griego *diágramma*, 'dibujo, trazado, tabla'.)

PICTOGRAFÍA: escritura compuesta de *signos llamados *pictogramas, que representan esquemáticamente un objeto. (Compuesto de *pictum*, sup. de *pingere* 'pintar', y *grapho* 'escritura').

Representación gráfica

El término «representación» no es exclusivo de las artes figurativas, hace referencia a un concepto fundamental en el mundo del teatro; en general, se utiliza en referencia a todo aquello que es *imagen, *imitación o *símbolo de otra cosa. Tradicio-

nalmente la representación ha significado la relación existente entre los objetos reconocibles en una obra artística, basada en su semejanza con otros objetos exteriores a la obra. Por ello, se han llamado «artes representativas» a aquéllas en donde es posible reconocer identidades o semejanzas con objetos exteriores, algo que llegó a convertirse en un objetivo fundamental; Leonardo afirmaba en ese sentido que: «la pintura más digna de alabanza es aquélla que está lo más posible de acuerdo con lo que representa».

Sin embargo, frente al *ilusionismo que pretende lograr una sensación de realidad inexistente, una representación no tiene la voluntad de engañar o suplantar a lo representado, la representación no se ve obligada a ocultar las convenciones que debe aceptar el observador; una representación implica siempre un mayor o menor grado de convencionalidad, un sistema. En el caso particular de la geometría de la representación, la expresión «sistemas de representación» pone de manifiesto esta cuestión.

Una de las aportaciones más importantes en la elaboración de una teoría de la representación artística tiene un nombre: Ernst H. Gombrich, y el trabajo con el que inició un fructífero y amplio desarrollo posterior es una famosa conferencia, publicada posteriormente con el título *Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística*. El historiador partía en sus reflexiones de la definición del *Pocket Oxford Dictionary*, dada a las voces «Representación» y «Representar»: «evocar, por descripción, retrato o imaginación; figurar; colocar semejanza de algo ante la mente o los sentidos; servir o ser tomado como semejanza de... representar; ser una manera de; ocupar lugar de; sustituir a» (figuras 68 y 69).

El último punto de esta definición es el que precisa mejor la concepción de Gombrich para el término representación: algo que, como un caballo de juguete,



68. Giorgio De Chirico, *La aparición del caballo*, 1913.



69. Pablo Picasso, dibujo preparatorio para el tercer manager ecuestre en *Parade*, 1917.

«sustituye» a la realidad. Según el historiador, un gato persigue una pelota como si fuera un ratón porque la pelota representa un ratón para el gato; y un bebé se chupa el dedo como si fuera un pecho materno porque aquél representa a éste. En el desarrollo de su teoría, basada en la psicología de la percepción y en los condicionantes de orden social, Gombrich abarca el estudio de imágenes muy diversas, como los mapas o las fotografías, y no sólo las imágenes tradicionales del arte.

Para el historiador, la representación puede ser algo así como el denominador común entre un arte *«naturalista» o *«ilusionista» y otras imágenes artificiales y «conceptuales»; en ambos casos se trataría de lo mismo, ya que todo es «producción de imágenes» y toda producción de imágenes está enraizada en la creación de sustitutivos.

Mimesis e imitación

En la Grecia clásica la imitación se denominaba *mímesis*, y en un principio estaba relacionada con la danza, la mímica y la música, antes de aplicarse a la escultura y el teatro; en latín el término utilizado fue *imitatio*. Aunque el concepto actual se identifique con el de *copia, la mimesis no tuvo siempre el mismo significado. Desde el Renacimiento el concepto de imitación se convirtió en uno de los conceptos más importantes de las artes figurativas. En aquel momento se adoptó el término latino moderno *imitatio*, del que derivaría la *imitazione* en italiano. El éxito en la aceptación del término queda patente en los *Commentarii* de Ghiberti de 1436 al referirse a su intención de «imitare la natura» lo mejor posible, en sus relieves de las puertas del baptisterio de Florencia.

En idéntico sentido se manifestó Alberti cuando declaró que no existía un camino más seguro para conseguir la belleza que la imitación de la naturaleza. Con una postura mucho más radical, Leonardo declaraba que la pintura más digna de elogio era aquélla que fielmente representa a un objeto; «conformità co' la cosa imitata».

En la Grecia clásica el concepto de mimesis, que en un principio no era aplicable a las artes visuales, significaba expresar la realidad interior y no la reproducción del mundo exterior; este último significado llegó a través de la filosofía, como en las críticas de Platón a la imitación de la apariencia de las cosas en la pintura y la escultura. Será en estas últimas en donde alcanzará un éxito extraordinario hasta alcanzar un lugar en el propio pensamiento de la mitología clásica. El mito latino de Pigmalión, narrado por el poeta Ovidio, ilustra perfectamente el



70. Jean-Léon Gérôme, *Pigmalión y Galatea*, 1890.

ideal de perfección en la imitación de la naturaleza. Pigmalión, rey de Chipre y escultor, realizó en marfil la figura de una hermosa mujer, enamorándose de la estatua después de haberle dedicado su trabajo hasta lograr una extraordinaria belleza. Tras pedírselo a Afrodita, ésta le infundió vida y asistió a la boda celebrada posteriormente con el Rey (figura 70).

Hasta llegar a su aplicación a la representación en la pintura y la escultura, a lo largo de todo el periodo clásico la teoría de la mimesis hizo referencia a conceptos diferentes: para nombrar a la expresión en los rituales; para designar a la imitación de los procesos naturales; y en referencia a la libre creación de una obra de arte basada en elementos de la naturaleza. Durante el Renacimiento, muchos autores consideraban que no toda imitación sirve al arte y que debe responder a algún criterio; fundamentalmente ha de ser «bella» según Alberti; «artística» según Barchi; o, como expresaba Comanini, debe hacerse una «imitatio fantastica». Por su parte, Miguel Ángel pretendía hacer la naturaleza «più bella», algo que no parecía imposible de conseguir según la afirmación de Vasari, diciendo que la naturaleza había sido vencida por el arte: «natura vinta dall'arte». A comienzos del siglo XVIII se diferenció la imitación fidedigna de la realidad, de aquella otra que requiere una selección al unir las perfecciones que se encuentran separadas en la naturaleza.

El término latino *imitatio* se fue sustituyendo poco a poco por *inventio,* llegándose a la convicción de que el arte puede llegar a ser más perfecto que el objeto imitado; con esa misma convicción, en el Renacimiento ya se había introducido la idea de que el objeto de imitación de las artes no debería ser sólo la naturaleza, sino las obras de los que habían sido los mejores imitadores: los antiguos. La idea de la «imitación de la Antigüedad» se impuso para obligar a representar el cuerpo humano según el *modelo de la escultura clásica. A pesar del éxito y la autoridad de esa propuesta, el principio de fidelidad a la Antigüedad se abandonó en el siglo XIX para volver a retomar el interés por la imitación de la naturaleza, una actitud que se concentró en las doctrinas del *realismo.

La verdad de la representación

Con bastante frecuencia se suele hablar de dos tipos de representaciones, las «ópticas» o visuales y las «conceptuales»; las primeras se valoran por el grado de semejanza mimética o de imitación de la naturaleza para producir unas imágenes con los mismos efectos visuales que producen las formas percibidas.

Por otra parte, las representaciones «conceptuales» prestan su atención a los *estereotipos de las cosas reales, a los *signos convencionales que responden a los aspectos más identificables o a los conceptos más comunes de cada cosa en una cultura determinada. No obstante, hoy se acepta que es imposible representar «aquello que se ve» completamente al margen de cualquier convención, pero la actitud que diferencia a un arte con pretensiones ópticas o visuales radica en el esfuerzo por prescindir de cualquier convención para perseguir un *modelo perceptivo de *imagen.

El historiador Ernst H. Gombrich desarrolló ampliamente estas cuestiones en sus escritos, en donde concedía más importancia a la experiencia y a los condicionantes culturales del sujeto. El historiador desautorizaba con su argumentación la conocida idea de John Ruskin escrita en 1856, defendiendo lo que él definía en unas precisas palabras como «*la inocencia del ojo,* o sea, una especie de percepción infantil de esas

manchas de color, meramente en cuanto tales sin conciencia de lo que significan, como lo vería un ciego si de pronto recobrara la vista».

Para apoyar su argumentación Gombrich cita algunos ejemplos muy conocidos, uno de ellos es el famoso dibujo de un león realizado en el primer cuarto del siglo XIII por Villard de Honnecourt y recogido en su *Cuaderno* con una anotación en la que advierte: «Et saves bienqu'il fu contrefais al vif» (sabed que lo dibujé al natural). Ante la evidencia del resultado el historiador continúa argumentando que el autor dibujó el esquema de un león heráldico en posición frontal teniendo ante sí un león verdadero.

Generalizando se puede afirmar que los *esquemas conocidos son siempre el punto de partida utilizado para poder expresar lo desconocido; una representación existente cautivará siempre al artista que la descubre, y en los manuales de dibujo tradicionales se fijan los estilos y las fórmulas en *estereotipos que sirven para acomodar la realidad visual inmediata. La necesidad de partir de un determinado estilo se produce ante la inexistencia de un naturalismo neutral; en las artes figurativas, de manera casi idéntica a la literatura, se necesita un «vocabulario» antes de poder aventurarse a una «copia» de la realidad.

La conformidad de una obra con la idea de realidad que hemos adquirido de ella se ha expresado muchas veces en términos de «verdad», convirtiéndose en un rasgo esencial para la definición de muchas épocas del arte. Esta cuestión, planteada desde la Antigüedad, polemizaba en torno al problema de la representación del hombre: si debería hacerse según realmente es o según lo vemos, teniendo en cuenta la modificación de su aspecto en función de la distancia, la luz, la posición el observador, etc. Platón hacía una interpretación muy estricta de la verdad, al considerar que toda deformación era falsa, aunque estuviera de acuerdo con las leyes de la óptica. Según una terminología más reciente se podría decir que la polémica giraba en torno a dos conceptos de verdad: una «objetiva» y otra «subjetiva»; la primera hacía referencia a las configuraciones de las cosas y la segunda a la apariencia de las configuraciones deformadas.

Las imágenes en la civilización de la imagen

La palabra «imagen» es la más adecuada en la definición de la sociedad y la cultura de nuestra época; esta idea puede apoyarse en la constatación del éxito de expresiones como «civilización de la imagen», una muestra de su importancia para la comprensión de nuestro propio tiempo. Frente al nombre de «civilización del libro» propuesto por Lucien Febre para los tiempos modernos surgidos del Renacimiento, René Huyghe propuso a mediados del siglo XX el nombre de «civilización de la imagen» para referirse a los nuevos tiempos surgidos en su mismo siglo.

La palabra imagen no sólo ha llegado a ocupar un papel central en los discursos académicos sobre las artes en general, también es de uso frecuente en el lenguaje común para hacer referencia a fenómenos y cosas bastante heterogéneas; asimismo, la complejidad semántica de este término ha ido aumentando a través de los años, algo que está unido inevitablemente a una mayor ambigüedad.

Se pueden poner muchos ejemplos sobre la universalidad del término: al referirnos a los carteles, hablamos de *imágenes* publicitarias; también comentamos las *imágenes* de la televisión; en las artes plásticas intentamos formular las leyes compositivas

del arte contemporáneo bajo el epígrafe «sintaxis de la *imagen»;* valoramos unos prismáticos por la calidad de las *imágenes* vistas a través de sus lentes; explicamos el fenómeno de la visión describiendo la formación de la *imagen* en la retina; nos referimos a las esculturas y pinturas de una iglesia como *imágenes* de devoción; del mismo modo llamamos *imagen* corporativa o *imagen* de empresa a una marca o logotipo; comprobamos cómo una escuela de fotografía se anuncia como un centro dedicado a la enseñanza de la *imagen;* asimismo, al profesional que aconseja a un político acerca del peinado más adecuado y el tono de voz para presentarse en público, lo conocemos como asesor de *imagen.* Ante la complejidad semántica del término se hace imprescindible discriminar las acepciones y conocer la secuencia de los cambios históricos de utilización del término.

En principio, se puede hablar de tres principales categorías conceptuales de imágenes:

— Las «imágenes mentales»
— Las «imágenes ópticas»
— Las «imágenes representación»

Éstas últimas, con un carácter material, son las que han merecido una mayor atención y ocupan el protagonismo en las artes.

En cualquier caso, a diferencia del arte tradicional del pasado, la actual «civilización de la imagen» no puede concebir las imágenes representadas al margen de unas circunstancias tecnológicas y sociales de los nuevos medios, ya que dependen de una producción y difusión cada vez más tecnificada y vinculada a unos medios de comunicación dependientes a su vez del poder económico y los intereses del consumismo propio de la sociedad de masas. Esta circunstancia ha llevado a proponer a algunos autores una división radical entre las imágenes tradicionales del arte, fundamentalmente las de la pintura, que, según ellos, no serían estrictamente imágenes, y las «nuevas imágenes», que sí serían propiamente imágenes (figura 71).

En esa línea de opinión René Huyghe lamentaba en su obra, *Los poderes de la imagen,* que «no somos ya hombres de pensamiento, hombres cuya vida interior se nutra de textos», y se refería a las imágenes publicitarias para condenarlas:

> Suplantan a la lectura en el papel que ésta desempeña para alimentar la vida moral. Pero, en lugar de presentarse al pensamiento como un ofrecimiento a la reflexión, [las imágenes publicitarias] tienden a violentarlo, a imprimirse en él por una proyección irresistible, sin dejar a ningún dominio racional tiempo para levantar una barrera o producir tan siquiera un filtro.

Con bastante optimismo Huyghe auguraba, en contraposición a este tipo de imágenes, un «triunfo» del arte y una «admiración a las obras maestras» para redimir intelectualmente a los individuos.

No obstante, no se puede perder de vista que, además de las imágenes artísticas y las imágenes publicitarias, como imágenes también se conocen las representaciones mentales, una acepción implícita en la definición de Gustave Flaubert: «IMÁGENES. Siempre hay demasiadas en la poesía»; el novelista francés recogía en su *Diccionario de lugares comunes* las ideas manejadas en la sociedad de su tiempo. En este sentido se podría hablar de imágenes inmateriales, y, a diferencia de éstas, las imágenes propia-



71. Émile Reynaud proyecta en su teatro óptico una «Pantomima luminosa».

mente dichas serían reelaboraciones o «creaciones»; imágenes de imágenes. Sin embargo, las imágenes mentales pueden eludir ese nombre al quedar perfectamente asumidas por el término *idea que, en el caso de las artes visuales, se ha desarrollado en torno a la teoría clásica del *diseño interno.

Una clara diferencia entre los conceptos y las imágenes ya había sido formulada por Miguel Ángel al utilizar muchas veces la palabra *«concetto»* para indicar la representación interior del artista, correspondiéndose con lo que en otros muchos autores está designado como «idea»; la equivalencia entre ambos términos era habitual en el lenguaje de su época.

A su vez, en aquel momento, *immagine* significa, según el sentido literal ya formulado por San Agustín y Santo Tomás de Aquino, aquella representación que «ex alio procedit», es decir, que reproduce un objeto ya existente; con esta acepción se puede constatar que en un ámbito más general que el estrictamente artístico, la palabra imagen se utiliza la mayor parte de las veces para nombrar las representaciones de las cosas; por ello, los términos «imagen» y «representación» se suelen usar con el mismo significado, pudiéndose hablar, en consecuencia, de diversos tipos de representación basados en los diferentes sentidos: representaciones ópticas, acústicas, etc. Por lo tanto, como es obvio, en las artes plásticas se atiende fundamentalmente a un tipo particular de representaciones, las imágenes visuales.

Más allá de todas estas consideraciones, retomando la secuencia histórica, existe una gran diferencia entre los actuales significados de la palabra imagen y los de épocas anteriores, ya que, hoy día, las imágenes están establecidas como un componente esencial de los medios de comunicación de masas: fotografía, cine, televisión, etc. En consecuencia, la palabra imagen ha llegado a ser una de las más utilizadas en una

cultura que muchos definen, precisamente, como la «cultura de la imagen», o más ampulosamente, tal como proponía Huyghe, «civilización de la imagen». Por todo ello, bajo ese ténnino hoy se albergan y nombran todo tipo de imágenes, con la amplitud dada por David Freedberg en su obra *El poder de las imágenes,* en donde advierte que su libro «no trata de la historia del arte» y, «conscientemente, incluye en su esfera todas las imágenes, no sólo las consideradas artísticas».

En efecto, al conjunto de las imágenes tradicionales del arte se ha sumado un número importantísimo, y mucho mayor, de otras procedentes de campos tales como el del cómic o la publicidad: la «cultura de masas»; por ello, las teorías que se ocupan de las imágenes no siempre pretenden dar respuestas intelectualizadas propias de la historia del arte, se ven influenciadas por el punto de vista de la antropología o de la psicología popular. En estas circunstancias se puede entender cómo, en *El poder de las imágenes,* Freedberg presta atención a las figuras de cera, efigies funerarias, ilustraciones pomográficas, anuncios y carteles. Allí, el autor del libro aborda el estudio con la pretensión de desarrollar una «historia y teoría de la respuesta» a las imágenes, más allá de su calidad formal, atendiendo a las manifestaciones de la relación que se establece entre la imagen y el espectador.

En esa misma línea, la importancia asumida actualmente por el vocablo imagen se demuestra en su utilización para nombrar diferentes medios expresivos contemporáneos, independientes de los más tradicionales como la pintura, la escultura o el grabado, aunque muchas veces se intenta conciliar bajo una única teoría la tradición con los nuevos medios de producción y reproducción de imágenes.

Como una consecuencia de todo ello, en épocas recientes se han desarrollado algunas elaboraciones teóricas para abordar distintos ámbitos que atañen a las imágenes, pudiéndose ilustrar sus campos de actuación con los títulos de algunas obras en donde se muestra la diversidad y amplitud de intereses en torno al fenómeno de la imagen contemporánea. Para empezar con uno de los innumerables enfoques de esta cuestión, en el texto *Las funciones de la imagen en la enseñanza,* publicado por J. L. Rodríguez en 1977, no se hace referencia al arte tradicional, sino que se analiza el «cómic», del que se estudian sus códigos, el relato y el mensaje, mientras que en la «publicidad» se analiza la estructura formal del mensaje publicitario para permitir, tanto en este caso como en el cómic, abordar su extrapolación a la enseñanza.

A pesar de su novedad aparente, estos estudios de la imagen, en sus relaciones con la enseñanza, han derivado y continuado la tradición analítica del arte de vanguardia, puesta de manifiesto en otras obras como *La sintaxis de la imagen,* de Donis A. Dondis, publicada en 1973; en ella se pretendía abarcar la totalidad de los medios de comunicación de masas *(mass media)* que, entonces, ya incluían a la fotografía, el cine, la televisión, los diseños gráfico e industrial, las artes plásticas, la artesanía, la prensa ilustrada, los cómics, etc. Se creía durante aquellos años en la posibilidad de poder formular los «lenguajes constitutivos» de las imágenes que abarcaban, no sólo las tecnologías propias de cada medio, sino los «alfabetos, léxicos y sintaxis» con los que supuestamente operan las imágenes.

Abundando en la misma cuestión, se puede recordar que en torno a la década de los años 70 del siglo XX las teorías de la comunicación comparaban el lenguaje oral con un pretendido «lenguaje de las imágenes», supuestamente más directo, exacto, global y universal; entonces se defendía la idea de que si algún día pudiese existir un lenguaje universal éste no sería el hablado sino el de las imágenes. Como una expresión de esta situación, aunque anecdótica, sabemos que en los gabinetes de comuni-

cación de los partidos políticos se han hecho imprescindibles los «asesores de imagen», con una importancia mayor que los responsables de la redacción de los programas y discursos. Se demuestra así que la irrupción de la imagen en todos los ámbitos de la sociedad ha contribuido, de forma evidente, a un deterioro de la palabra, al abandono y desinterés por la lectura, forzando a la transformación de los libros escolares para ceder un gran protagonismo a las imágenes. La importancia contemporánea de la imagen también ha ejercido su poder a través del mundo del espectáculo y de la información, invadiendo todos los espacios con un poder omnipresente.

A su vez, el desarrollo extraordinario de los medios de información en donde se difunden las imágenes ha implicado al mismo tiempo una modificación radical de las condiciones de acceso a la cultura; en el conjunto de los medios audiovisuales como el cine, la televisión o, recientemente, internet, se ofrecen al hombre contemporáneo, no sólo una serie de productos, sino, y lo que es más importante, una ideología diferente de las formas tradicionales de cultura.

Imagen y conocimiento; las imágenes impresas

En consecuencia: se hace evidente que en nuestras estructuras mentales las imágenes adquieren un gran poder; cuando imaginamos «re-producimos» imágenes transformadas; el hecho de imaginar no se libera o se opone a la «realidad» o al hecho de ver, estamos condicionados por la experiencia visual. Reflexionando sobre estas ideas, en un texto titulado *La imagen y el impacto psico-visual,* J. Costa concluía uno de sus apartados afirmando que «la imagen es la realidad; lo que es visible es real; de ahí surge el silogismo: la imagen visual es la verdad».

Abundando en esta cuestión, en los mismos años de los textos que comentamos, la obra de W. M. Ivins jr., *Imagen impresa y conocimiento,* estudia la utilización del simbolismo en los procesos de conocimiento y pensamiento; allí el autor llama la atención hacia los que para él también son los dos más importantes: la palabra y la imagen. Sin embargo, Ivins advierte que aunque la palabra y la imagen son símbolos mantienen una gran diferencia entre sí; la palabra escrita y legible es la misma con independencia de su aspecto, aunque esté peor o mejor escrita, como puede ser la caligrafía de un maestro; asimismo, una palabra es la misma, independientemente de su pronunciación con diferentes peculiaridades personales o acentos locales. En comparación con este hecho lingüístico el análisis de Ivins llama la atención sobre la diferencia radical entre las imágenes hechas a mano y percibidas como cosas únicas, frente a lo que supuso el inicio de la imagen impresa entre finales del siglo XIV y comienzos del XV; este hecho supone un fenómeno sin precedentes que permitió la transmisión a través de Europa y en todas las direcciones la información de estampas e ilustraciones, constituyendo de este modo un fenómeno totalmente nuevo; según las opiniones de Ivins, los hombres empezaban a acostumbrarse a imágenes que repetían las mismas informaciones sin sufrir modificación alguna (figura 72).

Como un hito fundamental en todo ese proceso, con la aparición de la fotografía y el daguerrotipo también se produjo una revolución de los sistemas de impresión, llevando aparejada una exactitud informativa muy superior a las épocas anteriores. La invasión de imágenes fotográficas ayudó a la comprensión de la diferencia existente entre información visual y expresión visual, una argumentación en donde todas las especulaciones vienen a destacar algo que puede ser considerado una obvie-



72. *Retratos de hombres ilustres,* buril, 1600.

dad: la imagen aceptada de un acontecimiento es más importante que el acontecimiento mismo, pues pensamos en y actuamos sobre el informe simbólico y no sobre el propio acontecimiento concreto.

En un brillante y famoso trabajo la historiadora Svetlana Alpers analizó la importancia adquirida por la forma de conocimiento visual frente a la textual, a pro-

pósito del estudio de la pintura holandesa del siglo XVII, en donde las imágenes ocuparon un importantísimo papel, reforzado con el desarrollo de los nuevos instrumentos ópticos de observación, como el telescopio, el microscopio o la cámara oscura; las imágenes obtenidas con ellos proponían un nuevo mundo que, a veces, excedía la capacidad de conocimiento de la palabra; tal como declara en ese momento Costantijn Huygens al comentar el funcionamiento de un instrumento que «logra por reflexión admirables efectos pictóricos en una cámara oscura: no me es posible expresaros en palabras su belleza: toda pintura parece muerta por comparación».

Los pintores holandeses del siglo XVII estaban fascinados ante la capacidad de la cámara oscura para producir en su época unas imágenes como las que ellos mismos conseguían con su arte. La confianza ilimitada en las tecnologías que reforzaban la visión humana llevó a valorar las imágenes y los fenómenos visuales de toda especie como la base fundamental para el nuevo conocimiento. En ese sentido también es muy significativa la definición de imagen representada a la que llega Kepler en su descripción del ojo, al definir este instrumento como un mecanismo productor de imágenes, y la propia «visión» como «representación».

No se deben olvidar los intereses empíricos del mismo periodo que algunos definen frecuentemente como la época de la observación. Desde ese momento, las imágenes engendradas por las lentes pasarán a convivir e integrarse entre las imágenes del arte. Ese contexto llevó a Kepler a definir la visión como la formación de una imagen retiniana, denominada significativamente por él como «*pictura*». De esta definición recientemente se ha dicho que «este es el primer auténtico ejemplo en la historia de la teoría visual de una verdadera imagen óptica en el interior del ojo: una imagen representada con existencia propia independientemente del sujeto vidente, formada por la proyección de los rayos en una superficie».

En consecuencia, se planteaba la gran revolución epistemológica que llevaría a la situación actual: el problema físico de la formación de la imagen retiniana se aislaba de los problemas psicológicos de la *percepción y las *sensaciones. Las consecuencias para las artes tendrán una gran trascendencia; se había podido definir una imagen objetiva y universal, la que mostraban los instrumentos ópticos de observación. En el paso siguiente se conseguiría «fijar» esa imagen, algo que fue posible con la invención de la fotografía; a partir de entonces la imagen fotográfica se convertiría en «la imagen» por antonomasia que más tarde verá ampliada su influencia universal a través de su mutación digital en las tecnologías informáticas.

Imágenes y figuras de devoción

En el arte, la acepción tradicional de la palabra «imagen» antes de la invención de la fotografía es más limitada y precisa, a diferencia de la situación actual; así, en el *Diccionario de Pintura, Escultura, Arquitectura y Grabado,* de Francisco Martínez, publicado en 1788, se lee una escueta definición que coincide con la de otros diccionarios anteriores al siglo XIX:

> Imagen: Este término en Pintura, Escultura y Grabado, parece que no se emplea sino para denotar alguna cosa sagrada. Dícese la imagen de Dios, de Jesu-Christo, de la Virgen, de los Santos, en lugar de las palabras representación, figura, retrato, &c.



73. Francisco de Goya, *Lo que puede un sastre;* «La superstición general hace que todo un pueblo se prosterne y adore con temor a un tronco cualquiera, vestido de santo», Capricho 52.

En nuestra cultura occidental la propagación del catolicismo condicionó el uso de la misma palabra imagen al rebelarse frente a la prohibición del culto a las imágenes, prescrita por la reforma protestante que proclamaba en alegatos como el del antipapista veronés Guido Conca, quien en un opúsculo de 1553 titulado *Delle statue et imagini,* clamaba «contra los curas y frailes, los cuales, acercándose ante sus cruces, estatuas o imágenes, se inclinan, les encienden luces, las adoran, invitan a los pueblos a adorarlas...». Como reacción, la Contrarreforma de la iglesia católica inició, durante el siglo XVI, un movimiento de enseñanza religiosa a través de la imagen, formulado en el Concilio de Trento en 1563, a través del *Decreto sobre la invocación, la veneración y las reliquias de los santos y sobre las imágenes sagradas;* en él se hacía referencia al «uso legítimo de las imágenes» para advertir que «las imágenes de Jesucristo, de la Virgen Madre de Dios y de los demás santos deben ser expuestas y conservadas» (figura 73).

En consecuencia, conforme a estas circunstancias se comprende la definición de Covarrubias en su *Diccionario* de 1611:

> Comúnmente entre fieles católicos llamamos imágenes las figuras que nos representan a Christo Nuestro Señor, a su benditíssima Madre y Virgen Santa María, a sus apóstoles y a los demás santos y los misterios de nuestra Fe, en quanto pueden ser imitados y representados.

En aquel momento, al hablar de las imágenes de devoción se hacía referencia tanto a la pintura como a la escultura, aunque también se utilizaba para hacer alusión a cualquier obra realizada con esta última. Cuando en el siglo XVI Miguel de Urrea habla de «Imaginarios y escultores» se está refiriendo a pintores y escultores, aunque la profesión de imaginero y la práctica de la imaginería hace referencia, generalmente, tanto a la talla como a la pintura de efigies sagradas, en donde la figura humana es el tema más importante, y en ellas una «figura» es la representación de un cuerpo humano.

Como consecuencia de esta última acepción, la acuñación de la expresión «arte figurativo» se ha de entender como algo opuesto al arte no figurativo o *abstracto, centrándose el primero en la representación de la realidad externa, en donde se utiliza también, con idéntico sentido, el adjetivo «representativo», aunque con menor frecuencia que el anterior.

En contraposición, la construcción del concepto moderno de imagen, diferente del relacionado con la imaginería, se remonta a las teorías de la visión en el mundo antiguo, entendiéndose, desde el punto de vista psicológico, como la copia mental que un sujeto posee de un objeto externo, tratándose de una forma de realidad (interna) que puede ser contrastada con otra forma de realidad (externa). La palabra imagen sirve para traducir el vocablo «ídolo», derivado del latín *idolum*, un término tomado, a su vez, del griego *éidolon* que significa, precisamente, imagen; éste había sido empleado por algunos filósofos como Demócrito y Epicuro para designar las representaciones «enviadas» por las cosas a nuestros sentidos, no sólo de la vista, sino también a los del oído y del olfato. Se trataba de uno de los conceptos más antiguos sobre el que existen algunos testimonios; en uno de ellos, del siglo I a.C., el poeta latino Lucrecio se refiere en ese sentido a las imágenes como simulacros *(simulacra)*.

> Las que llamamos imágenes *(simulacra)* de las cosas, y que, cual membranas arrancadas de la piel de las cosas, vuelan hacia delante y atrás por el aire.

No obstante, el mismo poeta latino también utiliza para la imagen los nombres de *imago, effigies* y *figura;* para explicar los modos cómo las imágenes afectan a los sentidos afirma que se trata de emanaciones o efluvios que se desprenden constantemente de las cosas. En este sentido se puede recordar, acerca de las imágenes y en su relación con la percepción, que en latín *percipio (perspicere)* es lo mismo que «tomar posesión de», «recoger»; la palabra *perspectiva se derivará, precisamente, del latín tardío *perspectivus*, «relativo a lo que se mira».

Siglos más tarde, el descubrimiento del principio físico de la formación de las imágenes en la cámara oscura, así como su utilización como modelo para explicar el fenómeno de la visión determinaron que el término imagen asumiese la función de nombrar ambos efectos visuales. Estos antecedentes de la invención de la fotografía explican el uso de la palabra imagen como algo habitual para referirse a la fotografía, del mismo modo que se ha hablado del cine como la imagen en movimiento o, en el mundo académico de la enseñanza de las artes, se habla de la especialidad de imagen.

En efecto, la invención de la fotografía consistió, fundamentalmente, en poder fijar de forma estable la imagen formada en la cámara oscura; antes de ese acontecimiento se hablaba, en analogía con este fenómeno, tal como hacía Caramuel en su tratado de 1678, de «¿Cómo se pinta la Imagen del Objeto en los Ojos?». Poco tiempo antes aparecía el nuevo mundo de las imágenes proyectadas artificialmente, cuando en 1671 Atanasio Kircher publicaba sus trabajos sobre la linterna mágica en el libro X de *Ars Magna Lucis et Umbrae*, considerado como uno de los antecedentes científicos y culturales del cine; allí, el jesuita alemán hace referencia a la lintema que «muestra bastante nítidamente y con corrección la representación de muchas imágenes en una habitación oscura» *(imaginum species in obscuro cubiculo)*.

La figura humana y la anatomía

Aunque el interés por la representación del cuerpo humano es algo permanente en todas las culturas, no adquiere la misma importancia en una u otra época; mientras que la Edad Media organiza su pensamiento en torno a la idea de un Dios todo-



74. Hipólito Rovira, *Esqueleto*, 1740.

poderoso que define la actitud geocéntrica de esa cultura, en el Renacimiento se produce un cambio radical con la formación de una cultura antropocéntrica, como la expresión de la conciencia de los seres humanos ante su posibilidad de determinar las contingencias de vida cotidiana.

El arte simboliza esa nueva actitud en el protagonismo de la figura humana como *tema central de las artes. En el entusiasmo por el conocimiento de las capacidades y características del hombre se inscribe la curiosidad por el conocimiento racional de su configuración física y psíquica; los estudios anatómicos no tienen un interés exclusivamente médico, los artistas están más interesados en estos estudios íntimamente relacionados con la expresión simbólica de sus actitudes y capacidades (figura 74).

Desde ese momento no sólo interesa el aspecto exterior de la figura humana, también interesa el conocimiento de los órganos internos en los que se pretende descubrir su funcionamiento. En esa labor Leonardo aparece como un precursor desde dos posiciones diferentes: en sus intereses como artista y en sus investigaciones como científico. La colaboración entre artistas y científicos fructificará en la creación de unos modelos anatómicos utilizados con fines didácticos a partir de la experimentación y observación directa en las disecciones de cadáveres.

Además de los dibujos de anatomía divulgados en las ediciones impresas de los tratados, ha tenido una gran importancia el uso de modelos vaciados en escayola de figuras humanas y animales desollados, conocidos también con la palabra francesa *écorché*. El uso de este tipo de ayudas ya está referido entre los métodos de Miguel Ángel, al que se le atribuye la realización de una figura desollada. Asimismo, en España se atribuye a Gaspar Becerra la realización de varios modelos de anatomía durante su estancia en Roma entre 1540 y 1550, una época en la que los estudios de la anatomía del cuerpo humano alcanzaban su más alta consideración.

Las consecuencias de las aplicaciones de unos buenos conocimientos anatómicos están muy bien justificadas en palabras del mismo Leonardo:

> Para ser un buen hacedor de todas las posiciones y gestos que los miembros adoptan en los desnudos es preciso que el pintor conozca la anatomía de los nervios, de los huesos, de los músculos y de los tendones, por saber, de acuerdo con los distintos movimientos y esfuerzos, qué nervio o músculo es de un movimiento la causa, y por mostrar en resalte éstos tan sólo y no los restantes, como tantos hacen, que por dárselas de grandes dibujantes trazan sus desnudos leñosos y sin gracia; de

suerte que, al verlos, más parecen sacos de nueces que humana superficie, o quizá un manojo de rabanitos más que desnudos musculosos.

La importancia de los conocimientos de la anatomía se pone de manifiesto en *Le Vite* de Vasari al aunar la anatomía con el *disegno,* al considerar a la primera como el comienzo necesario para poder alanzar la perfección en el *disegno,* reclamado por el *género más importante de la época: la pintura de historia en la que, como había señalado Alberti, las partes de una historia son los cuerpos y la mayoría de ellos son los cuerpos humanos; de ahí que la anatomía se convirtió en uno de los pilares fundamentales para la formación de los artistas.

Desde el punto de vista de los intereses de los artistas, la concepción de la anatomía sufrió muchas transformaciones a lo largo de los siglos, en gran parte a causa del divorcio de intereses entre científicos y artistas; para estos últimos, el interés hacia las cuestiones expresivas condicionó los métodos tradicionales de relacionar el conocimiento humano con la realización de las obras. Al hacerse cargo Oscar Schlemmer en 1921, por encargo de Gropius, de la enseñanza del *Dibujo de desnudos,* propuso una renovación conceptual de la disciplina tradicional para evitar las críticas de conservadurismo:

> Sin duda, si como tal [la expresión] se entiende el ritmo acentuado, el destacar determinadas partes que son esenciales y especialmente remarcadas —la estructura imaginaria, no la disección científicamente correcta de los huesos— así como el sistema muscular no anatómicamente fiel sino más bien como soporte de la estructura carnal. La realización de esto se conseguirá tanto mejor cuanto más objetivamente se lleve a cabo el estudio. Sólo el conocimiento de los músculos reales posibilita el hacerlos espiritualizados, útiles para los propósitos que se sitúan más allá de la exactitud.

«Figurativo» y «no figurativo»

El término «figurativo» se suele utilizar como algo opuesto a lo *«abstracto» y para ello existen unas razones que lo justifican; en el arte la acepción más importante del término figura es la que hace referencia a la representación humana. En los diccionarios clásicos siempre se recoge de esta manera; así, en el de Rejón de Silva, en 1788, se define la «Figura» como «Efigie, o imagen de persona o cosa viviente. Regularmente se entiende por figura sólo la del hombre». En consecuencia, según esta definición, un arte no figurativo sería aquél en el que no aparecen «figuras», entendidas como apariencia exterior, la manifestación a los sentidos.

A pesar de la importancia de esa acepción, la expresión «no figurativo» se puede cuestionar si se tienen en cuenta otros tipos de figuras, como las estudiadas en la geometría; por ello resulta más que paradójico hablar de las «figuras geométricas de un cuadro no figurativo». Sobre esto se ha llamado muchas veces la atención; en unas reflexiones en torno a estos términos, Pablo Picasso hacía estas declaraciones en el año 1935:

> No hay ningún arte «figurativo» o «no figurativo». Todo se nos aparece como una «figura». Incluso en la metafísica las ideas se expresan por medio de «figuras» simbólicas. Fíjate qué ridículo es, por lo tanto, pensar en pintar sin «figuración».

> Una persona, un objeto, un círculo es, todo son «figuras»; actúan sobre nosotros con más o menos intensidad. Algunas están más cerca de nuestras sensaciones y producen emociones que tocan a nuestras facultades afectivas; otras apelan más directamente al intelecto. A todas hay que concederles un lugar, pues encuentro que mi espíritu tiene tanta necesidad de la emoción como mis sentidos. ¿Crees que me preocupa que en uno de mis cuadros aparezcan dos personas? Aunque esas dos personas existieron una vez para mí, ya no existen. La «visión» de ellas me proporcionó una emoción preliminar; después, poco a poco, sus presencias reales se fueron difuminando; se transformaron en una ficción para por fin desaparecer, o mejor, se transformaron en toda clase de problemas. Ya no son dos personas, ¿ves?, sino formas y colores: formas y colores que, mientras tanto, han tomado la idea de dos personas y conservan la vibración de sus vidas.

Signos, señales y símbolos

El «simbolismo» es el nombre propuesto en 1886 por el poeta Moréas en un manifiesto, para denominar una corriente artística que se había estado gestando en Francia desde hacía algún tiempo, aunque ya se había utilizado con gran fuerza en el año anterior. Con este nombre, el poeta quería definir una tendencia creadora propuesta para «revestir la idea con una forma sensible»; se trataba de una reivindicación de la imaginación enfrentada a la crudeza del *realismo. Al reclamar la importancia de las *ideas se estaba dando importancia a los «símbolos», entendidos generalmente como *signos figurativos de otras cosas, y adoptados por razón de su analogía evidente con ellas o por una convención.

En todas las culturas los símbolos se derivan de una asociación de ideas que, la mayor parte de las veces presentan en sus orígenes un carácter mágico y religioso; los símbolos suelen tener una vocación de evocar de forma breve, clara y universal un conjunto de ideas, más allá del signo puramente *abstracto. No obstante, los símbolos también tienen un carácter histórico, por cuya circunstancia muchos de los símbolos utilizados en diferentes épocas pueden llegar a olvidarse con el paso del tiempo; un ejemplo ilustrativo de este olvido se encuentra en el Renacimiento; a petición del cardenal Paleotti, para su *Discurso en torno a las imágenes sagradas y profanas* (1582) requirió el parecer de expertos como Pirro Ligorio sobre el significado de los «grutescos», quién le respondió escribiendo sobre su simbolismo:

> [...] las ficciones de las esfinges, de las arpías, de los grifos, de los monstruos marinos con testuces de toros, de carneros, de leones, de grifos, de panteras, hasta de serpientes, las ranas, las ardillas y los búhos, las comadrejas, las martas, los armiños [...] por lo que hay que creer que fueron representados para, a través de sus caracteres, razonar sobre los sentimientos humanos, estando todos dispuestos entre amenas labores de festones y de lacerías con objetos ligeros y variados, como para exponer figuradamente las cuestiones morales, las cosas seguras, las falsas, las verdaderas, la incertidumbre y las previsiones, las imaginaciones sobre el futuro, las cosas estables, las temibles, las pusilánimes, las dudosas y vacilantes [...].

A diferencia de los símbolos, con el nombre de «señales» entendemos aquellas cosas que muestran o indican la existencia de algo, utilizándose normalmente, como sucede con las señales de tráfico, para advertir, anunciar, dar una orden, etc. Por señales también entendemos las huellas o vestigios que quedan de algo; en el dibujo

las señales pueden ser el resultado o la evidencia de una acción; como un ejemplo evidente, en el cuerpo las cicatrices son las señales dejadas por accidentes u operaciones.

En cuanto a los «signos», siempre se supone ante ellos la existencia de una inteligencia que los interpreta, como sucede con los signos telegráficos o la notación musical que, además de la palabra o la escritura, constituyen los sistemas de signos más importantes. Modernamente, los signos constituyen el sujeto de estudio de la semiología y la semiótica, una disciplina que atiende a sus dos aspectos: el significante y el significado.

TEMA; MOTIVO, ASUNTO, HISTORIA, NARRACIÓN, GUIÓN, ILUSTRACIÓN, STORYBOARD, REPERTORIO, ICONOGRAFÍA, ICONOLOGÍA, TIPOLOGÍA, ALEGORÍA, EMBLEMA, EMPRESA, ARQUETIPO

TEMA: proposición o texto que se toma para realizar una obra. (Derivado del griego *tithemi*, 'yo pongo'.)

MOTIVO: causa o razón que mueve o tiene eficacia para mover una cosa. || En el arte es el origen de algunas obras. Deriv. «motivar» y «motivación». (Del latín *motivus*, 'relativo al movimiento'.)

ASUNTO: *tema o argumento de una obra. || Lo que se representa en una pintura o escultura, de donde se deriva el título de la *composición. (Derivado del latín *sumere*, 'tomar'.)

HISTORIA: *narración de acontecimientos verdaderos o fabulosos representados en una obra de arte. (Tomado del latín *historia*, y éste del griego.)

NARRACIÓN: (derivado de «narrar», 'contar y referir un acontecimiento') *historia o relato. También se derivan: «narrativo» y «narrador». (Del latín *narrare*, con el mismo significado.)

ILUSTRACIÓN: (derivado de «ilustrar», 'dar luz al entendimiento') *estampa, grabado o *dibujo que acompaña a un texto para más claridad o *adorno. También se derivan: «ilustrativo» e «ilustrador». (Derivado del latín *lustrare*, 'iluminar, purificar'.)

GUIÓN: (derivado de «guiar», 'conducir') escrito en donde concisa y ordenadamente se han apuntado algunas cosas para desarrollar en una obra cinematográfica. (Palabra común en todas las lenguas romances de Occidente.)

STORYBOARD: palabra inglesa utilizada en diversos idiomas para nombrar el *guión dibujado de una película, un anuncio publicitario de televisión o cualquier narración realizada con una secuencia de imágenes.

REPERTORIO: colección de obras de una misma clase que sirven de referencia para ejecutarse en cualquiera de las artes. (Del latín *repertorium*, derivado de *reperire*, 'encontrar'.)

ICONOGRAFÍA: *descripción de pinturas, estatuas o monumentos, y especialmente los antiguos; tratado descriptivo o colección de *imágenes. (Palabra compuesta con los elementos griegos *eikón*, 'imagen', y grafía, de *grápho*, 'descripción'.)

ICONOLOGÍA: disciplina cuyo objeto de estudio es la significación o el sentido histórico de una obra de arte. || Representación alegórica. (Palabra compuesta con los elementos griegos *eikón*, 'imagen' y *lógos*, 'tratado'.)

TIPOLOGÍA: (derivado de «tipo», 'modelo') método de clasificación basado en la construcción de tipos, o fenómenos típicos, mediante la selección de ciertos criterios cuyas referencias empíricas pueden señalarse en la realidad. (Palabra compuesta de *tipo* y *lógos*, 'ciencia'.)

ALEGORÍA: *ficción que ofrece una cosa para dar una idea de otra. || *Representación simbólica de *ideas abstractas por medio de *figuras escogidas y dispuestas de modo que se comprende la idea. Deriv. «alegórico». (Del griego *allegoría,* 'metáfora'.)

EMBLEMA: *símbolo o *empresa en que se representa alguna *figura y al pie de la cual se escribe algún lema que declara o completa su significación. Deriv. «emblemático». (Del latín *emblema,* 'adorno en relieve'.)

EMPRESA: *símbolo o *figura enigmática utilizada para *representar algo que se pretende o respeta. (Derivado del latín *aprehendere,* 'apoderarse'.)

ARQUETIPO: *ejemplo universal que sirve de *modelo. (Del latín *archetypum,* 'modelo original'.)

«Ut pictura poesis»

En 1908 el pintor Henri Matisse, en *Notas de un pintor,* se refería a uno de los «peligros» a los que se enfrentaba el artista cuando se dirigía al público: «sé que a ciertas personas les gusta pensar que la pintura depende de la literatura, y que por lo mismo, les agrada ver en ella no ideas generales apropiadas para tal arte, sino, por el contrario, ideas específicamente literarias». Se trataba de una cuestión que había ocupado un lugar central en la teoría humanista de las artes que consideraba a la literatura y a la pintura como algo idéntico en su contenido y finalidad aunque se diferenciaba en los medios utilizados y en la forma de expresión.



75. Raffaelino da Reggio, *Martirio de santa Dorotea.*

El famoso símil del poeta latino Horacio (65-8 a.C.), «ut pictura poesis» (como la pintura así es la poesía), que los críticos de arte preferían entender «como la poesía así es la pintura», se invocó para enfatizar la relación entre ambas. En esa misma tradición, desde el primer Renacimiento, Leon Battista Alberti creía que la pintura de una «historia» constituía el principal cometido de cualquier pintor serio y, en consecuencia, el único que merecía tal nombre era el pintor de historia, es decir, de cualquier fábula antigua o moderna, sagrada o profana que la historia o la poesía pudieran proporcionar. Por todo ello, los temas clásicos y de las Escrituras se consideraban tan imprescindibles como el conocimiento de la escultura clásica para alcanzar el buen dibujo. Se puede recordar la ya tópica definición de san Gregorio en el siglo VI al concebir la imagen como «escritura para iletrados» pensando en la transmisión de las Sagradas Escrituras.

La superioridad de la pintura de historia se mantuvo después del Renacimien-

to en la Academia francesa, al menos durante el siglo XVII. En consecuencia, en 1669, el arquitecto e historiador André Félibien en sus *Conférences de l'Académie Royale* dispondrá a los pintores en orden jerárquico según el tipo de tema que prefieran; la categoría inferior corresponde a las naturalezas muertas, después los paisajes, los animales (un tema mejor que el paisaje ya que los animales no están muertos, sino vivos y en movimiento) y los retratos, hasta llegar a los temas del *grand peintre*, quien pinta grupos de figuras humanas y escoge sus temas en la historia y la fábula (figura 75).

Menos de cuarenta años después, a comienzos del siglo XVIII, estos criterios humanistas habían comenzado a modificarse en un camino inexorable hacia el pensamiento romántico; en ese momento Roger de Piles incluía en la «invención histórica» cualquier tipo de objetos que «por sí mismos representan un tema para el pintor». A finales del siglo XVIII el pintor Sir Joshua Reynolds intervenía en el debate para igualar la historia con otros géneros, argumentando: «ya sea la figura humana, un animal, o incluso objetos inanimados, lo mismo da, pero por insignificante que sea en apariencia, en manos de un pintor con genio ha de enaltecerse con dignidad, expresar sentimientos y producir emoción».

En estas opiniones se mantenía la autoridad de otra anterior, expresada por Poussin, cuando hablaba de la «novedad de la pintura», diciendo que ésta «no consiste principalmente en un tema nuevo, sino en que la disposición y expresión sean acertadas y nuevas, y así el tema, de ser común y viejo, se convierte en singular y nuevo». Se iniciaba entonces un largo recorrido para superar la excesiva importancia de los temas, que culminaría en las vanguardias del siglo XX con una actitud recogida en la famosísima definición de la pintura propuesta por Maurice Denis:

> Recordamos que un cuadro —antes que un caballo de batalla, una mujer desnuda o cualquier otra anécdota— es esencialmente una superficie recubierta de colores combinados en cierto orden.

En el arte contemporáneo el significado de una obra excedía los límites del título y podía ponerse al final y no al principio de su realización; en este sentido, Matisse confesaba su propia experiencia: «Una obra de arte debe llevar en sí misma su significado completo, e imponerlo al espectador incluso antes de que pueda identificar el argumento (...) El título servirá sólo para confirmar mi impresión.»

El desinterés hacia los temas, al considerarlos como algo intrascendente, será en consecuencia uno de los elementos habituales en gran parte de los movimientos contemporáneos; en un debate con otros artistas, durante el año 1951, el pintor norteamericano William Baziotes llega a mostrar también su indiferencia hacia la cuestión de los títulos de las obras:

> Mientras algunos comienzan por un recuerdo o una experiencia y pintan esa experiencia, para varios de entre nosotros el acto mismo de pintar es la experiencia, de modo que no tenemos muy claro por qué nos dedicamos a una obra en concreto. Y puesto que estamos más interesados en cuestiones plásticas que en cuestiones de palabras, podemos comenzar un cuadro, seguir con él y terminarlo sin preocuparnos para nada del título.

La posibilidad de prescindir no sólo de la representación, sino del mismo título «literario», era una posición más extrema que el abandono de temas históricos, tal como se hizo en una buena parte del arte holandés del siglo XVII, al que la historia-

dora Svetlana Alpers calificó como «descriptivo» y al servicio de los datos visuales, contraponiéndolo al arte «narrativo» de Italia, en donde las facultades imitativas se ponían al servicio de una «historia» previa. El arte «narrativo» atendía preferentemente a la acción, mientras que el descriptivo respondía a una existencia pasiva; como recuerda la historiadora: «a causa de este punto de vista, existe una larga tradición de menosprecio por las obras descriptivas. Se las ha considerado carentes de significado (ya que no narran texto alguno) o inferiores por naturaleza. Esta visión estética tiene una base social y cultural. Una y otra vez se esgrime la superioridad del intelecto sobre los sentidos y del espectador culto sobre el ignorante».

Temas y motivos

Contemporáneamente, muchas veces se desprecian los aspectos iconográficos de las obras del pasado para centrar la atención de los valores formales, puramente plásticos; también se suele calificar el tema como un mero pretexto para la creación del artista aunque el término «ocasión» puede ser en algunas ocasiones el más adecuado. Cuando Vasari relata el encargo que se le hizo a Miguel Ángel de pintar la batalla de Cascina, nos dice que el artista eligió el momento del toque de generala, cuando los florentinos se bañaban en el río, porque ello le dio ocasión para pintar cuerpos desnudos debatiéndose en la dificultad de calzarse sus ceñidas vestiduras por la humedad que los cubría: nada mejor podría esperar Miguel Ángel que esta «ocasión» de desarrollar su verdadero *leitmotiv* y un verdadero programa de desnudos agónicos para el futuro Manierismo. No por casualidad se llaman motivos a los temas de las obras de arte, ya que son ellos los que ponen en movimiento el proceso creador (figura 76).

El pintor Miró confesaba en 1958 sus procesos de trabajo diciendo que lo hacía «como un jardinero» y el estudio era para él «una especie de huerto» en donde las co-



76. Aristotile da Sangallo, copia del cartón de *La batalla de Cascina* de Miguel Ángel.

sas llegan lentamente hasta «poner en marcha a todo un mundo». En esa situación, él hace una referencia a los títulos de sus obras:

> Cuando pongo un título, este hecho es aún más vivo. Hallo los títulos para mis cuadros a medida que trabajo, que encadeno una cosa a otra sobre el lienzo. Cuando he hallado el título, vivo en su atmósfera. El título se convierte, entonces, para mí, en una realidad completa, como lo pueda ser para otro el modelo, por ejemplo, una mujer acostada. El título es, para mí, una realidad exacta.

Simbolismo, temas sociales y el secreto de los temas en las vanguardias

La comparación entre la pintura «de género» y la pintura «de historia» dio lugar a un vivo debate durante el siglo XVIII al enfrentar un arte académico comprometido con la gran tradición literaria, y la pintura «de género» que retrata la vida cotidiana, continuando las aportaciones del arte holandés del siglo XVII que había dedicado toda su atención hacia estos temas.

Algo más tarde, con el surgimiento y desarrollo del pensamiento romántico, se produjo una exaltación de la subjetividad que encontró en obras como en la de Goya su expresión en los «sueños», «impulsos» e «instintos». En comparación con esa sensibilidad, el pintor romántico Philipp Otto Runge (1777-1810) se proponía representar en el paisaje los paisajes simbólicos de su interior; él quería encontrar la forma adecuada para expresar cada una de las «parábolas» o «alegorías y conceptos claramente bellos»:

> Buscamos un fenómeno que se corresponde de forma característica al sentimiento que queremos expresar, y cuando lo encontramos hemos escogido el *tema* del arte.

Tanto él como William Blake (1757-1827) anteponían en su interés las cuestiones emotivas y la inspiración mística por encima de la razón, algo que tuvo su continuidad con los prerrafaelitas, simbolistas y modernistas; asimismo, las referencias literarias aplicables a la pintura ampliaron sus horizontes; Delacroix escribía en sus *Diarios:* «Importancia del tema. Temas de fábula: siempre nuevos» (figura 77).

Por otro lado, en este debate la fotografía también influyó extraordinariamente sobre el arte al aumentar el panorama social de los temas, además de modificar profundamente la «visión» de los artistas y convertirse en el «modelo de la realidad» utilizado como referencia. La fotografía incentivaba la adopción de una visión objetiva y neutral de la realidad; las consecuencias para el arte condujeron a mostrar una indiferencia y total desinterés hacia los temas procedentes de la literatura, algo que llevó a evitar toda poetización de los temas originados a partir de una visión objetiva.

En un extenso texto de Le Corbusier (1887-1965) sobre el dibujo, el arquitecto escribía: «En el arte, el tema puede ser o mantenerse en secreto, o no revelarse más que a aquél que haya buscado, descubierto, inventado la pista o una pista (...) la suya o la misma del arista.» Esto lo decía tras haber hecho referencia a diversos motivos que le servían para dibujar: «Yo dibujo desde siempre. Paisajes, arquitecturas, vasos y botellas de bares, bombillas, conchas, piedras, huesos de carnicería, guijarros, mujercitas, bestiarios..., tales son las etapas, las claves...». Cualquier motivo era válido para reali-



77. William Blake, ilustración para la *Divina Comedia*, 1824-1827.

zar sus dibujos aunque según él se necesitaba tener alguna «pista» para que el observador pudiese descubrir el «tema».

Los elementos subjetivos para la interpretación podían convertirse en una pieza clave aunque no fuesen coincidentes la interpretación del observador con las intenciones del autor de la obra. Desde el Romanticismo se había acentuado el componente interpretativo que otorga el protagonismo al espectador como activador de la obra de arte. En 1962 Umberto Eco planteó con gran claridad la cuestión en las páginas de su *Obra abierta*, al concebir la obra de arte como una estructura polisémica en un proceso abierto que permite diferentes interpretaciones. La significación dependería, más que de los datos particulares del tema, de un fondo cultural organizado y determinante, incluso para el mismo creador; Eco demostraba la relación entre la semiótica y la iconología que atiende a los significados que se transforman constantemente en las obras, aunque estén construidos fuera de ellas.

En el arte contemporáneo la búsqueda de sentido es lo que se puede convertir en algo mucho más angustioso que la simple elección de un tema; de hecho, tal como hemos comentado, muchas veces se ha contemplado la posibilidad de prescindir de él. Para Delacroix, lo que daba sentido a su obra era la originalidad, una cuestión no coincidente con el tema elegido; por ello escribía en sus *Diarios:* «la originalidad de un pintor no siempre necesita de un tema».

En esa concepción de los temas en la modernidad los *géneros tradicionales perdieron su importancia y la disolución de las fronteras entre los temas tratados se convirtió en una de las características más importantes de las vanguardias; en ese mismo proceso el paisaje se estableció, a lo largo de todo el siglo XIX, en el género privilegia-

do al concebirse la naturaleza como una fuente inagotable de estímulos que el artista interpreta, elabora y comunica, transformando el dato sensorial en un proceso que va de lo puramente físico a lo moral; el artista recorre un camino que conduce desde las *sensaciones visuales a los *sentimientos.

En tales circunstancias es más importante la actitud con que se trabajaba que los motivos elegidos para cada tema; en esa voluntad el impresionismo culminó la construcción del mito de una visión ingenua o amnésica de conceptos en el momento de enfrentarse a los datos «del natural»; era la recomendación del pintor Monet (1840-1926) a su discípula Lilla Cabot para trabajar con la ausencia de conceptos: «intente olvidarse de los objetos que tenga ante sí, un árbol, una casa, un campo o lo que sea. Piense sólo: he aquí un cuadradito azul, aquí un rectángulo rosa, aquí una raya de amarillo y píntelo tal y como le aparezca, del color y forma exactos, hasta dar su impresión ingenua de la escena ante usted».

> El nombre «Impresionismo» se acuñó en el año 1874 como una burla al mismo estilo de uno de los cuadros de Monet titulado: *Impression soleil lévant;* en él lo importante no era el motivo pintado, era la *impresión producida por los colores del sol naciente y los juegos de la luz sobre el agua.

Iconología, iconografía y tipología

El término «iconografía» se usa actualmente para hacer referencia a la descripción y catalogación de las imágenes, muchas veces en relación con las *alegorías, puestas de manifiesto a través de repertorios de *imágenes. A través de una «Iconografía de los santos» se puede conocer la indumentaria, los atributos personales, los hábitos religiosos y, en definitiva, la forma de representarlos; por ejemplo, el «nimbo» o aureola alrededor de la cabeza sería el atributo más conocido de un asunto, un elemento tomado del arte pagano y establecido como ley para la representación de los santos cristianos. A través de los tratados de iconografía religiosa podemos conocer, por ejemplo, que los atributos de san Andrés son: una cruz en aspa, llamada precisamente de san Andrés; algunas veces lleva uno o dos peces, redes u otros instrumentos de pesca; también acostumbra a llevar el Libro como los demás apóstoles y, excepcionalmente, puede aparecer con una serpiente o dragón, figura del demonio. También existen iconografías de otras religiones, actuales o del pasado, como puede ser el paganismo de la Antigüedad.

La acepción de la palabra «iconografía» quedó perfectamente diferenciada de la «iconología» desde que Erwin Panofsky formuló su «método iconológico», y así, desde entonces, mientras que la iconografía designa la disciplina dedicada a la descripción, clasificación y lectura de imágenes, la iconología se preocupa por su significado último y en dependencia directa del concepto de *símbolo. Antes de la precisión propuesta por Panofsky, el término iconología se usaba con la acepción actual de la iconografía: una descripción razonada de las imágenes; con este nombre aparece de forma expresa el título de la obra clásica más famosa sobre el tema, la de Cesare Ripa, publicada por vez primera en 1593: *Iconologia overo descrittione di diverse imagini...* (figura 78).

Ripa utiliza por vez primera el término iconología como cultismo griego italianizado para su obra dedicada a la descripción de *alegorías, útil para todo estudioso y



78. «Matemática», en *Iconología* de Cesare Ripa, 1593.

artista. El vocablo servirá a lo largo de todo el siglo XVII para aludir solamente a este tratado.

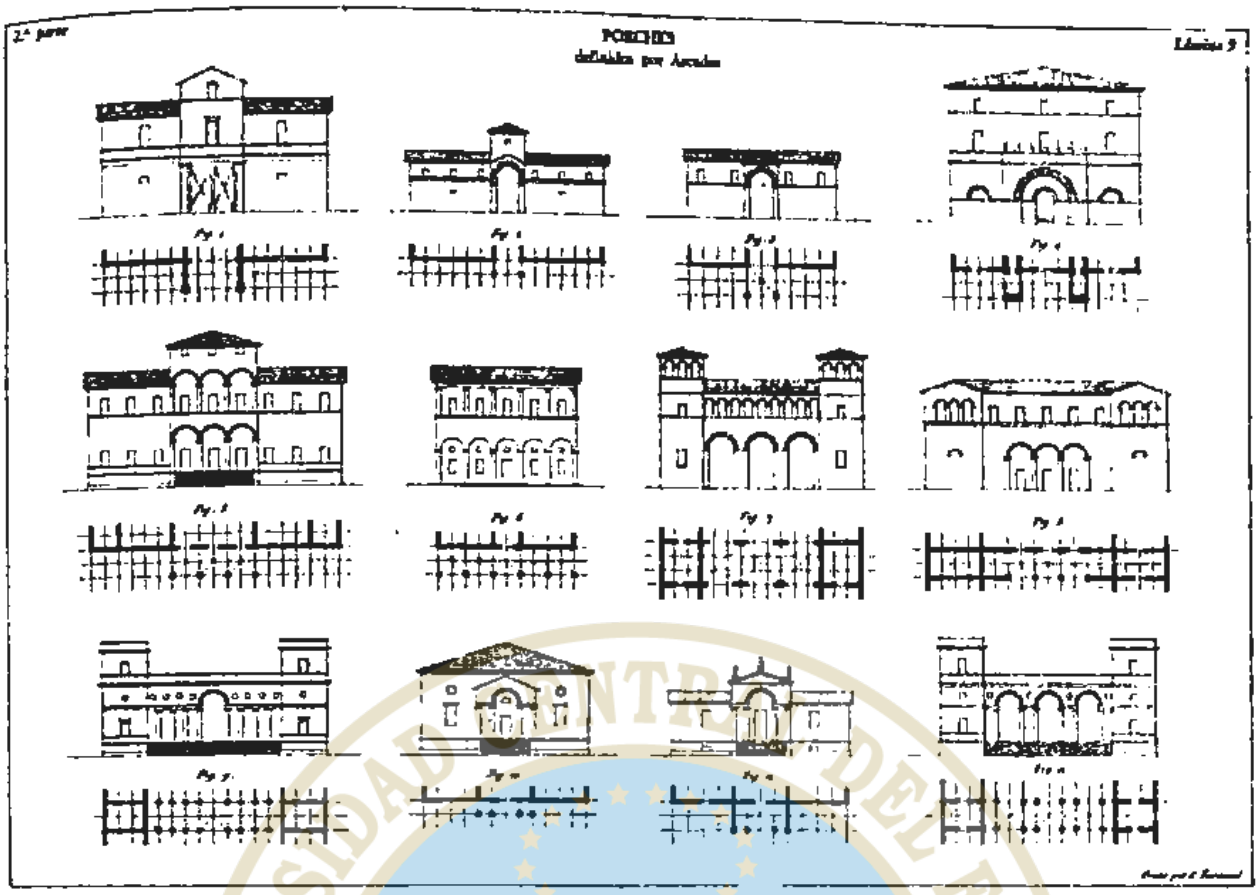
El *lógos* de la *iconología* de Ripa no tenía en principio nada que ver con el *lógos* de la teología, geología, etc. Si en estos términos se trata de designar un «tratado de» o «razonamiento sobre» un determinado objeto, en el título que Ripa eligió para su libro, dicho objeto se convierte en el instrumento o materia prima con el que se razona sobre otro objeto diferente. El sentido con que Ripa emplea «iconología» no es el de discurso sobre las imágenes, sino el de «discurso en imágenes» o «discurso por medio de imágenes».

A su vez, el término «tipología» se usa en referencia al estudio de los «tipos» teniendo en cuenta sobre todo los aspectos formales, clasificados a partir de determinadas afinidades. El concepto de tipología suele utilizarse con mucha más frecuencia en la arquitectura, las artes aplicadas y el diseño, para aplicarlo a la formación de los repertorios utilizados; en este sentido existe una afinidad entre la tipología y la iconografía. En consecuencia, el concepto de tipología es un principio de clasificación de las obras artísticas según ciertas analogías que pueden ser de diferente orden (la función, la estructura, la ornamentación, etc.) (figura 79).

Respecto a ello debe advertirse la diferencia clara entre «tipo» y «prototipo», algo que puede explicarse con un ejemplo conocido de arquitectura: el templo clásico de planta circular es un «tipo» de templo, del que podemos buscar un «prototipo» griego o romano o un prototipo para determinadas funciones, de distintas épocas o estilos, introduciendo en consecuencia un criterio crítico-historiográfico. Precisamente, a propósito de este concepto, el historiador Giulio Carlo Argan llamaba la atención respecto a cuando el arquitecto Bramante decidió construir el *Tempietto di S. Pietro in Montorio* según el «tipo» del templo circular clásico; para el historiador, con su elección del tipo circular el arquitecto tomaba una decisión estética, y al construir el suyo propio, proponía un tipo válido para un desarrollo posterior.

En el mismo sentido, cuando Donatello proyecta su estatua ecuestre del *Gattamelata* a partir del tipo de estatua clásica del *Marco Aurelio,* se decanta por una elección tipológica motivada por su posición humanista y del ideal de la escultura como conmemoración de un personaje histórico. Desde este punto de vista, la tipología se presenta como un concepto teórico válido para comprender uno de los factores que más intervienen en los procesos artísticos. El problema de los tipos en su relación concreta con los procesos de creación artística ya está perfectamente desarrollado y definido con gran precisión por Quatremere de Quincy en su *Dictionnaire d'Architecture* de 1792:

> La palabra tipo no representa tanto la imagen de una cosa para copiar o imitar perfectamente, cuanto la idea de un elemento que debe, él mismo, servir de regla al



79. Durand, esquemas de composición, 1819.

> modelo... El modelo, entendido según la ejecución práctica del arte, es un objeto que se debe repetir tal como es. El tipo es, por el contrario, un objeto según el cual cada uno puede concebir obras que no se asemejen entre sí. Todo es preciso y dado en el modelo; todo es más o menos vago en el tipo.

De esta manera, el tipo se configura como un *esquema, derivado de un procedimiento de reducción de un conjunto de variables formales a una forma básica o esquema común; por lo tanto, el tipo no es una forma definida y terminada, sino un esquema o proyecto formal. En el arte, un tipo viene a ocupar el lugar del *modelo cuando éste pierde su importancia y deja de condicionar a las obras. Mientras que la tradicional elección de un modelo supone un juicio de valor sobre la perfección o ejemplaridad de la obra para ser imitada o interpretada; por el contrario, el tipo se establece sólo como una premisa, una investigación anterior al trabajo definitivo del creador, algo que no puede ser imitado en el momento de la imitación, la «mimesis» que define tradicionalmente el acto creador con un modelo.

«*Storyboard*»

La concepción del dibujo como proyecto de una obra realizada en otro medio es algo perfectamente asumido, al menos desde el Renacimiento, en la práctica de las distintas artes. El *storyboard* o guión gráfico de una película se enlaza con esa tradición y tiene un carácter instrumental al servicio del proyecto de producción; es esencialmente el dibujo aplicado y utilizado en un medio que, desde sus orígenes, está directamen-

te relacionado con el cómic, ya que, entre otras circunstancias, el cine y el cómic nacieron en el mismo año 1895, aunque el concepto de *storyboard* aún tardaría varios años en desarrollarse hasta llegar a alcanzar las características actuales. Respecto a los antecedentes, se pueden encontrar referentes conceptuales del *storyboard* en las artes figurativas de distintas épocas, al ser una especie a través del cual el autor hace una aproximación formal a la obra definitiva; un proyecto, que luego puede ser seguido con mayor o menor fidelidad. En este sentido se puede equiparar con los bocetos de pintura o escultura, o los planos de ejecución de arquitectos y diseñadores en general.

Al aparecer el cómic y el cine el mismo año, han estado relacionados entre sí desde sus inicios, una relación puesta de manifiesto en elementos comunes como el *storyboard*, compartiendo un concepto fundamental, la planificación o división en planos de la acción. Este aspecto es, probablemente, el que más diferencia al cine del teatro, que también utiliza el dibujo en la creación de escenarios y figurines; el *storyboard* alude a la fragmentación de la acción, pudiéndose dividir en una serie casi infinita de partes para verlas tomadas desde todos los ángulos posibles (o incluso imposibles si se falsea el espacio). En segundo lugar, la escenografía, aunque es un concepto y una técnica secular que en principio comparten ambas artes, difiere de un medio a otro, ya que en el teatro el escenario permanece inalterable durante cada acto, mientras que en el cine, entre los planos de cada escena suele cambiarse la iluminación y los decorados se mueven para habilitar nuevos espacios y crear así un número casi ilimitado de posibilidades.

Asimismo, en el teatro sólo existe un punto de vista, el de cada asiento, aunque el espectador pueda fijar su mirada en cualquier punto del escenario; en el cine el director dirige la atención del espectador a un aspecto particular, y así mostrarle y ocultarle todo aquello que decida. Esto sucede en las películas cada vez que se cambia de un plano a otro y en el cómic cada vez que se pasa de una viñeta a la siguiente. Esta similitud entre el cine y el cómic se concreta en el *storyboard*, aunque, tanto en el cómic como en el *storyboard*, el inconveniente de ambos consiste en que están construidos con imágenes fijas, por lo que en ellas no se pueden representar los movimientos reales de los personajes en la escena o los del punto de vista en torno a la escena, si no únicamente sugerirlos. Esta es la mayor diferencia y limitación del cómic con respecto a las posibilidades del cine.

Habitualmente un *storyboard* contiene como mínimo en cada viñeta los personajes que están en cuadro, los objetos de relevancia, y los movimientos de cámara, así como los movimientos de personajes de cada plano. A cada plano le corresponde como mínimo una viñeta del *story*, pero cuando hay movimientos de cámara o personajes que entran y salen del cuadro, puede utilizarse más de una viñeta. Los movimientos son indicados mediante flechas, para que los comprenda el operador. El espacio vacío entre viñetas se usa para indicar transiciones especiales, tales como cortinillas, fundidos y encadenados. Al pie de cada viñeta también se suelen hacer anotaciones acerca del vestuario, el decorado y todo aquello que tenga que ver con la dirección artística, junto con la frase de diálogo (si hay) que corresponda al momento representado en la viñeta.

Desde el punto de vista material, los *storyboards* pueden estar realizados con diferentes técnicas monocromas, como lápices, bolígrafos, plumas o cualquiera de los otros recursos del dibujo. A pesar de ello, a veces se hacen en color, una cuestión que suele ser inevitable en las producciones en donde se realiza una planificación más exhaustiva. En cuanto al estilo de los dibujos, varía dependiendo de las habilidades del autor. Algunos *storyboards* son más completos, y recurren al uso de sombreados, recursos de perspecti-

va y representación de la profundidad, mientras que en otros sólo se representan los contornos de las figuras o esquemas «de alambre» haciendo unas viñetas más lineales.

V

NOMBRES REFERIDOS A LO QUE EXPRESAN LOS DIBUJOS

EXPRESIÓN, CARÁCTER, AFECTO, ANIMACIÓN, GESTO, MOVIMIENTO, BIZARRÍA, MORBIDEZ, ESBELTEZ, DECORO

EXPRESIÓN: viveza y propiedad con que se manifiestan los *afectos en una obra. Deriv. «expresar», «expresivo» y «expresionista». (Derivado del latín *exprimere,* 'expresar'.)

CARÁCTER: *originalidad que diferencia una obra de lo vulgar. || *Estilo personal. Deriv. «caracterizar» y «característico». (Del latín *character,* 'carácter, estilo'.)

AFECTO: *sensibilidad. || *Expresión y viveza. Deriv. «afectar». (Tomado del latín *affectus,* de *afficere,* 'poner en cierto estado'.)

ANIMACIÓN: viveza. || *Expresión en las formas. (Derivado del latín *anima,* 'aliento, alma'.)

GESTO: *actitud o *movimiento del cuerpo. || *Expresión del rostro como reflejo de un estado de ánimo. Deriv. «gesticular», «gestual» y «gestualismo». (Del latín *gestus,* con el mismo significado.)

MOVIMIENTO: (derivado de «mover») acción de moverse o ser movido. || Fig., impulso o pasión. También se derivan: «emoción», «conmover», «móvil» y «motivo». (Procedente del latín *movere,* con el mismo significado.)

BIZARRÍA: (derivado de «bizarro») valentía. || Osadía. (Del italiano *bizzarro,* 'furioso').

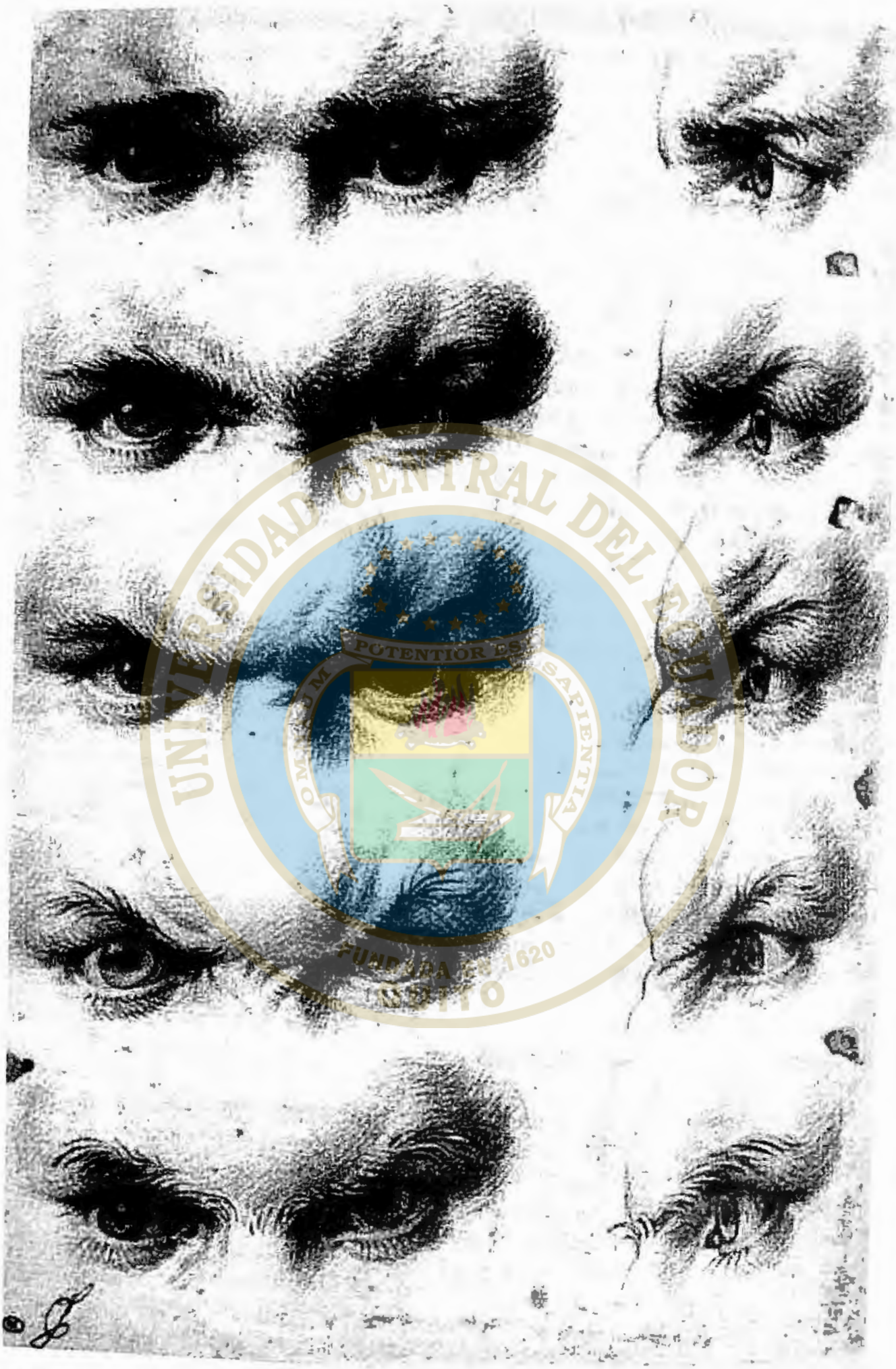
MORBIDEZ: blandura, suavidad, especialmente referido a la representación de la carnación. (Derivado del latín *morbus,* 'enfermedad'.)

ESBELTEZ: calidad de «esbelto», delgado, alto, de formas ágiles y elegantes. (Del italiano *svelto,* con el mismo significado.)

DECORO: adecuación de las *figuras de una obra a la edad, sexo, carácter y acción representados. || Decencia y honestidad de las figuras. (Derivado del latín *decorum,* con el mismo significado.)

Expresión, expresividad y expresionismo

El término «expresión» se viene utilizando en las artes figurativas con diferentes acepciones; algunas veces se identifica con la *forma, y en otras ocasiones se considera equivalente a la *imitación basada en normas o reglas de carácter objetivo, aunque se ha objetado, la mayor parte de las veces, que la expresión es algo dependiente de la experiencia estética y de otros muchos condicionantes, y, por lo tanto, siempre es de índole subjetiva; como consecuencia de ello, la expresión también se ha vinculado a la imaginación. Del mismo modo, es habitual identificar el arte como expresión de los sentimientos, por lo que las discusiones sobre el significado de la expresión estética se han vinculado con el problema de la expresión de las *emociones. Al hablar de emociones se entienden cosas como sentir alegría, temor, amor, etc.; por ello, «emoción» y «sentimiento» son dos términos usados en sentido similar (figura 80).



80. Le Brun, estudios de ojos, siglo XVII.

No obstante, contemporáneamente, al hablar de expresión artística se entiende, sobre todo, que se está tratando de la «forma de expresión» con la pretensión de establecer los signos de los lenguajes artísticos.

Tras el desarrollo sistemático y profundo de la lingüística comparada, en el siglo XIX se formuló la metáfora de «el arte como lenguaje», utilizada durante el siglo XX y vigente en la actualidad; esto es algo que también se puso de manifiesto en títulos de obras como la *Gramática de las artes del dibujo* de Blanc (1880). Como consecuencia de todo ello, hoy día se mantiene la vinculación entre la noción de expresión y la noción de lenguaje, en el que se incluye, aunque no está codificado, el «lenguaje corporal»; por extensión de este concepto, las huellas de los movimientos corporales al dibujar sobre el papel también serían consideradas como lenguaje.

Por otra parte, la consideración del dibujo como expresión permite establecer muchas veces una correlación entre las huellas dejadas sobre el papel y los propios movimientos corporales que las realizan, en lo que sería estrictamente una expresión corporal. No obstante, ha de tenerse en cuenta una diferencia entre el dibujo entendido como la huella de una acción corporal, más o menos convulsiva, y la trascripción objetiva de las expresiones del rostro, como huellas, a su vez, de los estados del ánimo, es decir, de las emociones.

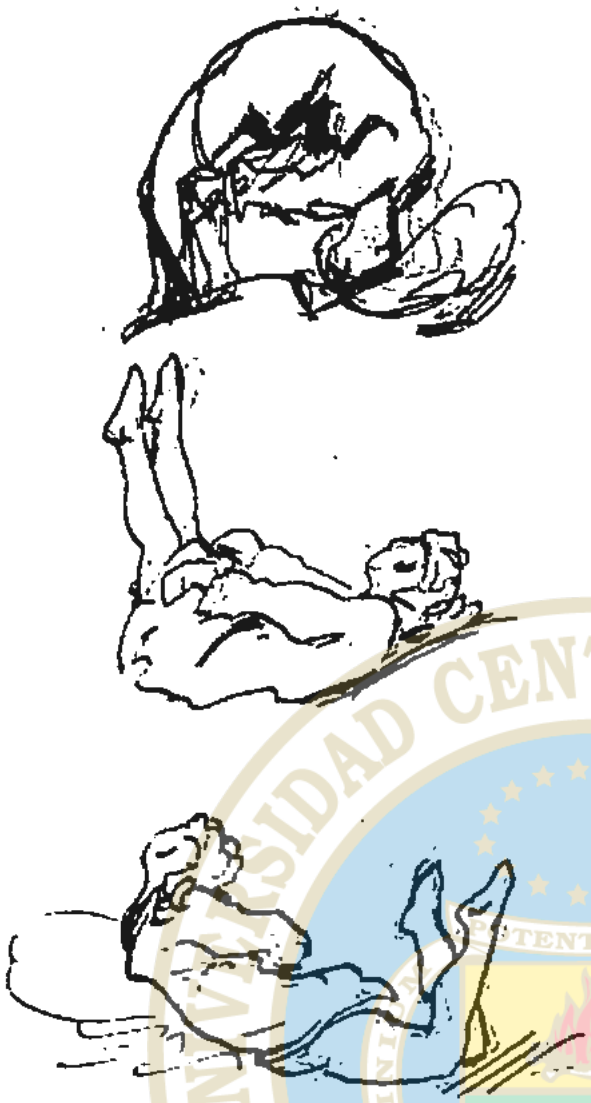
En cuanto al concepto de «expresividad», sabemos que se constituyó en el eje central de las enseñanzas artísticas desarrolladas alrededor de las propuestas de la Bauhaus, así como las realizadas en la misma institución, en donde promovieron dar vía libre a las «fuerzas expresivas y creativas, desarrollando una personalidad activa, espontánea y sin inhibiciones»; se pretendía con ello adquirir una conciencia no exclusivamente intelectual sino emocional.

El comportamiento autoexpresivo promocionado en esos sistemas de enseñanza privilegiaba los aspectos puramente motores, emotivos e intuitivos, menospreciando los instrumentos racionales de análisis y valoración de la realidad expresiva. La crítica a estos planteamientos de la expresividad en los procesos de formación artística se centraría más tarde, precisamente, en la denuncia de la sustitución de la acción encaminada a un fin por la acción gratuita, la sustitución del pensamiento articulado por el pensamiento desarticulado y, en definitiva, se cuestionaba lo que muchas veces era sólo una grotesca parodia de la expresividad individual.

Respecto al término «expresionismo», normalmente se viene utilizando con tres acepciones: para nombrar una característica del arte del centro de Europa, surgido desde los primeros años del siglo XX; un movimiento moderno, como «ismo» localizado fundamentalmente en Alemania en torno a 1910-1922; en tercer lugar, se habla de expresionismo para referir una cualidad del arte que enfatiza las deformaciones expresivas y que puede hallarse en algunas obras de arte de cualquier nación o época. En este último sentido se utiliza para aludir al aspecto de obras dispares como puedan ser los retratos de Fayum, o de la escultura negra, o del primer Cézanne o del último Jackson Pollock. Entonces, la palabra «expresionismo» se convierte en uno de esos términos universales, como *realismo o *clasicismo, al margen de cualquier movimiento histórico.

Representación del movimiento como expresión y la sensación dinámica

El concepto contemporáneo de «expresión corporal» puede ser el más adecuado para comprender la acepción del término «movimiento» en la teoría clásica de las artes. Igual que en la representación teatral, los gestos, actitudes y movimientos de los



81 Paul Richer, dibujo sobre la histeria.

personajes en las obras artísticas generalmente están al servicio de una voluntad expresiva. En ese sentido se manifiestan todos los textos clásicos; así, en el tratado del pintor Antonio Palomino, el término movimiento se identifica con el de *«actitud», definiendo este último como: «acción, movimiento o postura del natural para dibujarle o pintarle». Por esta razón, el interés hacia el movimiento corporal ayuda a comprender la importancia y el peso ocupado en los tratados clásicos (figura 81).

Como uno de los ejemplos teóricos escritos más importantes, en el *Trattato dell'arte della pittura, scoltura et architettura* de Lomazzo se dedica un lugar principal a los movimientos *(i moti)*, ocupando para ello el libro II, en donde se desarrolla la teoría humanista de las artes, que había estado perfectamente formulada en la primera ocasión por Alberti en 1435, al referirse, entre otras muchas pasiones del ánimo, a la melancolía, timidez, maldad, avaricia, pereza, envidia, grosería, ansiedad, fortaleza, fidelidad, justicia, devoción, majestad, constancia, audacia, vigor, ferocidad, horror, furia, ira, crueldad, ímpetu, rabia, rudeza, terror, obstinación, desdén, impiedad, injuria, odio, soberbia, vanidad, arrogancia, honor, autoridad, nobleza, magnanimidad, liberalidad, excelencia, benignidad, discreción, alegría y piedad.

En consecuencia, tal como había escrito Alberti ciento setenta años antes de Lomazzo, «estos movimientos del ánimo se conocen por los del cuerpo»; todo ello formaba parte de una categoría más importante, la *composición, quedando comprendida dentro de ella el problema de la *expresión de los movimientos del ánimo. Esta es, precisamente, la definición expresada por Nicolás de Azara en 1780 al comentar el *Tratado de la Belleza* de Antonio Rafael Mengs:

> Por expresión entiendo el arte de hacer comprensibles los afectos interiores, y las situaciones que pide la composición. La unión del alma y del cuerpo es de tal naturaleza, que no puede haber movimiento en el uno, que no excite su movimiento correspondiente en el otro.

Con un cambio radical, la importancia del concepto contemporáneo de movimiento, muy diferente al de la teoría clásica, se pone de manifiesto en las artes plásticas al comprobar su uso generalizado para nombrar a muchas corrientes o tendencias a lo lar-

go de los siglos XIX y XX, aunque sea en su sentido figurado; así es habitual hablar de «movimiento romántico», «movimiento surrealista», etc. No obstante, la primera acepción del término movimiento hace referencia al concepto físico de cambio de posición de un cuerpo en el espacio, así como también la «dinámica» en la física alude a las fuerzas y los movimientos producidos. El concepto de lo dinámico, también se incorpora como un símbolo fundamental del arte contemporáneo; entre otros ejemplos conocidos puede recordarse el texto *Pintura futurista: Manifiesto técnico;* allí, en uno de sus puntos se declara: «Que el dinamismo universal debe ser llevado a la pintura como una sensación dinámica» (figura 82).



82. Caricatura del dinamismo futurista, 1913.

También los futuristas declaran en 1912, en «Los artistas al público»: «en varios de los cuadros que presentamos ahora al público, la vibración y el movimiento multiplican sin fin cada objeto. Justificamos así nuestra famosa afirmación de que *un caballo a galope no tiene cuatro patas sino veinte.*

En este caso ya no se trataba de expresar un movimiento del ánimo como se buscaba en la teoría clásica, sino que se había convertido en un concepto físico objetivable de validez universal. Por otra parte, el «dinamismo», de la misma manera que el «movimiento», también se establecía como una categoría visual en la teoría de la Gestalt que, en su aplicación a las artes, tenía en la obra de Arnheim su desarrollo más sistemático y divulgado. Para él, las formas abstractas básicas se deducen de la percepción visual, determinando la expresión y significación. Este autor organiza su teoría en diez conceptos visuales: Equilibrio; *Shape* (contorno, figura); Forma; Desarrollo; Espacio; Luz; Color; Movimiento; Dinámica y Expresión; estos conceptos, como formas percibidas de las estructuras visuales, también podrían convertirse en «conceptos representacionales», según la terminología de este autor, constituyéndose en un medio para representar los conceptos equivalentes con los elementos propios de un determinado lenguaje gráfico.

«Decorum» y decoro

En los primeros tratados clásicos del Renacimiento el *decorum* hace referencia a la variedad de las *figuras representadas así como a la conveniencia de sus gestos, actitudes y ropajes. Éste era un asunto que preocupaba a Leonardo, ya que, después de la *perspectiva, según él «la segunda parte de la pintura atiende a que las actitudes de sus figuras sean apropiadas y diversas, de suerte que los hombres no parezcan todos hermanos». El pintor se proponía así evitar la monotonía de las figuras y de los gestos y actitudes que convienen a la edad, el temperamento y la ocasión. Para lograr este objetivo se tenía en cuenta la *varietas* (o multiplicidad de lo real) y el *decorum* (o congruencia de lo real) (figura 83).



83. Leonardo da Vinci, estudios de figuras.

Un pasaje de su *Tratado* ilustra perfectamente el concepto clásico del *decorum:*

> De cómo los viejos han de ser representados con movimientos torpes y lentos, las piernas dobladas por las rodillas, si están quedos, y sus pies paralelos y distantes uno de otro; encorvados, la cabeza caída hacia delante y los brazos no en exceso extendidos.
>
> De cómo las mujeres han de ser representadas con actitudes modestas, las piernas muy juntas, los brazos recogidos, la cabeza baja y un tanto ladeada.
>
> De cómo las viejas han de ser representadas audaces y prontas, con movimientos coléricos, cual infernales furias; sus movimientos han de ser más vivos en los brazos y la cabeza y no en las piernas.
>
> Los chicuelos, con movimientos vivos y contorsionados, si están sentados, pero tímidos y medrosos si están de pie.

Durante la Contrarreforma el «decoro» tiene en Italia dos sentidos diferentes: mantiene el anterior de *convenienza* y *conformità* respecto a la disposición de la acción representada, o con los preceptos morales de lo bello, lo bueno y lo verdadero.

El verbo latino *decere* del que se deriva, significa, precisamente, 'convenir', 'estar bien', 'ser honesto'. La última acepción, más vinculada al comportamiento conforme a las reglas sociales, pasa a ser considerada durante la época barroca como el asunto central del decoro, al vincularse a la demanda de temas religiosos y las normas de la moral católica (figura 84). De este modo podemos leer en el tratado de Palomino de 1723 las siguientes recomendaciones:

> En quanto a el decoro de la invención, bien sea de historia, o bien de figura sola, es menester poner grande atención en la honestidad, recato y decoro de las figuras, lo qual entre los católicos parece reprehensible que necesite de reflexión este punto: pues aun entre gentiles se juzgó digno de la providencia de los magistrados el celar, y prohibir que se pintase cosa torpe, o deshonesta.

Un siglo antes, el pintor Francisco Pacheco conseguía una *comisión* inquisitorial en donde se le permitía «mirar y visitar las pinturas de cosas sagradas que estuviesen en tiendas y lugares públicos», y «en hallando en que reparar en ellas, las lleve ante los señores Inquisidores». Esta comisión no sólo era la consecuencia de la indudable beatería de Pacheco, también se derivaba de su gran erudición en tomo a lo que se podría definir como una *iconografía de la imaginería religiosa.

En cuanto a la relación del decoro con la arquitectura, en principio es un precepto equivalente al de las artes figurativas, aunque más tarde se convertirá en «decoración». Así, en 1788, Rejón de Silva define en su *Diccionario* el decoro como una «parte de la Arquitectura, que enseña a dar al edificio el aspecto y propiedad que debe tener según su destino».

Se ha de recordar que la palabra «decorativo» procede de «decoro» y, a través de éste, de *decus*, 'honra' u 'honor', al igual que «ornamental» tiene que ver con *ornatus*, un término que alterna con el «decoro» en la retórica antigua. La decoración no puede ser considerada al margen de su soporte, ya que éste resulta decorado en el sentido etimológico de la palabra; no sólo adornado, sino 'honrado', 'condecorado' por la decoración.

Bizarría y morbidez

El adjetivo «bizarro» actualmente en desuso significa 'valentía', 'osadía' o 'atrevimiento', aunque en otros idiomas, como el francés, tiene la acepción peyorativa de 'extraño', 'inesperado', 'algo al margen de lo habitual al actuar o pensar'. Así, Blondel condena el uso de «ornamentos bizarros o quiméricos» en la arquitectura. Ciertamente, la «bizarría» se adecuaba mejor a la estética del barroco, tal como se puede leer en los escritos de Palomino al utilizar esta palabra como una alabanza hacia los autores que la acreditan, como es el caso de Valdés Leal, del que admira en una de sus obras el estar «hechas con gran magisterio, y bizarría».

Pocos años antes de la publicación del tratado de Palomino, el pintor Jusepe Martínez se refería en sus *Discursos* de 1673 a la posibilidad de añadir a los órdenes arqui-



84. Francisco Esteve, academia, 1908.

tectónicos «bizarro ornamento», una licencia propia del barroco que sufriría pronto la condena oficial del clasicismo académico. Como consecuencia de todo ello la bizarría se vería identificada con la osadía y atrevimiento ornamental condenados por la estética normativa del neoclasicismo; de esta manera, con el ocaso del barroco, el término no volvería a recuperar su papel en la definición de una categoría estética apreciada.

El otro término clásico, también en desuso en la actualidad, es el de «morbidez», tomado del italiano *morbidezza* y utilizado con bastante frecuencia en la teoría de las artes a partir del siglo XVII, significa flexibilidad, dulzura y delicadeza en la representación de las carnes; en pintura se contrapone al concepto de «seco». Cuando pacheco aborda la cuestión del «colorido» en *El Arte de la Pintura,* define la «suavidad» como una de las partes que lo componen y para explicar el concepto traduce a Vasari en su referencia a la «carne unida, o paño mórbido, o cosa esfumada, delicada y dulce», añadiendo que «también se han de variar las carnes, haciendo los niños y mancebos más frescos que los viejos, juntando lo tierno y carnoso con lo seco y arrugado, que hace una maravillosa consonancia».

La definición tan precisa del término «mórbido», en la teoría italiana, se asume de forma literal tal como se puede leer en el tratado de Palomino en los primeros años del siglo XVIII: «Mórbido, Deducido del italiano: en la Pintura, las carnes que parecen estar blandas y suaves; de suerte que parece que si se tientan, se ha de hundir, el dedo, como en las naturales.» Con el paso del tiempo el concepto evolucionaría para referir, además de la blandura de las carnes, la suavidad de la pincelada, tal como recoge en su *Diccionario* de 1788 Francisco Martínez: «Morbidezza: los italianos se sirven de esta expresión para denotar en Pintura una pincelada delicada y pastosa.»

VI

NOMBRES DE LAS ESTRUCTURAS DE SIMULACRO

SIMULACRO, ILUSIÓN, FINGIDO, FIGURADO, APARIENCIA, VEROSIMILITUD, VIRTUAL, TRAMPANTOJO («TROMPE-L'OEIL»), ANAMORFOSIS, ANAGLIFO, HOLOGRAMA

SIMULACRO: acción por la que se finge realizar una cosa. || Forma hecha a semejanza de una cosa o persona. (Del latín *simulacrum,* con el mismo significado, derivado de *similis,* 'semejante'.) También se derivan: «simular», «simulador», «semejante» y «semblante».

ILUSIÓN: *imagen de un objeto que aparece en la conciencia distinta de como es en la realidad que ha impresionado a los sentidos; en esto se distingue de la alucinación, en la que no hay una imagen previa. Deriv. «ilusionar», «ilusionismo», «ilusionista» e «ilusionístico». (Del latín *ilusionem,* engaño.) «Ilusión óptica»; fenómeno según el cual el ojo normal, al observar figuras u objetos, da lugar a errores curiosos en la apreciación de los mismos.

FINGIDO: (derivado de «fingir») algo que conscientemente da *apariencia de lo que no es. (Del latín *fingere,* 'representar'.) También se deriva «efigie».

FIGURADO: aparente, fingido. (Derivado de «figura», del latín *figura,* 'forma'.)

APARIENCIA: aspecto exterior de una persona o cosa. Deriv. «aparentar» y «aparente». (Del latín *apparientiam,* con el mismo significado.)

VEROSIMILITUD: calidad de «verosímil», lo que tiene apariencia de verdadero. (Palabra compuesta por *vero,* 'verdadero', y *símil,* 'semejante'.)

VIRTUAL: que tiene existencia aparente pero no real. (Derivado del latín *virtus-utis,* 'fortaleza de carácter'.)

TRAMPANTOJO *(trompe-l'oeil):* engaño. || Pintura o dibujo hecho con tal verdad que llega a engañar a la vista. (Palabra compuesta de trampa-ante-el-ojo.) El término francés se ha incorporado en muchos idiomas.

ANAMORFOSIS: pintura o dibujo que ofrece a la vista una imagen regular si es contemplada desde un determinado punto; contemplada desde otro punto la imagen es deforme y, en algunas ocasiones, irreconocible. (Palabra compuesta del prefijo *a,* 'carente', y del griego *morphé,* 'forma'.)

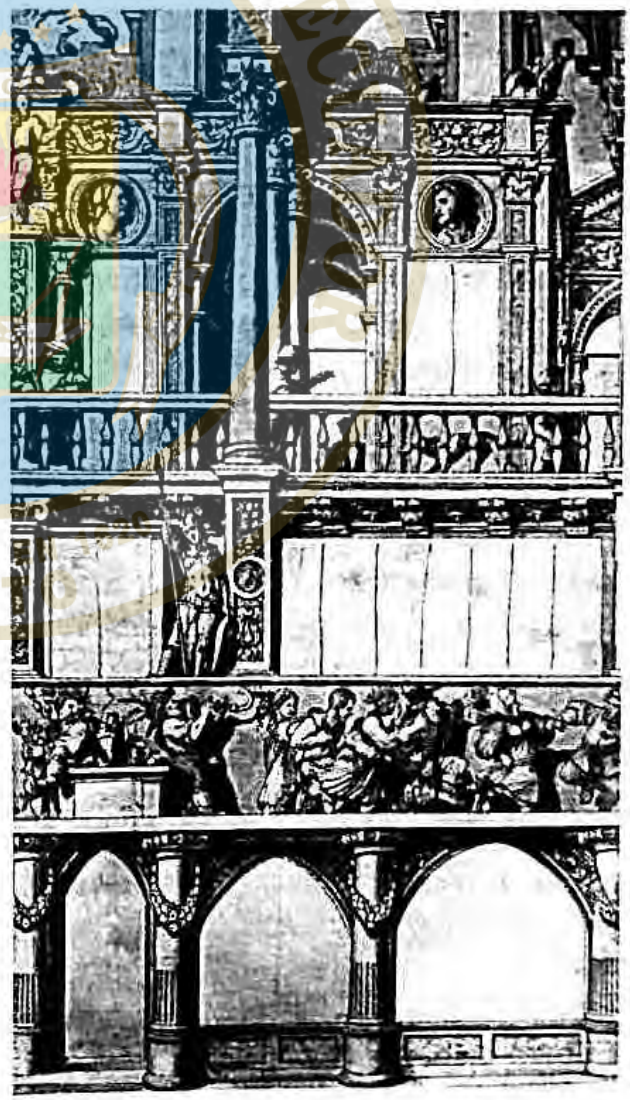
ANAGLIFO: sistema estereoscópico de dos imágenes, dibujos o fotografías, una coloreada en rojo y la otra azul verdosa, que se superponen ligeramente desplazadas. Si se observa el conjunto con gafas provistas de un filtro azul verdoso para un ojo y rojo para el otro, convenientemente orientados respecto a las dos imágenes, se percibe una imagen virtual en negro y en relieve. (Del griego *anáglyfos,* 'grabado en relieve'.)

HOLOGRAMA: cliché fotográfico transparente, que ha registrado un fenómeno de difracción de la luz producido por un objeto de tres dimensiones, y que, iluminado desde cierto ángulo, restituye la *imagen en relieve el objeto fotografiado. (Palabra compuesta de los elementos griegos *hólos,* 'entero', y *grámma,* 'letra, escritura'.)

Ilusionismo artístico e ilusiones ópticas

Por «ilusión» se entiende una falsa apariencia que juega con nuestra percepción; no por casualidad la palabra se deriva del latín *ludere,* 'jugar'. En la ilusión existe un objeto real, al contrario de la alucinación, en donde las sensaciones subjetivas no se corresponden con una impresión normal de los sentidos; no obstante, en la ilusión el objeto sensible se muestra de forma engañosa para producir la *impresión de ser otra cosa diferente. La ilusión es algo propio de las artes representativas (figura 85).

La distinción establecida por los griegos entre «realidad» y «apariencia» se funda en la desconfianza en la percepción sensible: el mundo de la apariencia es el mundo de la ilusión. En las artes, la teoría ilusionista se originó en la Antigüedad clásica proponiendo la idea de que la obra de arte más perfecta consistía en producir cosas de un modo tan engañoso que parezcan el propio modelo real, creándose de esta manera la ilusión de realidad. Coherentemente, con este fin



85. Hans Holbein el joven, boceto para la fachada de una casa de Basilea.

perseguido por esta idea, el mejor artista es aquél capaz de inducir al error al espectador, produciendo cosas que parezcan las cosas reales. En 1678, el pintor Samuel van Hoogstraten escribía en su manual de pintura: «El Arte de la Pintura es una ciencia para representar todas las ideas y nociones que el mundo entero de la naturaleza pueda producir, y para engañar a los ojos con dibujo y color.»

Esta poderosa idea se mantuvo y consolidó en la teoría del arte del Renacimiento que la remontaba a la Antigüedad a través de la repetición de una anécdota de Parrasio al superar a Zeusis, quien había pintado unas uvas con tanto ilusionismo que unos pájaros acudieron a picotearlas. Parrasio invitó a su rival a su taller, para mostrarle su propia obra, y cuando Zeusis quiso levantar la cortina que cubría la obra descubrió que no era real sino pintada.

El historiador E. Gombrich, quien al relatar esta anécdota en su *Arte e ilusión*, recuerda, a propósito de este último término, que «los artistas y escenógrafos del siglo XX han dado en desdeñar los trucos de la ilusión». En esas circunstancias, el desinterés de críticos e historiadores hacia esta cuestión llevó a los psicólogos hacia el estudio científico de la ilusión. El subtítulo de la obra de Gombrich, «estudio sobre la psicología de la representación pictórica», explica la oportunidad y singularidad de su planteamiento.

Desde esa posición, el historiador define la ilusión en las artes visuales como una única manera de interpretar los esquemas percibidos, impidiendo «imaginar» objetos inverosímiles alejados de nuestra experiencia perceptiva, de manera que, las percepciones no son tanto revelaciones como interpretaciones, y entre todas las posibles siempre elegiremos las que conocemos, aquéllas que nos resultan más familiares. En este caso la ambigüedad siempre será una cualidad propia de la mayor parte de las representaciones visuales, aunque no seríamos conscientes de la ambigüedad sin ser capaces de pasar fácilmente de una a otra interpretación.

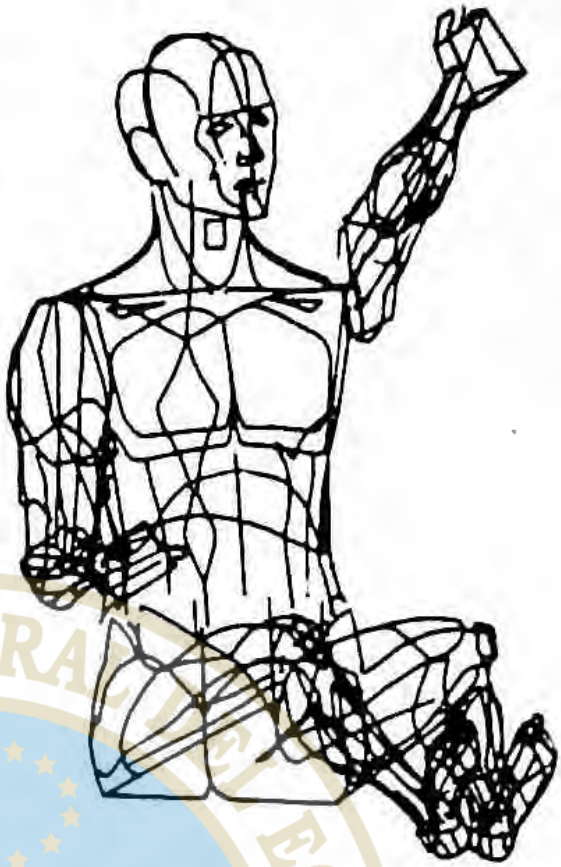
Las obras con un carácter claramente ilusionístico muy pocas veces engañan realmente al ojo, siempre cuentan con la complicidad del espectador, como sucede en las pinturas murales que decoran algunas iglesias barrocas del centro de Europa, realizadas por hábiles especialistas en efectos ilusionistas, los *quadratisti*, artífices de la obsesión máxima por el artificio. La actitud ante estas pinturas es similar a la que se tiene ante la obra del artista contemporáneo Escher, participando como invitado a compartir los «trucos» y recursos utilizados cuando el espectador logra descubrirlos, de forma no muy diferente de la utilizada por Piranesi en algunas series de grabados como sus *Carceri* (figura 86). A pesar de la importancia que ha llegado a tener toda esta tradición en las artes, en esta época se han primado, muchas veces, los elementos contrarios a la creación de la ilusión en la representación; así, se sostiene que una pintura no tiene por que ser «natural»; ni esforzarse para lograr la impresión de «profundidad»; la esquematización geométrica no se considera, como antes, poco natural y «antiartística», y la habilidad técnica en general se considera más un lastre que una buena cualidad en las obras.

Simulación y realidad virtual

El verbo «simular» y otros términos derivados de él no se utilizan tanto en las artes figurativas como en otros ámbitos ajenos a ellas, aunque, los conceptos relacionados con todas esas palabras ocupan un lugar de privilegio en sus teorías. En el mundo de



86. G. B. Piranesi, *Cárceles*.



87. Boeing Company, estudios ergonómicos de las posiciones de trabajo de un hombre.

la milicia los «simulacros» son algo imprescindible en la preparación y buen funcionamiento de los ejércitos, al ser, en ese contexto, una acción de guerra fingida para adiestrar a la tropa. Con una función similar, en el mundo de la tecnología se habla de «simuladores» para referir un aparato que simula un fenómeno, como en el caso de los simuladores de vuelo de avión (figura 87), en donde uno de ellos es capaz de conducirse y evolucionar de manera idéntica a la de otro real; también son bien conocidos los simuladores de fenómenos meteorológicos, cuya evolución se desea estudiar.

En estos sentidos, el concepto de simulación es más amplio que el de representación, al tener un carácter dinámico, con capacidad para evolucionar en el tiempo y adaptarse a diferentes circunstancias. El concepto de «realidad virtual», como algo habitual para hacer referencia a las imágenes generadas informáticamente, se acomoda mejor con la palabra simulación que con la de *representación ya que, no sólo pueden construirse las formas de los objetos, sino que la propia estructura de un ordenador permite gestionar las mismas ecuaciones que rigen el mecanismo que se desea estudiar, o que definen el movimiento del cuerpo observado y las condiciones físicas en donde se desarrolla.

Lo que sí parece evidente es que el concepto de simulación está presente entre los ideales artísticos de diferentes épocas. Sabiendo que la palabra simulacro, en algunos países de habla hispana, como Venezuela, se utiliza como sinónimo de *modelo, se ha de recordar también que en las artes, los modelos, en sentido de *maquetas o *prototipos, se han utilizado habitualmente en diferentes periodos históricos. Así, es evidente que un modelo corpóreo simula mejor un objeto de tres dimensiones que una representación plana del mismo.

En cuanto a la asunción teórica de los modelos tridimensionales, en los tratados del siglo XVI también se incluyen recomendaciones para su utilización en las distintas fases de la realización del proyecto y construcción de las obras de arquitectura. A mediados del siglo XV, en los inicios de la moderna teorización de las artes, Alberti concedía a los modelos corpóreos el lugar de privilegio entre todos los medios disponibles para proyectar la arquitectura; según él, el orden de los medios utilizados por el arquitecto, de peor a mejor, en cuanto a la precisión para concebir la arquitectura, es, después de la propia idea: el dibujo, tras él el número (la proporción) y en cuarto y más considerado lugar, los modelos. En la traducción castellana, realizada por Francisco Lozano, en 1582, de su tratado *De re aedificatoria*, el fragmento albertiano queda expresado así:

> De mí se dezir, que me han venido a la imaginación muchas vezes conjecturas de obras, las quales por entonces aprové mucho y quando las reduxe a lineas hallé errores en la misma parte en que principalmente me avía deleytado, y muy dignos de ser castigados. Y quando pensé bien las cosas que avía delineado, y comencé a medirlas con numero conocí mi indiligencia y la redarguí. Finalmente quando las mismas cosas ponía despues en modelos y exemplares, repitiendo cada cosa, me aconteció hallar que aun me avía engañado el número.

Se podría aventurar que, a los ojos de Alberti, las simulaciones actuales de la informática, como los «modelos virtuales» gozarían de un crédito mayor de «realismo», ya que, a nuestros ojos parecen idénticas a fotografías realizadas de un objeto real. Asimismo, el propio término «maqueta virtual», de reciente acuñación, designa un tipo de representaciones que alcanzan un grado mayor de realidad, al permitir una visualización interactiva y su «animación» para obtener diferentes recorridos visuales al simular también el movimiento.

«Trompe l'oeil» y anaglifos

Existen muchos dibujos y pinturas, sobre todo de naturalezas muertas, hechos con tal verdad que llegan a engañar a la vista; estas imágenes se identifican internacionalmente con un término francés: *trompe l'oeil;* aunque la traducción literal es la de «engaña ojo» en castellano existe la palabra «trampantojo», muy utilizada por Quevedo y Gracián y aplicada desde siempre en el arte para nombrar este tipo de imágenes.

Las técnicas utilizadas por los artistas para lograr simular los indicios en que se basa la visión con un solo ojo para aplicarlos a los trampantojos suponen un adelanto de los medios mecánicos de la fotografía. Leonardo propone un método para construir la imagen visual obtenida con un solo ojo; cerrando el otro ojo se dibuja sobre el cristal de una ventana lo que se ve a través de él; al contemplar lo representado con este método, se produce la sensación de estar ante el mismo modelo natural (figura 88).

Se suele hablar de «verdad» en el arte para referir la 'conformidad con una realidad exterior'; en estética es el tipo de verdad más simple y está tratado desde la Antigüedad en el contexto de las teorías de la imitación; la verdad de una obra se basará en su relación con las cosas percibidas. No obstante, esta concepción de la verdad del arte ha estado sujeta a crítica en muchas épocas, al diferenciar entre la apariencia

de las cosas y la verdad de las cosas en sí mismas. El mismo Platón en su *República* (libro X) considera que el arte se aleja de la verdad si atiende a la imitación ilusoria de una cosa sensible, cuando esta última es a su vez la imitación de la auténtica realidad, la de la idea.

En el arte clásico se concibe a la verdad como un valor fundamental y en el arte contemporáneo persiguen el mismo concepto de la verdad: *realismo, *naturalismo, verismo, aunque en ellos no sólo se entenderá por verdad la fidelidad a lo real, sino la sinceridad del artista hacia la observación de la realidad a través de su trabajo y la constatación de esa actitud en la obra.



88. Hyacinthe Rigaud, *Retrato del pintor Sebastian Bourdon.*

A su vez, el término «anaglifo», tomado del griego *anaglýphos,* originariamente hace referencia a una obra decorada con figuras en relieve; la sensación de relieve también es el resultado de la visión binocular en la que cada ojo está situado en una posición diferente respecto a un objeto corpóreo. Esta misma sensación se puede obtener con imágenes planas tomadas fotográficamente desde dos puntos de vista separados o trazadas gráficamente en perspectiva desde los mismos puntos. Esto permite ver las fotografías en relieve.

Actualmente se nombran como «anaglifos» los pares de imágenes estereoscópicas dibujadas en perspectiva o realizadas fotográficamente que, una vez coloreadas una en rojo y otra en color azul verdoso, se superponen ligeramente desplazadas sobre una única superficie. Observando el conjunto con gafas provistas de un filtro azul verdoso para un ojo y rojo para el otro, convenientemente orientados en relación a las imágenes izquierda y derecha, se ve la imagen en negro y en relieve.

Anamorfosis

La palabra «anamorfosis» derivada del griego significa transformación; no fue utilizada hasta el año 1657, cuando Gaspar Schott la utiliza en el título de su obra *De Magia Anamorphotica.* Las anamorfosis son ilustraciones que muestran imágenes deformes e irreconocibles si se contemplan frontalmente, y sólo se puede descubrir lo representado cuando se observa desde un punto de vista particular, predeterminado y que no es el habitual. Sus orígenes se encuentran asociados a las investigaciones de la perspectiva, en concreto por sus relaciones con la construcción de imágenes vistas desde la posición fija del ojo del observador; la más antigua que se conoce es de Leonardo y representa una cara de un niño y un ojo (figura 89).



89. Leonardo, anamorfosis, Códice Atlántico.

El ejemplo más conocido es la pintura *Los Embajadores* (1533) de Hans Holbein el joven, en la que aparece la figura de una calavera distorsionada, sólo identificable al mirarla lateralmente desde una distancia aproximada de dos metros. Curiosamente, no hay constancia documental de la identificación de este artificio de Holbein hasta tres siglos después de haberse pintado el cuadro.

La diferencia respecto a los trampantojos consiste en la dificultad de descubrir la imagen oculta por el artificio técnico; de hecho, algunas requieren del uso de espejos para poder ser observadas; éstas se denominan «anamorfosis catóptricas» al ser la catóptrica la ciencia de los espejos (figura 90).

PERSPECTIVA, PERSPECTIVA MILITAR, PERSPECTIVA CABALLERA, FUGAR, PUNTO DE VISTA, HORIZONTE, SCENOGRAPHIA, GRADIENTE, DEGRADACIÓN, ESCORZO, TÉRMINO, PRIMER PLANO, PROFUNDIDAD, RELIEVE, PANORAMA, DIORAMA

PERSPECTIVA: arte que enseña el modo de *representar en una superficie los objetos en la *forma y *disposición con que aparecen a la vista. || Aspecto que presentan los objetos vistos a distancia. || Conjunto de medios técnicos que permiten representar sobre una superficie los objetos tal como se muestran ante la vista. || Resultado de la representación convencional con esos medios. Deriv. «perspectivo» y «perspectógrafo»; variantes antiguas: «prespetiba» y «prospectiva». (Del latín *perspectiva*, en el sentido de visión atenta, derivada del latín *perspicere*, 'mirar atentamente'. En la Edad Media pasó a utilizarse como traducción latina de la óptica griega, 'la ciencia de la visión'. Desde el Renacimiento asumirá el significado relacionado con la representación gráfica.) «Perspectiva cónica»; aquélla en donde las estructuras lineales que se alejan de los primeros términos se representan fugadas en forma similar a un cono (sinónimos: «perspectiva central» y «perspectiva lineal»). «Perspectiva paralela»; aquélla en donde las estructuras lineales que se alejan de los primeros términos se representan con haces de rectas paralelas. «Perspectiva axonométrica»; perspectiva paralela definida por la proyección de la dirección de tres ejes perpendiculares del espacio. «Perspectiva aérea»; la que valora los cambios de luminosidad con la lejanía y el aire ambiental que envuelve los objetos (sinónimo: «perspectiva atmosférica»).

PERSPECTIVA MILITAR: nombre dado a algunas perspectivas paralelas utilizadas por los ingenieros militares para el dibujo de fortalezas desde el siglo XVII. || Perspectiva paralela en donde la *planta de los objetos representados se muestra en verdadera magnitud. || Desde la teoría *axonométrica se define como un caso particular de la axonometría oblicua cuando uno de los planos coordenados, que representa la posición horizontal, es paralelo al de representación.



90. Simon Vouet, espejo anamórfico con un elefante, 1625.

PERSPECTIVA CABALLERA: nombre dado a algunas perspectivas paralelas utilizadas por los ingenieros militares para el dibujo de fortalezas desde el siglo XVII. || Perspectiva paralela en donde uno de los *alzados de los objetos representados se muestra en verdadera magnitud. || Desde la teoría *axonométrica se define como un caso particular de la axonometría oblicua cuando uno de los planos coordenados, paralelo a uno de los alzados, es paralelo al de representación. El nombre deriva de una de las acepciones de la palabra *caballera:* 'parte de una fortaleza que sobresale por encima del conjunto'.

FUGAR: hacer converger o concurrir en un punto de *fuga de la *perspectiva un haz de rectas. || También se dice de los elementos de un dibujo o pintura que dan la *sensación de alejarse del observador. Deriv. «fuga». (Del latín *fugere*, 'huir'.)

PUNTO DE VISTA: posición teórica del ojo de un espectador para el trazado de una perspectiva. || Centro de proyección en el *sistema de representación central.

HORIZONTE: límite aparente entre el cielo y la tierra a los ojos de un observador; *representación de esa línea en una pintura o dibujo. || En la *perspectiva, es la línea recta que representa el *horizonte visual de un espectador. Deriv. «horizontal». (Del latín *horizon*, tomado del griego *horízon, -ontos*, con el mismo significado.)

SCENOGRAPHIA: *perspectiva. || Término latino transmitido por Vitruvio que designa una de las tres formas de representar la arquitectura, junto con la **ichnographia* y la **ortographia*, y que, tradicionalmente, se ha asimilado a la perspectiva.

GRADIENTE: en artes visuales hace referencia a la variación perceptiva en pasos regulares de un elemento en función de la distancia del observador, en cuanto al tama-

ño, valor, color o *textura. (Derivado de «grado», del latín *gradus*, 'graduación'.) También se deriva «gradual».

DEGRADACIÓN: (derivado de «degradar») disminución del tamaño de las *figuras representadas de acuerdo con las leyes de la *perspectiva; también se puede hablar de la degradación de la luz o la degradación del color en referencia a los cambios observados en los *términos más o menos distantes. (Del latín *degradare*, con el mismo significado.)

ESCORZO: posición oblicua de una figura, especialmente humana, respecto al plano de *representación de un dibujo, pintura o relieve. || *Degradación de una *figura en virtud de la *perspectiva. Deriv. «escorzar». (Del italiano *scorcio*, con el mismo significado, de *scorciare*, 'acortar', derivado de *corto*.)

TÉRMINO: en la *representación del espacio y de los objetos situados en él la palabra término se utiliza para indicar cada una de las diferentes posiciones respecto a un observador desde los primeros a los últimos términos. Deriv. «terminar» y «determinar». (Del latín *terminus*, 'hito, mojón'.)

PRIMER PLANO: *representación de una *figura humana o cualquier otro objeto tomados a corta distancia. || Posición de los elementos más cercanos en un dibujo, pintura o relieve.

PROFUNDIDAD: (derivado de «profundo») dimensión de los cuerpos medida perpendicularmente a una superficie dada. || *Sensación de esa dimensión producida en representaciones con el uso de recursos gráficos como la *perspectiva. (Del latín *profundus*, con el mismo significado.)

RELIEVE: cualquier parte sobresaliente de una superficie. || En la *representación sobre una superficie hace referencia al realce de una *figura o un *ornamento sobre un *fondo plano. (Del italiano *rilievo*, con el mismo significado.)

PANORAMA: *vista pintada en las paredes de una sala circular observada por el espectador desde una plataforma situada en el centro. Se utilizó como espectáculo habitual en las exposiciones universales del siglo XIX. || Por extensión, vista de un horizonte muy amplio, sea del natural o representado en dibujos o fotografías. Deriv. «panorámico». (Es un término acuñado en torno a 1790 a partir del griego *pân*, 'todo', y *hórama*, 'lo que se ve; vista de la totalidad'.)

DIORAMA: lienzo de grandes dimensiones, pintado por ambas caras, utilizado como espectáculo al iluminar alternativamente cada una de ellas para mostrar unas *imágenes a los espectadores que permanecen en total oscuridad. El primer diorama se instaló en París por Daguerre y Bouton en 1822. (Del griego *diá*, 'a través' y *hórama*, 'lo que se ve'.)

Perspectiva y ficción pictórica

Con frecuencia se habla de la «perspectiva» como de un elemento fundamental para lograr la «ficción pictórica». En sentido estricto «fingir» es una palabra que se deriva de «hacer con el fango», una materia con la que se han realizado las primeras manifestaciones plásticas del hombre en la prehistoria. En cuanto al «fingir» pictórico se refiere, ha de advertirse que es un concepto más complejo, aunque sea más fácil hacerse una idea intuitiva de él, a pesar de que es más difícil encontrar una definición precisa, del mismo modo que resulta más complejo determinar su relación con la perspectiva, y su función concreta respecto a ella.



91. Vredeman de Vries, *Perspectiva*, 1605.

Al tratar de las cuestiones de la perspectiva, hoy día es imprescindible tener en cuenta el importante estudio de E. Panofsky que marca una nueva conceptualización teórica al definir la perspectiva como una «forma simbólica». Su autorizada propuesta se impone para dar un vuelco radical a las ideas anteriores que atribuían a la perspectiva la capacidad de posibilitar una representación objetiva y universal en el arte, que asumía a su vez la representación como su función principal (figura 91). En cuanto al concepto de la perspectiva en las artes figurativas, después de Panofsky se ha centrado la atención, más que en su capacidad ilusionística, en los diferentes «espacios figurativos» propios de distintas manifestaciones pictóricas en la historia que, consecuentemente, la situarían como un recurso fascinante, aunque no necesario, entre otros muchos elementos utilizados en la pintura para lograr la ilusión de realidad.

A pesar de ello no se puede olvidar que el gran público, al contemplar una pintura realizada con las técnicas de la perspectiva, suele exclamar: ¡parece de verdad! La vinculación de la perspectiva con la realidad visual se puede desprender del mismo origen del nombre, ya que inicialmente el término «perspectiva» significaba «óptica», traducción latina del griego *optiké*, la ciencia de la luz y de la visión. Según los estudios más recientes, la primera referencia conocida de la palabra latina *perspectiva* aparece a mediados del siglo XII en una versión de los *Secondi Analitici* de Aristóteles, autógrafa de Giacomo Greco.

La palabra latina *perspectiva* se deriva de *perspicere*, ver claramente, y surge como referencia a una parte de la geometría que trata de la óptica clásica, manteniendo este significado desde el siglo XII hasta el siglo XV, cuando se comienza a utilizar ese término para nombrar las técnicas de representación artística de los pintores conforme a los principios de la óptica. Entre los artistas, el vocablo se utilizaba en Italia en el

último tercio del siglo XV; así, en la *Vita de Filippo Brunelleschi,* escrita hacia 1480 por Antonio di Tuccio Manetti se lee: «...quello ch'e dipintori [...] dicono prospectiva»; sólo pocos años antes, en un importante tratado que incluía la perspectiva entre otras disciplinas, no se recogía la palabra en ninguna de sus páginas y tampoco en las páginas del primer tratado moderno que se escribió sobre esta disciplina: el *De pictura* de Leon Battista Alberti, escrito en 1435.

A partir de ese momento, para evitar posibles equívocos se impone poco a poco una precisión terminológica en la que se denominará *perspectiva naturalis o communis* a la óptica o ciencia de la visión, y *perspectiva artificialis* a la ciencia de la representación geométrica, que también será adjetivada como *perspectiva pingendi* (pictórica) por Piero, *accidentale* por Leonardo, *pratica* por Barbaro, *grammica* (dibujante) por Lomazzo, y *pictorum* por Pozzo, *linear* por Brook Taylor, o «cónica», desde la formulación de la geometría proyectiva en el siglo XIX. Asimismo, Leonardo había utilizado la expresión *prospettiva lineare* o *liniale* para contraponerla a la *prospettiva aerea.*

Escenografía teatral y perspectiva

Desde el Renacimiento italiano, la «escenografía» teatral se viene aprovechando de las técnicas geométricas para la construcción perspectiva del espacio escénico con el objeto de lograr unos resultados satisfactorios de ilusión óptica en el decorado para las representaciones. El término latino *scenographia* significa decoración de la escena *(skené* en Grecia, *scaena* en Roma); su etimología está relacionada con el arte de construir, ya que, Vitruvio, el tratadista romano del siglo I a.C. incluye a ésta como una de las tres *species dispositionis* de la arquitectura utilizadas en su tiempo, asimilándose su significado al de la moderna perspectiva, como el conjunto de reglas que permiten una representación que produzca una sensación de realidad semejante al ilusionismo de una decoración teatral.

No obstante, desde el mundo antiguo se han transmitido diferentes términos gráficos relacionados con las aplicaciones a las representaciones ilusorias: los vocablos griegos *Skiagrafía* y *Skenografía* y los dos latinos derivados de ellos: *Sciagraphia* y *Scaenographia;* sobre ellos los estudiosos han mantenido sustanciosas discusiones. El primero de estos términos significa, fundamentalmente, representación de la sombra, pudiéndose asimilar como una cuestión proyectiva del mundo de la geometría, mientras que el segundo se refiere al ilusionismo escénico. La *sciagraphia* se puede traducir por el término «adumbración», ya que ambos aparecen utilizados como sinónimos y con bastante frecuencia en los textos de teoría clásica a partir del siglo XVI; la etimología de la palabra latina se deriva del griego *sciá,* sombra y *gráfo,* dibujar.

En cuanto a la escenografía teatral, sobre todo en Italia, desde el Renacimiento, la puesta en escena se concibe como un gran cuadro, organizado según el método perspectivo unitario de la pintura y según el método ilusionístico del Barroco. Por ello, la escenografía teatral está unida estrechamente a la evolución de las investigaciones en el campo del arte. Esta circunstancia, unida a la evolución y desarrollo de la arquitectura teatral consolidó las características de un teatro adjetivado «a la italiana». No obstante, el espacio escénico del teatro naturalista culmina y cierra el siglo XIX, para dar paso a la reacción antinaturalista del siglo XX, en donde se combatió la ilusión escénica.

Escorzos

Derivados del conocimiento de la posición relativa del espectador frente al objeto, los «escorzos» de la figura humana se presentan como un alarde de dominio técnico y una respuesta al reto de lograr imágenes novedosas. Los escorzos también pueden considerarse como uno de los mejores instrumentos al servicio del ilusionismo de la representación y una forma de expresión de la subjetividad, en donde se ensalza la posibilidad de la existencia de puntos de vista diferentes respecto a la misma realidad (figura 92).



92. Domenico Maria Canuti, estudio de desnudo, 1675.

Históricamente, los escorzos surgen con fuerza en la historia del arte en paralelo al desarrollo de la teoría de la perspectiva, aunque, además de poder realizarlos con la ayuda de técnicas geométricas, también es posible resolverlos con la ayuda de aparatos perspectográficos. El pintor y tratadista español Francisco Pacheco (1564-1644), respecto a los trazados perspectivos, se refería en su *Arte de la Pintura* al «cansancio y multitud de líneas» que, según él, «ahorró Miguel Ángel en sus escorzos valiéndose de la red o cuadrícula»; la noticia, no documentada y discutida en la Italia del siglo XVI, es poco probable que se pudiese atribuir a Miguel Ángel, aunque es evidente la utilización y el dominio de los escorzos en toda su obra.

El término «escorzo» aparece por vez primera en España en los textos de teoría artística del siglo XVI, integrado en una teoría general de la representación, tanto de la arquitectura como la del cuerpo humano. En un primer texto de gran importancia, que ha de atribuirse al arquitecto Rodrigo Gil de Hontañón (c. 1500-1577), se precisa que:

> EszenoGrafia, es un enseñamiento, o escorzo linial, o prespectiva que todo uno [...] a este llamaron los Griegos Prespectiva, y los latinos enseñamiento, y los modernos, escorço linial, porque con Raçon de lineas es fabricada. Y porque las lineas que a esta perfeccionan, son visuales se llama enseñamiento.

En esta definición se identifica el «escorzo linial» («con razón de líneas fabricado») con la perspectiva, aunque otros autores españoles matizaron una diferencia entre ambos términos; así, Juan de Arfe, aclara en 1585:

El Escorço es razón demostrativa
Para mostrar relievo en lo que hazemos
Es semejante en algo a perspectiva
aunque por paralelas lo guiemos.
Será demostración afirmativa
Y muy precisa esta que ponemos.
La qual nos escrivió, y halló primero
El milagroso ingenio de Durero.

No obstante, a pesar de todos los matices, en España, con frecuencia se intercambian y confunden en aquella época los términos «perspectiva» y «escorzo». En los versos de Arfe, la distinción entre escorzo y perspectiva es bien explícita: al primero se le atribuye el valor de ser «razón demostrativa», es decir: algo científico y sustentado en una teoría, y sin duda alguna una teoría geométrica. En segundo lugar, y éste es un argumento importante, el escorzo se considera opuesto al fenómeno de la convergencia de los trazados perspectivos; él dice del escorzo que: «por paralelas lo guiemos». Finalmente, la atribución de la «demostración afirmativa del escorzo» al «milagroso ingenio de Durero» es un dato sustantivo para poder reconstruir la teoría del escorzo, como adaptación de las especulaciones gráficas de la perspectiva italiana a las necesidades de la práctica.

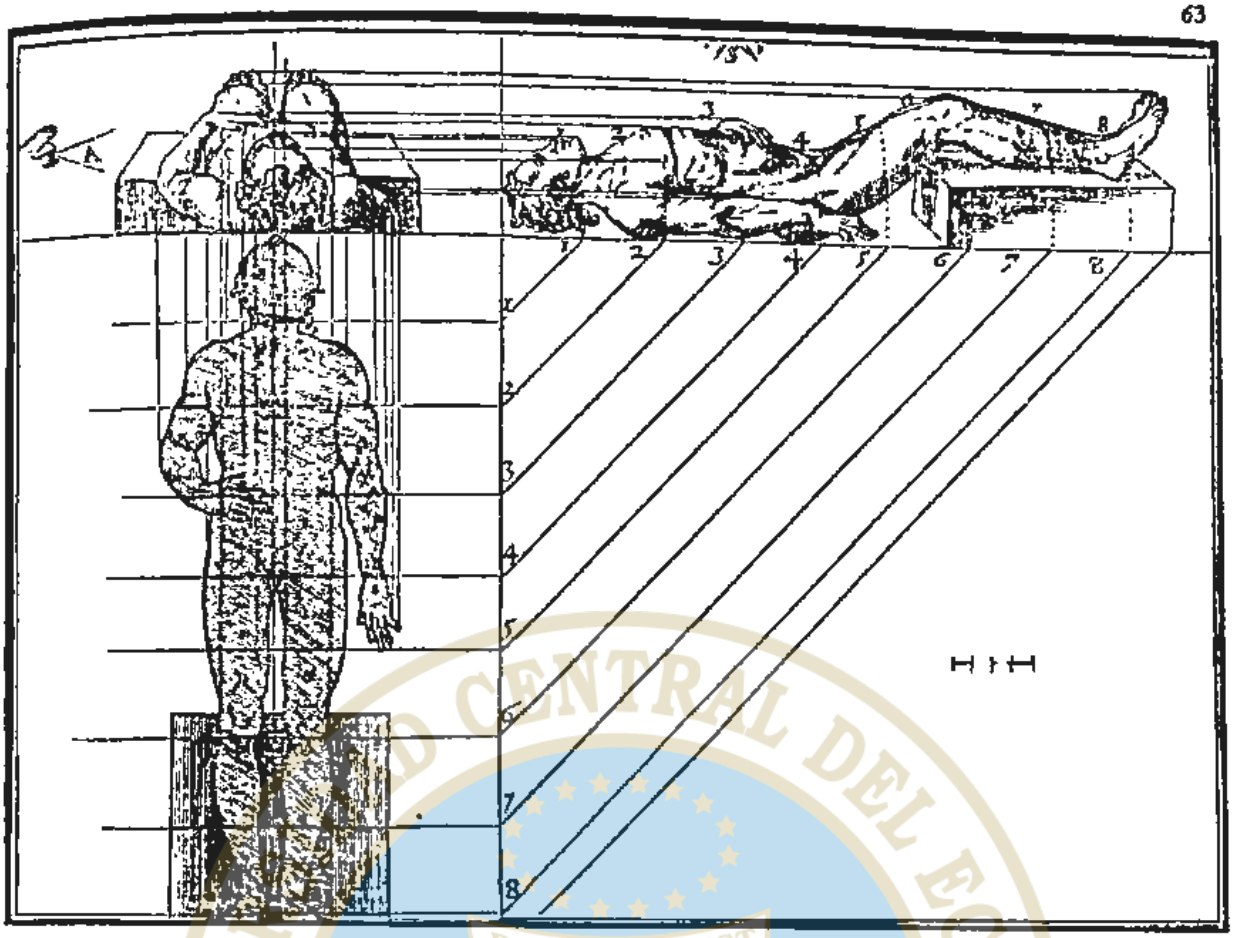
En cuanto a algunos famosos escorzos de obras contemporáneas, como puede ser el *Cristo de San Juan de la Cruz* de Salvador Dalí, puede decirse que están realizadas en la práctica totalidad de los casos, a partir de fotografías tomadas de modelos en las poses requeridas.

El tratado de Francisco de Holanda de 1548, *De la Pintura Antigua*, es uno de los primeros textos que introducen en la península las teorías italianas de la pintura de la primera mitad del siglo XVI, dedicando un capítulo al escorzo, denominado por él «recursado» en el portugués de la edición original; allí el autor explica el concepto, la dificultad y la fama que adquieren los que poseen este dominio técnico:

> Hacer en la Pintura con buena razón e inteligencia cualquier figura o parte de ella en recursado, también depende de la Perspectiva; mas el acometer en debujo tal empresa no es otorgado sino a un hombre muy esperimentado y discreto y de quien se confie que no podrá errar; porque, cierto, en la Pintura muchos quieren hacer el recurso y muy pocos lo hacen.

Al manifestar la dependencia de la perspectiva se pone de manifiesto la relación sujeto-objeto dependiente de la posición del punto de vista en donde la apariencia fenomenológica de las cosas sensibles está condicionada en gran parte por la posición particular del observador respecto a ellas (figura 93). Esta posición, junto con la dirección de la mirada del propio observador, constituye el punto de vista en sentido estricto. Cada posición particular determina una forma estética particular de ver las cosas.

Con los escorzos, en el momento de elegir un punto de vista determinado, la incertidumbre del mejor punto de vista posible se convierte en la misma incertidumbre del artista que ha de tomar una decisión. En toda obra figurativa, en donde se aborda una escena real o la imagen de una escena que se cree real, o una escena claramente ficticia, el artista impondrá su particular punto de vista sobre el universo de la obra. En esta cuestión el concepto de *perspectiva se fundamenta sobre la noción



93. Jean Cousin, grabado de *L'Art de dessiner*.

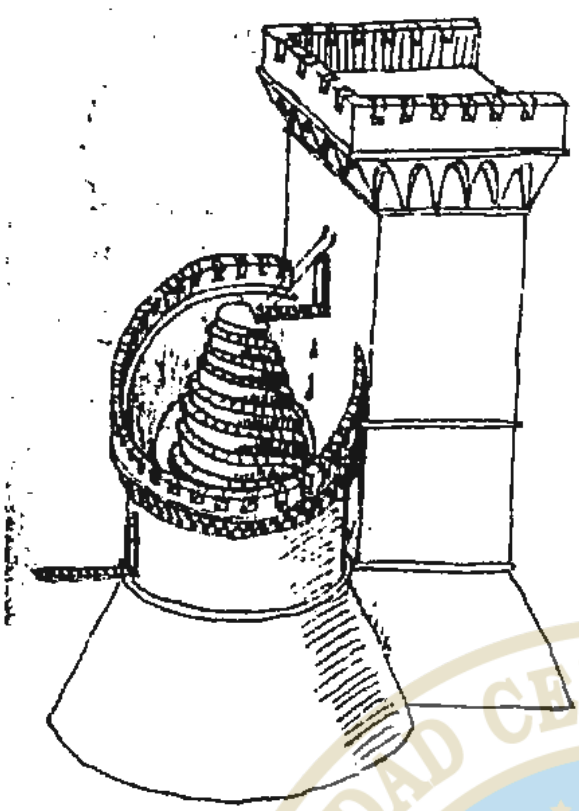
de punto de vista. Un autor puede seguir o no las reglas estrictas de la perspectiva; no es lo mismo que represente un objeto o una *escena de cerca o de lejos, o desde la misma altura, frontalmente o desde un punto de vista lateral.

Se puede referir como ejemplo las diferentes maneras de representar una *Crucifixión:* a la manera medieval, con las tres cruces de frente y los personajes colocados en las cruces o situados por debajo del nivel del terreno, por el contrario, como pinta Mantegna, se puede contemplar la misma escena desde abajo, o recurrir a un punto de vista lateral, como en Tintoretto, desde el que aparecen las tres cruces en perspectiva fugada hacia un punto situado lateralmente.

Perspectiva paralela, soldadesca, militar y caballera

El nombre «perspectiva paralela» se utiliza para referir, a diferencia de la «perspectiva fugada», aquélla en donde las rectas paralelas, al alejarse del primer término del espacio representado, no se dibujan como concurrentes en un punto de fuga, sino como rectas paralelas en el papel (figura 94).

En la historia del arte se constata que durante muchos siglos las perspectivas paralelas se han utilizado como principal y único sistema; están presentes en el arte del extremo oriente, en una gran parte de las decoraciones del arte antiguo, en el arte medieval, así como en la representación del espacio pictórico de algunas de las vanguardias del siglo XX. Existen perspectivas paralelas desde mucho antes de la formulación



94. Francesco di Giorgio, caballera de una fortaleza.

de la teoría que la puede explicar en términos geométricos. Lo cierto es que las obras realizadas no fueron nunca deudoras de teoría alguna, tal como las conocemos hoy, y los resultados se alcanzaron empíricamente.

Después del Renacimiento, tras alcanzar la perspectiva pictórica un reconocimiento intelectual considerable, los artistas europeos despreciaron a las perspectivas paralelas trazadas intuitivamente por los artistas, al considerarlas imperfectas en comparación con otras sujetas a las leyes de la perspectiva pictórica (fugada) de la época. Esta última se había impuesto y consolidado con el aval de los innumerables tratados que recogían sus principios y, sobre todo, con el ejemplo de los grandes maestros que la utilizaban en sus obras.

Desde actitudes academicistas, las perspectivas paralelas de la Edad Media, anteriores a la formulación de la perspectiva fugada, se consideraron como antecedentes imperfectos o intentos fallidos, previos a la invención renacentista, considerada como algo definitivo, científico y de aplicación universal. Desde este prejuicio, en la historiografía del arte, las perspectivas paralelas se han etiquetado como; «perspectivas anómalas», «preperspectivsmo», etc.

Con la imposición de la convergencia de las paralelas en puntos de fuga para representar la profundidad, la perspectiva pictórica hizo que otras convenciones gráficas quedasen proscritas en el mundo del arte; como consecuencia de ello, las perspectivas paralelas restringieron su aplicación en usos de carácter más técnico, como el dibujo de ingeniería, la ciencia o algunos ámbitos de la arquitectura.

En diferentes épocas se acuñaron nombres derivados, tanto de las aplicaciones prácticas de los trazados de perspectivas paralelas como de sus propiedades geométricas (perspectiva militar, caballera, paralela, oblicua, isométrica, etc.). A lo largo del siglo XVII, los ingenieros militares consolidaron con gran contundencia unos sistemas propios de dibujo al margen de la teoría de la perspectiva geométrica de los pintores. Así, en 1564, en un tratado de fortificación militar, Jacomo Castriotto presenta, por primera vez en la historia, la «perspectiva soldadesca» como algo diferente a la perspectiva pictórica de los artistas:

> No piense alguno que en mi obra verá modos o reglas de perspectiva; en primer lugar porque al no ser profesión de soldado no la sabré hacer; y otra porque los escorzos que allí se encuentran, están levantados de la planta; en estas plantas y perfiles consistirá la totalidad de esta obra, y ésta se llamará perspectiva soldadesca.

Sin embargo, no será el nombre de «perspectiva soldadesca», sino el de «perspectiva militar», el que se va a consolidar en el futuro para llegar a nuestros propios días,

nombrando uno de los recursos de representación más utilizados en la técnica y el mundo del diseño: conseguir un efecto volumétrico dibujando, a partir de la planta de un objeto en verdadera magnitud, las alturas trazadas paralelamente a una dirección que representa la posición vertical (figura 95).

El nombre de «perspectiva caballera» también tiene sus orígenes, igual que la perspectiva militar, en el mundo de la milicia, al derivarse, casi con total seguridad, de una acepción de la palabra «caballera», que es, en la arquitectura militar: una construcción de tierra o de piedra, de forma circular o poligonal desde la que se dominan otras partes de una fortaleza. Se trata de la similitud con un hombre a caballo que, por su posición elevada descubre con la vista todo lo que está situado a su alrededor.



95. Perret, detalle de una ciudad fortificada.

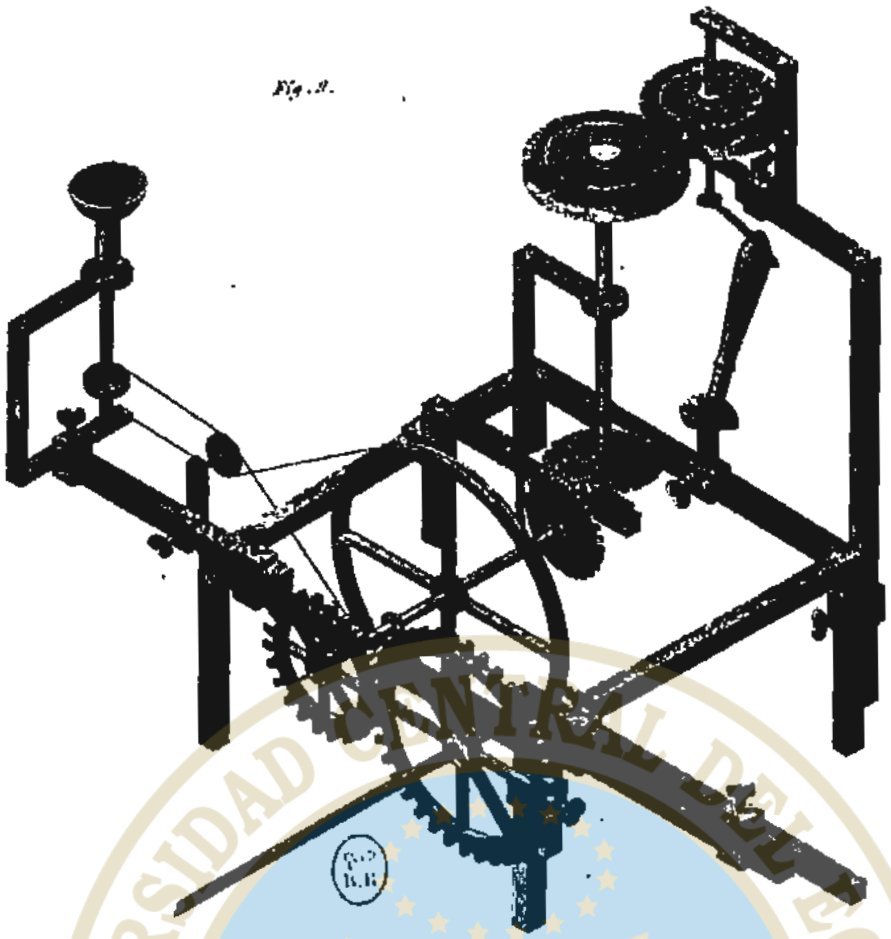
Perspectiva isométrica de elementos de máquinas

La necesidad de dibujar elementos de máquinas, desde los inicios de la primera Revolución industrial, se puso de manifiesto, como uno de los focos más importantes en el Reino Unido durante la segunda mitad del siglo XVIII. Los orígenes del dibujo técnico industrial se relacionan entonces con la necesidad de divulgar máquinas y mecanismos cada vez más complejos, así como dar a través del dibujo instrucciones precisas a los operarios para la fabricación de productos industriales.

Con estas premisas, y como respuesta a los retos que se planteaban, William Farish, profesor de ingeniería, propuso en 1820, en la Universidad de Cambridge, su «Perspectiva isométrica», acuñando por primera vez el nombre *(On Isometrical Perspective)*. Con ella, según el autor, se podían representar fielmente los mecanismos, permitiendo, a la vez, que cualquier operario sin una preparación técnica especial, pudiese dibujar con su propuesta de perspectiva isométrica, los elementos de máquinas más sencillos (figura 96).

La perspectiva isométrica formulada por Farish resolvía, con una gran sencillez, los complicados problemas métricos de las perspectivas con puntos de fuga. Dibujando siempre en la dirección de tres rectas que forman ángulos de 120°, se representan a la misma escala las tres magnitudes de los objetos: altura, anchura y profundidad. En palabras del mismo autor:

> El tipo de perspectiva que es tema de este artículo [...] yo la encuentro mucho mejor adaptada para la exposición de la maquinaria; por lo tanto he determinado adoptarla y he decidido investigar sus principios y considerar cómo puede ser puesta en práctica con más facilidad [...] Los principios de esta perspectiva que, por la



96. W. Farish, mecanismo dibujado en su propuesta de perspectiva isométrica.

> circunstancia particular de mostrar las líneas en las tres principales direcciones, con la misma escala, la he denominado Isométrica [...] La correcta representación de objetos puede facilitarse mucho con el uso de esta perspectiva, incluso en manos de personas que tienen pocos conocimientos del arte del dibujo; y la información dada por semejantes dibujos está mucho mejor definida y es más precisa que la obtenida por métodos usuales y propios «para dirigir la ejecución de un trabajador».

La divulgación teórica de la perspectiva isométrica fue muy rápida, los tratadistas franceses de *geometría descriptiva incluyeron inmediatamente la propuesta para explicarla como la proyección de un objeto del espacio sobre un plano; así, Theodore Olivier la recoge en su tratado de 1843, por vez primera, con el nombre de «proyección isométrica». En su afán científico de formular las leyes universales de la ciencia de la representación, bajo el concepto geométrico de proyección, establece una diferencia entre la «proyección isométrica ortogonal (sistema inglés)» y la «proyección isométrica oblicua (sistema francés)»; esta última es la denominada por él como «proyección militar o caballera».

La axonometría: teoría matemática y forma simbólica

El término «axonometría» es un neologismo acuñado en el año 1844 por L. J. Weisbach *(Die monodimetrische und axonometrische Projectionsmethode)*, sugerido por el vocablo «isométrica» de Farish, y compuesto con las palabras griegas *axôn* (eje)

y *métron* (medida). A partir de ese momento, y no antes, aparecerán las expresiones: «perspectiva axonométrica», «proyecciones axonométricas» y «sistema axonométrico».

A lo largo de todo el siglo XIX la axonometría se desarrolló, en manos de los matemáticos, como una disciplina geométrica que venía a avalar un tipo de dibujo gestado al margen de las Academias de Bellas Artes, que la consideraban, no sólo algo inferior, sino defectuoso. Por esas razones, las vanguardias artísticas del primer tercio del siglo XX la adoptaron como un símbolo carente de cualquier connotación academicista y avalado por su racionalidad y modernidad; era una «forma simbólica» ideal para expresar la sensibilidad del arte de aquella época.

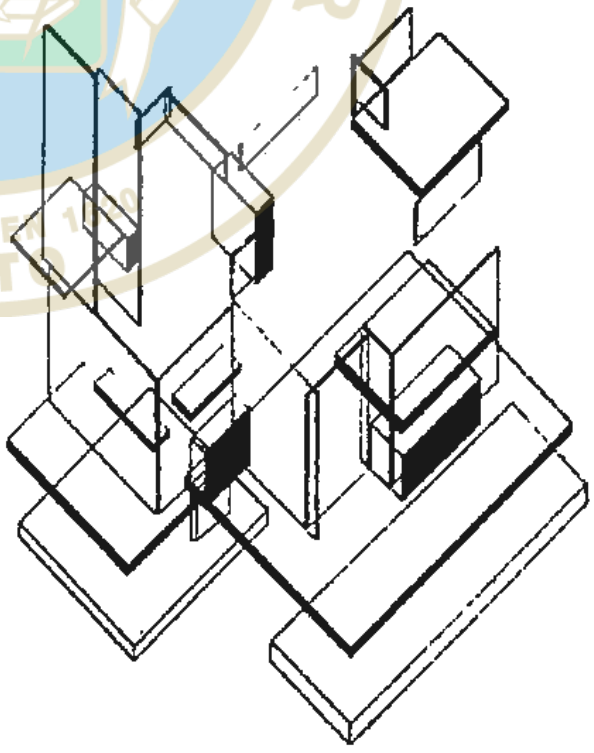
No es casual el hecho de que la axonometría apareciera en el arte de vanguardia, por primera vez, en un cuadro de Casimir Malevich, de 1915. Poco tiempo después será adoptada por los arquitectos racionalistas a partir de una exposición del grupo holandés De Stijl en el año 1923. Desde entonces, se convertirá en un ingrediente casi obligado en todo el Movimiento Moderno. La axonometría se impuso como un estandarte para el grupo De Stijl, que se había formado por iniciativa de Theo van Doesburg con la colaboración del Neoplasticismo de Piet Mondrian; en el año 1919 el arquitecto escribía:

> Actualmente ya comienza a manifestarse el inicio de una arquitectura pensada de modo espacial-funcional, que se dibuja por el método axonométrico. Este modo de representación permite la lectura simultánea de todas las partes de la casa en sus proporciones correctas, incluso desde arriba y abajo, es decir, sin puntos de fuga perspectivos.

Son múltiples las razones que llevaron a asumir con tanta vehemencia a la axonometría, y muchas de estas razones fueron declaradas por los mismos protagonistas. Una de ellas utiliza el argumento de la objetividad; mientras que la perspectiva renacentista supone siempre un punto de vista único y particular, la axonometría, y sobre todo la perspectiva isométrica, implica una «visión» que no prioriza ningún punto de vista subjetivo; los ejes se sitúan exactamente y la simetría se presenta como una cualidad definitiva (figura 97).

En segundo lugar, la axonometría presenta una visión sintética al comprender los alzados, plantas y secciones tradicionales en la representación técnica. Theo van Doesburg lo explicará así:

> En la representación bidimensional, el edificio en cambio es percibido inmediatamente y dará paso a un sistema de lectura sinóptico en el que las medidas y las estructuras necesarias pueden extraerse con facilidad. Por supuesto, el proyecto entero deberá ser elaborado también de forma axonométrica desde el fundamento hasta la cubierta.



97. Theo van Doesburg, contra-construcción de la *Maison Particulière*. 1923.



98. August Choisy, el Palatino de Roma, 1873.

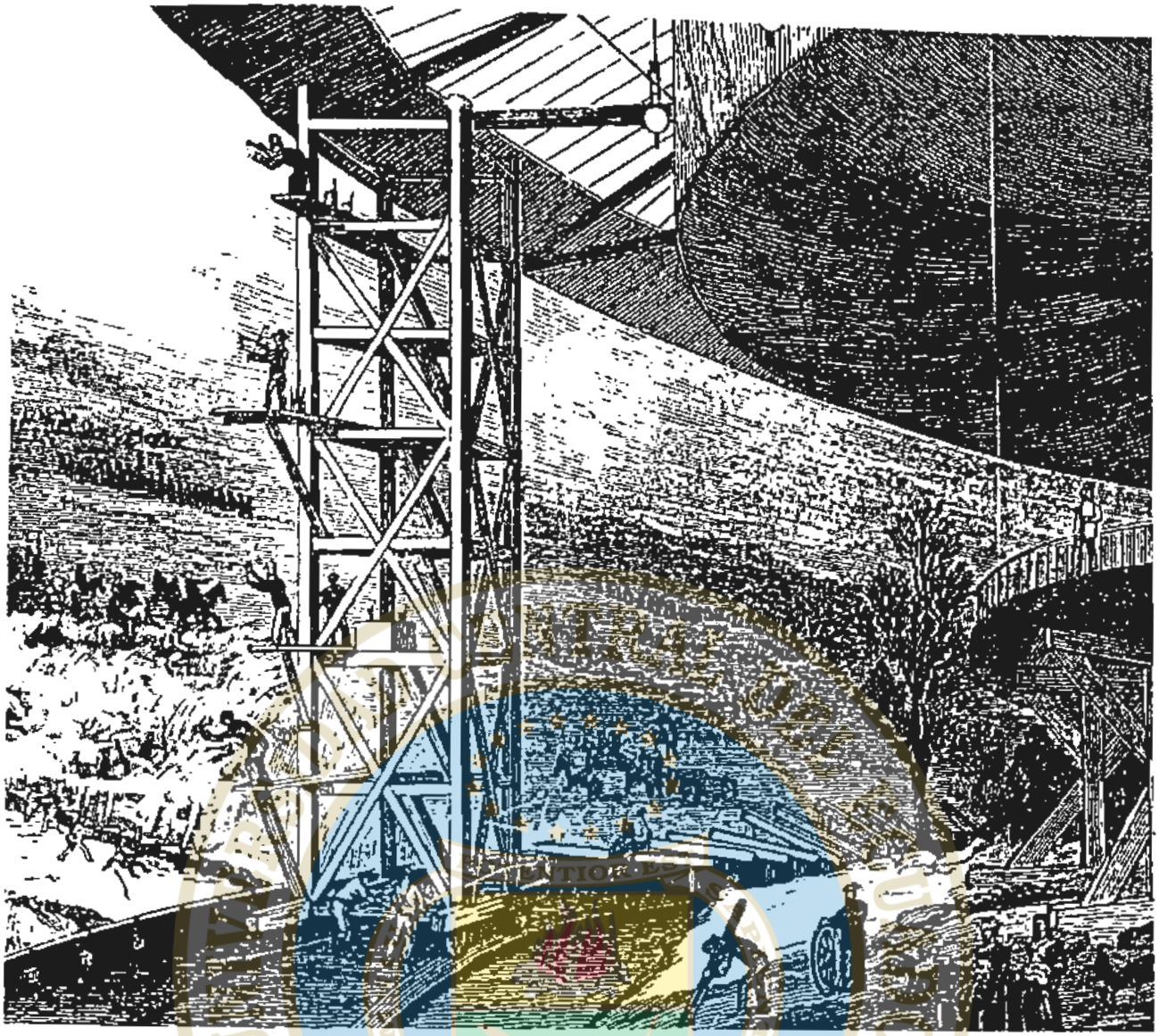
La manera de pensar y la forma de representar la arquitectura se relacionaban íntimamente. En 1924 el mismo van Doesburg escribía: «la nueva arquitectura ha convertido en magnitudes equiparables el frente, el dorso, derecha, izquierda, arriba y abajo». También el arquitecto Le Corbusier utilizó sistemáticamente las perspectivas axonométricas en sus dibujos de arquitectura; es bien conocida su admiración por la estética de la máquina y por la perfección del trabajo de los ingenieros; de ahí su famosa definición de la casa como una «máquina de habitar».

Los medios expresivos utilizados por los ingenieros se diferenciaban de los que se habían venido utilizando en las artes; por ello Le Corbusier quería dibujar la arquitectura de la misma forma que los ingenieros dibujaban sus máquinas, y la axonometría se encontraba entre sus medios de expresión más específicos. El arquitecto había aconsejado a los estudiantes de arquitectura: «leed a Choisy» (figura 98). Pero, ¿quién era este autor aconsejado por Le Corbusier? August Choisy fue un famoso ingeniero, profesor de la escuela parisina de *Ponts et Chaussées,* que publicó, entre otras obras, una historia de la arquitectura en donde se consideraba que su esencia era la construcción, y los cambios de estilo eran sólo la consecuencia de la evolución de la tecnología constructiva adaptada a los nuevos materiales incorporados. La mayor parte de los dibujos que ilustran la obra de Choisy están realizados utilizando proyecciones axonométricas, el «punto de vista» racional de la ciencia y la tecnología.

Panoramas

El término «panorama» se acuña en torno al año 1790 a partir de dos elementos griegos: *pan* y *orao,* y traduciéndose como 'vista de la totalidad'; esta palabra designa un inmenso cuadro que abarca 360° de visión circular, abierta sobre un paisaje natural, urbano o histórico en donde los límites físicos coinciden con los del horizonte contemplado por un espectador desde un *punto de vista elevado. Cuando la superficie de representación no es totalmente circular se denomina «diorama». Los panoramas se inventaron en Alemania a finales del siglo XVIII, desde donde pasaron a Inglaterra para llegar a Francia a principios el siglo XIX. Los panoramas han sido, sobre todo, un espectáculo de atracción (figura 99).

Tras la definición inicial, la denominación de panorama ha venido a identificar genéricamente el significado más corriente de vista amplia para la comprensión de



99. Pintores trabajando en un panorama, 1889.

un conjunto; en alguna ocasión adquiere la misma acepción que paisaje. De este término se han derivado muchos otros para designar múltiples espectáculos pictóricos posteriores a la invención de éste: el «diafanorama», «diorama», «cosmorama», «pleorama», «ciclorama», «estereorama», etc.

En sentido figurado, un panorama es un paisaje contemplado desde una posición privilegiada. Asimismo, se habla también de panorama en referencia a la exposición teórica de una situación o de un conjunto de conocimientos. Así, ciertos «panoramas» sobre el arte o la estética suelen ser habituales y de gran utilidad.

SOMBREADO, CLAROSCURO, VALORACIÓN, ADUMBRACIÓN, VOLUMEN, SCIOGRAPHIA, ESFUMINADO, LAVADO, PLUMEADO

SOMBREADO: (derivado de «sombra», 'oscuridad, falta de luz') acción y efecto de *representar las sombras en una pintura o un dibujo. También se deriva «sombrear» y «sombrío». (Del latín *umbra*, con el mismo significado.)

CLAROSCURO: *distribución de la luz y la sombra utilizando una *escala de valores, desde los más claros a los más oscuros. (Del italiano *chiaroscuro*, con el mismo significado.)

VALORACIÓN: (acción y efecto de «valorar», 'señalar a una cosa el valor correspondiente a su estimación') determinación precisa de los diferentes grados de un tono conforme a una escala de grises, entre el blanco y el negro. Deriv. «valorado». (Derivado de «valer», del latín *valere*, con igual significado.)

ADUMBRACIÓN: equivalente a *sombreado. || Acción de poner las sombras en una pintura o un dibujo. (Derivado del latín *umbra*, 'sombra'.)

VOLUMEN: sensación de bulto en la representación de un objeto producida por el uso adecuado del sombreado u otros recursos gráficos. (Del latín *volumen*, 'enrolladura'.)

SCIOGRAPHIA: adumbración. || Arte de reproducir los objetos con sombras y *claroscuro. || En arquitectura es la *representación de un edificio con las sombras. Variantes: «esciagrafía» y «esciografía». (Del griego *skiá*, 'sombra' y *graphéin*, 'describir'.)

ESFUMINADO: sinónimo de difuminado. || En el *sombreado o coloreado es el resultado de extender los trazos del *lápiz, *carbón o pastel en un dibujo. Variante: «difuminado»; deriv. «difuminar», «esfuminar», «difumino», «esfumino». (Derivado del italiano *sfummino*, del latín *fumus*, 'humo'.)

LAVADO: sinónimo de *aguada. || Técnica de sombrear o colorear un dibujo con tinta china u otro colorante diluido en agua. En la técnica del lavado de *planos de arquitectura se usaban tradicionalmente colores convencionales para representar el estado y los diferentes materiales de construcción. (Derivado de «lavar», del latín *lavare*, con el mismo significado.)

PLUMEADO: resultado de *sombrear un dibujo trazando líneas apretadas y paralelas con una *pluma u otro instrumento que produzca unos resultados similares. (Derivado de «pluma», del latín *pluma*, con el mismo significado.)



100. Andrea Mantegna, grupo de apóstoles de *La Ascensión*.

El efecto de relieve

La amplitud de los cuerpos tridimensionales en el espacio puede quedar definida con la palabra «volumen», y éste es un concepto fundamental en las artes plásticas del espacio: la escultura y la arquitectura; en cuanto a las artes plásticas que utilizan habitualmente dos dimensiones, como el dibujo o la pintura, interesa crear la sensación de volumen a través de recursos como el modelado, la *perspectiva o el sombreado que ayudan a sugerir voluminosidad y dar la impresión de una tercera dimensión en profundidad consiguiendo un efecto de relieve (figura 100).

El interés por la representación de las sombras en las artes figurativas, para mejorar, a través de la sensación de relieve, la ilusión de encontrarse ante algo natural, tiene sus orígenes más inmediatos en la pintura de los tiempos de Giotto. Tras la maduración teórica del tema a lo largo de todo el Renacimiento, se llegan a formular opiniones, como la de Giovanni Battista Armenini en *Los verdaderos preceptos de la pintura* (1568), afirmando que, después del contorno de las figuras, lo más importante es el *rilievo*. De este modo, el sombreado llegaría a formar parte de lo que Armenini denominaba «fundamentos inmutables del arte».

Después de afirmar que «el artificio de colocar las principales luces tras las debidas sombras en sus lugares apropiados» es algo necesario para «saber imitar bien cualquier cosa que tenga relieve», Armenini relata minuciosamente los diferentes tipos que él considera posibles en la práctica del arte:

> Así pues, sabed ante todo que hay muchos tipos de luces, algunas de las cuales se emplean de forma diferente del uso común, esto es: más altas, más bajas, más fieras o más débiles, así está la luz del sol, la de la luna, la de las estrellas, junto con otros esplendores del cielo. Otras son artificiales, como el fuego, las lámparas y similares, de las cuales se sirven los pintores cuando hacen historias o fantasías de asuntos nocturnos y obras o dibujos caprichosos que hacen a menudo para mostrar los admirables efectos de esas luces, y para dar a conocer al mundo los artificios excelentes de sus ingenios.

Un problema diferente de éste, advertido ya en el tratado de tradición medieval de Cennino Cennini, consistía en mantener la coherencia de la iluminación de las pinturas murales conforme a la posición de la fuente de luz del espacio arquitectónico real en donde se trabajaba. Esto se convirtió en un precepto observado por los pintores del Renacimiento, tal como se puede constatar en el ciclo de pintura mural pintado por Piero della Francesca en Arezzo; allí, en los frescos pintados en la capilla principal del coro de la iglesia de San Francisco, las sombras están ordenadas conforme a la posición del ventanal que ilumina la estancia. Sobre esta cuestión, Cennini ya había advertido en uno de los capítulos de su *Libro*, «De cómo, según la procedencia de la luz, debes dar claro y oscuro a tus figuras para dotarlas de relieve»:

> Si por casualidad ocurriese que, al dibujar en una capilla o pintar en un lugar poco a propósito, no te diera la luz del lado que desees, ni puedas mejorarla, da relieve a tus figuras o dibújalas guiándote por la que entre por las ventanas existentes en dichos lugares. Y así, siguiendo su luz, venga de donde venga, da relieve y volumen a tu dibujo, como ya se ha dicho.

Con esta sensibilidad, a lo largo de todo el Renacimiento, los artistas desarrollarán una serie de procedimientos para controlar las variaciones de luz y sombra en las obras, evitando los excesos. Tanto Cennini como Paolo Pino recomendarán trabajar con una luz difusa *(temperata)* para reducir los contrastes excesivos entre las luces y las sombras, aunque este método tenía el riesgo de disolver totalmente las sombras. Otra práctica habitual para controlar las sombras arrojadas fue recomendada por Leonardo da Vinci, y continuó siendo utilizada hasta nuestros días: usar la luz natural procedente del norte. Otra de las prácticas habituales en la misma época consistía en utilizar modelos a escala; para estudiar el comportamiento de la luz, Vasari describe cómo sus contemporáneos se ayudaban de modelos de bulto realizados en cera o ar-

cilla, a partir de las figuras previstas en las composiciones de los dibujos para ver las sombras producidas por la luz del sol; él cita a Miguel Ángel como uno de los artistas que se valía de modelos, y al escultor Jacopo Sansovino como proveedor de modelos de cera para algunos pintores.

Un sistema más sofisticado para dibujar las sombras de modelos, producidas por puntos de luz fijos, se ilustra en un grabado de la «academia» de Bacchio Bandinelli, en donde se muestra a un grupo de discípulos dibujando modelos iluminados con la luz de una vela. Con un método similar, según relata Carlo Ridolfi, el pintor Tintoretto se ayudaba de:

> Pequeños modelos de cera o de arcilla, vistiéndolos con trapos, para investigar cuidadosamente, con los pliegues del vestido los miembros de las figuras. Algunas veces los colocaba dentro de casitas y perspectivas construidas con madera y cartón, disponiendo pequeñas luces en las ventanas para ver los efectos de las luces y sombras.

Con el paso del tiempo, como consecuencia del estudio de la percepción, a través de las leyes geométricas de la perspectiva, se formuló una teoría de la proyección de las sombras para dar respuestas a cuestiones planteadas en la perspectiva práctica. Los tratados del Renacimiento racionalizaron el estudio de las sombras, proponiendo convenciones para representar estos fenómenos de apariencia muy irregular. Al final del siglo XVI los debates sobre el sombreado y la proyección de las sombras se integran en las teorías artísticas al lado de la perspectiva. En ese contexto, Giovanni Paolo Lomazzo aborda el tema de las luces y las sombras en más de uno de los libros de su *Trattato dell'arte della pittura, scultura et architettura* (1584). El Libro IV, «De' lumi», insiste en la importancia para conseguir una ilusión de relieve y descubrir cómo diferentes tipos de luz producen sombras también diferentes. En el Libro V, «Della prospectiva», incluye en el estudio de las sombras, la *sciografica*, como una de sus «categorías», que define así:

> La segunda *spezie*, llamada *sciografica*, trata completamente de las sombras, sus causas, sus principios, elementos, diferencias, especies, partes y pasiones esenciales; y explica las causas de la variedad vista en las imágenes de las cosas, por medio de las distancias, lejanía, proximidad de lugares, encima abajo o en medio.

Luz, iluminación, sombras y sombreado

Desde el siglo XV, tanto en los Países Bajos como en Italia, se desarrollan unas convenciones de representación basadas en la perspectiva, «empírica» en el primer caso y argumentada racionalmente en el caso del arte italiano. En este contexto, el interés hacia la representación de la realidad determinó la valoración de la luz natural para construir un espacio verosímil y expresar el volumen y la corporeidad de los objetos.

Sabemos que la utilización sistemática del oro en las pinturas fue algo rechazado por los artistas del Renacimiento, amparándose en unos argumentos muy claros: cuando se aplica oro sobre una superficie, el control de la luz es algo que no depende de la decisión del pintor, sino de la «luz externa a la obra» que la ilumina en la estancia en donde está colocada; por ello, Alberti recomendaba en su tratado de 1435



101 Nicolas Poussin, *Acis y Galatea.*

imitar los rayos de luz producidos por el oro, con colores, consiguiendo con ello «admiración y alabanza».

Según el criterio de Alberti, en la pintura, un objeto de oro debía «re-presentarse», y no «presentarse», ya que la iluminación que tendría la obra en su lugar definitivo no estaba controlada por el pintor, al ser algo totalmente externo a ella; Alberti decía al respecto: «si miramos una tabla y hay alguna superficie con oro, cuando debe aparecer clara parece oscura, y cuando debería ser oscura resplandece y se muestra iluminada».

Desde ese momento, en consonancia con esas ideas, los artistas se propusieron controlar la luz de sus obras y evitar la acción espontánea de la luz natural que, en algunas ocasiones, también llegaron a controlar; así, cuando en 1456, Andrea Mantegna recibió el encargo de realizar el retablo para el altar mayor de San Zenón de Verona, hizo abrir una ventana a la derecha para que la iluminación representada en la pintura se correspondiese con la luz natural de la capilla.

Desde el Renacimiento la luz adquiere un doble interés para los artistas: como un fenómeno natural que se puede convertir en sujeto de representación en las obras, y como un medio de expresión controlable y aplicado a través de las técnicas de sombreado. La luz se establece como un elemento que condiciona la estructura del espacio pictórico y modifica la apariencia de los colores de los objetos (figura 101).

En cuanto al término «sombreado», se utiliza para referir la técnica que permite lograr una sensación de relieve a través de la gradación de valores, desde los más claros a los más oscuros. Asimismo, el estudio del comportamiento geométrico de la luz, al propagarse en línea recta, permite una clasificación de las sombras en «pro-

pias» y «arrojadas». Los tratados de *perspectiva, por su vinculación con las teorías de la óptica clásica, recogieron el estudio de las sombras arrojadas, tanto las de la luz del sol (con unos rayos paralelos desde el infinito) y desde un punto de luz artificial, como puede ser el de una vela (una fuente de luz situada en un «punto propio» o próximo).

Los métodos precisos para el cálculo de las sombras proyectadas también ocuparon un lugar importante e institucionalizado en la cultura técnica francesa del siglo XVIII; en las escuelas de ingeniería y las en las escuelas militares se enseñaba la representación bidimensional de las formas calculadas de las sombras proyectadas, formando parte de la teoría de la *perspectiva lineal que siempre culminaba con unos capítulos dedicados a las sombras (figura 102). El interés por los cálculos geométricos dotaba de interés científico a una cuestión que se había tratado de forma más intuitiva a través de la observación directa de los fenómenos naturales. En el artículo «Ombre» de la *Encyclopédie*, Privé Formey escribió:

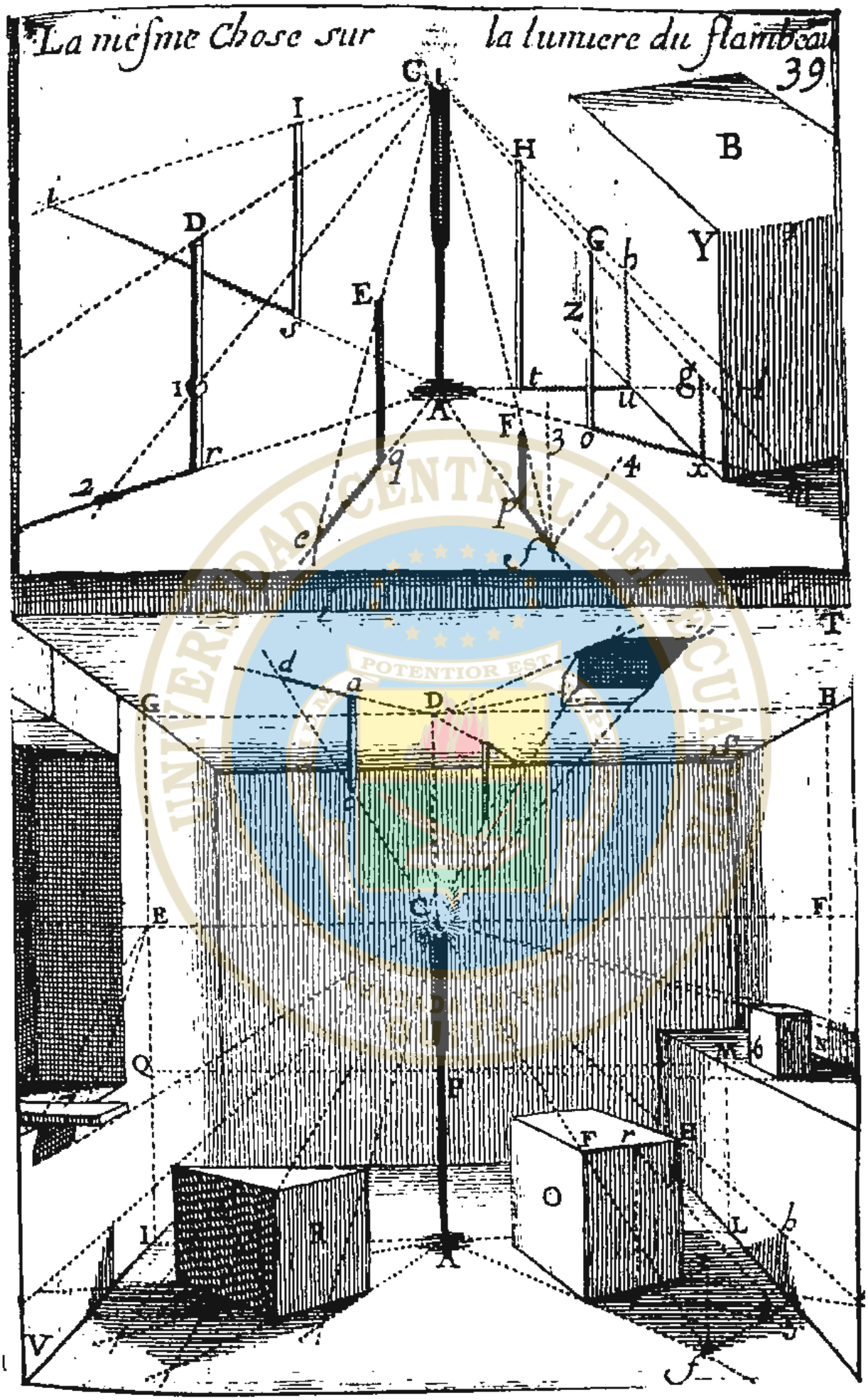
> Todo lo que venimos demostrando acerca de las sombras de los objetos, ya sea en óptica o en perspectiva, está absolutamente de acuerdo con la verdad matemática; pues, cuando se plantea físicamente el problema, las cosas se presentan de otra manera. La explicación de las operaciones de la naturaleza dependen de un tipo de geometría tan compleja, que resulta extraña a aquellas operaciones coincidentes con lo que nuestros cálculos nos sugieren. Así, es necesario que en los problemas físicos y, en consecuencia, en el tema de la sombra que estamos analizando, unamos el experimento [*l'expérience*] a la especulación —bien para confirmar esta última, como ocurre a veces, bien para ver hasta qué punto estaba equivocada.

A pesar del alto nivel científico, el tratamiento de las sombras, bajo los estrictos y rígidos preceptos de la geometría nunca gozó del crédito ni de la eficacia suficiente par incorporarla a la práctica del arte; así, el científico holandés Gravesande, al tratar de las sombras en su libro de perspectiva, advierte sobre la complejidad del fenómeno para concluir valorando más los datos obtenidos a partir de la observación directa de los fenómenos que los rígidos cálculos geométricos de carácter abstracto.

> Será mejor que el pintor mire las sombras que ve constantemente [...] en vez de recurrir a reglas que no son útiles en todos los casos. Así, me mantendré en silencio ante el problema del claroscuro; una mínima atención a lo que podemos ver cada día aclarará mejor este tema que cualquier largo discurso, más aún cuando no sólo resulta imposible proporcionar reglas generales sobre el tema, sino que, también, el número infinito de formas no nos permite examinar cada una en particular: por no mencionar que, si un pintor va a representar realmente el claroscuro, no sólo deberá atender a las formas de los objetos, sino también a sus colores y carácter material.

Lavado de planos

El término «lavado», tomado del latín *lavare*, se acuñó en francés como *lavis*, de donde fue traducido en castellano; con él se hace referencia a las técnicas húmedas realizadas con pincel que pretenden obtener una gama amplia de valores de claro-oscuro, desde las zonas más iluminadas a las que tienen unas sombras más acusadas. Asimismo, las técnicas del lavado codificaban en los tratados de dibujo de arquitectura, las convenciones de color para diferentes elementos de las obras representadas.



102. A. Bosse, trazado de sombras, 1665.

A diferencia de los términos «acuarela» y «aguada», referidos a cuestiones puramente técnicas, el «lavado de planos» hacía referencia a los convencionalismos de la representación, tales como los códigos de color. Sin embargo, la parte del lavado que requería un mayor adiestramiento técnico era la del sombreado de los alzados de edificios, resueltos con tinta china en gradaciones de claro-oscuro (figura 103).

VII

NOMBRES RELATIVOS A LOS MODELOS Y PROYECTOS QUE ORIENTAN SUS ACCIONES

PROYECTO, ESBOZO, BOCETO, BOSQUEJO, APUNTE, CROQUIS, ESQUICIO, BORRÓN, BORRADOR, RASGUÑO, TANTEO, GARABATO, GARRAPATO, NOTA, ESQUEMA, ESTUDIO, SÍNTESIS

PROYECTO: dibujo o conjunto de dibujos y documentos realizados con la intención de realizar otra obra con determinados medios. Deriv. «proyectar» y «proyectista». (Derivado del latín *proiectus,* 'arrojado'.)

ESBOZO: bosquejo. || Forma primaria de la *idea de un cuadro, *composición o escultura. Deriv. «esbozar». (Del italiano *sbozzo,* con el mismo significado. De la misma raíz que *boceto.)*

BOCETO: ensayo gráfico hecho en diferentes artes, como la pintura, antes de realizar la obra definitiva. || *Proyecto de escultura hecho en cera, barro, madera u otros materiales, frecuentemente diferente de la obra definitiva. Deriv. «abocetar». (Del italiano *bozzetto,* con el mismo significado, diminutivo de *bozza,* 'piedra sin desbastar'.)

BOSQUEJO: conjunto de primeros *rasgos no definitivos de una obra de arte, con alguna vaguedad o indeterminación respecto a la *idea o proyecto definitivo. Variante: «bosquexo». (Probablemente derivado de *bosquejar,* en catalán 'desbastar un tronco', de *bosc,* 'bosque'.)

APUNTE: (derivado de «apuntar», 'señalar') dibujo o pintura hechos rápidamente del natural, con pocas líneas o pinceladas, para conservar la *impresión o detalle de alguna cosa. Deriv. «apuntamiento». (Derivado del latín *puncta,* 'extremo agudo de una cosa'.)

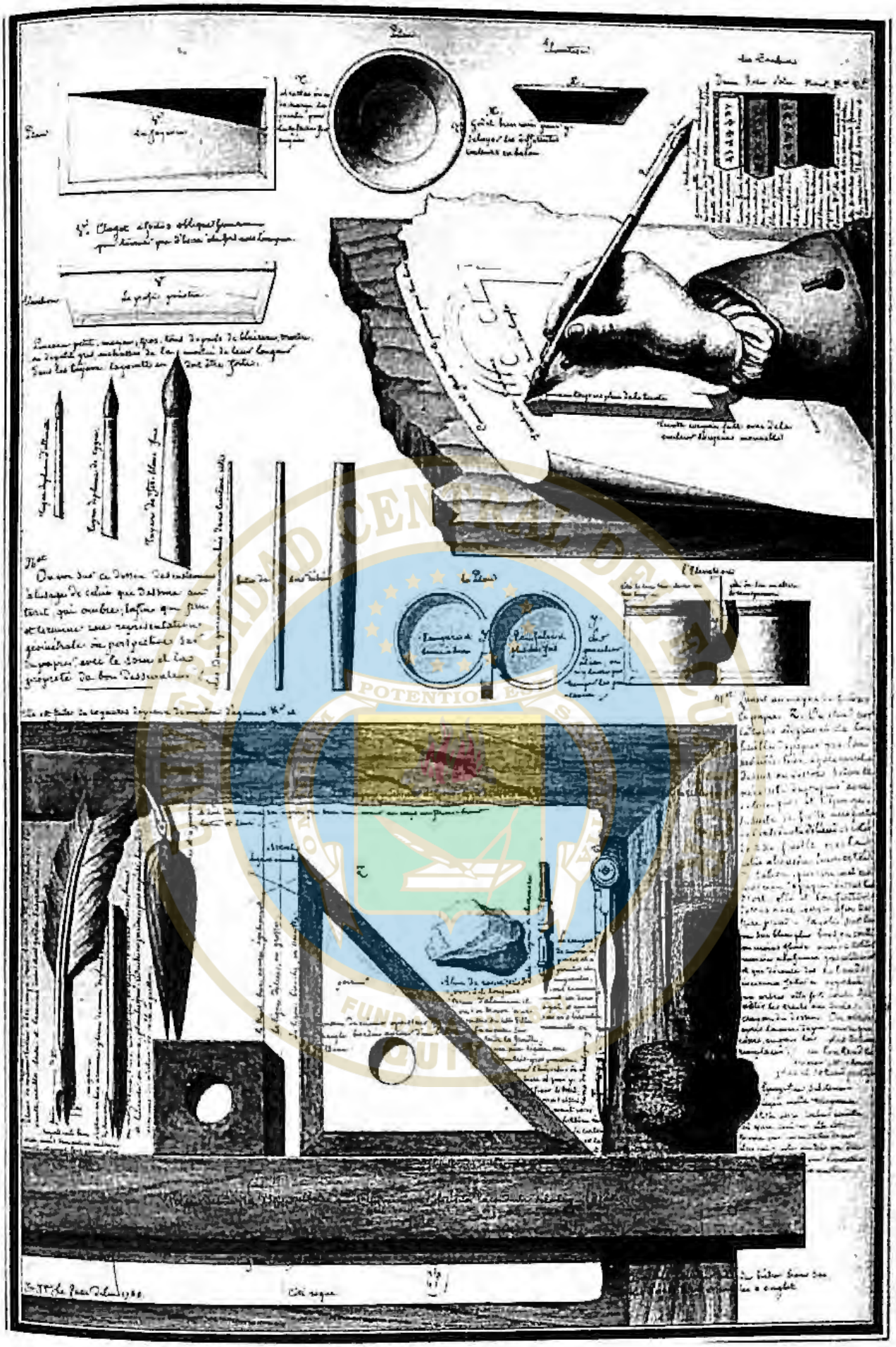
CROQUIS: dibujo ligero de un objeto, paisaje o territorio, realizado a mano alzada, sin valerse de instrumentos geométricos. || Tanteo. Deriv. «croquizar». (Del francés *croquis,* derivado de *croquer,* 'indicar sólo a grandes rasgos la primera idea de un cuadro o dibujo'.) «Croquis acotado»; el que se completa con líneas y cifras de cota para indicar las medidas de sus elementos.

ESQUICIO: (derivado de «esquiciar», 'empezar a dibujar') apunte. || Dibujo ligero. Variante: «esquizo». (Del italiano *schizzare,* 'salpicar'.)

BORRÓN: (derivado de «borrar», 'hacer rayas sobre un escrito para que no pueda leerse') *mancha expresiva de la primera intención de una obra, descuidando los detalles y realizado casi siempre en claro y oscuro. Variante: «borroncillo». (Derivado de *borra,* 'lana grosera', probablemente por la empleada para borrar lo escrito con la tiza.)

BORRADOR: dibujo de primera intención, destinado a sufrir las correcciones necesarias. || Libro en donde los artistas apuntan sus ideas. (De la misma raíz que «borrón».)

RASGUÑO: ligeras hendiduras practicadas en una superficie. || Dibujo de apuntamiento o *tanteo. Deriv. «rasgo»; variante antigua: «rasguñar». (Derivado de «rasgar», del latín *rasicare,* 'afeitar, raer'; se utilizó en el sentido de arañar.)



103. Lequeu, los instrumentos de un buen dibujante, 1782.



104. H. Moore, estudio para *Mujer con niño*, 1939.

TANTEO: comienzo de un dibujo trazando las primeras líneas. || Ensayo gráfico de una *composición para dar con la mejor solución posible. (De «tantear», 'calcular, estimar, evaluar', del latín *tantus*, 'tan grande'.)

GARABATO: gancho para asir algunas cosas. || Escritura mal trazada. || En sentido figurado, acción descompasada con dedos y manos. Deriv. «garabatear». (Probablemente del asturiano *gárabu*, 'palito'.)

GARRAPATO: *rasgo caprichoso e irregular hecho con un *instrumento de dibujo. (Derivado de la voz prerromana *caparra*, 'zarza'.)

NOTA: apuntación gráfica provisional. Deriv. «anotar», «notación». (Del latín *nota*, 'mancha, signo'.)

ESQUEMA: se dice de los *trazos simplificados, de carácter geométrico, útiles para una demostración. || *Representación gráfica de elementos conceptuales. || *Figura o conjunto de figuras simplificadas con trazos geométricos sencillos o líneas sucintas. Deriv. «esquematizar» y «esquemático». Variante antigua: «schema». (Del griego *schéma*, 'forma, hábito'.)

ESTUDIO: dibujo o pintura que se hace como preparación o *tanteo para una obra principal. Deriv. «estudiar», «estudioso» y «estudiante». (Del latín *studium*, con el mismo significado.)

SÍNTESIS: *composición de un conjunto como resultado de la suma de diferentes elementos. Deriv. «sintetizar» y «sintético». (Derivado del griego *sýnthesis*, con el mismo significado.)

El proceso gráfico del arte y el concepto de proyecto

Muchas veces se ha considerado la posibilidad de predecir las obras de arte a través de determinados procesos gráficos equivalentes al concepto contemporáneo de proyecto de una obra a realizar; aunque el concepto de metodología de la proyectación, vinculado al concepto de diseño, no se elaboró hasta la Edad Contemporánea. El papel del dibujo en los procesos previos a la realización definitiva de las obras es, sin duda alguna, el más importante asumido por este medio. No obstante, la valoración de las limitaciones del dibujo para asumir satisfactoriamente esa función ha sido un tema recurrente en diferentes épocas y autores; unas reflexiones del escultor Henry Moore ilustran muy bien una posición favorable para predecir los resultados deseados (figura 104):

> Mis dibujos los hago casi siempre como ayuda para la escultura, como una forma de generar ideas para ella, ensayos de la idea inicial: sirven para seleccionar y desarrollar ideas.
>
> Comparada con el dibujo, la escultura es un medio expresivo lento, y encuentro que el dibujo es un útil manantial de ideas cuando no hay tiempo suficiente para transformarlas en escultura. Y también utilizo el dibujo como método de estudio y observación de las formas naturales (dibujos de la vida real, de huesos, conchas, etc.)
>
> Y en ocasiones lo hago para mi propia satisfacción.
>
> Sin embargo, la experiencia me ha enseñado que hay una diferencia entre dibujo y escultura que no es posible olvidar. Una idea escultórica que puede resultar apropiada como dibujo, siempre necesita algunos cambios al llevarla a la escultura como tal.
>
> Cuando hacía dibujos que después serían esculturas, intentaba, hasta donde me era posible, que ofrecieran la ilusión de esculturas reales, esto es, dibujaba utilizando el método de la ilusión, de la luz que cae sobre un objeto sólido. Pero ahora encuentro que llevar el dibujo tan lejos significa hacer de él un sustituto de la escultura, y también que debilita el deseo de transformarlo en escultura, o que, con toda probabilidad, hará de ésta un traslado sin vida del dibujo.
>
> Ahora tengo una actitud mucho más abierta para realizar los dibujos que hago con el propósito mencionado, a menudo con líneas y tonos apagados, sin crear la

ilusión de luces y sombras de las tres dimensiones; pero esto no quiere decir que la visión que tengo tras el dibujo mismo sea sólo bidimensional.

En otros momentos, contrariamente a la intención de Moore para conseguir que los dibujos simulasen esculturas reales, se ha defendido la idea de que el arte es y debe ser algo imprevisible, en el sentido dado por Picasso al afirmar en su famosa frase: «yo no busco, yo encuentro», una opinión compartida en distintas épocas aunque tuvo su mayor aceptación desde el Romanticismo; en una crónica del año 1835 sobre el proceso de trabajo del pintor Caspar David Friedrich se daba cuenta de sus métodos de trabajo contrarios a la idea de proyecto:

> Él no hacía nunca bocetos, cartones o esbozos de color para sus pinturas, pues sostenía (y seguramente no sin razón) que con tales auxilios la fantasía pierde algo de su ardor. No empezaba un cuadro hasta no tener su imagen viva ante el alma. Luego dibujaba en el lienzo limpio; primero, ligeramente con lápiz y pastel, y luego, con mayor precisión, utilizando pluma y tinta china, para adelantar pronto el color de fondo. De ahí que sus cuadros se apareciesen claros y ordenados en todos los pasos de su realización y mantuviesen siempre el sello de su originalidad y el ánimo en el que desde un principio se le habían manifestado interiormente.
>
> «Un cuadro no ha de ser inventado, sino sentido», era su máxima.

La noción de proyecto, rechazada a veces en el arte, suele hacer referencia, entre otras acepciones secundarias, a un plan, en el sentido de planear, disponer o proyectar lo que se va a hacer. En castellano la palabra proyecto se usa desde el siglo XVIII y se comienza a utilizar en el ámbito de la arquitectura para designar el dibujo de una obra futura que se va a construir. Este concepto se verá reforzado en el siglo XX por una teoría y metodología del *diseño en general, cada vez más independiente de las tradiciones de la creación artística en las artes plásticas. En ese contexto, un proyecto es una previsión gráfica o plástica de un proceso con fines específicos más o menos estéticos. Proyectar también significa trazar un plan de operaciones con una determinada finalidad; en ese sentido, en el dibujo, puede entenderse que cualquier operación destinada a lograr un resultado artístico supone un proyecto.

Con frecuencia se plantea la cuestión de poder identificar la proyectación con el proceso de generación de cualquier obra de arte; respecto a ello, se puede decir que la proyectación implica una intencionalidad organizada, conforme a unos criterios metodológicos que concluyen en unos documentos gráficos que reciben diferentes nombres: bocetos, apuntes, previsiones gráficas o *modelos tridimensionales relacionados con procesos artísticos.

También se suele entender que la proyectación no se identifica totalmente con la génesis y el orden de los procesos artísticos tradicionales, aunque es evidente su relación con las fases de concreción de las obras. En relación con la ideación en general, la proyectación puede asumir la función de visualizar, de forma más o menos esquemática, la idea formal, o la de concretar la idea misma en un apunte para facilitar su pervivencia en el recuerdo, sirviendo al artista para su elaboración posterior.

Una precisa explicación de las diferencias de procesos entre la concepción clásica de las obras y otra contemporánea, está descrita en una declaración de Picasso; según él, en el pasado, la gestación de la obra se entendía como una suma sucesiva de elementos que en cada etapa perfeccionaba la anterior; mientras que, en su propia obra, el proceso se concibe como la negación y contradicción de unas premisas pre-

vias, como metáfora de la necesidad de la tradición superada que da sentido a las nuevas creaciones en una actitud de rupturas sucesivas. Picasso hacía concretamente estas declaraciones:

> En el pasado, el proceso de creación de un cuadro se hacía por etapas. Cada día traía algo nuevo. Un cuadro solía tener una acumulación de adiciones. En mi caso, un cuadro es una suma de destrucciones. Hago un cuadro y después lo destruyo. Al final, sin embargo, nada ha desaparecido; el rojo que quité de un lugar aparece en otro distinto. [...] Sería muy interesante conservar fotográficamente no las etapas, sino las metamorfosis de un cuadro. Acaso entonces fuera posible descubrir el camino seguido por el cerebro para materializar el sueño. Pero hay algo muy raro, comprender que un cuadro no cambia básicamente, que la primera «visión» permanece casi intacta a pesar de las apariencias [...] Un cuadro no se piensa ni se organiza de antemano. Cambia mientras se hace, conforme cambia el pensamiento el pintor. Y una vez terminado sigue cambiando, de acuerdo con el estado de la mente de quien lo mira. [...] Al empezar un cuadro a menudo se hacen hermosos descubrimientos. Hay que estar en guardia contra ellos. Destruir la pintura, volverla a hacer varias veces. En cada destrucción de un hermoso descubrimiento, el artista no lo elimina, en verdad, sino que lo transforma, lo condensa, lo hace más sustancial. Lo que finalmente queda es el resultado de hallazgos descartados.

Para muchos artistas posteriores a Picasso, una vez superada la dependencia de la tradición académica, la «ruptura» de lo anterior ya no era algo tan acuciante, parecía innecesaria una relación con cualquier idea previa, ni para contradecirla ni tan siquiera para predecir los resultados que se querían lograr; sobre todo en la pintura se llegó a alcanzar una autonomía conceptual en donde la tela asumía la función que había tenido el papel en el dibujo, como el lugar del «pensamiento gráfico». Estas ideas de la nueva situación están perfectamente explicadas, en el año 1952, por Harold Rosenberg, en *Los pintores norteamericanos de la Acción*, en donde justifica lo innecesario de los esbozos previos para realizar una pintura; allí refería:

> Lo que va a la tela no es una pintura, sino un acontecimiento. El pintor ya no se acerca a su caballete con una imagen en la mente; lo hace con unos materiales en la mano para hacer algo con ese otro material que tiene frente a él. La imagen es el resultado de tal encuentro. [...] Un esbozo es la forma preliminar de una imagen que la *mente* intenta captar. Trabajar con esbozos provoca la sospecha de que el artista todavía considera la tela como un lugar en que la mente anota sus contenidos, no como la «mente» misma con la cual el pintor piensa para cambiar con pintura una superficie.

En el sentido contrario a la idea de considerar inseparables la concepción y la realización de una obra, como un problema irreducible analíticamente, el concepto de dibujo como proyecto ocupa una posición de privilegio. En esa situación, un dibujo de proyecto puede dedicarse al conjunto o a los detalles de la obra, así como tener un valor artístico autónomo, o bien ser algo secundario con una función práctica e instrumental de la idea formal. En consecuencia, la variedad de medios gráficos utilizados para los proyectos es muy grande; desde las notas realizadas con rapidez, hasta las desarrolladas en etapas sucesivas para llegar a dibujos de «detalle», *gráficos explicativos de procesos técnicos, *apuntes del natural para utilizar en la pintura, *bocetos para la escultura o *maquetas de arquitectura. En el estudio de las diferentes



105. Carducho, figura diabólica.

etapas de un proceso creativo donde intervenga el dibujo se puede observar cómo todo momento de la génesis se corresponde con unas funciones concretas para una obra posterior que no es necesariamente una suma de las etapas precedentes.

En cuanto a los procedimientos utilizados en el dibujo y referidos en la teoría clásica, encontramos diferentes nombres para referirlos; algunas veces constatamos cómo se podía pasar de un «pensamiento» a un «esquicio» (en italiano *pensiero* y *schizzo).* Asimismo, el concepto de «esbozo» era algo recurrente en Leonardo y presente en los escritos de Vasari: «nosotros llamamos *schizzi* (esquicios) una primera suerte de dibujos, hechos para encontrar las actitudes y la primera composición de la obra. Están hechos en forma de mancha y resueltos del todo en un único bosquejo *(bozza* en el original italiano)».

Esquicios, rasguños y borrones

A lo largo de los últimos siglos se han acuñado y se han venido utilizando distintos nombres de dibujos, relacionados con múltiples conceptos, técnicas y valoraciones estéticas diferentes, que en otros momentos han caído en desuso aunque evocan su gran riqueza de significados. Así, el término «esquicio», tomado del italiano *schizzo,* aunque actualmente en desuso fue muy utilizado en toda la literatura artística desde el siglo XVI; en 1633 Carducho lo define de esta manera: «...y no le vieres ensayar en uno y muchos esquicios (que son las primeras intenciones o ideas exteriores)...»; esta conceptualización se confirma al comprobar cómo el mismo Carducho en otro lugar de su tratado llama «intentos» a los mismos esquicios (figura 105). En nuestra propia época, André Chastel sugiere para el término *schizzo* el sentido etimológico de *schedium,* que en latín significa 'poema improvisado', algo que vendría a consolidar la idea de ensayo o experimentación.

Una formulación sistemática de los procesos gráficos de trabajo entre los artistas italianos del siglo XVI está recogida a la perfección por Vasari en la «Introducción» de sus *Vidas;* allí dedica un capítulo para hablar:

> De los *schizzi, disegni,* cartones y órdenes de perspectivas; para qué se hacen y para qué los utilizan los pintores. Entendemos por *schizzi,* como hemos aludido más arriba, un primer tipo de *disegni* que hacen para resolver la forma de las actitudes y la composición inicial de la obra; están realizados a guisa de mancha y solamente

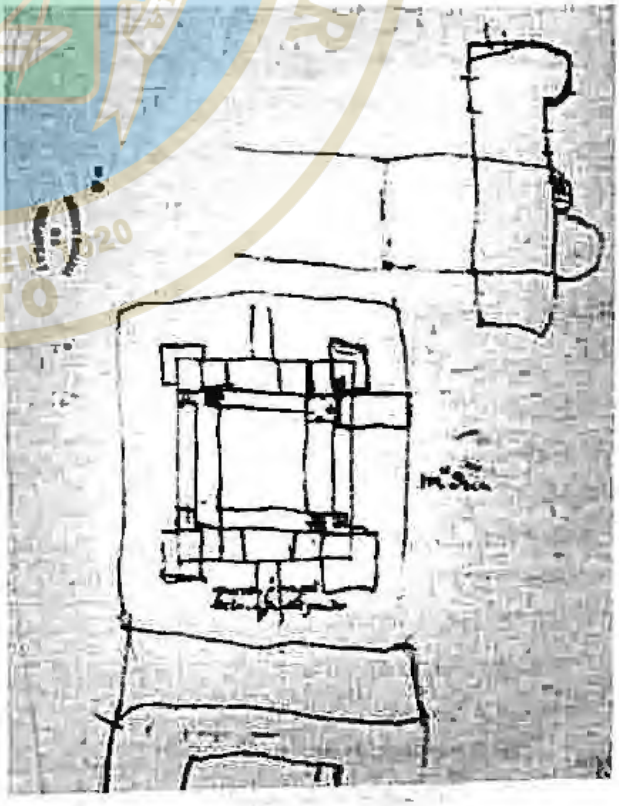
apuntados por nosotros en una sola *bozza* del conjunto. Y puesto que son plasmados en breve tiempo por la inspiración del artífice, con pluma, carbón u otro procedimiento, sólo para ir tentando la imaginación para lo que se le ocurra, por esto se llaman *schizzi*.

La idea vasariana asumida por Carducho, de un dibujo para «inventar o dibujar de fantasía o esquiciar» no quedaba denotada de forma exclusiva por un solo término, algo que se puede comprobar en el mismo tratado de Carducho cuando afirma: «El perito Pintor hace los rasguños, o esquicios, y estudia cada parte de por sí.» A continuación relata el proceso gráfico seguido en la realización de un cuadro:

> El perito Pintor hace los rasguños o esquicios, y estudia cada parte de por sí, que después lo junta todo en dibujo, o cartón acabado, y compuesto científicamente. Éste, y los demás dibujos entrega al oficial, y él pasa los perfiles, o dibuja con quatrícula sobre el lienzo, o pared, y le bosqueja, y mete de colores, que llaman acabar, o empastar, acudiendo el Maestro cuidadoso a ver, y corregir, y advertir de palabra, y con los pinceles lo que yerra, cuando no se ajusta con lo dibujado (que esto llaman corromper los perfiles): y después que el oficial lo dexa por acabado, el Maestro lo vuelve a retocar, y perficionar, que es lo ultimo, y aquello fino, que le da el alma, y adonde se conoce lo magisterioso, en los golpes, y pinceladas.

Mientras que el nombre de «esquicio» podría tener una acepción más conceptual, el término «rasguño» se relacionaría más con la manera de trabajar, con la técnica utilizada o con el aspecto formal de los resultados, aunque la palabra rasguño se suele utilizar como sinónimo de esquicio, ya que Palomino definirá al «rasguño» como un «dibuxo en apuntamiento o tanteo» (figura 106). En su *Diccionario* de 1611 Covarrubias hace las siguientes definiciones: «Rasguño y rascuño, la señal que se hace con las uñas»; «Rascuñar, hazer rascuños con las uñas». La relación etimológica con la palabra «rasgo», como 'característica', la relaciona con la manera de comportarse, en definitiva con el *estilo.

No obstante, la diferencia entre las ideas y las técnicas gráficas de ejecución muchas veces han estado muy bien delimitadas; así, en una carta de Goya escrita a su amigo Zapater en 1779, se lee: «el borroncico que tú tienes es de Francisco [Bayeu] la invención y mía la ejecución y todo importa tres caracoles que no merece la pena que sea mío ni tuyo ni vale un cuerno». En esa carta Goya no valoraba sus «borrones» del mismo modo que lo hacían «los inteligentes», tal como en otra carta también confesaba a su amigo: «Sabatini se me echó sobre unos guapos borrones que tenía y ya los había destinado y no hiba mal librado y me he quedado en pelota».



106. Felipe II, rasguño de su mano para las obras del Palacio Real del Pardo.



107. Francisco de Goya, dibujo preparatorio para el Capricho *¡Linda maestra!*

El concepto de «borrón» se adaptaba perfectamente a la necesidad de una libertad expresiva premonitoria de la situación que se alcanzaría en pleno Romanticismo (figura 107); esa libertad conquistada por encima de las imposiciones técnicas del oficio ya se había advertido por Pacheco al escribir que un dibujo «aunque esté hecho con borrones, chafarrinadas o tachones, si guarda las referidas leyes del Dibujo, estará bien dibujado. A la manera que el que hace buena letra, y escribe mil mentiras, disparates y defectos de ortografía; de éste diremos que hace buena letra, pero que no escribe bien».

Insistiendo en el mismo concepto, Palomino definirá al «Borroncillo o Borrón» como «la traza, o mancha de colorido, donde el pintor hace la invención para algún asunto, que ha de ejecutar en mayor tamaño. Llámase *Borrón*, porque se hace de la primera vez, sin mucho definir».

Apuntes y notas

Con mucha frecuencia algunos dibujos sirven para acumular datos y materiales necesarios en elaboraciones posteriores, en ese sentido son similares a lo realizado por los escritores en sus apuntes y anotaciones. Sobre esto Leonardo recomendaba a los jóvenes:

> Una vez que te hayas avezado en perspectiva y tengas en la memoria todos los miembros y cuerpos de las cosas, deberás andar vagando con frecuencia, y en tus paseos observar y considerar los lugares y los actos de los hombres cuando hablan, disputan, ríen o pelean entre sí (figura 108); pero no sólo los actos de estos mismos hombres, sino incluso los actos que realizan los que están alrededor, los que a aquéllos separan y los mirones. Anota éstos con breves trazos, como aquí se muestra, en un pequeño cuademo [*piccolo libretto*] que siempre has de llevar contigo; sea éste de papel coloreado, porque no lo hayas de borrar, que basta con cambiar el viejo por uno nuevo. En efecto, no son estas cosas para ser borradas, sino, por el contrario, para ser diligentemente conservadas, pues las formas y posiciones de las cosas son infinitas, de suerte que la memoria es incapaz de retenerlas. Así conservarás ésos como tus guías y maestros.

Esta recomendación no sería tan necesaria a la vista de los datos conservados; años más tarde de las palabras de Leonardo, en 1604, Karen van Mander en *El libro de la pintura*, a propósito de la obra de Pieter Bruegel, relata cómo «en el curso de sus viajes hizo muchos dibujos del natural, de suerte que se ha dicho de él que durante su estancia en



108. Adrian Brouwer, página de un álbum de apuntes.

los Alpes se había tragado todos los montes y peñascos para, de regreso a casa, vomitarlos sobre sus telas y tablas». También de Rubens, según el relato de Arnold Houbraken, «se decía que a su regreso de Roma tan sólo llevaba unos dibujos o estudios».

Esta función del dibujo se mantenía igual casi cuatro siglos más tarde al conocer las confesiones de Le Corbusier cuando decía: «cada día de mi vida ha sido dedicado al dibujo. Jamás he cesado de dibujar y de pintar buscando, donde pudiera encontrarlos, los secretos de la forma. No hay que ir más allá para encontrar la clave de mis trabajos y mis investigaciones».

Bosquejos, esbozos y bocetos

Las tres palabras: «bosquejos», «esbozos» y «bocetos», a lo largo del tiempo, con levísimos matices, igual que en la actualidad, han adquirido una acepción similar. «Bosquejo» se deriva de «bosquejar» y significa, según el *Diccionario* de Covarrubias, de 1611: «pintar con las primeras colores, que por estar entre sí confusas, sin líneas de perfiles, sombras y claros, no se distingue bien la pintura, la cual se llama bosquejo» (figura 109). En la misma época y con el mismo sentido figurado Cervantes utiliza en *El coloquio de los perros* el término «bosquexado» para significar el comienzo de algo: «Buscado se ha remedio para todos los daños que has apuntado y bosquexado en sombra.» En cuanto a las palabras «esbozo» y «boceto» puede recordarse que tienen una etimología común, están tomadas de las palabras italianas *sbozzo* y *bozzetto*, derivadas como la palabra *abbozzo* de *bozza*, 'piedra sin desbastar'. En cuanto a su utilización en castellano, al menos en los textos, se puede comprobar que «bosquejo» se comienza a utilizar en el siglo XVI; «esbozo» en el XVII y «boceto» en el XVIII.



109. Jacques Courtois «El Borgoñón», *Batalla de caballeros.*

El sentido de la palabra bosquejo como algo que está sin terminar y pendiente de un desarrollo posterior la vincula a la concepción más importante del dibujo, en su relación con el apuntamiento de una idea realizada con economía de medios y sólo a grandes rasgos. En ese sentido, la palabra bosquejo ha sido asimilada en la teoría de la arquitectura al concepto de proyecto; así, en su *Diccionario de Arquitectura Civil,* de 1803, Benito Bails define el «Bosquexo» como: «El primer dibuxo sin perfeccionar de una obra de arquitectura o parte suya, que sólo contiene sus primeros lineamentos». En el mismo sentido, quince años antes, Francisco Martínez lo identifica con «esbozo», al definir a éste como: «En Pintura [esbozo] es el bosquejo y primera delineación, que no está perfilada, ni acabada perfectamente.»

Antes, para nombrar los primeros apuntamientos gráficos de los proyectos de arquitectura, también se utilizaban otros nombres, referidos a los materiales empleados o a los procesos de ideación; así, en el tratado de Rieger-Benavente de 1763 se lee: «La primera expresión de cualquier Dibujo en las Delineaciones, así Arquitectónicas, como Geométricas, se delinea comúnmente en Borrador o primera idea, que se debe aún corregir.» Sin duda alguna, el concepto más preciso de bosquejo se había desarrollado en la práctica de la pintura; en ese contexto Francisco Martínez los define minuciosamente:

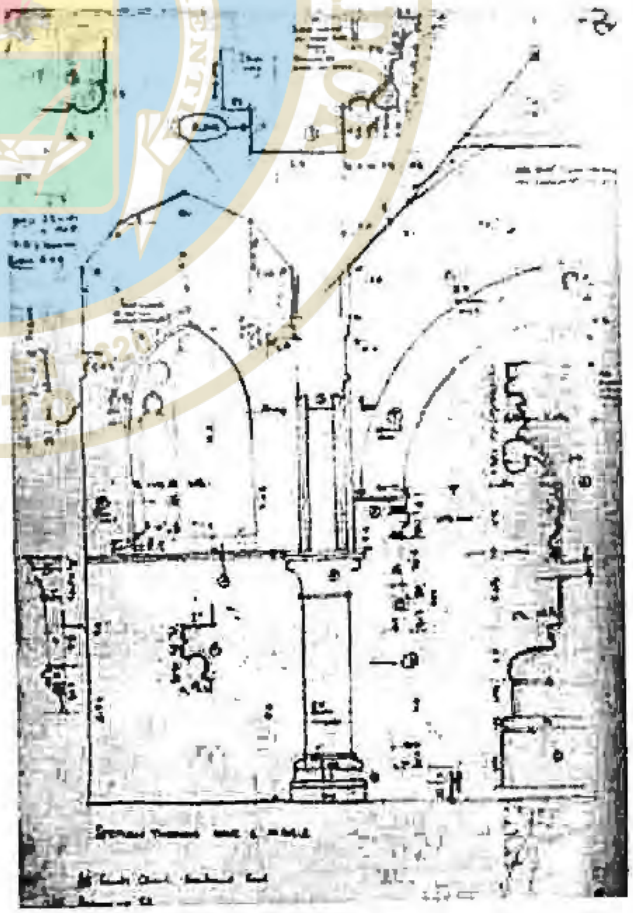
> Son los primeros rasgos de una pintura, o un dibujo ligero de la obra que el Pintor medita. En la pintura al fresco por lo regular se compone un quadro pequeño llamado bosquejo, que contiene todo lo que se quiere pintar en grande. En esta clase de bosquejo no sólo debe el Pintor poner toda su atención para la invención, y detenerse en la disposición de las partes, y en el efecto del claro-obscuro, sino que

debe también sentar todos los colores, así para los objetos en particular, como para la unión y armonía de todo el conjunto.

En esta definición parece claro que los bosquejos tenían relación con el concepto de proyecto vinculado a los procesos y a las etapas de realización de una pintura; en ese sentido, de la misma manera que la pintura sobre tabla podía realizarse a partir del dibujo de las *incisiones sobre la imprimación, una pintura podía desarrollarse a partir de una primera etapa, conceptualmente bien definida, y concretada en unos grandes rasgos justificados por el propio proceso de trabajo; en ese sentido técnico, Palomino define así «Bosquexar» en su *Índice* de términos: «La primera mano con que se pinta un lienzo, lámina, tabla o pared, a el olio.»

Respecto a la autonomía expresiva de los bocetos, diferente de la primera mano de una pintura que se ocultará al superponer las capas posteriores, el boceto como una obra previa e independiente, conservada como primera idea de la obra definitiva debe considerarse su deuda y vinculación con la concepción vasariana del **disegno*, valorándolo como la más genuina expresión de la personalidad profunda del artista, por encima de la obra definitiva. Esta concepción se mantendrá sólidamente entre los criterios estéticos del arte occidental, y en este sentido se entienden unas palabras de Giovanni Segantini, paisajista italiano del siglo XIX: «Como sabéis yo nunca hago esbozos, porque si tuviera que hacer el esbozo no haría jamás la pintura. La mayoría de artistas que pintan un buen esbozo, raramente pintan un cuadro que valga lo que él —si es que llegan a pintarlo—, porque en el esbozo expresaron la parte espiritual de su obra.»

Por otra parte, la concepción de los esbozos como los primeros pasos iniciales que sólo afectan a la etapa técnica de un proceso de creación más complejo explica algunas frases, como las vertidas por Salvador Dalí en contra de los artistas modernos: «Al principio Picasso y Matisse sabían dibujar. Hoy, sus imitadores no saben pintar y son incapaces de esbozar, aunque sea a la ligera, un rostro humano.»



110. R. Chitman, croquis de la Iglesia de todos los Santos, Hawkhurst, Kent.

Croquis y esquemas

La palabra «croquis» está tomada de la misma palabra francesa *croquis* y en castellano se usa con mucha profusión desde el siglo XIX; su acepción principal hace referencia a los dibujos a mano alzada, de carácter técnico, y tomados de un objeto del natural; muchas veces este nombre se usa adjetivado: «croquis acotado» (figura 110).

Las razones que explican la rápida incorporación del término francés al voca-

bulario del dibujo se debe a varias circunstancias: en primer lugar, por el dominio y la calidad técnica de los textos franceses del siglo XIX ampliamente divulgados por toda Europa, arrebatando el lugar de privilegio de los tratados italianos en los siglos anteriores. Otra de las circunstancias viene determinada por el surgimiento en ese mismo país de lo que más tarde se conocerá como «dibujo técnico», reclamado por la emergente industrialización y desarrollado en nuevas instituciones de enseñanza, como la École Polytechnique.

En este contexto se incorpora al castellano el término «croquis», aunque matizando sus acepciones del francés original para diferenciarse de los «bosquejos» y los «bocetos» que ya ocupaban su lugar en el vocabulario de las artes. El croquis viene a nombrar en castellano al dibujo a mano alzada que especializa sus funciones al servicio de la representación de elementos industriales; de ahí que se hable con mucha frecuencia de «croquis acotado a mano alzada» para diferenciarlo de los dibujos delineados con instrumental de dibujo.

La acepción del término *croquis* en el francés original es más amplia y hace referencia, según un diccionario del siglo XIX, en ese idioma, a un «dibujo sumario ejecutado del natural o para fijar una idea pintoresca. Si está hecho del natural precisando todo lo más posible, las indicaciones deben ser muy sobrias de detalle, pues el *croquis* no es una obra acabada. El primer pensamiento de una composición se traduce casi siempre en forma de *croquis:* frecuentemente esta primera indicación de la idea suele ser más viva y seductora que la realización definitiva».

En francés, el término *croquis* tiene unos matices diferentes, entre «apunte» del natural y un «bosquejo», frente a otro también muy utilizado: *esquisse,* tomado del italiano *schizzo,* igual que esquicio en castellano. En el mismo diccionario en donde se define *croquis,* el *esquisse* queda explicado así:

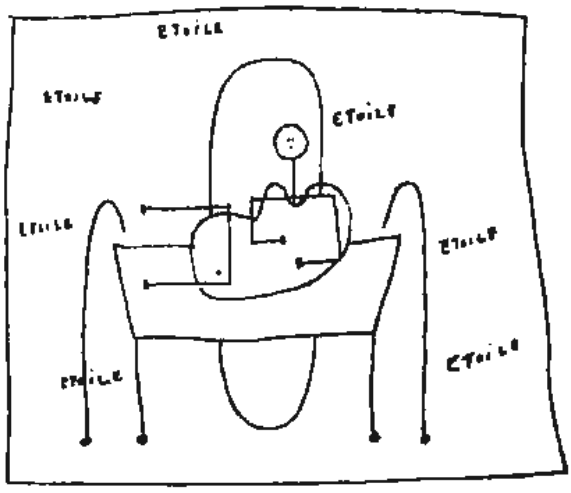
> Forma primaria de la idea de un cuadro, composición, estatua, etc. El *esquisse* es, sobre todo, una obra de imaginación; debe ejercitarse rápidamente, con numen, con fuego. «A menudo los *esquisses* tienen un fuego que les falta en el cuadro», ha dicho Diderot. El *esquisse* tiene el calor de la improvisación, el cuadro es la obra de trabajo, de estudio, de paciencia y de experiencia. Cuando un cuadro no está suficientemente estudiado, la ejecución suficientemente acabada, puede decirse: «no es más que un *esquisse*». Los *esquisses* se tratan, bien a la pluma, bien al lápiz.

Se trataba de un término que asumía perfectamente la conceptualización italiana de los *schizzi,* manteniendo los mismos principios de la formulación vasariana del **disegno.* Asimismo, el término francés «*ébauche*» se podría asimilar con esbozo en su acepción como la primera etapa en la realización de una pintura. En el mismo diccionario donde se explican los términos anteriores el *ébauche* se define como:

> Trabajo preparatorio. Se *ébauche* una pintura trazando los contornos a lápiz y cubriendo la tela según la naturaleza de los trabajos que se van a ejecutar ulteriormente, no se preparan *n'ébauche* las partes luminosas del mismo modo que las sombras. No solamente es menester tener en cuenta los efectos producidos por los tonos aplicados sobre el lienzo a medida que el artista avanza en su trabajo, sino que es menester también, *en ébauchant,* tener cuidado de no cubrir las partes del cuadro que hasta el fin deban quedar transparentes, dejando ver el grano de la tela. Cuanto más ligero es *l'ébauche,* más fácil es obtener un buen resultado. *L'ébauche* en escultura es la primera idea de una estatua o un bajo-relieve, en la cual el artista se contenta con indicar sumariamente las actitudes y las líneas generales de la figura o figuras.

Los «esquemas» son, en general, representaciones gráficas y simbólicas del funcionamiento, la disposición o la estructura de algún objeto u órgano; así, en un ejemplo muy claro, el dibujo o *gráfico representativo de una instalación eléctrica con la indicación convencional de cada uno de sus elementos y la forma de conectarlos o unirlos eléctricamente se conoce como «esquema eléctrico».

En general, los esquemas son representaciones simplificadas que recurren a símbolos elementales, tomados muchas veces de la geometría, con el objeto de facilitar la explicación de las cosas; en ese sentido, los esquemas encuentran un lugar natural para sus funciones como ilustraciones explicativas en los textos. Sin embargo, en relación con el arte también se recurre a la esquematización de muchos dibujos para atender a alguna cuestión particular que se desea destacar (figura 111).



111. Pablo Picasso, esquema para una escena de *Mercure*, 1924.

Estudios y cuadernos de estudio

En 1954 Georges Braque confesaba en *Observaciones sobre el método:* «Mi costumbre de hacer un cuaderno con dibujos comenzó en 1918. Antes de ello dibujaba en trozos de papel, que he perdido. Entonces me dije que era preciso tener un cuaderno. Desde aquel momento siempre he tenido uno al alcance de la mano, donde dibujo toda clase de cosas y conservo así todo lo que me pasa por la cabeza. Allí sabía que todo eso me era de utilidad. Hay momentos en que se tiene el deseo de pintar, pero no se sabe el qué. No sé por qué es así, pero a veces uno se siente vacío. Tengo un gran deseo de trabajar, y entonces mi cuaderno me sirve como el libro de cocina cuando tengo hambre. Lo abro, y el más ínfimo de los dibujos me ofrece material para trabajar.»

Los cuadernos utilizados por los artistas han sido nombrados de diversas maneras; además de «cuadernos de estudio» también han sido calificados como «de notas», «de apuntes» o «de viajes» (figura 112). Tampoco son un fenómeno reciente, ya que están documentados en muchas épocas diferentes, aunque su relación con una voluntad de estudio es el factor que mejor puede definirlos en cualquiera de las épocas en donde se han utilizado.

Ciertamente, el concepto de «estudio» está implícito en los cuadernos que, como es obvio, no son una obra definitiva. Los «estudios», además de hacer referencia a una actitud destinada al conocimiento de algo, son la función principal que desarrollaron las Academias a lo largo del tiempo; en ellas, la figura humana ocupó un lugar de privilegio. El estudio del *modelo, del que se conservan innumerables testimonios, se realizaba en una sala especial, en la que se llevaba hasta sus últimas consecuencias aquello que durante todo el Renacimiento se había considerado en Italia como algo fundamental: los dibujos «dal naturale».



112. Gutiérrez Solana, página de cuaderno de viaje.



113. Taddeo Zuccari, hoja de estudio.



114. Pierre Mignard, estudio de manos para un Cristo.

Aunque las Reales Academias, como la de París en 1655, monopolizaron el uso del modelo vivo para asegurarse la exclusividad de la formación de los artistas, en los talleres privados era una práctica habitual aunque no se tuviese la licencia Real. En los «estudios» del natural se profundizaba en el conocimiento de las posibilidades expresivas de las figuras, las diferentes *poses y las cuestiones de orden compositivo de las obras (figura 113).

El dibujo de «estudio» (figura 114), aunque se realizase en la Academia, era algo que poseía una gran identidad conceptual; así, en 1747, el Conde de Caylus escribía acerca de las diferencias existentes entre un dibujo «de academia» y un «estudio»:

> La figura que conocemos con el nombre de «estudio» realizada para un tema determinado contiene una intención y una acción que

> hablan del espíritu. Vos sabéis hasta qué punto, en los dibujos de los grandes maestros, se distinguen fácilmente las figuras de estos géneros distintos. En las «academias» se ve la lectura simple de la naturaleza y el ejercicio del arte sin otro objeto que sí mismo, mientras que en los «estudios» uno queda deslumbrado por el fuego, la vivacidad, la acción y el sentimiento que en ellos domina. Se reconoce por todas partes el genio que los ha producido, y en cambio en los otros hay que contentarse con la corrección, el gusto de dibujar y la habilidad de la mano.

Más allá del *motivo particular de la figura humana, la misma actitud de trabajo se ha podido mantener contemporáneamente con otros tipos de obras, tales como los paisajes, bodegones u obras totalmente *no figurativas.

Copia, contrahacer, imitación, réplica, reproducción, facsímil, plagio, pastiche, modelo, ejemplar, muestra, prototipo, maqueta

Copia: dibujo u obra artística sacados de otra que se denominaría *original. || Imitación de una obra o *estilo ajenos. || Se habla de *copia del natural cuando el original no es otra obra artística sino la propia naturaleza. Deriv. «copiar» y «copista». (Del latín *copia*, 'abundancia'.)

Contrahacer: *copiar. || Voz en desuso aunque muy utilizada en los siglos XVI y XVII en el sentido de *imitar alguna cosa natural o artificial. Deriv. «contrahecho». (Derivado del latín *contractus*, 'contraído'.)

Imitación: (derivado de «imitar», 'hacer una cosa a semejanza de otra') *reproducción de los objetos naturales. || *Falsificación. || Resultado de hacer una cosa a semejanza de otra, como puede ser un *estilo artístico. También se derivan: «imitador» e «imitativo». (Del latín *imitari*, con el mismo significado.)

Réplica: (derivado de «replicar», 'responder') *copia de una obra de arte con la intención de que no se diferencien entre sí. (Del latín *replicare*, con el mismo significado.)

Reproducción: (derivado de «reproducir», 'repetir') repetición de otra obra por medios tecnológicos o artesanales. (Derivado del latín *producere*, 'criar'.)

Facsímil: perfecta *imitación o *copia de un dibujo, un libro u otra obra. Variante: «facsímile». (De la frase latina *fac simile*, 'haz una cosa semejante'.)

Plagio: copia de una obra ajena dándola como propia. Deriv. «plagiar» y «plagiario». (Del latín *plagium*, con el mismo significado.)

Pastiche: obra compuesta por elementos de diferentes procedencias y *estilos sin una integración unitaria. (Voz francesa.)

Modelo: *ejemplar que uno se propone *imitar. || *Representación en pequeño de alguna cosa. || *Maqueta. (Del italiano *modello*, y éste del latín *modulus*, 'molde'.) «Modelo vivo»; persona desnuda que sirve para el estudio en el dibujo.

Ejemplar: *modelo. || Cada una de las *copias sacadas de un mismo *original. (Del latín *exemplaris*, con el mismo significado, derivado de *exemplum*, 'ejemplo, muestra, modelo'.)

Muestra: *ejemplar o *modelo que se ha de *copiar o *imitar. (Derivado de «mostrar», del latín *monstrare*, con el mismo significado.)

Prototipo: *modelo *original para fabricar una cosa. || El *ejemplar más perfecto. (Compuesto de «tipo», tomado del griego *tipo*, 'modelo'.)



115. James Ensor, personajes de Goya.

MAQUETA: *modelo casi siempre a *escala reducida. Puede ser volumétrica y estar construida de diferentes materiales, o plana como la realizada en la «maquetación» de artes gráficas. (Del italiano *macchietta*, 'boceto', diminutivo de *macchia*, 'mancha'.)

Original, copia e imitación

En las artes figurativas contemporáneas la palabra «copia» está asociada a unas connotaciones peyorativas, y se concibe como algo dependiente de otra cosa llamada «original»; mientras que la originalidad tiene unas connotaciones positivas, la copia suele merecer la desaprobación (figura 115). No obstante, ha de tenerse en cuenta un matiz muy importante; no se considera de la misma manera copiar otra obra que copiar directamente la naturaleza. Los argumentos utilizados en la teoría clásica sobre la valoración crítica del concepto de copia se han expresado en muchas ocasiones con claridad; así, en 1788, el *Diccionario* de Francisco Martínez precisa:

> Copia: Llámase así un diseño o un quadro sacado de otro. Estímase más por lo regular un original, que la mejor copia, por razón que en el original se deja ver una libertad y franqueza que no se notan en un quadro en que el Pintor se ha visto obligado a sujetarse al estilo de su original.

Por otra parte, la expresión «copiar del natural» es una de las utilizadas con más frecuencia en la tradición clásica del arte, para hacer referencia, no sólo a un tipo de obras, sino a uno de los elementos fundamentales y más habituales en el aprendizaje. Aunque



116. A. Clouwet, «Imitatio sapiens», 1672.

el término «copiar» sólo será utilizado en el arte con mucha frecuencia a partir del siglo XVIII; antes, para expresar el mismo concepto, sobre todo desde el Renacimiento italiano, se utilizó sistemáticamente el término *imitazione*, proveniente del *imitatio* latino; con esa acepción Lorenzo Ghiberti lo utilizó en 1436 para decir que había intentado imitar la naturaleza *(imitare la natura)* «lo mejor posible».

En las artes figurativas, la «imitación» ocupa el lugar central de la teoría italiana del pleno Renacimiento (figura 116). La *imitazione* junto con el *disegno*, la *invenzione* y la *maniera* son las claves de la construcción del discurso de Vasari. El concepto de imitación se retoma entonces en un sentido similar al que le daba Aristóteles a la «mimesis», un término más antiguo que, según parece, tiene sus orígenes en los rituales y misterios del culto dionisiaco para referir los actos ceremoniales de un sacerdote; en ese momento el concepto hacía referencia a la expresión de la realidad interior; sólo a partir del siglo V a.C. Se utilizó para designar la reproducción del mundo visual, el mundo exterior.

En el último sentido referido, la mimesis se utilizará para nombrar lo que en el Renacimiento se considera la función principal de las artes: la imitación inmediata de la verdad; es una posición reconocida de forma explícita antes de 1400, ya que aparece claramente en el *Libro* de Cennini, cuando para representar un paisaje montañoso aconseja:

> Si quieres conseguir buenas imágenes de montañas y que parezcan reales, coge piedras grandes que sean escabrosas y sin pulir y cópialas del natural, dando las luces y las sombras, tal como te dice tu buen sentido.

En sintonía con este concepto de *mimesis, desde los primeros momentos de la literatura artística del Renacimiento se consideró como un valor principal la «semejanza con la naturaleza», una idea perfectamente explicada en palabras de Leonardo: «La pintura más digna de elogio es aquélla que tiene más parecido con la cosa reproducida [*conformità co' la cosa imitata*], y digo esto para rebatir a aquellos pintores que quieren imitar mejor las cosas naturales.»

Paralelamente a la aceptación del concepto de imitación que exigía una absoluta fidelidad a lo real, se desarrolló desde los primeros momentos en la literatura artística del Renacimiento, del mismo modo que había sucedido en la Antigüedad, el concepto de «superación de la naturaleza», aunque la idea carecía de sentido para todos aquéllos, como Leonardo, convencidos de la «perfección de la naturaleza», y como declaraba el mismo Durero en su tratado sobre las proporciones del cuerpo humano: «quien pretende hacer algo perfecto no debe suprimir nada de la naturaleza ni substituirla por nada que sea contrario a ella. Por otra parte, algunos quieren variaciones tan leves que resulta casi imposible percibirlas. Lo que escapa a los sentidos no tiene razón de ser».

La concepción de la «imitación» como algo positivo frente a «la copia servil» como algo peyorativo se mantiene como un elemento constante en la teoría de las artes; en 1633 Carducho defendía la idea de la perfección de la naturaleza argumentando que «bien que lo significaba Lisippo cuando decía que formaba los hombres como habían de ser y no como ellos eran». Casi dos siglos después, Goya afirmaba en el *Anuncio* de sus *Caprichos* que:

> La pintura (como la poesía) escoge en lo universal, lo que juzga más a propósito para sus fines; reúne en un solo personaje fantástico circunstancias y caracteres que a la naturaleza presenta repartidos en muchos y de esta combinación, ingeniosamente dispuesta, resulta aquella feliz imitación, por lo cual adquiere un buen artífice el título de inventor y no de copiante servil.

Dibujar «sólo lo que se ve» y la «verdad» fotográfica

Cuando Jean Jacques Rousseau publicó en 1762 su *Émile, ou traité de l'éducation*, declaró que, además de los hombres o de las cosas, «la educación es efecto de la naturaleza» y como una de las consecuencias de ello, el dibujo dejaba de depender del arte tradicional del pasado para ponerse al servicio del nuevo maestro: la misma naturaleza que Rousseau reclamaba para los niños: «muy bien me guardaré de tomarle (...) al mío un maestro de dibujo que sólo imitaciones le dé a imitar, y sólo dibujos le haga dibujar; quiero que no tenga otro modelo que la naturaleza, ni otro modelo que objetos: que tenga presente el original mismo, no el papel que le representa».

Estas ideas se concretaron más tarde en el desprecio hacia los repertorios de modelos en estampas, con el aplauso de actitudes viscerales y argumentaciones teóricas poco consistentes desde el punto de vista de los procesos prácticos en el aprendizaje. Las consecuencias más drásticas, en tiempos de las vanguardias del primer tercio del siglo XX, llevaron a la prohibición por decreto del uso de estampas en la enseñanza media, suprimiendo el empleo de métodos y cuadernos de copia para la enseñanza del dibujo en el bachillerato, «con objeto de que se oriente al alumno en la observación, copia e interpretación del natural».

El vacío dejado por el abandono de las estampas en la enseñanza del dibujo fue ocupado rápidamente por fotografías impresas en láminas con todo tipo de repertorios usados con los mismos fines que los grabados tradicionales, aunque éstas estaban libres de cualquier sospecha de subjetividad y gozaban de una consideración más elevada. El mismo John Ruskin (1819-1900) confesaba que sus dibujos publicados en *Examples of the Architecture of Venice* (1851) estaban tomados de daguerrotipos, y lamentaba «que los artistas en general no consideren que vale la pena perpetuar algunos de los bellos efectos que sólo el daguerrotipo es capaz de captar». Un paso más en la argumentación sobre la verdad de la fotografía lleva a Ruskin a criticar el estilo «degradado» de Canaletto al compararlo con la *verdad* de las nuevas imágenes: «y esto no lo digo irreflexivamente, porque estoy dispuesto a demostrarlo yuxtaponiendo partes de detalle copiado con exactitud de Canaletto y grabados de daguerrotipo».

Esta fe en la objetividad de la fotografía y su crédito como juez de la verdad ha llevado muchas veces a buscar las relaciones entre una obra poco naturalista y la *verdad fotográfica* admitida como el mismo *natural*. En este sentido, son bien conocidas algunas hipótesis formuladas para justificar la génesis de «imágenes irreales», como las de muchos personajes de las obras del Greco (1541-1614) que transmiten una impresión de anormalidad. Entre estas hipótesis, la formulada por Cossío sugería que los locos del manicomio de Toledo podían haber servido de modelos para su serie de los *Apóstoles*, y, basándose en esa idea, Gregorio Marañón fotografió a los locos para compararlos con los retratos del Greco. De esta manera, el médico y escritor trató de encontrar en los enajenados de Toledo, según sus propias palabras, «por una parte los rasgos raciales de las gentes del pueblo que convivieron con el Greco y que éste copió; y por otra, la expresión del arrebatado misticismo de los modelos del gran pintor» (figura 117).

Otra hipótesis «científica» para explicar la pintura del Greco, totalmente desechada en la actualidad, es aquella formulada por Karl Justi, en la que suponía un padecimiento visual de astigmatismo miópico del genial pintor, una causa que explicaría las deformaciones de sus personajes, algo parecido a los errores fotográficos derivados del uso de una lente defectuosa.

Sobre todo ello cabe advertir que las teorías científicas que argumentan el mecanismo fisiológico de la visión y sus posibles patologías, para explicar las creaciones artísticas, están basadas y tienen sus orígenes, como recuerda Gombrich en su *Arte e ilusión*, en la «fe en la inducción», cuando, en el siglo XIX, se creía en la posibilidad de un registro pasivo, en la observación sin prejuicios de hechos sin interpretar. Respecto a ello el historiador advertía que, «el ideal inductista de la pura observación ha resultado un espejismo, no menos en ciencia que en arte. La propia idea de que debería ser posible observar sin previsiones, de que podemos transformar nuestra mente en una inocente hoja blanca donde la naturaleza consignará sus secretos, ha sido objeto de críticas enérgicas. Toda observación, según ha destacado Karl Popper, es resultado de una pregunta que planteamos a la naturaleza y toda pregunta presupone una hipótesis preliminar».

Abundando en esa dirección, en unas palabras muy conocidas, escritas por Julio Caro Baroja, desde sus intereses como etnógrafo y etnólogo, al referirse al dibujo como «elemento fundamental para *comprender*», precisa: «un dibujo supone un acto mental complicado y dirigido a algo; a un objeto en sí. Ante algo que *parece lo mismo*, un ojo resalta un elemento; otro, otro. Para un ojo la sombra y la penumbra son lo esencial, porque quiere dar sensación de misterio. Para otro es la línea constructi-



117. Montaje fotográfico de Gregorio Marañón comparando los retratos de los *Apóstoles* del Greco con los locos de un manicomio de Toledo.

va de la casa aunque esté envuelta en sombras. Para otro, algunos detalles. Hay tantas realidades como ojos. La Ciencia no es más que la multiplicación consciente de esas realidades; y el Arte lo fue antes que ella».

En torno a todas estas cuestiones recordamos que el mismo Rudolf Arnheim, al estudiar en su *Arte y percepción visual* unas constantes perceptivas universales, reconoce que «la forma del objeto que vemos no depende solamente de su proyección retiniana en un momento dado. En rigor, la imagen viene determinada por la totalidad de experiencias visuales que hemos tenido de ese objeto, o de esa clase de objeto, a lo largo de nuestra vida». En esa dirección, los análisis de Gombrich en torno a los procesos de percepción en el arte conceden la mayor importancia a la experiencia y a los condicionantes culturales del sujeto. Este historiador desautorizaba con su argumentación la conocida idea de John Ruskin, escrita en 1856, defendiendo para la pintura lo que él definía como *«la inocencia del ojo,* o sea, una especie de percepción infantil de esas manchas de color, meramente en cuanto tales, sin conciencia de lo que significan, como las vería un ciego si de pronto cobrara la vista».

En este punto recordamos otro argumento de Gombrich en su *Arte e ilusión,* citando un relato del ilustrador alemán Ludwig Richter, en el que unos jóvenes estudiantes de arte, en torno a 1820, se propusieron dibujar el mismo paisaje esforzándose en expresar el motivo tan objetivamente como se pudiera; sin embargo, «cuando al atardecer compararon los frutos de su esfuerzo, sus transcripciones diferían en un grado sorprendente. El temple, el color, incluso los contornos del motivo, habían sufrido una sutil transformación en cada uno de ellos...». En un intento de explicar las diferencias en relación con el carácter, Richter explica cómo «el pintor melancólico hizo más rectos los contornos exuberantes».

Estas consideraciones abundan en el gran error de ignorar el papel de los modelos estéticos, cuestiones de estilo y convenciones culturales aprendidas en la práctica artística de cada época y autor, que eran, precisamente, antes de la invención de la fotografía, el centro de atención para el aprendizaje. Conocemos innumerables testimonios históricos de los procesos de aprendizaje, la formación del criterio estético y las cuestiones relacionadas con el estilo. Según Benvenuto Cellini (1500-1571), para los artistas la «escuela del mundo» estaba constituida por dos obras: un boceto de Leonardo (para *La batalla de Anghiari)* y un cartón de Miguel Ángel *(Soldados bañándose* para el fresco de la *Batalla de Cascina).* Ambas obras habían estado expuestas una contra otra durante casi una década (1506-1515).

Del cartón de Miguel Ángel, Vasari escribió que se había convertido en una «escuela de artistas» y, según él, «todos los que estudiaron y copiaron el cartón (...) se convirtieron en célebres artistas». En consecuencia, para esta mentalidad no era tanto *el natural* como la actitud estética, ¿desde dónde se bordaba la práctica artística? Así, frente a la utopía decimonónica de un *ojo ingenuo,* en el siglo XVI las teorías de la *imitación* se vincularon con la *invención,* el *artificio* o el *capricho* del artista, para establecerse como elementos fundamentales en la teoría de las artes.

Frente al concepto de *visión-imitación,* los artistas deberían actuar con los «ojos purificados» *(occhi purgati)* a través del conocimiento espiritual, según la expresión acuñada y publicada en 1582 por Gabriele Paleotti. No era sólo una actitud moral o religiosa, también se tenía conciencia clara de poder adoptar una posición estética. Como una de las innumerables referencias históricas que podemos invocar respecto a este tema, recordamos la advertencia del pintor Vicente Carducho en sus *Diálogos de la Pintura,* impresos en 1633:

usando del natural sin preparación y sin ciencia, será ocasión de grandes daños. Por eso yo dixera, que se ha de estudiar del natural, y no copiar; y así el usar dél, será después de aver raciocinado, especulando lo bueno y lo malo de su propia esencia, y de sus accidentes (como diximos en el docto Pintor) y hecho arte y ciencia dello, que sólo le sirva [el natural] de una reminiscencia y despertador de lo olvidado.

De la importancia de la documentación utilizada por Carducho para «estudiar el natural», a través de una colección de estampas, da una idea la lista de artistas que acuden a la venta pública de sus bienes después de su fallecimiento: Félix Castelo, Alonso Cano, Antonio Puga, Martínez del Mazo, Antonio de Pereda, Herrera el viejo, etc. Estos artistas no acudían a la subasta para adquirir ningún instrumento óptico, anhelaban poseer un poderoso *instrumento conceptual:* las estampas coleccionadas por el pintor. No es difícil darse cuenta de que el caso de Carducho no era algo aislado, el mismo Velázquez, cuando muere en el año 1660, deja doce libros de estampas. A este respecto, se puede pensar que éstas representaban la tradición figurativa que, junto con los procesos mentales, explican la obra del pintor sevillano.

La copia del natural como crisol del estilo

Un malentendido del arte contemporáneo difunde la idea de que la copia del natural es un sometimiento que neutraliza el potencial expresivo de los artistas y, en consecuencia, su utilización como método de aprendizaje debe ser evitada. No obstante, la realidad contradice esta opinión y muchos artistas se esfuerzan para convencer de las bondades del método de la copia (figura 118). Desde esta posición, en el año 1963, el artista norteamericano Milton Kramer escribía en un texto titulado «Sobre el dibujo como crisol del estilo», unas palabras declarando:



118. Álvaro Siza, apunte del natural.

Uno tiene la impresión de que actualmente se está llevando a cabo un inmenso esfuerzo entre los artistas de Nueva York —si bien con toda probabilidad más entre los pintores que entre los escultores— para hacer que el dibujo vuelva a tener la posición que anteriormente tenía como crisol del estilo. Y quiero decir, en concreto, dibujar de la vida, del modelo, de las familiares realidades visuales del mundo inmediato que rodea al artista. El interés por dibujar de este modo nunca ha muerto por completo, ni siquiera entre los pintores y escultores abstractos que eliminan de su obra toda evidencia de ello; de hecho, muchos de esos artistas han

> sido excelentes dibujantes. Pero lo que sí ha experimentado algo parecido a su total extinción es la idea de que dibujar del modo dicho tiene algo que ofrecer como guía intelectual [...] Mas parece que actualmente se está produciendo un cambio en las fidelidades artísticas, con el resultado de que dibujar con un modelo delante está siendo de nuevo interesante para muchos de nuestros artistas más ambiciosos. En unos pocos ha llegado a constituir, sin duda, una obsesión, y precisamente una obsesión *intelectual,* la auténtica encrucijada en que se espera unir lo conceptual con lo perceptivo, de un modo que desde hace muchos años estaba por completo menospreciado (y por ello, fuera de toda consideración para muchos artistas jóvenes).

El método goza de un aval de muchos siglos; a finales del siglo XIV, el *Libro del Arte* de Cennini recomienda en su capítulo XXVIII la copia de modelos del natural al servicio de una concepción del arte como imitación de la naturaleza: «piensa que la guía mejor que puedes tener y el mejor timón es el dibujo del natural». Como consecuencia de ello, tanto el concepto como el término *imitazione* llegarán a ocupar una posición privilegiada en la teoría de las artes en Italia durante todo el Renacimiento.

La teoría de la *imitazione* se verá reforzada con la aportación de Marsilio Ficino, a mediados del siglo XV, al recuperar la concepción platónica para vincular la imitación con la idea; no obstante, tal como había sucedido en la Antigüedad, en el Renacimiento se superpusieron dos principios contradictorios acerca de la relación entre la realidad natural y su representación en el arte: la idea de que la obra de arte es inferior a la naturaleza a la que imita hasta lograr, en el mejor de los casos, una perfecta ilusión; en contradicción con ésta, existe la idea de que la obra de arte es superior a la naturaleza, ya que, los defectos de cada uno de los productos de ésta la sitúa frente a unos nuevos productos de la belleza.

Vasari es contundente al defender la idea de que la memoria puede llevar a prescindir del modelo:

> el tesoro secreto acumulado en la mente es manifestado por la obra y por la nueva criatura que el artista crea en su corazón en la forma de una cosa. Esta es la razón por la cual un artista experto no necesita copiar cada imagen de un modelo vivo, pues le es suficiente producir lo que a lo largo de mucho tiempo ha atesorado en sí mismo [...] por esto quien ha alcanzado una buena práctica podrá realizar algo bueno sin ningún modelo, en la medida de nuestra capacidad. No obstante siempre resultaría mejor si la copiara del natural. En cambio esto es imposible para los inexpertos, pues estas cosas no se consiguen por puro azar.

Contrahacer de la vista

«Contrahacer» es un término actualmente en desuso aunque fue muy utilizado en los textos artísticos de los siglos XVI y XVII hasta su sustitución por otros como *copia o *imitación. Con un significado de imitación de algo natural o artificial se venía utilizando desde la Edad Media, y no sólo en castellano; en efecto, en torno a 1235, Villard de Honnecourt, cuando dice haber dibujado del natural su famoso león, escribe: «fu contrefais al vif» (figura 119). Asimismo, en la edición de su *Arte e Ilusión,* el historiador E. Gombrich reproduce un grabado alemán del siglo XVI que muestra una *Naturliche contrafenhung* («copia del natural») de una especie de langosta que había invadido Europa por aquellos años. Aunque la palabra es la misma que se conti-

nuaría usando más de cuatro siglos más tarde, el concepto expresado cambiaría para depender de la formulación teórica italiana.

La fundación de la *Accademia del Disegno* en Florencia por Giorgio Vasari, el 13 de enero de 1563, marca un hito en donde culmina un largo proceso que se venía gestando desde hacía más de un siglo. El *Padre Disegno* queda definido entonces por Vasari como la «espressione e dichiarazione del concetto che sia nell'animo»; para él la arquitectura, la escultura y la pintura son las *arti del disegno;* un momento en el que se pensaba que los artistas que trabajaban en estos medios expresivos se enfrentaban a problemas similares, y por ello podían utilizar una teoría común. La teoría renacentista del arte es, en consecuencia, una teoría de las artes del *disegno*.

Como idea central de esas teorías, la «imitación de la naturaleza» impregnaría la acepción del término «contrahacer» al constituirse como el argumento más convincente. A propósito de esto, aunque no se ha prestado suficiente atención, se ha de recordar que en el siglo XVI y XVII en España era de uso habitual entre los artistas el vocablo castellano «contrahacer» con el significado de imitar o copiar, y con ese mismo significado aparece con frecuencia en la literatura artística de aquellos siglos, relacionada con el ámbito del dibujo, tal como se lee en un documento: «contrahacer [copiar] diferentes trazas de edificios».

Volviendo a la idea de imitación, ha de citarse la famosa definición vasariana del *disegno* en la Introducción de sus *Vidas:*

> El *disegno*, padre de nuestras tres artes, arquitectura, escultura y pintura, procediendo del intelecto, extrae de la pluralidad de aspectos de las cosas un juicio universal, semejante a una forma o idea de todo lo existente en la naturaleza, la cual es perfecta en sus medidas. Por ello no sólo en los cuerpos humanos y de los animales sino también en las plantas y en las construcciones, esculturas y pinturas conoce la proporción que tiene el todo con las partes, y que tienen las partes entre sí y con el entero conjunto.

En ese contexto teórico, la *Accademia del Disegno* de Vasari otorgaba al dibujo realizado ante el modelo vivo un papel principal; respecto a ello, sabemos a través de una carta de Federico Zuccaro, entre 1575 y 1578, cómo se solicita reservar una sala, una vez por semana, para el dibujo del natural del cuerpo desnudo, como testimonio de la necesidad de desarrollar ejercicios prácticos esenciales en el dominio de la profesión y conforme a los criterios y sensibilidad de la nueva era.

Mientras tanto, en las mismas fechas de la fundación de la academia florentina, en España, el maestro mayor de la Catedral de Granada, Lázaro de Velasco, en las anotaciones a su traducción del tratado de Vitruvio escribía:

> Ríense los italianos de nosotros que les comparamos sus papeles y estampas, sus rascuños y borradores que contrahacen [copian] los plateros y aprendices porque no tenemos abilidad para contrahacer [copiar] del natural.

En ese momento, no saber dibujar del natural suponía para los artistas una gran limitación que obligaba a depender de las ideas ajenas, teniendo que utilizar dibujos de otros autores o estampas de procedencia casi siempre flamenca; esta limitación provocaba la sonrisa despectiva de los artistas italianos. Esa crítica por la falta de originalidad y los reproches por la dependencia de estampas ajenas eran habituales, y también se criticaba por los propios artistas españoles, tal como se comprueba en

unas palabras del orfebre Juan de Arfe, escritas en 1587, criticando aquella decoración de la arquitectura «que por verse en los papeles y estampas flamencas y francesas, siguen los inconsiderados y atrevidos artífices, y nombrándolas invención, adornan, o por mejor decir, destruyen con ellas sus obras, sin guardar proporción ni significado». En los mismos años de la recomendación de Lázaro de Velasco para promover el estudio del cuerpo desnudo del natural, Felipe de Guevara, en sus *Comentarios de la Pintura* (1560), matizaba aún más la clave de la formación de los artistas, advirtiendo que no se hubiesen estragado «mil buenos ingenios» si «ovieran echado por camino derecho y seguido a los antiguos, o a la naturaleza».



119. Villard de Honnecourt, dibujo de un león realizado del natural.

Un reproche parecido por el abuso de estampas se repite en una noticia recogida por Jusepe Martínez, al narrar cómo a un pintor italiano instalado en Zaragoza «muchos de los que le pedían cuadros le daban unas estampillas de Flandes de simples autores, que las metiera en obra conforme se las pedía» impidiéndole por ello trabajar con libertad; en la visita de otro pintor italiano, «estremado dibujador de academia», ante los lamentos del primero quejándose de que «lo más es para monjas y frailes, y para oratorios de personas devotas», el visitante italiano, de camino hacia la Corte sentenció: «si esto pasa allá como aquí, me pienso volver a Italia».

Los artistas formados en el sistema académico vasariano basaban su aprendizaje en dos cuestiones diferentes pero relacionadas entre sí: en el conocimiento de los modelos estéticos del clasicismo en las obras de escultura y arquitectura, de las colecciones de los príncipes, los monumentos conservados y en los descubrimientos en las excavaciones para las nuevas construcciones urbanas. Asimismo, además de la Antigüedad, en la nueva Academia el dibujo del natural se proponía como un reto para definir el estilo y la manera, en función de la personalidad y los intereses de cada individuo, así como el reconocimiento de la posibilidad de asumir cada experiencia y «visión» particular; en definitiva, era un problema de la formación del gusto y el criterio estético ante un nuevo estilo.

Como consecuencia de todo ello, más allá de las cuestiones de oficio, las exigencias de orden estético se fueron imponiendo de forma irreversible. En el caso de la arquitectura, los criterios y opiniones de carácter subjetivo, referentes a cuestiones de gusto y de belleza, acordes con los nuevos tiempos, aparecían cada vez más, de forma habitual, en los informes de los constructores. En un texto del año 1512 sobre la construcción de la catedral nueva de Salamanca, recogiendo las opiniones

de nueve maestros de obras, acerca de una de las soluciones propuestas, se advierte respecto a una de las partes en forma de triángulo que «será cosa fea»; asimismo, ante la necesidad de poner muchas gradas en una de sus partes se dice que esa solución «será cosa defectuosa e fea»; asimismo, de una de las soluciones debatidas se afirmará que «estará fuera de concierto é orden de buenas iglesias, é sin gracia».

Volviendo a las anotaciones de Lázaro de Velasco, a propósito de su traducción del tratado de Vitruvio, al reconocer que los artistas españoles no sabían copiar del natural expresaba una metáfora de la incapacidad para proponer soluciones originales y una visión personal en las obras. En la traducción, tienen un excepcional interés para el tema que tratamos sus comentarios al capítulo I del libro I, en donde Vitruvio habla de la dificultad de «edificar acertadamente un templo con todos sus miembros proporcionados y bien repartidos». Para ello, el maestro granadino justifica su insistencia en la necesidad del estudio del cuerpo humano:

> quantas cosas a de saber el maestro mayor ordenador de obras principales que por faltarle el debido estudio no se dirá maestro mayor sino cantero o particular official como es un pintor, platero, entallador o ensamblador. I ansí los que se quieren mostrar más diligentes primos y curiosos no se curan de otra cosa ni tienen otra cosa por principal sino darse a ser estatuarios darse al debuxar y labrar el desnudo y a contra hazer del natural de cosas bibas de hombres y animales guardando la proporción, razón y cuenta que por ser cosas sacadas del natural dan gran gusto y tanto quanto más están bien labradas y aguardadas y detenidas dan más contento y lo del desnudo y contrahecho del natural de la figura humana ansí como es lo más dificultoso del arte ansí pocos lo entienden y saben y de aquí verán que de quantas historias y figuras que ay o se hazen avrá munchas buenas y acertadas y pocas y por maravilla hallará una bien acertada del desnudo y un crucifixo de cien estampas lo verán acertadamente debuxado. Ansí que quien quisiere ser buen Architecto o excellente pintor dese a la imaginería y entienda bien la anatomía y desnudo del cuerpo del hombre y lo demás en poco tiempo se le dará porque este es el principio y fundamento de todo.

En nuestra opinión, este fragmento puede considerarse un auténtico manifiesto teórico para la transformación del arte español del siglo XVI, en donde el dibujo de copia del natural puede simbolizar la valoración de la visión personal del artista, entendida como metáfora de la originalidad y la invención. Asimismo, el cuerpo humano estudiado a través de la escultura (imaginería) se convierte en la primera de las artes, al servir para «quien quisiere ser buen architecto o excellente pintor» a través del «desnudo del cuerpo del hombre», concebido como el «principio y fundamento de todo».

En su valoración de la escultura como el instrumento principal para el estudio y el conocimiento del cuerpo humano, Lázaro de Velasco reinterpreta la utilización del hombre vitruviano, originariamente inscrito en un cuadrado tendido de espaldas sobre el suelo y relacionado con la fundación de los templos. El maestro granadino lo concibe de pie, como una escultura:

> Y si entonces juntos los pies estando el hombre en pie se encaxare en un quadrado equilátero que pase por los extremos de las manos y los pies el centro de aquel cuadrado será el ombligo y éste tendrá el medio entre lo alto de la coronilla y las rodillas.

Este testimonio tan poco conocido en defensa de la necesidad del dibujo del cuerpo humano desnudo, realizado del natural, es más excepcional no sólo al estar escrito en España, sino por dirigir sus recomendaciones a los maestros mayores. La explicación no resulta difícil a la vista de los datos biográficos de su autor, ya que era hijo de Jacopo Florentino (1476-1526), quien había llegado a Granada como pintor, atraído ante la llamada de la actividad constructora del emperador Carlos V para la ciudad, aunque pronto se revelará como escultor y arquitecto.

En aquel momento, los argumentos en torno a la unidad de las artes se concretaban en torno al interés por el estudio del cuerpo humano como símbolo del nuevo humanismo. Existían dos caminos posibles: hacerlo directamente del natural o a través de la interpretación de las esculturas antiguas o las creaciones contemporáneas de artistas como Miguel Ángel; precisamente, Lázaro de Velasco habla de aquellos artistas que aprenden directamente de las obras antiguas, aquéllos que:

> Se van y pasan a estar y morar en Roma y como a Graduarse contrahaciendo y midiendo al menos las estatuas de aquéllos excellentísimos officiales antiguos que en mirarlos se quedan espantados y atónitos reputándose teniendo en poco lo que alcançan quando allá van en comparación de lo que veen y de aver visto y contrahecho excellentes cosas vienen con tanta riqueza de cognoscimiento que labran con plazer tornando a sus tierras y como an tomado de lo bueno y estando lo que se an esmerado en esto algunos estatuarios de nuestros tiempos que hazen poca falta los antiguos como Michael Ángel florentino [...] y muchos otros que han florecido por toda Italia.

No obstante, para Lázaro de Velasco, la valoración del dibujo del natural, aprendida de los artistas italianos a través de su padre, no impedía denunciar lo engañoso que puede llegar a ser un dibujo virtuosista de ornamentación «del romano»; a este respecto, en el concurso para la plaza de maestro mayor de la Catedral granadina, que él ganó, dio unas directrices para fijar los criterios de valoración de los dibujos de los proyectos.

Verdaderamente, se advertía un peligro para la actividad práctica de los constructores: la distracción en el preciosismo de un dibujo intuitivo basado en la habilidad y sensibilidad de los artífices más que en los conocimientos técnicos y racionales de la profesión. En los mismos años del concurso granadino, Rodrigo Gil de Hontañón expresaba una idea similar sobre esa cuestión al hablar de los dibujos en perspectiva:

> Porque no sería arte si [la perspectiva] a boluntad se escorçase, y ay algunos que son tan diestros en el contra açer de la bista, que sacan escogidas traças, y si los mandasen que los pusiesen en arte, no saben que cosa es línea, los tales por no saber açen grandes yerros, apartados de la figura que contra haçen, no entendiendo sus escorços.

Para él lo primero y más importante era la teoría, la ciencia que podía explicar y «dar razón» de los resultados obtenidos al ponerlos «por arte»; el don natural y la destreza aún quedaban en segundo lugar.

Modelo, muestra y maqueta

La palabra maqueta es de uso muy reciente; aunque en castellano existe desde el siglo XVIII en la práctica no se utiliza antes el siglo XX; está tomada del francés *maquette*, derivada a su vez del italiano *macchietta* que significa boceto y es un diminuti-

vo de *macchia* (mancha). En la arquitectura hoy se entiende por maqueta toda aquella representación tridimensional que, en un tamaño reducido, muestra el aspecto de una obra particular. «Modelo» es el término con el que se la designaba en el siglo XVI; éste indicaba lo que hoy conocemos generalmente como maqueta. En la edición de 1611 del *Diccionario* de Covarrubias, el vocablo «modelo» se define con estas palabras:

> Modelo. Latine exemplar vel archetypus, como para hacer una torre o otro edificio el artífice. Armase toda aquella fábrica abreviada en una pieça pequeña, que della a la principal no huviesse más diferencia que sólo el tamaño, o al revés, si de un gran edificio quisiesse hazer el dicho modelo.

Para nombrar las maquetas los griegos utilizaban dos términos diferentes: *typos* y *parádeigma*. El *typos* era la 'huella impresa o la imagen de un prototipo', mientras que *parádeigma* era 'lo que se muestra visible'.

En relación con los orígenes de este concepto, en el siglo XVI Juan Bautista Villalpando, en los comentarios a *La última visión del profeta Ezequiel*, analiza con gran detalle las instrucciones dadas por David a Salomón, su hijo, acerca del templo de Jerusalén cuyo autor era Dios. Allí Villalpando se resiste a prescindir de la poderosa cultura gráfica del Renacimiento para aceptar que una «maqueta» pueda ser suficiente en la concepción de la arquitectura; llevando interesadamente la interpretación hacia sus intereses en una concepción «dibujística» de la arquitectura, él comenta:

> Primeramente, aquello que se dice en hebreo está escrito HABENITH, palabra que significa propiamente semejanza, figura, ejemplar del edificio, ya que deriva de la raíz BANAH, que significa edificar. En verdad, muchas veces se toma por imagen, figura, ejemplar, como en el Éxodo: *según toda semejanza*. El Códice Regio traduce así del hebreo: *según todas las cosas que yo te haré ver*. ETH HABENITH, *semejanza, del tabernáculo;* UEETH HABENITH, *y semejanza, de todos sus vasos, y así harás*. Y en el Deuteronomio dice: *no sea que acaso engañados os hagáis una semejanza esculpida,* HABENITH, *imagen de varón o hembra*.

La palabra latina *forma* se utilizaba también para referirse a «planos» o modelos; de esta manera, las *forma urbis Romae* eran los planos de la ciudad que grabados en mármol servían de referencia para conocer la ciudad allí representada.

En el caso de la arquitectura (figura 120), durante la Edad Media, los términos utilizados para referir los modelos fueron muy variados: *disegniamento di legniame, asempro di legniame, disegno di mattoni, modellum muratum, forma di lignamine,* etc. También se utiliza el término *asempro,* derivado del latín *exempla*. No obstante, desde el Renacimiento se impone el término «modelo», aunque en alguna ocasión también se utilizó el término «*norma*». En el tratado de Filarete aparece claramente relacionado el término *norma* con el significado de modelo: «E giunto colla sua norma in mano... neanche la norma del disegno ha la lui data...».

En el Renacimiento español el término «muestra» se utiliza con mucha profusión; su acepción se refiere a las instrucciones particulares de lo que sería una idea general; la «traza universal» traducida en instrucciones particulares para los operarios. Para realizar las sillas del coro del monasterio de El Escorial se hicieron tres «muestras» del mismo modelo para que tres equipos diferentes de trabajadores las pudiesen

llevar a buen término sin separarse del proyecto original. Los testimonios de la construcción del Real monasterio dan buena cuenta del uso de la palabra muestra: «De las muestras de las Rexas, eligen una de las dos que ficieron los oficiales de las rexas.»



120. Zuccari y Borgini trazan el plano de la cúpula de la catedral de Florencia.

Al considerar el término «modelo» relacionado con las muestras y ejemplares, debe tenerse en cuenta otra de las acepciones de la palabra modelo: aquélla que se enlaza con su etimología latina, ser un *modus, modulus* o «exemplar», según un término muy utilizado en el mismo siglo XVI. La palabra latina *modellus* es un diminutivo de *modulus,* 'medida, ritmo, paradigma', en el sentido de «ejemplar»: 'ejemplo que por su perfección se debe imitar'. Precisamente en ese sentido, nos damos cuenta de la inestabilidad y variedad de los «modelos» estéticos de cada momento histórico: los *exempla* no sólo eran los modelos corpóreos, también habían sido los dibujos utilizados para la transmisión iconográfica y la fijación de los repertorios en los talleres medievales; en pintura, desde el Renacimiento, se conocerán como *modellini* los dibujos minuciosos y precisos utilizados para predecir en un tamaño reducido la obra sometida a la aprobación del comitente. Esas mismas obras también se conocerán en España con el nombre de modelos; así, el pintor zaragozano Jusepe Martínez (1601-1682) explicaba de él mismo cómo:

> el año 1673 me mandó S. A. Serenísima el señor D. Juan de Austria (que Dios guarde) hiciera un modelo pintado al óleo de blanco y negro para reducirlo a cuadro de mayor grandeza.

En este caso, aunque se tratase de un modelo pintado al óleo, al estar realizado exclusivamente en blanco y negro cumplía la misma función de proyecto que un dibujo; de hecho, el propio pintor relata que el mismo Juan de Austria, al verlo, exclamó en italiano: «Non fanno pintori li belli colori, se non disegno, e più disegno: studio e più studio.»

En cuanto al uso de la escultura como *exemplum,* las obras clásicas, en originales o a través de copias, ocuparán el lugar más importante en la función de servir de modelo para el dibujo y la pintura; la identificación entre modelo escultórico y ejemplo estético será total en los sistemas académicos de la enseñanza de las bellas artes; por esta razón, Bernini, en su visita a la Academia francesa había recomendado utilizar como modelos las «reproducciones en yeso de todas las bellas estatuas, bajorrelieves y bustos antiguos» para que los jóvenes pudiesen adquirir desde el principio, «una idea de belleza que les sirviera para toda la vida».

VIII

NOMBRES DE LAS OPERACIONES TÉCNICAS QUE SE REALIZAN

DELINEACIÓN, CUADRÍCULA, PAUTA, ENCAJE, CALCO, TOMAR PERFILES, CONTORNEAR, CARTÓN, PICADO, ESTARCIDO, PLANTILLA, MOLDE, CONTRAMOLDE, COLLAGE, FROTTAGE, GRATTAGE, FUMAGE, REPLANTEO, LEVANTAMIENTO, RESTITUCIÓN, REPROGRAFÍA, ESCANEAR, DIGITALIZAR

DELINEACIÓN: (derivado de «delinear», 'trazar las líneas de una figura') *representación de un *plano a *escala y realizado con instrumental de dibujo. También se deriva: «delineante». (Derivado del latín *linea*, 'raya', de *linum*, 'lino'.)

CUADRÍCULA: procedimiento que permite reproducir al mismo tamaño o a una *escala diferente otra obra previamente cuadriculada. || Cristal o bastidor con hilos en cuadrícula para copiar un dibujo o cuadro. Deriv. «cuadricular» y «cuadriculado»; variantes antiguas: «quadricula» y «quatricula». (Derivado del latín *quadro*, 'un cuadrado', aunque el concepto adquirido es el de 'red'.)

PAUTA: *patrón. || Referencia. || Conjunto de *rayas en un papel («pautado») para ayudar en el dibujo o la escritura. Deriv. «pautar». (Tomado del latín *pacta*, plural de *pactum*, 'convenio'.)

ENCAJE: (derivado de «encajar») primera etapa de algunos dibujos, generalmente los realizados del natural, para construir una *estructura geométrica lineal con el objeto de establecer el tamaño y la *proporción de las figuras conforme a la configuración del soporte. || Conjunto de líneas generales que definen el *contorno de una *figura, los miembros, ejes, posición y *movimiento. Deriv. «encajar». (Derivado del latín *capsa*, caja, por conducto del catalán *caixa.)*

CALCO: resultado de *copiar un dibujo o relieve por contacto del *original con el papel desde el que ha de ser trasladado. || En sentido figurado, imitación exacta y servil. (Derivado de «calcar», del latín *calcare*, 'pisar'.)

TOMAR PERFILES: expresión actualmente en desuso para referir el *calcado de los *contornos de una pintura sobre un papel superpuesto.

CONTORNEAR: (derivado de «contorno») trazar los *contornos o *perfiles de una *figura. || Recortar una pieza siguiendo el perfil de un modelo propuesto.

CARTÓN: *modelo realizado al mismo tamaño que la obra definitiva, sobre papel grueso, cartón o tela, habitualmente utilizado en la pintura al fresco, las vidrieras o los tapices. (Del italiano *cartone*, 'papel grueso' que usaban los artistas, sobre todo para la pintura al fresco.)

PICADO: acción de perforar los *cartones que sirven de *modelo para *calcar el dibujo sobre el soporte definitivo. (Derivado de «picar», voz común en todas las lenguas romances que significa 'golpear con algo puntiagudo'.)

ESTARCIDO: técnica de dibujo que consiste en el *picado de un cartón y pasado al soporte definitivo espolvoreando carbón sobre él. || Resultado de estampar dibujos al pasar una brocha por una *plantilla recortada con la *silueta de la *forma que se quiere *calcar. (Derivado de «estarcir», del latín *extergere*, 'enjugar, limpiar'.)

PLANTILLA: tabla o plancha recortada con la *forma que se quiere trasladar a otra superficie para dibujarla, cortarla, labrarla o moldearla. (Derivado de «planta», del latín *planta*, 'parte inferior del pie'.)

MOLDE: aunque la acepción más habitual de esta palabra es la de 'pieza hueca que da forma', se ha utilizado tradicionalmente como sinónima de *plantilla tomada como referencia para reproducir motivos *ornamentales. Deriv. «moldear». (Derivado de «modo», del latín *modulus*, 'medida para medir algo'.)

CONTRAMOLDE: *plantilla de cantería. || Voz en desuso utilizada para nombrar las piezas recortadas de madera o de metal utilizadas para labrar diferentes materiales con su forma. (Compuesto de «molde», del latín *modulus*, 'medida'.)

COLLAGE: técnica que consiste en pegar sobre un soporte diversos elementos. (Voz francesa, 'encolado'.)

FROTTAGE: procedimiento que consiste en frotar un *papel con grafito u otro material similar colocado sobre una superficie con irregularidades, como maderas o tejidos. Procedimiento descubierto por Max Ernst en 1925. (Voz francesa, 'frotado'.)

GRATTAGE: procedimiento utilizado por los surrealistas que consiste en el raspado de diferentes superficies pintadas. (Voz francesa, 'raspado'.)

FUMAGE: procedimiento que consiste en pasar la llama de una vela por una superficie. Fue inventado por Paalen en 1938. (Voz francesa, 'ahumado'.)

REPLANTEO: (derivado de «plantear», trazar la planta) trazado sobre el terreno de la forma de la obra proyectada, con el mismo tamaño que se va a construir. (Derivado del latín *planta*, 'la parte inferior del pie'.)

LEVANTAMIENTO: (derivado de «levantar», 'alzar') medición exacta de un terreno o edificio, en *planta, *alzados y *secciones, para representarlos en un *plano a una *escala determinada. Del latín *levare*, con el mismo significado.)

RESTITUCIÓN: (derivado de «restituir», 'restablecer una cosa') operación y resultado gráfico para reconstruir en *planta y *alzado los datos de un objeto a partir de un dibujo en *perspectiva o una fotografía del mismo. (Derivado del latín *statuere*, 'poner, colocar'.)

REPROGRAFÍA: conjunto de técnicas destinadas a la *reproducción de un documento. (Neologismo compuesto con la palabra «reproducción», en su acepción de 'copia' y el elemento *grafía.)*

ESCANEAR: digitalizar una imagen con un «escáner» codificándola numéricamente. (Derivado del inglés *scan*, 'examinar'.)

DIGITALIZAR: acción de convertir cualquier imagen en información codificada a través de valores en *bits* 0 y 1. (Derivado de *dígito*, 'número'.)

El proceso técnico

Además de las cuestiones de orden puramente conceptual, en el dibujo intervienen muchos elementos técnicos, estrictamente de oficio, en los que se acumula la sabiduría colectiva arraigada en el tiempo. Con independencia de las múltiples variables utilizadas y la diversidad de los métodos de trabajo realizados en distintas épocas, la técnica siempre ha tenido, además de una función como instrumento operativo, una función normativa. Ambas, contempladas desde la perspectiva actual, se suman a su interés como código interpretativo para la comprensión de las obras.

La técnica siempre está ligada a la práctica, la actividad manual y la experiencia siempre han tenido un carácter operativo, pero además, la práctica siempre ha estado provista de un peso teórico, de valores especulativos y de un lenguaje específico. En

siglos pasados la cultura técnica de los artistas se formaba y se adquiría a través de largos periodos de actividad en los talleres y en los estudios, para depurarse más tarde e institucionalizarse en las academias; se transmitía con la práctica, del maestro al discípulo y también se auxiliaba con escritos especializados.

A partir del siglo XVIII, los problemas de los métodos de trabajo surgen en varios temas, y entre ellos, la compleja fenomenología del modo de operar de los artistas para ser, cada vez en mayor medida, objeto de ensayos e investigaciones para revisar la relación directa de los artistas con la manualidad y el oficio. En 1797 Milizia escribía que «la parte intelectual del arte conservará siempre el mismo rango, aunque el artista no pueda expresarla sin un adecuado mecanismo, o sea, sin la intervención de la mano». Estas ideas habían estado recogidas en la *Encyclopédie,* en donde se leía en la voz «Arte»: «Todo arte tiene su especulación y su práctica: su especulación que no es otra cosa que el conocimiento no operativo de las reglas del arte; su práctica, que no es sino el uso habitual y no reflexivo de las mismas reglas. Es difícil, por no decir imposible, llevar lejos la práctica sin la especulación y, recíprocamente, dominar la especulación sin la práctica.»

En ese debate los procesos técnicos del dibujo se contemplan con un interés diferente al de la pura transmisión de conocimientos en los talleres. En ellos, aunque el dibujo se ha considerado siempre como una fase preliminar y previa a la ejecución de cualquier obra, los dibujos también se han podido realizar directamente sobre la superficie preparada del soporte para la obra definitiva o transfiriéndolo mediante un *cartón.

Uno de los métodos más utilizados en todos los tiempos ha consistido en transferir a la superficie definitiva el dibujo realizado previamente en un cartón; para ello se utilizaban dos métodos de transporte: el *estarcido, espolvoreando los contornos perforados de un dibujo en un cartón, con carbón pulverizado que fijaba en la superficie el trazado de la composición. Los cartones utilizados servían muchas veces de patrón para varias aplicaciones, algo que explica el pésimo estado de conservación con el que han llegado hasta nuestros días. Tras la muerte del Bergamasco en 1569, en un inventario se habla de: «Papeles de dibujos, llámanse espulburio. Ítem, veinte y dos pedaços de papeles e dibujos que se llaman espulvaros por que están picados con alfileres para echar polbo para pintar». El procedimiento para trasladar los dibujos está perfectamente detallado en el tratado de Palomino:

> Asentado pues este primer cartón dibuxado, y picado, como se dixo [...] y fixado con sus tachuelas, se estarcirá con la mazorquilla de carbón molido; y también se ha de golpear con ella por toda la orilla, para cortar después la tarea por aquella señal, y que sirve de registro, para ajustar por ella la del día siguiente, y así de los demás.
>
> Hecho esto, se quitará el cartón, y se recortará toda la orilla de la tarea, que quedó señalada, dónde terminaba, y esto se hará con un cuchillo, o paletilla en punta, cortando al soslayo hacia fuera para que no rebabe, ni haga quiebras hacia dentro, porque siempre se ha de tender dos dedos más de lo señalado, y lo que sobrare no se ha de rozar hasta que esté acabada la tarea, porque ayude a conservar su frescura por las orillas. Después se irán pasando con una punta de lapiz negro, no muy aguda, todos los perfiles de lo estarcido: y los que fueren lineas rectas se tiren con regla; y si hubiere algunas curvas que dependan del centro, tiradas con bramante, y lápiz, que esté atacado en él. Y esto ha de ser de suerte, que demás de señalar lo negro del lápiz, haga algún sulco en el estuque, para que después que con la repetición de las

tintas se haya perdido el trasparente de los trazos del lápiz, el sulco pueda servir de registro.

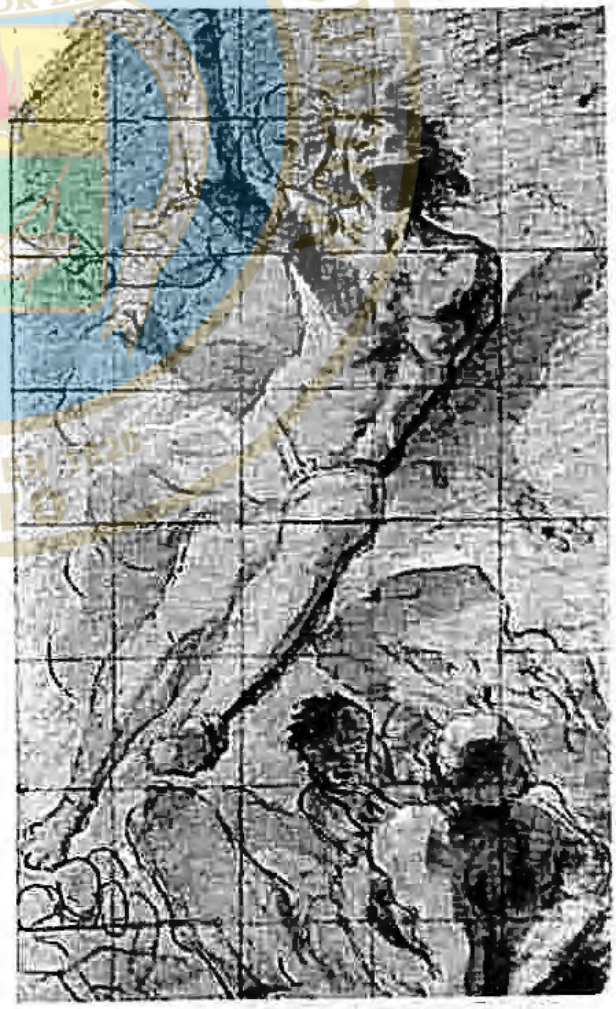
La fabricación, previa a su utilización, y el uso de los cartones está explicado detalladamente por Vasari en sus *Vidas:*

> Hechos así los dibujos, quien quiera trabajar al fresco, es decir, pintar sobre el muro, necesitará hacer cartones, aunque muchos también utilizan cartones para trabajar sobre tabla. Los cartones se hacen así: se empastan hojas cuadradas de papel con goma y se pegan a la pared; a cada cartón se le deja de margen dos dedos que también se encola para unir un cartón con otro; luego se les moja con agua fresca y así, blandos, se estiran para que al secarse no queden arrugas [...] Y cuando se usan [una vez dibujados] esos cartones para pintar al fresco o hacer otra clase de pinturas sobre muros, cada día se recorta un trozo para las comisuras, y se calca sobre la pared recién revocada con cal fresca y pulida. El trozo de cartón se coloca sobre el sitio donde debe hacerse la figura y se marca, a fin de que no se produzcan confusiones y se sepa el lugar donde debe ir cada trozo de cartón. Después por los contornos del citado cartón, se va calcando con un hierro sobre la cal, la cual, por estar fresca, recibe la presión y queda perfectamente marcada.

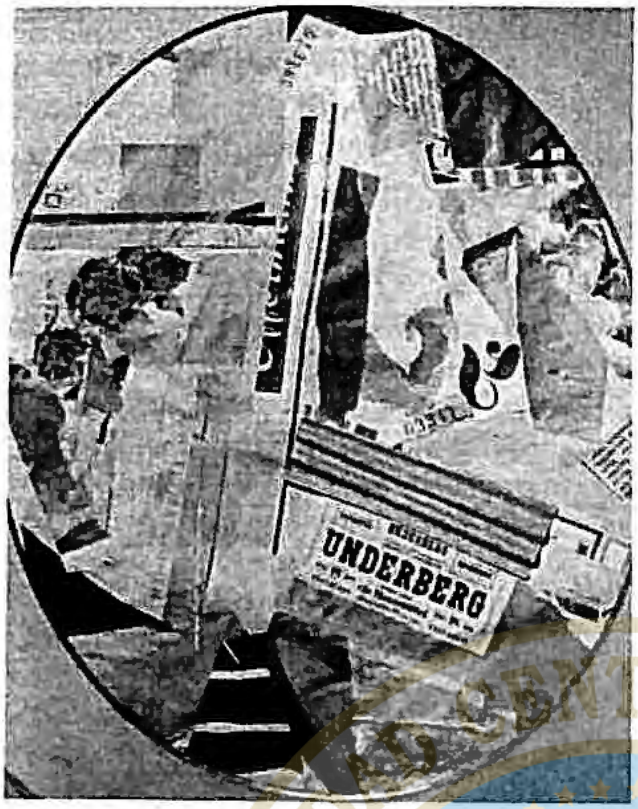
Otro de los procedimientos más tradicionales es el de la *incisión, ejecutada con un punzón metálico, directamente sobre las capas preparatorias o por *calco. Vasari también describe, para calcar el dibujo sobre una tabla, un sistema con papel y carbón, en el que el papel ennegrecido por la cara apoyada en la pintura producía unas manchas negruzcas sin rayar la superficie: «para las tablas y los lienzos se hace el mismo calco, pero el cartón debe ser de una sola pieza, con la diferencia de que el reverso del cartón se tiñe con carbón o polvo negro, de modo que al ir marcando con el hierro quede calcada y dibujada la tabla o el lienzo».

La utilización de cuadrículas superpuestas al dibujo totalmente acabado ha sido uno de los métodos más utilizados para facilitar la reproducción en un tamaño diferente, conservando las mismas proporciones (figura 121). Esta operación se puede realizar utilizando el mismo material del dibujo original o cambiando de técnica para adaptarla a los materiales del soporte definitivo. También Vasari se refiere a este método al hablar del dibujo, aunque todos los tratados lo incluyen en su relación de recursos técnicos para trasladar un dibujo a la superficie definitiva.

Así, Palomino, uno de los más importantes tratadistas de la pintura española,



121. Pietro Testa, *El triunfo de la Fama.*



122. Kurt Schwitters, *Young-Plan*, 1929.

describe la cuadrícula al «tratar también de los medios de que se puede valer [el principiante] para ajustar más la copia que hiciere al original, en razón de contornos, o perfiles; de éstos, el más común es la quadrícula, que viene a ser lo mesmo que un pitipié, pues no sólo sirve para lo igual, sino también para lo mayor o menor».

En cuanto a la expresión clásica «tomar perfiles», podemos constatar su importancia al comprobar cómo está recogida en los tratados: así, al hablar del dibujo, Carducho escribe: «házense también sólo los lineamentos sin sombras; y éstos se llaman perfiles, contornos o dintornos. Éstos se suelen pasar sobre el lienzo, tabla o pared, que se llama pasar perfiles: y tomar perfiles, es quando sobre la pintura se pone un papel azeitado, y por los términos se transparentan, se señala con lápiz en el mismo papel: y también se toma perfilando la Pintura con carmín, y puesto un papel encima, y apretado con la mano, queda señalado el carmín en el papel (que después se pica para estarcirlo adonde se ha de pintar)».

«*Collage*», «*frottage*», «*grattage*», «*fumage*»

La importancia de la ciudad de París, desde el siglo XIX, en la gestación del arte contemporáneo y, particularmente en las vanguardias del primer tercio de siglo, se tradujo en la acuñación de algunos vocablos de arte que pasaron a incorporarse en otros idiomas. Así, la palabra *collage*, que significa 'encolado', se incluye en el vocabulario de las artes para nombrar las primeras obras realizadas hacia 1911 con esta técnica por Picasso y Braque, cuando pegaban trozos de papel en sus obras. Al pegar papeles o diferentes objetos, se sustituía la representación de ese elemento con su propia presencia física (figura 122); el mismo Braque afirmaba que con ese procedimiento se incorporaba una certeza en medio de una obra donde todo está sólo figurado, representado o sugerido.

La incorporación de materiales distintos de los pigmentos de color tradicionales de la pintura amplió extraordinariamente el espectro de posibilidades expresivas, y no sólo en el dibujo o la pintura, también en la escultura, tal como proclamaba Boccioni en el *Manifiesto técnico de la escultura futurista:* «una composición plástica no tiene por qué estar hecha de un solo material. En una sola obra pueden unirse veinte distintas para aumentar su fuerza expresiva. Citemos sólo unas cuantas: vidrio, madera, cartón, cemento, crin de caballo, piel, tela, espejos, luz eléctrica, etc.».

En cuanto a la palabra *frottage*, que se puede traducir por 'frotado', según el Diccionario abreviado del Surrealismo, es un «procedimiento descubierto por Max

Ernst, el 10 de agosto de 1925. El procedimiento del "frottage", que sólo se basa en la intensificación de la irritabilidad de las facultades del espíritu por medios técnicos apropiados, que excluye toda construcción mental consciente y reduce al mínimo el papel activo del hasta entonces llamado "autor", se reveló como el auténtico equivalente de la *escritura automática*». Como un ejemplo de los resultados de esta técnica, el artista americano Robert Rauschenberg utilizó trozos de ilustraciones de revistas, humedeciéndolas con un disolvente para, al cabo de unos minutos, frotarlas sobre el papel colocado debajo, quedando impreso con las tintas así disueltas.

A su vez, la palabra francesa *grattage,* que significa 'rascadura' o 'raspadura', designa una técnica que consiste en dibujar, rascando un papel blanco, preparado con una imprimación negra, para obtener unos trazos blancos sobre el papel, destacados sobre el negro de la preparación. Uno de los artistas que han utilizado intensamente esta técnica ha sido el pintor Jean Dubuffet, logrando unos resultados de gran calidad expresiva.

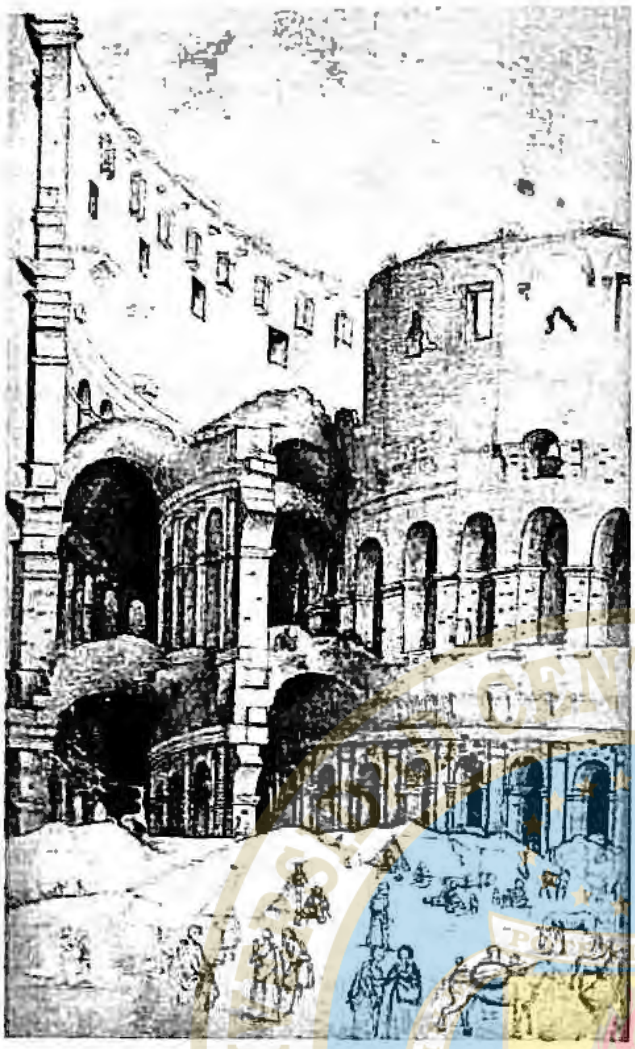
Respecto al *fumage,* 'ahumado', es una técnica inventada el año 1938 por el pintor Wolfgang Paalen, que había pertenecido al grupo «abstracción-creación»; el procedimiento consistía en pasar la llama de una vela por la superficie de un papel o de una superficie ya pintada.

Levantamiento de planos

En castellano existen expresiones como «levantamiento topográfico» que son bien conocidas y con un significado fácil de comprender: hace referencia al dibujo de una porción determinada de terreno con las convenciones gráficas propias de la topografía. En italiano existen nombres con una larguísima tradición, como el *rilevamento architettonico* o el *rilievo,* utilizadas para nombrar en muchas ocasiones asignaturas de dibujo que acumulan un amplio bagaje de conocimientos. El matiz no es intrascendente; no es lo mismo construir que reconstruir; levantar o *rilevare.*

El levantamiento arquitectónico de monumentos antiguos surge con una fuerza extraordinaria en Italia durante el Renacimiento, a causa del interés hacia las ruinas de la arquitectura clásica, dando lugar al desarrollo de técnicas de toma de datos que se han continuado desarrollando hasta la actualidad (figura 123). La evolución de las técnicas gráficas utilizadas para dibujar la arquitectura antigua recorrió varias etapas; en una primera se caracterizan los dibujos por su aspecto subjetivo, dando lugar a una segunda etapa en donde los dibujos alcanzan un grado mucho mayor de objetividad, para llegar a una tercera fase en donde los dibujos están basados en elaboraciones científicas basadas en el interés, entre otras cuestiones, por la investigación de los sistemas de proporciones.

En las primeras fases que se pueden denominar empíricas, de aproximación, la técnica se basa en la formación y capacidad de cada artista, logrando unos resultados con unas connotaciones técnico-analíticas. Es conocida una anécdota contada por Vasari, a propósito de Domenico Ghirlandaio, sobre su valentía al dibujar a ojo con una perfecta proporción: «Dicen que dibujando antiguallas de Roma, arcos, termas, columnas, coliseos, obeliscos, anfiteatros y acueductos era tan ajustado en el dibujo, que lo hacía a ojo, sin regla o compases o medidas; al medirlos después de realizados comprobaba que eran tan exactos como si los hubiese medido. Dibujando a ojo el Coliseo hizo una figura recta de pie, de manera que midiéndola se podía medir todo el edificio».



123. Detalle del Coliseo de Roma en un dibujo del *Codex Escurialensis*.

Todas estas prácticas de dibujo están vinculadas a cuestiones de estudios históricos, arqueológicos, de restauración y de catalogación y divulgación del patrimonio cultural. Asimismo, el levantamiento de planos está asociado íntimamente al concepto de medida, por lo que precisa de conocimientos metrológicos en donde se incluyen cuestiones de técnicas tradicionales de medición hasta llegar a las últimas tecnologías. Desde el Renacimiento los arquitectos estaban interesados por el estudio de los edificios de la Antigüedad respecto a las reglas relacionadas con los cinco órdenes clásicos. Esta obsesión por los órdenes se manifiesta viendo los títulos de los libros de teoría de la arquitectura de los tres siglos posteriores: *Regola delli cinque ordini d'architettura*, de Vignola (1562); *Rules for drawing the Several Parts of Architecture*, de James Gibbs (1732); *Nouveau Parallèle des Ordres*, de Normand (1819). Los tratadistas se esforzaban en medir los edificios de la Antigüedad; como pionero, Alberti había insistido en la importancia de las lecciones sacadas de la Antigüedad: «no quedaba el menor resto de estructura antigua que tuviera algún mérito, que yo no haya ido a examinar para ver si algo podía aprender de él».

Se puede situar en el siglo XV, en Italia, el comienzo de las prácticas de levantamiento urbano y territorial para ser considerado una disciplina fundamental para el conocimiento del territorio, la ciudad y los monumentos conservados de la Antigüedad. El proceso histórico está jalonado de aportaciones como la del arquitecto Bernardo Rucellai, quien durante una visita a Roma con Lorenzo de Medici hizo dibujar algunos edificios romanos.

IX

NOMBRES RELACIONADOS CON LOS TRAZOS REALIZADOS Y CON LAS ESTRUCTURAS EN DONDE SE DESARROLLAN

GRAFÍA, TRAZO, LINEAMIENTO, MARCA, RAYA, INCISIÓN, ESGRAFIADO, HUELLA, VESTIGIO, RASGO

GRAFÍA: conjunto de *signos dibujados representando una *figura, una palabra o un sonido. Deriv. «grafismo». (Derivado del griego *grápho*, 'yo dibujo, escribo'.)

TRAZO: raya, marca o línea. || *Delineación de un dibujo. (Derivado de «trazar», del latín *tractare*, 'tirar con una línea'.)

LINEAMIENTO: término actualmente en desuso para expresar las líneas o *contornos de un dibujo o pintura. Variante: «lineamento». (Derivado de «línea», del latín *linea*, 'rasgo, raya'.)

MARCA: (derivado de «marcar», 'señalar') *señal que se hace en una persona, animal o cosa para diferenciarla de otras. Deriv. «marcador». (Del latín *marcare*, con el mismo significado.)

RAYA: *señal larga y estrecha marcada en una superficie. || Límite que se pone a una cosa. Deriv. «rayar». (Derivado del latín *radius*, 'varita'.)

INCISIÓN: *hendidura hecha con un instrumento punzante. Se puede realizar como dibujo o *esquema básico en la pintura sobre tablas. Estas incisiones se pueden ver mejor con una luz rasante o con técnicas radiográficas. (Derivado del latín *incidere*, 'hacer corte o incisión'.)

ESGRAFIADO: técnica de *ornamentación mural con dos o más capas de enlucido, en donde se levanta la última de acuerdo con un dibujo previo, para contrastar el *fondo que no se levanta de la última capa en donde se ha trazado el dibujo. (Derivado de «gráfico».)

HUELLA: *señal o *vestigio que queda de una cosa en otra. || Indicio, pista, rastro. (Derivado de «hollar», pisar, del latín *fullare*, 'abatanar'.)

VESTIGIO: *huella. || *Señal que queda en un sitio por donde se ha estado. (Del latín *vestigium*, 'planta de pie'.)

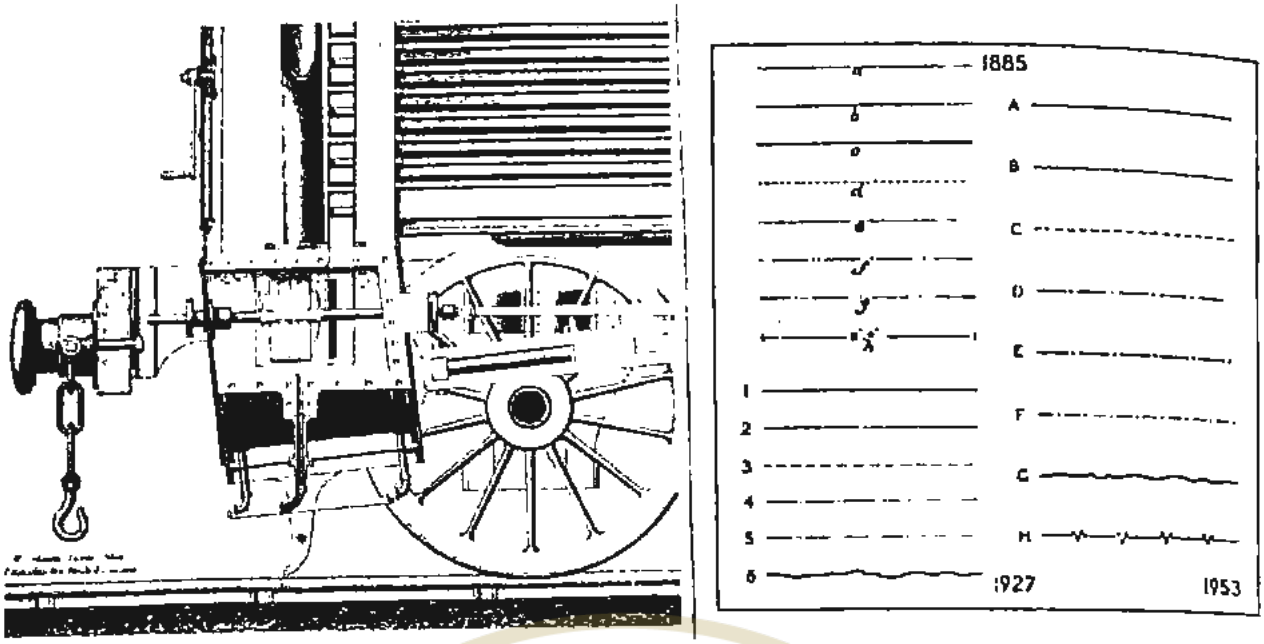
RASGO: *línea o *trazo que se hace al *dibujar o escribir sobre una superficie. || Aspectos característicos en la obra o la manera de dibujar de un individuo. (Derivado de «rasgar», del latín *resecare*, 'cortar'.) También se deriva: «rasguño».

Grafismo, trazos y líneas

Por «grafismo» se entiende la *señal dejada en un soporte de la *representación considerada desde un punto de vista formal; es la *marca lineal dejada por el lápiz, la pluma, el pincel, la punta seca..., es la materialización del *gesto del dibujante o del escritor que utilizan los mismos instrumentos. En la actualidad este término se suele utilizar para interpretar las diferencias de *estilo que se pueden producir, en la mayoría de los casos, cuando se dibuja a mano alzada; indicando unas consideraciones contextualizadas en ideas estéticas; cada autor posee un grafismo particular.

El término «trazo», al contrario de lo que sucede con la palabra grafismo, se utiliza más al hablar de las marcas dejadas a mano alzada; y, con más frecuencia, con instrumentos de delineación se suele hablar de trazado como de algo más mecánico que expresivo. En ese contexto se habla de trazos continuos y discontinuos, trazos gruesos y finos, etc. Respecto a ello, desde el academicismo neoclásico se intentará establecer un código para la utilización de diferentes tipos de trazos utilizados en la representación de la arquitectura. En el tratado de Rieger de 1763 se especifica: «para distinguir las partes iluminadas, y las sombras, sirve esta regla: las superficies, que suben en alto, se expresan con líneas más delicadas hacia la parte por donde viene la luz; pero con líneas más gruesas en la parte opuesta» (figura 124).

Utilizar la palabra «línea» como sinónimo de «trazo» es una metonimia, ya que la acepción principal de línea hace referencia a un concepto abstracto de la geometría y no a algo material. La íntima relación entre los trazos lineales del dibujo y la ra-



124. Detalle de una sección de locomotora (1838) y diferentes convenciones de trazos de dibujo técnico industrial.

cionalidad propia de la geometría justifica la importancia dada a este modo de expresión en el dibujo de arquitectura realizado en las academias del siglo XIX. Así, en una obra destinada a los alumnos de la *École des Beaux-Arts,* su autor, Julián Guadet, escribirá: «el dibujo de arquitectura es el dibujo geométrico; el dibujo geométrico es el dibujo exacto, se puede decir que es el dibujo por excelencia».

Al ser las estructuras lineales algo asociado a la precisión, en las tablas medievales era frecuente el trazado previo de las obras con un instrumento punzante que dejaba unas señales en forma de incisiones, unos cortes superficiales sobre la imprimación que cubría las tablas; era el dibujo básico. Con una luz rasante las incisiones suelen verse a simple vista aunque en la actualidad pueden fotografiarse con técnicas más o menos complejas; los documentos realizados con estas tecnologías a veces se designan como «mapas de incisiones».

Una técnica similar se ha utilizado en algunas ocasiones para dibujar con incisiones sobre una superficie blanda como puede ser la cerámica; Picasso ha logrado unos resultados de calidad excepcional con estos recursos técnicos. El «esgrafiado» tiene una gran relación con estos medios expresivos, al basarse en la realización de incisiones sobre una pared preparada con una capa de mortero, casi siempre compuesta de cal y arena.

ORNAMENTO, ADORNO, ORLA, HISTORIADO, GRUTESCO, ROCALLA, FILIGRANA, ARABESCO, LACERÍA, TRACERÍA, CALIGRAFÍA, RÚBRICA, CALIGRAMA

ORNAMENTO: sinónimo de *adorno. || Elemento accesorio de carácter superficial que se pone para acompañar una obra con el fin de embellecerla. Deriv. «ornamentar», «ornamentación» y «oramental». (Derivado de «ornar», del latín *ornare,* 'adornar'.) También se deriva «ornato».

ADORNO: (derivado de «adornar») lo que sirve para hermosear una obra. (Derivado del latín *ornare*, con el mismo significado.)

ORLA: *adorno que se pone en los bordes de una hoja de papel, alrededor de lo escrito o rodeando un retrato o *viñeta. Deriv. «orlar». (Derivado del latín *ora*, 'orilla'.)

HISTORIADO: en sentido figurado: recargado de *adornos. (Derivado de «historia».)

GRUTESCO: *ornamentación caprichosa de bichos, quimeras y follajes. (Del italiano *grottesco*, *'adorno que remeda lo tosco de las grutas, con las conchas y animales que en ellas se crían'.) «Grotesco» pasará más tarde a significar 'algo extravagante o ridículo'.

ROCALLA: tipo de *ornamentación inspirado en las grutas de los jardines renacentistas basado en la *imitación de elementos naturales, y que está en el origen del estilo rococó, llamado también estilo rocalla.

FILIGRANA: trabajo de orfebrería realizado con hilos de metales preciosos. || En sentido figurado, obra hecha con gran habilidad y finura. || *Marca en el papel que se ve al trasluz. (Voz italiana derivada del latín *filum*, 'hilo' y *granum*, 'grano'.)

ARABESCO: *decoración realizada a base de dibujos geométricos entrelazados. || En sentido figurado, línea ideal que define el *ritmo esencial de un dibujo o una pintura. (Del italiano *arabesco*, derivado de *arabo*, 'árabe'.)

LACERÍA: *ornamentación de líneas entrelazadas con estilizaciones de temas vegetales o *figuras geométricas. (Derivado de «lazo», del latín *laqueus*, con el mismo significado.)

TRACERÍA: *decoración en piedra formando combinaciones de *figuras geométricas para rellenar el hueco delimitado en los arcos góticos. (Derivado de «traza», 'idea o diseño del artífice para una obra'.)

CALIGRAFÍA: arte de escribir con letra correctamente formada. || Modo de escribir una persona. Deriv. «calígrafo» y «caligráfico». (Del griego *kalós*, 'bello' y *gráphо*, 'escribir'.)

RÚBRICA: *rasgo de *pluma, de *figura determinada, que algunos ponen como parte de la firma, después de su nombre. Deriv. «rubricar». (Del latín *rubrica*, 'tierra roja'.)

CALIGRAMA: *disposición tipográfica de una composición poética adoptando la *forma del objeto aludido en el *tema. (Palabra compuesta del griego *kalós*, 'bello' y *grámma*, 'escritura'.)

Adorno, ornamento y decoración

Al dibujo académico se le echó en cara, durante todo el siglo XIX, que no hubiese sido capaz de satisfacer las demandas de la pujante producción industrial; a pesar de ello, la respuesta a esta demanda se produjo poco a poco; en 1837 se abrió en Londres una Escuela Nacional de Dibujo, en la que se impartían «cursos de dibujo elemental y dibujo aplicado a varias industrias»; asimismo, en 1856 L. De Laborde publicó un tratado titulado *De l'union des Arts de l'Industrie;* a su vez, el arquitecto alemán G. Semper publicó sus comentarios sobre la primera Exposición Universal de Londres de 1851, en donde sugería cómo mejorar los métodos de formación de los futuros técnicos «especialmente con vistas a la formación del gusto». Una labor de divulgación también se realizó a través de importantes obras impresas, como la pionera *Gramática del ornamento* de Owen Jones, en 1856.

En esa época, la palabra «ornamento» se imponía con fuerza en toda Europa y, en España, veía la luz una obra de Cajal y Pueyo, casi idéntica a la de Owen, en donde se desarrollaba una teoría del dibujo de ornamentación. En ella se afirma que «el dibujo tiene por objeto reproducir en figura aparente los medios ornamentales concebidos por el decorador»; se asumía la existencia de un profesional, el decorador, dedicado a lo que se conocería, además de «artes decorativas», como «artes industriales», «artes aplicadas», «artes suntuarias» o «artes menores».

Cajal y Pueyo hacía referencia a los *repertorios ornamentales, reflexionando sobre su naturaleza y variedades y clasificándolos en una propuesta particular:

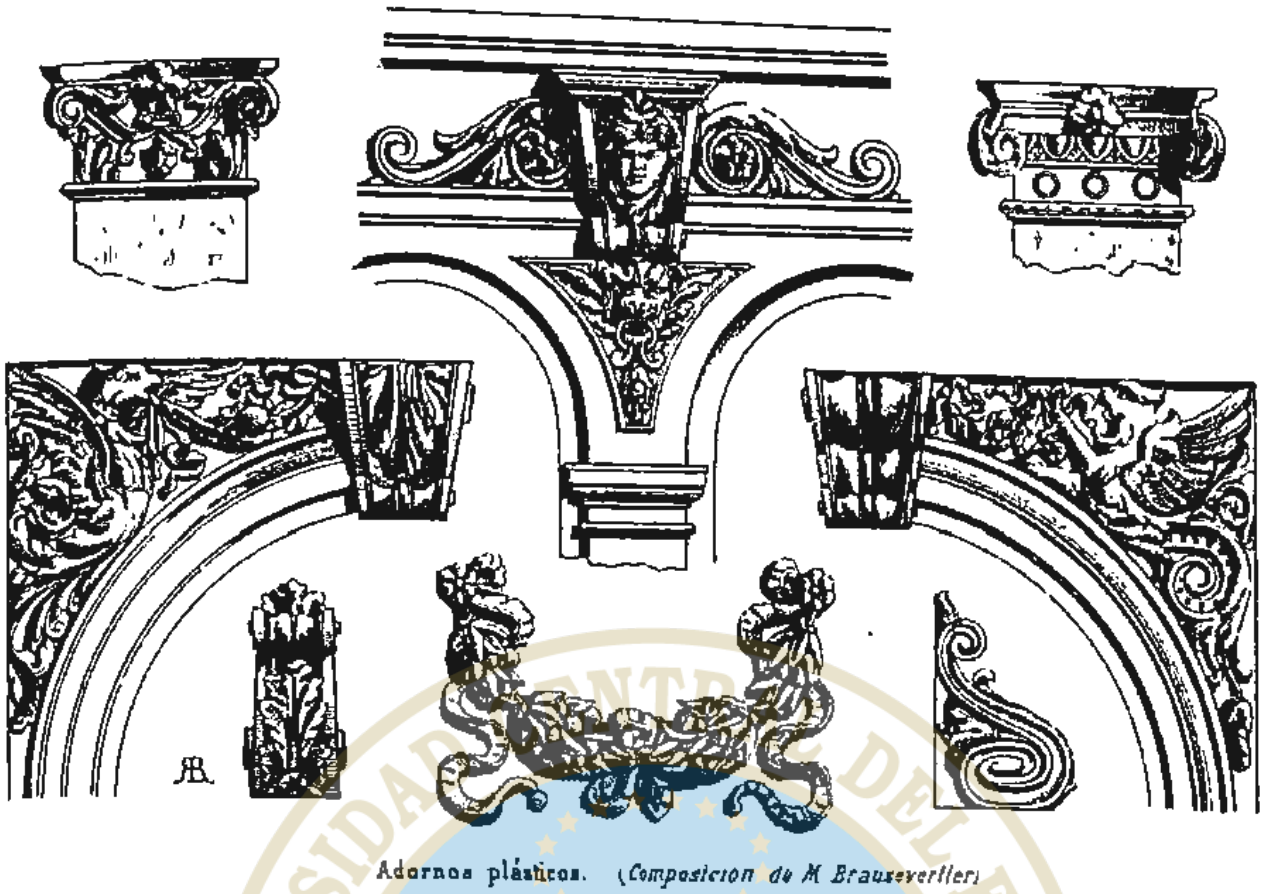
> Como a la fantasía artística no le es posible imaginar ninguna forma completamente nueva, en el sentido absoluto de la palabra, y le es preciso recurrir de una u otra manera a la naturaleza, de ahí que el dibujo decorativo, para obtener los elementos después combinados por la composición, sólo pueda entresacar sus partes constitutivas de cuatro grandes agrupaciones:
>
> 1.° La geometría.
> 2.° La botánica.
> 3.° La zoología.
> 4.° La caligrafía.

La «ornamentación», planteada con esa ambición, debe ser considerada sobre todo como un fenómeno de extraordinaria importancia en torno a la segunda mitad del siglo XIX, y vinculado con algunas circunstancias propias de la época, como puede ser el historicismo estético que recurría a las formas de los estilos del pasado para garantizar la calidad de las obras y avalarse así con su prestigio (figura 125).

Asimismo, el positivismo racionalista de la época cuestionaba a la «fantasía» la capacidad de «imaginar» nuevas formas, tal como afirma Vidal y Pueyo, por lo que se debe recurrir a la naturaleza para poder confeccionar un repertorio de formas clasificadas, como en la botánica o en la zoología, según el método más propio del siglo XIX: la taxonomía o ciencia de la clasificación. De forma parecida a los *álbumes con colecciones de plantas aplastados entre sus hojas, los álbumes con colecciones de repertorios ornamentales son el medio que hace posible el conocimiento y la aplicación de los adornos obligados por la época en los objetos industriales de ese momento.

La producción industrial permitía la fabricación de un gran número de ejemplares, algo que iba más allá del encargo particular de los anteriores sistemas artesanales de producción; en la nueva situación se hacía obligada la difusión de los productos, algo que se hacía posible a través de las Exposiciones Universales y los catálogos industriales. Respecto a esto último, la primera obra publicada en España, el año 1857, por Luis Rigalt, recoge en su largo título los términos clave del problema: «decoración», «ornato», «ornamentación» y «adorno»:

> *Álbum enciclopédico-pintoresco de los industriales. Colección de dibujos geométricos y en perspectiva de objetos de decoración y ornato, en los diferentes ramos de albañilería, jardinería, carpintería, cerrajería, fundición, ornamentación mural, ebanistería, platería, joyería, tapicería, bordados, cerámica, marquetería, etc., con una serie de adornos de todas las épocas del arte, aplicables a las varias secciones anteriores, para la correspondiente aclaración y estudio de las mismas.*

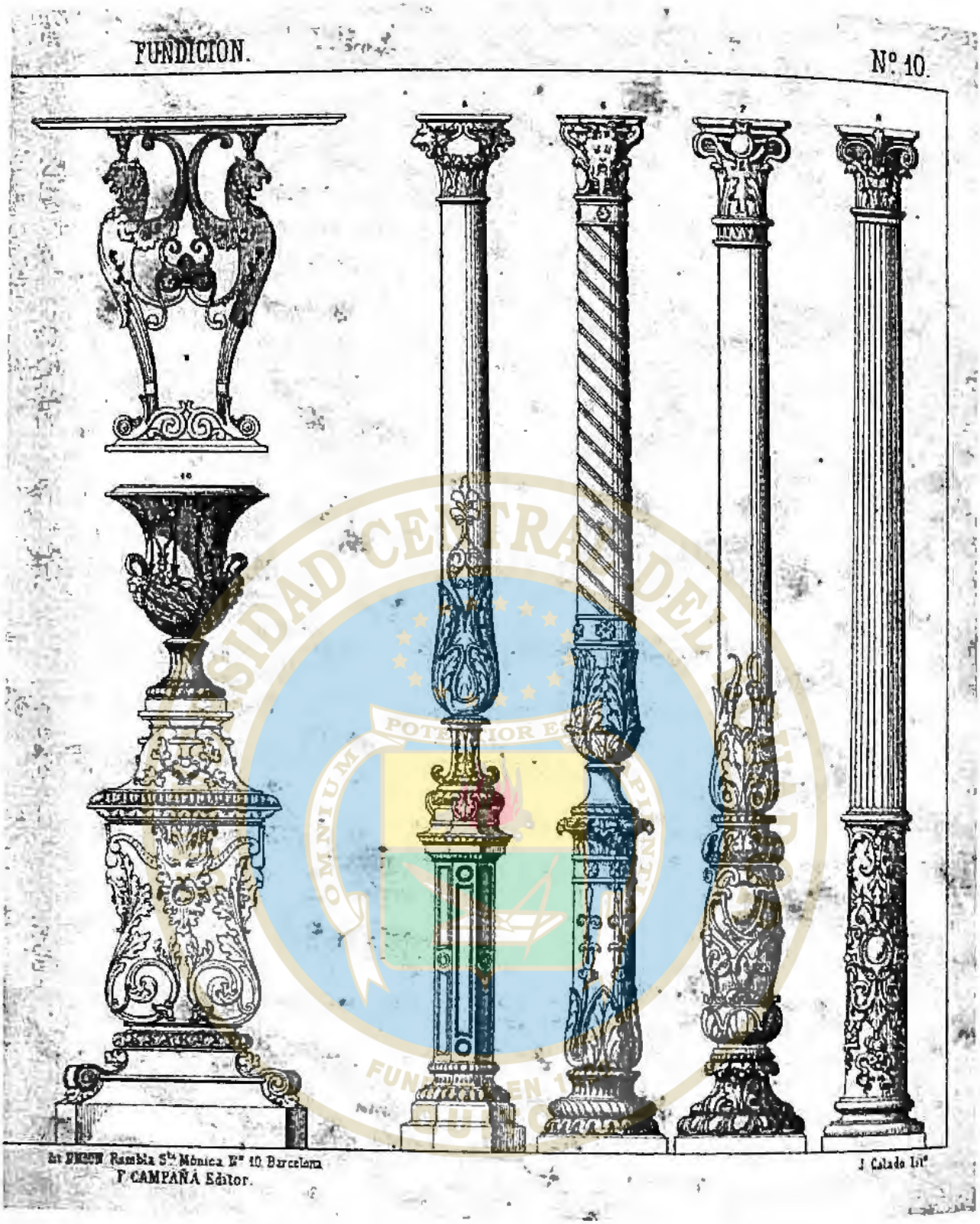


125. Lámina de temas de ornamentación de finales del siglo XIX.

Los repertorios de este *Álbum* de Rigalt estaban tomados de los estilos históricos, conforme a la mentalidad de la época en la que se valoraba, en un plano de igualdad, todos los estilos del pasado como fuente de inspiración para las artes industriales (figura 126); esta posición está enunciada con claridad en un artículo del escritor José Amador de los Ríos en el año 1871:

> El industrial y el artesano pueden y deben demandar modelos [clasificados por la «Arqueología»] o cuando menos motivos de imitación racional, acomodada a los usos y costumbres de nuestros días, a los productos de las «suntuarias» y demás «artes útiles» [...] que [la Arqueología] presenta en series ordenadas y provechosas los antiguos tesoros de las artes derivadas a la contemplación de sus actuales cultivadores para formar, corregir o perfeccionar el gusto.

La veneración por el ornamento culminó, como un canto de cisne, en el modernismo de los primeros años del siglo XX, para desaparecer proscrito por los movimientos de vanguardia y en consonancia con unas ideas opuestas a las que habían convivido con la ornamentación. El escepticismo filosófico y el relativismo científico, en paralelo a unas grandes transformaciones sociales, llevaron a considerar al ornamento, basado en la autoridad de la tradición, como un delito, tal como proclamó Adolf Loos en 1908 en el título de su *Ornamento y delito*. La ruptura con el arte del pasado pretendía ser total, y como manifestaba en sus páginas, «pertenece al estilo de nuestra época todo cuanto no ha caído en manos de los artistas». Unos nuevos términos venían a sustituir a los anteriores: la *«estructura» arrebataba su lugar al «ornamento», y el «diseño funcional» al del «dibujo decorativo».



126. Luis Rigalt, detalle de temas ornamentales, 1857.

Lacería y grutesco

En determinados periodos históricos, algún tipo de decoración particular se ha descrito con un nombre que ha podido trascender su ámbito original de aplicación; así, «lazo» es el nombre dado a un tipo de ornamentación formado por una o varias cintas que engendran múltiples polígonos con sus intersecciones y cam-

bios de dirección. De esta palabra se deriva «lacería» y ya aparecen en las ordenanzas profesionales de los albañiles en el siglo XV.

Mientras que la labor de lazo suele estar realizada en diferentes materiales, aunque el más empleado ha sido la madera, la «tracería» designa los *motivos decorativos y la propia decoración a base de formas geométricas combinadas, realizados generalmente en piedra y usados como relleno de espacios o como remate de diferentes construcciones.

Otro término actualmente en desuso, aunque habitual en los documentos del siglo XVI es el de «mazonería», usado en referencia a la obra de remate y decoración propia del gótico por comparación con la obra de estilo renacentista llamada del «romano». En el mismo siglo XVI el orfebre Juan de Arfe equipara este término con «crestería», afirmando que: «vino a caer esta Arte de su punto e introducirse la obra Bárbara llamada Masonería o Crestería». Al ser ésta un tipo de obra relacionada íntimamente con los gremios, los *repertorios de formas se estabilizaron a través de la enseñanza de los talleres.



127. Wendel Dietterlin, portada grutesca, 1598.

En los jardines renacentistas se pusieron de moda las construcciones de grutas artificiales, decoradas con figuras de animales reales y quiméricos y temas vegetales; de ahí el nombre de «grutesco», utilizado para nombrar las decoraciones recargadas de este tipo de representaciones. El término «rocalla» también se deriva de las rocas artificiales utilizadas en la ornamentación de las grutas (figura 127). Toda esta tradición culmina en el último barroco con lo que, precisamente, se denominó estilo «rocalla» o «rococó», utilizados también como sinónimos de los excesos decorativos.

En ese contexto las «artes menores», llamadas también «artes decorativas», alcanzan una categoría superior, por encima del papel subsidiario que la estética académica les había destinado. La acuñación de nombres como «estilo plateresco» indican la importancia y el protagonismo de las artes menores en un momento en el que la imagen está al servicio de los temas ornamentales y que muestran una capacidad para adaptarse a la evolución del gusto de cada momento. Así, la importación a Europa de temas ornamentales exóticos desde China, representó el papel de un mundo mágico en el que las formas se adaptan a todos los caprichos de la imaginación sin tener que someterse a los «órdenes» impuestos en occidente. A la magia de los temas decorativos de China se unirían más tarde los de la India. El término «indiana» hace referencia a un tipo de ornamentación textil que utiliza fundamentalmente motivos exóticos y el nombre procede del origen de este tipo de tejidos.



128. Caligrafía, lámina de la *Enciclopedia* de Diderot.

Caligrafía y caligramas

El término caligrafía se utiliza con una primera acepción para hacer referencia al arte de escribir con letra correctamente formada; etimológicamente significa 'hermosa escritura'. En oriente la influencia en el arte fue algo constante a lo largo de toda su historia; en China, desde la Antigüedad, la caligrafía estaba considerada como una de las seis artes mayores, y alguno de los calígrafos, como Wang-hi-che, adquirieron una fama similar a la de los grandes artistas occidentales. En el arte persa la caligrafía alcanzó su máxima perfección en el siglo XVIII y en la cultura musulmana se desarrolló a través de los frisos realizados con caracteres cúficos en la arquitectura para alcanzar su más alto valor en las funciones ornamentales.

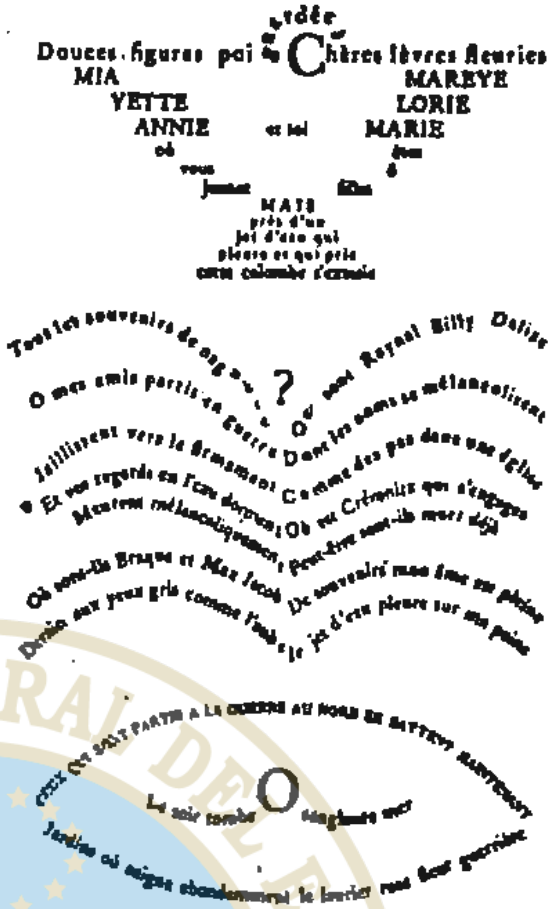
Los orígenes de la caligrafía occidental han de situarse en los monasterios medievales, acompañando a las miniaturas que muchas veces servían de medio de transmisión iconográfica para trasladarse a la pintura y a la escultura. En los manuscritos, las letras iniciales de los textos alcanzaban el más alto grado de perfección en los desarrollos de temas tanto decorativos como de arabescos.

Los copistas medievales perdieron su importancia con la difusión generalizada de la imprenta durante el siglo XVI, en donde los tipos móviles relegaron a la escritura manual, que perdió sus funciones y vio deteriorada su calidad formal, obligando por ello al desarrollo de la caligrafía para mejorar la forma y legibilidad de la escritura manual. Esto dio lugar a la aparición de diversas escuelas caligráficas que aún perduran, como la italiana, inglesa, francesa y española (figura 128).

Los tratados que surgieron para formular el nuevo arte de escribir, como en el caso del pionero del tipo de letra española, Juan de Iciar, tuvieron conciencia inme-

diata de las posibilidades decorativas para desarrollar también el virtuosismo técnico de los autores. En relación con ello, la moderna grafología tiene como objeto de estudio descubrir la personalidad y conocer del estado de ánimo del autor a través de la escritura, entendida como la huella de la acción física expresada en el trazado a través de los movimientos de la mano al dibujar.

No obstante, la similitud entre los trazos de la escritura y los realizados en los dibujos puede ser más que evidente; por ello, podemos calificar a la mayor parte de los dibujos de Dalí como caligráficos; en ellos es frecuente que él también acompañe sus dibujos con anotaciones escritas en las que se recrea con diferentes tipos de escritura realizados con una caligrafía personalísima y siempre ostentosa. Por ello, posiblemente sus dibujos más originales sean aquéllos que tienen una función «autográfica», próximos a la escritura y realizados con las técnicas de ésta, como la tinta china y el pincel.



129. G. Apollinaire, caligrama.

En las primeras vanguardias del siglo XX se retoman algunas tradiciones de la caligrafía clásica para adaptarlas a nuevos postulados; así, los «caligramas» (figura 129) surgen como composiciones poéticas con unas disposiciones tipográficas que adoptan la forma aludida en el poema. En 1918 Apollinaire publicó unos caligramas, en donde algunos poemas se presentan en forma de reloj, mandolina, corbata, surtidor, etc., con el objeto de producir en el espectador una doble impresión estética: la de la imagen y la de la idea.

X

NOMBRES RELACIONADOS CON EL CONCEPTO DE MEDIDA Y SU CONTROL GRÁFICO

GEOMETRÍA, GEOMETRÍA DESCRIPTIVA, SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN, AXONOMETRÍA, ESTEREOTOMÍA, ESCALA, PITIPIÉ, ACOTACIÓN, NORMALIZACIÓN, MÓDULO, MODULOR, TRAMA, DIAGRAMAR, ESTEREOMETRÍA, PLANIMETRÍA, FOTOGRAMETRÍA, PROYECCIÓN, VISTAS, PLANTA, ICHNOGRAPHIA, ALZADO, ORTOGRAPHIA, MONTEA, SECCIÓN, CORTE, DESPIECE

GEOMETRÍA: disciplina matemática que tiene como objeto el estudio riguroso del espacio y de las *formas que en él se pueden imaginar. Deriv. «geometrizar», «geómetra», «geométrico» y «geometral». (Palabra compuesta de *geo*, elemento procedente del griego *gé*, 'tierra' y *métron*, 'medida'.)

FUNDACIÓN CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: en su origen es la ciencia cuyo objeto es estudiar y reconstruir gráficamente las *figuras del espacio a partir de sus *proyecciones ortogonales sobre dos planos de un diedro recto. El nombre fue propuesto en 1793 por su fundador el matemático francés Gaspard Monge. Actualmente designa la disciplina que estudia diferentes sistemas geométricos para representar sobre una superficie cualquier figura del espacio.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: conjunto de *normas de *representación estudiados en la *geometría descriptiva, entre los que se encuentran: el sistema diédrico, el acotado, el axonométrico y el cónico. (La palabra «sistema» proviene del griego *systema,* 'conjunto'.)

AXONOMETRÍA: *sistema de representación de las *figuras del espacio sobre un *plano, referidas por sus *proyecciones ortogonales a tres planos perpendiculares de un triedro, proyectando paralelamente todo el conjunto sobre un único plano de representación. Si esta proyección es ortogonal u oblicua, el resultado es, respectivamente, una «axonometría ortogonal» o una «axonometría oblicua». (Término acuñado por vez primera en alemán, a mediados del siglo XIX, y compuesto del griego *áxonos,* 'eje' y *métron,* 'medida'.)

ESTEREOTOMÍA: arte de calcular gráficamente los cortes de piedra, madera y metales para su aplicación en las construcciones. (Compuesto de *stereós* y *tómos.*)

ESCALA: *proporción entre las dimensiones de un dibujo o *maqueta y las del objeto real representado. Deriv. «escalar» y «escalímetro». (Del latín *scala,* 'escalera'.) «Escala gráfica»: línea dividida en partes iguales que sirve para indicar la relación entre las medidas de un dibujo y la realidad. «Escala numérica»: fracción que expresa la comparación del tamaño del dibujo en el numerador y el tamaño del objeto representado en el denominador.

PITIPIÉ: lo mismo que *escala o escala gráfica. Variante antigua: «petipié». (Del francés *petit-pied.*)

ACOTACIÓN: (derivado de «cota», 'medida') acción y efecto de indicar en un dibujo, mediante cifras y líneas auxiliares, las dimensiones correspondientes a sus elementos. || Señal o advertencia al margen de un dibujo o escrito. Deriv. «acotar». (La palabra «cota» está tomada de locuciones latinas como *quota pars,* 'qué parte'.)

NORMALIZACIÓN: aplicación de un conjunto de normas de representación gráfica, de ámbito nacional o internacional, aplicables a los dibujos utilizados en los procesos de producción industrial; en ellos se contemplan desde los formatos y tamaños de los papeles, hasta diversas notaciones, símbolos y terminología. (Derivado del latín *norma,* 'regla'.)

MÓDULO: unidad que se toma para establecer las *proporciones de una obra. || La menor medida común de los elementos que componen un edificio para que puedan superponerse y yuxtaponerse entre sí. Deriv. «modular». (Derivado del latín *modulus,* 'medida'.)

MODULOR: Sistema de medidas ideado y dado a conocer en 1948 por el arquitecto Le Corbusier para su aplicación en el diseño, basado en las relaciones proporcionales del cuerpo humano expresadas en relaciones del Número de Oro.

TRAMA: *figura resultante de la partición del plano en porciones menores de diferentes *formas. Las tramas regulares de estructura lineal se conocen como «redes» o «retículas»; la «cuadrícula» es una trama particular formada por cuadrados del mismo tamaño y se utiliza como esqueleto constructivo para generar es-

tructuras más complejas. (Del latín *trama,* en la tela 'los hilos cruzados con la urdimbre'.)

DIAGRAMAR: realizar una *maqueta de una revista, libro, etc.

ESTEREOMETRÍA: geometría métrica del espacio, en oposición a la geometría del plano. El arte de *representar en un *plano los cuerpos de tres dimensiones se denomina «estereografía». (Nombre compuesto con la forma culta *estereo,* procedente del griego *stereós,* 'sólido'.)

PLANIMETRÍA: disciplina topográfica que trata de la *representación del relieve del terreno sobre una superficie plana. (Palabra compuesta de *plano* y *metro,* 'medida'.)

FOTOGRAMETRÍA: disciplina que trata de determinar, a través de *perspectivas o fotografías, la verdadera *forma, posición y dimensiones de los objetos representados. Antiguamente también se llamó «fototopografía».

PROYECCIÓN: acción y efecto de proyectar *imágenes sobre una pantalla. || Representación geométrica de una *figura del espacio sobre una superficie como resultado de proyectarla al utilizar un determinado sistema: cónico, cilíndrico ortogonal o cilíndrico oblicuo. || Dibujo de un objeto sobre dos planos, uno vertical y otro horizontal llamados planos de proyección. Variantes antiguas: «proyectura» y «proxectura». (Derivado de «proyectar», y a su vez, del latín *iacere,* 'arrojar'.)

VISTAS: cuadros, fotografías o dibujos que representan un paisaje, un lugar o un edificio. || Cada una de las *figuras que representan el mismo objeto, con un determinado sistema, frontalmente, desde arriba, desde un lado o desde otras posiciones diferentes. (Derivado de «ver», del latín *videre,* con el mismo significado.)

PLANTA: dibujo en donde se representa la *forma que ocupa horizontalmente un objeto; en arquitectura las plantas pueden dedicarse a la representación de un aspecto particular: la distribución, cimentación, instalaciones, etc. (Del latín *planta,* 'parte inferior del pie'.)

ICHNOGRAPHIA: término latino equivalente a *planta, aunque tiene unos significados más complejos relacionados con los ritos y *símbolos fundacionales de ciudades y templos. (Compuesto de los elementos *ichnion,* 'huella' y *graphé,* 'dibujo y escritura'.)

ALZADO: dibujo de la fachada de un edificio. || *Proyección vertical de un objeto en el sistema de doble proyección. (Del latín *altius,* 'alto'.)

ORTOGRAPHIA: término latino equivalente al *alzado de arquitectura. (Compuesto de los elementos *orzós,* 'derecho', y *graphé,* 'dibujo y escritura'.)

MONTEA: en arquitectura, dibujo de tamaño natural que se hace de una obra o parte de ella. || Trazado de los despiezos y detalles de una obra a tamaño de ejecución. || *Plano o *traza del *alzado o elevación de un edificio. Deriv. «montear». (Del francés *montée,* derivado del latín *mons-montis,* 'monte'.)

SECCIÓN: dibujo del *perfil o *figura que resultaría del supuesto *corte, por un plano, del objeto representado. Deriv. «seccionar», «sector» y «secante». (Derivado del latín *secare,* 'cortar'.)

CORTE: (derivado de «cortar») *sección. || Dibujo de la *figura resultante del corte imaginario de una pieza. Deriv. «recortar» y «cortista», el profesional encargado de dibujar los «cortes de cantería». (Derivado del latín *cortare,* con el mismo significado.)

DESPIECE: dibujo del conjunto individualizado de las piezas que forman parte de un todo, puede realizarse con el *sistema de vistas o a través de lo que se conoce como «perspectiva explosionada».

Al tratar de las relaciones entre el dibujo y la geometría se puede llegar a la conclusión de que esta última ha venido asumiendo diversas funciones, tanto en el pasado como las que se mantienen en la actualidad. Desde un punto de vista más general se pueden destacar tres funciones principales de la geometría respecto al arte: a) la geometría como discurso intelectual y racional sobre la forma; b) la geometría como instrumento técnico aplicable para solucionar los problemas prácticos que surgen en la ejecución de las obras particulares, y c) la geometría como disciplina capaz de suministrar unos repertorios formales sugestivos, figuras geométricas de fuerte carga simbólica que los artistas utilizan para expresar determinados mundos espirituales.

Aunque la geometría clásica, también conocida como geometría euclidiana o intuitiva, es la más importante para referirse a las figuras y a las obras construidas en el arte, algunos artistas contemporáneos expresaron su curiosidad hacia las geometrías llamadas modernas o no intuitivas, por no poderse razonar sobre figuras del espacio euclidiano tridimensional. En un texto de 1912 publicado por los pintores cubistas Albert Gleizes y Jean Metzinger se decía: «Si queremos referir el espacio de los pintores a la geometría, deberíamos hacerlo teniendo en cuenta a los científicos no euclidianos; deberíamos estudiar con cierta profundidad algunos postulados de Rieman.»

Una definición tradicional de la geometría precisa como objeto de su estudio el concepto de espacio y las figuras que en él se pueden imaginar. Las palabras utilizadas en esta definición no son ajenas a los intereses tradicionales del arte, ya que hablan de representación del espacio, de imaginación y figuras. Por ello, la relación entre dibujo y geometría puede considerarse como algo perfectamente asentado. La misma terminología de la geometría clásica ha servido para aplicarse a los discursos del arte; a este respecto se suele referir el tratado *De pictura* escrito en 1435 por el humanista y artista Leon Battista Alberti como el primer texto de las artes de la Edad Moderna que desarrolla una teoría intelectual sobre la pintura, inaugurando un tono diferente al de los anteriores recetarios de la Baja Edad Media. Las palabras con las que el humanista italiano inicia su texto son bien conocidas:

> Habiendo de escribir acerca de la Pintura en estos breves comentarios, tomaré de los matemáticos, para hacerme entender con más claridad, todo aquello que conduzca a mi asunto. Entendido esto, explicaré lo mejor que pueda qué cosa sea la Pintura, siguiendo los mismos principios de la naturaleza. Pero en mi discurso doy por advertencia que hablaré no como Matemático, sino como Pintor.

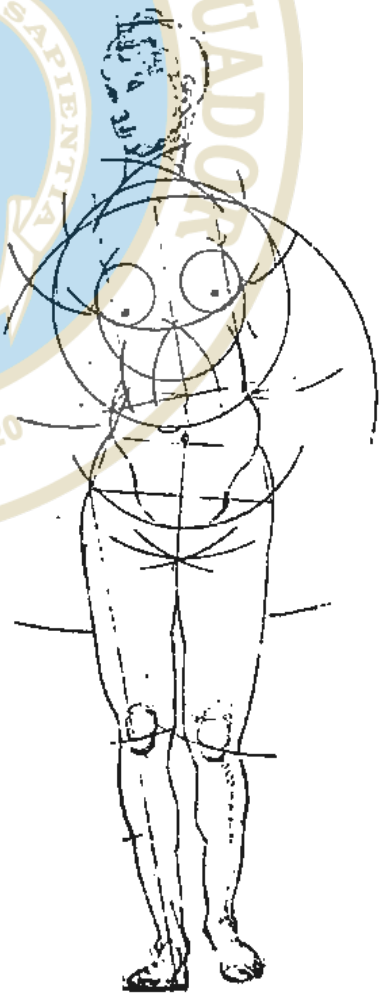
Tras estas primeras palabras Alberti define los conceptos geométricos elementales, comenzando por puntos, líneas y superficies. Quinientos años más tarde, el pintor ruso Wassily Kandinsky (1866-1944) titula a una de sus obras escritas *Punto y línea sobre el plano,* uno de los textos más emblemáticos de las vanguardias artísticas; para el pintor la geometría suministra los «elementos básicos utilizados en la etapa más primaria de toda la obra pictórica, sin los cuales no se podría ni siquiera iniciar, y que constituyen además la base del arte gráfico, independiente de la pintura».

Desde sus orígenes históricos la geometría ha tenido, además de una dimensión teórica, fundamentalmente especulativa, una utilidad práctica al servicio de múltiples actividades, entre las que se encuentran las artes. Como confirmación de ello, el famoso *Cuaderno* de dibujos de Villard de Honnecourt, del siglo XIII, afirma en sus páginas: «aquí comienza el método de los dibujos del retrato, tal y como el arte de la geometría lo enseña para trabajar con soltura». Durante la Edad Media la geometría teórica se diferenciaba de la geometría práctica de los artífices, también conocida en latín como *geometria fabrorum*.

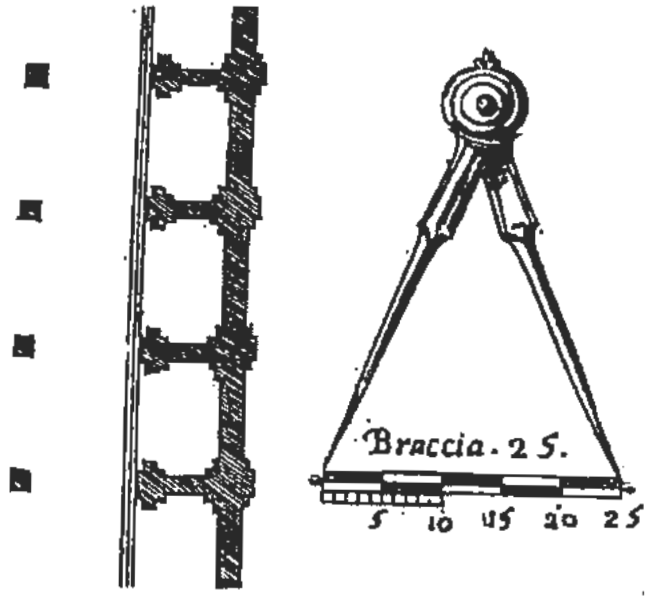
La necesidad de controlar los tamaños de las obras así como los de cada una de sus partes se encauza a través del dominio de la medición; en el Renacimiento, el primer texto impreso en España dedicado a las artes tiene el título de: *Medidas del Romano necesarias a los oficiales...;* esta obra de Diego de Sagrado no será el único tratado de arte que sitúa en un lugar de privilegio a la medición. Otro de los tratados más importantes de la historiografía del arte español, publicado en 1585, tiene como título: *De varia commensuración para la escultura y architectura.* Su autor, el orfebre Juan de Arfe, utiliza el término «conmensuración» en el mismo sentido que tiene hoy: medida y comparación de una medida con otra.

De la medida también es el título de la traducción en castellano del tratado más importante del pintor alemán Alberto Durero (1471-1528) (en alemán el título original es: *Underweisung der messung...*, 'instrucción para la medida'); para Durero la geometría se constituía como el verdadero fundamento de toda la pintura, y el «arte de la medida» *(die Kunst der Messung)* era una salvaguarda contra el error y dotaba de un juicio más seguro. En consecuencia, Durero se propone enseñar sus rudimentos y principios a «los jóvenes y a aquéllos a quienes nadie ha instruido con excelencia»; para el artista alemán el arte de la medida no sólo era útil a los pintores, también servía «a todos aquéllos que se sirven de la medida»: orfebres, escultores, canteros o carpinteros (figura 130).

Él fue el primer artista alemán en unir la práctica del oficio y la reflexión teórica especulando sobre la relación existente entre la práctica *(Brauch)* y la teoría *(Kunst)*; por ello, las palabras *messen* (medir), *messung* (medida) y similares tienen el sentido de, construcción geométrica con la *regla y el *compás. En las primeras páginas del tratado, Durero declara que «la geometría es el verdadero fundamento de todo el arte del dibujo» y anuncia su intención de proporcionar a los discípulos «ocasión de usar el compás y la regla y, consiguientemente, de perci-



130. Durero, dibujo de figura humana.



131. Escala gráfica, detalle de un dibujo del siglo XVI.

bir la verdad». Más adelante da comienzo al desarrollo de la obra advirtiendo: «primeramente conviene que el que enseña geometría enseñe a los discípulos cuál es el fundamento de la medición, por qué medimos y de qué manera deban medir una cosa dada».

Las cuestiones enunciadas por Durero, ¿en qué se funda la medida?, ¿por qué se mide? y ¿cómo se mide?, no se diferencian de algunas planteadas hoy día, aunque cambien algunas respuestas con el paso del tiempo; tampoco es nueva la concepción de la medida como un instrumento al servicio de la búsqueda de la belleza. San Agustín (354-430), el filósofo y doctor de la Iglesia paleocristiana, invocaba una máxima salomónica: «tú has ordenado todo según medida, número y peso» *(Ordo, pondo et mesura);* en la concepción agustiniana, Dios está en el origen de la belleza a la que se puede acceder a través de la medida.

Escalas del dibujo

En los dibujos de representación de objetos reales se plantea la cuestión de precisar la relación de tamaños entre la realidad y lo dibujado: la «escala» del dibujo. Para poder precisarla es necesario establecer una relación entre las dimensiones que se quieren conocer y un determinado patrón adoptado al efecto. Antes de la formulación del sistema métrico decimal a finales del siglo XVIII, el «pie» era una de las unidades de medida más usadas, aunque difería su tamaño de unos lugares a otros. En Castilla, una «vara» era igual a tres pies y una «legua» de las llamadas «comunes» equivalía a 20.000 pies.

El término «pitipié», equivalente a escala se deriva de la locución francesa «au petit pied» (en pequeño). La traducción actual más precisa sería «escala gráfica», y suele representarse como un segmento dividido y subdividido en partes iguales y está situado la mayor parte de las veces en la parte inferior de los dibujos. Las escalas gráficas permiten conocer las medidas de un dibujo al tomarlas con el compás para compararlas con la unidad de medida representada en aquélla (figura 131).

Históricamente las escalas han sido un recurso culto del que suelen carecer los dibujos de carácter artesanal, realizados casi siempre «a ojo». Por ello, los tratados clásicos de dibujo han tenido que justificar las funciones y necesidad de las escalas. Así, en un tratado español de 1633 se lee:

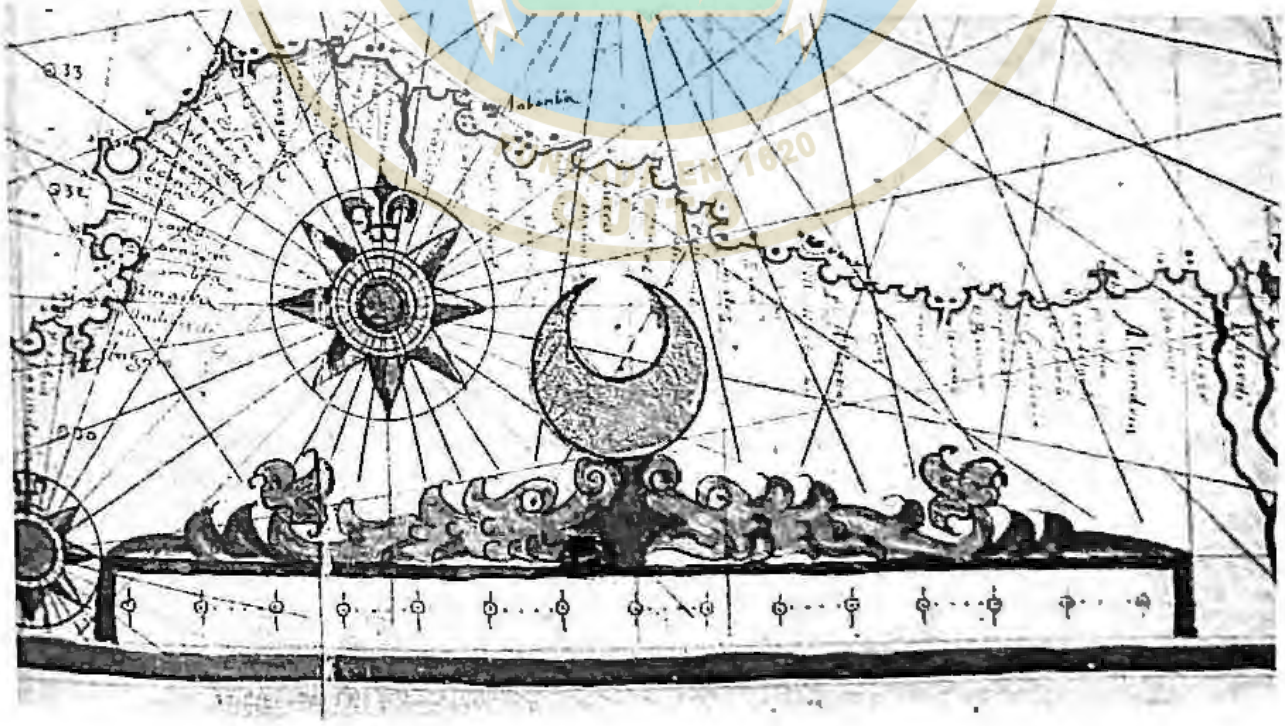
> El pitipié es tan importante saberlo cualquiera maestro que tratare de puntas de compás, que unos le llaman escala, y otros pitipié, y otros vara pequeña: y la verdad es, que no es otra cosa que una vara para medir lo que se desea en cosas pequeñas.

Los primeros dibujos que incorporaron escalas gráficas fueron los realizados en la cartografía; en ellos se utilizaban las leguas como unidades de longitud; la forma utilizada para representarlas era semejante a los esquemas de los árboles genealógicos con los nombres escritos en sus troncos; de ahí se deriva la denominación «tronco de leguas», habitual durante el Renacimiento en España, aunque pronto fue sustituida por el término «escala», debido a su semejanza con escaleras en los trazados de las cartas de navegación (figura 132).

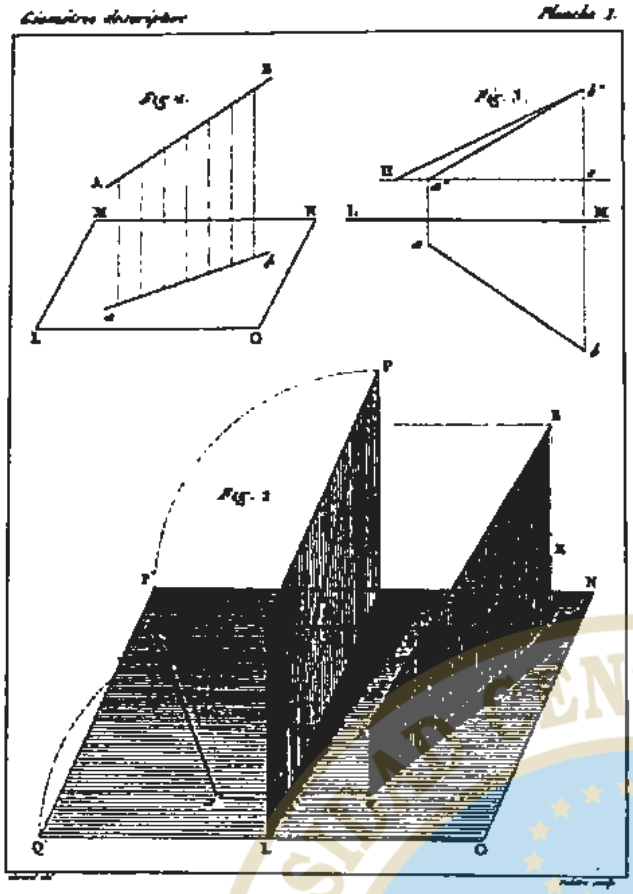
En 1611 Covarrubias definía la «escala» como «una medida que usan los cosmógrafos a modo del pitipié de los arquitectos; se llama *scala leucharum,* porque con el compás se miden por ella las distancias de un lugar a otro».

Los primeros troncos de leguas conocidos están realizados en Génova a comienzos del siglo XIV, cuando los cartógrafos de esa ciudad, junto con los venecianos y más tarde los mallorquines, dan comienzo a la fundación de la moderna cartografía; el genovés Petrus Vesconte es uno de los primeros que incluyen en las décadas iniciales de aquel siglo escalas gráficas en sus cartas portulanas; no obstante, el uso de escalas gráficas no será algo habitual en el dibujo de arquitectura hasta la segunda mitad del siglo XVI.

Las «escalas numéricas» que expresan con una fracción la relación de tamaños entre el dibujo y la realidad, además de ser mucho más abstractas y de difícil comprensión para los profanos, son algo más tardío e importado desde la matemática al ámbito del dibujo, haciéndose sólo posible con el dominio generalizado del uso de la numeración india introducida en Europa por los árabes.



132. Tronco de leguas en una carta náutica del siglo XVI.



133. Gaspard Monge, Lámina de la *Geometría descriptiva*, 1795.

Geometría descriptiva y geometría constructiva

La historia de la «geometría descriptiva», después de doscientos años de existencia, tras haberse nombrado así, ha recorrido varias etapas: tras una primera formulación como expresión simbólica y programática de unas circunstancias históricas singulares y, más tarde, su consolidación en un poder académico comprometido ideológicamente con un modelo de sociedad bien jerarquizada.

El carácter ideológico de la moderna disciplina se puede explicar desde las circunstancias históricas que la propusieron e hicieron necesaria; son las mismas que enmarcan la Revolución Francesa de 1789. Se puede recordar que su fundador, el matemático Gaspard Monge, fue un entusiasta de la Revolución; ministro de Marina hasta abril de 1793, participó en la fundación de la Escuela Normal; fundador de la Escuela Politécnica, dirigió la expedición científica a Egipto y fue nombrado presidente del Instituto de Egipto.

La obra *Géométrie descriptive. Leçons données aux écoles normales, l'an 3 de la République, par Gaspard Monge, de l'Institut National* era una restampación de 1799 de una publicación de 1795 en donde estaba acompañada de otras materias (figura 133). En relación con el adjetivo «descriptiva», que Monge atribuye a su geometría, caben varias observaciones; reconociendo que su decisión no es arbitraria, ha de explicarse su sentido preciso en el momento de su formulación, así como las revisiones críticas que se hicieron posteriormente. En el siglo XVIII, en particular, se desarrollaron ciertas ciencias, como la botánica, la zoología o la mineralogía, como «ciencias descriptivas» que destacaban la importancia de la descripción de los fenómenos por encima y en oposición a la especulación explicativa de los mismos. En todo caso, se destacaba la importancia de la descripción fiel de los fenómenos a diferencia de la pretensión de conocer sus causas últimas.

En consonancia con estas circunstancias, todo el siglo XIX estará caracterizado por la autoridad del positivismo científico, en donde se destaca la importancia de todo lo que es cierto, efectivo, verdadero. Es precisamente ese positivismo científico el que pedirá a la representación gráfica que sea también descriptiva antes que expresiva o simbólica (figura 134).

En consonancia con todo ello no resulta extraño que sea *Description de L'Égypte* el título de la «edición imperial» de la monumental obra, con más de 3.000 ilustraciones, que dirigirá el mismo Monge con la participación de profesores y alumnos de la Escuela Politécnica. En el texto de la obra se reconoce implícitamente la fe en la eficacia de la descripción objetiva: «Las series de láminas representan objetos existen-

tes que pueden observarse y describir de manera exacta, y por esta razón se pueden considerar elementos muy positivos para el estudio de Egipto» (figura 135).

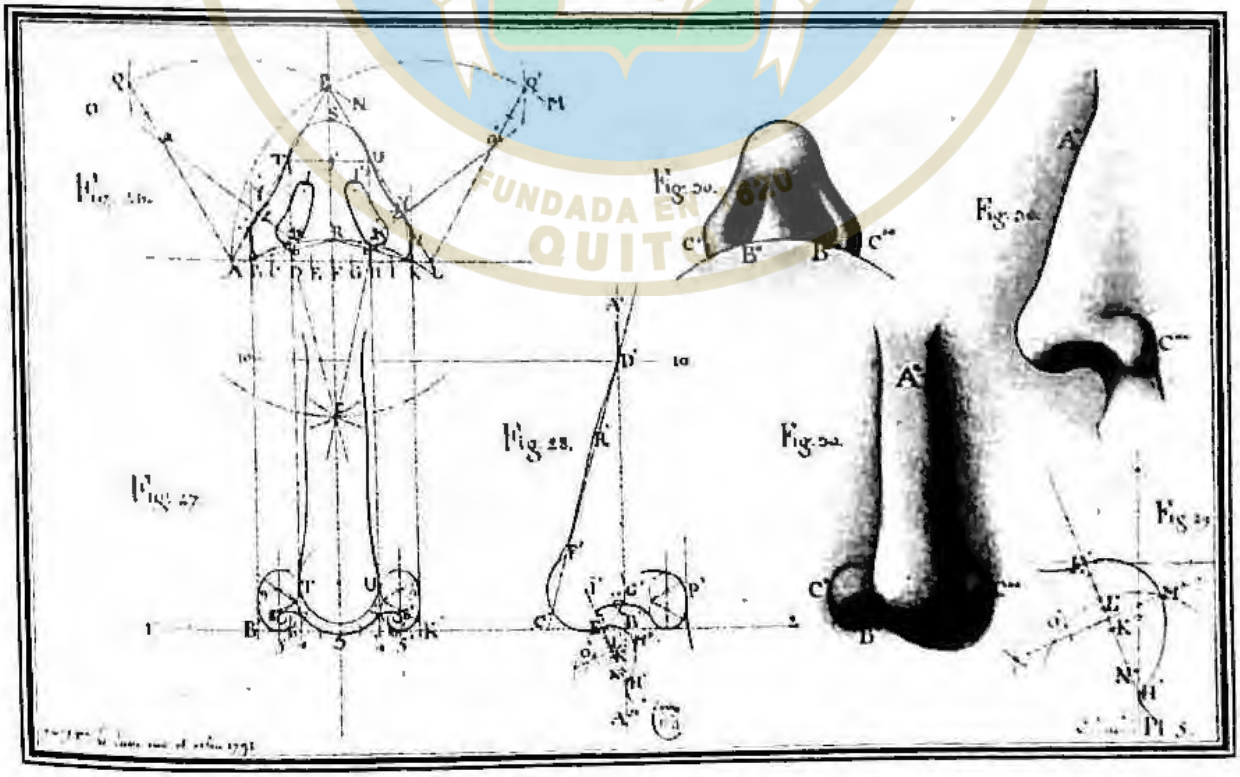
El adjetivo «descriptiva» se ha cuestionado por diversos autores, al considerar que la geometría adjetivada así no se limita a describir, sino que además de representar objetos dados, indica la manera de construir otros nuevos a partir de ellos; por otra parte, también en la geometría analítica se estudia la representación de los puntos por sus coordenadas y, en consecuencia, la de figuras geométricas por medio de ecuaciones que son cuestiones ajenas a lo que tradicionalmente se estudia en la geometría descriptiva.

Por esta razón se proponen y utilizan los nombres de «geometría constructiva» o «geometría generativa» en donde se enseña a comprender, representar y dibujar formas y procesos geométricos.

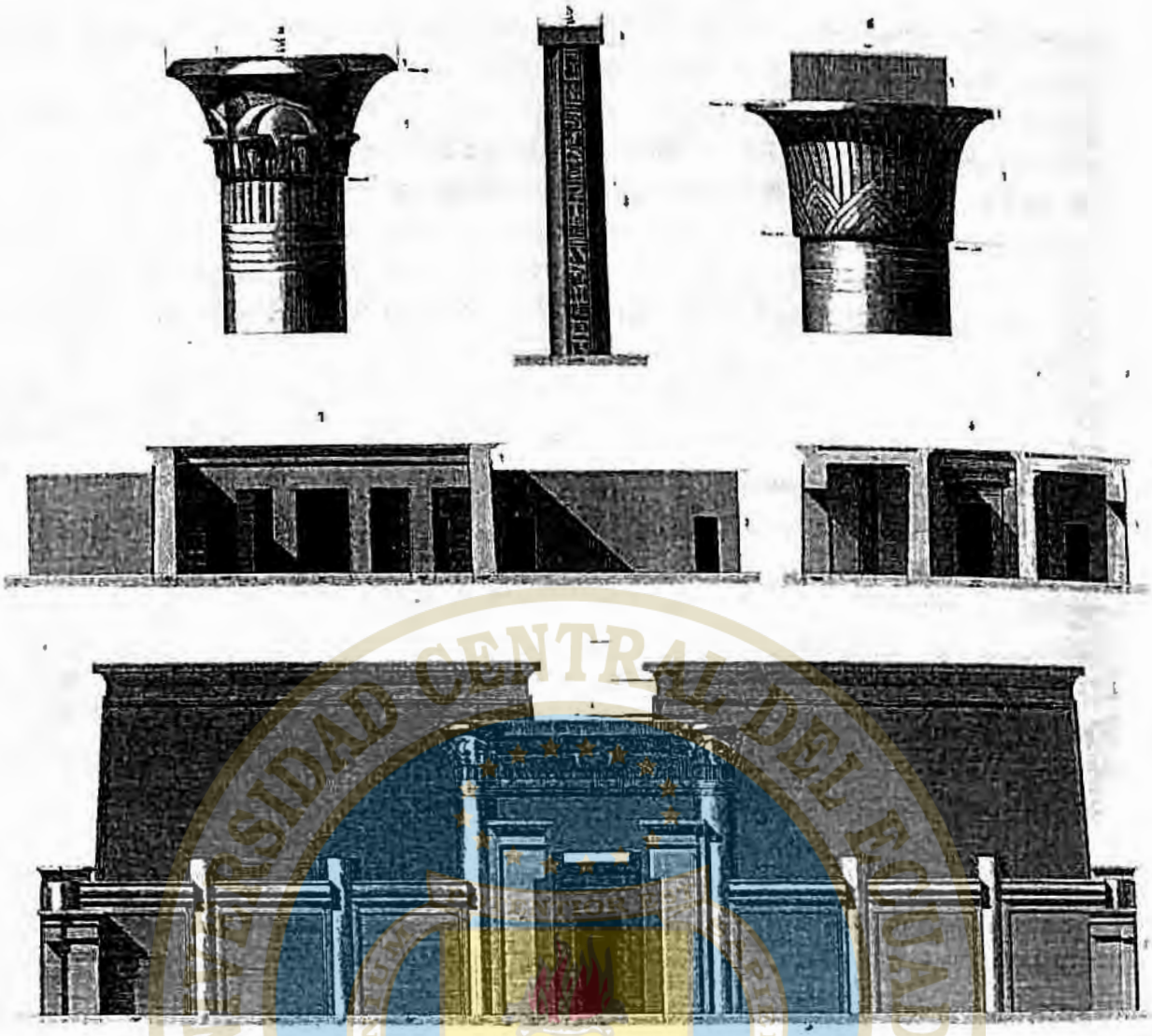
Del «modus» al «Modulor»

El concepto de «módulo» está asociado íntimamente al de medida, al ser ésta el resultado de la comparación de cualquier tamaño con una determinada unidad patrón; en latín *modus*, de donde se deriva, era genéricamente la medida para medir algo. El módulo será un patrón, que tendrá su aplicación más importante en el campo de la arquitectura; en ese contexto, el módulo es una dimensión convencional tomada como unidad de medida que, en la arquitectura clásica, era generalmente el radio de la base inferior de la columna.

En España, la palabra «módulo» se altemó en arquitectura con la palabra «rayo» (radio), derivada del latín *radius*, varita, y también radio de carro. En castellano la palabra «módulo» es un cultismo incorporado en la teoría de la arquitectura a finales



134. Jean-Jacques Lequeu, *Nouvelle méthode.*

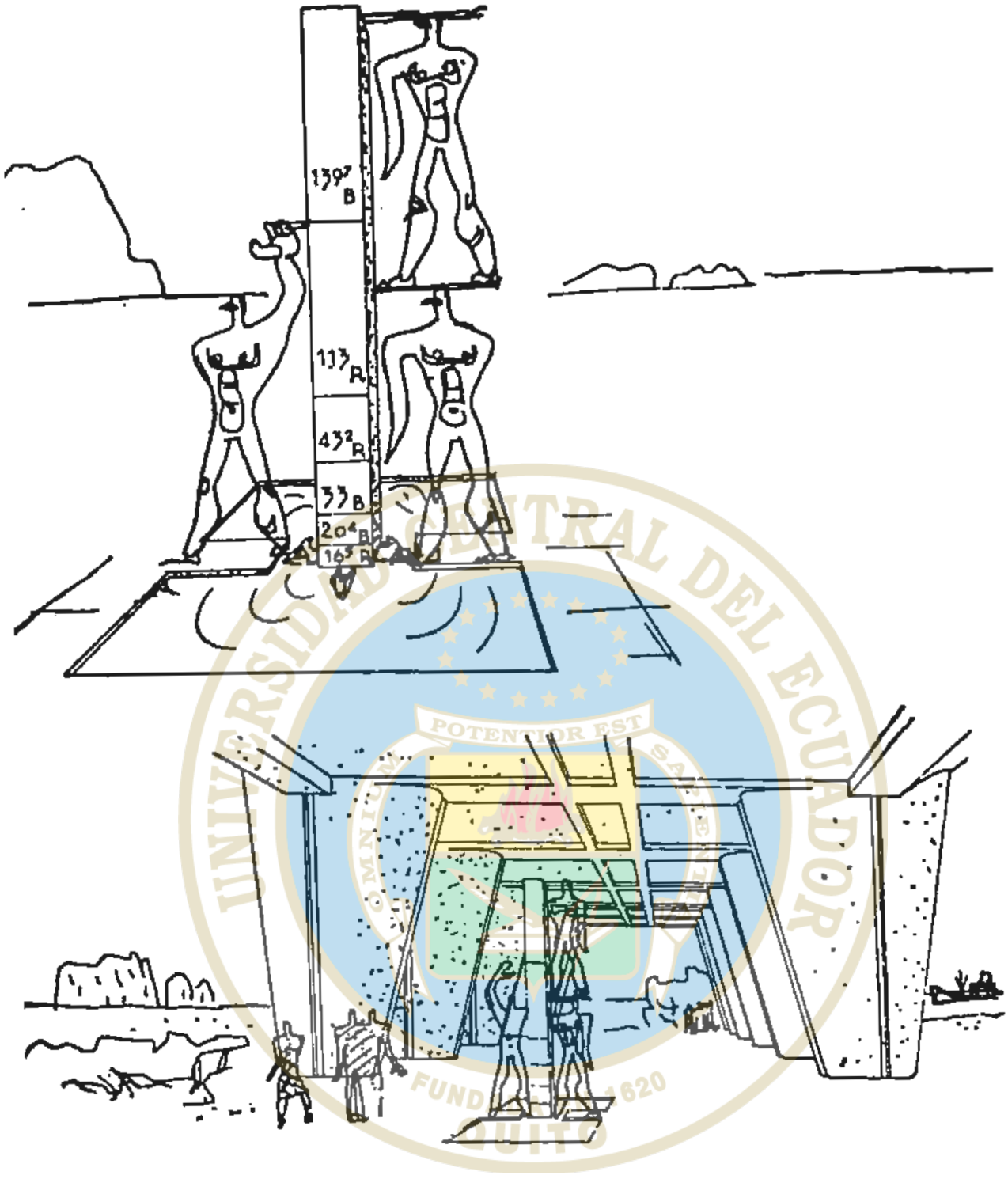


135. Lámina de la *Description de l'Égypte*, 1809.

del siglo XVI; en 1582 Miguel de Urrea lo define como la «parte que se toma del todo para hazer las distribuciones de toda la obra».

El concepto de módulo y su relación con las teorías de la proporción estarán en el origen de uno de los episodios más fértiles en las especulaciones estéticas de las artes; en la «Querella de los Antiguos y los Modernos», a finales del siglo XVII, Claude Perrault (1613-1680) concibe la proporción como algo basado en el «sentido común», con el apoyo de la razón y la fe en el progreso, no en el simbolismo de sus relaciones numéricas o en la existencia de unas reglas absolutas. Al rechazar para los órdenes de arquitectura la complicada subdivisión tradicional de módulos, propone, en su lugar, dividir las partes mayores de la arquitectura en números enteros para poder relacionar de forma progresiva la altura de los fustes, los pedestales, los entablamentos, etc.

Para conseguir sus objetivos, Perrault establece su «pequeño módulo», un tercio del diámetro de la columna en su base, en lugar del radio tradicional; con él todas las dimensiones se traducen en simples números enteros en un sistema de construcción aplicable fácilmente a la práctica. El abandono de la dimensión simbólica de los sistemas modulares tendrá un punto de inflexión con la aparición del *Modulor* de Le Corbusier en 1948 (y acabado de escribir con un segundo volumen en París en 1949) para intentar recuperar el simbolismo perdido del mundo antiguo.



136. Ilustración del *Modulor* de Le Corbusier.

El *Modulor* trata de establecer un sistema de medidas para la arquitectura y el arte en general, que contemple a la vez el dimensionado humano y la necesidad de la nueva sociedad industrial para la producción en serie (figura 136). El mismo Le Corbusier se declara dedicado a «un arte donde todo es medido» y propone un nombre que explica en las páginas de su publicación, relatando el proceso de su decisión:

> Las necesidades del lenguaje reclamaban un nombre para designar la regla de oro, y, entre varios vocablos, fue elegido el de MODULOR, al mismo tiempo que

quedaba registrada la «marca de fábrica» con el dibujo y la explicación del invento, que ahora podía anunciarse con una gran sencillez: el *Modulor* es un aparato de medida fundado en la estatura humana y en la Matemática. *Un hombre-con-el-brazo-levantado da a los puntos determinantes de la ocupación del espacio* —el pie, el plexo solar, la cabeza, la punta de los dedos estando levantado el brazo— *tres intervalos que definen una serie de secciones áureas de Fibonacci;* y, por otra parte, *la Matemática ofrece la variación más sencilla y más fuerte de un valor: lo simple, el doble y las dos secciones áureas.*

XI

NOMBRES QUE DESCRIBEN LA FENOMENOLOGÍA DE SU ACCIÓN

EJECUCIÓN, FACTURA, HECHURA, ACABADO, MANO ALZADA, VIRTUOSISMO, PRECIOSISMO, EFECTISMO, SOLTURA, ARREPENTIMIENTO, TOCAR, MATIZAR, ENTONAR, ACORDAR, MODELAR, LAMIDO, RECARGADO, ABIGARRADO, ROMPIMIENTO, REALCE, APAGAR, CONTRASTE, SUAVIZAR, ESTILIZADO, AMANERADO, ESTEREOTIPADO, DETALLADO, IDEALIZACIÓN, PRECISIÓN

EJECUCIÓN: acción y efecto de realizar una obra. || Cualidad y habilidad técnica en su realización. (Derivado de «ejecutar», del latín *exsequi,* 'seguir hasta el final'.)

FACTURA: hechura. || Tratamiento particular de la materia por el cual el artista registra en la obra su impronta personal. (Derivado de «hacer», del latín *facere,* con el mismo significado.)

HECHURA: factura. || *forma exterior de una obra. (Derivado de «hecho», y a su vez del latín *facere,* con el mismo significado.)

ACABADO: perfeccionamiento de una obra en las etapas finales. (Derivado de «acabar», y a su vez de «cabo», de *caput,* 'cabeza'.)

MANO ALZADA: se dice de la forma de dibujar que prescinde de cualquier instrumento auxiliar de trazado, como plantillas o útiles de medición o construcción geométrica, para limitarse al uso exclusivo de un lapicero o recursos similares.

VIRTUOSISMO: alarde en el dominio de una técnica. (Derivado del latín *virtus, -utis,* 'fortaleza de carácter'.)

PRECIOSISMO: en sentido figurado, hace referencia a un *estilo caracterizado por la sutileza refinada y la ingeniosidad brillante. (Tomado del término francés acuñado en los ambientes literarios y sociales del siglo XVII.)

EFECTISMO: acción fácil encaminada a lograr en una obra una *impresión inmediata, supeditando cualquier otra calidad. (Derivado de «efecto», del latín *effectus,* con el mismo significado.)

SOLTURA: agilidad, facilidad y prontitud en la ejecución de una obra. (Derivado de «soltar», del latín *solvere,* 'soltar'.)

ARREPENTIMIENTO: enmienda o corrección que se advierte en la *composición y dibujo de las obras. (Derivado de «arrepentirse», del latín *penitere,* con el mismo significado.)

TOCAR: dar pinceladas o trazos ligeros en una obra de pintura o dibujo. Deriv. «retocar». (Derivado de la onomatopeya común en todas las lenguas romances, imitando el sonido *toc, toc.)*

MATIZAR: graduar con delicadeza tonos o *valores de *claroscuro. Deriv. «matiz». (De origen incierto.)

ENTONAR: armonizar las tintas o tonos. (Derivado de «tono», del latín *tonus,* con el mismo significado.)

ACORDAR: poner de acuerdo. || *Disponer todas las figuras y demás elementos de un cuadro de modo que no desentonen unas de otras en cuanto a la iluminación y el colorido. (Derivado de «acordado», del latín *acordatus,* 'cuerdo, prudente'.)

MODELAR: representar con exactitud el relieve de las *figuras. (Derivado del latín *modulus,* 'medida para medir algo'.)

LAMIDO: término peyorativo aplicado a una obra con un *acabado terso y liso como resultado de un exceso de trabajo. (Derivado de «lamer», del latín *lambere,* con el mismo significado.)

PULIDO: pulcro. || Primoroso. || Perfeccionamiento de una cosa en la última mano. (Derivado de «pulir», del latín *polire,* 'alisar'). También se deriva «pulimento» y «repulido».

RECARGADO: resultado de *adornar excesivamente o con afectación una obra. (Derivado de «cargar», del latín *carricare,* con el mismo significado.)

ABIGARRADO: de varios colores mal combinados. Deriv. «abigarrar». (Tomado del francés *bigarré,* con el mismo significado.)

ROMPIMIENTO: acción realizada con atrevimiento y desenvoltura para interrumpir una rutina de trabajo. (Derivado de «romper», del latín *rumpere,* con el mismo significado.)

REALCE: golpe de luz. (Derivado de «alzar», del latín *altiare,* con el mismo significado.)

APAGAR: rebajar el color demasiado vivo o la excesiva luz de una obra. (Derivado del latín *pacare,* 'pacificar'.)

CONTRASTE: (derivado de «contrastar») oposición producida entre las diversas partes de una obra de arte. || Oposición entre *líneas, formas, sombras, luces y colores. (Derivado del latín *contrastare,* 'oponerse'.)

SUAVIZAR: en *fotografía, amortiguación del contraste en la iluminación de los objetos. (Derivado de «suave», del latín *suavis,* 'dulce'.)

ESTILIZADO: resultado de interpretar la *forma de un objeto resaltando exageradamente sus características. (Derivado de «estilo», del latín *stilus,* 'manera o arte de escribir'.)

AMANERADO: resultado del vicio de usar ciertas maneras perjudicando la espontaneidad de una obra. || El que ejecuta una obra rutinariamente sin renovado interés. (Derivado de «manera», del latín *manuaria,* con el mismo significado.)

ESTEREOTIPADO: dícese de la *expresión, gesto, etc. adoptados como fórmula de algo aceptada comúnmente. Se deriva de «estereotipo», la concepción simplificada y admitida como lugar común por un grupo sobre algún aspecto o elemento de la realidad. Son acepciones en sentido figurado y derivadas de la estereotipia, el 'arte de imprimir con planchas fundidas' en lugar de hacerlo con moldes compuestos de piezas sueltas. (Derivado de *estéreo* y *tipia.*)

DETALLADO: resultado de atener a todos los *rasgos, *toques y labores accesorias de una obra. (Derivado de «detallar», del francés *détailler,* con el mismo significado.) También se deriva: «detalle» y «detallista».

IDEALIZACIÓN: resultado de dar un carácter ideal a las figuras representadas perfeccionándolas en la imaginación con todos los elementos posibles. (Derivado de «*idea».)

PRECISIÓN: exactitud. || Concisión. (Derivado de «preciso», del latín *praecisus,* 'recortado'.)



137. Salvator Rosa, *San Jorge y el dragón.*

Factura

El término «factura» designa la manera de hacer una obra, a través de la cual se ponen de manifiesto los diferentes medios técnicos utilizados al servicio de la sensibilidad del autor. La «factura» es el resultado de la disposición psíquica del artista, su mayor o menor cualidad como «virtuoso», el que posee una gran habilidad desarrollada en un talento particular (figura 137). La sutilidad del oficio, la delicadeza del *toque, el atractivo de la materia; la factura evoca la personalidad del autor. El término se deriva del latín *facere,* 'hacer', y está implícito en cualquier obra de arte que requiere un proceso de realización; no obstante, en algunos momentos asume una importancia especial; así, en las vanguardias rusas el término *faktura* se convierte en un elemento importante de su vocabulario, designando «el contenido de las superficies pictóricas», concierne a «la cultura de los materiales», en donde existe un amplio repertorio de posibilidades: brillante, mate, rugoso, áspero, lacado, pulido, etc.

En ese momento histórico, se pretende que la factura esté desprovista de toda subjetividad, de cualquier individualismo, para convertirse en la base material del arte objetivo, accesible a todos. La factura se convierte en un valor táctil, aunque se perciba sólo visualmente. En el *Manifiesto productivista,* Rodchenko propone esta definición: «se llama factura a la materia elegida deliberadamente y efectivamente empleada».

Facilidad de ejecución

A través de la factura los dibujos son, entre otras cosas, un testimonio inmediato de dos categorías diferentes de fenómenos: en primer lugar, de los procesos mentales que intervienen a lo largo de las sucesivas etapas de trabajo, y, por otro lado, son la huella y conjunto de señales por las que se conoce también la *manera de comportarse y actuar físicamente el dibujante; estas acciones del cuerpo son a la vez una expresión física del estado anímico y las motivaciones que justifican los dibujos; en ese sentido, los dibujos también son expresión de expresiones.

El pintor Henri Matisse (1869-1954) escribía: «Mi dibujo al trazo es la traducción directa y más pura de mis emociones: la simplicidad del medio lo permite (...) Siempre he considerado el dibujo, no como un ejercicio de adiestramiento particular, sino

sobre todo como un medio de expresión de sentimiento íntimo y de descripción de los estados del ánimo» (figura 138).

En algunas ocasiones, los mismos dibujantes no son plenamente conscientes de la evidencia de todo lo que pueden dejar al descubierto un dibujo; en otras ocasiones, los artistas se dan cuenta de esa realidad que les obliga a tenerla en consideración; en ese sentido, se explican algunos hechos históricos conocidos. Se sabe que Miguel Ángel destruyó él mismo periódicamente e hizo quemar, en vísperas de su muerte, en 1564, un conjunto de estudios preliminares. Él deseaba borrar el recuerdo de las dificultades: cálculos fastidiosos, esfuerzos, reanudaciones y un control agotador de los medios. Los dibujos se convertían en delatores que denunciaban el trance de la actividad creadora, lo incierto de un camino lleno de encrucijadas que podían alejarse del *concetto* originario tan obsesivo en la mente del artista florentino.



138. Henri Matisse, *Desnudo ante un espejo.*

Un testimonio de primera mano recogido en forma de diálogo aparece en la obra del portugués Francisco de Holanda, quien pone en boca de Miguel Ángel estas palabras: «lo que se debe procurar en una pintura, empeñando en ello toda la fatiga y el cuidado necesarios, es que, después que se haya aplicado mucho trabajo a la obra, parezca haber sido hecha con rapidez y sin la menor fatiga, aunque de hecho no fue así. Y esto requiere gran destreza y arte». Esta idea arraigó y permaneció durante muchos siglos en los preceptos artísticos; en 1885 el pintor Whistler insistía diciendo que: «La laboriosidad en el arte es una necesidad —no una virtud— y todo indicio de ella en la producción es un defecto, no una cualidad; una prueba, no de perfección, sino de un trabajo por completo insuficiente, pues sólo la obra ha de borrar las huellas del obrar. La obra del maestro no presenta restos del sudor de la frente, no sugiere esfuerzo ninguno, y está acabada después de un principio.»

Además del sufrimiento y estado emocional del artista que realiza un dibujo, éste también puede dar a conocer la destreza y capacidad técnica de su autor. Vasari admiraba la «*facilità*» de los artistas, «llevada a la perfección no con penas y fatigas despiadadas, tales que quienes la miren tengan que sufrir por el sufrimiento que ven que en tal obra padeció el artífice, sino que tengan que alegrarse de lo felizmente que en su mano recibió del cielo aquella agilidad». Para Vasari la *facilità* es una de las características más importantes de la *maniera moderna;* en el siglo XVI la facilidad era un valor positivo del arte formulado en Italia con varios términos: «sicurità di mano» o *prontezza;* esta última palabra se refirió primero a la manera de trabajar del artista, aunque después se utilizó en referencia a la actitud de los personajes representados. Así, Baldinucci define la *prontezza* en su *Vocabulario* como: «una cierta resolución, o desenvoltura, con la cual la figura mueve el cuerpo, o los miembros...».

Lo opuesto a la facilidad era la dificultad, lo realizado con fatiga y penuria, trabajosamente, algo calificado en italiano con la palabra «*stento*»; por ello, cuando Baldinucci define la *facilità,* añade: «Il suo opposto o contrario dicesi stento, che è operar con fatica, facendo, disfacendo o rifacendo.»

El equivalente de la *facilità* de los artistas, tan admirada por Vasari, era la *sprezzatura* (desenvoltura) que Castiglione, en su *Cortesano* (1527), valoraba en el hombre culto, como un don natural, ejercido sin trabajo físico ni aprendizaje.

La idea de la facilidad de ejecución arraigó perfectamente en la teoría del resto de Europa, y aún podemos leer en el último cuarto del siglo XVIII, en el *Diccionario* de Francisco Martínez:

> Facilidad: una pintura hecha con facilidad es tanto más estimada, quanto es más sabio y consumado el autor cuya es: porque a la verdad, disgusta el ver mucho trabajo e incomodidad, particularmente en las Artes de placer; porque esta vista incomoda, altera el gusto que las Artes se proponen dar a los espectadores. Hay cierta facilidad que se puede mirar como una prontitud de ingenio y de la mano, para concebir y executar casi a un tiempo: siempre se engañan quando se dejan llevar de la actividad que nace de un temperamento fogoso. Otra facilidad hay que no es tanto un don de la naturaleza como fruto de la reflexión y del estudio; ésta consiste en salir bien y prontamente de los obstáculos que se presentan en la composición de la obra. Ésta es sin duda la más estimable, y la que con más seguridad conduce a la perfección del arte.

La valoración positiva de la facilidad de ejecución no será, sin embargo, algo universal; en otras ocasiones se verá como algo negativo; como ejemplo de esa otra actitud puede ser un ejemplo la opinión de Jean Dubuffet al hablar, en 1946, de la «sospechosa perfección»: «hay que guardarse de esa manía de la perfección propia de los torpes. Queremos ver la obra humana animada con gracias humanas y no hay nada humano que no implique algo de fracaso, un poco de caída de Ícaro».

Acabado y «non finito»

En una de sus máximas más conocidas, Picasso proclamaba: «una obra terminada es una obra muerta». El pintor defendía una idea que no era original en el arte contemporáneo, ya que, el concepto de *non finito* es uno de los argumentos estéticos más importantes, no sólo en el siglo XVI, cuando surge, sino también en épocas posteriores. Existen noticias de la Antigüedad acerca del problema de la terminación de las obras; el pintor griego Protógenes, dice Castiglione haciéndose eco de sus fuentes clásicas, ignoraba cuándo debía considerar finalizada una pintura.

Sobre esta cuestión ha de considerarse algo crucial que va mucho más allá de una cuestión de matiz: la diferencia entre «acabado» y «terminado». Una obra está terminada cuando su autor ha llegado a su fin y considera que ha alcanzado su estado definitivo; por el contrario, el acabado hace referencia al aspecto resultante de las últimas etapas de ejecución, referidas sobre todo a una cuestión técnica, de oficio, y sólo de forma secundaria a un asunto de orden conceptual o expresivo. Algunas obras de arte pueden haber quedado sin terminar, como la *Eneida* de Virgilio, *El Proceso* de Kafka o la *Sinfonía en Si menor* de Schubert, aunque sin lugar a dudas estos autores han logrado unos resultados estéticos evidentes.

La importancia dada a los aspectos conceptuales, más que a las cuestiones materiales y puramente técnicas del oficio, llevó a muchos artistas a decidir el final de una obra cuando se consideraba alcanzado su objetivo expresivo.

Se suele atribuir a Miguel Ángel el descubrimiento y la utilización consciente del *non finito;* al dejar inacabadas muchas de sus obras, como el *San Mateo* o el rostro

del *Anochecer* en la capilla de los Médicis, que se muestra sólo desbastado y rugoso. Ya no era imprescindible el acabado para lograr un buen resultado de una obra, tal como reconocía Vasari a propósito de la *Cantoria* de Donatello: «lo vulgar se apega a una obra exterior, sin darse cuenta de que una obra concebida con sentido y juicio no tiene necesidad de estar así exteriormente pulida y lisa».



139. Francesco Solimena, estudios de figuras.

Sobre el sentido de las obras «inacabadas» se han dado varias interpretaciones; se ha dicho que el simple esbozado era la expresión de la inquietud e insatisfacción del artista, al estar ambas perfectamente expresadas y «terminadas» en ese estadio de la obra; asimismo el escultor podría haber temido desfigurar su intuición en el caso de ir más lejos en el acabado de la obra. Respecto a ello, También Vasari comentaba que, en el *bosquejo, «frecuentemente el artista, presa de la inspiración *(furor dell'arte)*, expresa su pensamiento en pocos rasgos, y no hará en ocasiones más que debilitarlo mediante el esfuerzo y la aplicación, como los que no saben pararse en el trabajo» (figura 139).

En consecuencia, una obra esbozada podía llegar a la perfección del arte. Condivi, biógrafo de Miguel Ángel, decía a propósito de lo inacabado de la *Madonna Medici:* «el esbozo no impide la perfección y la belleza de la obra»; la capacidad expresiva de las obras inacabadas se mantendrá en los dibujos desvaídos y en las composiciones enmarañadas en la vejez del artista florentino. Precisamente, respecto a los dibujos enmarañados, Leonardo ya había llamado la atención sobre la capacidad de las manchas de los muros para suministrar a la imaginación la posibilidad de evocar diferentes imágenes: «En una mancha pueden verse las distintas composiciones de cosas que en ellas se pretenden buscar: cabezas humanas, diversos animales, batallas, bajíos, mares, nubes, bosques, etc.». El método de dibujo utilizado en sus composiciones se aprovechaba de esa capacidad de la imaginación al explorar en el *componimento inculto* de dibujos enmarañados, múltiples y variadas soluciones compositivas, estimulando la inventiva.

En el caso de las esculturas, el *non finito* también se puede considerar, en algunos casos, como un determinado estilo de carácter técnico que, en lugar de suavizar y pulimentar las superficies de las obras, deja las señales de las herramientas para lograr una especie de vibración luminosa de efecto «pictórico»; sobre ello, al comparar Vasari la *Cantoria* de Luca della Robbia con la de Donatello advierte que, «aunque dibujada y ejecutada con cuidado, es tan lisa y acabada que el ojo, vista a distancia, la percibe mal, a diferencia de la de Donatello, que está en cierta manera esbozado».

Para el artista de las épocas recientes, el acabado es un imperativo problemático; la idea del límite, del umbral, provoca la incertidumbre de suprimir o alterar ciertos trazos o aspectos que el día anterior aún consideraba necesarios para su finalización. El escritor Boileau (1636-1711) en sus célebres preceptos afirmaba: «cien veces sobre el oficio», o: «un bello desorden es un efecto del arte»; con mucha frecuencia estas dos cuestiones no son opuestas sino complementarias.



140. Van Gogh, *El cartero Roulin*, 1888.

La noción de acabado se refiere a aquella otra de perfección desarrollada a lo largo de la historia de las artes. El acabado parece asumir un valor normativo derivado de las estéticas adjetivadas como clásicas. Para Winckelmann *(Historia del arte en la Antigüedad*, 1764), la escultura y la arquitectura griegas no son solamente la «pintura acabada» del arte en sí mismo, sino la imagen acabada del hombre.

Toque personal

Por «toque» de una obra se entiende la *manera del autor al poner los trazos, las pinceladas o los rastros de cualquier instrumento sobre la superficie de trabajo y, como consecuencia, la forma y la dirección dejadas por el instrumento en función del movimiento de la mano. En casi todas las épocas el toque se ha considerado uno de los elementos más característicos del estilo personal (figura 140).

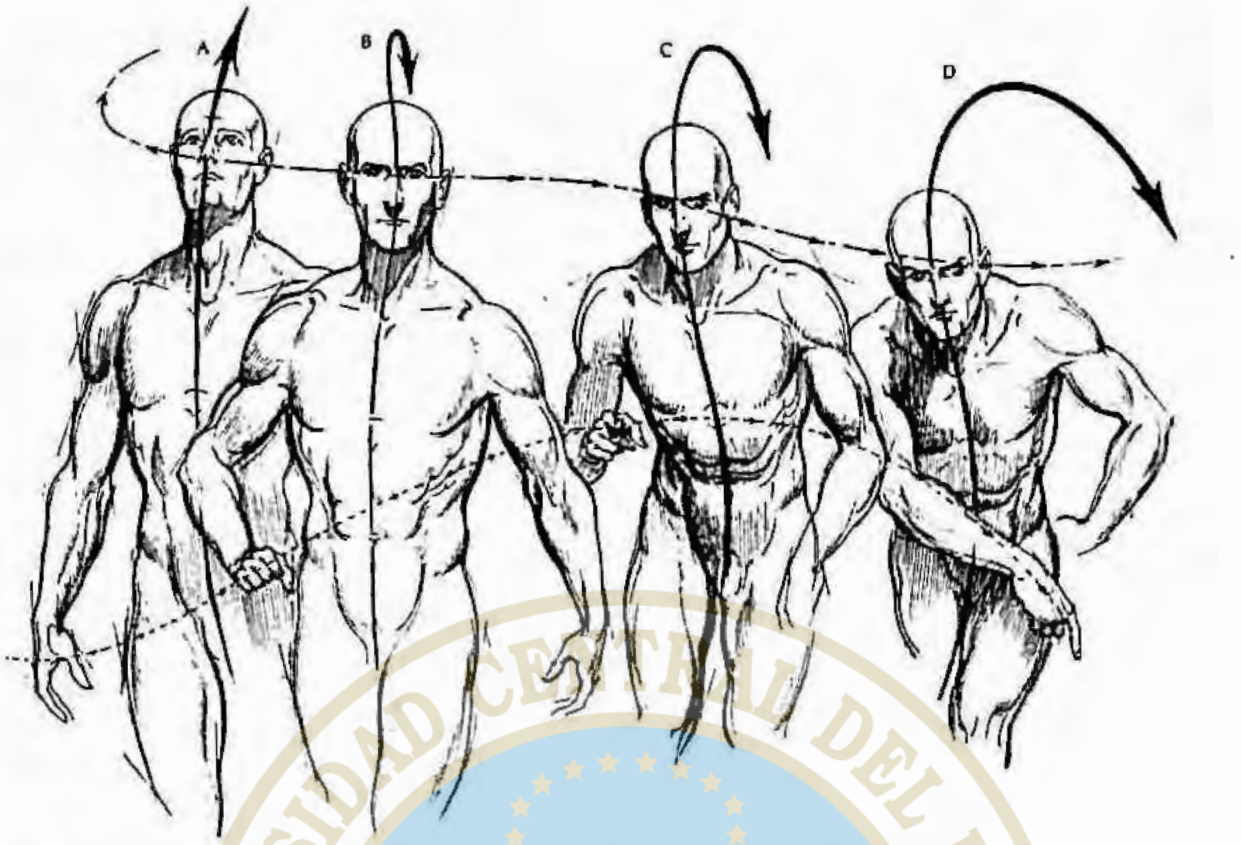
Al ser el aspecto más visible de una obra, el toque personal quedaba reflejado en la pintura en las últimas capas, correspondientes a las etapas finales de la ejecución en donde se pretendía con los mínimos recursos técnicos llegar a las cotas más altas de perfección. En toda la literatura clásica se da buena cuenta de este fenómeno; así, Rejón de Silva en 1788 se refiere de este modo al término «tocar»: «Entre los Pintores vale dar aquellas últimas pinceladas que perfeccionan y dan toda la gracia a una pintura; y así se dice, *está muy bien tocado ese paño, esa nube;* sabe tocar muy bien el adorno (...) Y si fuese menester se le *tocan* los claros, y aprietan los oscuros, queda un color bellísimo.»

No obstante, la última etapa de una obra no garantiza siempre un buen resultado de la actuación, tal como se pone de manifiesto en el Diccionario de Francisco Martínez, publicado el mismo año que el de Rejón:

> Tocada o *manoseada* (obra): es una obra hecha por una mano servil y poco segura; regularmente por este defecto se distinguen los quadros que sólo son puras copias de los quadros originales. Un Pintor que ha reflexionado poco sobre los principios de su arte, y por consiguiente no se los hizo familiares, sólo trabaja a tientas, y jamás tiene aquella libertad de pincel y precisión que caracteriza un grande maestro.

Estereotipar

El «estereotipo» es, en sentido literal, un molde fundido de un texto compuesto con caracteres móviles para su impresión sobre un papel; en sentido figurado se refiere a la acción o el pensamiento que se repite inmutablemente así como al modelo fijo según el cual se propagan aquellas maneras fijas de pensar o de hacer. En el pensamiento estético el término estereotipar tiene una acepción peyorativa y denota el



141. Burne Hogarth, ilustraciones de un manual sobre el dibujo de la figura humana.

obstáculo interpuesto en el desarrollo de un flujo creador; no es más que la repetición vacía sin calidad y sin objetivos de fórmulas inventadas en otro lugar y devaluadas por su aplicación casi mecánica (figura 141).

XII

NOMBRES RELACIONADOS CON LA ACTITUD Y EL ESTADO CON QUE SE REALIZAN

INSPIRACIÓN, INTROSPECCIÓN, SUBJETIVISMO, AUTOMATISMO, AZAR, SUEÑO, DE REPENTE, DE PENSADO, DE RETENTIVA, DE MEMORIA, CADÁVER EXQUISITO

INSPIRACIÓN: efecto de sentir el artista por estímulo singular y eficaz, para producir una obra de pronto y sin esfuerzo. (Derivado de «inspirar», del latín *inspirare*, 'infundir ideas'.)

INTROSPECCCIÓN: examen de lo interior. || Reflexión que la conciencia hace de sí misma. (Derivado del latín *introspicere*, 'mirar en el interior'.)

SUBJETIVISMO: predominio de lo «subjetivo», lo relativo a nuestra conciencia y no al objeto en sí mismo. (Derivado del latín *subjectio*, 'acción de poner debajo'.)

AUTOMATISMO: *ejecución de actos sin intervención de la conciencia o la voluntad. (Derivado de «autómata», tomado del latín *automaton*, 'que se mueve por sí mismo'.)

AZAR: casualidad, cosa fortuita. (Del árabe *zahr*, vulgarmente 'dado'.)

SUEÑO: acción de representarse, estando dormido, sucesos imaginarios. || Cosa fantástica, inexistente o irracional. (Derivado del latín *somnus*, 'acto de dormir'.)



142. Oscar Schlemmer, *Hombre en la esfera de las ideas*, 1928.

DE REPENTE: nombre dado a una prueba de examen de arquitectura, realizada en los siglos XVIII y XIX en las Academias de Bellas Artes, consistente en dibujar un tema escogido al azar entre varias propuestas en un tiempo máximo que solía ser de dos horas.

DE PENSADO: nombre dado a una prueba de examen de arquitectura, realizada en los siglos XVIII y XIX en las Academias de Bellas Artes, consistente en realizar un proyecto de un tema anunciado públicamente en un largo periodo de tiempo que llegó a ser de seis meses.

DE RETENTIVA: se dice del dibujo realizado de memoria sin mirar el *modelo. || Facultad de acordarse. (Derivado de «retener» y, a su vez, del latín *tenere*, con el mismo significado.)

CADÁVER EXQUISITO: forma surrealista que consiste en que varias personas compongan una frase o un dibujo sin que ninguna de ellas pueda tener en cuenta la colaboración o colaboraciones precedentes. El nombre está constituido por la primera frase obtenida con este sistema en 1925: «El cadáver-exquisito-beberá-el vino-nuevo.»

Inspiración, azar, percepción y análisis racional

Aunque la voluntad, como facultad de tomar decisiones y llegar a realizarlas, es un componente esencial de la personalidad de un artista, está condicionada por otros factores que exceden de esa capacidad dialéctica entre el yo y la obra (figura 142).

El término «inspiración» se utiliza en las artes en sentido figurado en relación con la primera acepción que se refiere a la respiración, una palabra que aparece por vez primera en el siglo XVI en francés *(inspiration)* en los escritos el médico Ambroise Paré. Los orígenes de las acepciones de la inspiración respecto a la creación artística son anteriores y hacen referencia a su vinculación con la idea de divinidad.

Respecto a la creación artística, los latinos hablaban de *Divinitus inspiratur* y en Grecia se referían a una *théia dýnamis;* para Platón, el verdadero poeta no depende del oficio, sino que es aquél que delira, el extravagante: el que está en la situación creada por la Musa invocada por Homero al comienzo de la *Odisea* y que ha tomado posesión de él. Aunque son divinidades diferentes a las que invoca la tradición judeo-cristiana, tienen un poder análogo a éstas, las que animan la palabra de un profeta o los escritos piadosos de un santo; aquello que san Agustín denominó «el estilo del Espíritu Santo». Esa inspiración es algo que garantiza la veracidad y se supone una garantía que la Iglesia no cesa de reivindicar.

La historia moderna del concepto de inspiración en las artes es la historia de la progresiva asunción laica de las tradiciones mágicas y religiosas del mundo de la Antigüedad. El concepto de inspiración artística surge de la perplejidad y la incertidumbre del hombre ante el reto de la creación artística. En ese contexto se concibe a la inspiración como una forma noble de alienación; se considera que el hombre capaz de crear es aquél que ha sido desbordado en sus limitaciones humanas; se trasciende para ser un extranjero de sí mismo y un extraño para los demás hasta perder la conciencia de lo que está realizando, tal como relata el pintor contemporáneo Jackson Pollock en nuestra propia época. En unas declaraciones del año 1947, el pintor afirmaba:

> Mi pintura no es de caballete. Raramente extiendo la tela antes de pintar. Prefiero sujetarla, sin abrirla, a la pared o al suelo. Necesito la resistencia de una superficie dura. Trabajo más a gusto en el suelo. Me siento más cerca, más parte de la propia obra, pues de este modo puedo andar a su alrededor, trabajar a los cuatro lados y, literalmente, estar *en* el cuadro. Es algo parecido a las pinturas que los indios del Oeste hacen en la arena [...] Cuando estoy *en* mi cuadro, no tengo conciencia de lo que estoy haciendo. Solamente después de un tiempo de lo que se puede llamar «conocerse» veo lo que he estado haciendo.

En otras declaraciones anteriores, del año 1944, Pollock había manifestado acerca de los artistas europeos modernos: «me impresiona de modo especial su idea de que la fuente del arte está en el inconsciente».

Como consecuencia de la inspiración, parece que todo sucede como si otro hubiese estado sustituyendo la identidad del creador. Para Kant, el genio no es más que el *genius*, demonio o ángel guardián; es el *ingenium*, «una cierta disposición del espíritu». Se trata de una disposición o de un don otorgado por la naturaleza a ciertos individuos; el genio es una feliz consecuencia de la imaginación y de la inteligencia, aunque es la naturaleza la que lo concede para darle sus reglas, aunque sean unas reglas no conceptualizables o comunicables.

En relación con la situación anímica derivada de la inspiración en los procesos de creación, el término «furor» se utilizó con gran éxito para indicar uno de los modos en donde el artista está dominado por una fuerza trascendente, auténtica autora de la obra en la que él es sólo un mero instrumento de aquélla. Esta idea es muy antigua y se puede remontar hasta uno de los *Diálogos* de Platón: *Ión*, cuyo tema es la creación poética, en donde la doctrina sobre la inspiración se justifica en el «entusiasmo» de furor divino.

Otro de los conceptos frecuentes, utilizados para describir los fenómenos de la creación, es el «azar», que nombra la relación imprevisible de elementos que carecen de cualquier tipo de conexión entre ellos. El adjetivo «aleatorio» derivado del latín *aleam*, 'azar', hace referencia a cualquier acontecimiento incierto que depende de la suerte o, propiamente, del azar. Aunque desde siempre se ha tenido en cuenta la presencia de factores aleatorios en los procesos de creación artística, en algunos momentos de las vanguardias históricas del primer tercio del siglo XX se establecieron conscientemente como postulados de la práctica. El mismo nombre «Dada», que dio origen al dadaísmo, fue escogido abriendo al azar el diccionario.

Dibujo de memoria

En una carta de Van Gogh a su hermano Theo, escrita en 1888, le decía: «Voy a dedicarme a trabajar a menudo de memoria, y las telas de memoria son siempre menos desmañadas, y tienen un aspecto más artístico que los estudios del natural, sobre todo trabajando bajo el mistral.» Dos meses más tarde notificaba que ya había empezado a trabajar de esa manera: «Comienzo a pintar de memoria, y para ello todos mis estudios me serán todavía útiles, pues me recordarán cosas ya vistas.»

Desde siempre se ha considerado que la mente humana es capaz de «almacenar» imágenes en la memoria para su elaboración posterior, unas «imágenes» que en principio no serían idénticas a las observadas directamente del natural, tendrían un carácter más esquemático. Gombrich dedica su atención a este problema y cita el trabajo de un psicólogo, F. C. Ayer, quien concluye tras sus investigaciones que «El dibujante adiestrado adquiere una masa de esquemas gracias a los cuales puede fijar rápidamente en el papel el esquema de un animal, de una flor o de una casa. El esquema inicial sirve como soporte para la representación de sus imágenes memorísticas, y él lo modifica gradualmente hasta que corresponde con lo que quiere expresar. Muchos dibujantes deficientes en su surtido de esquemas pueden dibujar bien copiando otro dibujo, pero son incapaces de dibujar del natural».

Ciertamente, las imágenes mentales son más esquemáticas que las imágenes visuales y son el resultado de una voluntad de selección condicionada por la propia cultura artística de la época. Se puede afirmar que se ve aquello que se reconoce, algo que ha sido definido previamente y avalado por una realidad cultural. Así, cuando en el siglo XVI el cuerpo humano se convierte en el tema central del arte, Vasari recomienda almacenar sus imágenes en la memoria: «por encima de todo lo mejor son los desnudos de los hombres y mujeres vivos, y, de ellos, haber memorizado, por la continua práctica, los músculos del torso, de la espalda, de las piernas, de los brazos, de las rodillas, y los huesos del interior, hasta alcanzar la seguridad, por lo intenso del estudio, de que sin tener los naturales delante se podrá componer por sí solo, con la imaginación, actitudes de toda índole».

El método de Vasari era, cuando menos, de resultados dudosos a la vista de la opinión de Armenini expresada pocos años más tarde: «hay algunos que se ponen a estudiar con gran furia la anatomía y los huesos, hasta querer memorizarlo, pensando que en ello debe consistir la sustancia y la perfección del arte; pero luego, por sus resultados, se ve que realizan obras desagradables, anquilosadas y crudas (...) Viendo Miguel ángel estos métodos en una ocasión que entró en la capilla [Sixtina] acompañado de un obispo, creo que para otros asuntos suyos, parece que dijo: "¡Oh, a cuánta gente se empeña en volver torpes esta obra mía!"».

«De repente» y «de pensado»

Las correcciones realizadas en los dibujos hechos de primera intención suelen ser más reflexivas que los trazos realizados sobre un papel en blanco, en definitiva, son correcciones «pensadas». Estas dos actitudes justifican la existencia en las Academias de pruebas «de repente» y «de pensado»; las primeras requerían técnicas ágiles y sen-



143. Antonio López de Losada, prueba de pensado, *Templo del Honor y la Inmortalidad*, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 1772.

cillas, mientras que las segundas se elaboraban y corregían a lo largo de sesiones sucesivas que sintetizaban todo el legado académico en donde se abarcaban múltiples aspectos.

En las Academias del siglo XVIII, para las Distribuciones de Premios en Pintura, Grabado, Escultura y Arquitectura se exigían dos tipos de ejercicios, siempre sobre un *asunto o *tema impuesto de antemano, uno «de repente», que se había de realizar en los locales académicos y en un tiempo que no solía superar las dos horas, y otro «de pensado» (figura 143), para cuya realización se contaba con largo tiempo, pudiendo oscilar entre seis meses y un año.

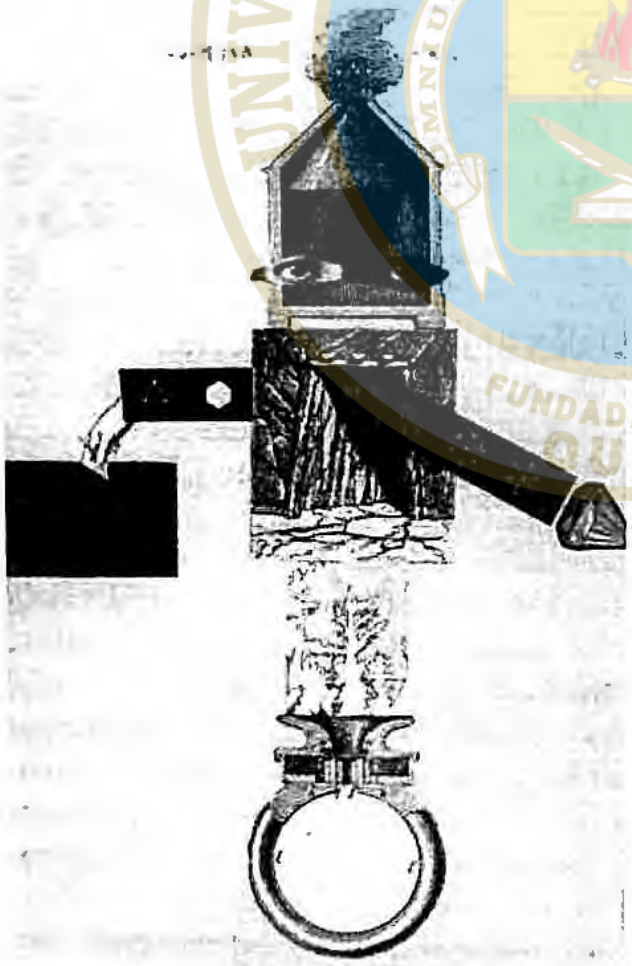
En las Academias de Madrid y Valencia, salvo el tema «de pensado» de la 1.ª clase de pintura, que era un cuadro de composición, y los de pensado y repente de la 1.ª y 2.ª clase de escultura, que eran modelados en yeso y barro, respectivamente, los restantes eran siempre dibujos. Los ejercicios «de pensado» de pintura, en la 2.ª y 3.ª clase, habían de hacerse en papel «pliego de Holanda» y en «medio pliego de papel imperial»; los de repente se hacían siempre en papel imperial y no solía recomendarse técnica alguna. Los ejercicios de repente de 3.ª clase, tanto en pintura como en dibujo, eran casi siempre copias de alguno de los yesos clásicos utilizados para la enseñanza.

La actitud mental y metodológica de las dos prácticas ocupaba los extremos conceptuales de un mismo ejercicio profesional: la intuición y la razón. La definición precisa del «de repente» y el «de pensado» ya se encuentra en el *Tesoro de la lengua cas-*

tellana o española de Sebastián de Covarrubias, de 1611; allí, en la voz «pensar» se define que «es imaginar o rebolver alguna cosa en su memoria, del verbo latino *pensare, frequentativum a pendendo,* que es pesar con peso alguna cosa, porque el que piensa pondera las cosas, y assí se haze mejor de pensado que de repente».

El concepto modemo de «inconsciente», entendido como 'aquello de lo que no se tiene conciencia' o 'aquello que no se advierte de ninguna manera', se toma en consideración para analizar los procesos de creación artística. Las teorías románticas ven en el inconsciente una vida interior oscura, origen de riquezas llenas de misterio; estas teorías están relacionadas con la tesis platónica de la inspiración, referidas anteriormente. Las teorías psicoanalíticas contemporáneas ven en el arte un medio para «sublimar» los impulsos inconscientes rechazados por los artistas. En esas teorías Jung admite la existencia de un «inconsciente colectivo» que es la «herencia espiritual de la evolución del género humano»; él sostiene que algunas obras en diferentes artes surgen de ese fondo legendario y define a los *arquetipos como *símbolos ancestrales. No obstante, el factor inconsciente en los procesos de creación es algo que debe tomarse con mucha cautela.

La famosa frase de Picasso «yo no busco, yo encuentro», fue pronunciada en francés: *Je ne cherche pas, je trouve;* en este contexto, se puede recordar que *trouver* en francés significa 'inventar', 'hallar', igual que el italiano *trovare* o el catalán *trobar,* palabras derivadas del occitano antiguo *trobar,* de la que también se deriva trovador. El trovador es, de este modo, el poeta creador que escribía en occitano durante la Edad Media.



144. Jacqueline Lamba, *Cadáver exquisito,* 1938.

Cadáver exquisito

El «Cadáver exquisito» es un juego surrealista inventado por los componentes del movimiento Dadá, que consistía en que varias personas componían una frase o un dibujo sin que ninguna de ellas pudiese tener en cuenta la colaboración o colaboraciones precedentes. El ejemplo, ya clásico, que dio nombre al juego, lo constituye la primera frase obtenida mediante este sistema: «El cadáver-exquisito-beberá-el vino-nuevo.»

Los primeros «cadáveres exquisitos» escritos y dibujados vieron la luz en 1925, en casa de Marcel Duhamel. Estas prácticas surrealistas están cercanas a las teorías del psicoanálisis de Freud y, acerca de ellas, Bretón decía que en sus resultados «se revela la presencia de un gran enigma; enigma planteado por la frecuentísima coincidencia de elementos pertenecientes a la misma esfera durante la elaboración por varias personas de la misma frase o dibujo (figura 144). Esta concomitancia no sólo es capaz de jugar nerviosamente con las discordancias a veces extremadas, sino

que sugiere la idea de una comunicación tácita —únicamente por ondas— entre los participantes, que pide su reducción a sus justos límites mediante el control por el cálculo de probabilidades, pero que creemos francamente positiva».

XIII

NOMBRES VINCULADOS A LOS ESTILOS, ÉPOCAS Y GÉNEROS

ESTILO, MANERA, CLASICISTA, BARROCO, MANIERISTA, EXPRESIONISTA, NEOCLASICISTA, DIBUJO POLITÉCNICO, CUBISTA, NAÏF, PINTORESCO, HIPERREALISTA, CINÉTICO

ESTILO: punzón utilizado antiguamente para escribir sobre una tablilla. || Carácter. || Modo particular de una obra que define un artista, una época o una escuela determinada. Deriv. «estilizar» y «estilístico». (Del latín *stilus*, 'punzón para escribir'.)

MANERA: modo de hacer. || *Carácter dado por un artista a todas sus obras. Deriv. «amanerado» y «manierismo». (Del latín *manuaria*, con el mismo significado.)

CLASICISTA: (derivado de «clásico») perteneciente o relativo al «clasicismo». || Característica de un *estilo fundado en la *imitación de los *modelos de la antigüedad clásica griega y romana. (Del latín *classis*, 'clase, grupo, categoría'.)

BARROCO: relativo al *estilo del mismo nombre desarrollado en torno al siglo XVII. || Recargado. || Como adjetivo se aplica a cualquier arte caracterizado por el abuso de *adornos y contorsiones. (Tomado del francés *baroque*, 'extravagante'.)

MANIERISTA: relativo al «manierismo», movimiento artístico originado en Italia en la segunda mitad del siglo XVI. || Defecto de las obras carentes de sencillez y espontaneidad; esto es, amaneradas. (Derivado del italiano *maniera*, manera.)

EXPRESIONISTA: relativo al «expresionismo», movimiento que surge a finales del siglo XIX oponiendo la subjetividad de la *expresión a la objetividad de las *impresiones visuales, donde prevalecen la voluntad y sensibilidad personal del autor. (Derivado de «exprimir», del latín *exprimere*, 'hacer salir'.)

NEOCLASICISTA: relativo al *estilo «neoclásico», desarrollado en la segunda mitad del siglo XVIII y las primeras décadas del siglo XIX. || Por extensión sirve para calificar cualquier obra que evoque el espíritu de la Ilustración, depurado formalmente y ordenado racionalmente.

DIBUJO POLITÉCNICO: estilo de dibujo adoptado en la École Polytecnique durante el siglo XIX, que utiliza la *línea como único elemento de *expresión, similar a los grabados a buril del Neoclasicismo y amparado en el rigor geométrico de la *geometría descriptiva contemporánea.

CUBISTA: relativo al «cubismo», el *estilo pictórico aparecido en París hacia 1906-1907. Se utiliza para adjetivar obras de diferentes épocas que tienden a reducir a *figuras geométricas todos los elementos naturales.

NAÏF: término utilizado para adjetivar el arte que tiene una apariencia primitiva, ingenua o infantil. (Del francés *naïf*, 'ingenuo'.)

PINTORESCO: calificativo utilizado para nombrar algo interesante como *tema para ser pintado. || En sentido figurado puede significar: *original, curioso o extravagante. (Del italiano *pittoresco*, con el mismo significado.)

HIPERREALISTA: relativo al «hiperrealismo», movimiento artístico del último tercio del siglo XX, denominado también «realismo fotográfico», en el que se recupera la minuciosidad de la representación *realista.

CINÉTICO: se dice del arte que utiliza el *movimiento real (físico) o *ilusorio (psicológico); sus propuestas abarcan desde la simple aplicación de las fuerzas naturales hasta el uso de motores. (Derivado del griego *kínesis*, 'movimiento'.)

La cuestión del estilo

Hacia la mitad del siglo XVII se tomó el término «estilo» de la poética y la retórica para aplicarlo a las artes figurativas, en el sentido utilizado en las máximas de Poussin recopiladas por Bellori (1672): «De la Materia, del Concepto, de la Estructura y del Estilo... El estilo es una manera y maña personal de pintar y dibujar, nacida del talento personal de cada uno en la aplicación y utilización de las ideas; estilo, manera o gusto que se obtiene de la naturaleza y del ingenio.»

El término «estilo» procede del latín *stilus*, el nombre dado al punzón o instrumento para escribir sobre las *tabellae* enceradas. Como una metonimia pasó a designar la cualidad de lo escrito, posiblemente en un principio sólo hacía referencia a la cualidad visual y formal de la escritura, la *caligrafía, para pasar a designar, ya definitivamente, el aspecto retórico o literario.

Aunque muchos diccionarios relacionan etimológicamente el *stilus* latino con el *stylos* griego, son muy diferentes, ya que la palabra griega significa columna, por lo que ha de preguntarse si la idea normativa de «orden» propia de la arquitectura clásica ha determinado el sentido del concepto de estilo en las artes visuales. En el caso del idioma francés, la palabra ha oscilado ente las etimologías latina y griega: *stile* y *style; style* se impuso desde el siglo XIX hasta la actualidad.

La primera vez que aparece la palabra «estilo» en referencia a la retórica es en la obra de Cicerón, para designar al término más general de *genus dicendi*. La utilización del término en las artes visuales parece remontarse a Lomazzo a finales del siglo XVI, aunque su uso común no se generaliza hasta el siglo XVIII, cuando la historia del arte se convierte, precisamente, en una historia de los estilos.

La palabra «estilo» se utilizaba para hacer referencia a la manera individual que hasta ese momento se había designado en italiano *maniera particolare;* en las artes figurativas el nuevo término se fue generalizando poco a poco hasta consolidarse definitivamente a través de las obras de Winckelmann. Anteriormente, el término italiano *maniera* había ocupado, sin duda alguna, un lugar de privilegio en la teoría de las artes en general y del dibujo en particular.

Giorgio Vasari (1511-1574) es el autor más importante en los momentos fundacionales de la nueva teoría; en sus *Vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores,* el término *maniera* se utiliza adjetivado de múltiples formas: la *maniera antigua* se utiliza para nombrar a la pintura bizantina y la arquitectura gótica; en la «buena *maniera*» antigua y moderna, sobresale sin la más mínima duda la *gran maniera* de Miguel Ángel y la *mezzana maniera* de Rafael. En referencia a los artistas de su época, Vasari matiza con diferentes adjetivos la *maniera moderna* o *maniera universale: maniera fiera, maniera graziosa, maniera capricciosa* y *maniera ghiribizzosa* o *bizarra.*

Desde el clasicismo posterior a la época de Vasari, el concepto será puesto en crisis y se combatirá, a la vez, el excesivo *naturalismo personificado por Caravaggio y el manierismo entendido en el sentido actual de «amaneramiento», tal como lo definía Filippo Baldinucci (1624-1696) (figura 145):

> Diré por último algo sobre cómo opinar en torno a la manera de los pintores. En primer lugar veamos qué quiere decir la palabra «manera». «Manera», en mi opinión, y según lo que recuerdo haber escrito en mi *Vocabulario del diseño*, quiero decir modo, forma de obrar. En el caso de los pintores escultores y arquitectos es el modo particular que normalmente tiene en su obrar cualquier artífice. De ahí que sea bastante difícil encontrar una obra de un maestro completamente diferente de otra del mismo, que no tenga algún signo de la manera de su mano y no de las de otros. Eso comporta en los singularísimos maestros un cierto alejamiento de la entera imitación de la realidad y de la naturaleza, que es tanto, cuanto de propio añaden ellos con la manera. De la palabra «manera» procede «amanerado» que es como se califica a las obras en las que el artífice se separa mucho de la realidad y todo lo extrae de su propio modo de obrar...

La palabra estilo vino a suplantar a *maniera*, en la crítica académica del siglo XVIII, como la de Baldinucci, cuando ésta se cargó de peyorativas connotaciones «manieristas» aunque heredó de ella su importante contribución al establecimiento de los estilos históricos y del concepto de estilo de época o de nación.

No obstante, frente al concepto de estilo para definir una época histórica, algunos autores como J. von Schlosser vieron la necesidad de preservar la tradicional noción de estilo individual, proponiendo para los estilos de época el nombre de «lenguajes», entendidos como repertorios de recursos que en su conjunto serían neutros en la medida que lo son todas las lenguas. El propio Gombrich recurrió al término «lenguaje» para contraponerlo a «estilo»; su fundamental *Art and Illusion* empezó por llamarse en su original forma de serie de conferencias, *The Languaje of Art*.

Otra acepción importante del concepto de estilo hace referencia al sistema orgánico de las formas, definible, precisamente, por unas características formales muy precisas; este concepto surge en el siglo XVIII alrededor de una cuestión problemática: ¿es posible en cualquier época componer según el estilo de una época anterior? Se planteaba un círculo vicioso: era necesario definir si el estilo romano o gótico, clásico o romántico era el que se había utilizado en la época romana o gótica, clásica o romántica, después de haber definido estas épocas; o bien habría que definirlos por las características de sus estilos aunque apareciesen posteriormente para ser vistos como algo anticuado y de otra época.

Como consecuencia de esa paradoja se consideró que la Historia por sí misma, con criterios exclusivamente cronológicos, era incapaz de precisar el concepto de estilo. En las propuestas para abordar esta cuestión, la obra de Focillon, *La*



145. Pontormo, *Joven con turbante*.

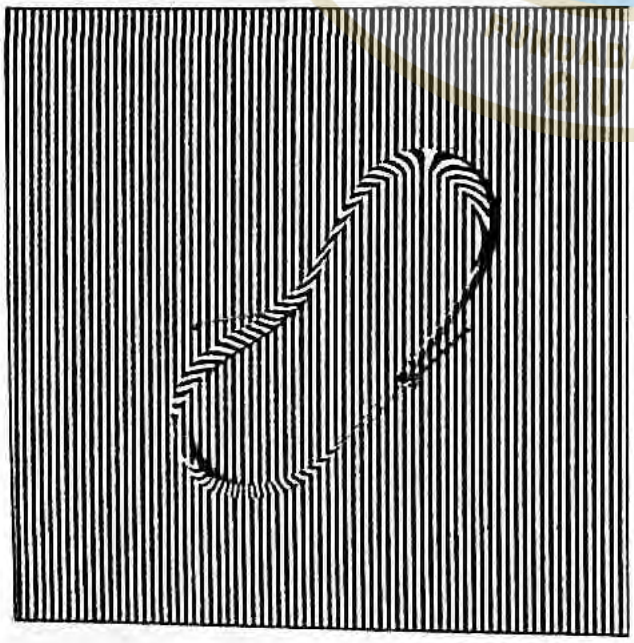
vie des formes (1937) supone una notable aportación; en el texto define el estilo como «un conjunto coherente de formas unidas por una conveniencia recíproca». Para él las formas están, en efecto, «sometidas a una lógica interna que las organiza», aunque ese entramado orgánico de relaciones no está congelado, sino vivo, «se puede caracterizar la vida de un estilo, bien como una dialéctica, bien como un proceso experimental».

Arte cinético

El término «cinético» utilizado en las ciencias físicas para hacer referencia a 'lo que está en movimiento' se incorpora a las artes plásticas en 1920 con el *Manifiesto realista* de Gabo y Pevsner, y la exposición de una escultura cinética de Gabo (varilla de acero sobre un resorte). El término se difunde junto con el de «dinámico» (entre Moholy-Nagy, Léger, Kiesler, Pesánek...). Después de 1950 viene a designar una serie amplia y diversa de obras que comparten en común su relación con la idea de movimiento. A partir de 1960, el término cinético se usa para designar dos conceptos diferentes: en primer lugar un tipo de arte de un periodo histórico situado en una época precisa y el otro referido a una cuestión estética, aplicado intemporalmente a ciertas obras de arte.

El surgimiento del arte cinético en torno a 1920-1930 se produce en un clima dominado por las aportaciones de los futuristas, dadaístas y constructivistas al incorporar en las esculturas los objetos en movimiento. Más tarde, con Vasarely, el arte cinético se dirige a la creación de movimientos virtuales. En un sentido histórico, el arte cinético aborda tres problemas fundamentales en la estética moderna: la síntesis entre arte, ciencia y técnica; la transformación del entorno urbano en un lugar dinámico habitable y la incitación al espectador de una participación activa en el proceso creador.

Como pionero en el arte cinético, el escultor constructivista Naum Gabo escribía en 1937 (Escultura: tallar y construir en el espacio): «En la pintura, la técnica cinematográfica ofrece amplias oportunidades a la obra de arte que quiera expresar este tipo de emoción [la sensación de ritmos cinéticos]. En la escultura no existe esa posibilidad, y el problema es más difícil. La mecánica no ha alcanzado todavía una perfección absoluta que pueda producir movimiento real en una obra escultórica sin destruir, por medio precisamente de los elementos mecánicos, el puro contenido escultórico, ya que lo importante es el movimiento y no el mecanismo que lo produce. Así, la solución del problema es tarea para las generaciones venideras.»



146. Le Parc, obra de arte cinético.

En la actualidad, por arte cinético se entiende: todo arte del movimiento virtual o ficticio (figura 146); el arte del mo-

vimiento real o en ocasiones construido con móviles o luces en movimiento y el arte que implica el movimiento del punto de vista del espectador.

GÉNERO, DE FIGURA, ACADEMIA, POSE, POSTURA, ACTITUD, CONTRAPUESTO, TRES CUARTOS, SERPENTIFORME, DE RETRATO, DE PAISAJE, VEDUTISMO, ALELUYA, FIGURÍN, ESCENA, BAMBALINA, TRAMOYA

GÉNERO: especie. || Conjunto de obras que tienen unos caracteres comunes. || Dícese de las obras de pintura y escultura que representan escenas de costumbres o de la vida cotidiana, íntima o popular. (Tomado del latín *genus-eris,* 'linaje, especie', derivado de *gignere,* 'engendrar'.)

DIBUJO DE FIGURA: nombre dado al dibujo que utiliza la *representación del cuerpo humano como *motivo principal.

ACADEMIA: corporación científica, literaria o artística. || *Estudio de una figura entera y desnuda tomada del natural. Deriv. «académico» y «academicista». (Del griego *académeia,* 'el jardín de Academos donde enseñaba Platón'.)

POSE: (derivado de «posar», 'pararse') posición y actitud adoptados por un *modelo vivo para su *representación en una obra de arte. || Sesión, tiempo que permanece una persona ante el artista o fotógrafo que lo retrata. (Del latín *pausare,* con el mismo significado.)

POSTURA: pose. || Posición. || *Actitud del cuerpo en una *figura. (Derivado del latín *ponere,* 'colocar'.)

ACTITUD: *postura del cuerpo humano. (Del italiano *attitudine,* con el mismo significado.)

CONTRAPUESTO *(contrapposto):* colocación de los miembros de una *figura, opuestos unos a otros para conseguir una mayor variedad en la *composición. *Contrapposto* es un término italiano que proviene de la pintura de los siglos XIV y XV.

TRES CUARTOS: posición de una *figura, intermedia entre el *perfil y la postura de frente.

SERPENTIFORME: (derivado de «serpentino») en *forma de serpiente. (Derivado del latín «serpens», 'serpiente'.)

DIBUJO DE RETRATO: dibujo de la *efigie de una persona en donde se reconocen sus características físicas o morales a través del parecido.

DIBUJO DE PAISAJE: dibujo que representa cierta extensión de campo, bosque, etc.

VEDUTISMO: *género artístico desarrollado desde finales del Renacimiento hasta el periodo romántico, en donde se pretende la representación realista de la «*vista» *(veduta* en italiano) de algún lugar para mantenerlo en el recuerdo. Los temas abarcan, desde ciudades a pueblos y lugares campestres; la *perspectiva se utiliza como principal recurso técnico de representación. (Voz italiana.)

HISTORIETA: cómic. || *Narración ilustrada cuya acción sucede en diversas *viñetas.

ALELUYA: cada una de las estampitas de un pliego en que se representa algún asunto explicado en versos. (Del hebreo *hallelu Yah,* 'alabad al Señor'.)

FIGURÍN: dibujo o *modelo pequeño para los trajes y prendas de vestir. (Derivado del latín *figura.)*

ESCENA: parte del teatro en donde se representa una obra. || Conjunto de elementos que componen el lugar donde transcurre una acción. || Pared de *fondo del tea-

tro con *decoración pintada. Deriv. «escenario», «escenógrafo» y «escenografía». (Del latín *scaena*, con el mismo significado.)

BAMBALINA: Cada una de las tiras de lienzo pintado en la *decoración teatral. (Derivado de «bambolear», 'oscilar', de raíz común en varios idiomas.)

TRAMOYA: conjunto de máquinas de escenografía teatral para realizar los cambios de decorado y los efectos especiales.

Los géneros

En el arte la palabra género adquiere en algunas ocasiones una acepción sinónima de 'categoría estética', *'manera' o *'estilo,' aunque tiene otros significados más especializados. Así, al hablar de «pintores de género» se hace referencia a un tipo particular de individuos: retratistas, paisajistas, pintores de flores, o de animales; ésta es la definición dada en el siglo XVIII por Watelet en su *Dictionnaire de peinture, de gravure et de sculpture*. Por esta circunstancia, la especialización de los artistas en géneros se consideró con mucha frecuencia como una limitación al compararla con la «pintura de historia», en donde se representan grandes escenas con personajes, *fondos de paisaje, arquitectura... un mundo amplio y variado que exigía un alto grado de competencias.

Frente a las escenas nobles de la pintura de historia, en las que también se incluían los *temas tomados de la mitología, el nombre de pintura de género sirvió para designar a aquélla otra en donde se representaban escenas cotidianas o familiares. No obstante, en el siglo XIX la pintura de historia terminó perdiendo su posición de privilegio para situarse en un plano de igualdad con otros tipos de obras; como consecuencia de ello, la denominación de pintura de género vino a referir alguna de las cuatro categorías reconocidas: la pintura de historia, el retrato, el paisaje o la marina. Más tarde, también se incluirían otros «géneros» como las «naturalezas muertas» o los cuadros de flores (figura 147).



147. Jan van Huysum, florero.

En la actualidad, como síntesis de sus usos históricos, la acepción más usual del término «género» suele hacer referencia a las obras en donde se representan pequeñas escenas, muchas veces anecdóticas, tomadas de la vida cotidiana o de la literatura.

Algunos géneros históricos remontan sus orígenes en siglos anteriores, en donde han sido nombrados con términos muy precisos y justificados por su conceptualización y contenidos; este es el caso de las «vistas», aquellas obras de dibujo, pintura o fotografía que son conse-

cuencia inmediata de la mirada. Las «vistas» como género gozaron de un desarrollo extraordinario en Italia durante el siglo XVIII, en donde se denominó *veduta* a este género y *vedutista* al artista que se dedicaba a él.

La *veduta* topográfica está relacionada con tres categorías figurativas: la primera y más general es aquélla ya mencionada de la «pintura de género» como representación intencional y repetida de temas similares; en este caso la ciudad, pueblos o lugares del campo no imaginarios; en segundo lugar, mantiene una íntima relación con la *perspectiva, el recurso técnico para la representación y como *estructura de ésta, y en sentido estricto como «modo de visión»; por último, la *veduta* se caracteriza como representación *realista de un objeto particular y reconocible, motivado por un deseo de recuerdo o celebración, más de lugares que de personas.

Dibujo de figura, las «academias»

Aunque la acepción más importante de la palabra «figura» es la de su alusión a la *forma aparente de un cuerpo, se utiliza también para hablar de la representación de un ser humano y, más en general, en referencia a cualquier ser vivo. La estética de la «figura humana» ha tratado de diversas cuestiones: la conveniencia de su presencia en todo tipo de obras, los problemas de su representación para lograr la sensación de vida y naturalidad, a través de la *pose o del *movimiento y con una gran tradición como un problema histórico, la cuestión de las proporciones.

Asimismo, la palabra «figura» se utiliza también para referirse particularmente al rostro de una persona, de esta manera vemos cómo el tratado francés de André Lhote, titulado *Traité de la figure*, está dedicado fundamentalmente al retrato.

Respecto al dibujo de la figura humana realizado a partir del *modelo vivo, sabemos que ha constituido una constante a través de todos los momentos de la historia. La importancia dada en el Renacimiento al dibujo de desnudos del natural para la formación de los artistas fructificó en la fundación de las Academias Reales durante los siglos XVII y XVIII, que tenían su antecedente más conocido en la famosa Academia del *Disegno* de Vasari, en donde Federico Zuccari ya había solicitado, en una carta fechada entre 1575 y 1578, que se destinase una habitación para el dibujo del natural que debía seguirse una vez por semana.

El propio Vasari, en sus *Vite* (1550), reconoce y justifica algo que en ese momento se aceptaba por todos los artistas y que se venía formulando al menos desde finales del siglo XIV, cuando Cennini aconsejaba al aprendiz que «la mejor guía que puedes tener y el mejor timón es el dibujo del natural». Vasari sólo seguía esa tradición cuando recomendaba que:

> Por encima de todo lo mejor son los desnudos de los hombres y mujeres vivos, y de ellos haber memorizado, por la continua práctica, los músculos del torso, de la espalda, de las piernas, de los brazos, de las rodillas; y los huesos del interior, hasta alcanzar la seguridad.

Como una consecuencia de esa función clave del dibujo de desnudo para la formación institucionalizada de los artistas nos encontramos ante el hecho de que la palabra academia no sólo hace referencia a la institución dedicada a su enseñanza, sino que «academia», como una metonimia, es el término con el que se designan los dibujos de desnudos realizados en etapas de estudio y formación de los artistas.

De este modo, por la importancia central de la figura humana desnuda, se llegan a identificar las «academias» con la propia Academia hasta convertirlas casi en un *género particular. En 1747 se escribe una glosa precisando «la diferencia que hay entre una "academia" y una figura dibujada para un tema»; en el texto el autor precisa que «la figura que denominamos "academia" sólo ha sido propuesta para ejercitar el dibujo en general; el profesor no ha tenido otra razón para proponerla que el presentar una bella elección, un feliz contraste entre las partes, una hermosa luz y un bello juego de músculos». El autor finaliza diciendo que en estos dibujos «hay que contentarse con la corrección, el gusto por dibujar y la habilidad de la mano».

La pose y la compostura

En el dibujo de la figura humana, la composición clásica, de la misma manera que las reglas sociales de la «compostura», tenía en cuenta la posición elegida, aunque se trate de un solo instante para la representación de una acción. Para elegir una determinada «pose», según Milicia (1725-1798), «Ha de escogerse un solo instante, el más interesante de la acción, sin cuidarse del antecedente ni del consiguiente. Una vez dado el instante, está dado todo el resto, y sigue inmediatamente la conveniencia en todo».

Las respuestas a estas cuestiones se concretaban en las academias en el momento de decidir las poses más adecuadas que debería adoptar el modelo desnudo (figura 148). En este ritual se decidían los aspectos mínimos de la posición de cada uno de los miembros del cuerpo para la puesta en escena.



148. Le Corbusier, desnudo femenino.

Posar, se puede recordar, significa lo mismo que la palabra latina de la que deriva: *pausare*. Esto es: pararse; por ello, dibujar una figura en movimiento puede tener la intención de romper algunas limitaciones de la representación de una pose fija que algunas veces adquiere una connotación peyorativa. Así, una acepción familiar de «pose» recogida en los diccionarios hace referencia a una «actitud afectada». Para avalar las poses más adecuadas, en el periodo neoclásico las academias recomendaban que los modelos vivos debieran adoptar las actitudes de las bellas estatuas antiguas.

En el siglo XVIII el pintor Rafael Mengs establecía unas reglas de la composición del cuerpo humano a través de leyes geométricas: «las reglas que se han de observar en cada figura son principalmente el contraste o contraposición de miembros (...) Ningún miembro ha de

formar ángulo recto; ni jamás dos miembros han de ser paralelos uno a otro. Nunca una mano ha de estar el todo enfrente de la otra: ningún extremo ha de formar línea perpendicular, ni horizontal con otro: ni ha de haber un pie y dos manos, ni dos pies y una mano, que formen línea recta; porque esto sería un grave error».

Las leyes de la composición que afectaban a las poses estaban relacionadas íntimamente con las convenciones sociales de la expresión del cuerpo, unas convenciones que en la rígida moral del siglo XIX se imponían a toda la sociedad. Perder la compostura era sinónimo, y aun lo es hoy, de salirse de las convenciones o las reglas del juego social.

No obstante, la preocupación por las poses, la compostura del cuerpo, era algo que el arte tomó casi siempre de la sociedad. Así, en un texto del siglo XIV, de Thomas Waley, *De modo componenda sermones,* se puede leer: «que el predicador sea muy cuidadoso en no volcar su cuerpo con movimientos exagerados: de pronto levantando súbitamente su cabeza, de pronto volcándola bruscamente hacia abajo, de pronto volviéndose a la derecha y en seguida con curiosa rapidez hacia la izquierda, de pronto abriendo ambas manos como si abarcara Oriente y Occidente».

Contrapuesto y línea serpentina

A través de la terminología del arte la palabra italiana *contrapposto* se utilizó en un principio para definir el carácter formal de las estatuas antiguas griegas o la figura humana que reposa apoyando su peso sobre una pierna y libera a la otra que se dobla por la rodilla, dando lugar a que el resto del cuerpo: cabeza, hombros y caderas se organicen por esta lógica de equilibrio mecánico, determinando la organización de las figuras desnudas o vestidas.

Los orígenes de esta fórmula compositiva se remontan al siglo V a.C. al abandonar la pose estática y frontal tan característica de la estatuaria griega arcaica en donde el peso del cuerpo se apoya de igual manera sobre las dos piernas. Uno de los ejemplos más famosos del *contapposto* clásico en la escultura griega es el *Hermes* de Praxíteles.

Desde el arte italiano del Renacimiento, el *contrapposto* se utilizará ampliamente para sugerir, en particular, el juego de tensiones musculares derivadas del estudio de la anatomía, que permitía conocer mejor la mecánica del cuerpo y, en consecuencia, aprovechar las posibilidades expresivas del cuerpo humano; en el *David* de Miguel Ángel, por ejemplo, se acentúan estos efectos con un juego magistral de tensiones reforzado por la proyección hacia delante del brazo opuesto a la pierna que retrocede.

El conflicto entre las formas artísticas de la *imitación y la concepción del hombre sumido en unos movimientos espirituales, encuentra en la *maniera* moderna su expresión formal en el *contrapposto* y la línea *serpentinata*

En los tratados clásicos del barroco la «contraposición» se estableció como un precepto que muchos autores desarrollaban con gran meticulosidad; así, Palomino escribe en su tratado:

> Ha de observar, pues, en las actitudes la contraposición, que llamamos de líneas; esto es, que los brazos, ni las piernas hagan líneas paralelas o estén en una misma acción, o perfil, sino que si un brazo se levanta, el otro balancee, baxando proporcionalmente; y si el uno sale adelante, retire el otro atrás; y lo mismo digo de las piernas; y además de esto; que la media figura de arriba bornee hacia un lado, y la de abaxo hacia el otro sin violencia, ni afectación, sino con artificioso descuido.



149. Guido Reni, *Caída de Faetonte.*

Con Bernini y todos los artistas barrocos posteriores a él la fórmula del *contrapposto* se llevó al extremo de sus posibilidades en todas las figuras utilizadas en los *temas históricos o mitológicos con resultados verdaderamente exagerados, que llevaron al filósofo Schelling a condenarlos en su *Philosophie de l'art* (4,7); antes de él, Winckelmann criticaba este tipo de recursos barrocos comparándolos «a una cometa escapada de su trayectoria».

En *The analysis of Beauty,* publicado en Londres en 1753, W. Hogarth habla de la «línea serpentina» para referirse a la línea ondulada formada por dos curvas opuestas que servirían para realizar la «variedad compositiva». Se trataba de la abstracción de una fórmula compositiva que había tenido una expresión igual en la teoría italiana del manierismo: la línea *serpentinata* propia de muchas figuras humanas caracterizadas por el movimiento giratorio de las caderas, los hombros y cabeza contrabalanceándose (figura 149).

El tratadista más conocido en la divulgación del concepto fue Giovanni Paolo Lomazzo, al relatar con gran precisión el concepto avalado por un testimonio del mismo Miguel Ángel:

> Se dice pues que Miguel Ángel dio una vez este consejo al pintor Marco da Siena, discípulo suyo, que tenía que hacer siempre la figura piramidal, serpentinaza y multiplicada por uno, dos y tres. Y en este precepto me perece que consiste todo el secreto de la pintura, puesto que la mayor gracia y apostura que una figura pueda poseer está en que demuestre moverse, lo que los pintores llaman furia de la figura. Y para representar este movimiento no hay forma más adecuada que la de la llama de fuego [...].
>
> Pero habiendo dos tipos de pirámides, una recta [...] y la otra en forma de llama de fuego, la que a Miguel Ángel llama serpentinada, el pintor debe acompañar esta forma piramidal con la forma serpentinaza que representa la tortuosidad de una serpiente viva cuando anda, que es la misma forma de la llama de fuego que se ondula. Quiere ello decir que la figura debe representar la forma de la letra S derecha o al revés [...] porque entonces se conseguirá su belleza.

Escenografía

El término «escena» designa en la Grecia clásica la construcción ligera o provisional en madera, y, en particular, la plataforma de pequeño tamaño que está situada detrás de la *orchestra* en los teatros clásicos. Esta plataforma estaba destinada en sus orígenes para los decorados, aunque poco a poco pasó a ser ocupada por los actores de las obras

representadas. Los romanos designaron también como *scaena* el muro alto y ornamentado que cerraba el teatro, delante del cual los actores se movían por el *proscaenium.*

En la actualidad, en sentido literal, la escena es el espacio teatral en donde se desarrolla la representación, por oposición al espacio reservado al público. Siguiendo la tradición clásica, sobre todo en Italia, la puesta en escena teatral se entiende como la construcción de un gran cuadro, organizado conforme al método perspectivo unitario del Renacimiento y de acuerdo con el sistema ilusionístico en el Barroco. Por todo ello, la escenografía ha estado vinculada estrechamente a la evolución de las investigaciones en el campo del arte.

Como consecuencia de esa relación, en muchas ocasiones los escenógrafos fueron los pintores y arquitectos, que se adaptaron a la evolución de los tiempos, igual que en las artes figurativas, pasando de la reconstrucción entusiasta del pasado a la predicción del futuro. La escenografía teatral se convirtió muchas veces en un laboratorio de experimentación aplicable a otras artes.

También se habla de escenografía en una pintura en referencia a la construcción ilusoria de un espacio en donde se desarrolla la acción de los personajes, de la misma manera que el adjetivo «escenográfico» se aplica a obras, como las *Cárceles* de Piranesi, que recuerdan a las estructuras teatrales.

XIV

NOMBRES DE SUS MATERIALES, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS

TÉCNICA, PROCEDIMIENTO, LÁPIZ, PORTAMINAS, PLUMA, CARBONCILLO, CLARIÓN, BISTRE, PIEDRA NEGRA, SANGUINA, AGUADA, PUNTA METÁLICA, SINOPIA, FOTOGRAFÍA, FOTOCOPIA, CAD, DIBUJO DIGITAL, INFOGRAFÍA

TÉCNICA: (derivado de «técnico», 'relativo a un arte') conjunto de reglas prácticas de las que se sirve una ciencia o un arte. || Pericia o habilidad para usar esas reglas. (Del griego *tekhné,* 'arte, industria, habilidad'.)

PROCEDIMIENTO: (derivado de «proceder», 'comportarse') método de ejecutar una obra. (Tomado del latín *procedere,* 'ir por delante'.)

LÁPIZ: barrita de grafito, o un material sintético similar, encerrada en un listoncillo de madera que sirve para escribir o dibujar. Variante: «lapicero». (Derivado del latín *lapis,* 'piedra'.)

PORTAMINAS: lapicero metálico para utilizar minas de grafito u otros materiales alojados en su interior.

PLUMA: pluma de ave cortada para escribir o dibujar. || Instrumento de metal con el mismo uso. Deriv. «plumilla» y «plumear». (Del latín *pluma,* 'apéndice de ave'.)

CARBONCILLO: («carbón» pequeño) palillo carbonizado de brezo, sauce u otra madera ligera, que sirve para dibujar. (Del latín *carbo-onis,* con el mismo significado.)

CLARIÓN: pasta banca de yeso mate y greda que sirve para dibujar sobre un papel oscuro o un encerado de escuela. Deriv. «clarioncillo». (Derivado de «claro», en latín *clarus.)*

BISTRE: color oscuro preparado con hollín y hervido en agua con un poco de goma. (Voz francesa.)

PIEDRA NEGRA: exquisto arcilloso de grano muy fino, llamado también «piedra de Italia», que cortada en barritas sirve para dibujar.

SANGUINA: (derivado de «sangre») barra de dibujo que va del color anaranjado al rojo oscuro, fabricada con una variedad de óxido de hierro llamada hematites. (Del latín *sanguis-inis,* 'sangre'.)

AGUADA: (derivado de «agua») color disuelto en agua, sola o con otros ingredientes, utilizando tinta china o acuarela. || Dibujo realizado con toques de acuarela o lavado. (Del latín *aqua,* con el mismo significado.)

PUNTA METÁLICA: estilete metálico de plata, plomo o excepcionalmente cobre que deja una *huella sobre la hoja preparada para el dibujo.

SINOPIA: trazado preparatorio realizado en la pared para pintar un fresco; el nombre se deriva de la ciudad de Sinope, de donde procedía el óxido de hierro de color rojizo (hematites); con su polvo se hacía una aguada para realizar el dibujo base.

FOTOGRAFÍA: *imagen obtenida al fijar químicamente sobre un soporte la producida con la luz en la *cámara oscura. Deriv. «fotografiar», «fotógrafo» y «fotográfico». (Compuesto del griego *photós,* 'luz' y *graphé,* 'dibujo'.)

FOTOCOPIA: *reproducción obtenida directamente sobre un *papel por medios tecnológicos complejos en los que intervienen procesos ópticos, físicos y mecánicos. Deriv. «fotocopiar» y «fotocopiadora».

CAD: diseño asistido por ordenador. (Siglas tomadas del inglés *Computer Aided Design.)*

DIBUJO DIGITAL: dibujo realizado por medios informáticos que transmiten la información gráfica en un código binario, *bits* 0 y 1.

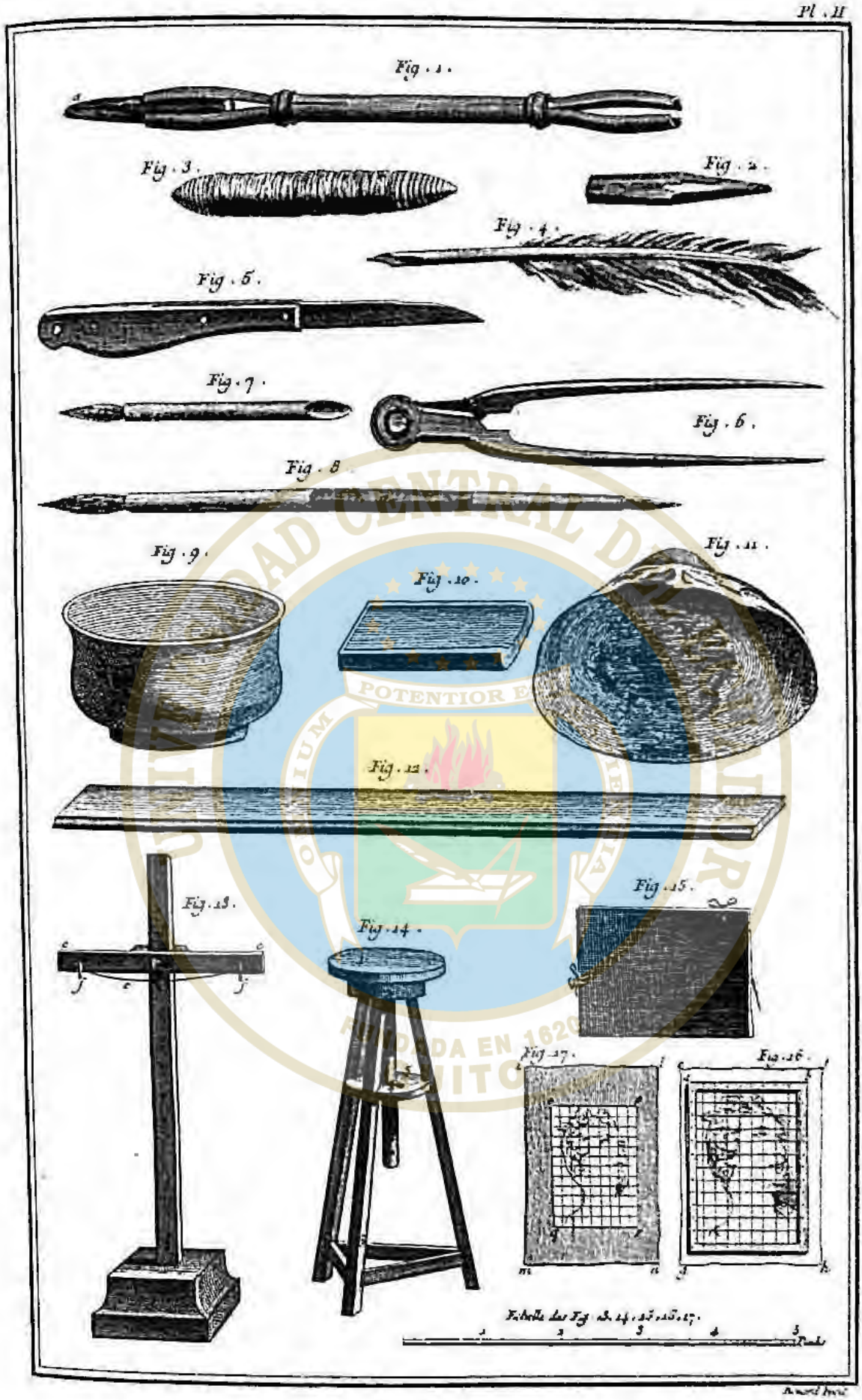
INFOGRAFÍA: utilización de programas gráficos para realizar imágenes que se reproducen en libros, revistas y periódicos.

Materiales, técnicas y procedimientos

Muchas veces se produce una cierta confusión derivada del uso de unos términos utilizados como sinónimos aunque en sentido estricto sean diferentes; no obstante, es posible matizar y precisar los conceptos relacionados con todos ellos. Por «materiales» entendemos en general el conjunto de ingredientes utilizados en una obra o un oficio determinado, entre los que incluimos, los instrumentos, máquinas y herramientas específicas (figura 150). Como «técnica» describimos habitualmente el conjunto de reglas aplicables a la práctica de un arte o un oficio. Por último, por «procedimiento» entendemos el camino práctico recorrido y las etapas para llegar a un determinado fin; en este sentido podemos recordar que la palabra método proviene del griego *(méthodos)* y significa 'camino para llegar a un resultado'.

En consecuencia, poniendo un ejemplo, se puede decir que los pigmentos, aceite y pinceles son «materiales» utilizados en la «técnica» de la pintura al óleo, pudiéndose utilizar conforme al «procedimiento» de la veladura. Así, *Los materiales de la pintura y su empleo en el arte* es el título preciso de uno de los manuales dedicados a este tema más utilizados en la segunda mitad del siglo XX. Por otra parte, bajo el título «técnicas del dibujo» se pueden encontrar bastantes manuales de diferentes autores; asimismo, en los planes de estudio de algunos centros de enseñanzas artísticas, para el aprendizaje de la práctica y la experimentación, se incluyen asignaturas con el nombre de «procedimientos pictóricos» o «procedimientos escultóricos».

No obstante, el término más utilizado para hablar de todas estas cuestiones es el de «técnica», para referir una operación consciente, sujeta a ciertas reglas repetibles y



150. Materiales de dibujo, lámina de la *Enciclopedia* de Diderot.

transmisibles. En el arte los debates sobre esta cuestión han girado siempre en torno a las relaciones entre la técnica y los procesos intuitivos y espontáneos no dependientes de ella, para reivindicar la idea de que los resultados dependen de cuestiones más complejas aunque debe reconocerse su papel para dotar al artista de instrumentos de acción y de una maestría que evita los titubeos al enfrentarse con los retos prácticos. En el dominio técnico se ha reconocido la posibilidad de abordar lo esencial del trabajo y de la investigación hacia los aspectos puramente estéticos del arte.

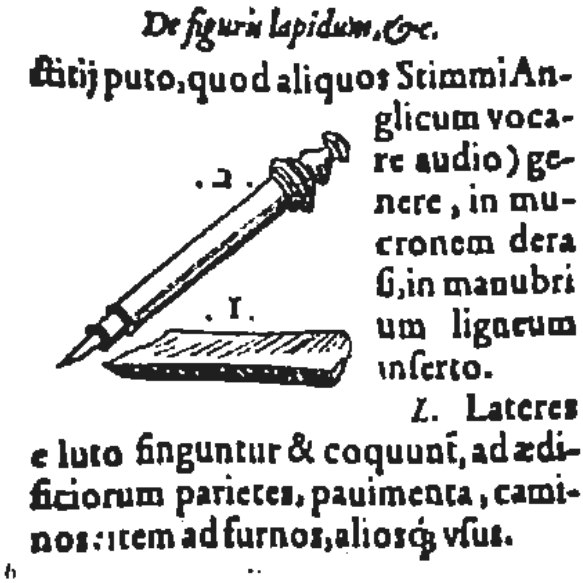
Desde siempre ha sido habitual en los tratados clásicos incluir una referencia a todas las cuestiones técnicas y terminológicas, tal como se comprueba en el tratado de Vicente Carducho editado en 1633; en el capítulo que habla «De lo práctico del Arte, con sus materiales voces, y términos...» pone en boca del discípulo estas palabras: «he dispuesto [los términos y nombres usados] valiéndome de tu doctrina, tratando primero de la Pintura, sus especies y materiales: y porque éstos para su fábrica se distinguen en tres suertes. Unos son para pintar en ellos. Otros para pintar con ellos. Y otros sirven de simples instrumentos con que se obra. He seguido esta distinción así en la Pintura, como la Escultura, y Arquitectura: porque de las tres me pidieron escribiese los técnicos...».

Después de especificar los materiales y técnicas de la Pintura, Escultura y Arquitectura, Carducho se refiere con gran minuciosidad a las voces utilizadas en relación con los materiales de dibujo:

> Los rasguños, esquicios, y dibujos se hazen sobre papel blanco con lapiz, pluma, de aguadas, y de tinta, añil, ollín, y de otro color, y el lápiz plumeado, granido, esfuzmado, puede ser de lápiz negro, colorado; y de ambos juntos, con realce de clarión, yesillo o albayalde (quando fuere en papel teñido) que puede ser pardo, de ollín, de azul, y de otras colores: y también puede ser el realce de oro, o plata: también ai dibujos sobre papel azul hechos de colores secos, que llaman pasteles. El rasguño, o esquicio es la primera intención. El dibujo es lo determinado, que tal vez se hazen tan grandes, como la misma obra, que llaman cartones. También se hazen borroncillos de colores, que es todo el concepto. Házense también sólo los lineamentos sin sombras; y éstos se llaman perfiles, contornos, o dintornos. Éstos se suelen pasar sobre el lienzo, tabla, o pared, que se llama pasar perfiles: y tomar perfiles, es quando sobre la pintura se pone un papel azeitado, y por los términos se transparentan, se señala con lápiz en el mismo papel: y también se toma perfilando la Pintura con carmín, y puesto un papel encima, y apretado con la mano, queda señalado el carmin en el papel (que después se pica para estarcirlo adonde se ha de pintar) tambien se suele dibujar a ojo, o con quadrículas, con yesillo, o clarión.

El lapicero y las «minas»

Desde tiempos remotos se ha conocido la cualidad de algunos materiales, como la plata o el plomo, para dejar marcas sobre una superficie; esta propiedad, unida a la posibilidad de fabricarlos en forma de estiletes afilados los ha llevado a ocupar una posición de privilegio en la historia de los instrumentos de dibujo. En los catálogos de colecciones de dibujos de diferentes épocas históricas, la denominación de «punta metálica» hace referencia a esta técnica. Los resultados obtenidos con los estiletes de plata u otros metales serían sustituidos más tarde por otros materiales no metálicos con los que se pueden obtener los mismos resultados.


De figuris lapidum, &c.

fictitij puto, quod aliquos Stimmi Anglicum vocare audio) genere, in mucronem derasi, in manubrium ligneum inserto.

L. Lateres e luto finguntur & coquuntur, ad ædificiorum parietes, pauimenta, caminos: item ad furnos, aliosq; vsus.

151. La representación más antigua de un lapicero de grafito, *De omni rerum fossilium genere*, Zurich, 1565.

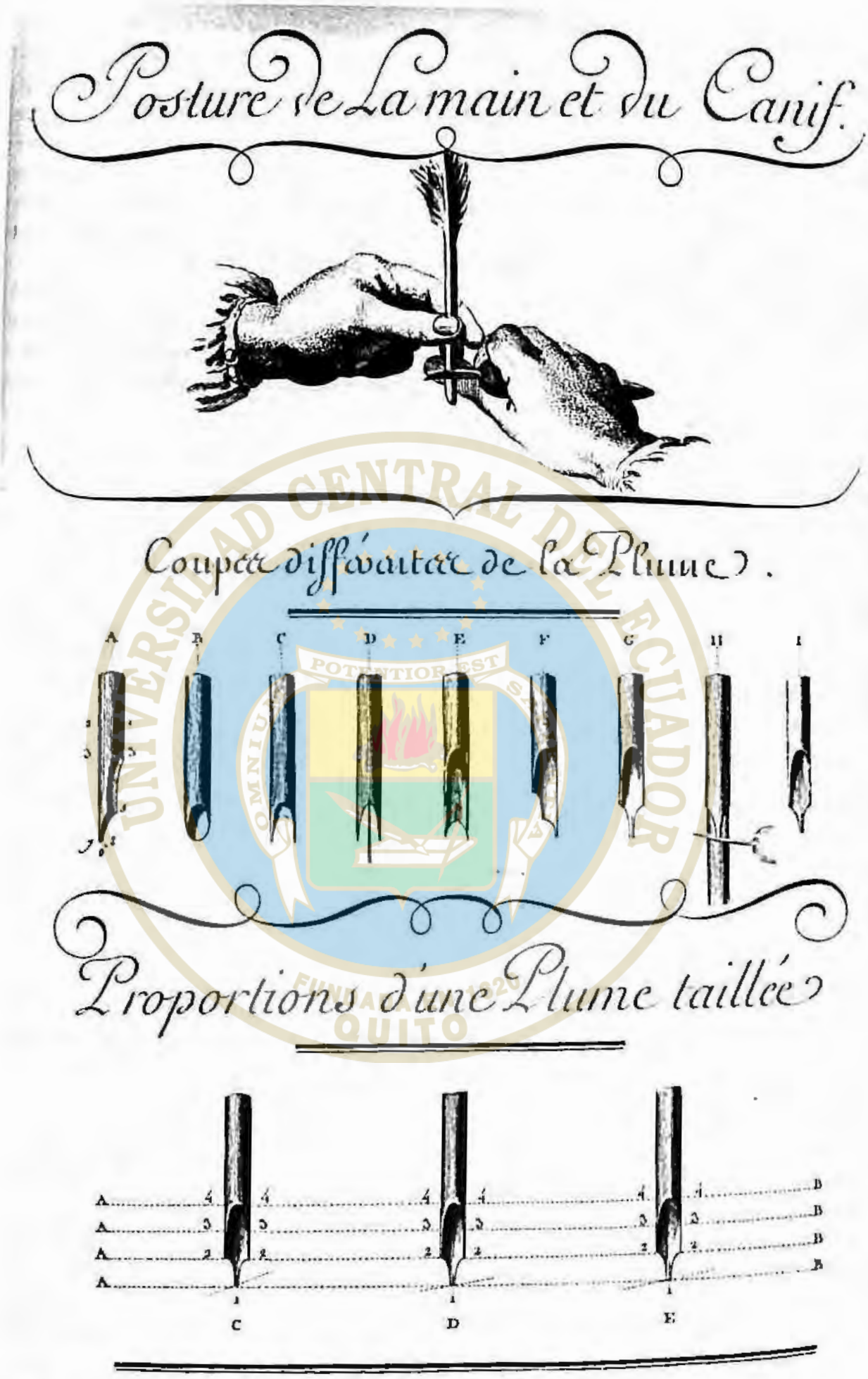
Con algunos tipos de minerales se pueden lograr los mismos efectos que los obtenidos con las puntas metálicas. En esta dirección, tal como se conoce popularmente, el «lapicero» de madera que algunos siguen llamando «lápiz plomo» puede ser la invención más original en toda la historia de los instrumentos de trazado para el dibujo, aunque el nombre «lápiz» del que se deriva ha designado genéricamente varias sustancias minerales, ya que la etimología proviene del latín *lapis*, piedra. Sin embargo, los minerales más adecuados tienen unas características particulares, por lo común son suaves y crasos al tacto, y entre todos ellos el grafito es el material más utilizado. Lo más frecuente sigue siendo el lapicero compuesto de una barrita, la «mina», de un mineral llamado grafito o plombagina, encerrada en un prisma o cilindro de madera, aunque hoy día las minas se utilizan sujetas y encerradas en los llamados «portaminas», unos instrumentos de plástico y de metal; en sentido estricto, el «portaminas» es un lapicero, ya que éste es un instrumento en el que se coloca el lápiz, aunque el nombre del material (lápiz), ha venido a designar el instrumento (lapicero) (figura 151).

Con anterioridad a la invención del lapicero, la «piedra negra» daba nombre a un material que ya aparece descrito en el tratado de Cennini a finales del siglo XIV y que algunos identifican con un tipo de pizarra arcillosa utilizada en barritas para dibujar: «he dado con una pizarra negra para dibujar, que procede de Piamonte, la cual es bastante tierna; la puedes afilar con el cortaplumas, ya que es tierna y muy negra, y puedes utilizarla con igual perfección que el carboncillo. Y dibujar con ella como quieras». Algunos han identificado la «piedra negra» de Cennini, que más tarde también se llamaría «piedra de Italia» con el grafito que en la misma época también se utilizaba triturado como pigmento negro.

Las barritas de grafito para dibujar se fabricaron por vez primera, en grandes cantidades, en Inglaterra, a mediados del siglo XVI, después del descubrimiento del grafito Cumberland, un condado del norte. Primero se utilizó cortado en barritas y envuelto en piel de oveja; más tarde los italianos inventaron un envoltorio en madera. El éxito fue inmediato, tal como se deduce del testimonio de Francesco Imparato en 1599: «Se debe preferir [el grafito] a todos los demás materiales para los estudios preliminares, pues si se utiliza cuidadosamente y con discreción, se puede borrar fácilmente y, si esto no se desea, se adhiere bien al papel.»

También es posible utilizar este material triturado en polvo para dibujar, lográndolo al sumergir un difumino en los polvos de grafito y conseguir una gradación de los valores tonales; esta técnica, opuesta a la expresión gráfica lineal, y conocida en francés como *«manière à l'estampe»* fue utilizada con gran éxito por el ilustrador Gustave Doré (1832-1883).

El grafito Cumberland debe su éxito al hecho de que era el único que podía ser utilizado en su estado natural, como consecuencia de su origen volcánico único; por



152. Denis Diderot, *Enciclopedia*, diferentes formas de cortar una pluma.

la circunstancia de su excepcionalidad, para competir contra el monopolio derivado de este hecho, en el año 1795, en Francia, se inventó uno de características similares, el que aún se conoce como «lápiz Conté», por el nombre de su inventor, Nicolas-Jacques Conté, quien descubrió que el grafito amorfo podía ser mezclado con arcilla y cocido en un horno para conseguir un sustituto del material natural usado hasta entonces.

Este principio se continúa utilizando en la actualidad para producir instrumentos en forma de barras, conocidas como «barras conté» o «lápiz compuesto», así como lapiceros de diferentes durezas, notados con una cifra y una letra; los blandos con la letra B inicial de *black*, 'negro' en inglés y los duros con la letra H, inicial de *hard*, 'duro' en inglés.

Plumas y cañas

Las «plumas» de diferentes aves, como cisnes, ocas o cuervos, han servido para escribir con tinta, al menos desde el siglo VI, algo que también se hacía con las cañas cortadas y preparadas con la misma forma de las plumas; del mismo modo, la fabricación de plumillas metálicas, en cantidades industriales, se generaliza durante todo el siglo XIX. Todos estos medios pasaron de los escritorios de los copistas medievales a los talleres de los artistas para dibujar y compartir también, entre escritores y dibujantes, los mismos tipos de soportes: el *pergamino y el *papel (figura 152).

Los dibujos realizados con tinta y «plumas», por su carácter de escritura, se consideraron en algún momento del pasado una categoría técnica superior a otras que permitían rectificaciones más propias de las etapas iniciales de aprendizaje. En ese sentido se debe comprender el consejo del *Libro* de Cennini: «cuando hayas ejercitado durante un año en este tipo de dibujo [con punzón de plomo], y dependiendo del gusto que le hayas cogido, podrás dibujar alguna vez en papel de algodón con pluma de oca cortada muy fina».

En épocas más cercanas, las «plumas de caña» permitieron obtener una mayor diversidad de espesores de trazo, y alcanzar una calidad expresiva extraordinaria en los dibujos de Rembrandt (1609-1669), quien también utilizó con frecuencia la pluma de ganso.

Tizas, clarión, bistre y sanguina

Los actuales lápices de colores son unos sucedáneos de las «tizas» de colores usadas durante varios siglos por los dibujantes. Asimismo, la «mina» de color de los lápices fabricados en la actualidad es un material sintético que suele estar compuesto de arcilla y sustancias colorantes; del mismo modo, hoy se pueden obtener con los lápices los diferentes colores tradicionales de «tizas» que habían utilizado con éxito tanto por separado como juntas en un mismo dibujo. Se ha llamado «técnica de los tres lápices» a la utilización conjunta, sobre un papel gris azulado, de la piedra negra, la tiza blanca y la sanguina (figura 153).



153. François Boucher, dibujo con tizas de color sobre papel teñido.

Tal como hemos dicho, la «piedra negra» era normalmente natural, una pizarra arcillosa, aunque podía ser artificial, tal como una tiza negra llamada en Italia *«carbona»*, fabricada mezclando un negro orgánico con cola vegetal.

En cuanto a la tiza blanca, en 1599 Francesco Imparato escribe: «la arcilla blanca se corta en lingotes que pueden servir para dibujar como la tiza negra. Es una materia que se disuelve fácilmente en el agua, que no se endurece con el fuego, que posee un fuerte gusto a caliza y que puede emplearse como el pastel de yeso para dibujar sobre la pizarra». Otro de los materiales blancos utilizados como tiza para dibujar, fue la esteatita o tiza de sastre. El «clarión» es el nombre dado a una tiza blanca, generalmente fabricada con un tipo de yeso endurecido al fuego.

Respecto a la «sanguina», conocida también como tiza roja, se puede saber que es un óxido de hierro llamado hematites. Aunque ya se conocía y fue utilizada desde la prehistoria no se empleó para dibujar sobre papel hasta el siglo XIV; antes de ese momento sólo se empleaba en el trazado preparatorio de los frescos sobre el muro, en lo que se conoce como *«sinopia». Aunque la sinopia y la sanguina son la misma cosa, el primer término se utiliza actualmente para nombrar el trazado previo de los frescos, realizado a pincel con una *aguada de ese material triturado en polvo y disuelto en agua. Para dibujar sobre papel, la sanguina se utilizó y se continúa utilizando en forma de barras sólidas o disuelta en agua; asimismo, fue un material perfecto para lograr el *difuminado *(sfumato* en italiano), una técnica desarrollada magistralmente por Leonardo como pionero y fundador.

Muy parecida a la sanguina, aunque con un color pardo oscuro, la «sepia» procede de la bolsa de tinta de la jibia; para hacer tizas con este color se mezclaba con tiza natural u otras materias, aunque, igual que la sanguina, además de barras sólidas se utilizaba líquida para las aguadas o mezclada con otras tintas para dibujar con una *pluma de ganso o de caña.

XV

NOMBRES DE INSTRUMENTOS

COMPÁS, TRANSPORTADOR DE ÁNGULOS, ESCUADRA, CARTABÓN, PLANTILLA DE CURVAS, REGLA, REGLA DE T, PARALEX, ESCALA GRÁFICA, ESCALA VOLANTE, ESCALÍMETRO, PANTÓGRAFO, TIRALÍNEAS, ESTILÓGRAFO, PLANCHETA, VELO, PORTICÓN, CÁMARA OSCURA, CÁMARA CLARA, CÁMARA LÚCIDA, PERSPECTÓGRAFO, FISONOTRAZO, HIALÓGRAFO, DIÁGRAFO, PLOTTER

COMPÁS: (derivado de «compasar», 'medir') instrumento de dibujo formado por dos brazos articulados para *trazar circunferencias y medir distancias. (Del latín *passus*, 'medida de un paso'). «Compás de varas»; regla que tiene una punta fija en uno de sus extremos y otra deslizable a todo su largo, para trazar curvas de circunferencia de gran diámetro. «Compás de proporción»; compás de dos varillas articuladas en una ranura central para variar la proporción de las distancias a los extremos, en donde se sitúa una punta; sirve para tomar medidas proporcionales.

TRANSPORTADOR DE ÁNGULOS: *plantilla en forma de círculo completo o más habitualmente semicircular («semicírculo graduado»), subdividida en unidades angulares para la medición de ángulos.

ESCUADRA: (derivado de «cuadro») instrumento de medición angular y trazado, construido con dos reglas que forman un ángulo recto. || Plantilla de dibujo en forma de triángulo rectángulo. Deriv. «escuadrar» y «escuadría»; variante antiguo: «esquadra». (Del latín *quadrum*, 'un cuadrado'.) «Juego de escuadras»; *plantillas de dibujo, realizadas de diferentes materiales, en forma de triángulos rectángulos, uno isósceles (90°, 45° y 45°), y otro escaleno (90°, 60° y 30°).

CARTABÓN: *plantilla de dibujo en forma de triángulo rectángulo. || Plantilla de cualquier forma triangular utilizada por carpinteros y ensambladores. (Derivado del verbo occitano antiguo *escartar*, que a su vez se deriva del latín *quartus*, 'cuarto'.)

PLANTILLA DE CURVAS: lámina delgada de diferentes materiales que sirve para dibujar curvas con su misma forma («plantilla de círculos», «plantilla de elipses», etc.).

REGLA: listón de madera u otros materiales que sirve para *trazar líneas rectas. (Del latín *regula*, con el mismo significado). «Regla graduada»; regla con marcas para tomar medidas, con unidades y subdivisiones, generalmente en decímetros y pulgadas.

REGLA DE T: instrumento de dibujo con dos brazos que forman una T, para trazar paralelas al deslizarse el más corto sobre el borde del tablero.

PARALEX: instrumento de dibujo en forma de regla con unas poleas en los extremos, que se desplaza paralelamente sobre el tablero con un sistema de hilos para el trazado de haces de rectas.

ESCALA GRÁFICA: *pitipié. || Segmento dibujado en un *plano y subdividido en unidades más pequeñas, para indicar la unidad de medida y la escala utilizada.

ESCALA VOLANTE: *escala gráfica trazada en una tira de papel para tomar medidas sobre un dibujo y evitar realizar cálculos numéricos.

ESCALÍMETRO: instrumento en forma de *regla graduada con diferentes *escalas para medir y realizar dibujos a las escalas determinadas en él. (Compuesto de *scala* y *metro.)*

PANTÓGRAFO: instrumento de dibujo construido con unas reglas que forman paralelogramos articulados y que sirve para *copiar al mismo tamaño, ampliar o reducir un dibujo dado. (Compuesto del griego *pân*, 'todo' y *graphé*, 'dibujo'.)

TIRALÍNEAS: instrumento metálico de dibujo utilizado para *trazar con tinta líneas de diferentes grosores.

ESTILOGRÁFO: instrumento para *trazar líneas, con un depósito de tinta y *plumillas intercambiables de diferentes grosores. (Del latín *stilus*, 'punzón', y el elemento griego *graphé*, 'dibujo'.)

PLANCHETA: instrumento de dibujo topográfico para *levantar *planos sobre el terreno y medir distancias y alturas. Consiste en un tablero montado horizontalmente sobre un trípode que puede girar sobre un eje vertical.

VELO: bastidor cuadriculado con hilos para trasladar, sobre un *papel también cuadriculado, los objetos vistos a través de él desde un punto de vista fijo. Fue descrito por vez primera en 1435 por Leon Battista Alberti, quien se declaró su inventor. El nombre se debe al material con que estaba construido: una tela transparente.

PORTICÓN: instrumento perspectográfico compuesto de un tablero abatible, alternativamente, sobre el que se dibuja, punto a punto, lo observado a través del marco cuando el tablero no obstruye la visión. Fue dado a conocer en 1525 por Alberto Durero, su inventor.

CÁMARA OSCURA: fenómeno que consiste en proyectar, en un recinto oscuro, a través de un pequeño orificio o una lente, las *imágenes invertidas de los objetos iluminados en el exterior. || Instrumento en forma de caja que se utiliza para dibujar las imágenes proyectadas por una lente. Aunque el fenómeno físico se conocía desde la Antigüedad, sólo se relacionó con la representación a partir del Renacimiento. El nombre proviene del lugar en donde es más fácil de observar el fenómeno: una habitación (cámara) oscura.

CÁMARA CLARA: instrumento patentado por W. H. Wollaston en 1806, utilizado para dibujar, a plena luz, los paisajes u objetos observados a través de un prisma que permite ver simultáneamente el *tema y el *papel sobre el que se trazan las líneas.

CÁMARA LÚCIDA: lo mismo que cámara clara.

PERSPECTÓGRAFO: cualquiera de los diferentes instrumentos mecánicos utilizados para dibujar *perspectivas.

FISONOTRAZO: aparato pensado para dibujar retratos de *perfil («siluetas»), al recorrer con un visor los *rasgos y trasladarlos sobre el papel a través de un *pantógrafo. Fue inventado en 1786 por Gilles-Louis Chrétien.

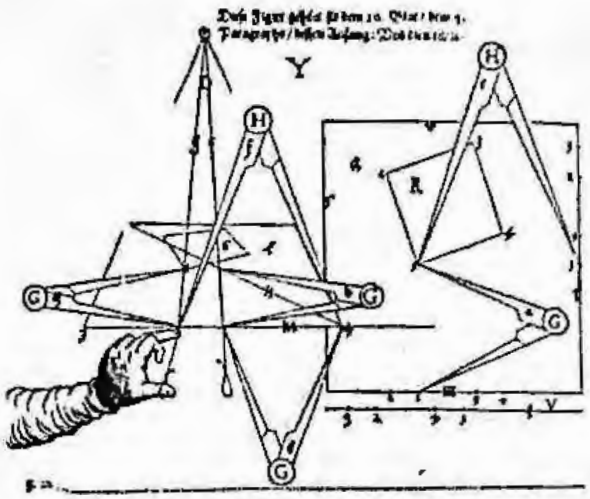
HIALÓGRAFO: instrumento perspectográfico basado en un cristal sobre el que se dibuja lo observado a través de él, manteniendo el ojo fijo en una misma posición gracias a un visor. (El nombre está compuesto con la palabra griega *hyalós*, 'cristal'.)

DIÁGRAFO: instrumento mecánico para dibujar, a través de un sistema de poleas e hilos, los *contornos de un objeto recorridos con un cursor al observarse desde un punto de vista fijo. A partir de instrumentos perspectográficos anteriores, como el inventado por Cigoli en el siglo XVI, el instrumento fue construido y patentado en 1831 por Charles Gavard con el nombre francés *Le Diagraphe*. (Nombre compuesto de los elementos griegos *diá*, 'a través', y *graphé*, 'dibujo'.)

PLOTTER: dispositivo de trazado conectado a un ordenador en donde unas plumillas se desplazan mecánicamente para realizar un dibujo definido informáticamente. (Voz inglesa.)

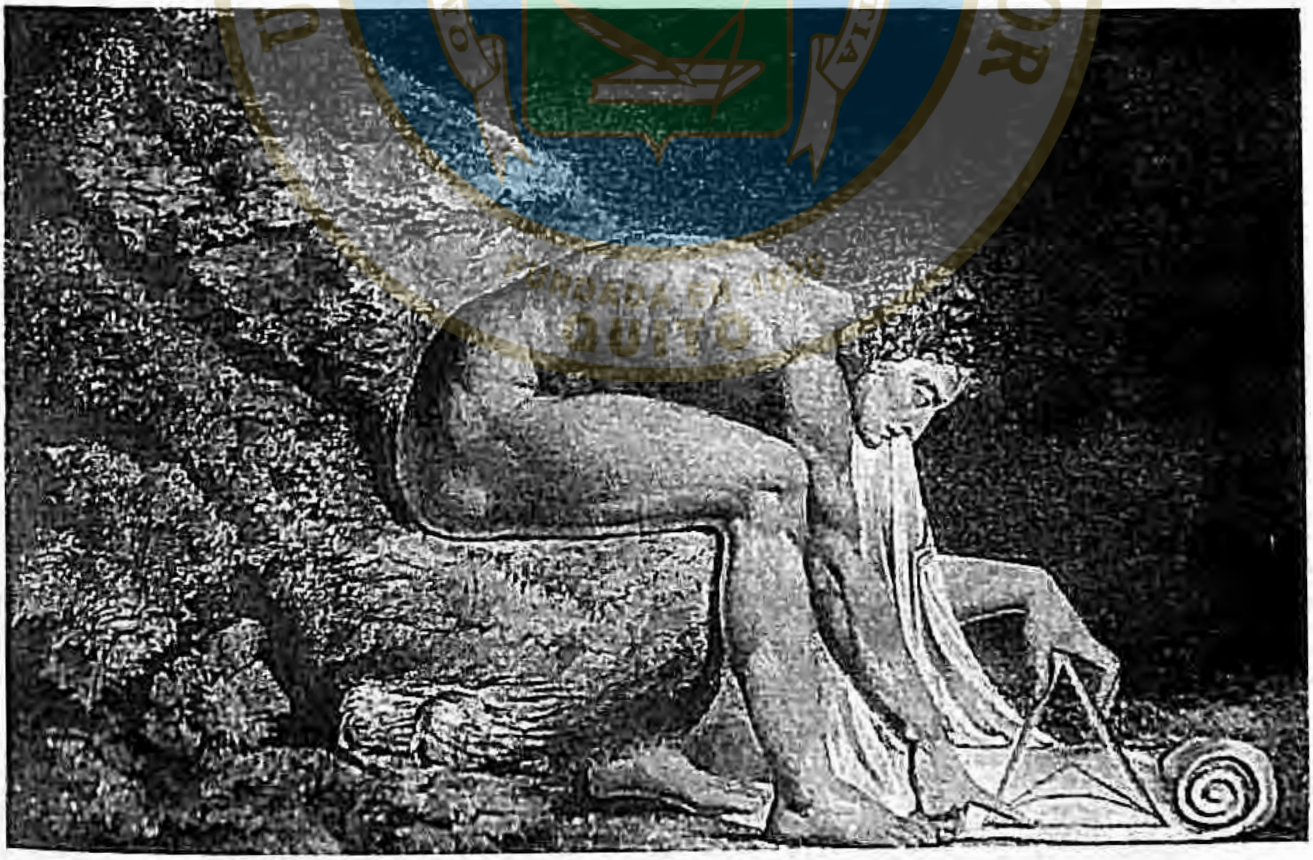
El compás

El instrumento de dibujo más conocido de toda la historia es, sin posibilidad de discusión alguna, el compás. De la importancia para su aplicación práctica es testimonio el propio nombre, derivado de «compasar», 'medir', que a su vez proviene el latín *passum*, paso (figura 154). Se puede ver una utilización temprana del término compasar asociada al trazado y medición en una viñeta del siglo XIII en las *Cantigas* de Alfonso X; en ella aparece un caballero dando instrucciones a dos monjes que han clavado una estaca en el suelo y con una cuerda tensada dan comienzo a la fundación de un monasterio; en el texto se indica: «como o cavaleiro fez compasar a monesteiro per facelo como o pensara».



154. Hans Lencker, uso del compás para trazar perspectivas.

Los orígenes del compás se diluyen en la mitología griega, algo que explica su doble condición de símbolo y herramienta; en efecto, la leyenda atribuye a Talos su invención, cuando clavaba un extremo de una rama ahorquillada en el suelo y con el otro dibujaba círculos incansablemente. El ingenio de Talos, demostrado también en otras invenciones, despertó los celos de su tío y maestro Dédalo, el legendario creador de las artes y los oficios, quien terminó matando al sobrino al despeñarlo desde el borde rocoso de la Acrópolis de Atenas. Más tarde, los romanos conocieron el compás con



155. William Blake, *Newton*.



156. R. M. Pariset, *Alegoría de la Pintura.*

el nombre latino de *circinus*, por asociación con las figuras que realiza.

Más allá de sus funciones técnicas, el compás ha asumido la función emblemática de representar el acto de la creación (figura 155), además de aparecer en las *alegorías de la geometría, la arquitectura y la equidad, simbolizando también el poder de medir. En la *iconografía medieval, con mucha frecuencia se representa a Dios con un compás, como constructor del universo, como «demiurgo», una palabra que en griego significa obrero, artesano y arquitecto. En sentido figurado, la palabra compás también se ha utilizado como una metáfora de la capacidad de medición; así deben explicarse las recomendaciones de Miguel Ángel (1475-1564): «todos los razonamientos de la geometría y de la aritmética y todas las pruebas de la perspectiva no son de ninguna utilidad para el hombre que no ejercite el ojo (...) Es necesario tener el compás en el ojo y no en la mano, porque las manos trabajan y los ojos juzgan» (figura 156).

En la actualidad, además de los compases habituales formados por dos brazos articulados en un extremo existen otros tipos: compás de varas; compás de *proporción; compás de espesores; compás de tres brazos, etc.

Reglas para trazar y medir

Antes de la existencia de las modernas reglas de dibujo graduadas en centímetros o pulgadas, los listones o varas de diferentes materiales han servido de guía para el trazado de rectas o para tomar y trasladar medidas en diferentes oficios, y para nombrar estos instrumentos se han utilizado diferentes términos. «Escantillón» es un nombre en desuso, dado por los canteros a una regla o patrón para trazar las líneas según las cuales se han de labrar las piedras. «Escantillar» o «descantillar» significa en oficios como la carpintería, comprobar y transportar medidas. Los escantillones utilizados por los canteros tenían grabadas unas señales incisas con los tamaños de las piedras que habían de labrarse.

A su vez, la «Vara» como unidad métrica casi siempre se construía con una vara de madera y era en España durante el Renacimiento, según la definición de Covarrubias en 1611, «la medida para medir paños, sedas, lienzos y otras cosas que tengan trato o longitud»; habitualmente, la vara como instrumento consistía en una madera larga y delgada con la longitud de una Vara, unidad de medida anterior a la adopción en España del Sistema Métrico Decimal en 1849; equivalía a tres pies

y se subdividía en unidades más pequeñas: «tercias, quartas, sesmas, ochavas y dedos».

Si bien las varas eran fundamentalmente instrumentos de medición y no de trazado, para poder dibujar y trazar con ellas tenían que estar bien rectas; por ello, también Covarrubias definía la «regla» como «una vara derecha que, echándole la plomada, forma una línea recta». El perfeccionamiento de la regla como una vara recta para dibujar sobre un tablero se había dado en el Renacimiento con la invención de la «regla de T», coincidiendo con las primeras etapas de la fundación de la modema ciencia de la representación alrededor del prestigio del dibujo. La ilustración más antigua que conocemos de la regla de T aparece impresa en 1509 en la segunda edición del primer tratado dedicado exclusivamente a la perspectiva: *De artificiali perspectiva,* de Viator.

No obstante, el mayor número de «inventos» en la tecnología del dibujo, relacionados con las reglas se encuentra en el siglo XIX, dando lugar a la aparición de toda una serie de nombres; entonces surgen diferentes tipos de reglas articuladas para el trazado de paralelas, reglas con ruedas en los extremos para deslizarse sobre el tablero, reglas para trazar líneas convergentes en las perspectivas, etc.

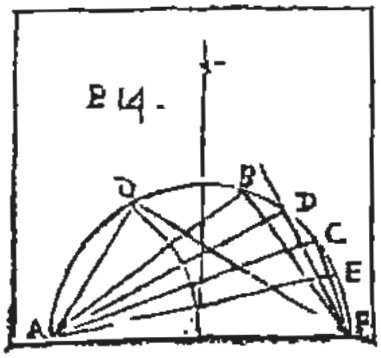
La escuadra y los cartabones

En la actualidad uno de los instrumentos clásicos de dibujo más importantes y conocidos, junto con el compás, en todos los niveles de la práctica, es el llamado «juego de escuadras», denominado en inglés como «triangle set squares»; en su versión actual consiste en dos plantillas de forma triangular: un triángulo rectángulo isósceles y un triángulo rectángulo escaleno de 30 y 60°. En francés, la primera de estas plantillas se conoce desde el siglo XIX como *Equerre à 45°* y la segunda *Equerre à fronton* por su mayor parecido con las proporciones de medio frontón en los monumentos antiguos.

Aunque han existido plantillas de dibujo con esas mismas formas a través de muchas épocas, su estabilización en la forma actual se debe a varias circunstancias: en primer lugar, a una estandarización y producción en serie de instrumentos del dibujo técnico vinculado a la revolución industrial que exigía precisión y eficacia. Esto obligó a la elección de un tipo geométrico ideal que pudiese satisfacer múltiples necesidades para el dibujo de maquinaria. La respuesta se dio desde la que fue, sin duda alguna, la fábrica de instrumentos de dibujo más importante de todos los tiempos: *W. F. Stanley,* fundada en el año 1853.

El producto más importante con el que inició W. F. Stanley su industria fue, precisamente, el juego de escuadras; su éxito se debió en gran parte a las cualidades materiales; estaban fabricadas en caoba con un reborde en madera de ébano, un material mejor que la tradicional madera de peral utilizada hasta entonces, la más utilizada desde siempre en Europa para construir plantillas de dibujo. Asimismo, en vez de estar construidas con una única tablilla de madera, estaban ensambladas en tres piezas, con un sistema similar al bastidor de un cuadro, con lo que se reducían al mínimo las deformaciones propias del envejecimiento de la madera, agravadas en las escuadras fabricadas de una sola pieza.

La otra circunstancia que justifica la elección y estabilización del actual juego de escuadras está explicada por el propio Stanley en su tratado publicado en 1866 y reeditado desde entonces en múltiples ocasiones *(A Descriptive Treatise on Mathematical Drawing Instruments):*



¶Cap. 15. *Que trata de los cartabones que tertan en las boquillas de los lazos, y embutidos de los signos.*

157. Diego López de Arenas, trazado de diferentes cartabones de carpintería de lo blanco.

Acerca del uso del juego de escuadras, [se puede decir que] sirve para obtener ángulos rectos y los ángulos agudos utilizados con más frecuencia. Los 45° se usan para sumar ángulos, o preparar planos para dibujar en perspectiva. Los 60° y 30° se usan para trazar las líneas horizontales en la perspectiva isométrica, los lados del hexágono, etc.

Antes de la fabricación en serie y la difusión internacional del juego de escuadras para el dibujo, han existido muchos instrumentos utilizados sólo para trazar directamente sobre distintos materiales y no para dibujar sobre un papel; entre una amplísima serie de *plantillas utilizadas en los oficios las de forma triangular han sido las más frecuentes. En general, han recibido en España el nombre de «cartabones» y están definidos con precisión en el tratado de Fray Lorenzo de San Nicolás en el año 1639, al hablar de las diferentes armaduras de madera en la construcción (figura 157):

> Y puesto que se nombran las armaduras con nombres de cartabones, será bien decir que [cosa] sea cartabón, y de su principio y fábrica [...] a todas [las armaduras] las nombraremos con nombres de cartabones, empezando por el cartabón de a cuatro, cartabón de a cinco, de a seis, i siete, etc.

En tratados clásicos como éste, se puede comprobar cómo en España, además de citarse diferentes cartabones, algunos de los utilizados en la carpintería mudéjar tenían un nombre particular: «albanecar», «atimbrón», «negrillo», «blanquillo», «coz de limas», etc. La palabra albanecar se deriva del árabe *al banica*, 'pieza triangular'; igual que atimbrón, derivada según parece del árabe *atimir*, equivalente a cartabón.

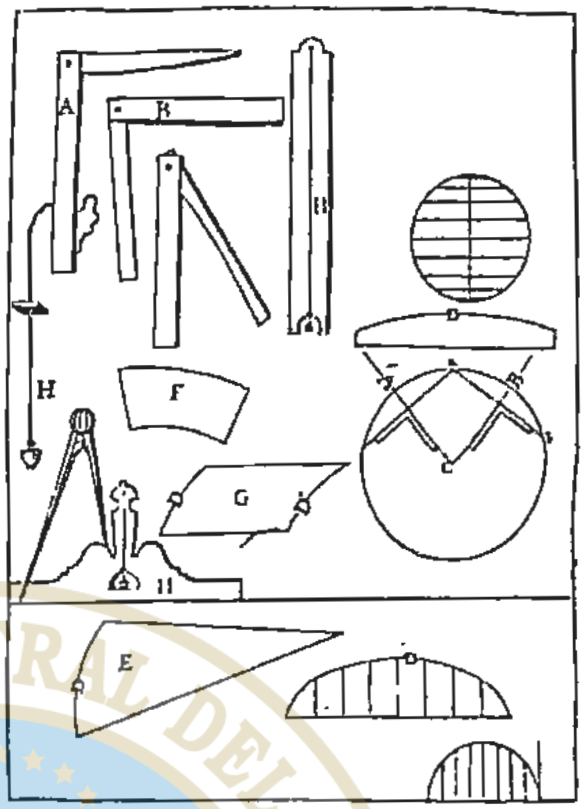
En cuanto al origen del uso del vocablo «cartabón» ya se encuentra en castellano en el siglo XIII, como derivación del latín *quartus*, cuarto. A su vez, la palabra «escuadra» ha sido el nombre dado tradicionalmente a un instrumento compuesto de dos reglas en ángulo recto, y el verbo «escuadrar» significa 'sacar o tirar a escuadra'.

La importancia de la escuadra con sus brazos en ángulo recto se demuestra por el nombre latino con el que los romanos designaban el instrumento: «*normam*», 'norma', de donde se deriva la palabra «normal», que en su acepción geométrica significa perpendicular. «Trazar la normal a una curva» consiste en dibujar la perpendicular a la tangente en el punto de contacto. Por todo ello, el actual «juego de escuadras» también puede denominarse «juego de cartabones», siendo totalmente arbitrario llamar a uno de ellos escuadra y al otro cartabón.

Saltarregla y baibel

Con una tradición profesional paralela a la de los cartabones, íntimamente vinculados a los problemas de trazado de diversos oficios para dibujar directamente sobre los materiales y no sobre el papel, en los documentos técnicos del dibujo encon-

tramos referencias a la «saltarregla» y el «baibel»; aunque actualmente son dos términos en desuso por la inevitable pérdida de los oficios, forman parte de un saber secular del que se conserva la memoria en los tratados clásicos. La saltarregla, conocida también como «falsa escuadra», está compuesta de dos brazos engoznados que se cierran uno sobre el otro, permitiendo fijarse en cualquier posición para determinar también cualquier ángulo. En las versiones más desarrolladas y cultas, la saltarregla se completaba con un semicírculo graduado para conocer numéricamente el tamaño de los ángulos abarcados por sus brazos; el uso más habitual del instrumento estaba relacionado con los trabajos de cantería y carpintería (figura 158).



158. Philibert Delorme, saltarregla, baibeles y otros instrumentos para el corte de piedras, 1564.

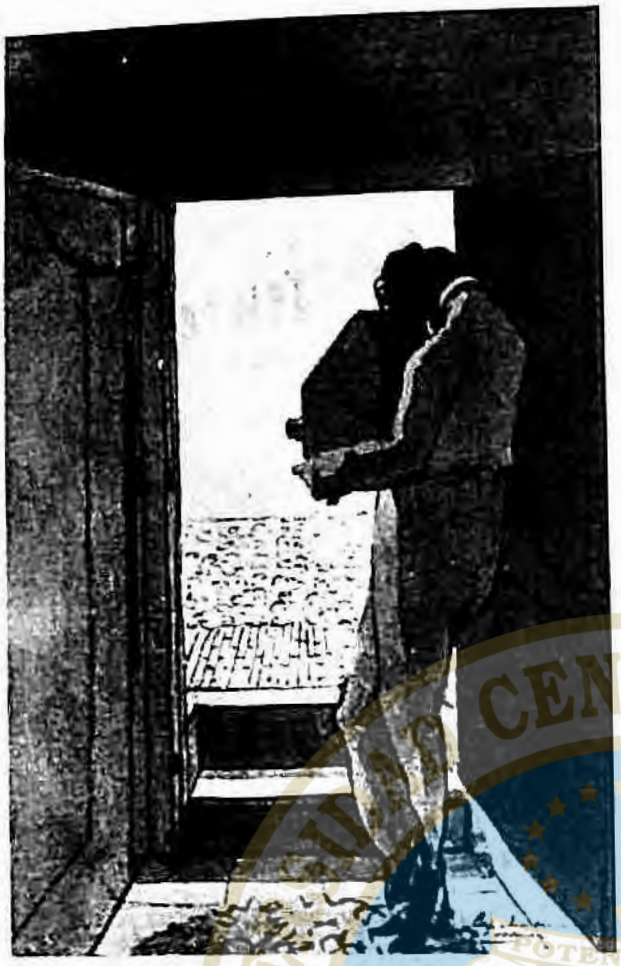
En cuanto al otro instrumento, el baibel, se trataba de una plantilla para el uso de los canteros que labraban las piedras de un arco o una bóveda; tenía forma de ángulo mixtilíneo con un lado curvo y otro recto; con el primero se definía la curvatura de la concavidad interior del arco o la bóveda y con el lado recto la posición de los lechos rectos para asentar unas piedras contra otras; su etimología se deriva del latín *bivialis*, 'de dos caminos'.

Aparatos perspectográficos y cámaras

Uno de los capítulos más apasionantes de la historia de la tecnología del dibujo está ocupada por las máquinas de dibujar, un tema que ha merecido la dedicación íntegra del volumen anterior de la presente colección *(Máquinas y herramientas de dibujo)*. Las máquinas fotográficas y los ordenadores se pueden considerar como una consecuencia y la culminación de aparatos anteriores más rudimentarios, aunque potencialmente establecían los principios necesarios para un desarrollo posterior.

El «velo» de Leon Battista Alberti, en 1435, es el primer instrumento descrito con este fin y debe su nombre al material utilizado, un pedazo de tela transparente tensada sobre un bastidor y cuadriculada con hilos más oscuros para copiar los objetos vistos al interponer el velo entre los objetos y el ojo; constituye hasta nuestros días uno de los instrumentos más útiles y recomendados en todas las épocas desde su invención en el Renacimiento.

El «porticón» *(sportello* en la amplia difusión italiana) es el nombre de un instrumento formado por un tablero abatible, inventado por Durero para dibujar sobre él los objetos observados al abrirlo y cerrarlo para dibujar figuras del natural; aunque de uso lento y tedioso, es el que da lugar a unas mayores consecuencias de orden práctico y conceptual.



159. J. Andriesen, Artista con cámara oscura, 1810.

El término general «perspectógrafo» se usa para definir las máquinas que dibujan de acuerdo con las leyes de la perspectiva, representando sobre una superficie todo lo que se observa desde un punto de vista fijo; existen innumerables modelos, algunos de ellos se patentaron tardíamente en el siglo XIX y al comparar los de diferentes épocas se comprueba cómo llegan a tener unas características muy diferentes entre sí.

El nombre de «cámara oscura», que también se designó en algún momento como «cámara óptica» (figura 159), fue utilizado por vez primera en italiano con la palabra *camera*, que es literalmente una habitación oscura y designa el fenómeno físico por el que se proyectan a través de un orificio los objetos fuertemente iluminados en el exterior de la habitación. Cuando a partir del siglo XVII ya no se trataba de habitaciones, al poderse construir cámaras de tamaño reducido con lentes incorporadas, continuaron manteniendo el mismo nombre de cámara, que ha llegado hasta la utilización actual para nombrar en su última consecuencia las «cámaras digitales».

La «cámara lúcida», también llamada desde el principio «cámara clara», para diferenciarse más fácilmente de la oscura, es el nombre dado al instrumento para dibujar patentado en 1806 por Wollaston; aunque ya no es una cámara en sentido estricto, sino un simple prisma de vidrio, es un instrumento óptico que no precisa de la oscuridad total, como la cámara oscura, para dibujar proyectando imágenes, sino que se dibujan las que se pueden ver a través de él, reflejadas en una de las facetas del prisma, a través de la cual también se ve el papel de dibujo. Además de poderse utilizar a plena luz del día, algo que supone una gran ventaja sobre las cámaras oscuras, tienen un reducido tamaño, aunque su manejo requiere una habilidad mucho mayor que con la cámara oscura y los resultados realizados por un principiante suelen ser bastante decepcionantes.

Compás de proporción y pantógrafo

Los compases de proporción, aunque también se conocen como compases de reducción, no sólo sirven para reducir dibujos, también sirven para ampliarlos; su existencia es muy antigua y se suele atribuir la autoría de su invención al matemático del siglo I, Herón de Alejandría; en Pompeya se encontraron instrumentos de este tipo. El modelo más habitual está compuesto por dos brazos terminados en los cuatro extremos en puntas de acero. Ambos brazos presentan una ranura en sentido longitudinal, por la que se puede correr, estando el compás cerrado, una pieza provista de

un tornillo de presión que se puede fijar en cualquiera de las líneas de división grabadas en los brazos.

En cuanto a la importancia de la invención del «pantógrafo» queda recogida en la ambiciosa etimología de su nombre, compuesto con el prefijo griego *pan*, que significa todo y *grafo*, dibujo; este instrumento sirve para ampliar, reducir o copiar al mismo tamaño otros dibujos. Su inventor fue el jesuita Christopher Scheiner (1575-1650), un matemático y astrónomo que, tras su invención, describió su construcción y uso en una obra publicada en el año 1631, *Pantographice, seu ars delineandi*... El instrumento está formado por cuatro barras rígidas, unidas entre sí en forma de paralelogramo, y uno de los brazos está equipado con un lápiz, además de conectarse mediante las barras a un índice que sirve para seguir las líneas del dibujo original (figura 160).

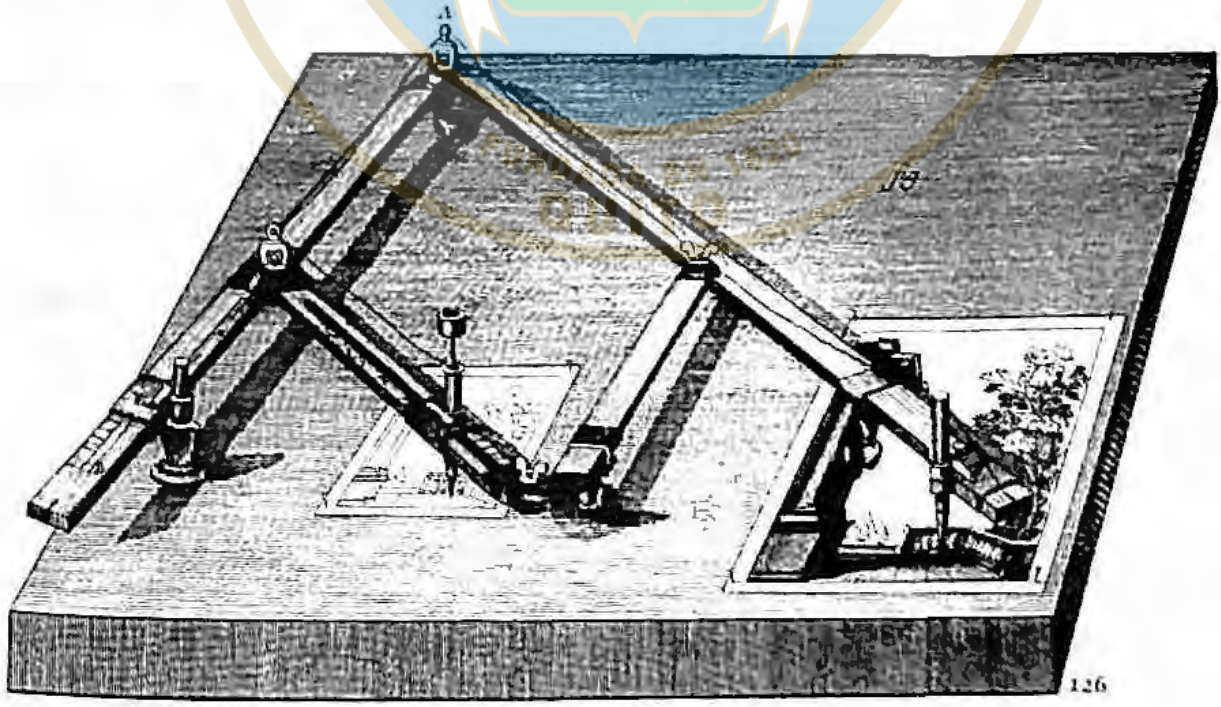
XVI

NOMBRES DE SOPORTES

PLANO, PAPEL, PAPIRO, PERGAMINO, VITELA, CARTA, LIENZO, ÁLBUM, CUADERNO, PIZARRA, ENCERADO, PANTALLA, LÁMINA, FORMATO, APAISADO, RECUADRO, ESTAMPA, FOTOGRAMA, PASPARTÚ («PASSE-PARTOUT»)

PLANO: *representación gráfica de carácter técnico, realizada en una superficie. || Dibujo en donde se da la información para la fabricación de una cosa. Deriv. «Planimetría» y «planisferio». (Del latín *planus.)*

PAPEL: hoja delgada de fibras de celulosa obtenidas de trapos, madera, esparto, etc. al reducirlas a pasta por procedimientos mecánicos y químicos. Se usa para dibujar y escribir sobre su superficie. Deriv. «empapelar». (Del catalán *paper*, derivado del latín *papyrus*, 'papiro'.)



160. Denis Diderot, *Enciclopedia*, pantógrafo.

PAPIRO: *lámina sacada del tallo de esta planta y empleada antiguamente, para escribir y dibujar, antes de la invención del *papel. (Del latín *papyrus,* 'papiro'.)

PERGAMINO: piel de la res, raída, adobada y estirada, utilizada para escribir, dibujar y forrar libros. Deriv. «apergaminado». (Del latín *pergamena,* 'gentilicio femenino del perteneciente a Pérgamo', la ciudad de Asia Menor donde antiguamente se preparaban estas pieles.)

VITELA: piel de vaca o ternera preparada para escribir en ella. (Del italiano *vitella,* 'ternera'.)

CARTA: *papel. || Mapa. Deriv. «cartel», «cartón» y «cartulina». Compuestos; «cartografiar» y «pancarta». (Del latín *charta,* 'papel, papiro'.) «Carta de marear»; mapa con indicaciones para la navegación.

LIENZO: soporte de tela de lino, cáñamo o algodón, utilizado para pintar. || Pintura realizada sobre ese soporte. (Del latín *linteum,* 'tela de lino'.)

ÁLBUM: libro en blanco, habitualmente de forma *apaisada, utilizado para dibujar o pegar en sus páginas, *fotografías, postales, sellos, etc. (En latín, *album* era el 'encerado blanco donde los funcionarios romanos daban a conocer sus edictos'; voz derivada de *albo,* 'blanco'.)

CUADERNO: conjunto de varios pliegos de *papel cosidos en forma de libro. Deriv. «encuadernar». (Del latín *quaternus,* 'cuádruple', derivado de *quattuor,* 'cuatro'.)

PIZARRA: trozo de piedra negra de ese material, en *forma rectangular, utilizado para dibujar o escribir con el pizarrín. || Tablero pintado de negro para escribir o dibujar en él con tiza. Deriv. «pizarrín». (De origen vasco, probablemente *lapitz-arri,* 'piedra de pizarra'.)

ENCERADO: cuadro de hule o de lienzo barnizado de negro que se usa en las escuelas para escribir o dibujar. (Derivado de «cera», del latín *cera,* con el mismo significado.)

PANTALLA: superficie que sirve para proyectar sobre ella imágenes fotográficas o cinematográficas. || Superficie de un monitor de televisión donde se proyectan las imágenes, generalmente a través de un tubo de rayos catódicos. || Dispositivo tecnológico para visualizar las imágenes o los datos suministrados por un sistema informático.

LÁMINA: sinónimo de *estampa. || Hoja de *papel para dibujar. (Tomado del latín *lamina,* 'hoja o plancha de metal'.)

FORMATO: (derivado de «forma», 'configuración') *forma y tamaño de una superficie utilizada para dibujar o pintar. (Tomado del latín *forma,* con el mismo significado.)

APAISADO: (derivado de «país», 'paisaje') se dice de los *formatos rectangulares que son más anchos que altos. (Derivado del latín *pagus,* 'aldea'.)

RECUADRO: (derivado de «cuadro», 'cuadrado') rectángulo dibujado en un *papel para delimitar el espacio destinado al dibujo. Deriv. «recuadrar». (Del latín *quadrum,* 'un cuadrado'.)

ESTAMPA: (derivado de «estampar», 'aplastar') dibujo, *figura o pintura trasladada a un *papel a través de un sistema de impresión. || *Forma o aspecto de una *figura humana o animal. (De origen germánico, *estamper.)*

FOTOGRAMA: cualquiera de las *imágenes que se suceden en el cine considerada aisladamente. (Compuesto del griego *foto,* 'luz' y *gramma,* 'escrito'.)

PASPARTÚ *(passe-partout):* marco de cartón grueso utilizado para *recuadrar un dibujo. (Voz francesa.)

Aunque un dibujo se puede realizar sobre cualquier soporte, lo más habitual es hacerlo sobre algunos que poseen ciertas propiedades y características, de las que queda constancia en los nombres utilizados para designarlos (figura 161). Una de las características más comunes en las superficies utilizadas en el dibujo es su cualidad geométrica plana, de ahí el nombre de «plano» utilizado para designar algunos tipos de dibujos, aunque esta cualidad plana no siempre se mantiene, ya que una gran parte de los dibujos conservados del mundo antiguo han llegado hasta nosotros sobre soportes curvos como la cerámica, cuyas superficies en muy pocas ocasiones son planas; de la misma manera, contemporáneamente, artistas como Picasso también utilizaron las superficies curvas de piezas cerámicas para realizar una parte notable de su obra gráfica asimilada al dibujo.



161. C. Marata, Sebastiano Resta examina un álbum de dibujos.

En algunas ocasiones, aunque excepcionalmente, la forma plana de un soporte puede llegar a plantear ciertos inconvenientes; un dibujo trazado en una superficie plana, realizado para proyectar una pintura que debe ejecutarse sobre las superficies curvas de una bóveda cilíndrica o una cúpula esférica ha de tener en cuenta la diferencia entre ambas superficies, la de la obra definitiva curva y la forma plana del papel. Al enfrentarse con una superficie no plana, la realización de un dibujo se complica en extremo, y de forma más acusada si se trata de una superficie esférica en lugar de una superficie cilíndrica, ya que esta última se puede desarrollar sobre un plano para quedar desplegada exactamente en el dibujo toda la representación. Esto era lo que advertía Palomino en su tratado, en un momento, el Barroco, en el que los pintores tenían que proyectar muchas obras para bóvedas y cúpulas: «si la superficie es cóncava, y no encañonada, porque así es lo mismo que plana, tiene mayor dificultad». No obstante, aunque para realizar muchas obras se utilizan soportes con forma curva, hablar de «plano» como sinónimo de proyecto, o más genéricamente de dibujos es lo más usual en el ámbito del diseño y, en particular, en la profesión de la arquitectura.

Más allá de las cualidades formales de las superficies planas sobre las que se realizan los dibujos, la concepción intelectual del dibujo de arquitectura, en personajes como Le Corbusier, queda patente en el uso polisémico del término «plan», una palabra derivada de «planta» a través del francés «*plan*», que el arquitecto utilizó con premeditada ambigüedad al significar indistintamente esta palabra en francés, «planta», «plano», «proyecto», o «plan urbanístico»; en cualquier caso, él siempre lo vincu-

laba con una concepción determinada; así, en su obra *Vers une architecture,* declara que «hacer planos es haber tenido ideas». Al tener también la palabra plano una acepción geométrica, la de «forma plana», adquiría unas connotaciones intelectuales de abstracción, más depuradas que las «formas tridimensionales» de los objetos reales, de ahí que los «planos» asumían un significado de abstracción de la realidad.

Otra de las características principales en los soportes de dibujo significada en sus nombres ha sido su ligereza, lograda gracias al uso de algunos materiales, como las tablillas egipcias, las hojas de papiro y de palmera, el pergamino y el papel. No obstante, entre todos estos soportes, sin discusión alguna, el papel ha sido el más importante de todos ellos; por esta circunstancia, la palabra «papel» también se ha utilizado como sinónimo de dibujo; así, al referirse Francisco Pacheco en su tratado (1638) a un dibujo de Rafael que él poseía, escribe: «desde mis tiernos años he procurado siempre imitar movido de las bellísimas invenciones suyas: y de un papel original de la *Escuela* de su mano».

Aquí debe recordarse que el nombre de «papel» se deriva del nombre del junco *Cyperus papyrus,* del que los egipcios utilizaban los tallos como materia prima para fabricar hojas compactas, para superponerlas cruzadas entre sí, y prensar las tiras de esta planta, aunque la idea de hacer una hoja triturando las fibras vegetales se debe a los chinos. Su fabricación era algo conocido en China desde antes de nuestra era, no obstante, no llegará a Europa hasta el siglo XII, a través de los árabes. Antes de la fabricación y abaratamiento del papel, lo más habitual en los talleres medievales europeos era, a pesar de su elevado precio o dificultad de elaboración, el uso del pergamino o tablillas de madera preparadas.

En la Edad Media, en su relación con el dibujo, el pergamino se utilizaba como soporte para coleccionar repertorios de ejemplos, los *exempla* necesarios en el trabajo profesional y habitualmente reunidos en cuadernos como el famoso *Álbum* de Villard de Honnecourt elaborado en el siglo XIII. En este documento excepcional los dibujos están realizados conscientemente como partes integrantes de las páginas de un libro que forma un todo unitario. Su característica de libro queda advertida por escrito varias veces en el francés original *(livre)* utilizado a lo largo del texto, de la misma manera que su autor se refiere particularmente a las diferentes páginas *(fuelles);* ciertamente, en este caso, los dibujos tenían como soporte las hojas de un libro.

Álbumes, cuadernos y libretas

Relacionados con los libros de dibujos, los «cuadernos de notas» de los dibujantes suelen ser físicamente muy parecidos a sus homónimos literarios de los escritores, y en sintonía con estos últimos pueden llegar a tener un carácter de diario sentimental, aunque, en cualquier caso, son siempre una crónica del proceso en la aventura creadora. Como uno de los más hermosos ejemplos se puede referir el *diario* que Delacroix realizó durante su viaje a Marruecos en su álbum de dibujos, anotando las fechas, los lugares y parajes visitados, y recogiendo indicaciones sobre la calidad de la luz y las variaciones de humedad de la atmósfera, además de expresar la sensación de movilidad experimentada en sus recorridos a caballo. La alternancia entre los dibujos y la escritura constituye un resultado final de una imagen muy homogénea. Otro artista, el pintor español Gutiérrez Solana, en su estancia en París utilizó «libretas» escolares en donde conviven alrededor del mismo proyecto vital su actividad li-

teraria como escritor y su obra como dibujante. El uso de cuadernos de notas, de apuntes o viajes llegó a alcanzar unos resultados de gran importancia, no sólo en las etapas de madurez, sino como algo clave en el proceso de formación, tal como sucede en los «cuadernos de dibujos» realizados por Picasso en las primeras épocas de su dilatada obra.

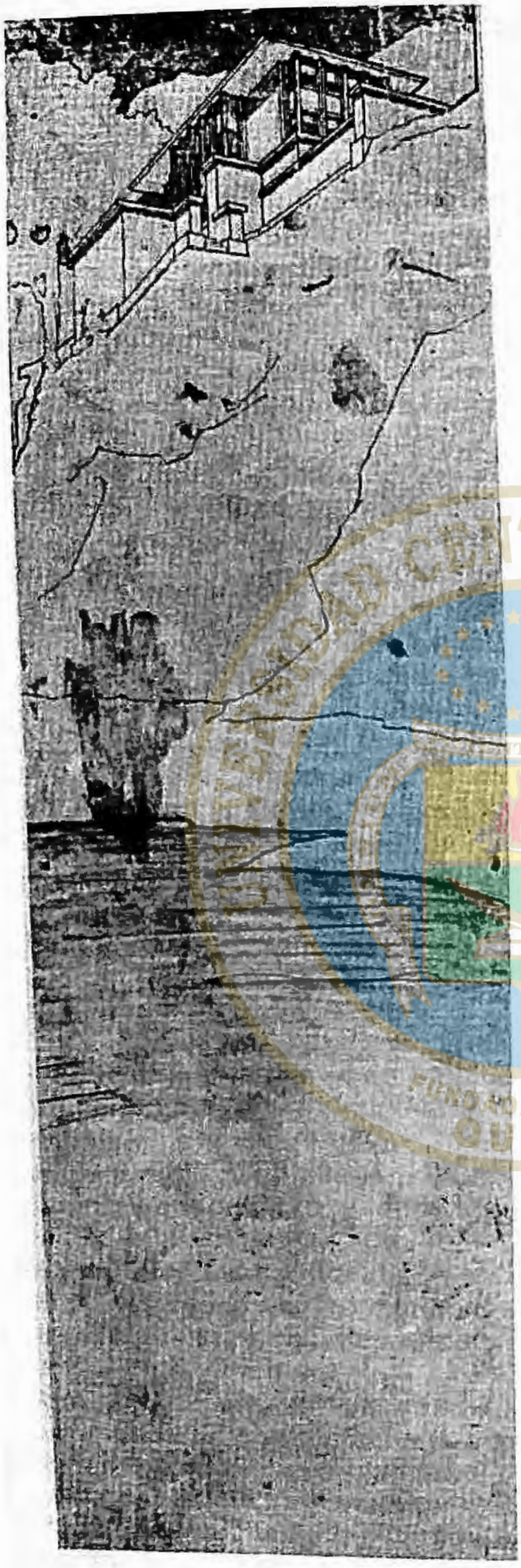
A pesar de la importancia contemporánea dada a los cuadernos, éstos han sido utilizados en diferentes épocas; de Goya conocemos el *Cuaderno italiano*, conservado en el Museo del Prado, en el que aparecen, junto a los dibujos, noticias familiares y datos diversos de la vida cotidiana del pintor. Pocos años antes, una recomendación para el uso de estos soportes del dibujo está dirigida a los artistas en el tratado de Christiano Rieger, publicado en 1763, refiriéndose al «borrador o primera idea, que se debe aún corregir, al modo que suelen notarse las cosas en los Estuches o Libritos de Faldriquera, para tenerlos en memoria».

Antiguamente, a diferencia de los dibujos concebidos como páginas de un libro componiendo un conjunto unitario de modelos, los dibujos independientes, destinados a ser proyectos de pinturas, requerían otros soportes, preparados con unas técnicas similares a las de las superficies en donde se realizaría la obra definitiva de pintura. Por ello, Cennini, en su tratado de tradición medieval, *Il libro dell'Arte*, aconseja que se debe comenzar dibujando con un punzón de plata, sobre una tablilla de madera dura (boj) enyesada con polvo de hueso incinerado y triturado (de gallinas, capones o de carnero); en cuanto al procedimiento utilizado para su preparación, él recomienda: «mézclalo con saliva y ve extendiéndolo con los dedos sobre la tablilla».

Al comenzar en aquel momento la fabricación más abundante del papel, éste se utilizó para continuar las aplicaciones con la misma tradición técnica utilizada en el soporte de las tablillas; así, Cennini describe la manera de obtener papel preparado con diferentes colores (pardo, índigo, rojizo), algo que se conocía en Italia como *carta tinta* y que, a finales del siglo XV, ya se vendería en forma de papeles coloreados; en esa época el papel teñido en color azul, conocido en Italia como *carta azzurra* era el más usado por los artistas venecianos y Durero lo utilizó con gran éxito después de su estancia en la ciudad italiana. Pero con las preparaciones muy elaboradas no sólo se modificaba el aspecto exterior de los colores del papel, pronto se aprendió a modificar cualidades físicas como la transparencia; resultados similares al moderno «papel vegetal» se podían conseguir con las fórmulas descritas por algunos artistas y tratados: Leonardo (1490-1492), Felipe Nunes (1615), Vicente Carducho (1633), Antonio Palomino (1715-1724); todos ellos aconsejaban la utilización de los papeles traslúcidos en diferentes etapas de los procesos de trabajo; en italiano se nombraban estos papeles como: *carta lucida*, *unta* o *lustra*.

En cuanto a la palabra «carta», que también significa papel, además de 'mapa y plano', sabemos que es la raíz común de la que se derivan los nombres de cartón y cartulina, de la misma manera que el término compuesto «cartografiar» significa dibujar un mapa.

Por otra parte, con la invención de las diferentes técnicas del grabado que permiten reproducir imágenes con exactitud, algunos términos derivados de ellas se utilizaron para nombrar a los dibujos en general; así, los dibujos impresos se convierten en «estampas», utilizándose esta palabra como sinónimo de imagen. Los dibujos reproducidos en las «cartillas de dibujo», editadas tras la invención de la imprenta, no eran sino estampas que venían a cumplir las mismas funciones de los *exempla* de los talleres medievales, aunque hasta entonces estaban dibujados uno a uno.



162. Frank Lloyd Wright, dibujo, 1905.

Soporte electrónico

Con las tecnologías de las imágenes generadas informáticamente el concepto clásico de soporte ha sufrido un cambio radical, de una magnitud dificilmente comparable con alguna situación histórica anterior; cuando se habla de soporte, en informática se entiende un material en donde se representan los datos, hablándose también de «soporte de datos»; el sistema utilizado puede basarse en una tecnología magnética que permite la lectura y la grabación de la información. Asimismo, el sistema de almacenamiento puede estar basado en una tecnología *láser*. En cuanto a las imágenes generadas en las pantallas para su visualización se ha pasado de las tradicionales, formadas por un tubo de rayos catódicos, a las de cristal líquido, en donde los puntos están constituidos por partículas móviles que sometidas a la acción de un campo electrostático se orientan y provocan cambios en la reflexión de la luz.

El concepto tradicional de imagen estática es inservible, no sólo con la aparición de las pantallas táctiles que permiten modificar los elementos gráficos y dar órdenes a través del movimiento y la presión del dedo de una mano; el cambio también es radical al comprobar cómo en una pantalla se puede representar un espacio envolvente no plano que, aunque virtualmente, puede ser «recorrido», a diferencia de la imagen perspectiva tradicional que consistía, por definición, en la proyección sobre una superficie de una imagen estática singular contemplada desde un punto de vista determinado.

Los «soportes electrónicos», al contrario de los soportes físicos de la imagen tradicional, tienen la capacidad de almacenar el movimiento de los objetos que, a su vez, permiten su visualización en una

pantalla. No se trata de imágenes en movimiento, tal como sucede en el cine gracias a los *fotogramas, sino imágenes del movimiento. Otra de las diferencias fundamentales de los nuevos soportes electrónicos de la imagen consiste en el abandono del problema de la rigidez de la escala planteada en su forma tradicional. Se puede recordar que la elección de la escala era un problema crucial en el soporte material, al condicionar su elección, de forma irreversible, toda la elaboración posterior, por ser imposible ampliar o reducir el tamaño de un dibujo ya iniciado. Las nuevas tecnologías permiten, al contrario de las tradicionales, además de sucesivas ampliaciones y reducciones del mismo dibujo, mantener siempre la misma información métrica con una precisión jamás lograda e imprimir lo representado a cualquier tamaño sobre un soporte de papel u otro tipo de material. Asimismo, siempre se mantiene la posibilidad de visualizar en una pantalla los dibujos para aumentar cualquier detalle con recursos como el *zoom*.

Formatos de soportes y estandarización

En cuanto a los tamaños y las formas de los soportes del dibujo, sabemos que pueden ser totalmente libres y arbitrarios, dependiendo de la tradición establecida o de consideraciones estéticas de orden subjetivo, o pueden estar limitados y condicionados rígidamente por otras circunstancias (figura 162). Como uno de los condicionantes tecnológicos está la fabricación del papel, siendo una de sus formas modernas de producción la de un rollo que puede cortarse a cualquier tamaño y formato, aunque lo más habitual es fabricarlo ya cortado en diferentes formatos; asimismo, en las imprentas se utilizan distintos tamaños fijos de papel que reciben nombres específicos: gran cícero, cícero, doble marca mayor, marca mayor, doble coquilla y coquilla; esta última es la de menor tamaño y mide 56 × 44 cm. De estas hojas básicas de papel se obtienen otros tamaños, entre los que se encuentran, el «folio» (22 × 32 cm) y la «holandesa» (22 × 28 cm). No obstante, estos últimos tamaños, así como otros más tradicionales, han quedado relegados por los formatos DIN, mucho más adecuados a las necesidades y exigencias de la estandarización industrial.

El nombre DIN es la marca del Comité de Normas Alemán, originariamente las iniciales de *Deutsche Industrie Norm* o *Dast ist Norm* (esto es normal), adoptada por diversos países para la unificación de elementos industriales de todo tipo. En el caso del tamaño de los papeles y los elementos industriales vinculados con él (carpetas, archivadores, impresoras, etc.) el formato base rectangular es el que se conoce como rectángulo DIN o $\sqrt{2}$ al estar formado por un lado mayor igual a la diagonal ($\sqrt{2}$) del cuadrado del lado menor (1) del rectángulo. La gran ventaja de este formato es la de ser el único rectángulo que, al dividirse por la mitad, las dos partes resultantes conservan la misma proporción. En cuanto a los tamaños, para determinarlos se usa el Sistema Métrico Decimal y, el «formato origen» de la serie A (DIN A0) equivale a 1 m^2 de superficie (0,841 × 1,189 m) a partir del cual, dividiéndolo sucesivamente en dos partes iguales, se obtienen los tamaños: DIN A1, DIN A2, DIN A3, etc.

Además de los condicionantes derivados de la producción en serie y la tecnología, los formatos están vinculados a los usos de las tradiciones culturales; así, se habla de formatos «verticales» o «apaisados», para referir, en los segundos, aquéllos más anchos que altos, derivándose del nombre de «país», en su acepción de paisaje, ya que, este tipo de pintura en Occidente se realizó habitualmente en ese formato. Sin em-

bargo, ésta no es una tradición universal, ya que, en la pintura china, los formatos «verticales» son mucho más frecuentes para la pintura de paisaje.

Otros condicionantes que explican diferentes formatos son de orden estético y simbólico al derivarse de algunas teorías de la proporción, como puede ser la *«Divina proporción», que está en el origen del «rectángulo áureo», cuya relación entre el lado mayor y el lado menor es igual a $(1 + \sqrt{5}) / 2$. Otra teoría que da origen a los nombres de formatos de rectángulos es la propuesta de denominación de Hay Hambidge, en 1919, en su obra *Elementos de simetría dinámica,* en la que clasifica los rectángulos como «dinámicos» o «estáticos», en función de que la razón proporcional entre los lados sea inconmensurable o conmensurable.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
POTENTIOR EST
OMNIUM SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

Capítulo IV

Las palabras del dibujo: sobre el pensar gráfico

Miguel Copón

Prólogo

Prólogo, gr. πρόλογος, antes de la palabra o lo antepuesto a la palabra. Un ensayo tiende a configurarse en relación a un tema sobre el que se determina una posición. Sobre él, antes de conformarlo, se deciden cuáles serán los puntos destacados, característicos, que se presentarán según una determinada gradación y jerarquía, aclarando en el transcurso del relato cómo se disponen cada uno de ellos sobre la totalidad del asunto. Por último, se acotan las relaciones posibles, según un esquema axiológico parecido, en el que la primera serie de puntos entraría en contacto con una ordenación de remisiones: unos puntos llevan a otros, trazando vías, relatos que, observados a determinada distancia, producen una sensación territorial completa, parecida a la orientación que nos produciría un plano, asociado al conocimiento durante años de una ciudad: somos capaces de generar una imagen mental rápida y eficaz, compuesta de una multitud de correspondencias, visualizando el recorrido y las acciones que hay que realizar para trasladarse desde un punto a otro, desde mi casa al trabajo, desde mi casa al centro. Siendo así la estrategia, comencemos diciendo que este texto es metarreferencial: se refiere constantemente a sí mismo y a cómo se produce su propio desarrollo como ensayo. Su primer punto de aplicación será la autoobservación, donde nada se da por supuesto, sino que cada elemento del ensayo ha de aparecer como una forma autoconsciente que se pregunta por su situación en la totalidad del esquema de conocimiento. Los elementos o puntos del juego son claros: *las palabras y el dibujo*, entendido este último como componente gráfico de la primera serie, base imaginaria de las que éstas dependen en cuanto herramientas del discurso, en cuanto estructura mental que representa el dibujo, nos sirve para hacer autoconsciente un discurso relacional concreto y clásico: las imágenes y las cosas. Analizaremos para ello las palabras que normalmente definen las operaciones del dibujo, como modo de proponer una visión general en la que ambos elementos discursivos aparezcan incardinados como formas de conocimiento, con vías compartidas y especificidades concretadas por los objetos característicos de cada campo. Pero insistamos, elaboraremos un discurso que se diga a sí mismo, colocándolo a cierta distancia de sí para ganar un espacio perspectivo, haciendo caso al apotegma de Hegel en su *Fenomenología del Espíritu*, que indica que la filosofía es un *saber lo que se dice*.

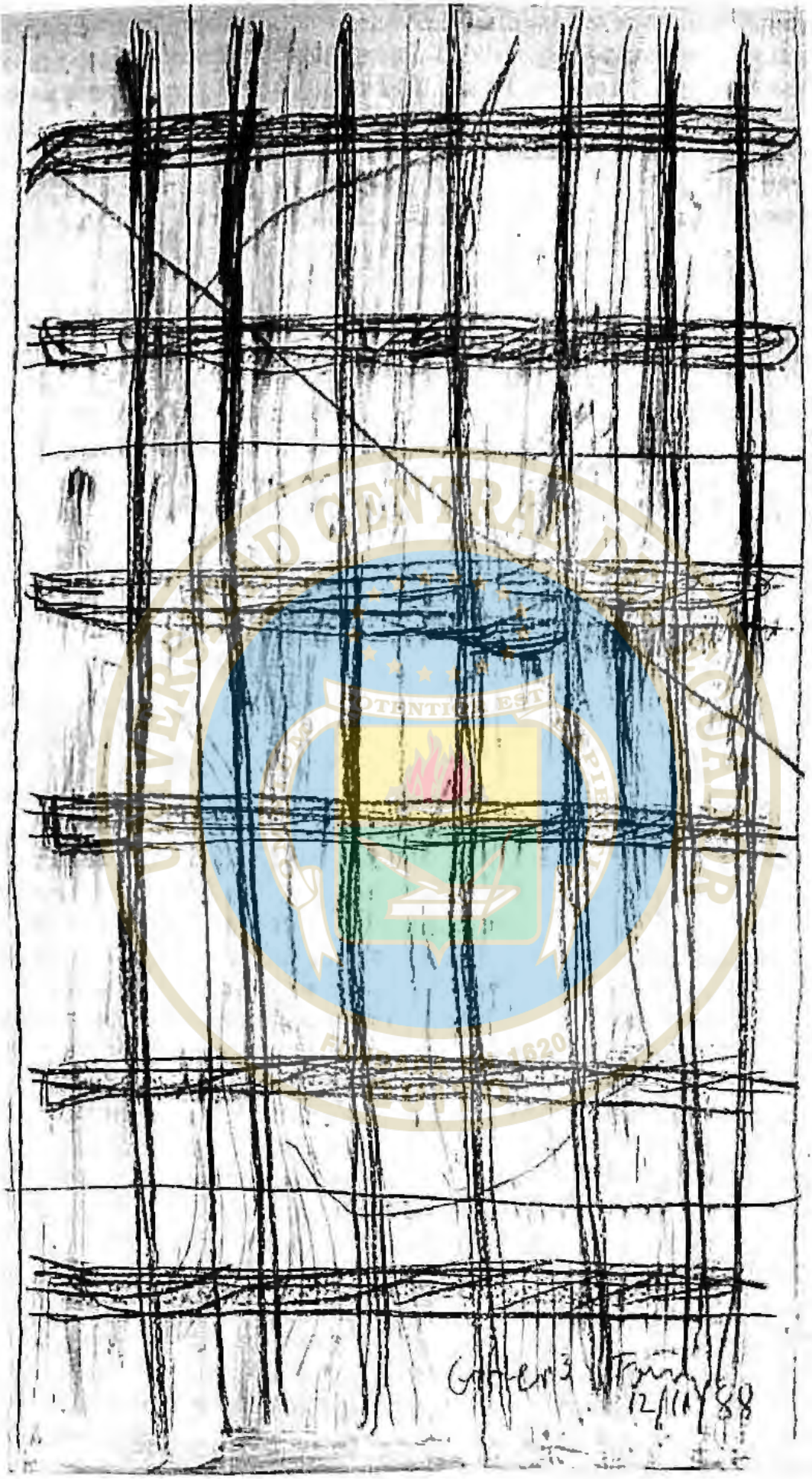
En toda su rotunda ambigüedad el presente ensayo pretende prologar esta acción, trasladando a la presentación de las estructuras cognitivas del dibujo, motivo de este escrito y de las anteriores entregas de esta colección, la idea natural de provocar una autoposición de sus términos, que comiencen a normalizar su relación y su intercambio con otras disciplinas del saber, supuestamente más asentadas en la reflexión. El dibujo supondría una forma de saber lo que se ve: el campo lingüístico referido a sus estrategias nos servirá como formas de llevar a cabo, mediante palabras, la imposibilidad que se resume en la palabra prólogo. Nada hay antes de la palabra, o en términos heideggerianos, nada en donde la palabra falta, pero sí habrá algo enfrentado a ella, desde su interior, las imágenes como estructuras cognitivas de las que después dimanarán diferentes operaciones humanas.

También nos gustaría definir, en este anteponer las palabras, el respeto por la filología que supone la asunción de sus autoridades: no es éste un trabajo de investigación etimológico, sino que utiliza e interpreta lo establecido en este campo a través de la autoridad reflejada en su bibliografía. No es éste un trabajo de investigación filológico, sino de interpretación de la estructura del pensamiento gráfico a través de las palabras que se refieren a sus acciones y al conjunto de los elementos implicados en ella. Asumimos por ello la ambigüedad de las definiciones como hecho de partida, su variación histórica, su impropiedad como formas del relato sobre el que se ha realizado una toma fija procedente de las herramientas filológicas normalizadas. Asumimos, en resumen, una variante «continental» en la relación estética con formas ambiguas. Las imágenes concretadas por las operaciones del dibujo serán las formas que se contrapongan y compongan a y con las palabras, en la estrategia definida como automostración. Comencemos con el prólogo.

Definición

Definición, lat. *definīre* > lat. *fīnis*, fin, final: delineación o delimitación. El dibujo es una acción formada por decisiones en las que se valoran distancias entre líneas. En primer lugar, es una estrategia de definición, al igual que la palabra, forma concreta, en relación con el lenguaje, su estructura relacional. El dibujo *define*, mediante acciones gráficas, posiciones espaciales y relaciones de distancia. La acción del dibujo es relacional, pone en contacto dos ámbitos, en la misma medida en la que también indica la distancia y separación entre ellos, participando en su generación o partiendo su disposición al ordenarla como ámbitos contrapuestos Es una acción doble, por una parte indica una distancia que, al tiempo, la patentiza, invita y ayuda a recorrerla.

La distancia se presenta entre dos terrenos que tras su delimitación pasarán a ser recintos. Lo así llamado real, que ahora dejaremos como hipótesis y que comenzaremos a definir como lo efectivamente existente, o, llevándolo a su raíz latina *realis*, lat. *res, rei* como el conjunto de las cosas, y su correlato, lo imaginario, lat. *imāgo, -ĭnis*, su representación. Entre ambos extremos, la figura concreta de un dibujo viene representada por el traslado de información entre ambos ámbitos, que son inexplicables sin su contrario: es imposible definir con exactitud, o sin mezclas, ninguno de los dos ámbitos: lo real forma parte de su representación, al igual que la representación es un reenvío constante a lo real. Si nos dejáramos llevar por la definición común que contrapone los dos ámbitos, opinando que lo real posee una existencia objetiva opuesta a las apariencias, ilusiones, ficciones o fantasmas, estaríamos simplemente jerarqui-



Günther Förg, *Gitter*, 1998 (acrílico, carboncillo en papel Canson).

zando las posiciones de los dos planos, obviando que ilusiones, representaciones o fantasmas poseen un grado de realidad objetivable, e incluso que la objetivación, como veremos, es ya y tan sólo una definición espacial que presupone la existencia de dos términos insubstanciales sin oposición: subjetivo y objetivo, y que esta oposición configura una compleja perspectiva antropocéntrica.

Re-

El prefijo latino *re-* parece sellar el sentido último en el que se agrupan las marcas de esta dependencia entre lo real y lo imaginario. Con indicación de las distintas acciones de transposición que las herramientas gráficas pueden hacer de lo real, el sentido que se encuentra en el prefijo parece indicar una acción volcada sobre sí misma o, introduciendo el primero de los términos de este espacio, *el dibujo es una acción reflexiva*. Podemos elegir reflexión, lat. *reflexĭo, -ōnis,* como acción media que define esta primera acción en sus continuas metamorfosis. En el prefijo *re-* encontramos el sentido de repetición, vuelta, movimiento hacia atrás, incluso cierta característica de resistencia, oposición, negación o «inversión del significado simple» (DRAE), «inversión del significado del verbo primitivo» (M. Moliner), intensificación o ponderación. El acto reflexivo es, por lo tanto, un movimiento complejo, en cuanto reduplica una acción: el latín *flexĭo, -ōnis,* de la raíz *flex-* es el modo en que algo se dobla, se encorva o se altera, lo que añadido a su prefijo nos proporciona la imagen de algo torcido o curvado sobre sí, o hecho otro —alterado, lat. *alterāre,* de *alter,* otro— sobre sí, plegado o comprimido desde un espacio mayor. El dibujo reflexiona sobre el ámbito de las cosas, o flexiona las cosas para provocar imágenes enfrentadas a ellas, en las que las mismas cosas encuentran un espacio de consistencia o de identificación. siendo el ámbito, contexto o ambiente de las cosas el espacio en el que se extienden, más allá de sus contornos. En los contornos de los objetos, como sabe bien el ojo del dibujante, interviene la totalidad de lo que las rodea, mediante reflejos, brillos y relaciones de extensión, que hacen resistente al objeto ante la *con*finación en un *con*torno preciso. Ámbito, lat. *amb.*, de donde *ambiente,* lat. *ambĭens, -entis,* que rodea o cerca, a su vez derivado de *ire,* ir, como lo que viene alrededor de quien mira, es ya una forma de definición por extensión del exterior de una representación. En una palabra, lo que conviene con quien mira, su ambiente o el ambiente de un objeto, se dispone mediante características geométricas que lo insertan como un punto relacional del mundo: lo vertical y lo horizontal de sus relaciones sintagmáticas, gr. σύνταξις, de συντάσσειν, coordinar, y paradigmáticas, gr. παράδειγμα, o las palabras que podrían sustituir a la actual, con las que establece relaciones de similitud horizontal, en relación a su función, u horizontales, en relación a su significado.

Oblicuidad

Paradigma, con el sentido de modelo, ejemplo, derivado del griego δείκνυμι, mostrar, indicar, es la primera aparición de una importante función en la labor representativa de los medios plásticos: la indicación de un espacio ocupado por un contorno exterior e interior, por un cuerpo como contenedor de un espacio delimitado y diferenciable del resto de los cuerpos y del fondo, del que es extraído como con-

traste fondo-figura, conformando en ese proceso una de las bases de la percepción diferenciada del mundo, fundamento para las apreciaciones que la mirada establece de funciones como distancia y perspectiva. El paradigma es, además, la norma de sustitución de un dibujo: *algo en lugar de algo*, hacia lo que indica, sea real o imaginaria la posición. Una palabra remite a un ambiente ordenado taxonómicamente. El griego *tásso*, disposición, determina el sistema de coordinación en estas direcciones, la relación ortográfica —tomando un sentido primero desde el gr. ὀρθογραφία, del gr. ὄρθιος—, recto y correcto, como representación regulada —de sus ejes de sustitución. En esta ordenación axiológica coordenada por verticales y horizontales sería gráficamente interesante proponer la ampliación poética de sentido que conjeturaría, recordando la *vivencia oblicua* de Lezama Lima, la proposición de otras posibilidades. Una ordenación es una mapeado parcial de posibilidades, que desde su constitución provee una serie de formas normalizadas, pero que en pago a su eficacia oculta —al no presentar o al generar atención jerárquica sobre otras fuerzas— otra gama de acontecimientos. La labor del arte en relación a lo inédito consiste en imaginar nuevas trayectorias allí donde lo normalizado parece una posibilidad imperativa. Dibujar *de otra forma* significa ver fuerzas en los cuerpos y sus relatos que ocupan posiciones inéditas. Quizá sea la representación de los ambientes en relación con un objeto uno de los trabajos gráficos más sutiles, pues no depende del establecimiento de los contornos sino de la capacidad de provocar miradas oblicuas sobre ellos, que los muestren no como acabamiento de los cuerpos sino como formas transicionales en el relato espacial común, donde se integran y disponen según un orden unificador.

Intercambio

El ejercicio del dibujo se encuentra en este prefijo *re-*, volcado ahora sobre una multitud de acciones, que indican siempre un intercambio de datos entre lo real y lo imaginario, un bucle de realimentación entre ambos. La matización de cada una de las acciones nos conducirá a una serie sucesiva de nuevas formas de relación. No sobrecargaremos gráficamente el texto indicando la referencialidad interna de las posiciones que irán apareciendo, nos basta con advertir a la atención y memoria del lector para que dibuje estos hilos en el texto, subrayando cada eco de remisión. Examinemos algunas de estas acciones que el dibujo lleva a cabo sobre lo real que, hasta el momento, comparte con el resto de las herramientas de conocimiento, como las mismas palabras, para ir encontrando, desde sus relaciones, el espacio específico de su acción concreta. El dibujo, como otros medios de representación y expresión, está constituido por una elección o una predilección por un sistema de signos, y por las series consecuentes que dicha selección conlleva: cada selección de un campo determinado produce una disciplina delimitada del saber, que desde la configuración de un soporte sensible que extrae y comunica con el mundo crea una asunción de un sistema regulador y reglado. Disciplina, lat. *disciplīna*, posee el sentido de asunción o sumisión a las reglas, desde la raíz indoeuropea *dek-*, tomar, aceptar, en donde se abre un campo familiar interesante: docencia, lat. *docēre*, enseñar, como enculturación en las reglas, en donde encontramos también dócil, doctor, doctrina, ducho y documento, lat. *documentum*, una ilustración sobre un tiempo; decencia, decoro, dignidad, fidedigno, como los modos o medidas apropiados a las reglas; discípulo, como quien acata las reglas; la regla establecida, como *dogma*, gr. δόγμα, una primera regla que se

toma como principio innegable, y que despliega adhesión, sumisión, opinión, creencia, además de su propio eje de ordenación horizontal y vertical: ortodoxo, como lo adecuado a la regla, heterodoxo, gr. ἕτερος, lo otro o lo diferente, o lo paradójico, gr. παρα-, junto a, al lado de, paralelamente a, que no se expresa en el mismo espacio de la ley, que no puede ser asumido por ella al circular de modo paralelo a ésta. Una doctrina (lat. *doctrīna* > *docēre,* enseñar), de conocimiento es la asunción eficaz de una serie de normas y dogmas, peticiones de principio innegables, pues la duda establecida sobre su esencia haría tambalearse el edificio completo levantado sobre él. Exactamente la tarea doble del arte: establecer procesos de captación flexibilizados al contener entre sus premisas la necesidad de un cambio constante.

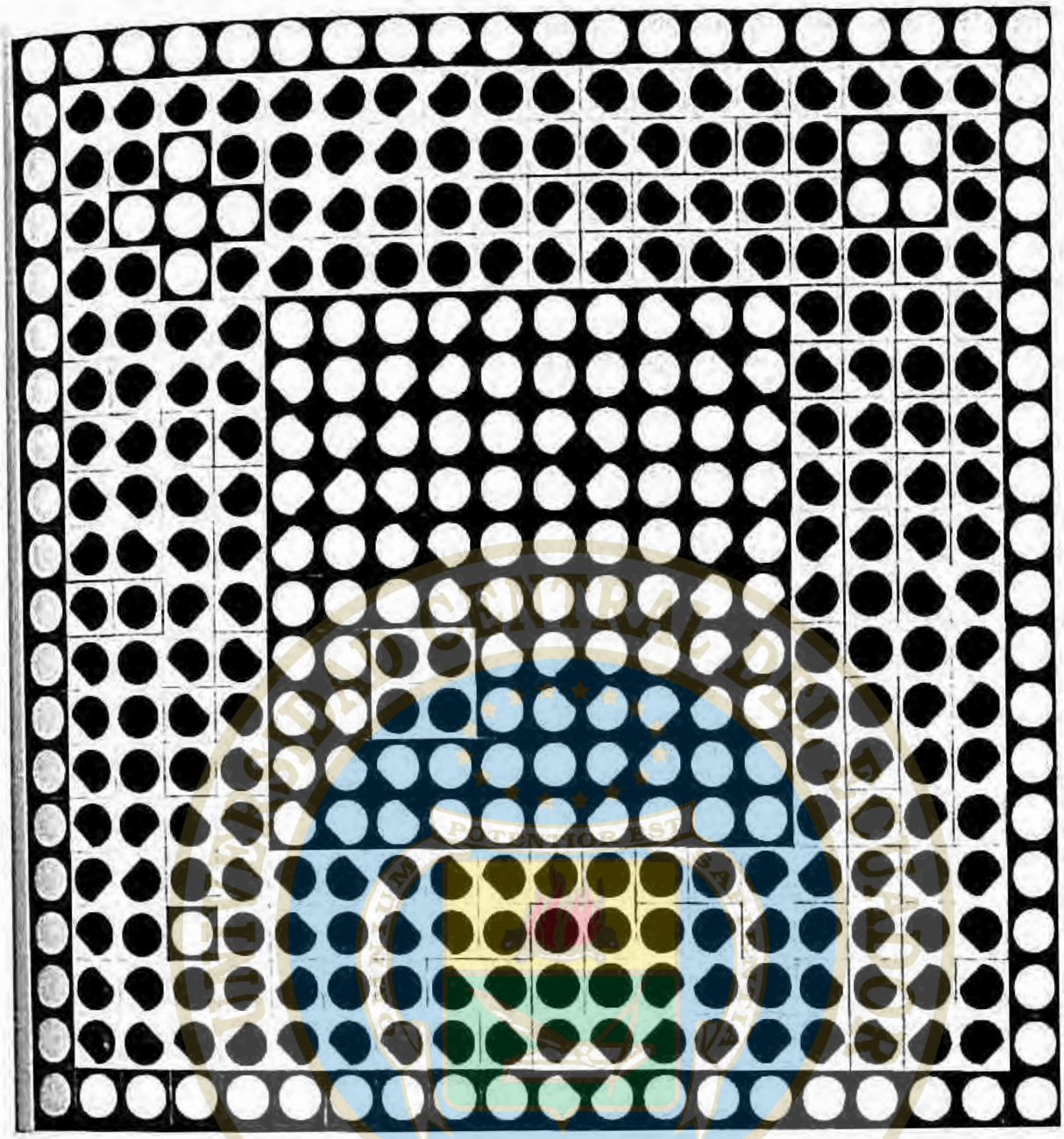
Interacción

También podemos reutilizar la contextualización que ha aparecido como una forma gráfica o sintáctica desde el punto de vista de la distinción progresiva de acciones y grados de acciones que irán apareciendo sucesivamente, a través de Bergson. El pensador francés nos indica en *La evolución creadora* (1907) cómo los movimientos que las cosas manifiestan en sus superficies son modificaciones profundas de su interactuación con la totalidad de lo real. Es decir, la forma en la que el lenguaje y la representación gráfica se comportan es una detención de un movimiento general, una representación que relaciona una serie de actos con la totalidad de la que han sido extraídos, mediante elecciones y estrategias de eficacia, que hasta el momento nos han aparecido como dogmas y reglas. El mismo Bergson establece un intento de clasificación para las acciones de representación que, a su vez, corresponden a categorías sintácticas, a funciones de sustitución horizontales. La representación de cualidades, de formas o esencias y de acciones estarían en correspondencia con las formas gramaticales de adjetivos, sustantivos y verbos. Prosigamos con una descripción de las acciones de relación de dibujos y palabras, es decir, una descripción de actividades verbales, lat. *verbum,* palabra, verbo, imágenes que expresan una idea o ideas atrapadas en palabras, consistentes en materia.

Acciones

El dibujo, para fabricar sus artificios, produce algunas acciones concretas de comunicación entre el modelo y lo reflejado sobre el soporte. El dibujo es entonces reproducción, representación, referencia, relación y relato, reduplicación, retracción y retrato del ámbito real. Las acciones que realiza el dibujo, pues, volcándolas reflexivamente sobre sí mismas son las de:

Reproducción, raíz lat. *ducĕre, llevar,* en tanto la acción sea un sacar a la luz o mostrar una estructura concreta de lo real, tomándola de lo real mismo y *re*enviándola a ella. El matiz es realmente importante en este punto, pues la diferencia entre producir y reproducir indica grados de preeminencia de uno de los dos ámbitos que podrían ser cuestionables, en cuanto a que su fórmula es la *correspondencia,* nunca la imposición de que una responda unívocamente a la prerrogativa de la otra. Producir comporta un matiz espacial diverso, como el llevar delante, al que nos referiremos, aunque su sentido fuerte es el de crear, causar, fabricar, hacer salir, aunque el sinóni-



Victor Vasarely, *NB 22Caope* (Rosenthal relief), 1968.

mo que preferiríamos en este punto indica su relación con uno de nuestros espacios de *referencia:* producir significaría *realizar* en tanto hacer *real,* o de modo más explícito «convertir una cosa, como "sueños, planes" o "ilusiones", en realidad» (M. Moliner). Queda de manifiesto la inversión de la relación entre imaginario y real en producción, al tiempo que se refuerza la idea de reproducción como sentido relacional entre estos extremos, pero debemos seguir señalando la conveniencia de revisar la posibilidad de invertir —recordemos, uno de los sentidos de este prefijo *re-* del que hablamos— los términos y sus relatos.

REPRESENTACIÓN, lat. *praesentāre,* como poner delante o mostrar, introduce una serie de matices importantes en la figura multifacetada que perseguimos, el dibujo. Como *presencia,* las remisiones excederían este pequeño tratado, como el lector entenderá con prontitud cuando lea en su raíz el verbo ser, lat. *esse,* formado desde el gr. οὐσία y que en su derivación como esencia, lat. *essentia,* nos introduciría en el uni-

verso ideológico griego en donde lo que se pone delante es una imagen derivada de lo esencial, que en su término fuerte y en un resumen platónico apresurado indicaría la «realidad» de una cosa, lo que una cosa es en verdad. La relación de este término con idea (gr. ἰδέα) así como la traducción de la οὐσία griega como sustancia nos introducirá en términos de permanencia, temporalidad y verdad, a los que deberemos regresar más adelante. A este mismo marco ideológico pertenece la definición neoescolástica que la Real Academia nos proporciona sobre la esencia, absolutamente ajena a cualquier deriva nietzscheana:

> *Esencia.* Aquello que constituye la naturaleza de las cosas, lo permanente e invariable de ellas. || 2. Lo más importante y característico de una cosa. ||

Sobre esa esencia que es presentada impuramente por los sentidos y que en el trasfondo ideológico griego señala un separación estricta entre lo ilusorio (lat. *illusĭo, -ōnis),* de nuestras percepciones, formas excesivamente cambiantes, y lo real asociado a la permanencia de lo abstraído, de lo demasiado inconstante del mundo, añadiremos un hermoso fragmento platónico donde se reclama el contenido esencial de ese ser que *realmente* es:

> A este lugar supraceleste no lo ha cantado poeta alguno de los de aquí abajo, ni lo cantará jamás como merece. Pero es algo como esto —ya que se ha de tener el coraje de decir la verdad, sobre todo cuando es de ella de la que se habla—: porque, incolora, informe, intangible esa esencia cuyo ser es realmente ser (οὐσία, ὄντως, οὖσα), vista sólo por el entendimiento, piloto del alma, y alrededor de la que crece el verdadero saber, ocupa, precisamente, tal lugar *(Fedro,* 247a-e).

Repetición, lat. *repetĭo, -ōnis* > *pret,* pedir, dirigirse hacia algún lugar. El modelo más abismático de relación entre los dos territorios separados por el trazo representativo es el de la repetición, analizado por la filosofía desde el término de la jerarquización entre las series, o el papel que una de ellas juega en relación a la primera, de quien puede estar subordinada, siendo la imagen (lat. *imāgo, -ĭnis),* un reflejo pasivo de aquello a lo que se refiere, un simulacro (lat. *simulacrum),* como una semejanza no real por proliferación de sus referencias, que acaban siendo un eco sin recuerdo ni participación con otra serie (cfr. Jean Baudrillard), un símil (lat. *simĭlis),* subordinada a su objeto, al que debe parecerse para ofrecer una indicación eficaz, o una repetición libre, sin concepto que lo asimile, que multiplica las posiciones del mundo huyendo de las leyes que las constriñen en continuidades. Las obras de arte, para Deleuze, serían singularidades sin concepto, expresadas a través de la repetición, como modo de expresión de «una singularidad contra lo general, una universalidad contra lo particular, un extraordinario contra lo ordinario, una instantaneidad contra la variación, una eternidad contra la permanencia»[1]. Deleuze recupera con este concepto una auténtica transgresión de todo el sistema de relación entre las series tradicionales a través de una vindicación de lo mostrenco en las imágenes, de las formas que no pueden asumirse en ninguna ley, transgresión del humor y la ironía más ácida, que corroe las estructuras relacionales del mundo, desmontando los argumentos

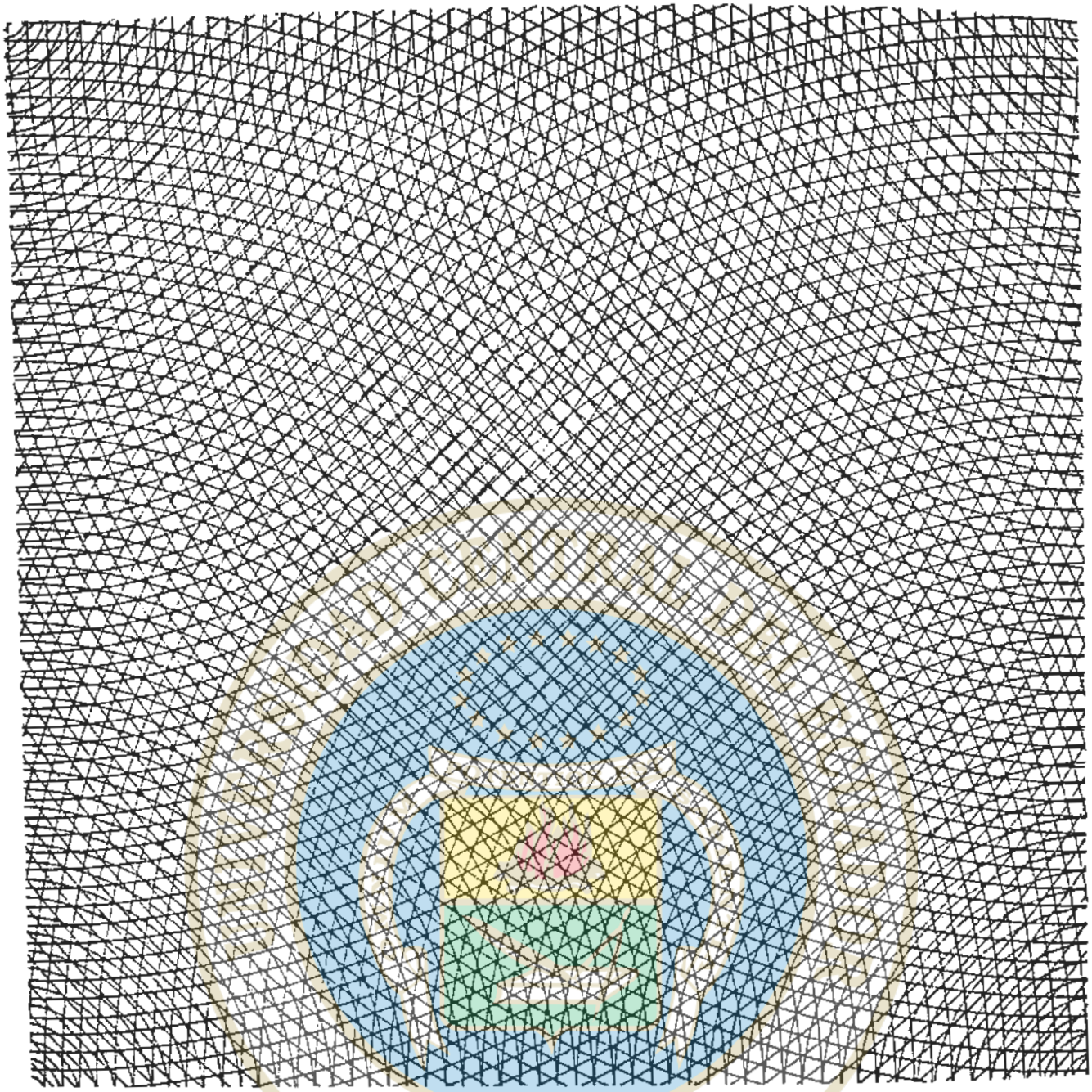
[1] Michel Foucault, *Theatrum Philosophicum;* Gilles Deleuze, *Repetición y diferencia,* trad. de Francisco Monge, Barcelona, Anagrama, 1970, pág. 53.

en los que se basa la trama y subvirtiendo los términos de diferencia y repetición, alteridad y marginalidad o mismidad e identidad. Formula un pensamiento antirrepresentativo, frente a las formas clásicas de la participación, la identidad, la mismidad y todas sus posibles máscaras y personajes: yo, el hombre, la historia, Dios.

REFERENCIALIDAD, lat. *referre*, raíz *ferre, llevar*, de donde su supino *relatum* > relato, aquello que se lleva o es llevado y la palabra relación, lat. *relatĭo, -ōnis*, conexión entre hechos, ajuste y justificación de los modos, criterios y métodos que se utilizan para provocar una sutura entre lo abierto por el campo de la representación, una distancia entre términos. Cuando representamos mediante una imagen nace de inmediato la idea de una conexión distante entre lo referido y lo referencial, existe una concentración puntual de datos, ya que de lo real se ha extraído una presencia, depositado sobre un soporte y éste produce un reenvío inequívoco a una representación externa, exógena. No existe ningún término gráfico que no proponga esta relación, en tanto que no existe ninguna figura que podamos construir que no remita a una configuración de lo real, que es mucho más rica en formas que los medios gráficos que poseemos para capturarla. La pretendidamente más abstracta y autónoma de las representaciones posee un referente o relativo en el mundo, al que puede dirigirse como un modelo posterior, al que enseña, desde el soporte, a descubrir, produciendo una referencialidad inversa a la de la modelización del mundo. Un dibujo de Richard Long, que recoge el paso del agua y el barro sobre un papel, presenta una configuración que recuerda estructural y posicionalmente las macrofiguras de un río o las microfisuras dendríticas de una roca, que a su vez nos recuerdan las formas arborescentes de una rama o de un bosque. La facsimilariedad no sólo es una característica de la reproducción, que imita en detalle el original, haciendo como él, sino que también puede entenderse como una indicación para producir la acción. No se trata entonces de reproducir la naturaleza, sino de actuar como las fuerzas naturales para imitar sus efectos gráficos: luz, calor, depósito, son formas que pueden tener su correlato en la comprensión del modo de actuar natural. Por ejemplo, la homotecia interna de un fractal > gr. ὁμο-, τέκτων, el mismo modo de fabricar, mediante el cual las formas son semejantes en cortes de escala sucesivos, no sólo es observable en una reducción de escala en lo real, de la rama al árbol, sino que se encuentra en los sistemas de configuración natural de las formas, en el juego de fuerzas físicas del medio. Lo natural aparece así como un sistema de referencias de acción, que a su vez generan una forma experimental flexible, que se las ve con fenómenos inadvertidos para otros sistemas de signos especializados en lo calculable. Si queremos expresar el tiempo sobre un muro podemos observar y aplicar *homotécicamente* el sistema por el cual el agua resbala sobre él, que el sol lo quema y agrieta, que los niños dibujan distraídamente a su paso. Si queremos representar el fondo de un río, debemos observar el modo en que las distintas fuerzas y acciones, arrastre, depósito, lavado, forman el apilamiento de datos que se convertirán en forma superficial. En un dibujo, las superficies guardan la memoria del proceso que las ha traído a presencia.

REDUPLICACIÓN, como forma de lo *doble*, palabra de nuevo compleja en la que se enlazan dos significados casi contrapuestos, pues significa al tiempo aumentar una cosa en su mismo tamaño y plegarla sobre sí, reduciendo su proporción, aunque, como más adelante ampliaremos, estas dos figuras sean conjugables.

RETRACCIÓN, como indicación del modo en que se extrae —de la misma raíz lat. *trahĕre*, con el sentido de tirar de algo o arrastrar algo— la información y en



Sol LeWitt, *Arc from four sides*, 1971 (lápiz negro).

FUNDADA EN 162
QUITO

donde existe la marca de su procedencia en su paso por el italiano *ritratto*, de donde nuestro castellano *retrato*, que contiene matices de parecido, descripción, junto al de representación, normalmente humana. Extracción, retracción y abstracción serán los modos en los que la información es solicitada al primer espacio de reflexión para ser conducida, fijada y expuesta en el segundo, sin que haya jerarquía(s) en estos ordinales.

Lugar

Una de las funciones principales de la representación es la de señalar el lugar que ocupa una figura en el espacio. Se conjugan, entre los puntos que definiremos para ir situando los ámbitos de relación, fórmulas para describir la posición de los elementos que a su vez describen la forma característica de un objeto. El dibujo es un me-

dio de ordenación de las referencias que describen características concretas de una disposición de formas. Podemos continuar nuestro enfoque anterior, en el que definíamos las diferentes acciones implicadas en el acto de representar gráficamente, mediante la introducción de estrategias de actuación ya no generales, sino que se van concretando, por frecuentación, dentro del terreno de lo artístico, en nuestro paso hacia lo inequívocamente propio del dibujo. Las estrategias de acción y conocimiento que se suceden son aplicables, asimismo, a aquellas formas generales que se distinguen de las series creadas por el dibujo en cuanto a sus objetos, medios o técnicas, como la palabra, la filología o la literatura, por ejemplo, en tanto que la forma en la que se produce el conocimiento es la especialización de sus tareas, en el modo en que una serie creada mediante una selección de parámetros de actuación puede reenviarse a otra, en virtud de la relación mediadora que ambas doctrinas poseen con el ámbito de unificación y totalidad en el que estamos, momentáneamente y a la espera de que ella misma se vaya presentando al aparecer bajo los recubrimientos estructurales, de en algún modo, dibujan exploratoria o tentativamente su presencia. Palabras y dibujos se relacionan a través del reenvío que ambas formas hacen al criterio de realidad, del que se nutren y al que contribuyen a producir en sus acciones distintivas. O dicho paradójicamente, desde una posición en la que hemos señalado la existencia de dos espacios en algún modo contrapuestos, la afirmación de un dibujo sería: *lo imaginario es real.* El dogma del dibujo es la creación de una mezcla entre lo aparentemente desunido: mezcla o tejido, texto, textura, sutura.

De mostrar

La segunda serie de acciones, pues, será la que incluya determinaciones espaciales y deícticas. La deixis (gr. δεῖξις > mostrar), es la forma en la que se produce un señalamiento de una posición mediante un artificio gráfico; es una importante característica lingüística, que reconocemos con rapidez cuando la utilizamos para comenzar a aprender un idioma ajeno. Señalamos las distintas posiciones mediante demostrativos: este, esa, aquel, que denotan una distancia frente a un punto que va comenzando a aparecer como central, el de quien habla, que pasará a ser el siguiente término relacionado mediante su despliegue en personas verbales, donde una distancia perceptiva similar es denotada —yo, tú, él—. Indicar, señalar, asignar, poseen ya una deriva que nos enviará a la herramienta mediante la cual se lleva a cabo la acción: índice o indicio, señal, signo. También encontramos en la deixis la aparición de una estructura asimilada desde determinada observación de lo real que intenta imitar o parangonar —términos de relación— lo que en lo real está sucediendo para poder asignarle, indicar o señalar una presencia y un *sentido.* Esta fuerza ya nos ha aparecido en un palabra de la misma raíz, paradigma. Es decir, las palabras poseen o indican, reproducen en suma, un espacio y un tiempo propios, que se desarrollarán *serialmente* como medio de implicar, complicar y explicar grupos de fuerzas y acontecimientos presentes en lo real, que desde este momento comienzan también a imbricarse de esta misma estructura serial y relacional, es decir, desde el momento en que la comparación con un grupo experimental de signos se provoca, se produce y el juego de la representación comienza a ser eficaz, acontecimientos en lo real, desde los que han sido extraídas las muestras para provocar los signos, comienzan a actuar similarmente a los relatos que pueden mostrarse, observarse e incluso provocarse des-

de el ámbito de lo imaginario. Si real e imaginario son dos series de relatos, y el modo en que se relacionan es la correspondencia, la correlación de ambas series permite que las acciones observables, producibles, proyectables en uno sean eficaces y actúen sobre el otro. Desde este punto de vista, es posible reivindicar incluso una relación concreta entre las reformas lingüísticas, uno de los papeles centrales del arte, y su efecto político, que deshaga el entuerto que quiere reducir el papel del arte a sus características puramente formales u ornamentales, alejándolas de toda acción social. Una reforma lingüística intensa posee inevitablemente un correlato social, en cuanto a que estas estructuras se encuentran profundamente interrelacionadas. Una serie, como conjunto de cosas relacionadas según un criterio de sucesión, indica la pertenencia o la inclusión de un hecho atómico en un tejido superior en el que se imbrica.

Tejer

Serie (lat. *seriēs),* revela como palabra esa misma textura, ese mismo tejido: *serĕre* significa encadenar, entretejer, o —aparece ahora una palabra que nos interesa particularmente dentro del ámbito gráfico— *alinear* una serie de contenidos, de tal modo que la aparición de uno preludie o postludie —suceda— a otro; de tal modo que la indiferencia de la estructura se convierta en una forma de interrelaciones sistemáticas. La diferencia entre una estructura y un sistema es su organización. La estructura posee un sistema de remisiones entre sus elementos abiertos. El lat. *structūra* > *struere,* significa amontonar, disponer elementos asociados por una unificación casual, que puede ser modificable sin que cambie la figura del todo, y en el que el valor de cada uno radica en su referencia al resto. Un sistema (gr. σύστημα), es una estructura organizada según una dirección de valor, un sentido, o la determinación de que uno de los puntos posee un valor superior, que subordina o subordena al resto: la remisión entre los elementos es mayor organizada mediante enlaces y series lo que produce una mayor cohesión interna o endoconsistencia, en la que si un elemento cambia, la totalidad varía. Un sistema se produce cuando se dan razones para disponer los puntos. El griego στατικός, estático, estaticidad, de donde procede la palabra, indica una disposición de invariantes, definidas, como veremos con el nombre de puntos, que confían su inmovilidad a una referencialidad delimitada por los otros términos contenidos en el sistema. Estático, a su vez, proviene de ἵστημι, colocar, disponer, con lo que la sistematicidad es un colocar una serie de elementos conjuntamente para que consigan mediante sus relaciones una apariencia y eficacia unitaria. El dibujo se sitúa en el centro de esas dos posiciones, en tanto que arroja y ordena, y estos dos matices verbales y de acción serán algunos en los que nos detendremos en lo sucesivo. El dibujo arroja los materiales para encontrar en ellos una estructura de remisiones que permita rastrear órdenes imprevistos, imprevisibles o inéditos en la disposición azarosa de materiales. En este punto, es semejante a ciertas formas de adivinación, que rastrean formas de predicción ante determinados materiales arrojados al frente, sean cocos o conchas o posos de café. Desde la constitución azarosa de las posiciones de signos seleccionados se buscan o se producen ordenaciones en el mundo. El dibujo provoca disposiciones para leer sus estructuras y esquemas de acción y reacción con el mundo, a la vez que crea formas unificadas de devolver al mundo esos mensajes, creando accio-

nes depositadas sobre soporte en las que las remisiones de cada punto a la totalidad están organizadas y son semiorgánicas: tienden a una disposición armónica, hecha de ajustes, sinóptica, que pueda ser observada y capturada de un golpe de vista o en la reconstrucción mnemónica de percepciones paralelas, pero siempre atendiendo a la unificación eficaz del objeto.

Serie

El criterio de serie transforma la aparición simple —puntual— en una relación causal, en la que tiempo y espacio se entremezclan: «Conjunto de cosas que van, están u ocurren una después de otra» (M. Moliner). Resulta gráfico que esa capacidad de encadenamiento es lo que procura habitabilidad al mundo, en cuanto es un freno a la proliferación excesiva de las presencias, a las que encauza hacia un orden. Desierto (lat. *desertus* > *deserō*), que podríamos traducir como lo deshilado, es el espacio donde no existen relaciones, sino que todo es idéntico, inestable, intercambiable y cambiante. Estos son los contravalores de la serie: crea diferencia, entre lo perteneciente o no a ella, es estable y previsible, supone una reducción sobre la totalidad de las posibilidades y es estable en cuanto que genera una ordenación ampliable a otras series, con las que se relacionará desde una nueva perspectiva, la que se produce desde cada uno de los puntos combinada con su criterio de desarrollo. El radical indoeuropeo de serie, *ser-* significa alinear, en relación con operaciones de hilado, como ensartar. Un dibujo es un collar de objetos unidos por un hilo secreto, no presente sino aludido. Teniendo en cuenta que el hilo será el correlato material más cercano a la línea, nos encontraremos que su campo de significación va a estar cercano, cuando no coincidente, al del dibujo. En géneros donde el cosido o el trenzado son acciones plásticas, como las técnicas del telar, encontraremos esta misma necesidad de unificación sistemática serial. Disertar, lat. *disserō*, con el sentido de razonar coordinadamente o exponer razones serialmente sobre un tema, provendrá de la misma raíz.

Nos emplaza la cuestión hacia el siguiente aspecto: ¿qué es lo que configura la coherencia y cohesión de una serie, de una línea?

Coordinar

Aún nos queda analizar u ordenar, alinear desde nuestro punto de vista, algunas determinaciones espaciales importantes dentro de las acciones implicadas en la representación gráfica, en particular las relacionadas con las coordenadas espacio-temporales (una mezcla difícil de separar con precisión) que están aparejadas a la forma deíctica. Hemos dicho que deixis es señalamiento de coordenadas de relación, fundamentalmente espacio-temporales, mediante elementos interpretables que nos reenvían a articulaciones externas al discurso, como pueden ser el sujeto de enunciación (el quien de yo, tú, él), el tiempo y el lugar (aquí, ahora, luego, hoy), la situación social (señor, presidente), el emplazamiento interno al discurso o cualquier otro elemento con el que existe un sistema de reenvío referencial de información.

El movimiento provocado por la referencia, en el que algo se lleva a algún sitio, será la forma común, el desplazamiento característico de los sistemas de conocimien-



Toni Cragg, *Sin título,* aguafuerte.

to y comunicación humano, en virtud de la necesidad de reflejo de una serie desconocida pero que es necesario explorar, como lo real, que siempre se resiste a su captura completa, a través de medios experimentales y *en algún modo* relativos o relacionables con aquello a lo que ha de referirse: paradigmas de visión. El movimiento de la acción es un constante transvase, o una forma de atravesar un ámbito, existiendo los sistemas de conocimiento como las formas que procuran la circulación de contenidos entre ambos extremos, sin circunscribirse a ninguno de ellos, antes bien, explorando sus similitudes para procurar sistemas de relación que es preciso renovar constantemente, en cuanto la realidad no es algo fijado ni que pueda fijarse, debido a su extensión y movilidad cancerosa —metastásica— y, aspecto crucial, renovando, a la manera en que lo señala Adorno, la polémica entre los dos sistemas para que esta imposibilidad de captura sea patente, impidiendo la asimilación de un polo en su contrario. Si tal cosa sucediera, se reduciría la diferencia de potencial que, al cabo, es la que genera el movimiento entre las partes de un todo, ahora organizado por la circulación entre momentos imposibles de casar. El verbo *ferre*, transportar, que nos encontramos ya en referencia, lat. *referens, -entis,* como un volver a llevar, indica un acarreo en el que se encuentra inscrita la deixis y que nos abre el campo de la tropología aplicada a la representación gráfica: metáfora, anáfora, catáfora, homófora, exófora son términos que indican una traslación o un cambio de sentido en direccio-

nes concretas: *meta* > mas allá, *ana* > con el sentido de repetición, *cata* > con el significado de antes, *homo* > referencia al interior del discurso, *exo* > referencia extradiscursiva. El sentido es indicado o encaminado *hacia*, marcando una dirección y dibujando las fuerzas que componen estas palabras como una mezcla exacta de dirección-acción, un movimiento hacia un objeto ajeno en algún modo al discurso presente, incluso cuando la referencia es a sí mismo, ya que se objetiva y altera al ser referenciado en distancia. Las indicaciones deícticas siempre provocan una distancia perceptiva, un espacio desde el que se produce una nueva característica, central para las artes, la *observación* o la *teoría*, y donde aparece la *perspectiva*, que nace de esta arquitectura de signos.

Trans-

Nos encontramos entonces que palabras y dibujos se refieren a un contexto similar de comunicación y se comienzan a diferenciar en cuanto utilizan distintos elementos de mostración de lo real. Palabra y dibujo son formas deícticas, que indican y dejan huella de las estrategias que les han generado: investigación (lat. *investigāre*), no es otra cosa más que el seguir la huellas (lat. *vestigium*), como una memoria de los hechos y acciones que concurren o han concurrido en el escenario que representan, y en donde se representan palabras y dibujos.

La palabra latina con la que podríamos relacionar la deixis griega es ostensión, lat. *ostensĭo, -ōnis*, como espacio de manifestación o mostración de algo, pero de forma en que el signo utilizado se halle en relación directa con lo referenciado en él. Frente a lo extensivo, lo intenso, movimientos hacia el exterior o hacia el interior de la raíz tender > lat. *tendĕre*, en su acepción de movimiento que desdobla, extiende o despliega lo que previamente ha sido capturado, doblado, arrugado o amontonado. Sentido al que necesariamente tendremos que volver a recurrir, lo ostensivo es un despliegue externo en el cual la referencialidad se haya presente. Sólo apuntaremos el necesario (e infinito) *pólemos* sobre la posibilidad de esta relación, sobre los límites de la convención y de la relación directa para no apartarnos del camino principal, en el que la mostración indica una dirección y coloca un espacio, transformando su indefinición en la concreción del lugar. La deixis, al igual que la indicatividad de Charles Sanders Peirce, es una canalización de la atención hacia un lugar apuntado por el discurso; es el balizamiento del movimiento de interpretación por parte del autor del discurso, que de este modo lo va restringiendo hacia una forma determinada y concreta.

Arrojo

Determinadas direcciones se privilegian en la enunciación o en la elaboración de un discurso de imágenes. El enunciador o autor del discurso se sitúa normalmente en una posición egocéntrica; es decir, la conciencia de pertenencia tanto física, psicológica, cognitiva o de cualquier forma de series sígnicas se configura como una vuelta realizada cuando los elementos sígnicos han sido lanzados al mundo y regresan desde él entregándonos, como enredados entre ellos, información sobre la disposición general de las cosas. El verbo lat. *iacĕre*, arrojar, nos traerá ese campo de definición:

sujeto, lat. *subiectus*, subsumir, subyacer, poner debajo, someter, y objeto, lat. *obiectus*, oponer, poner delante, proponer han construido mediante su juego de oposiciones perspectivas uno de los relatos seriales de mayor raigambre en la historia del pensamiento occidental, que sólo hasta que los puntos dogmáticos que los representaban, y que desde Nietzsche y la fenomenología han atendido a considerar plural, la supuesta uniformidad de los aspectos de cada término ha sido relativamente relegada al valor de un relato más dentro de la configuración posible del mundo. La oposición sujeto-objeto es un sistema de remisiones, útil para explicar efectos de realidad, estructuras de organización del material, incluida en ella la visión y la plástica. Pero tan sólo uno más, que ya no es el central, con lo que ha perdido su papel de definición y atracción de datos, de organización de lo periférico o de lo perimetral que lo tomaba como metro o base referencial. Pero el verbo arrojar determina a sujeto y objeto como restos de esa actividad: lo que se encuentra debajo de la acción, lo que genera una percepción de esa acción por oposición nos introduce en una actividad de estructuración mediante la observación. La estrategia de esos elementos que lanzamos, llamados signos, será ésta: recoger y capturar datos, al igual que organizarlos desde posiciones espacio-temporalmente relacionadas —acordes, lat. *cor, cordis*, corazón— con sus estrategias de captura. Es absolutamente importante este aspecto cinegético de los sistemas de conocimiento (lat. *cynegeticus* < gr. κυνηγετικός), en donde el papel del perro conducido a la caza, κυνικός, el papel perruno o cínico es representado por los signos. El papel de comprensión mediante signos del mundo es el papel de autocomprensión posicional, establecido mediante las estrategias referenciales que se contienen en las coordenadas yo, aquí, ahora, y que generan una literal forma de perspectiva.

«Idem»

Desde este juego de acciones o de esta conjugación se genera un residuo peculiar, como la imagen que resta en la contraposición a las imágenes del mundo, identidad (lat. *identĭtas), -ātis*, algo que posee la misma (lat. *idem)*, entidad y que, como tal, proporciona una imagen de permanencia frente a la movilidad de los datos del mundo. Siguiendo con nuestro prefijo re-, la identidad se produce mediante el reconocimiento de mi posición inequívoca a través de distintos planos descriptores, fisico, psicológico, conceptual, sensacional, mnemónico que marcan sígnicamente la sensación de persistencia, permanencia y repetición temporal. Captar la realidad no es un juego sin sentido, sino que especularmente a este hecho me configuro como forma separada, atómica, como individuo (lat. *individŭus)*, como lo que posee una unidad identitaria indivisible. Aunque la identidad no es sólo una característica subjetiva, sino que posee una marca objetiva determinable. Marca, germ. **mark*, frontera, aunque también señal hecha en un objeto para provocar una diferencia, extrayéndola de lo continuo, denotando relación con otra, por ejemplo, de pertenencia o referencia. Las oficinas de objetos perdidos serían un excelente laboratorio para estudiar cómo se producen las identificaciones de objetos, cómo se delimitan las marcas que los separan de lo indiferenciado para asociarlos a un devenir concreto, sea una historia, un sujeto, un estado, una situación. La pérdida. Al igual que la desorientación, es una forma de lo no idéntico. Identificar es reconocer una marca, o reconocer lo mismo en otra cosa, un *gnorisma* > gr. ἀναγνώρισις, reco-

nocer, de continuidad: dotar de referencia, volver a incluir en un relato lo que no pertenece a él.

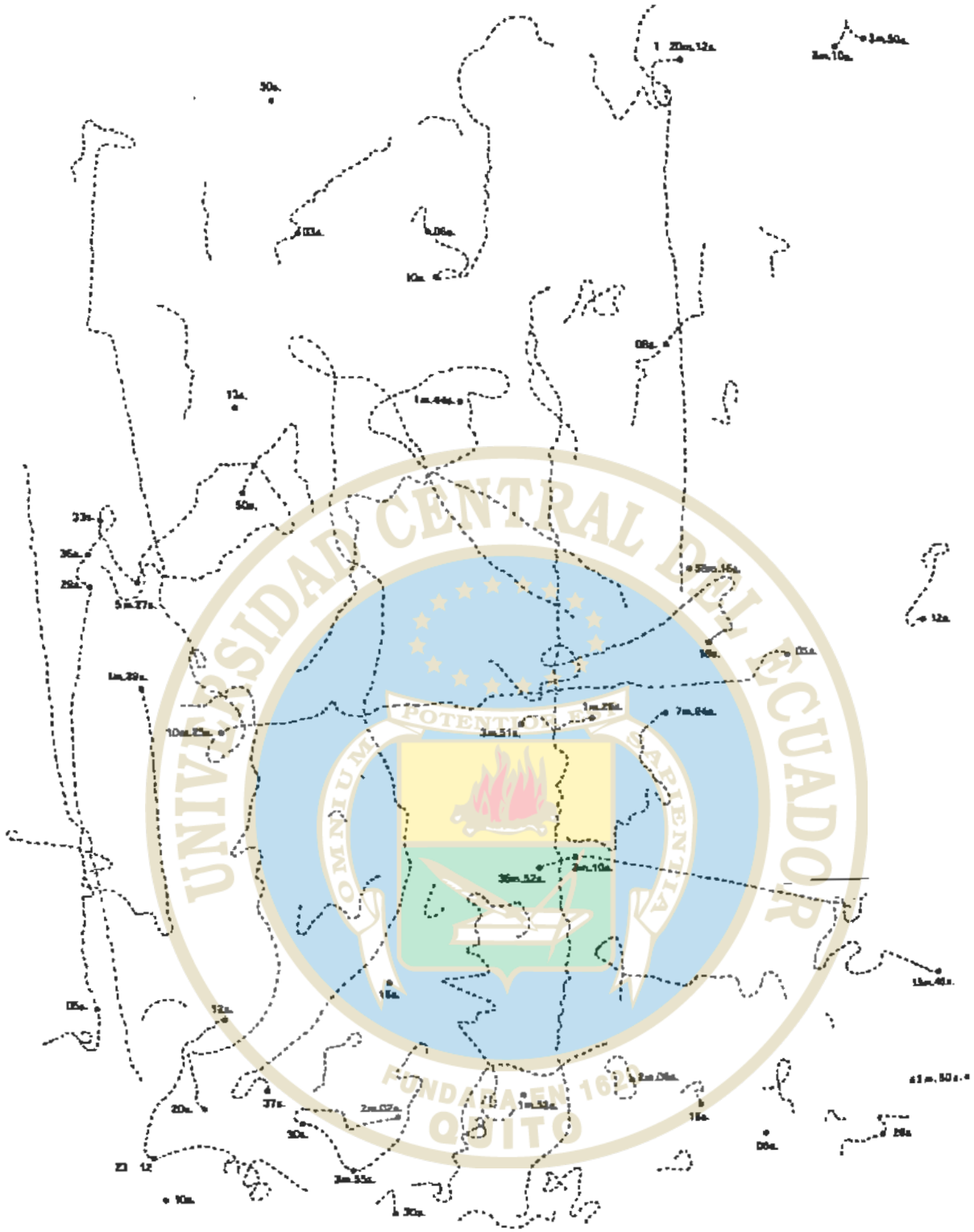
Caza

La captura de la realidad se realiza a través del juego contenido en la serie percepción y concepción, derivadas ambas del lat. *căpere*, tomar, coger y que se amplía desde una posición física la transformación perceptiva y cognitiva de los datos: desde *căpere* se forman caza y captura; concepto —como lo capturado conjuntamente o con la asistencia de un medio— o precepto —como lo que es conseguido a través de la captura— de forma perspectiva, lo que determina su uso como captación, en la que participarían las tres direcciones. Concepto provendrá de concebir, pasando a significar lo concebido/capturado por la mente, mientras precepto significará lo concebido/capturado mediante la conciencia de una sensación, término desde el cual podríamos resumir el sentido de estética (gr. αἰσθητικός), en donde la percepción y la sensación, términos separados para nosotros, se encuentran asimilados en el mismo término de significado. Capturar o concebir lo real mediante signos o gestos, que según nuestro uso primero del prefijo *re-* volvería desde lo real hacia nosotros, capturándonos en forma de *re*cepción. O, al tiempo, capturar para concebir, creando un lugar de conocimiento donde signos y gestos aún no se diferencian. Concebir preludia comprender, es decir, desde el punto central que está generando de modo especular, reflexivo o reactivo la perspectiva, y que es un espacio desde el que alguien mira, se intenta retrotraer los datos del mundo para desde ellos construir una seriación relacional que permita calcular y comprender la posición y disposición de cuanto hay *en y entre* las cosas. Un dispositivo de control, al fin y al cabo. Concebir y comprender parecen formas relacionadas en el modo de apuntar hacia una coordinación entre la objetividad de la sensación, la percepción fisiológica y su destilación en una forma mental, si ello pudiera darse, por caso, separado de lo corporal, de donde se formula el entendimiento y su ordenación razonable.

Sensibilidad

Comprender, lat. *comprehendĕre*, representa una forma de abarcar, «tener una cosa dentro de sí y formando parte de ella a otra» (M. Moliner) a la vez que entender, lat. *intendĕre*, dirigir, tender, dirigirse hacia o estar atento a, término que se relaciona con el latino lat. *intellectus*, como el paso entre la fisicidad de la extracción perceptiva de datos y su elaboración primera. Obsérvese que aunque nos refiramos a un orden temporal en los procesos —elaboración primera— esta secuenciación no posee ningún valor objetivo, más allá de la aparición narrativa de los conceptos, pues constantemente nos referiremos a procesos de ida y vuelta, biunívocos, más tarde multívocos y, en definitiva, de reenvío entre posiciones, como hemos venido a poner de manifiesto al hablar del prefijo *re-*. Así quedará el entendimiento como espacio intermedio, fundamentalmente para Kant, antes de dar paso a la Razón, facultad superior suprema donde se elabora y unifican los datos del entendimiento:

> Nuestro conocimiento surge básicamente de dos fuentes del psiquismo: la primera es la facultad de recibir representaciones (receptividad de las impresiones); la



Walter Marchetti, *La Mosca* (observación hecha por Walter Marchetti de los movimientos de una mosca sobre el cristal de una ventana desde las 8 de la mañana hasta las 7 de la tarde de un día de mayo de 1967), 1967-1983 (serigrafía sobre tela, 162 × 125 cm).

segunda es la facultad de conocer un objeto a través de tales representaciones (espontaneidad de los conceptos). A través de la primera se nos da un objeto; a través de la segunda, lo pensamos. [...]

Si llamamos sensibilidad a la receptividad que nuestro psiquismo posee, siempre que es afectado de alguna manera, en orden a recibir representaciones, llamaremos entendimiento a la capacidad de producirlas por sí mismo, es decir, a la espontaneidad del conocimiento. Nuestra naturaleza conlleva el que la intuición sólo pueda ser sensible, es decir, que no contenga sino el modo según el cual somos afectados por objetos. La capacidad de pensar el objeto de la intuición es, en cambio, el entendimiento. Ninguna de estas propiedades es preferible a la otra; sin sensibilidad ningún objeto nos sería dado y, sin entendimiento, ninguno sería pensado. [...] El conocimiento sólo puede surgir de la unión de ambos *(KrV.* B 75)[2].

Sorprender

También aparece definida esta forma de intelección, comprensión y concepción de un modo diferente al interpretarse como la capacidad de percibir el sentido o significado de algo, lo que vendría a suponer que el signo al que nos enfrentamos, de algún modo nos reenvíe a algún espacio donde por comparación —tema de razón— podamos inscribirlo en una serie significativa, incluyéndolo en una sucesión en la que se direccione y tenga sentido, o sea, donde se identifique. Pero este tema se desarrollará posteriormente. Mediante el comprender lo que se juega es la relación cognitiva con el medio,-o como el medio es jugado y juzgado mediante determinadas acciones destinadas a provocar una adaptación flexible. Prender lat. *prendĕre*, comprender, emprender, aprender, lat. *apprehendĕre*, sorprender, coger desprevenido. Medios diferentes para describir que la vida consiste en un aprendizaje de signos. Vida entendida como adaptación cultural al medio, el modo más flexible que el hombre se da para elaborar estrategias de supervivencia, en la que la mediación simbólica aparece como una de las más complejas en cuanto que permite interaccionar con rapidez frente a una entidad cambiante e inabarcable como el entorno. Tomamos del medio, extraemos lat. *extrahĕre*, capturamos y entendemos, lat *căpere*, palabra que en italiano conserva el mismo sentido de entender o capturar con la mente en *capire*, prendemos información y la sometemos a una organización relacional para tener una noticia practicable del mundo. A través de estos procesos se formula nuestra experiencia cognitiva, el modo en el que a través de los diversos intentos de aproximación a la realidad, encontramos a través de la memoria, argumento central del conocimiento y del arte (no por casualidad *Mnemosine* es la madre de las nueve musas), la formulación de una reserva técnica que incluye los tanteos y errores de mi propio devenir cronológico junto al de las generaciones que me precedieron.

Apresar

Aprender significa ahora *ampliar* la experiencia cognitiva del medio, comparando lo ya conocido con lo novedoso, integrándolo en ello y recomenzando el ciclo en continuidad. Significa comprender la posición de un elemento, abarcándolo e in-

---

[2] Immanuel Kant (1724-1804), *Kritik der reinen Vernunft* [trad. esp.: *Crítica de la razón pura*, trad. de Pedro Rivas, Madrid, Alfaguara, 1998, 14.ª ed.].

sertándolo entre los elementos ya conocidos, colocándolo en relación a una serie cuya secuencia causal se conoce o prevé. En ese modo la tarea del arte siempre está abierta, como parte del conocimiento humano, ya que no existe el dibujo completamente hecho, perfecto (lat. *perfectus:* adj. que tiene el mayor grado posible de bondad o excelencia en su línea), sino una tarea constantemente insatisfactoria. La insatisfacción es la fórmula mediante la que se establece la continuidad, la apertura y el inacabamiento de la tarea artística. En lo ya conocido se conjugan dos fórmulas experienciales: de un lado, la experiencia propia y concreta de cada devenir humano, de cada vida particular, por el otro, la experiencia de la especie que cada uno de lo cuerpos atesora mediante su enculturación. La caligrafía, gr. καλλιγραφία, de gr. καλός, belleza, como marca o inscripción del estilo propio ante lo bello y la lengua, lat. *lingua,* ídem como ámbito general de la palabra, contrapuesta y auxiliada, en una coordinación similar a la de mano y ojo, por la visión en la palabra escrita. El niño aprende los signos de su determinada tradición imprimiéndolos exnovo como base sobre la que se producen las incorporaciones creativas de nuevos signos. Pero el aprendizaje es constante: desde las fórmulas de enculturación es la especie la que sobrevive y se flexibiliza al tener incorporadas las fórmulas de creación frente a las tradiciones. La cultura aparece como la garantía contextual de que un signo se integra en una serie temporal que excede la experiencia concreta de cada individuo, sumándose a la memoria adaptativa de la especie. La cultura es nuestra nueva naturaleza, o, en palabras de Lezama Lima, nuestra sobrenaturaleza o supercompensación ante una naturaleza de la que, mediante el conocimiento, nos sentimos distanciados y extraños. Un dibujo reconoce, como reacción, representa y crea una fuerza natural, a la que ha identificado por observación. Las que provienen de la definición de los cuerpos son las más tradicionales, fácilmente reconocibles a través de un contexto con un fuerte peso histórico.

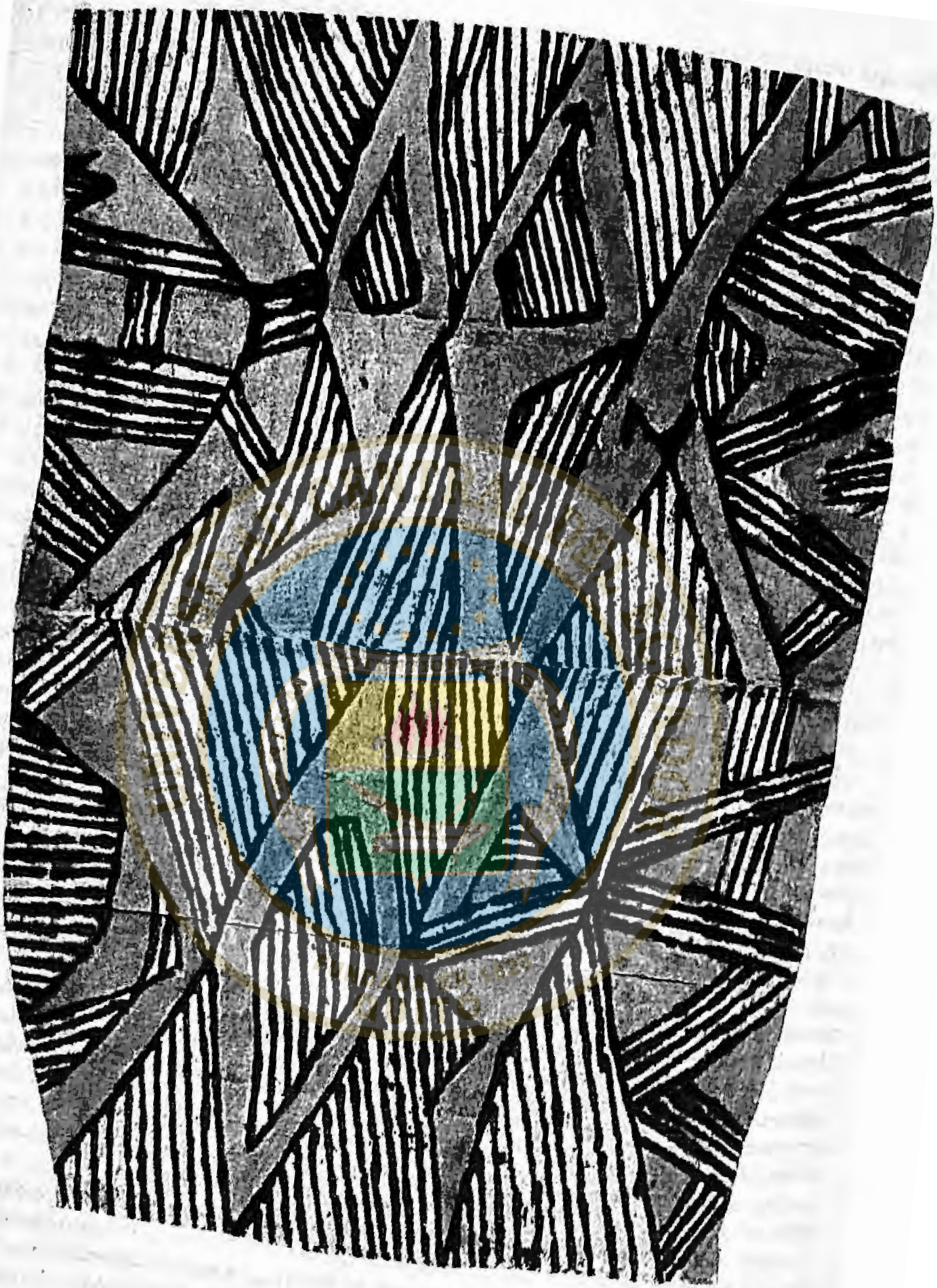
Seguir

Pero el pensamiento, como fuerza de reflexión sobre el mundo, es capaz de describir otro tipo de fuerzas, soportándolas sobre papel, para hacerlas observables, objetivables, detenidas. Incluso es capaz de definir procesos en los que el dibujo ha de tensar su proceso de definición esquemático al máximo, como el cómic, en donde la identificación secuencial de los objetos produce que los rasgos característicos de cada uno de ellos estén muy pronunciados, para que la continuidad de las series sea eficaz, o en donde la estructuración espacial, el encajado y definición de los objetos han de provenir de una multiplicidad de puntos, incluidos los menos característicos, en cuanto es esa forma la que permite animar al personaje o al objeto, proveyendo una unidad de identificación que se origina, como lugar medio, de la secuenciación de las tomas y encuadres. El cine, como promoción de la fotografía, y el cine animado, como promoción del arte secuencial, como gustan autodenominarse los creadores de viñetas, inciden y abundan en esa forma, la multiplicidad conjugada de puntos de vista provenientes de la aleluya, destinada a la formación de una imagen intermedia en la que se evoque, antes que la posición máxima o acmé del movimiento, su evocación como movimiento de transición entre planos. La continuidad o el raccord, fr. *raccorde,* recordar > *cor, cordis,* es el modo temporal en el que una imagen se inscribe en la anterior y preludia la siguiente; esto es, de

cómo una imagen se transforma en serie o genera una segunda posición. Segundo, *lat. secundus* > *sequentĭa*, continuidad, sucesión > *sequi*, seguir. El cómic ha de hilar todas sus imágenes mediante una seriación temporal interna, del mismo modo como el estilo es una continuidad mediante repeticiones de decisión asociada a lo caligráfico, a nuestra conformación corporal y a nuestros recuerdos, y que en una época existe una consecuenciacidad de todas la imágenes que poseen un *raccord* común, en cuanto han percibido de forma conjunta una serie definida de hechos históricos y en cuanto se refiere a una forma mayor de la memoria, la preservada por la cultura, depósito de signos monumentales; por el lenguaje, depósito de signos con sentido; y las imágenes. En el contraste con estas normas mnemotécnicas transmitidas por la tradición y la educación se produce una plena interpretación contextual del signo, se lo coloca en continuidad con el resto, del que siempre corre el riesgo de separarse como una privacidad inane. El conocimiento y las acciones que conlleva crean una distancia, tanto espacial —la distancia perceptiva del arte— como temporal —entre el deseo y su satisfacción— en la que crece la cultura. Como nuestra naturaleza ha desaparecido, todo puede ser naturaleza, en paráfrasis de Lezama. Nuestra naturaleza, entendida ahora como hábitat de referencia, es una creación humana, una construcción gráfica realizada mediante imágenes en continuidad que el artista ayuda a seguir enlazando, extendiendo y tensionando: es decir, recargando de sentido.

Peligro

La experiencia, el término que analizábamos, está constituida como una mezcla entre acción y depósito, entre innovación/renovación y conservación, o mediante las acciones de creación y memoria. Experiencia (lat. *experientĭa*), y las palabras familiares a ella, como experimentar, experto o pericia, indican un modo activo de hacer pruebas en relación a la extracción de datos o la relación con el medio. El radical indoeuropeo al que remite, *per-*, posee el sentido de intentar o arriesgar y a través de esta raíz se relaciona con palabras afines como peligro (lat. *periculum*), como la situación de tensión que sucede alrededor de las pruebas, o empírico (lat. *empirĭcus*, gr. ἐμπειρικός), que se rige por la experiencia, o, en nuestra secuencia, que es conducido o formula la experiencia mediante pruebas realizadas al tensar una relación. El carácter intencional que se le da a determinados hechos humanos para diferenciarlos de los naturales, verbigracia, el modo en que Hegel distingue el arte de la naturaleza muda, proviene del juego significativo recubierto en el lat. *tendĕre*, actividad de desdoblar, extender o desplegar. Tender como extender: sacar fuera de sí o ampliar un hecho más allá de su presencia. Mediante ello, éstas son las pruebas, los intentos. Se abre en tender un campo de significados relacionados con esa acción: intención, intensidad, como aquello que despliega mayor actividad o energía, lat. *energīa*, gr. ἐνέργεια > ἔργον, obra > capacidad para producir obra, tensión y pretensión, lat. *tensĭo, -ōnis, como* «estado de un cuerpo sometido a la acción de fuerzas opuestas que lo atraen» (DRAE), intento. Existe un punto de vista ajeno a la actividad que la provoca y que recibe devuelta su función y al que ya nos hemos referido, culminado en entender, pero que circularía desde el genérico extender hasta la media que contiene la palabra extensión y que nos convendrá más adelante, actuando como un medio que genera tensión entre dos puntos al general polémica, gr. πολεμικός, guerra o



Tatuajes. Pinturas de las mujeres pigmeas del bosque Ituri *(Mbuji design).*

contienda, lat. *contendĕre,* y extraer a su vez las consecuencias de ese actuar. Atender (lat. *attendĕre),* y entendimiento (lat. *intendĕre),* poseen ese matiz: al hablar de la deixis, el señalamiento y la indicación, advertimos que esa acción generaba una concentración de la atención hacia el hecho señalado: un dibujo nos reenvía hacia su referente ausente, pero centra nuestra atención sobre el paradigma de reenvío presente, correal, sobre su descripción lineal. De nuevo el argumento general es acción, movimiento, traslación. Atención es un tender hacia, o un dirigir hacia que en términos perceptivos puede provocar aburrimiento, lat. *abhorrĕre,* horror a lo siempre idéntico, sin variación ni movimiento, o, uno de los componentes más importantes de la valoración artística: sorpresa, *sor-* lat *prendĕre,* a través del francés *surprende,* literalmente un tomar desde arriba, maravillar vivamente. Marcel Duchamp afirmaba en este sentido en sus conversaciones con Pierre Cabanne que «un cuadro que no sorprende no merece la pena», en cuanto a que la incorporación de novedad, incluso de peligro, refleja una determinada relación, tensa —pensemos que el estrés es una reacción normal de atención ante el peligro de relacionarse con el exterior— e intensa, en cuanto provoca reacciones en las que se procura y potencia la acción humana. Pero no olvidemos que los procesos poseen dos caras, y que la carga experiencial que se produce con las pruebas, que genera conocimiento acumulado que identifica a alguien como experto o perito en un tema siempre está cercana radicalmente al peligro: un exceso de novedad hace insignificantes o coagula la comunicación, o, para decirlo en palabras de Séneca y contra Duchamp «Novitas adicit calamitatibus pondus», «la novedad agrava las desgracias».

Pe(n)sar

Resulta evidente que el mundo del arte representa una forma de conocimiento del mundo, mediante medios peculiares que se encuentran, como otras formas de pensamiento humanas, volcadas y pendientes de un sistema de signos. También que la palabra para definir un conocimiento claro y sin dudas es *evidente,* en cuanto es lo comprobable por los sentidos, o aquella percepción que pudiéramos enviar sin duda a una sensación que la ha causado, lo que para nosotros ocupa un lugar elevado en la escala de confirmación. Como en otros medios, el arte elabora los signos que le son propios, o el perfil de los signos que hacen propia su metodología de extracción y puesta en circulación de información del entorno, mediante una selección y elaboración de estímulos que provienen de ese mismo entorno, a los que somete a unas estrategias de elaboración y que, en la medida en que éstas se especializan, derivan en distintas formulaciones técnicas. El arte es una forma de *pensamiento* sobre el entorno, entendiendo el concepto de entorno o de ambiente no exclusivamente circunscrito a una exterioridad o interioridad difusas, sino inscribiendo en él el medio, las propias percepciones y las percepciones de los otros, en una triple gradación de distancias no exclusivas, sino dependientes de ese proceso de realimentación o retroalimentación al que se someten dos niveles de realidad al separarlos, al creerlos o al mostrarlos como tales. Ya hemos ampliado el campo de entorno, contorno, ámbito, ambiente, circunscripción, circunspección, ambas del lat. *circum-,* alrededor, a un plexo de relaciones compartidas entre los cuerpos, que no se constriñen a lo delimitado por sus contornos, sino que se encuentran siempre abiertas a la contaminación del entorno. En cuanto este entorno

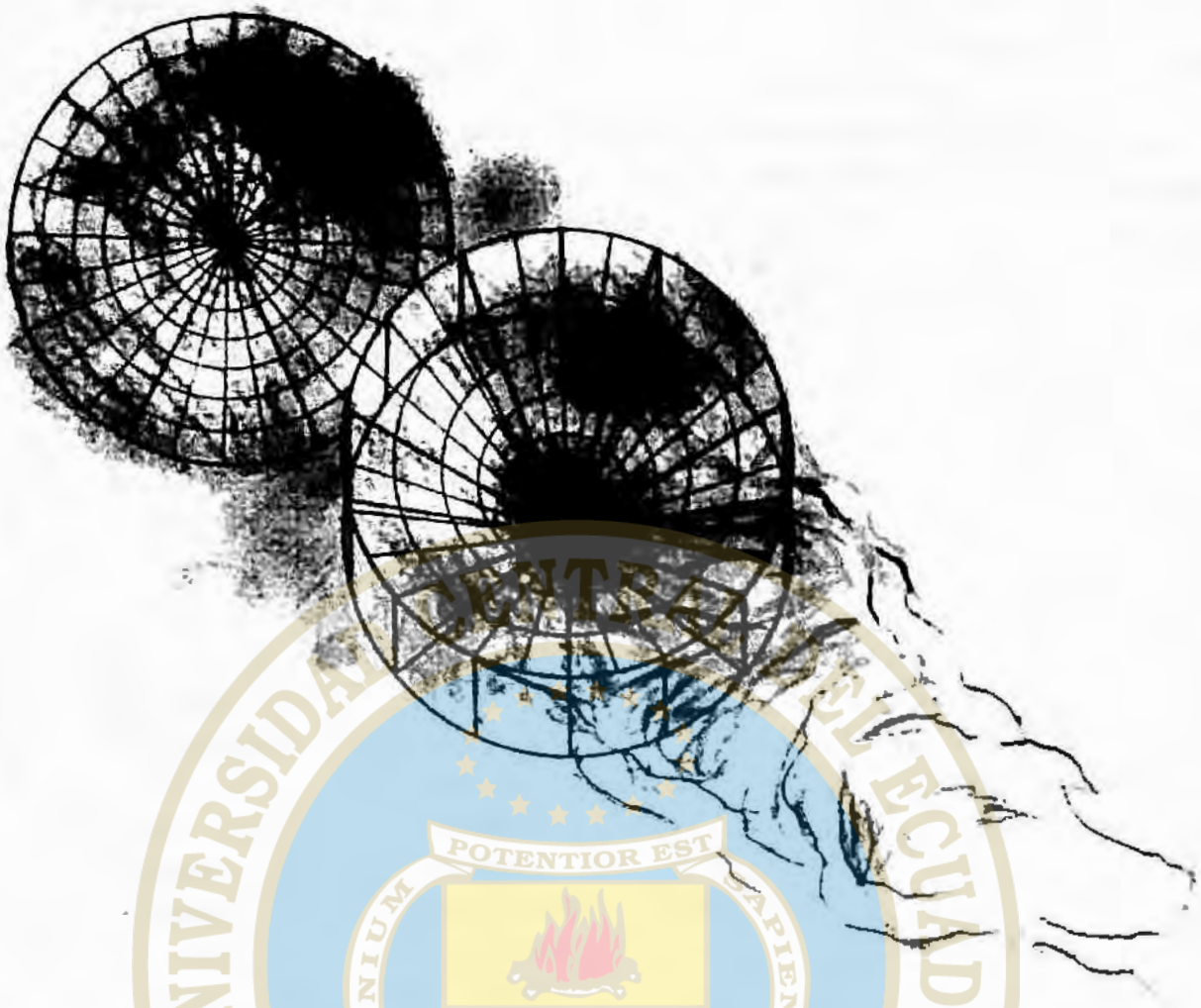
no es sólo material, físico, sino que está compuesto del conglomerado de ideas, palabras y memorias, la tarea de pensar el hábitat a través de marcas, propio del dibujo, incluye también como elementos los pertenecientes a la cultura. La representación ingenua es aquélla que, como el realismo, pretende alcanzar una cercanía indubitable con las cosas a través de una reproducción de sus superficies apariencíales, tomadas asimismo de un criterio de percepción ingenuo, acrítico, en la que la supuesta objetividad fotográfica sería el modelo. Éste es tan sólo uno de los relatos perspectivos de descripción de la realidad: existirían tantas diferencias como soluciones gráficas, una por cada dibujo que examináramos, y éstas podrían contener una serie de invariantes que nos permitieran irlas asimilando como grupos de signos, estructuras, series, sistemas y visiones de totalidad o formas de ver el mundo, concepto territorializado por el alemán, a través del idealismo, en la palabra *weltanschauung* > *Welt*, mundo y *Anschauung*, opinión. Los dibujos son opiniones contrastables con el mundo, sobre el mundo.

Dificultad

El dibujo es un grado de representación concreto de la realidad, que se coloca en relación con ella y de la que extrae y reenvía constantemente información. La realidad se afirma, más exactamente, se confirma, al estar enfrentada a un medio donde se refleja especularmente y que permite generar un dialogo sígnico. La extracción que el dibujo opera de la realidad no se efectúa mediante la comprobación de que determinadas posiciones existen en lo modelizable, recogiéndolas mecánicamente sobre un soporte y fijándola, sino que el dibujo ha de efectuar una selección de los datos que le son propios, que le diferencian de otros sistemas de recogida, para, fijándolos experiencialmente, iluminar, aclarar o definir posiciones en aquello de lo que supone procede. Hasta que no existe un dibujo que delimita una posición de la realidad, ésta no es efectivamente existente. La delimitación es creadora de la característica sígnica, al discernir el terreno propio, fundándolo. *El dibujo realiza lo real*, no lo espera, sino que sorprende a lo real iluminando zonas sin descubrir. Es una fórmula experiencial en cuanto descubre percepciones, al interpretarlas mediante su peculiar sistema técnico, sistema de extracción y fijación. La sentencia de Heráclito es más clara que nunca: «si no se espera, no se encontrará lo inesperado, puesto que lo inesperado es difícil y arduo»; «si no esperas no hallarás lo inesperado, que es inaccesible y no se puede encontrar», diferentes traducciones de un original que nos sirven como imagen para definir el trabajo de representación en esa posición, donde el peligro, la dificultad y lo inesperado, la sorpresa y la maravilla son provocadas. De ahí, el principio de interpretación textual *difficilior lectio potior*, preferir la lección más difícil; no porque tenga más posibilidades de ser verdadera, sino porque requerirá más energía, más actividad y generará un mayor peligro y ganancia experiencial en la tarea de desentrañarla. Compárese al abordar una tarea lo fácil, lat. *facilis*, con el sentido de factible o que puede hacerse, abordable con su antagónico difícil, lat. *difficilis*, irrealizable, para tomar medida del peligro de la actividad y cómo se produce un incremento de las facultades, lat. *facultas, -ātis*, facilidad al operar contra un proceso obvio. O de nuevo, emblemáticamente, en palabras de Lezama Lima en *La expresión americana:* «Sólo lo difícil es estimulante.» Lo real para el dibujo es lo modelizable, it. *modello*, lat. *modŭlus* > medida.

Lo esencial de los signos del arte será para nosotros tratado a través de una primera selección: las operaciones del dibujo a las que temáticamente llevamos dedicados estos volúmenes. El dibujo trabaja mediante una selección gráfica de datos perceptivos de una «realidad» a la que hasta ahora hemos suprimido las comillas, colocándolas siempre en su contexto, para indicar el carácter débil del término, es decir, no autónomo ni independiente, sino siempre tendido hacia los elementos que lo describen y configuran. El dibujo es una operación gráfica de acción, extracción, creación y movilización de información a través de signos. Valga esta definición más para aclarar que ensayamos una multitud de definiciones como forma de proponer distintas perspectivas terminológicas sobre una forma compleja de acción, el dibujo, de tal modo que el lector no consiga una definición acabada, sino la necesidad de interactuar con las presentes, las posibles, generando una figura intermedia, como la del movimiento entre los encuadres de una secuencia o de los fotogramas de un film. Existe una necesidad perceptiva de automaticidad en el reconocimiento convencional de esta relación entre el referente y lo referido por el signo, para evitar la coagulación de la movilización del significado que supondría la aparición de un exceso de atención en la estructura gráfica de un signo, que pasa de este modo a ser vehículo —*vehículum* > que lleva, trasporta— vicario —t. *vicarius*, que sustituye a algo, en el lugar de otro— de un trasvase o de un movimiento significativo. No es posible fijar o fijarse en una sola definición, ni de un término, ni de un cuerpo, ni de un concepto. Todas son tanteos aproximativos, en los que siempre se encuentra inscrito el punto de vista. El prefijo dia- (gr. διᾰ-) aplicado a este sentido introduce un criterio interesante en este tráfago de información entre lo real y lo imaginario. Para encontrar el sentido que un dibujo provoca en su desaparecer como forma gráfica a favor de su valor como indicador posicional —deíctico—, función que comparte con la palabra, deberíamos reutilizar la palabra diaposición, que nosotros tomamos desde su instrumentalización en diapositiva, objeto que permite el paso, en este caso de la luz. El dibujo es una diaposición entre referente y referido. No confundamos el dibujo con el objeto que recoge un proceso, uno de los errores más comunes en la estética, del que Aristóteles no adolecía, sino que identifiquemos el dibujo como la totalidad del proceso de construcción del relato, que permite la acción y circulación de sentido y significado entre dos ámbitos que él mismo crea, lo real y lo reflejado, al separarlos. Para Aristóteles, que hacía del «acto» —enérgeia— la forma constitutiva de todo ente, no sería posible describir al mundo como un conjunto de «cosas» o de «seres», sino como una trama de fuerzas de diverso signo y a diversos niveles y orgánicamente constituidas en campo pragmático. El mundo no presenta una trama cósica, sino energética, de eternas acciones y respuestas, a las que el dibujo ha respondido tradicionalmente procurando detenciones esenciales que identificaban dos términos de relación sujeto-objetiva. Aunque, volvemos a decir, ésta es sólo una de las formas en las que la estructura de captación y ordenación de datos del dibujo puede comportarse. Parafraseando de nuevo a Hegel, la tarea del dibujo es captar, trazar y expresar gráficamente el propio tiempo.

Un trazo es un corte que une, diríamos citando ahora al Heidegger de *De camino al habla*. Al igual que este paso, deberíamos reutilizar otra palabra: el dibujo es una forma diarreica, lat. *diarrhoea*, gr. διάρροια, algo que fluye > ῥέω a través de las formas, que se



Nacho Criado, *Intersecciones*, pabellón español de la Bienal de Venecia, 1978 (boceto). Lápiz sobre papel.

sirve de ellas para traspasarlas y ser ante todo signo móvil, inquieto, deslocalizado y, por ello, procura y provocación de movimiento, generación de tensión y significado con una renovación flexible. Innovar. Como medio de encontrar conexiones, relatos y relaciones entre hechos, desde la definición con líneas hasta sus distintas combinaciones de sentido, como un paso previo que deberá ser *re*novado en el proceso de reinserción significativa del signo sobre lo real y en cada una de las vueltas que este proceso en bucle convoca —recordemos el sentido de tender—. El dibujo no es un objeto, no es una técnica, no es un instrumento, sino todo ello: un factótum, lat. *facĕre,* hacer, y *totum,* todo de diferentes funciones atravesado por la capacidad de provocar sentido.

La naturaleza sígnica

En el mundo del arte se produce este mismo movimiento, que podemos observar en las estructuras lingüísticas, pero en el mundo de la representación artística, como señaló Jacobson, existe un resto importante, una función autorreferencial que señala hacia sí misma antes que al reenvío informativo entre referido y referente: no

todo en el arte queda vinculado vicariamente hacia la comunicación, sino que el arte recrea un importante peso desde y para lo material y formal, y una potenciación de las relaciones que posee con lo real, en su función, hasta ahora apuntada, experimental. Para Jacobson, la función poética del lenguaje se encuentra caracterizada por que la atención se encuentra tensada sobre el mensaje en tanto que mensaje y sobre los signos que lo constituyen, y no tanto en la vehiculación de dirección que ellos comportan.

Poiesis

Poética es una palabra capital en el análisis de la acción artística en la que es necesario detenerse, proveniente del lat. *poetĭca*, y ésta del gr. ποιητική, que trasliteraremos en lo subsiguiente por póiesis; significa producción y se distingue de la actividad del «arte métrica» aplicada a las palabras, tal y como lo distinguiera —e identificara ipso facto— Platón en el *Banquete* (cfr. 205b-c. 206c). El concepto de producción es visto por Platón con la amplitud de incluir toda causa de que algo, sea lo que sea, pase del no ser al ser. Un acto de transformación extrema y de creación literal, en el que late ya una disposición espacial en el prefijo *pro-* adelante y un sistema de tracción en el lat. *ducĕre*, llevar algo adelante, extraerlo del no ser, iluminarlo en cuanto existente. Pero también se asimila a la poética un campo diferente, amplio y ambiguo, en el que se recogen las normas, reglas y principios que los artistas se dan a la hora de afrontar la creación. Suele asociarse a este término la idea de que estas normas son o no explícitas, estableciendo una diferenciación entre una sistematización lingüística, recogida en entrevistas, escritos del autor o, preferiblemente, en forma de tratado —lat. *tractātus*, de la referida raíz *trahĕre*— o cualquier otra forma sujeta a un régimen pedagógico —gr. παιδαγωγικός, conducción de los niños— o propedéutico —gr. πρό-, antes, y παιδευτικός, referente a la enseñanza—, como la cartilla, el cuaderno, el diccionario, la enciclopedia. La explicación de las reglas, dogmas y doctrinas que un artista utiliza en su creación siempre es explícita, con lo que este adjetivo aplicado a una definición parece significar que las formas se explican o explicitan mejor cuando existe una elaboración literaria de los cometidos artísticos, que permiten un acceso educativo y una difusión mayor de sus funciones.

Tratado

La poética de un artista siempre es explícita, en cuanto no existiría un artista sin obra y sin esa consideración por parte de la sociedad o un grupo social, en el ámbito temporal en que se produzca y con la extensión comunicativa que sea. De este juego de interdeterminaciones derivarán distintas valoraciones o gradaciones de valor de la obra. La poética se encuentra inscrita, implícita, implicada, doblada, tendida o plegada en la obra y proviene de una lectura, elección o selección personal de las formas múltiples en las que su época se encuentra sumergida. Los tratados o los escritos de artistas no son una obra secundaria, que proviene de la clarificación de las fórmulas poéticas misteriosamente implicadas en su obra, sino que poseen una calidad paralela o semejante a la obra, en cuanto reacciones poéticas ante su ambiente, reflejadas mediante sistemas experimentales diferentes o que encuentran en el trabajo del artista un

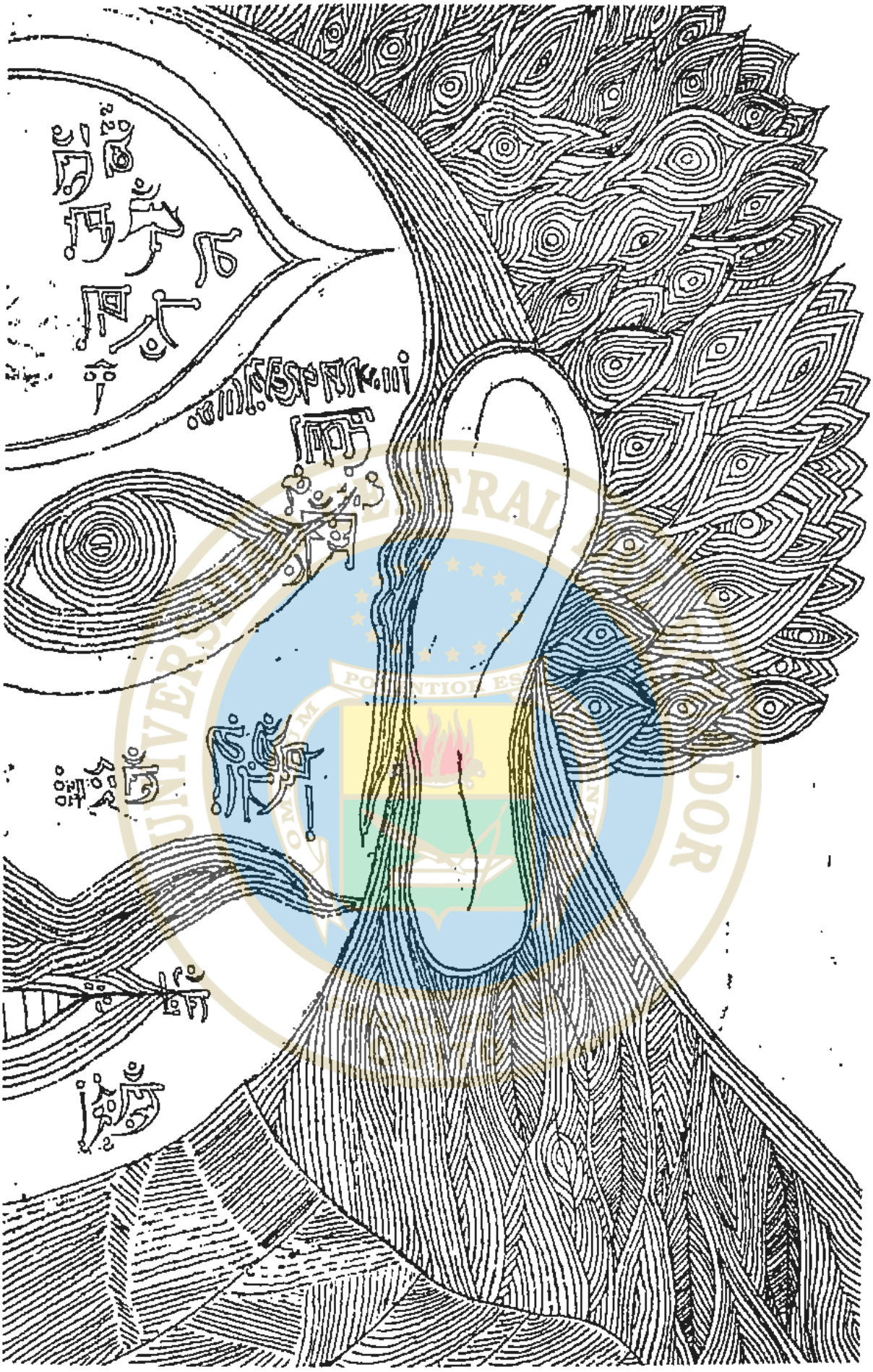
grado de confluencia. La poética de un artista siempre es una manifestación. Y el misterio (gr. μυστήριον > rito cerrado), de ese aparecer proviene de lo cerrado en la obra, que siempre se resiste a ser explicado por completo. Lo misterioso en el arte es aquello que no vemos. La raíz indoeuropea mu-, que se refiere a una acción perceptiva hecha desde un canal cerrado, como la de musitar o murmurar, y de la que proviene una familia de palabras como mudo, mutis, encuentra para la plástica concreción a través del verbo μύω, cerrar los ojos, apagar la vista, de donde proviene misterio y mística, al igual que miopía. Los escritos de Giacometti o los dibujos de Víctor Hugo, los poemas de Henri Michaux o los caligramas de Apollinaire no son obras secundarias, dependientes de un primer referente, sino formas referenciales con valor propio, una derivación de la visión en otro objeto, que aún depende del conjunto *poiético* del autor y que como tal, conforma una serie reconocible y manifiesta, a la que puede reenviarse una serie que proceda de cualquier otra deriva sígnica. Al igual ocurre con cualquier obra paralela de un artista, en la que las tensiones potenciales y poéticas buscan un grado de variación que huya del aburrimiento y vuelva a integrar la sorpresa de la interacción con el medio, el juego en su consideración más seria, dentro de su acción creadora. Los escritos de Leonardo son una obra de arte paralela a sus obras mayores, tan sólo existe ante ella un prejuicio valorativo que es necesario que vayamos erradicando, del mismo modo que dibujos, esbozos y rasguños eran considerados históricamente como obras de un valor dependiente de las obras mayores a las que estaban asociadas, sin valor propio, y nosotros podemos considerarlas desde su reposición en el conjunto de decisiones biográficas de un artista, o lo que es lo mismo, un signo más en el que un hombre se apoya para configurar gráficamente su vida y valores.

Significar

El mundo del arte convoca signos con una mayor virtud autoconsciente, o con una mayor derivación de esfuerzos entre lo puramente comunicativo y lo metareferencial, gr. μετα-, más allá de, o aloreferencial, gr. ἀλλο-, otro, diverso. Los signos del lenguaje poseen una evidente estructura gráfica y material, sea sonora o dibujada, en la que puede producirse algún acercamiento. El dibujo no es otra cosa más que una acción provocada e intencional que genera un signo gráfico: diseñar, como uno de sus sinónimos apuntaría a esta forma que posee su paradoja lingüística en las cercanías: el dibujo crea o abre un significado, y lo abre desde el cierre μύω calculado de parte de sus alusiones, que convierte en formas sin control o de difícil posesión. Todo ello se resume en entender que significado no quiere decir otra cosa más allá del lat. *significāre, signum > facere,* hacer signos.

Palabra

La estructura perceptiva de palabra y dibujo es diferente: mientras que la palabra posee una compleja articulación sígnica audiovisual, los signos del dibujo son exclusivamente visuales, más allá de amplificaciones o préstamos a (de) otros campos mediante la sinestesia que nos permite referirnos al diseño o dibujo sonoro. Los signos del dibujo se encaminan al establecimiento cognitivo de diferencias visuales. El par *referencia,* en función de la modelización externa que establece comparaciones entre posiciones y regula los espacios mediante ellas y *diferencia,* como organización inter-



Severo Sarduy, *Sin título*, 1973 (acrílico sobre papel, 30 × 24 cm).

na de las oposiciones constituye parte de la *gramática grafica* del dibujo. Pero la función perceptiva se haya concentrada, en cierto grado de exclusividad y exclusión, hacia el sentido visual; por otro lado, el sentido que mayor cantidad perceptiva aporta a nuestra relación con el medio, superior al auditivo y muy superior al resto, aunque tan sólo perceptualmente, en la aportación de datos. Otras funciones de información del entorno, como la capacidad ambigua de la evocación, se conectan con mayor facilidad mediante canales perceptivos en el que el peso de la distinción y claridad no está tan tradicionalmente dirigido como en la vista. Ver, mirar, observar son las funciones básicas en la percepción del dibujo, en la que el objeto es un lugar intermedio, de paso, entre la mirada del autor que recoge del modelo —sea éste real, como una modelo, sea éste de otra índole, como los dibujos libres o mezcalínicos de Michaux— una información que deposita y fija sobre un soporte para que alguien, otro o el mismo autor entendido como lector, vuelva a interpretar el dibujo mediante la mirada. La vista, al ser el órgano rector de nuestro conocimiento, se ha convertido paradójicamente en previsible: es posible imaginar —dentro de que nuestra función en este libro sea la de proporcionar una gramática de provocación ante la creación gráfica— en qué modo cambiaría el paradigma clásico del dibujar la introducción de una mayor presencia del resto de los sentidos. Los sentidos obviados por la vista esperan tan sólo una combinatoria que responda a las funciones generales señaladas para la actividad de diseñar, y que no se circunscriben a sus términos clásicos. El dibujo no sólo es lo que ha sido, dentro de una definición cerrada, sino que depende de lo que queda por abrir desde su tarea, en cuanto el dibujar es un proceso de conocimiento e intermediación entre dos fórmulas cambiantes y flexibles: percepción y conocimiento.

Grado

Podría proponerse una gradación entre visión, mirada, observación, contemplación y teoría a través de una escala de atención, en la que partiéramos del hecho fisiológico, *ver,* hacia una visión dirigida, *mirar,* una dirección atenta, volcada en aquello que se le opone, y que en algún modo es reconocido en este acto, *observar,* una indagación mantenida, *contemplación* y una visión de conjunto, que relaciona todos los ámbitos, la *teoría.* En esta escala ambigua de perspectivas podríamos introducir, no linealmente sino elaborando coordenadas para cada matiz, otras formas, como soslayar, enfocar, encarar, apuntar, guiar, atisbar, ojear, otear, percibir, fulminar, avizorar, vislumbrar, entrever... en donde cada grado es un tono, y en este aparecer de diferencias de calidad nos encontramos en un terreno donde el dibujo actúa sobre las palabras: la diferenciación visual, al ser el sentido que más datos nos entrega, es tomada como ejemplo virtual para construir acciones donde esta diferenciación sutil es precisa: matizar «graduar un color con delicadeza» es una palabra según Corominas de origen incierto, es común a tres lenguas romances de España y delimita una variación infinita, en la que cada aspecto posee una característica propia.

Cuestión de matices

Matizar es graduar con delicadeza, para la Academia, que señala su utilización en pintura desde el siglo XII. Palabra propia del castellano, cuyos correlatos francés, *nuances,* o inglés, *tint,* inciden en la gradación del color como lugar ejemplar para la di-

ferenciación, al igual que tonalidad, gama o paleta, utilizadas no como sistema de diferenciación mediante divisiones graduadas de la realidad, sino como formas en las que se exponen la totalidad dividida y unificada a la vez, términos de posibilidad, como en el sentido figurado de disposición de elementos ordenados según una graduación de cortes. En mi desconfianza de la estadística, tan sólo aportaré como datos que el grado de diferencias que la psicología propone para un observador medio circula entre 100.000 y un millón, mientras que el número de palabras que utiliza y conoce de este modo puede suponerse entre 2 y 10.000. Si partimos de la idea de que la gradación natural es infinita, los sistemas de captura —lingüísticos o perceptivos— son, como punto de partida, fruto de una limitación precisa. Pero la proporción, tomada *grosso modo*, nos puede servir de base para afirmar la aparente desproporción entre las matizaciones visuales y las gramaticales, aunque teniendo en cuenta que gran parte de los colores para ser expresados contextualmente utilizan formas perifrásticas o circunloquios, la desproporción no es tan evidente. Sí es interesante anotar que el grado de diferenciación sutil es un correlato entre la educación, la experiencia y la capacidad lingüística, entendida no como forma asociada a palabras, signos o grafismos, sino como medio de articulación relacional de sentidos, término al que sí apunta la forma de referencia contextual de *peri*frasis y *circun*loquio. Cuando el lenguaje no es capaz de captar un matiz, lo puede expresar en relación a algo conocido y reconocible, creando un nuevo signo mediante conjugación de dos sensaciones preexistentes, para definir y fijar una posición en lo real. La visión es la forma fisiológica mediante la cual el ojo es golpeado por las sensaciones del exterior, transformándolas en impulsos eléctricos y sometiéndolas a sucesivas codificaciones.

Ojo

El ojo es un *re*ceptor luminoso, captura determinadas longitudes de onda y las ordena según reglas perceptivas que más tarde y de forma similar serán traspuestas instrumentalmente por las prótesis perceptivas y técnicas del dibujo. Cada una de las técnicas tiene un eco perceptivo concreto: están diseñadas como medios de captación-recepción de aspectos perceptivos que al ser fijados sobre un soporte permiten experimentalmente una demora perceptiva. Las técnicas plásticas son estrategias de creación de *luz lenta*, o de retardo y demora perceptiva. La fijación de contenidos es el medio por el cual se vale nuestro conocimiento para crear un laboratorio de observación de formas vitales caracterizadas por la velocidad y el cambio. Cada forma en el dibujo se concentra en una parte de la multiplicidad del fenómeno al que se enfrenta, selecciona una de sus características formales, la aísla, creando una nueva unidad perceptiva, y la fija sobre un soporte haciendo observables fenómenos que podrían pasar desapercibidos. Las prótesis técnicas e instrumentales de visión están diseñadas para ampliar y modificar nuestros umbrales perspectivos, para hacernos mirar por encima de los horizontes previsibles y de las formas presentes. Como herramienta de definición, el dibujo genera un horizonte > lat *horizon, -ontis*, gr. ὁρίζων, -οντος, lo que se suele trasliterar como horismós o horos, para denominar al límite, definición, término. Un horizonte está compuesto por las cosas definidas por la visión: corresponde al límite visual. Las prótesis de conocimiento gráficas permiten ampliar el horizonte, moverlo, de forma similar al instrumento de navegación aérea que recibe el nombre de horizonte artificial, y que permite suponer lo que está más

allá de lo que podemos ver. La vista, frente a los implementos ópticos, pasa a ser un órgano simple, de modo que ver sin ayuda micro o macroscópica se conoce como a simple vista. El dibujo es una nueva forma de ver alrededor del horizonte, mediante cualquier matiz de acción seleccionado para ser amplificado o generado como valor mediante una concentración perceptiva.

Ejemplo

Un dibujo realizado con líneas negras sobre fondo blanco posee una serie de claves de reenvío que convierten su presencia enfrentada a nosotros, mirones en este momento, en una compleja serie de intercambios de significados, o en una vinculación y reenvío entre las formas materiales presentes y las formas ausentes que simbólicamente se conectan con ella. No podemos concluir que, ingenuamente, la presencia actual sea suficiente para comprender un dibujo, ya que como forma concreta sirve de lugar de paso y transición entre un número enorme de significados que no acaban de agotarse, provocando además la aparición de renovaciones de sentido. Todo objeto cultural requiere de una demora interpretativa, que rellena desde el trasfondo la mera presencia. Analizada desde la ingenuidad de la mera presencia, ninguna obra tendría significado, sino que podría y debería describirse como una sencilla acumulación de materiales. El significado es un juego, un poner en juego y relación todos los detalles perspectivos que la obra posibilita: nunca se reduce a la formalidad de un objeto, sino que es la línea media en la que se conjugan las fuerzas puestas en acción por un compuesto de elementos, en el que se incluyen todos y cada uno de los hasta ahora analizados: la figura que mejor lo definiría en su multifacetación sería un cubo de Rubick, en su continuos giros, en su multiplicidad de combinaciones y en las distintas perspectivas objetuales ofrecidas por un objeto mecánico que administra un cambio. Tan sólo una sutil diferencia: no hay solución en la representación, tan sólo un continuo cambio, tan sólo el cambio permanece, o, para decirlo con Pessoa, la verdad cambia, permanece el error.

Tomemos un ejemplo: de la *Emblemática* de Alciato el emblema CLII, *In vitam humanam*, del que nos desprenderemos de su trasfondo histórico, de la visión contextual, narrativa o histórica para concentrarnos en el análisis > gr. ἀνάλυσις, distinción y separación de partes, de sus componentes gráficos. El dibujo ha suprimido toda referencia al color, a la matización de grises y está conformado por líneas negras sobre fondo blanco. Luego no ha reducido la referencia al color, sino que la ha bloqueado convencionalmente hacia aquella combinación que mayor contraste visual produce, en una búsqueda pragmática de eficacia comunicativa. Blanco sobre negro que hemos considerado por un momento como no-colores, negación de la gradación luminosa en función de su reducción máxima. No se representa el color, como fuerza principal, sino el contraste. Para ello, la convención significativa ha asimilado el blanco del soporte papel a la luz, de la que se va extrayendo la sombra máxima, la que delimita el contorno de los cuerpos mediante sustracción del fondo, mediante su ocultación. La estrategia es reducir la representación a un juego fondo-figura aclarado, en cuanto el fondo tan sólo es la continuidad borrosa sobre la que se producen los relieves corporales. Una historia de los fondos representacionales, de la escenografía asociada a ellos nos llevaría a definir elementos técnicos de borrado u oscurecimiento, desdefinición y vaporosidad, vaguedad e imprecisión, que obligan al ojo, entrenado en la búsqueda clara y distinta, a bus-



Andrea Alciato, «In Vitam Humanam», *Emblemata*, 1531.

car el matiz en la asunción de lo nítido. La relación de dibujo y pintura puede considerarse mediante una diferencia de grado: no depende tan sólo del uso de color, sino de la forma estructural en que se realiza la cercanía con el referente. Color (lat. *color, -ōris*), nos remite a la raíz indoeuropea *kel-* cubrir, proteger, en donde se relaciona con la palabra latina *occultus*, dándole la razón a Goethe, quien considera a los colores semisombras, formas en las que la gradación máxima de la irradiación luminosa se opaca, en modo gráficamente semejante al artificio de la acuarela. El color es una forma que oculta la luz, al igual que el dibujo funciona mediante ocultaciones y mostraciones, ostensiones de símbolos convencionales de luz y sombra. El color, como semisombra, introduce el juego de grados en el que podemos hacer una división politonal > lat. *tonus*, gr. τόνος, tensión de la escala en que se organiza el contraste representacional. Si podemos traducir tono por tensión, aplicada a una cuerda, y desde ahí establecer un juego de gradación de acciones —tender en una gama la cuerda para obtener resultados calculables—, nos encontraremos con el mismo juego de tensión al que nos hemos referido con el matiz. Entre el dibujo y la pintura existe una separación de matices, así como de estructuras: el dibujo se encuentra en el esqueleto (gr. σκελετός desecado), de la pintu-

ra. Es pintura en la que sus medios se han reducido esquemáticamente a las estructuras mínimas de relación, cerca del grado cero de la representación, o quizás generando el grado cero de representación, como celda vacía que permite el movimiento articulatorio, el arte, en el resto de las estructuras sígnicas que la utilizan técnicamente. Las palabras utilizan las técnicas gráficas asociadas a su exclusiva forma referencial: como lugar intermedio entre sígnica, mímica, sonido. En nuestro ejemplo, se han asumido una serie de convenciones: el contraste como forma única de lectura, de modo similar a como se utiliza, por motivos de eficacia perceptiva, en la escritura. Los matices se han reducido al mínimo, como forma de procurar atención sobre las formas que generan continuidad: puntos y líneas. El contraste entre blanco y negro, discrepancia perceptiva máxima, se establece simbólicamente entre las definiciones de punto y línea, que podríamos caracterizar según pares de oposición: adimensionalidad/dimensión, estaticidad/movimiento, concentración/desarrollo, intenso/extenso.

Punzadas

Punto (lat. *punctum* > *pūngĕre*, punzar), es el recuerdo de una acción, de reducidas dimensiones, en la que se marca el inicio de una operación de medida, sea mediante un compás o sea el inicio potencial de una sucesión. El punto es la determinación abstracta de la posibilidad de medir, en tanto selección neutra, que tiende a la adimensionalidad de una posición. Su valor individual es reducido, pero su potencialidad es máxima. Su aspecto paradójico es recogido por la geografía, quien considera al punto como el «límite mínimo de la extensión, que se considera sin longitud, anchura ni profundidad». Geometría y geografía son dos formas en las que la abstracción representada por la combinatoria entre punto y línea, en la representación plástica plana determina su primera aplicación práctica: geometría (gr. γεωμετρία), y geografía (gr. γεωγραφία), significan descripción gráfica (γράφειν), en el sentido de escribir, y medida (gr. μέτρον), ídem, mesura del mundo. La operación de medida es uno de los fundamentos del dibujo, entendiéndola en su intensidad como la proporción de las dimensiones de un proceso de captura. Ya nos hemos encontrado con ella en cuanto modelizadora, en cuanto reparto en medida, encasillamiento de formas.

Delinear

La aparición de la línea nos presenta un nuevo elemento que ya de por sí ocupa una forma sinónima en el campo del dibujo: dibujar o delinear significa delimitar mediante sucesiones de puntos el contorno o las formas significativas de un cuerpo. Dentro del juego de definición en el que nos hemos adentrado, el aspecto dimensional que posee el punto es fácilmente comprensible para un dibujante. En su mirada al objeto existe una doble fijación, más allá del aparente juego de palabras. El dibujante se fija en los puntos destacados del objeto, aquellos en los que se producen variaciones significativas por su contraste o por la forma en que desde ellos puede explicarse o desplegarse una trayectoria de descripción. El ojo se fija en ellos para plasmarlos en el soporte. En este juego consiste gran parte de la estrategia de la relación con el modelo. Fijar, del lat. *figĕre*, significa clavar, como uno de los primeros sentidos que desde la elaboración técnica nos aparece exportado al campo del senti-

do de la percepción. Fijar, como un sistema de extraer algo del movimiento, volverlo permanente, procurarle firmeza y seguridad. La mirada que establece una posición busca esa fijeza, en cuanto es esa misma fijeza la que se dispone sobre el soporte: lo efímero del transcurrir vital es precisado, regulado y dispuesto mediante la determinación de los puntos en los que puede resumirse la dimensión o medida de un cuerpo. Contorno es una palabra que comparte ese origen técnico, desde su sentido de colección de líneas que limitan un cuerpo nos envía al griego gr. τόρνος > torno, giro, vuelta, derivado de la actividad de perforar, taladrar, asociada a la tarea del torno en las acciones de trepanar o agujerear un cuerpo, fijando un punto en él. El contorno fija la línea externa mediante la comunicación de los puntos característicos, en el mismo modo que funcionan los cartones agujereados que en dibujo sirven para transferir estructuras y posiciones entre soportes, soplando carbón por sus huecos agujereados, o remarcando las incisiones. El punto espera a la línea, si se nos permite la licencia, como potencia adimensional que al ser inscrita en una sucesión de sentido marca una diferencia territorial, secando la fluidez en la que se producen las transformaciones de los cuerpos, o creando esqueletos, momias y esquemas donde esa desecación hace de lo cambiante algo permanente. No en vano la raíz indoeuropea de tierra, *ters-*, posee el sentido de secar, en cuanto el territorio es lo fijado, seco y ajeno a la movilidad y cambio de lo acuático. El juego fluidez/sequedad se dará, de este mismo modo, dentro de los componentes técnicos de fijación, que se convertirán en fijos al secar la fluidez que permite su manipulación. El arte, como veremos al tratar los materiales, es una momificación literal, ar. *mūmiyā,* betún de embalsamar > persa *mum,* cera que extrae de sus elementos el componente líquido para hacer permanente su disposición relacional.

Lápiz

Las herramientas del dibujo se pueden caracterizar como formas técnicas de fijación de posiciones, de líneas y puntos, a través de la acción combinada de dos elementos: un elemento seco, permanente, difícilmente manipulable y que recoge de forma estable un cebo o tractor perceptivo, como el color o el contraste y que podríamos resumir en la palabra pigmento (lat. *pigmentum,* forma) —procedente de un proceso de degradación mecánica, artificial o natural de una forma mayor estable, como una roca convertida en tierra, pulverizada, una madera desecada artificialmente —carbón— o una arena y que el artista puede someter a diferentes estados de purificación para conseguir un equilibrio concreto entre estabilidad y fluidez, que debe asociarse obligatoriamente a un aglutinante, lat. *agglutināre,* procedente a su vez de *gluten,* engrudo o cola, lat. *colla,* y éste del gr. κόλλα, que permite reunificar lo degradado en la permanencia física del pigmento.

El proceso de unificación de la imagen que debe conseguir el dibujo se encuentra preludiado en este sencillo hecho físico: un aglutinante unido a un pigmento reintegra una fluidez al producto de la unión de ambos que permite una manipulación flexible por parte del artista. Manipular (lat. *manipŭlus),* es un verbo adecuado para un proceso, el de representación plástica, técnicamente dominado por una herramienta, la mano, que manufactura los artificios gracias a ser el apéndice corporal con mayor capacidad de diferentes articulaciones. El que el latino *ars* se encuentre relacionado con mano a través del nombre de parte de sus huesos, los artejos, no es tampoco casual. El pigmento se transforma temporalmente en un compuesto fluido, que

recibirá diversos nombres en relación, no tanto al tipo de pigmento sino al tipo de aglutinante, lo que determinará del mismo modo las técnicas, tiempos y expectativas de control de su relación con lo representado. Podemos establecer una correlación entre técnica plástica y aglutinante, que en bastantes ocasiones tomarán de su adhesivo la carta de identidad de este modo:

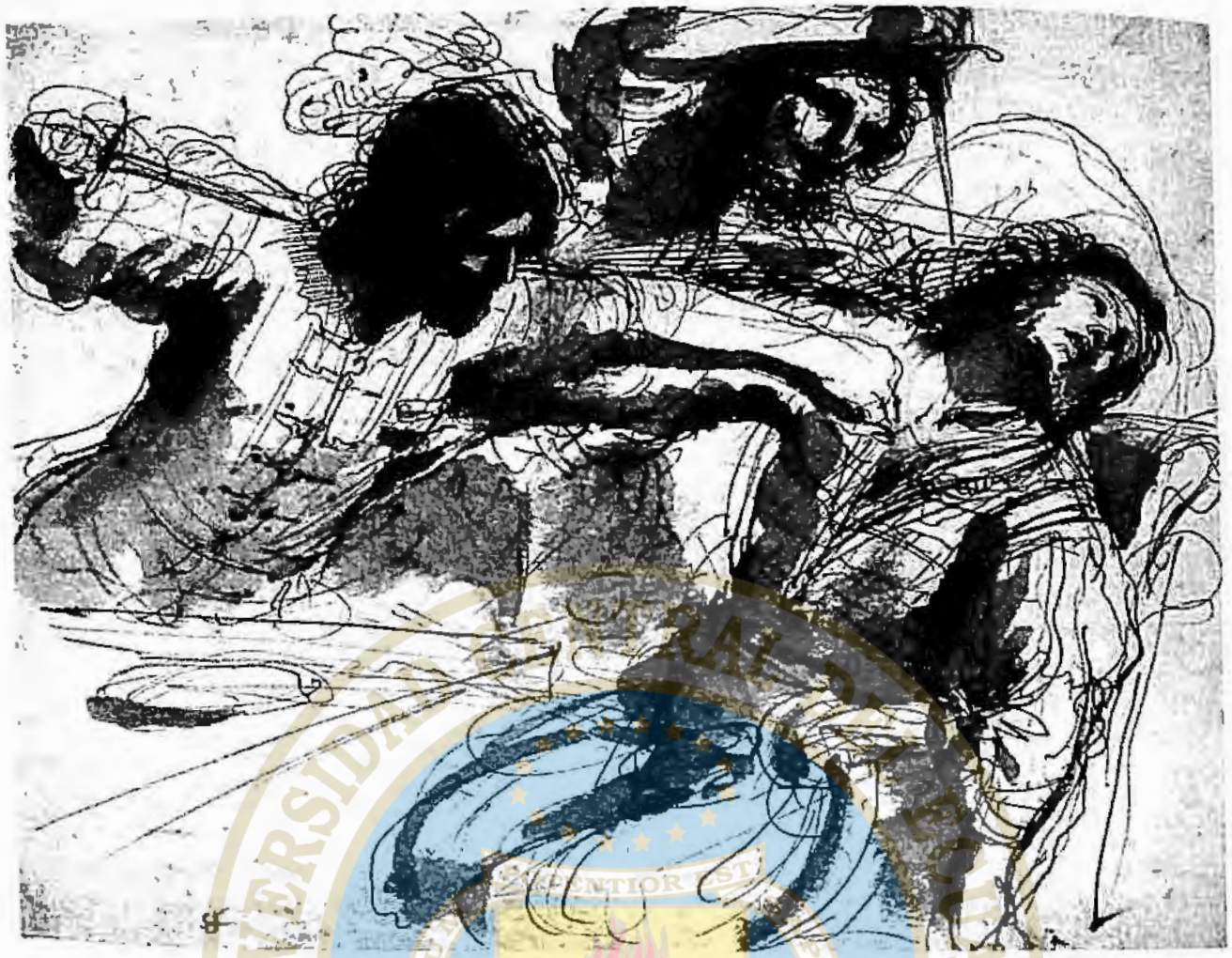
Medio	Aglutinante	Medio	Aglutinante	Medio	Aglutinante
Óleo	Aceite	Temple	Caseína	Acrílico Huevo Goma Glicerina	Plástico Polímero
Pastel Carboncillo	Sin aglutinante Goma o resina posterior	Acuarela	Goma Arábiga	Tinta	Goma
Encáustica	Cera	Gouache	Cola o mezclada con pigmento blanco	Fresco	Yeso
Fotografía	Pigmento: Sal de plata Fijador: Tiosulfato sódico, potásico o amónico	Collage	Cola	Lápiz	Grafito

Fluido

Los instrumentos de conducción de esa fluidificación temporal y efímera de pigmentos semejan normalmente prótesis digitales que complementan y refinan la manipulación. El lápiz o el lapicero indican diferentes longitudes en la prótesis (lat. *lapis*, piedra), como forma simbólica por excelencia de lo permanente licuefactada por su asociación a una grasa, el grafito, que dispone el elemento más característico y probablemente el que mejor resumiría la acción de dibujar. El lapicero es un alargador antepuesto al lápiz, tanto como el bolígrafo denomina al artilugio técnico que sirviéndose de una bola sirve de paso y administrador para un tubo de tinta permanente. Lápiz y bolígrafo se diferencian en una simple faceta, que oculta una arquetípica preocupación. El lápiz genera trazas modificables, mientras que el bolígrafo posee un mayor grado de permanencia, aunque depende técnicamente de la fotosensibilidad de sus pigmentos, que no aconsejan su uso para formas, por ejemplo, que deban asociarse a lo museable, entendido como el mayor panteón o receptor de lo permanente, en forma de exposición monumental al grupo social. El portaminas, como el la-



R. B. Kitaj, *Basado en el Giotto,* 1977 (detalles). Óleo y carboncillo sobre papel.



Giovanni Francesco Barbieri, «Il Guercino» (1591-1666), aguada.

picero, sigue conservando su valor protésico y el recuerdo a la forma permanente de la que es degradación temporal fluida, mina; por vía francesa > *mine,* y desde el céltico *mina,* indica la misma fuente mineral que en lápiz. Pincel, cat. *Pinzell,* brocha, it. *brusca,* pluma. lat. *pluma,* forman un grupo designado por el modo de distribución del pigmento sobre el soporte, que multiplica las posibilidades de gradación y matiz dentro de la línea, atendiendo a la generación de textura, presiones, impresiones, graduaciones diferenciables, como si retomáramos el término color desde su empobrecimiento a un grado de matización cero, pero que entrega fórmulas de comunicación gestual intensas con el cuerpo.

Recuerdo

Un gesto con memoria, mediado por un transmisor de vibraciones, fuerzas y energías, al igual que la aguja del fonógrafo transforma en sonido las variaciones de relieve sobre un soporte determinado. El lápiz interviene para hacer perceptibles pensamientos y reacciones corporales ante la información, amplificando su presencia. La respuesta protésica de cada elemento se haya imbricada en la escenografía completa donde ésta se presenta: escribir sentado, sobre una pizarra, dibujar articulando los artejos, la muñeca, el codo o la totalidad del cuerpo hará que se necesiten agujas diferentes con las cuales punzar, apuntar y delinear depósitos de gestos diferenciados so-

bre un soporte. Tan sólo un apunte sobre esta línea: los primeros fonocaptores fueron concebidos como mediadores entre el sonido de la voz y el grafismo: mediante un altavoz capturaban las vibraciones de la voz que transmitían a un cilindro ennegrecido con humo, donde eran recogidos, mediante una aguja, en forma de dibujos. El ideal que se perseguía era transformar la palabra en signo, no recoger su vibración. El fonoautógrafo de Edouard-Leon Scott de Martinville, patentado el 25 de marzo de 1857 en Francia, presentaba ya esta necesidad gramofónica que aún está sin resolver, y que dentro de los programas de reconocimiento informático de voz sigue manteniendo esta tensión representativa en la actualidad.

Concretar

Un dibujo del Guercino. O un ejemplo de la operación mental y de sentido que debe llevar a cabo el dibujo para significar y para, desde una elaboración específica de materiales, proponer una unidad gráfica para lo que, de otro modo, sería una acumulación informe de datos o materia. Este dibujo, para nosotros, tiene *sentido* > lat. *sentīre*, es decir, provoca en nosotros sensaciones que somos capaces de reincorporar en una dirección concreta. La raíz indoeuropea de sentido conjuga ambas funciones: *sent-* es tomar una dirección, a la vez que es una orientación para la mente y una percepción por medio de los sentidos. Su forma de apuntar podríamos denominarla deixis objetiva, una indicación dejada como una huella de las cosas en los objetos, que nosotros somos capaces de reintegrar en el plexo vital o de totalidad al que pertenecen y del que fueron extraídos. En su proceso de reintegración, las percepciones recuperan la experiencia que las produjo, apareciendo como sonidos simpáticos o harmónicos, las razones caligráficas de su autor, su rúbrica, lat. *rubrīca* (der. de *ruber*, rojo, porque parece que las anotaciones eran escritas en este color distintivo), a la vez que la firma del tiempo que acogió la representación, su época, lat. *epŏcha*, y ésta del gr. ἐποχή > detención. Todos ellos son marcas que han quedado de algún modo inscritas en la representación. Todo ello es posible que se recupere (lat. *recuperāre* > retomar o adquirir lo que antes se tenía), en cuanto se comparten planos perceptivos entre el lector de la obra y su autor, términos que pueden ser coincidentes. El reconocimiento es una empatía o simpatía (gr. συμπάθεια), experiencial y gnoseológica. Sentir y pasión son las dos expresiones relacionadas con el reconocimiento de una forma. Tan sólo diferenciadas por la dirección —el sentido— de donde provenga el estímulo perceptivo, aunque ambas palabras son matizables e invertibles. Sensación, fenómeno psicofisiológico por el que un estímulo interno o interno, en forma de un determinado tipo de energía (gr. ἐνέργεια > gr. ἔργον, acción, obra, trabajo) es captado, transmitido y procesado por un órgano (gr. ὄργανον > gr. ἔργον, sensorial). Al igual que las estrategias de captura del dibujo son formas sensibilizadas hacia determinadas series en la realidad, que reconocen, captan y transforman, los órganos sensoriales están imbricados, como certeramente supo proponer Bergson, en la forma energética que captan, como si estuvieran, invirtiendo la fórmula antropocéntrica, creados por ellas o, al menos, fueran corresponsables de la acción. Suele ser considerada la sensación como el espacio de contacto de nuestra experiencia con la realidad, que desde ella se elabora en percepción para más tarde sufrir el proceso de abstracción que la convierte en pensamiento. Distingue la sensación ámbitos de captura implicados en su umbral: nuestro captar es ahora dis-

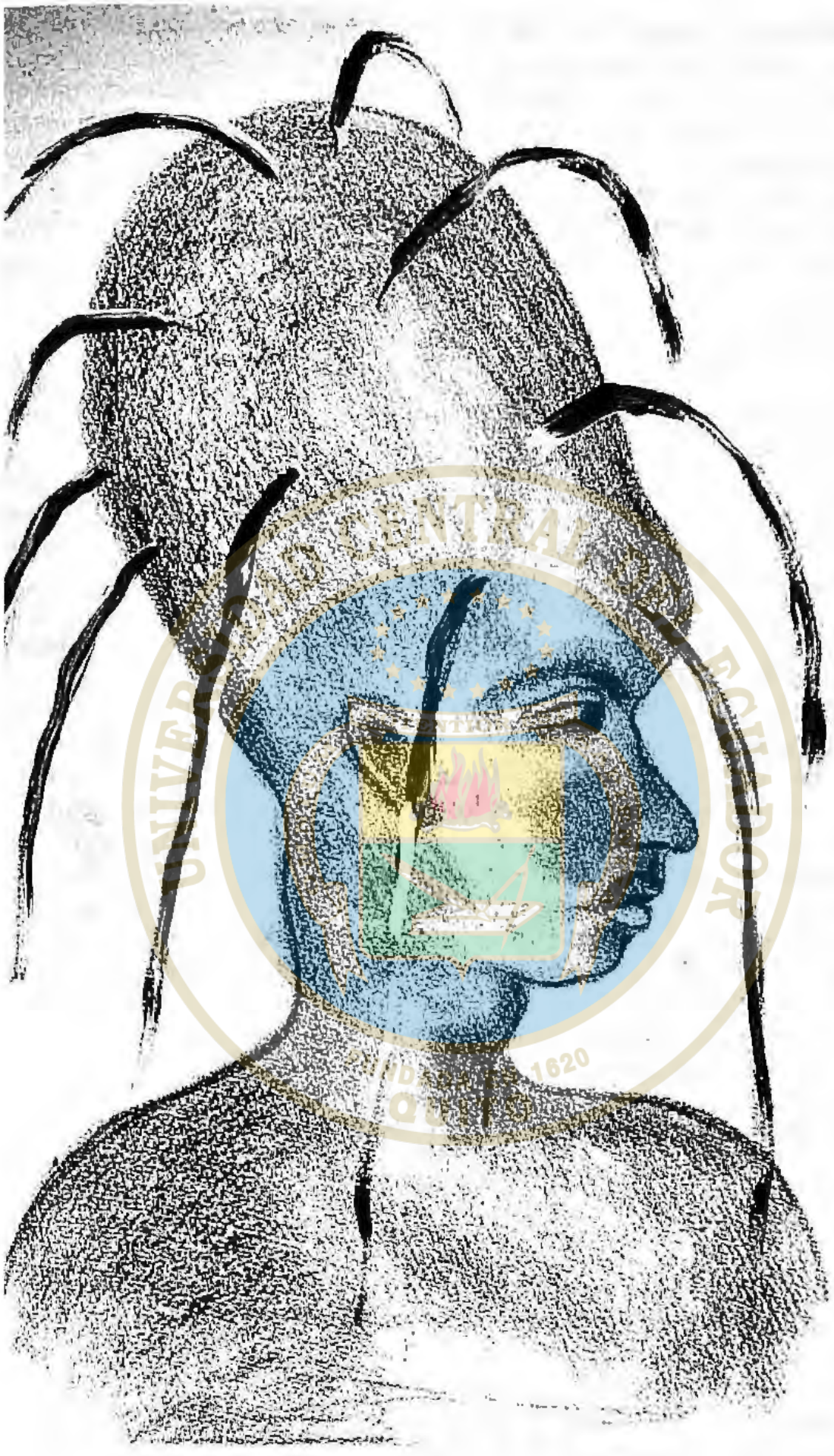
puesto en nuevos espacios delimitados por la aparición de estímulos lanzados desde el exterior. La línea marca el interior (lat. *interĭor, -ōris* > *ĭnter, entre),* desde el que miramos y la exterioridad (lat. *exterĭor, -ōris* > *extra,* fuera de), donde residen prácticamente las cosas. La línea de demarcación de la sensación delimita en la mirada un importante nuevo ámbito: el entre, donde reside lo íntimo, interior, interno como figura contrapuesta a lo exterior, externo, extremo del afuera. Nuestras extremidades, lat. *extremĭtas, -ātis,* y de nuevo la mano, semejan el espacio medido desde donde operar sobre lo exterior.

Sensacional

Si la tradición kantiana ha formulado la separación entre interioridad y exterioridad en términos espacio-temporales, no es tampoco necesario conservar su aproximación, toda vez que el análisis de esos dos elementos nos daría una definición más ambigua y borrosa de sus límites. En todo caso, la sensación a la que se refiere una obra ha existido como percepción concreta, modelizable, aun cuando pueda haber sido tomada del natural o mediante el recuerdo, aun con el apoyo de un esbozo, apunte o croquis que sujetara la velocidad en la que se producía el acmé de un acontecimiento como el descrito por el Guercino. La sensación, modulada como percepción visual, en captura y en retorno, modelada para un medio como el dibujo ya como una forma de delimitar el método de mirar, observar y seleccionar los datos, ya acompañada de una sensación supuestamente subjetiva y que hemos encontrado unos párrafos atrás con el nombre de pasión. Ahora podemos actualizarla con el latín *sentīre* en donde situábamos nuestra vida sensacional mediante su inscripción como un sentimiento, una forma de reacción ante un orden de cosas percibida en una gradación emocional que suele considerarse interna. Si Duchamp nos presentaba la sorpresa como una forma necesaria para el arte, resulta patente que una representación es un grado complejo de provocación objetual, en el que la llamada debe producir un grado complejo, a su vez de respuesta, que desde lo sensacional común a cualquier otro hecho perceptivo visual ha de engranarse en los sentidos de placer o displacer, emoción, afecto y que sólo pasionalmente puede ser reconocido a través de una pasión compartida que ha sido inscrita por el autor en la obra, que proviene de una acción semejante en la realidad y que empática y simpáticamente puede despertar sentimientos semejantes en el autor.

Ex-poner

El método para despertar una sensación de placer, displacer, agrado, enfado, reflexión, ira, risa, llanto, tristeza, etc., en una ilimitada gradación de sentimientos producidos por una obra pudiera resumirse como la provocación por parte de la exposición, lat. *expositĭo, -ōnis* > ponerse fuera, al objeto de una diferencia. Un cambio de estado como una diferencia, otra forma de nuestro conocido verbo *ferre,* un llevar o transformar una situación. Di-ferencia y di-stancia, prefijo di- que indica separación, oposición, contrariedad, alejamiento. Una percepción seleccionada, decidida y fijada por un autor para llevarnos de un estado a otro. No otro es el sentido de distancia, lat. *distantĭa,* palabra procedente del latín *stare* > estar, con el sentido de estar en pie,



Rose Marie Trockel, *Hidrocephalus*, 1983 (tiza y dispersión en papel).

estar firme, estar inmóvil y que nos deja derivaciones como estable, establecer, estático o estatua y que conjuntado con el prefijo *di-* nos indica la situación espacial de lo diferido de sí, lo doblado, lo tendido hacia otro lugar. El dibujo establece diferencias, no sólo sobre las percepciones de la realidad que ordena mediante una selección determinada de datos, sino sobre las reacciones que provoca en quien lo lee. Aunque resultaría más simple decir que lo peor que le podría suceder a un dibujo es dejar indiferente al espectador. Dejarlo estático, sin movimiento, sin reacción. El dibujo es una acción que *debe* provocar.

Un dibujo del Guercino

Nos enfrentaremos a él utilizando una estrategia que soporte la multiplicidad desde la que proviene la acción de dibujar, desde la concreción del hecho y desde su progresiva ampliación hasta el concepto general de arte. Todo ello desde un punto de vista mediado: el comprender el dibujo como un medio flexible de conocimiento del entorno que, como método gnoseológico, comparte con otros determinadas perspectivas, al tiempo que difiere sustancialmente de ellas, en lo que hay que entender como rasgo específico del medio, pero que en este parangón que elegiremos es una ayuda perfecta para comprender la especificidad en la que se producen las conexiones y separaciones entre medios. Hablaremos, pues, del campo en el que se producen las palabras del dibujo, del espacio intermedio mediante el cual se realiza una selección de significantes en relato a una plétora de significados que pretenden relacionarse con ellos. Si utilizamos la etimología como un auxilio para abrir el sentido y la búsqueda que esconden los trazos materiales de los signos, no es en un afán de búsqueda del sentido último del término, o del témino del término, sino en una posición que la hermenéutica de origen heideggeriano ha dejado suficientemente claro: como una vía de apertura de sentido, o lo que intentaremos hacer ver en nuestro texto, como un método de apertura del signo, carnal, pasional, artístico. Seguimos a Deleuze al considerar a la etimología como —o tan sólo, o sobre todo— una gimnasia filosófica, una forma de despertar el trasfondo —el castizo «cartón» tras la representación— en una figura que desde ese momento se niega a concluir nada o en nada, sino a entregar una *relación*. En palabras de Lezama Lima, las palabras, y veremos que desde ellas todo signo gráfico puede someterse a esta ascética apertura, «hierven y entregan relación». Relación y relato: palabras y gestos que cuentan historias sin fin. Aunque también las callen.

Perspectiva aplicada

En el dibujo del Guercino nos comienza a llamar la atención la perspectiva, lo que nos introduce en el problema de la definición. Si queremos definir el término perspectiva, para aplicar su campo de significado a algo claro y distinto, por poner un ejemplo de lo que supondría una explicación, nos encontramos que existen una multiplicidad de posibilidades. Podemos cumplir una tópica muy común, asociada a una gran parte de estudios de humanidades, artículos, reseñas y escritos en general que se encuentran de partida con el problema del esclarecimiento, la demarcación o la determinación del campo en el que se pretende trabajar. El tópico o el lugar común es visitar un diccionario como el lugar autorizado en el que se produce una acla-

ración de lo que ha de tratarse, una enunciación de los términos que se convocan en él así como una explicación de las conexiones en las que estos términos concurren. El tópico tan visitado como tranquilizador nos llevaría a iniciar la encuesta sobre el término con una entrada perteneciente al Diccionario de la Real Academia, si hablamos español, o al de cualquier institución a la que otorguemos autoridad para fijar el sentido de lo que se dice. Bien, con lo que tendríamos, representando conscientemente el juego tópico, una primera referencia de sentido de esta forma, utilizando la Vigésima Segunda Edición del año 2003:

> PERSPECTIVA: (Del lat. tardío *perspectiva [ars]*, óptica). 1. f. Arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista. 2. f. Obra o representación ejecutada con este arte. 3. f. Conjunto de objetos que desde un punto detenninado se presentan a la vista del espectador, especialmente cuando están lejanos. 4. f. Apariencia o representación engañosa y falaz de las cosas. 5. f. Punto de vista desde el cual se considera o se analiza un asunto. 6. f. Visión, considerada en principio más ajustada a la realidad, que viene favorecida por la observación ya distante, espacial o temporalmente de cualquier hecho o fenómeno. 7. f. Contingencia que puede preverse en el curso de algún negocio. U. m. en pl. ~ caballera. 1. f. Modo convencional de representar los objetos en un plano y como si se vieran desde lo alto, conservando en la proporción debida sus formas y las distancias que los separan. ~ lineal. 1. f. Aquella en que solo se representan los objetos por las líneas de sus contornos. ~. 1. loc. adv. En proyecto o con posibilidades para un futuro. *Tengo en perspectiva un gran proyecto.*

DEFINICIÓN APLICADA

Al igual que haremos con el dibujo del Guercino, la palabra perspectiva nos interesará de forma abstracta, sin fijar en principio sus contornos, para intentar profundizar en las estructuras de conocimiento que plantea. Los dos puntos que abren la palabra a su significado dan paso a un punto de vista histórico y etimológico: el lugar de procedencia es una lengua muerta, en un exacto estadio. Prosigue una enumeración, un medio de ordenar el uso que se produce del signo en relación a su frecuencia: lo más común, como forma media, será lo más inmediatamente representado, remarcado como uso establecido, y lo más alejado serán usos menos infrecuentes o usos periclitados temporalmente. Lo que se produce en todo caso es una selección y una ordenación, que pretende ser permanente de las líneas de significado presentes en una forma material concreta, en una palabra. Ante esto es preciso, antes de volver al Guercino, elaborar una serie de consecuencias:

1. Las posibilidades contenidas en una palabra son infinitas en gradación y difícilmente definibles sin error, con una exactitud exenta de ambigüedad.
2. La enumeración presenta perspectivas diversas sobre un mismo fenómeno, que pueden, igualmente, mulnplicarse hasta el infinito, tan sólo, como quería Cézanne ante su Saint Victoire, modificando la perspectiva de quien mira.
3. La enumeración completa que contiene la entrada del diccionario, en este aparecer como una selección concreta sobre una multiplicidad, es una forma ideológica, cuyo poder puede ser conducido hacia la generación de determinadas conclusiones.

4. Ninguna objetividad cabe en todo este proceso, más allá de una apariencia política de generación de consenso fijada institucionalmente. Ya que el término se encuentra inserto dentro de procesos abiertos —la historia es uno de ellos— y desde idéntica procedencia puede pasar mediante el uso a determinar valores opuestos.

Es evidente que vamos a entrar en un juego de perspectivas para definir la palabra perspectiva. Y es evidente al declarar que el concepto de autoridad mediante el cual hemos comenzado esta definición ya es una posible perspectiva y una ordenación axiológica compleja desde la que ya se está produciendo una definición de nuestro objeto —la palabra perspectiva—, si no, al tiempo, una creación o construcción del mismo. La raíz *struo,* que encontramos en estructura, construcción, hemos visto que se refiere a un amontonamiento de datos, a su disposición en capas, a su apilamiento. Deconstruir, en la misma raíz, sería la labor de indicar que en una estructura firme o fijada la raíz última de estos procesos de seguridad y estabilidad del conocimiento se encuentra un fondo frágil, un pacto convencional. Otras formas de esta estrategia de extensión incluyen a las palabras instrucción, obstrucción, estrategia, estratagema, estrado, substrato, estrada. Cada decisión provoca un direccionamiento de las posibilidades abiertas en la infinitud ambigua en la que puede construirse un signo, seleccionando un ámbito y determinando al tiempo las posiciones desde la que se produce la fijación del punto de vista. Una definición es, por ello, una decisión o una selección de un punto de vista entre la infinitud de los posibles. Cada modificador en una acción define el terreno particular de una palabra.

La dinámica que hemos planteado entre el contenido o la dirección de sentido de una voz —perspectiva, por ejemplo— y lo que en ella se registra es, punto por punto, ensayable en el dibujo del Guercino. La escena a la que se enfrenta posee una multiplicidad de perspectivas, de espacios desde los que es posible mirar. Corominas nos amplía el término etimológicamente hacia el latín anunciado por la academia en estas palabras:

> PERSPECTIVA, 1438. Tom. Del lat. tardío *perspectivus* «relativo a lo que se mira», deriv. de *perspicere* «mirar atentamente o a través de algo».

TRADUCCIÓN

Este «mirar a través de algo», básico en la fábrica del arte visual, nos dispone, desde la indeterminación de ese «algo», a la creación de una infinita gama de puntos de vista, de perspectivas, sobre un fenómeno. Una escena puede ser definida desde una infinidad de posiciones: inversión que nos llevaría a definir estructuralmente la importancia de la pregunta por el origen de cualquier decisión o selección de material. El Diccionario de la Real Academia de la Lengua, como cualquier otra perspectiva, posee un valor ideológico, cuyo uso y posición aceptamos inmediatamente al asignarle un valor de autorización a la perspectiva, de ordenación axiológica. Al asumir su uso, utilizamos su punto de vista: algo claro que aún lo es más al asumir el uso figurado del punto de vista que posee la perspectiva al real con el que trabaja el artista: un dibujo nos presta el punto de vista figurado por otro hombre, o mediado por un artificio o artefacto. Si seleccionamos otras definiciones en otros diccionarios nos

encontraremos antes que con el significado con la estructura de ordenación de los contenidos, con su apariencia gráfica que constituye un fondo no sólo gráfico y material, sino una disposición ideológica con motivaciones concretas. Es evidente que las motivaciones políticas, de género o relativas al poder han sido puestas de manifiesto adecuadamente por sectores sociales que han encontrado en ellas comportamientos atávicos y errores de adaptación al tiempo en el que se produce la demanda. Como también es cierto que esta situación de poder es inherente a la de cualquier selección, en cuanto a que establece siempre una limitación del punto de vista, en la imposibilidad para el hombre de sobrevivir en un punto de vista ilimitado. Un dibujo y una definición establecen y son, en último caso, un punto de vista sobre una forma compleja y cambiante. Lo que pueda ser fijado desde esa posición depende más de la necesidad de fijación de los contenidos, una necesidad psicológica y gnoseológicamente humana determinada por la necesidad de una eficacia adaptativa en el entorno de una peculiar estrategia de supervivencia, más que de la estabilidad del vínculo referencial que se establece con ello. Parece asimismo claro que una palabra se define dentro de un diccionario en relación a una determinada ideología, entendiendo ésta como un sistema de coordinación entre ideas, creencias, juicios, valores, objetivos, opiniones, actuaciones humanas, que prefigura, prefija o preenjuicia el número de posibilidades de decisión que tenenos sobre un asunto. Su matiz peyorativo procede de ese criterio, extraído de ejemplos en los que esta estructura social se coagula como unidad e impide cualquier disensión sobre su misma instauración. Multiplicidad de posiciones producen libertad en la interpretación, aunque también una mayor responsabilidad sobre las elecciones, al instaurar lo múltiple y la duda como opción. Del mismo modo, la definición de un diccionario sobre una palabra es una opción marcada en la que la consulta a una amplia gama de perspectivas ayuda a ampliar su posibilidad de contraste.

Contraejemplo

Del mismo modo, podríamos retrotraer este sentido hasta el dibujo de nuestro ejemplo, en el que actúan dentro de la motivaciones de la selección el mismo plexo de fuerzas que en las decisiones y motivaciones que hemos observado en la constitución de una palabra. La inversión produce una valoración de los elementos que constituyen e instrumentan la progresiva ambigüedad, pasando de un significado indiferenciado a una determinación o definición que apunta a una zona «clara». Si elaboramos entre estos dos términos que hemos seleccionado azarosamente un dibujo y una palabra extraída de la infinidad de posibilidades de interpretación de la misma, un juego de correlaciones, podremos observar en las derivas direcciones que den lugar a nuevas distribuciones de sentido, a nuevas palabras y/o dibujos y a nuevos significados.

Propongamos para ello un nuevo dibujo.

En el contraste entre Giovanni Francesco Barbieri, llamado el Guercino, nacido en Cento en 1591 y muerto en Bolonia en 1666, y la obra de Peter Snejbjerg, nacido en 1969, como portada para una publicación periódica se abre un arco en el que no nos interesa la comparación o la polémica sobre su relación como objeto en referencia a la valoración de arte, o de gran arte frente a forma comercial, sino el que ambos ejemplos constituyen objetos gráficos legítimos —adscritos a reglas distantes— en los que se inscriben datos de la época a la que están muy arraigados. En ambos se produce una fijación temporal, en la que esa fuerza ideológica presente en la selección se registra con evi-



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

dencia, como a la espera de que exista una decisión de investigación, es decir, que busque las huellas de las que proviene la imagen de forma independiente a su mera valoración reducida por cualquier aspecto, como puede ser, siendo el más común, las características formales, o su imbricación a un grado de autorización como forma perteneciente a un criterio más o menos elevado. Pues el mismo dibujo del Guercino dista mucho, si lo leemos en la valoración de su época, de ser valorado como obra de arte, antes que como un simple apunte con un valor relacional o caricaturesco (> it. *Caricatura*, «retrato hecho mediante una proporción deformante»), que depende de su relación con el modelo para ser comprendido, antes que de una forma autónoma y valorable de por sí.

Caricatura

La caricatura provoca la risa, una reacción nerviosa, siguiendo a Bergson, que se produce cuando dos series de signos no concuerdan, descolocando nuestra capacidad normalizada de relación. No es posible valorar el arte como una forma autónoma, como sería imposible valorar una palabra como algo alejado del contexto en el que, mediante relaciones horizontales y verticales de posición, aparece su significado como espacio puramente relacional, como supieron ver y utilizar los estructuralistas. Un diccionario representa frente a las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas de la lengua, una relación de concurrencia en uso de las palabras, por poner tan sólo uno de los ejemplos en los que podríamos comenzar a subdividir y especializar la ordenación de datos-palabras que llevan a acabo enciclopedias y diccionarios. Un dibujo se encuentra sujeto al mismo rango de actividad. Como acción, es la ordenación significativa de una serie de elementos-gestos que se fijan, construyendo la memoria de una acto corporal, proyectando hacia otros y lo otro, su punto de vista:

> las líneas originales trazadas por el artista, ¿no son ya, ellas mismas, la fijación y como la congelación de un movimiento?[3].

Decidir

Aunque en este caso la definición peque de antropocéntrica, e invitando al lector a que complete lo que sería una visión no centrada en el hombre del dibujo, la dejaremos estar por mor del espacio. En el punto de vista se produce una valoración u ordenación axiológica de los valores mediante los cuales cada actor-artista o hablante selecciona el grado de variedad y de repetición que ha de concederle al uso del lenguaje. Gran parte de las decisiones son asunciones de poder. La portada de la publicación periódica que ilustra el autor danés Hellraiser es un perfecto expositor de las coordenadas comerciales en las que se produce el hecho comunicativo, en una forma en la que se producen, sin tanta evidencia, también en el llamado «high» art, término inglés que, además de desempeñar una función informativa, representa una indicación de valor en la procedencia de determinados conceptos artísticos. Lo que

[3] Henri Bergson (1859-1941), *La evolución creadora*, trad. de M.ª Luisa Pérez, Madrid, Espasa-Calpe, 1973, pág. 214.

en un momento decíamos en francés para referirnos al arte, se ha situado geolingüísticamente en Nueva York.

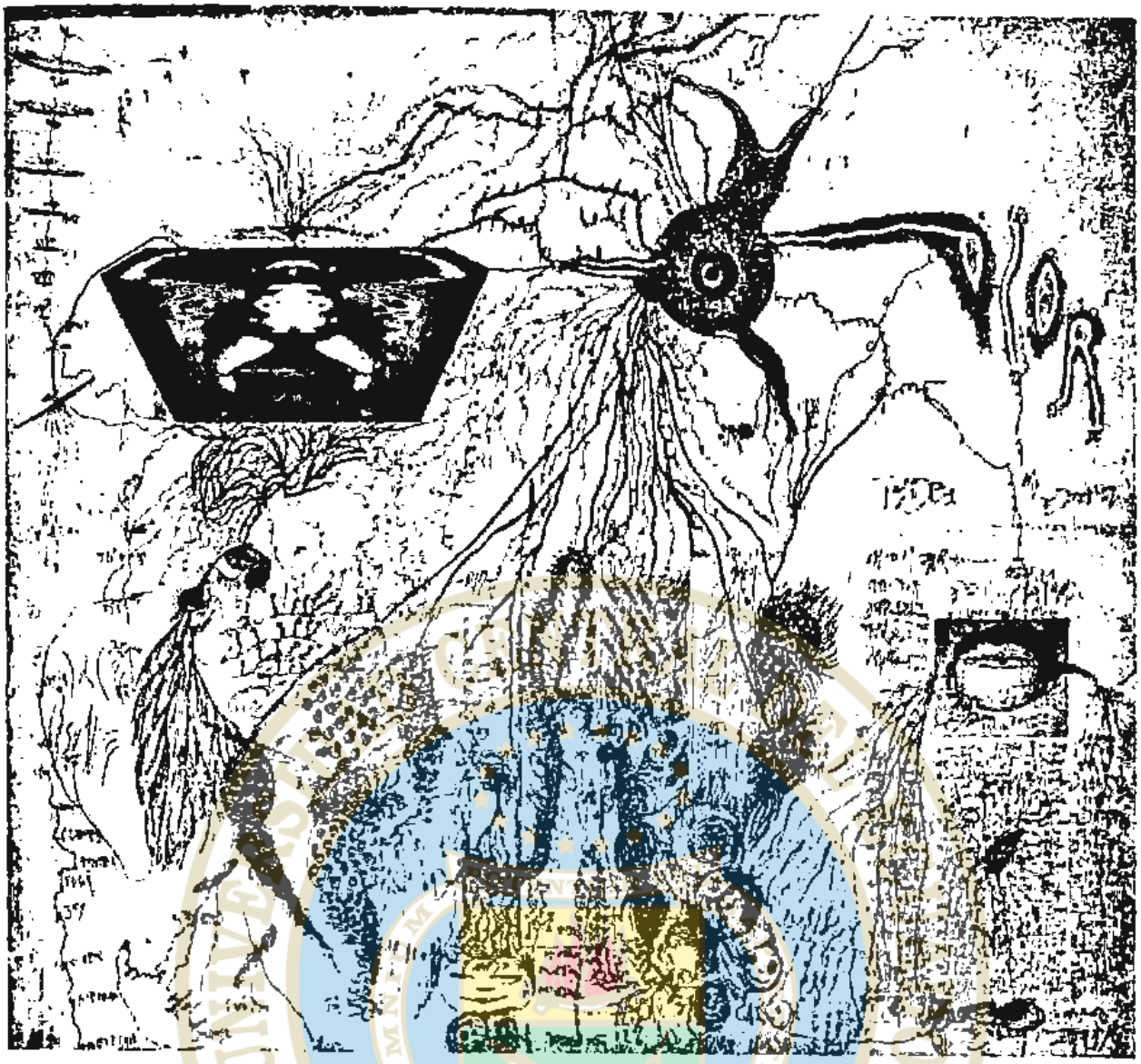
Ideas, creencias y juicios de valor también se hayan volcados en la decisión gráfica de representación: desde una concepción corporal precisa, con una larga historia detrás, hasta una especificación exacta del contexto en el que se produce el objeto. La condición económica del intercambio y del acceso al objeto queda patente, como uno de los marcadores epocales claves, tanto como lo son, en el caso de las obras religiosas, su condición soteriológica o escatológica o, en una sociedad guerrera, las marcas bélicas. Las huellas del contexto son cruciales, ya que generan toda la tensión significativa del texto, que se haya enajenada: nunca se encuentra en sí misma, de forma autónoma, ya que esto sólo provocaría un cortocircuito de sentido, aunque esta forma, el cortocircuito, la catástrofe, el vuelco, la revolución o la revuelta puedan ser formas significativas en contraste con un contexto opresivo que intente secuestrar el significado hacia un único sentido como medio de control. Desde los juicios, que forman parte integral y central de la decisiones gráficas, podemos definir los prejuicios como aquellas decisiones que no están fundadas en la crítica, el pensamiento comparativo, sino que preexisten y son formas que recubren una estructura oculta: así nos los define Gadamer: «los prejuicios de un individuo son, mucho más que sus juicios, la realidad histórica de su ser»[4].

Orden

Nos encontramos en los dos ámbitos, el de la palabra y el del dibujo, en una organización del saber dependiente de la figura de orden. Tan sólo mediante un artificio borgiano podríamos imaginar un glosario, diccionario o enciclopedia, al igual que un dibujo, en el que la figura de desorden fuese superior a la de orden, incluso, nos debemos enfrentar a una confirmación de las fórmulas bergsonianas, en las que el desorden es tan sólo una pretensión o una imposibilidad, ya que el desorden es una figura límite del orden, tan sólo diferente en su inesperabilidad. Orden, trama, contexto son figuras en las que el dibujo semeja el trazado de un telar, una urdimbre, una figura retórica. Al basarse en puntos y líneas —en cuanto en el punto late la figura potencial y adimensional, la potencia latente, en la espera del desarrollo en línea, su recogida y fijación, como memoria en trascurso de una potencia imposible desplegada— o mejor, en contención y desarrollo, el dibujo es una actividad de actualización de las presencias mediante el movimiento. Glosario, diccionario y enciclopedia son formas de presentación de una articulación referencial que maneja un sistema convencional de referencias entre palabras y cosas. Tanto la línea como la palabra son formas gráficas que vinculan mediante la memoria una convención relacional. Recordemos, de un capítulo anterior, la frase de Matisse, según la cual el dibujo es una línea con memoria de su trazado. La memoria del trazo de una línea no concluye en su paso físico, sino que se amplía a toda la convención contextual desde donde una línea llega a cobrar sentido.

---

[4] H. G. Gadamer, *Verdad y método*, trad. de Ana Agud y Rafael de Agapito, Salamanca, Sígueme, 1993, pág. 344.



Zush, *Communication with the universe*, 1974 (técnica mixta y papel, 50 × 65 cm).

Modelo

Alberto Giacometti meditaba diariamente frente a un modelo, del cual extraía las relaciones formales que se plasmaban en relaciones semi-autónomas en forma de dibujo. El modelo existe, en cuanto imagen a la que se refiere el trabajo de extracción de relaciones, pero el modelo no determina la totalidad de la presencia del objeto artístico, tan sólo es un pretexto en el que se desteje, se presigna el diseño de las direcciones y la relación total de lo presente con la obra. El estilo del autor, conformado por su peculiar caligrafía, es muy importante en este punto, ya que la forma en la que dialogan el objeto de mediación —lápiz, pincel, dedo, goma— sobre la superficie que recoge los movimientos —papel, soporte— dejará marcas reconocibles por otros, que pueden referirse inequívocamente a una biografía, a una autoría. El estilo es la forma en la que se repiten determinadas decisiones por parte de un autor. Un autor, por lo tanto, depende de que estas decisiones existan, que sean reconocibles más allá de las repeticiones aburridamente semejantes, y que esta marca radique en cuestiones que excedan la pura formalidad para que su traducción entre géneros o medios pueda hacer presente su estilografía. El modelo es una imagen perceptiva pre-

sente en diferentes formas ante el autor, en diferentes grados de existencia o de intensidad, desde la materia viva a la inerte, desde el sueño a la memoria, desde el recuerdo a la invención, que el autor toma como excusa para organizar una investigación plástica desde él. Si la relación entre el modelo y la obra ha de existir para que la obra cobre pleno sentido, nos encontramos frente a una caricatura, término despectivo que la Academia traduce como:

> (Del it. *caricatura).* 1. f. Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien. 2. f. Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto. 3. f. despect. Obra que no alcanza a ser aquello que pretende.

Y en donde el término pretensión, en juego con los que ya hemos utilizado de presignación indicaría una relación entre el referente y lo referido en la que existe una subordinación de términos: uno no alcanza su significado sin ser el otro, aunque el término satírico, para referirse a la relación modelizadora, nos parece particularmente adecuado, aunque no sólo de lo caricaturesco, sino del término relacional completo entre palabras y cosas. Nunca se encuentra una obra lo suficientemente hecha para competir con su modelo, aunque éste sea uno de los deseos del arte, sino que muestra la imposibilidad de la imagen para entregarnos la totalidad de lo presente, y no sólo en el punto en el que contemplamos la obra, sino en cuanto a que la obra envenena a su referente, mostrándolo también o tan sólo como una imagen perceptiva, sujeta a un proceso de construcción semejante al que opera en el artificio artístico.

Abstraer

Entendiendo de este modo lo que situamos en el plano de la «realidad» como un conjunto de imágenes sujetas al mismo régimen ontológico que a las que secundan a ésta —en el regimen de Peirce— resulta interesante subrayar alguno de los medios de relación, medios de participación entre una y otra de las series, las palabras y las cosas, o las imágenes y la «realidad» a la que se refiere. Unidad y pluralidad serían uno de los sistemas generales mediante los que podríamos describir la tentación de reunificación de datos sensibles en síntesis parciales que permitan acciones eficaces sobre el medio, y que son, temáticamente, uno de los temas fundamentales de la historia del pensamiento, como hemos señalado justo desde su saturación en el concepto de repetición deleuziano, pero que podríamos resumir como la articulación entre lo uno y lo múltiple a través del conocimiento, la gestión de sistemas de relación entre ambos, como el simbólico, en los que se apoya la creación de identidad y de fundamentos vitales para el hombre. Particular/general, individual/colectivo, memoria/recuerdo, separado/continuo son grados diferentes de este enfrentamiento propio del conocer humano, fuente de inadecuación al medio y revulsivo para que su proceso de adaptación esté constantemente en revisión. El género imitativo se establece en el vértice relacional diferencia/similitud, perteneciendo a él los distintos grados de creación y distinción de lo mismo y lo otro: mímesis, afinidad, semejanza, parecido, parentesco, igualdad, analogía, todas son experiencias que el dibujante utiliza en la recreación de lo real. En un retrato entendemos cómo el parecido es una reacción con el modelo al que se ha sometido a un preciso régimen de escalas. Los

cálculos han de ser exactos en relación a la proporción que se haya establecido al representar para que el parecido no sea un aire familiar, si lo que se busca es una reproducción fidedigna con una medida realista, fotográfica, o que no exceda la facsmilariedad si lo que se busca es una reflexión en un canon perspectivo expresivo, expresionista o de cualquier otro tipo, como el caricaturesco, en el que un exceso de información provocaría una desviación de la norma, marcada por una exageración perspectiva.

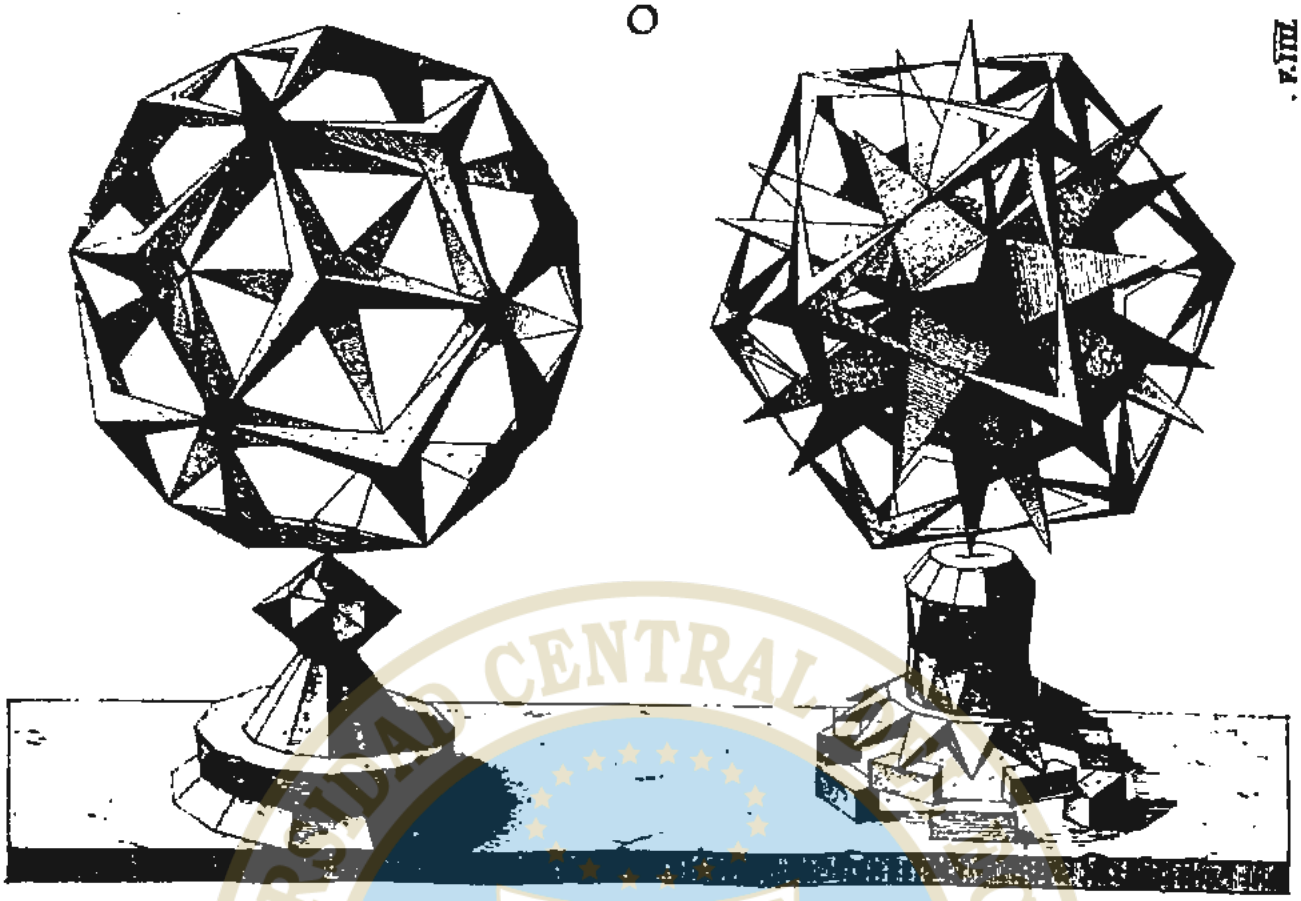
La abstracción, ya señalada como extracción de formas esquemáticas sin un referente primario en lo real, toma lo real en una relación secundaria, volviendo a ello cuando el cuadro se ha dado sus propias reglas de configuración, para encontrar un acomodo a sus formas y encontrar medios normativos desde los que el esquema compositivo pudiera tener aplicación en las estructuras de visualidad. Lo abstracto para la filosofía sería lo general que sólo tiene existencia propia en la mente y que no mantiene una relación de identidad con lo sensorial, que de algún modo contaminaría de multiplicidad su capacidad de verdad, entendida como indubitabilidad, inconcusión, estabilidad y permanencia. Lo concreto es reservado por lo capturado desde lo sensible, en toda su variación engañosa de formas y aspectos.

Copiar

La copia sería también un modo de relación en el que un documento es tomado como referente, o la caligrafía o el estilo sobre un primer referente es establecido como figura modélica desde la que extraer consecuencias. No es lo real lo que se filtra en una copia, ya que lo real y su imagen poseen un rasgo semejante, sino que es el mismo sistema de filtrado, la caligrafía, la que puede ser tomada como referente en una obra. Hablaríamos de copias estilográficas, casi como si alguien imitara la firma o la escritura de otro autor, o cualquiera de las decisiones no superficialmente formales en las que se constituye el estilo diferenciado propio. La copia es un importante sistema de enculturación y transmisión, presente en todas las facetas de lo humano. Podemos encontrarnos formas mezcladas, fuerzas combinadas, cuando no es éste el sistema normal en el que aparecen los criterios.

Clarificar

El problema conceptual de definir un territorio desde el que podamos distinguir las diferencias entre cuerpos, fuerzas y campos es semejante en la descripción de palabras y en la adscripción de formas del dibujo. Ambas actividades pretenden clarificar y ordenar, disponer y señalar distancias entre formas, configurando su propia aparición como tales. La fórmula es la de un corte brusco —decisión— que ponga en crisis el concepto de continuidad, y que genere discontinuidades aceptadas como norma natural, acercándose y valiéndose para ello de la percepción normalizada por el uso en cada época. Cada convención bebe en el trasfondo ideológico de la época, reforzándolo, normalizándolo y, de algún modo, sirviendo para su conservación. Cada decisión es una interpretación libre de esas normas. Decidir (lat. *decidĕre*), es una nueva acción plástica, el radical *kad-id-* indica cortar, hendir, separar. También se relaciona con los verbos en los que se indica un corte en el hilo vital, a través del latín



Wentzel Jamnitzer, *Perspectiva Corporum Regularium*, Aguafuerte.

caedo, como homicido, suicidio, parricidio, etc. Decidir y precisar (lat. *praecīsus*), de la misma raíz, como cortar bruscamente, nos proponen el grado de violencia que, en toda decisión, se establece sobre los hechos, alineándolos y separándolos bruscamente de un entorno con el que siempre tendrán una relación de indistinción o introyección.

Perspectivismo

Sobre cada término existe una pluralidad de perspectivas, nos advirtió Nietzsche, quien aplicó ese mismo perspectivismo a la relativización de los valores morales y filosóficos. Robert Hook, el científico al que debemos hermosas definiciones desde su microscopio, puso nombre a esta necesidad de fijar un punto de partida: «Por consiguiente, nunca empiezo a trazar un dibujo hasta que he descubierto la forma verdadera, gracias a muchos exámenes con diversas luces y en diferentes posiciones respecto a dichas luces»[5]. Si tomamos ahora el concepto de perspectiva para mirar a través de la palabra, si la perspectiva es la construcción de una imagen en función del punto de vista del observador, el perspectivismo, como concepción filosófica, supone que toda representación es dependiente del sujeto que la constituye.

[5] Robert Hooke (1635-1703), *Micrografía o algunas descripciones fisiológicas de los cuerpos diminutos realizadas mediante cristales de aumento con observaciones y disquisiciones sobre ellas*, trad. de Carlos Solís, Madrid, Alfaguara, 1989, pág. 148.

Atravesar

Perspectiva, en arte, es el método gráfico capaz de representar el espacio tridimensional sobre una superficie plana. Existen gran cantidad de tipologías perspectivas, derivadas de los distintos sistemas proyectivos que permite la geometría, aunque todas dependientes de la ilusión de espacio desde el plano, del modo en que hay que atravesar el plano mediante un artificio que evoque lo no dispuesto en él. Encontramos diversas definiciones al trabar entre sí distintos diccionarios, al igual que encontraríamos distintas traducciones o interpretaciones si colocáramos a distintos artistas o a distintas personas ante un mismo objeto: las manzanas de Cézanne son profundamente diferentes de las manzanas de Valéry, de las de Picasso o las de Debussy: en todos los casos existe una derivación interpretativa en la que se decide potenciar mediante una compleja serie de decisiones acciones diferenciadas, desde las puramente técnicas a las artísticas. Un tanto más allá, si pidiéramos a diferentes artistas que fotografiaran un mismo objeto, las decisiones aún permanecerían como su peculiar estilografía o como la caligrafía que trabajaría sobre aquellas zonas donde existiera ambigüedad o variación no objetiva en los resultados. Técnicamente, los artistas prefieren cámaras no automáticas en tanto que éstas permiten una mayor variación en las decisiones que vienen programadas. Preasignadas en las cámaras cerradas, o preasignadas en los prejuicios y pretextos con los que toda estructura de visibilidad ha de encontrarse, en cuanto que vemos desde ellos y en su cercanía son inapreciables. Repetimos de nuevo, el arte crea la distancia para que las convenciones sean observadas y apreciadas en cuanto tales, y puedan, en este reconocimiento, ser cambiadas.

Instrumentos: prótesis de visión

Si analizamos la perspectiva de punto central, puesta en uso en el Renacimiento, nos encontramos que los rudimentos del dibujo sirven ante todo como prótesis de visión: es decir, como formas de disponer por anticipado o formas a prion *a través de* las cuales conseguimos una definición o delimitación de la posición del cuerpo. El campo lingüístico que se nos abre es el siguiente:

> Tesis, gr. θέσις: Acción de poner. Prótesis, gr. πρόθεσις: Anteposición. Síntesis, gr. σύνθεσις: Composición de las partes. El modo de elaboración que coloca una serie de elementos en una nueva continuidad, para experimentar una relación, por ejemplo, de mímesis entre el modelo y su referencia. Un particular sistema de síntesis visual es la sinopsis, visión compuesta del conjunto o vision de un vistazo, formada por el prefio συν- con el valor de unión y ὄψις, ojo, visión.

Decidir

Si decimos que el dibujo es ante todo una forma de decisión, otro de los derivados del latín thesis, a su vez derivado del griego *thesis*, convoca una de las más importantes decisiones: el tema. Queremos presentar, al tiempo que una serie de decisiones sobre el significado de los términos asociados al dibujo, un método que se ar-

toexplique en cuanto al por qué de esas decisiones, o que explicite con claridad el lugar desde el que se sitúa el punto de vista que genera una ordenación particular del material, para de este modo huir de una definición fijada y proponer al lector un juego de variaciones sobre la estructura de presentación de las relaciones aquí presentadas, inevitablemente por una cuestión práctica, desde una determinada perspectiva, pero que, como toda perspectiva, puede estar sujeta a variación. Nos referimos, al igual que a cada palabra, al contexto en el que se presenta: el tema corresponde a una fijación determinada de sentido, mediante la selección de una serie de contenidos en detrimento de otros, lo que coloca a la variación infinita de posibilidades copresentes sobre el soporte en una serie cada vez más limitada que se va concentrando hasta convertirse en una forma particular.

El dibujo siempre es una toma de decisiones particulares sobre formas infinitas. El recuerdo de la infinitud que se recoge en cada depósito gráfico, sumado a la capacidad de definición de lo concreto es lo que hace del dibujo una herramienta con una capacidad doble: descripción de lo presente, evocación de lo ausente.

El dibujo elabora, mediante abstracción, un método de sacar por la fuerza formas concretas desde la posibilidad abierta en la que trascurre todo movimiento vital. La imbricación de ambas formas queda clara en la famosa distinción hegeliana entre abstracto (lat. *abs-traere,* sacar fuera) y concreto (> lat. *con crescere,* hacer que crezca con el resto de las cosas), de la que se define la potencia del dibujo como herramienta cognitiva, a la vez particular y universal. Hemos dicho que el dibujo posee dos fórmulas, emparentadas con su actividad de colocar delante de nosotros una serie de formas ordenadas que definen una determinada serie de relaciones de distancia. Tan sólo con traducir el griego tesis, desde su sentido de poner, disponer, nos encontraríamos con la siguiente relación.

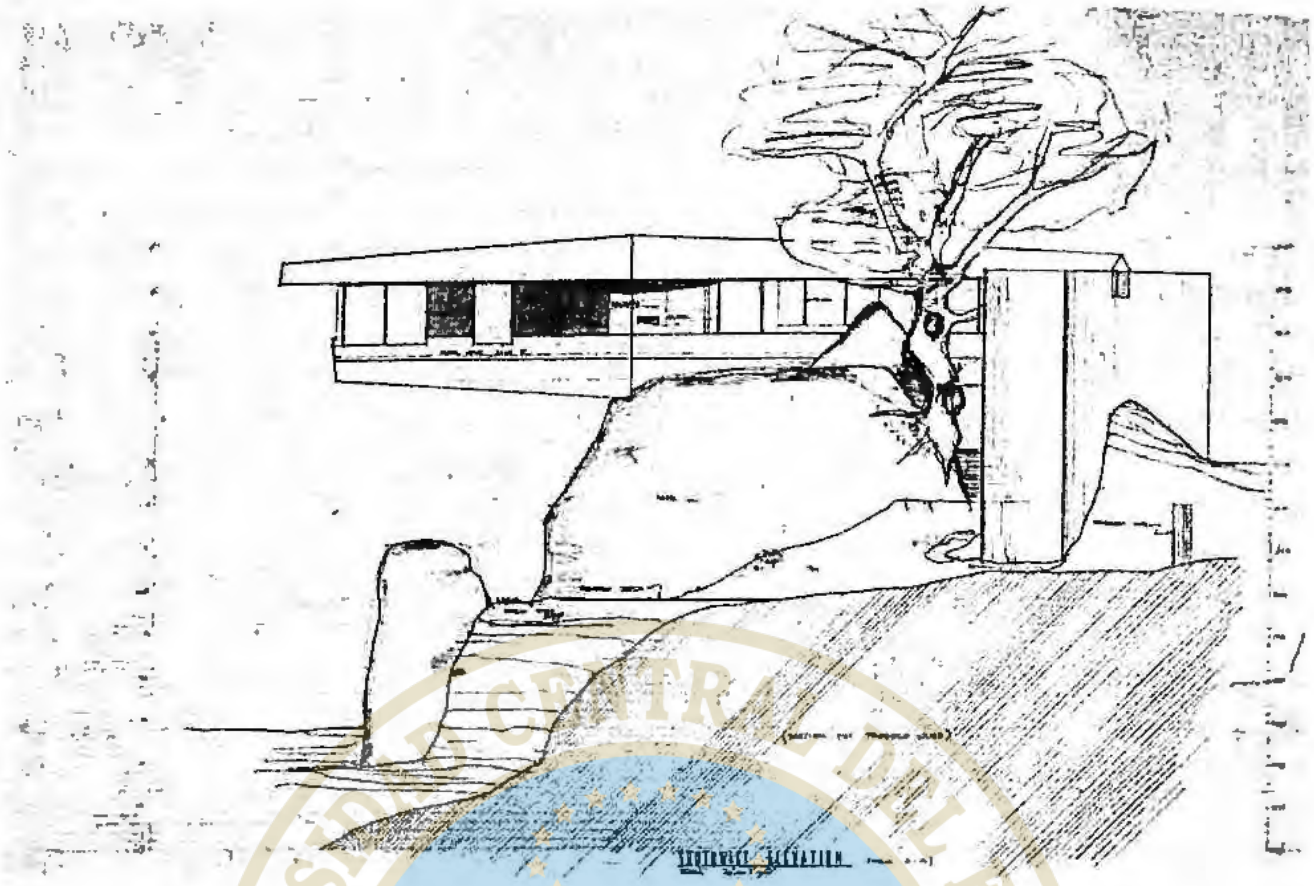
Poner

Poner, colocar: lugar. Estar. Hasta aquí las disquisiciones sobre el lugar que el dibujo debe ocupar nos plantean que diseñar es una forma de disposición de espacios, o de la trasformación de la indeterminación del espacio en el lugar contextualizado, es decir, el fijado de las relaciones en las cuales los objetos se disponen como cuerpos y cómo éstos se relacionan entre sí, determinando en esta trama un espacio delimitado. Las líneas sirven de lugar de delimitación de los cuerpos: indican dónde acaban y dónde comienzan, según un grado de exactitud calculable o según un grado de fusión con el entorno —la esfumatura, it. *sfumare,* como difuminar, ambas del lat. *fumus,* humo, con el sentido de desvanecimiento de la precisión de las líneas para confundirse o dialogar con el fondo— construida para hacer mas amable la inserción de los cuerpos en su contexto. Desde la exactitud, como no impenetrabilidad del espacio de una línea por otra, hasta la duda sobre el confín del cuerpo (lat. *dubitāre* > estar tendido entre dos términos contradictorios), nos aparece una gradación dentro del límite delineado. El latín *collocāre,* de donde deriva nuestro colocar, se refiere al mismo poner, a la transformación en *locus,* lugar, sitio. Las estrategias de colocación o de disposición nos sitúan diferentes medios en relación con dónde se coloquen los objetos, antes, después, a la vez. Si hacemos un recorrido por los verbos que representan la acción de arrojar materiales, desde donde encontramos una base atávica de la representación y la adivinación, nos encontramos con una escaleta arquitectónica del siguiente tipo:

ΘΕΣΙΣ	PŌNĔRE	BAΛΛO	IACĔRE
Prótesis	Proposición	Problema	Proyecto
Síntesis	Composición	Símbolo	Conjeturar
Antítesis	Contraposición Oposición		Objeto
Hipótesis	Suposición-Presuposición		Sujeto

Contar y ocupar

Hemos definido hasta el momento espacios y modos de ocuparlos, distinguiendo según este criterio acciones. El *Fausto* de Goethe retraduce una de las máximas centrales del pensamiento occidental, contenido en el comienzo del Evangelio de Juan, en el principio fue el Verbo, en donde la palabra activa verbal es una traducción del griego *logos*, por *En el principio fue la acción*, lo que en este momento es para nosotros tautológico, en cuanto la palabra representa una determinada categoría de la acción, marcada por la administración de las distancias, en la que el contenido gráfico, su poso, nos envía a una estructura compartida con el dibujo. Si al principio nos encontramos con la movilidad de la acción, nos damos cuenta de que es posible identificar una serie de acciones determinadas, reducidas en cuanto representan un modo de relación del cuerpo con el mundo, asimilando, por supuesto, la estructura cognitiva a su base corporal, como no podría ser de otra forma, en tanto estamos haciendo lo propio en la relación que establecemos entre palabras y signos gráficos, entre verbos, acciones y dibujos. Sin ánimo de ser exhaustivo, pues es imposible ser exhaustivo en materia de colores o en la matización del mundo, las acciones centrales que analizamos son las de comunicación física, en las que se encuentran implicadas las estructuras de manipulación a distancia, como arrojar, tirar, lanzar, proyectar. Otro tipo de acciones determinan el sistema de tensión mediante el cual se producen las reflexiones de un material sobre el contrario: prender, tender, tensionar. Un nuevo grupo nos informa de las operaciones mediante las cuales una serie se refiere o subsume en la otra, como plegado, presión, imposición, coacción, referencia. Podemos identificar con claridad los indicadores de acción que indican paso, cambio, movimiento de traslación o transporte, tropología o dromótica; asociados al prefijo *trans*, transformación, transposición, traducción, traslación, transferencia; asociados a la disposición espacial meta, metáfora, metonimia, metabólico, metagoge. Una familia más de acciones nos indican la recepción del movimiento de hilado, su contraproducción, mediante el seguir e interpretar las fuerzas según las líneas que las determinan, y en donde encontramos la familia de *legere*. El desentrañado de las líneas de acción, su matización y su construcción como plexo relacional, es decir su poner cada acción en su lugar, composición, para generar una unidad última, observable y capaz de provocar acciones y funciones eficaces y más complejas sobre lo real, como la interpretación, el conocimiento, el entendimiento, el cálculo, la media, la razón, la comparación, el sopesado y el pensar dependen de una función de ensamblaje, de



John Lautner, proyecto para cabaña sobre roca (alzado), 1974.

composición. Tras la delimitación, será la composición, la cohesión de fuerzas en búsqueda de unidades mayores que permitan alojamientos parciales de su estado, para poder ser utilizadas en la construcción escalar de otras formas de acceso a lo complejo, lo que necesitará de la mayor de las atenciones:

> [...] no podemos dejar de representarnos la organización como una fabricación. Sin embargo una cosa es fabricar y otra organizar. La primera de estas operaciones es propia del hombre. Consiste en ensamblar partes materiales que han sido cortadas de tal modo que se las pueda insertar unas dentro de otras y se pueda obtener de ellas una acción común. Se las dispone, por decirlo así, alrededor de la acción, que es ya su centro ideal. La fabricación va, pues, de la periferia al centro, o, como dirían los filósofos, de lo múltiple a lo uno[6].

En un proceso tan aparentemente sencillo como definir las líneas por las que pretendemos representar un cuerpo sobre un soporte se produce un combinado de fuerzas que apuntan a un modo de relatar o relativizar una parte de la serie creada con otra: cuerpo-soporte, como forma en nuestro ejemplo. Acción/reacción son los movimientos correspondientes, corresponsables de la creación, no del término imaginario de la referencia, sino de ambos. La naturaleza se va configurando al hilo de la acción del hombre sobre su entorno, es decir, un término de la relación no se entiende sin el otro. No dibujamos lo que vemos, como si preexistiera esperando

[6] Henri Bergson, *op. cit.*, pág. 91.

que unos signos remarcaran su estructura espacial. Dibujamos y vemos o *dibujamos para ver,* y lo que se crea es el mundo, como totalidad referencial de signos: el mundo es un artificio, en cuanto lo llamamos así: el resto es para nosotros incognoscible: nos asomamos a un plexo ordenado de relaciones en el que lo no hilado por el pensamiento para nosotros es irreconocible, con un grado de inexistencia. La experimentación es, pues, un método de descubrimiento de lo velado por la inatención máxima: el mundo es una marca antropomórfica, que, en este vaivén de referencia: se va configurando, naciendo y creciendo como figura y contrafigura humana:

> [...] podemos conceder la tesis de la antropomorfización si con ello se quiere decir que nada hay en la naturaleza (ni en parte alguna), que no lleve el sello del quehacer (hablar, pensar, manipular) humano[7].

Voz gráfica

El dibujo es un acción que provoca, lat. *provocatĭo, -ōnis.* Mediante una sistematización de las percepciones que encontramos estructuradas en un dibujo podemos comenzar a fabricar un plano, lat. *planus* o mapa, lat. *mappa,* toalla, plano de una finca, de cómo se produce la excitación o inducción a sentir que ha de contener un dibujo para salvar lo indiferente. Si tomamos el dibujo como una llamada de atención, y lo asimilamos al *vocāre* latino que proviene de *vox, vocis* > voz, nos encontramos que podemos comenzar a delimitar —dibujar— o dejar constancia gráfica —imaginar— o describir, incluso esquematizar el juego de significados y sentidos que una proposición como la de la frase «El dibujo es un acción que provoca» contiene. Definamos mediante un punto la acción —llamar— su origen —voz—, su género, tiempo par llegar a la estructura espacial del campo serial que sus sinónimos crean, los entres, interiores y exteriores, líneas y umbrales presentados: llamada interior, in-vocación, llamada hacia el exterior, evocación, llamada realizada frente al lector, provocación, llamada conjunta, convocatoria... y en el resto de relatos proferidos por la acción y por el órgano que encontraríamos contenidos en una multiplicidad de presencias seriables, como vocativo, vocabulario, revocar, vocalista, unívoco, vociferar, vocación > una determinada predestinación o predisposición hacia los signos, vocal, abogado, epopeya nos encontraríamos con la adaptación matizable de una acción, su delineación, mediante un juego de modificadores espaciales, que indican la procedencia, la disposición y la situación que la ha modificado. Cuando un artista crea un género mediante repetición de determinadas decisiones está creando un vocabulario, o una relación entre un sistema de signos reducidos y las posibilidades de expresión frente a la inmensidad de lo real, propuesto mediante un juego de combinaciones. Artistas como Miró, Paul Klee, Wols, Tapies pertenecen al sesgo de esta manera de hacer, en la que se trabaja compulsivamente sobre la reducción ascética de los signos, la esencialidad de la contracción del mundo en ellos, y el placer del despliegue posicional desde un nú-

[7] Félix Duque, *Filosofía de la técnica de la naturaleza,* Madrid, Tecnos, 1986, pág. 94.

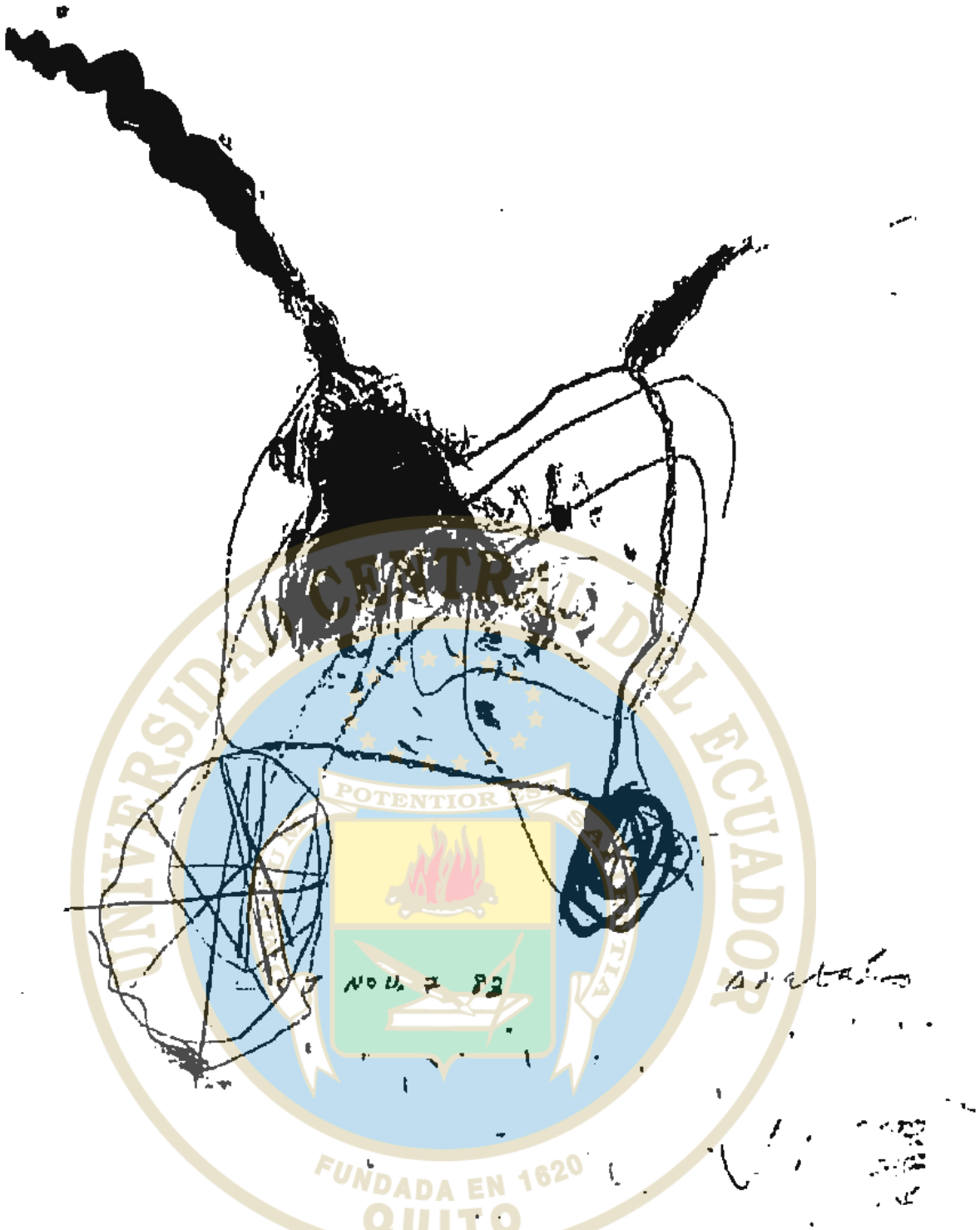
mero limitado de decisiones, pero sobre las que la intensidad de la decisión ha pasado de ser convencional a personal: el artista ha inscrito con fuerza su variante personal sobre el código de relación convencional, provocando un desajuste, que será un reajuste del sentido cuando el sentido se convierta en algo asumido socialmente.

Delirar

Si nos quedamos tan sólo en el desajuste nos encontramos de nuevo en la cercanía de lo privado, el chiste, la locura, el delirio o la idiotez. Recuérdese que Lévi-Strauss define que la única diferencia entre el artista y el loco, tomados desde un punto de vista que los iguala como creadores de síntesis imaginarias con un exceso de sentido, es que el artista ve aceptado socialmente su producto, mientras que en el loco es rechazada toda integración. Loco y artistas deliran, en tanto el latín *lira*, surco, define la marca que convierte en habitable, en tanto diferenciable, una zona. De ese modo, a través del *sulcus primigenius*, en coordinación con un centro sagrado y con la formulación de una periferia, se constituía en Roma una ciudad. El delirio es la forma de salirse del surco, de lo marcado, desmarcarse del orden, la norma, la ordenación y la orientación del territorio. El artista crea síntesis imaginarias, formas excesivas para el sentido común. Su tarea, en relación con la del loco, es la de estar a la vez en el borde, en el interior y en el exterior de lo establecido, impidiendo que los sentidos normalizadores dentro de la urdimbre de las leyes sociales se coagulen. Procurando movilidad y cambio, y atendiendo al más allá de lo normal gr. *orto-*, pendiente del más allá gr. *meta-*, al que hay que llevar a los signos: desde este punto nos asomamos a otra acción identificable en el proceso de adjudicación de sentido desde la representación gráfica.

Psicotropía

El dibujo es un tropo, una forma de producir movimiento, translación y traducción de sentido desde el referente del dibujo, en los matices que ya hemos delineado: real, prerreal, suprarreal, hiperreal, hasta el dibujo y su capacidad de evocación de plexos de sentido. El grupo de palabras que designan ese movimiento es enorme, y se han identificado como propias de la literatura, del uso figurado de las palabras, que no nos pueden quedar indiferentes en su aplicación a la representación tanto imaginaria como gráfica: la indicación de ese más allá hacia el que se dirigen las presencias reales del dibujo, que hace que los dibujos no sean una cosa más entre las cosas, sino que sean signos, como algo que apunta hacia otro lado, nos enfrentaría con metáforas y metonimias, sinécdoques, o movimientos complejos como los encerrados en las palabras metabolismo y metagoge. Metabólico, gr. μεταβολή > raíz *ballo*, arrojar en el sentido de lanzar algo *más allá* de lo supuesto por su disposición física: un dibujo nunca es reducible a su presencia material, sino que es un conjunto de fuerzas basadas en el delirio, la desadecuación entre lo físico y su percepción global. Un dibujo es más y menos que lo real: lo reduce a sus trazas esquemáticas, para desde ellas ampliarlo, amplificarlo > raíz *pli* de nuevo al mundo. Metabolé, como metamorfosis, indica un cambio formal, un paso, una transformación. Me-



Cy Twombly, *Anábasis*, 1983 (óleo, tiza, lápiz sobre papel, 100 × 70).

tagógico (gr. μεταγωγή), traslación en la que se confunden las series que identifican lo inanimado con lo animado. Hay que apuntar a que esta indiferenciación es la base central de la poética de Alberto Giacometti, sobre la que bascula toda una representación enfermiza de indiferencia entre lo vivo y lo muerto —que encontramos también en la representación barroca— o entre la evocación del movimiento desde la estaticidad de la línea. Metonimia (gr. μετωνυμία), cambio de nombre, en el modo de utilizar una variación en una serie establecida, tomando un elemento de una relación anterior como sustitución de otro. La copia de una copia sería un caso en esta categoría. La sinécdoque (> συνεκδέχεσθαι), recibir juntamente

una serie particular y una general, intercambiando o prestidigitando gráficamente sus posiciones (> lat. *digĭtus,* moviendo rápidamente los dedos). Entonces, «El dibujo es un acción que provoca» envía al lat. *actus,* de *agĕre,* obrar; hacer, en griego, gr. ἐνέργεια enérgeia, actividad, fuerza. La provocación nunca entrega actos concluidos, sino indicaciones de actividad. El artista logra su objetivo cuando en lugar de transmitir formas transmite acciones, fórmulas, el acto de pensar —no el pensamiento en cuanto algo acabado y de recepción pasiva. El dibujo activa y proactiva —genera— la visión.

Vocare

Si el artista marca, critica y juzga, corta y separa para definir dónde se encuentra lo significativo, permaneciendo en el borde del significado, desde donde puede visitar la periferia para producir recargas de sentido y hacer que lo convencional no se estatice, el loco se encuentra expulsado desde ese mismo borde, su función es la del delirio (lat. *delirāre* > *lira,* surco). Delirar es salirse del curso del surco, marcar sin motivo, sin sentido. La marca de la realidad se encuentra reglada por la razón, por la comparación con el centro de la que procede: si pierde su capacidad de orden y orientación es una marca peligrosa, apunta a un terreno desconocido. Delirar, desvariar, disparatar, desatinar son formas de la equi*vocación:* formas donde una imagen nos puede parecer igual, donde no existe valor en cuanto no hay gradación, ni matices. La orientación es una de las consecuencias del orden, su grado relacional con la identidad y la conciencia corporal, autorreflejada por la *propiocepción,* la percepción de mi propio estado. La orientación procede de una percepción proyectual, extendida desde el cuerpo y su conciencia deíctica que lo convierte en centro axial: el cuerpo es un eje desde el que se formulan la coordenadas de relación para situar el resto de los objetos, extendidos o tendidos entre las categorías espaciales que hasta ahora nos hemos ido encontrando como matices espaciales de la acción: dentro-fuera, lleno-vacío, aquí-allá, cerca-lejos, delante-detrás, arriba-abajo, izquierda-derecha, etc. Todas son formas proyectadas por el cuerpo sobre el mundo, que en este proceso de retroalimentación con las formas lingüísticas acaba siendo colonizado por la medida humana, por intervención de sus proyecciones ergonómicas: en los artificios humanos existe una desproporción normalmente inconsciente en la presencia de determinados recuerdos y disposiciones que derivan de la identidad corporal, una preferencia por el reconocimiento del exterior como algo dominado: el diseño (it. *disegno),* entendido como el plan de construcción de los objetos y el entorno abunda en líneas rectas, de las que la naturaleza, a excepción de determinadas construcciones cristalinas o en la abstracción del horizonte, carece.

Reglar

La línea recta (lat. *rectus* > *regere,* dirigir), es la forma preferida por la acción humana. No es necesario autoridad para sostener esto, tan sólo una observación al entorno actual del lector, a la disposición del formato de esta página, a la disposición de las letras. Su presencia es obsesiva, en el modo en que lo recto sea lo más fácil y eficazmente calculable y previsible en su desarrollo: sólo nos referiremos a alguno de

los sentidos derivados de la misma raíz: correcto, derecho y todo lo que está relacionado con ese instrumento central, al que nos hemos referido, la regla (lat. *regŭla),* que como instrumento rígido ayuda a conducir el exceso de movilidad del pulso humano hacia una forma constante, cuyo desarrollo es fácil calcular. Regulación, reglamento, renglón y reglón, aumentativo de *regla*, son series asociadas a la más sencilla y que es el comienzo de una disposición ordenada del entorno. Las figuras geométricas básicas surgirán por composición o revolución de líneas y puntos, por la acción de un movimiento de traslación que opera manualmente sobre un soporte siguiendo las trazas visuales, en un modo interno de coordinación de acciones perceptivas: el dibujo sobre soporte es una percepción derivada, que desde el ojo comunica a la mano una serie de direcciones y regulaciones. También este viaje puede tener su vuelta, cuando es la mano la que imagina sobre el soporte líneas y formas que servirán al pensamiento como medida para una regulación posterior del mundo. Al igual que en la configuración utópica, la representación ofrece una característica modelizadora flexible, que permite una experimentación previa antes de la realización de una idea. En la construcción del pensamiento utópico, por poner un ejemplo intenso, las construcciones son siempre gráficas antes que realizaciones efectivas, en forma literaria o plástica, dada su capacidad de tanteo rápido, la posibilidad de corrección, la ganancia de distancia perspectiva, y la capacidad de veracidad que rodea a la ilusión y el artefacto gráfico. El dibujo proactiva, al tiempo que actúa, crea posiciones nuevas con tan sólo imaginarlas, pudiendo hacerlas comunicables a través de una devolución (re-) o retorno sobre el mundo de las estructuras que han permitido la ideación. Eso significa que no sólo la materia es plástica, sino que el mundo se convierte en un receptáculo en el que la forma se encuentra a la espera de una acción sobre ella. Plástica, en cuanto el sema griego del que procede (gr. πλάσσω, extensión, modelado), propone una forma potencial, tan sólo indicada por un cuerpo que se puede adaptar y tomar diferentes medidas y proporciones, como nuestra plastilina, y que encontramos en la familia de palabras producida desde esta raíz, plasma, plasta, plaste, plástico, emplasto. Lo informe, pero a la espera de forma.

Una forma particular de materia o material para el dibujo, que, como hemos avanzado, significa y proviene de tomear y contornear. Materia (lat. *materia),* conserva, al igual que los templos griegos, un eco de su procedencia constructiva, su significado es madera.

Orientación

La orientación es una imagen que, al igual que la propiocepción captura mediante sensores nerviosos la posición de cada elemento del cuerpo en un instante determinado, construye una imagen que coloca al propio cuerpo en relación a cuanto lo rodea, y es capaz de dirigir desde este perfil los desarrollos para conseguir traslados eficaces. Un mapa es un depósito gráfico de esa orientación, situado mediante una escala (gr. σκάλα > indoeur. *skand-* trepar), no sólo de medida, sino en la que puede ser determinada explícitamente la relación de proporcionalidad o la participación simbólica de cada uno de los elementos que construyen el objeto de interpretación. Un mapa muestra su propia convencionalidad al referir sus iconos a una referencia que los explica. Uno de los problemas al interpretar mapas es la referencia absoluta, es decir, la introducción del cuerpo y sus coordenadas en las del

plano de representación. El siguiente, el situar la referencia relativa: está usted aquí, situar la deixis desde la cual somos nosotros los que podemos señalar y prever los desarrollos haciendo ahora uso de la proyección de una medida conocida, el metro, a una distancia desconocida, sobre la que la representación extiende nuestra percepción como un nuevo sensor a distancia, como una prótesis o corrección perceptiva.

El valor protésico de nuestros elementos gráficos es más amplio, no se reduce tan sólo a la capacidad de extender técnica y mecánicamente el alcance de nuestros sentidos, poniéndonos en disposición, por ejemplo, de afrontar el recorrido de una zona desconocida, indómita o peligrosa, provocando acciones determinadas o sirviendo, además de regla, de guía de nuestro caminar y de nuestras acciones. Las guías de viaje, una derivación gráfico literaria del plano, ocupan esta función, nos informan de trayectos ya eficaces, al tiempo que ocultan, inhiben o prohíben otros. La aventura y el peligro son formas contrarias a estas estrategias de control y regulación gráfica, no sólo de las imágenes, sino de las acciones asociadas a ellas, como puede ser la visita turística a centros monumentales, puntos señalados por la memoria colectiva como espacios con significado fuerte, o con una fuerza de significación peculiar, como prefiramos. La orientación es una disposición relacional, que nos indica dónde nos encontramos en relación al sol. Orientación, lat. *oriens, -entis,* > *orīri,* nacer, aparecer > ind. *er-* poner en movimiento: orientarse es un sistema de reacción que nos sitúa en relación con el lugar donde el movimiento del mundo comienza. Esa orientación relativa es la que nos imbrica con las cosas, nos teje a ellas al describirlas con la mirada: los sistemas mediante los que las cosas y el cuerpo resuenan son sistemas de nuevo gráficos; simetría, proporción, participación. El griego (συμμετρία, simetría), determina una medida similar entre el mundo y quien lo observa, la fórmula del *homo mensura* es la imagen que se propone para delimitar esta actuación corporal o ergonómica en la distinción del mundo como un orden mental. Simetría, armonía (gr. ἁρμονία), ajuste, euritmia (gr. εὐρυθμία), ritmo armónico, buen ritmo, canon (gr. κανών), regla y proporción, son las escalas de una división participativa del mundo, en la que lo conmensurable es lo comprensible, lo abarcable por el cuerpo humano proyectado como horizonte de definición.

Distancia

Si respondiéramos a una sencilla pregunta, tremendamente ingenua, nos pondríamos en camino para encontrar otra perspectiva del valor proyectivo de la imagen. ¿Por qué es preciso, y la pervivencia histórica del medio nos daría idea de que es algo eficaz, dibujar? ¿No sería acaso más cómodo mirar directamente a las cosas? La ingenuidad de la pregunta proviene de suponer que hay una relación directa con las cosas y que el dibujo es su mediación: nada más lejano de la realidad. Todo cuanto existe en el conocimiento humano es mediación: nuestra mirada a las cosas es una mediación perceptiva, que opera de modo similar al dibujo, captando una parte de lo presente. Además, lo que formulamos, como supo demostrar Svetlana Alpers[8] en

[8] Svetlana Alpers, *El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII,* trad. de Consuelo Luca de Tena, Madrid, Hermann Blume, 1987.



Eva Lootz, *Serie Barcelona*, 1986.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
OMNIUM POTENTIOR ES SAPIENTIA
FUNDADA EN 1620
QUITO

relación al concepto de imagen cartesiano, es siempre una imagen de la realidad, dependiente de nuestra percepción, que nos entrega una visión mediada o demediada. En todo caso, la pregunta se mantendría ¿para qué dibujar? El dibujo es una prótesis de acción, al tiempo que un instrumento visual que genera una distancia perceptiva diferente a la que hemos automatizado como natural, permitiéndonos una captura diferente, en cuanto suprime una dimensión o medida del objeto, la temporal, sustituyéndola por la evocación de su transcurso mediante el suplemento de la interpretación del espectador. Desde este punto de vista, también es temático el instante que se requiere para representar una escena. En el dibujo del Guercino nos encontramos en la congelación del instante decisivo, el más característico para concentrar la fuerza expresiva de la escena. Como en un film, podríamos haber seleccionado toda la gama de movimientos en que se desarrolla la acción. No nos sería difícil imaginar algunos en los que la escena sería confusa, o en la que no entenderíamos la intención narrativa, entendiendo que ésta ha sido una de las acciones del autor. El Guercino utiliza un lugar clásico, representando el acmé (gr. ἀκμή, punta), el lugar más alto de la escena, donde se resume el movimiento, o donde se le extrae del exceso de diversidad que hace de él algo demasiado amplio para ser comprendido. Parece que el dibujo estatiza y purga la imagen de movimiento, convirtiendo, sencillamente por compresión, las líneas de desarrollo del moverse en puntos fijos, establecidos como una sucesión de vistas. Porque no es sólo una división temática, según el sentido que hemos dado ya a esa palabra, lo que aparece en la obra, sino una progresión de tomas fijas, o de planos consecuentes o secuenciales. Las líneas del movimiento se reducen a puntos estables. Éstos, a su vez, se reducen a un plano sesgado del resto, mediante la integración de los límites del soporte en la escena representada. La operación de incluir a un cuerpo en líneas, cuando se elabora desde una base geometrizante, o, según medida, se conoce como encajado, encuadre. Encajar, por vía de su raíz indoeuropea *kap-* podría tomarse como una trampa, un aparato de captura, o utilizando la misma raíz, una trampa conceptual. Encajar y encuadrar es una delimitación interna del cuerpo en el soporte, como referente delimitado a su vez por el borde, la viñeta, el cuadro, o el plano en donde se inscriba su visión, como una pared, el suelo, un libro. Papel y cuadro son los dos soportes más comunes para anotar signos, debido a su portabilidad y flexibilidad. Ambas son normas de regulación, o formatos, a los que suscribir las estrategias de remisión, que proponen bastantes prejuicios. Por señalar los más importantes: la adscripción del formato base a la luz o la identificación convencional del blanco con el fondo: la adaptación ergonómica a la medida humana, y a la medida instrumental de su uso; la percepción plana, unificada por el borde, de una obra, negando la estereometría (gr. στερεο-), o la percepción del volumen, que se haya confinada por la inatención, en un establecimiento de la monocularidad suplementada por una binocularidad simulada, la perspectiva. El encuadre, dentro de sus sucesivas presentaciones, es una forma de comprender en unidades también señadas, los distintos cuerpos participantes en el proceso de representación y recepción de una obra. El encuadre es un cierre sucesivo, una limitación o una forma de ampliar lo que hemos presentado a través del estudio de la definición. El cierre es una forma de corte, representado por el prefijo *de-*, que señala disociación o separación, en cuanto generación y gestión de las distancias perceptivas, recogidas con insistencia en el grupo familiar asociado a la delimitación: *Delinear, delimitar, demarcar, deslindar, definir, determinar, distinguir, diferenciar, derivar, deducir, declarar, denominar, demostrar.*

«El fuera de campo remite a lo que no se oye y no se ve y, sin embargo, está perfectamente presente. Todo encuadre determina un fuera de campo»[9]. Deleuze introduce esta importante tarea referencial del encuadre en su análisis de la imagen-tiempo para representar cómo desde cualquier sistema de constricción se produce una ampliación, como desde la negación supuesta de un plano surge otro grado de relación sugerida con una peculiar potencia. El fuera de campo es una forma no exclusiva del cine, aunque haya sido el cine quien mayores rendimientos ha obtenido de su diálogo, sino de cualquier género que precise para su constitución de un encuadre sucesivo de datos, o de la definición, en cuanto sus métodos son parangonables serialmente a los del encuadre. Siempre que definimos por reducción existe un resto representado, lo que hemos arrojado, considerado como indigno de atención, no adecuado para aparecer referido, que adquiere una definición latente, virtual, aunque no aparente. Por ejemplo, los personajes definidos mediante una selección perceptiva, que siempre en un rostro o en un cuerpo es un perfil, hermosa palabra procedente del latín (lat. *filum*), y que indica un hilo doblado, a través del occitano, poseen como referencia partes ocultas al dibujo: la nuca en un rostro frontal, la espalda en el cuerpo, los pies escondidos tras el marco. Cuando nos hemos referido al dibujo animado y a las técnicas que hacen presente esa articulación completa de datos, al estar encajados en formas geometrizables para facilitar su rememoración y la continuidad, nos referíamos a una potencialidad del dibujo en la que cada elemento de una figura juega en la totalidad a través de su organización. El ejemplo corporal es simple, para referirse a estructuras más complejas: la definición de los pies, no presentes pero actuales, hará que la posición completa del cuerpo, descrito mediante trazos y contenido y expuesto en el interior del marco, pueda variar, correspondiendo a los elementos que participando del todo no se encuentran enmarcados en una presencia parcial. Estructuralmente, este fuera de marco puede aplicarse a cualquier organización gráfica, aunque nos resultará mas fácil preverlas en dibujos en los que el sistema de organización sea más patente, como un edificio, una sucesión de puntos, una descripción orográfica o corológica. El cuadro, en su proceso de unificación perceptiva, gana dos nuevas fuerzas de configuración, que han aparecido ya en nuestro texto por un lado; la endoconsistencia, o el modo en que los elementos, materiales y estrategias presentes en una representación permanecen formando una unidad determinada, desde el punto de vista físico, material, en donde sus elementos han sido fijados y no se dispersan, hasta el psicológico, en el que la imagen vehicula no cada posición peculiar, cada línea, sino que es integrada interpretativamente en una unidad mayor que recordamos como tal. Si recuerdo el dibujo del Guercino, lo que obtengo no es una descripción disjunta de formas que penosamente voy recomponiendo, aunque así podría ser en un material que no he comprendido, que no he sido capaz de abarcar o apretar en una imagen simple, que a su vez es un nuevo encuadre sobre la presencia real. Por otro, la exoconsistencia de un dibujo, la capacidad de explicar e implicar materiales, elementos y estrate-

[9] Gilles Deleuze (1925-1995), *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*, trad. de I. Agoff, Barcelona, Paidós Ibérica, 2003.

gias no contenidos en el marco, todo el grado de referencia que convierte a la nueva unidad constituida por la obra en un punto a la espera de desarrollos potenciales: explicación, investigación, discurso, disertación, mimesis, recuerdo... en general, toda la capacidad de formularse en cuanto punto de otras series, establecida en cualesquiera de los medios sígnicos en los que el mundo se reconoce.

Venir

¿Cómo sería un dibujo equívoco? O ¿cuándo se equivoca un dibujo? Cuando no es capaz de distinguir, discernir el valor y la distancia entre líneas al referirse a una posición externa a él; por ejemplo, en un reflejo que se toma desde una posición de lectura convencionalizada. La pregunta, interpretada desde nuestro último párrafo, posee dos ámbitos de respuesta: interno y externo. Pero ambos coincidirían en definir una equivocación como una llamada sin lugar al que referirse, es decir, algo incomprensible, desde el parámetro que se utilice para ser juzgado, y que, como tal, está sujeto a devenir. Un dibujo se equivoca cuando, asumiendo una norma o una ley, no alcanza a reflejar la ordenación que rige en sus postulados. Una norma de construcción para el realismo ingenuo es tomar como base la percepción ingenua o fotográfica. Esta es la norma de parecido más común y más simple para un dibujo. Pero existen una enorme cantidad de vocabularios artísticos, una infinidad de perspectivas y una enorme cantidad de matices: culturalmente, un cuerpo humano, uno de los signos gráficos por excelencia, provoca signos diferentes en una tribu amazónica y en una aldea de la baja Sajonia. Históricamente, el signo cuerpo se adapta metamórficamente para plegar el sentido que el hombre se da a sí mismo en cada momento, como en el caso de una perspectiva doblada: el mundo es quien, al replegarse en forma de historia sobre el cuerpo, se representa mediante las estrategias de representación del dibujo. Si comparamos diversas formas en las que el cuerpo de la Virgen, o de Jesucristo, o de Judas se ha desenvuelto en cada época, comprenderemos cómo se produce esta adaptación de vocabularios en cada momento. Para que un cuerpo se equivoque ha de aparecer como insignificante o incomprensible: puede ser que no capte la atención. La tarea del artista es provocar atención sobre una parcela desconocida de lo real, mediante artilugios y prestidigitación gráfica. Iluminar, al cabo, retomando a Klee. El dibujo puede no querer asumir ninguna norma, sino dársela a sí mismo, siendo autónomo (gr. αὐτονομία, de gr. αὐτο-, propio, y νόμος), en cuyo campo semántico encontramos el campo completo de regulación social mediante signos: uso, costumbre, manera, ley, norma, regla, fundamento, estatuto, ordenanza, también modo musical, melodía, canción.

Ley

La norma dimana de una adaptación a medida del mundo mediante su situación en una serie, de cuya correlación dependerá una serie de invariantes. De todas las posibilidades de desarrollo de un punto, lo integramos en una línea, en la que las posibilidades de desarrollo se ven constreñidas. A su vez, la relación de dos líneas supone una nueva constricción. La ley es una adaptación de posibilidad entre series. Al igual que la ley, el nombre es una determinación de posibilidad, indica lo contenido



Rose Marie Trockel, *Art Jokes*, 1987 (impreso sobre papel).

dentro de una definición, delimita el contorno y determina progresivamente la posición inequívoca de un cuerpo. Distingue y mediante el artículo o el demostrativo señala una posición correlacionada con su representación a la que debe corresponder no en todo espacio y lugar, sino en el que concreta la relación representacional convencionalizada. Desde este punto podemos juzgar su verdad como adecuación a una serie. Pero desde este punto podemos colegir que su adecuación no es universal, natural o necesaria, sino dependiente de la relación que se establezca en cada momento y de la que se puede ser consciente o no, que puede ser evidente o puede estar recubierta por otras formas, puede derivar de ella o reenviar a una fuerza distinta. El reconocimiento del criterio de validez para una representación, la pregunta por lo adecuado o no al género representacional es una pregunta por la definición o el dibujo o los signos que pertenecen o no a un territorio en cada aspecto determinado. Verdad y equivocidad son los términos donde se juzga, son los criterios, entonces, del valor —la perspectiva— de una representación. La relatividad de lo relacional, que sufrirá metamorfosis infinitas en cuanto alguno de los términos conjugados se modifique, es la razón última de la profunda esencia metamórfica del arte: cada época es una detención, una foto fija o un diseño fijo de fuerzas, en cuanto utilicemos para delimitar su aspecto una palabra o queramos colegir o comprender sus datos a través de una huella gráfica, como un documento, un libro o un dibujo: su despliegue representa siempre un retrato, en el que seleccionamos unas líneas en detrimento siempre de otras, desarrollando con ellas un parecido, una forma sustitutiva de lo que es imposible de capturar, el sentido completo del romanticismo, o del barroco. Tenemos vistas parciales, que complementamos ideológicamente, sobre las que operamos aproximaciones a fenómenos demasiado

complejos para ser presenciados, presentados o traídos a presencia. En palabras de Nelson Goodman:

> La validez de un diseño o de una imagen no difiere de la validez de la representación o de la descripción tanto por su naturaleza o por sus criterios cuanto por el tipo de simbolización y el modo de referencia que están implicados[10].

Motivo

El cambio que una acción concretada como la del dibujo quiere proponer o provocar, poner delante, en suma, es el de una modificación de nuestro estado, sensacional, perceptiva, emocional y cognitiva. Modificar, *modificāre* > *modus* > hacer modo, a su vez de la raíz indoeuropea *med-* de donde provendrán un contingente de palabras asociadas a medida. Un cambio o transformación de las proporciones y medidas en las cuales nos inclinamos o nos mueve una percepción. Propongamos una de las piezas que más me emocionen, propongamos un dibujo mezcalínico de Henri Michaux, un dibujo de Giacometti, un grabado de Matisse. Con ello partimos de algo que no me es indiferente, sino que puedo recordar, es decir, que se ha engramado en mi memoria y desde ella, de su existencia real en ella como imagen, puedo disponerla ahora como recuerdo y evocar la presencia real de la que ha partido. Supongo que me gusta. ¿Por qué me gusta? Una de las aseveraciones más simplistas es aquella que quisiera definir el fenómeno del gusto como algo personal, subjetivo, separado de la intersubjetividad en la que todo lenguaje ha de convencionalizarse para ser comprensible, significativo y con sentido. Cierto, consentimos en partir de que un hecho significa algo, lo percibimos, lo procesamos y el engranaje de memoria y recuerdo produce una asociación de datos que motiva *en algun modo* > *med-*, de alguna manera, ante algo puesto frente a mí, que me provoca o me llama en este disponerse o ponerse a distancia una reacción, una respuesta (lat. *respondēre),* a la acción de un autor, que —aquí radica el carácter gráfico de la poética—, ha engramado en el depósito de su acción, en el dibujo, toda una experiencia vital distintiva, diferenciable, pasional, distinguible de lo horrible, estático y aburrido, cargada de llamadas en múltiples direcciones —provocación, invocación, evocación— y que remite o reenvía a un poso experiencial atesorado por una actividad en la que lo formal, instrumental, técnico, perceptivo u objetual no es suficiente, sino que debe remitir a una totalidad abierta de sentido, al flujo vital. Así definía Rilke ese hacer poético, al manifestar al joven poeta que envía sus versos al maestro que no debiera quejarse si sus poemas son aburridos, debería pensar que es la vida de la que proceden la que merecería ese calificativo. Reenvío y movimiento, acción y reacción, éstas son las opciones que pone en marcha una provocación. Los sentimientos que se despiertan son así: con un dibujo de Morandi me emociono (lat. *emotĭo, -ōnis* > lat. *movēre* > *mover).* Promover una reacción semejante a la generada por la representación, motor de una determinada energía en la que se ha especializado, la energía de la decisión y selección de formas concretas mediante las cuales explicar y expresar el mundo. El dibujo motiva > *movēre,* una respuesta y a su vez requiere de una motivación (poética)

[10] Nelson Goodman, *Ways of worldmaking* [trad. esp.: *Maneras de hacer mundos,* trad. de Carlos Thiebaut, Madrid, Visor, 1990, pág. 185].

para su producción. Provoca una reacción que es un salir de lo estático, como lo indiferente, para colocarse más allá, empatiza en energía que ha atrapado para conmover con él, pero ¿en qué modo lo atrapa?

Metro

Tan sólo, y por fidelidad al mapa, busquemos un acción asociada y dibujemos su juego de matices, la di-versión que procura, su doblez y el desarrollo de su continuidad. La acción es nuestro punto de partida. La línea, delimitación de los cuerpos que geometrizan el mundo, entendido como la totalidad de puntos en relación lineal; la línea, también, sucesión dialógica, diapositiva, diametral (> gr. μέτρον), medida, moderable, lat. *mōdus,* reducible a medida, y matizable; el plano, el mapa de todos los puntos y líneas que utilizamos, intersecados, virtualizados desde la segunda dimensión, el movimiento, de la línea y la emoción, a la tercera dimensión del volumen sugerido como un engaño, por la perspectiva, forma de lo ilusorio, imaginario, falso, ficticio, irreal. Hemos definido que el movimiento es doble, se produce entre dos puntos que se tensan en relación, polarizándose y proponiendo un recorrido entre ambos. Sus momentos son posicionales: de oposición: extatismo/movilidad, interior/exterior, marcados cada vez que existe una línea que selecciona, corta y decide la posición de un cuerpo, secándolo, lat. *siccāre,* es decir, territorializándolo, deteniéndolo y cortándolo. Recordemos su relación con esqueleto y momia, las formas duras del cuerpo. Entre el exterior y el interior se produce un reenvío de información, entre la singularidad de la línea que elegimos, de entre todas las posibles, para representar el contorno de un cuerpo y la totalidad del cuerpo, entendido como la virtualidad de todas sus posiciones y relaciones, existe una función de plegado de datos: la línea, el conjunto de líneas o de acciones que pone en consecuencia un punto a través de un gesto, de un trazo, como un gesto o un movimiento depositado, como una memoria en un soporte, es un método que resume una multiplicidad de componentes. La línea pliega, lat. *plicāre,* todos esos datos en su posición, los complementa con el contexto y crea un objeto complejo que debe desplegar lo contenido en él. Esta es nuestra acción, plegar, *plicāre,* doblar, plisar, que nos acercará matizadamente a las cercanías territoriales de otro movimientos de contención reductora de información, como la acción de una presión > lat. *prĕmere* > apretar, para contener una multiplicidad en algo unitario y concentrado como una obra de arte.

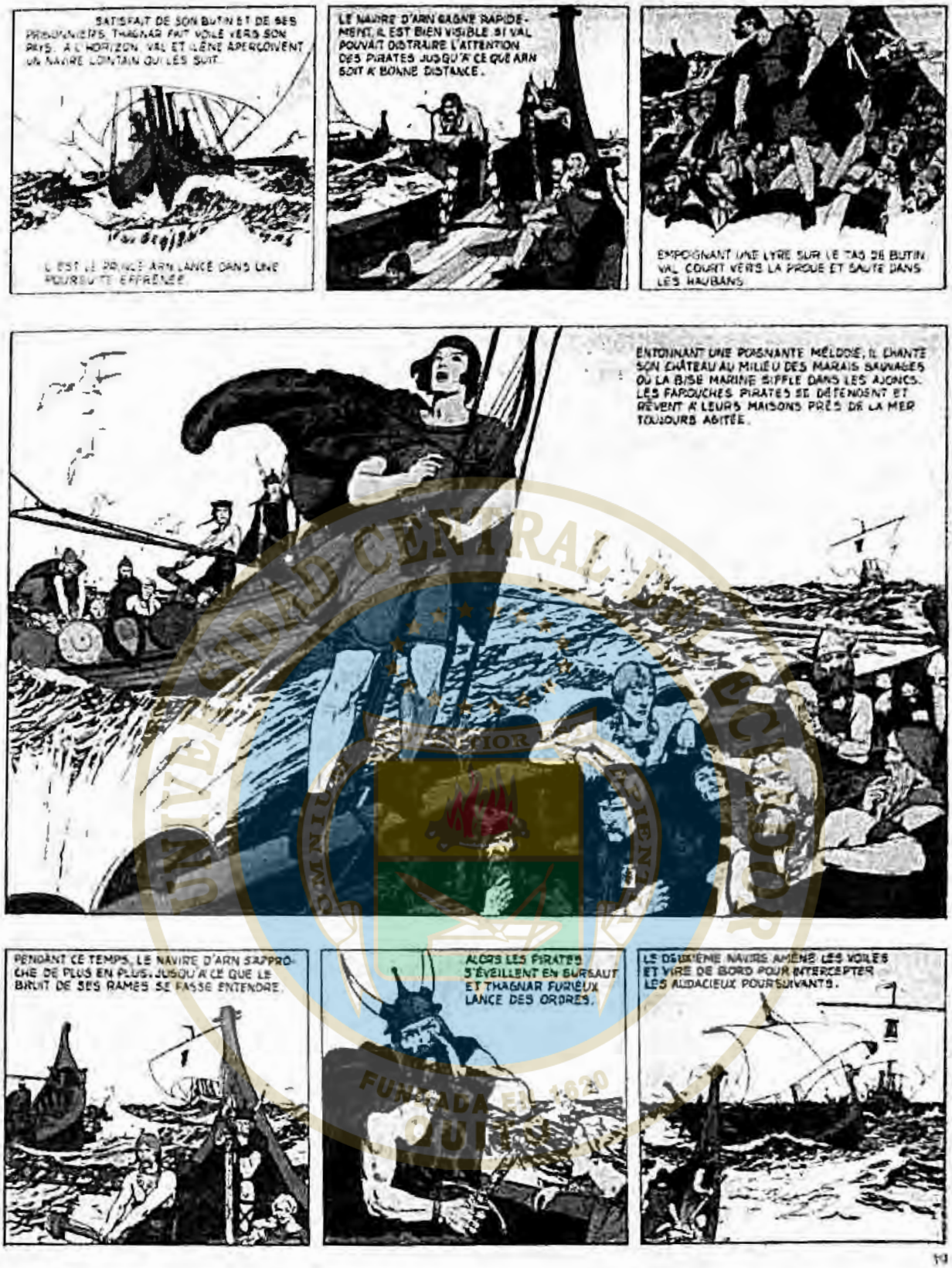
«Pli»

Nos encontramos de nuevo describiendo una acción consistente en el desplazamiento entre dos puntos, o una figura relacional: tender, tensionar, mover y, ahora, plegar. Frente a la potencia adimensional del punto, referencia sin materialidad, el desarrollo temporal de la línea, materialidad sin pausa si extremáramos su función. El plegado es el modo en el que la información se comprime para ser contenida en una forma concreta que, como tal, espera que alguien abra su potencialidad expresiva: que desde la presencia muda recupere las imágenes a las que corresponde de forma concreta. Explicar o expresar, según utilicemos una u otra raíz, son las formas en

las que se produce el despliegue informativo, que previamente se ha replegado sobre una forma. Observemos la distinta dirección que puede proponer la acción: de los objetos hasta el sujeto, la información se exprime para reducirla a un esquema posicional, en donde se selecciona según un grado de eficacia comunicativa y cognitiva los elementos más característicos para hacer fluida la comunicación con el objeto e intersubjetivamente. Desde el sujeto se *re*acciona ante lo enviado por lo sensacional del mundo, el sujeto expresa, mediante un contramovimiento, a lo puesto por el mundo, una *re*spuesta motora, una emoción, una pasión, que como tal posee —dentro de la misma raíz— una valencia pasiva (lat. *passīvus*, paciente > lat. *patientĭa)*, que recibe o soporta la acción.

Ex-plicar

Pero volvamos a cambiar nuestra perspectiva y observemos de nuevo el movimiento completo desde alguna distancia: mediante una serie de razones poéticas, un autor, el Guercino, pongamos por caso, ha elaborado una serie de selecciones y combinaciones de materiales que son expuestas a la mirada de otro. En ellas ha impreso > lat. *prĕmere*, una compleja cantidad de información: no sólo su propio estado anímico, como respuesta o expresión subjetiva, personal, sino una serie de datos obtenidos o extraídos mediante observación atenta del medio, en mayor o menor grado de cercanía, sea como percepción directa o como recuerdo de formas engramadas en su memoria. El dibujo es una forma mediadora, que, hasta el momento, ha sido el receptáculo de una serie de informaciones, en la que insistimos en su complejidad y hermosura: complejo, lat. *complexus*, *complecti*, enlazar, a su vez, mediante la raíz indoeuropea *plek-* relacionado con el latín *plicāre*, viene a presentarnos una forma en la que hay una gran cantidad de información encerrada, puntualmente a la espera de ser desplegada, explicada, expresada sobre y por el mundo, cubriéndolo o coloreándolo, tiñéndolo, como si fuera una solución teñida en un laboratorio para hacerla visible. El famoso aforismo de Paul Klee «el arte no reproduce lo visible, hace visible» se transforma en una tautología: el arte hace visible reproduciendo lo visible, aunque plegando sobre ello, como evocación —llamada simbólica a lo no presente en la nuda y muda materialidad del dibujo, la mayor cantidad posible de datos. La mayor cantidad posible, hasta hacer inagotable por profusión de conexiones algo pretendidamente simple. Es decir, encerrar en lo simple, aquello que no tiene composición, una forma tendente a lo infinito de componerse con otras cosas, de complicarse con otras cosas, con otros objetos, experiencias y subjetividades, en una forma en la que la inmovilidad, la potencialidad y la espera estática —el estar— dejan paso a un movimiento que no para —nunca puede darse, como hemos señalado, la representación perfecta, acabada, satisfactoria (> lat. *satis)*, bastante hecha, sino que nos atraen las formas complejas por su dificultad, que nos proporciona la más elevada disciplina y gimnasia cognitiva, asociada a su inagotabilidad. Hermoso > lat. *formōsus*, pleno, plexo de formas. El movimiento interpretativo, de carga de sentido de un dibujo puede resumirse desde este punto: la calidad energética de un dibujo, proviene de la cantidad de información que es capaz de capturar y presentar con sentido, lo que dependerá de la implicación vital del autor con el objeto, con el lenguaje que le sirve de mediación, al que también responde el autor como lector de su obra, y con la que intenta que haya un tercero, que puede ser perfectamente él mismo, o un públi-



Harold R. Foster, *El Príncipe Valiente*. Cómic.

co aún no presente, que responderá a la posición de su dibujo, a la interposición de su dibujo entre las categorías del mundo que lo han generado, a las categorías subjetivas e intersubjetivas que lo han modificado, la memoria, el recuerdo, el estilo propio, el lenguaje epocal... y el complejo subjetivo que ha de complicarse con él para hacerlo significar de nuevo.

Discurrir

El significado no existe como hecho detenido, objetualizable, puntual, sino que es un flujo que recorre la totalidad complicada de hechos plegados en lo aparente o superficialmente simple de mirar, crear, observar unas líneas sobre un papel o sobre la arena. Se necesita un cómplice para que las cosas sean recibidas y valoradas: una percepción atenta, pero que pueda y desee participar en el juego comunicativo. En arte o en música contemporánea, el alejamiento del público de los lenguajes del arte, así como el exceso de autonomía de estos mismos lenguajes, que han ganado una libertad que los aleja de su comprensión directa, han obtenido en su idiolectización un territorio amplio pero un tanto autista, han hecho comunes las sentencias que relegan a los objetos artísticos en el campo de lo sin sentido, insignificante o idiota (> gr. ἰδιώτης), privado, como opuesto a político, lo común, gr. πολυ-, pluralidad. El movimiento que coagula la virtud comunicativa de un dibujo, la multiplicación cancerosa de sus sentidos, metastática, gr. μετάστασις, cambio de lugar, más allá de la inmovilidad del estar, su negación de toda estaticidad es la reducción a lo simple, a lo sin conexión o vinculación; aquello que, supuestamente autónomo, dándose su propia ley de existencia acaba por no tener lugar, se reenvía tan sólo a su misma y aburrida posición, a su posibilidad presente, onanista. El discurso (lat. *discursus* > *currĕre* > correr), transcurre tras una línea: el hilo del discurso es su capacidad de hilar (lat. *filāre*, tejer, lat. *texĕre*, enlazar, *complecti*, tramar, lat. *trama)* el mundo. La estructura relacional del mundo es un esquema, que la mirada aprende mediante una operación gráfica, el dibujo. Si suponemos que el dibujo no depende de sus objetos, que no depende de la realización material, sino que supone un complejo proceso de acciones y reacciones cognitivas, en las que se producen una serie de ordenaciones de datos, mediante la definición de los puntos significativos o característicos de un objeto, que aprendemos o comprendemos para reconocerlos y distinguirlos, en cuanto cuerpos limitados de un trasfondo, aprendiendo las relaciones entre sus límites, a continuación, y las consecuencias de relación que poseen sus rudimentos gráficos, esquematizados como formas simples, como geometrías, que delimitan, diseñan y delinean mi ambiente, permitiéndome controlarlo en alguna *medida*, de algún *modo*, suponiendo órdenes que desde los más simples hasta los más intrincados y entrelazados se articulan mediante un juego de observación y reproducción, podemos concluir que la operación de dibujo es más común que la que normalmente asociamos a la acción artística, ya que existe en figuras tan aparentemente simples, si no las analizamos en la hermosura de sus formas, como los juegos infantiles, los órdenes relacionales que nos rodean, el de nuestros libros, el de nuestro tiempo, el de nuestra ropa, el de nuestro pelo, el de nuestras relaciones, o el ordo (lat. *ordo, -inis),* la trama, el tejido y la urdimbre que tejemos con los signos gráficos de los que nos valemos. No puedo por menos que maravillarme de la curiosa simplicidad de la definición de orden de la Academia:

> Orden: Colocación de las cosas en el lugar que les corresponde. || 2. Concierto, buena disposición de las cosas entre sí. || 3. Regla o modo que se observa para hacer las cosas.

AR-

Si dibujar es producir un orden experimental observable del mundo, por medios gráficos, y podemos considerar orden a una relación inteligible entre elementos (puntos) que se correlacionan (líneas), nuestra aplicación del dibujo a las actividades del mundo queda definitivamente ampliada, desde la fórmula voluntariamente preparada de expresión que recoge la acción artística hasta las formas involuntarias recubiertas por su sentido estructural. La definición de la Academia peca de una indisposición, apunta —deixis— hacia un lugar que no determina. La acción del orden es colocar, pero no queda definido el sistema de valoración que nos dirá cuál es ese lugar: es una escala sin media, o un matiz sin comparativo. Necesita la acción un modificador personal: quién lo dice; de lugar, desde dónde, a dónde, o de cualquier tipo que nos evite una referencia sin resolución, una falsa complicación. Orden, lat. *ordo, -inis),* comparte el mismo radical indoeuropeo que arte. La raíz *ar-* posee el matiz de colocar, ajustar y de ella provendrán una gran cantidad de términos que matizarán la relación entre nuestros dos planos comparados y contrapuestos: lo real y lo imaginario. Harmonía o armonía provendrá de ἁρμονία > ἁρμός, ajuste, combinación, en cuanto es la construcción que intenta, mediante conexiones, suturar el espacio que se tiende entre un elemento y otro. Lo harmónico de un dibujo será el modo en que simula cubrir una distancia, la representacional, imposible, o dicho de otro modo, su coherencia. De nuevo Nelson Goodman:

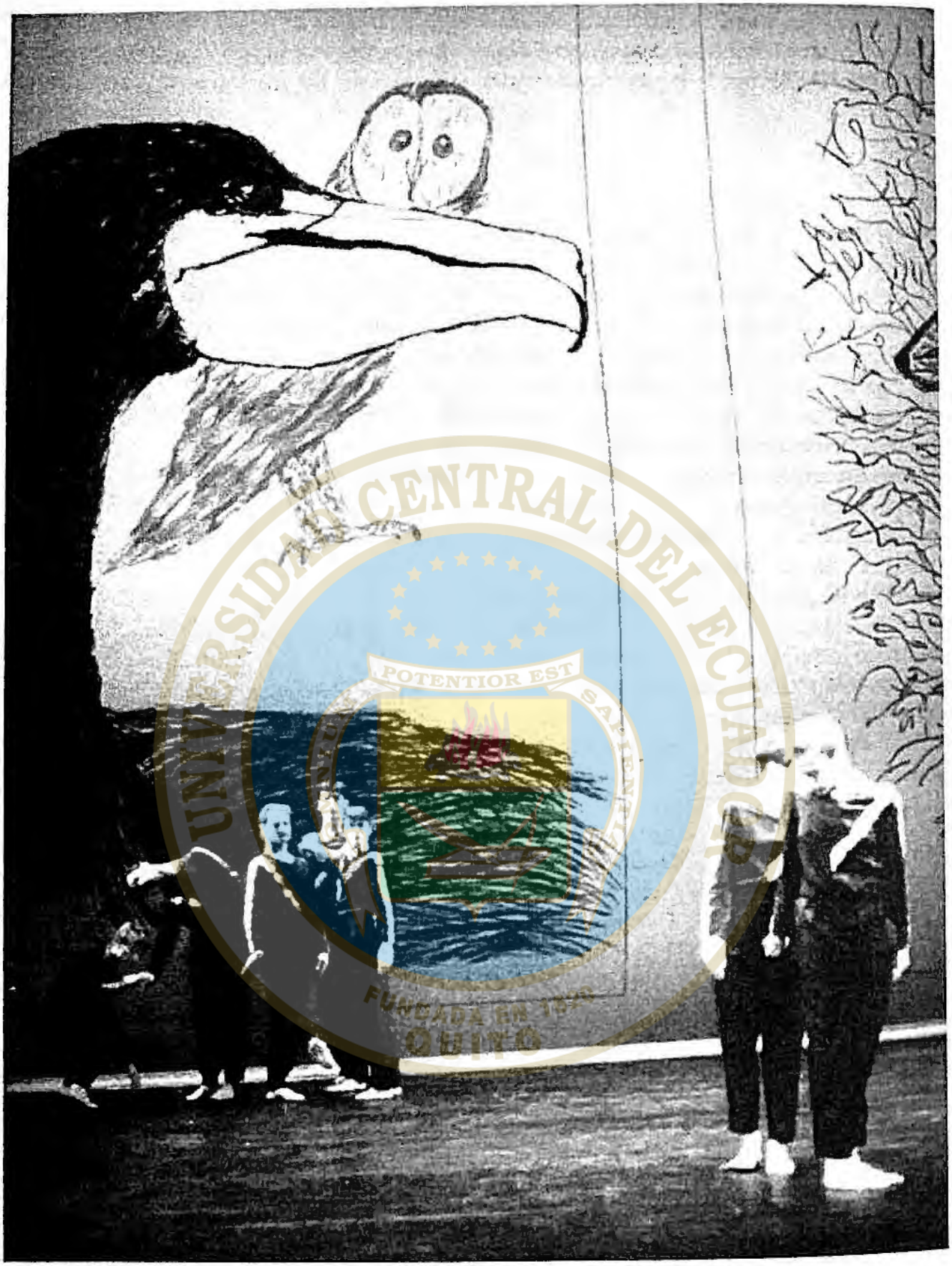
> [...] la verdad de los enunciados y la validez de las descripciones [...] es básicamente una cuestión de ajuste: ajuste a aquello a lo que de una manera u otra se refiere, o a otras formas de interpretación, o a modos y maneras de organización. [...] el saber o el conocer pueden concebirse como algo más que la adquisición de creencias verdaderas y pueden ampliarse al descubrimiento y a la invención de todo tipo de nuevos ajustes[11].

Del mismo modo que hablábamos de aglutinación de elementos desde el punto de vista material de la construcción de la pintura o la tinta, la coherencia o la composición resultará harmónica cuando restañe u oculte o no haya presente la ilusión constitutiva de la que parte, cuando no se presente como mera materialidad, sino que genere la ilusión de un reenvío a un espacio unificado por la imagen o la mirada o cualesquiera otra unidad. El dibujo da la sensación de una obra compacta, unificada, con una proporción coherente y una participación activa con la implicación del autor y el mundo. Para Cassirer, en su *Filosofía de las formas simbólicas,* el valor de la imagen no reside en reflejar un ser dado, «sino en lo que proporciona como medios del conocimiento, en la unidad de los fenómenos, que crea a partir de sí mismos»[12]. Algunos de los sentidos derivados de este ar- nos envían hacia este fingimien-

---

[11] *Op. cit.*, pág. 185.

[12] Ernst Cassirer (1874-1945), *Filosofía de las formas simbólicas,* t. I, *El lenguaje,* trad. de Armando Morones, México, Fondo de Cultura Económica, 1971, pág. 15.



William Anastasi, Decorado para el ballet *Polarity*, 1990 (coreografía de Merce Cunningham).

to que dispone un elemento más allá de sus posibilidades: artería, artimaña, incluso artefacto o artificial podemos considerarlos dentro de esta matización en trampantojo sobre el mundo, o incluso la debilidad de lo ornamental, el adorno. Aunque el sentido fuerte, del de disposición, aparece en la familia de palabras que nos hablan de una disposición regular desde artículo a articulación (> lat. *artĭculus),* nos lleva al mencionado artejo de los dedos (> *artĭculus*, diminutivo de *artus,* nudo, de donde nudillo, como forma de algo tramado). El artículo gramatical es la partícula que determina o limita al nombre, fijando su excesiva pluralidad. Dentro de esta dirección nos encontramos con el latín lat. *ordo, -ĭnis,* disposición de la hebra de hilos en el telar, de donde provendrán orden y sus matices coordinación, subordinación e incluso su normalización en lo cotidiano: lo ordinario será la existencia de una regla, la repetición y la rutina. Lo extraordinario será lo desordenado. Urdir, urdimbre, primordial son territorios de este espacio compartido por la representación y el tejido: el dibujo aplicado al telar, al tejer, en donde nos encontraremos en breve de nuevo a la palabra como una cuenta más del tapiz del conocimiento. Alguna palabra mayor nos espera en esta raíz, como ración, *ratio* y razón, que en esta gradación nos invita a pensar en un reparto, en una comparación o repartición mediante reglas de una cantidad, un cociente, o una medida como comparación gráfica con una unidad que ha sido considerada punto inmóvil: el metro patrón es un modelo establecido para establecer similitudes y un sistema coordenado a partir de él, o participando de él. Como tal es una asunción convencional, que se basa en el establecimiento de criterios de unificación: uniformidad, estandarización, convención. Los instrumentos de dibujo poseen una derivación importante hasta esta construcción aritmética, una nueva derivación hacia la conmensurabilidad desde nuestro radical *ar-*, pasando a través del griego ἀριθμητικός, aritmética, como estudio de las relaciones establecidas por el sistema gráfico de ordenación y secuenciación más completo, el numeral, al que volveremos un poco más adelante.

Información

Los elementos gráficos más importantes asociados al dibujo, además de los fijadores de marcas sobre soporte, ejemplificados por la piedra, el carbón o el lápiz, serán los que sirven protésicamente a la mano o al ojo para elaborar ordenaciones, geometrizaciones y mediciones sobre el mundo, que en la actualidad se ha reforzado a través de una nueva forma de contar (lat. *computāre),* o de un nuevo cuento (lat. *computus*, cuenta), que añadir a los relatos-relaciones de los que venimos hablando: la computación y la infografía, acrónimo de informática > fr. *informatique* (1962) > lat. *informatio, -ōnis* y grafía, con el sentido de tratamiento representacional de datos. No sólo contamos con los dedos, o con los objetos, sino con los sistemas de comparación visual, gráfico e imaginario entre los objetos: articulando, ratificando, ordenando o urdiendo el mundo obtenemos su forma geométrica, calculable, de la que provendrán doctrinas exactas asociadas a la sucesiva articulación de las medidas: la geografía, la corología, que estudiará los lugares, el urbanismo, la arquitectura, que lo aplicará a los espacios habitacionales, la jardinería y la topiaria, que hará lo propio transformando en artificios los restos naturales, la matemática, la física, ciencias que poseen en su base el estudio de los órdenes y las urdimbres en las que se coloca el mundo o en las que el mundo es dispuesto por el hombre a través de este mismo conocer, como señaló Heissenberg. Este nuevo modo de pensar acerca del mundo pue-

de llamarse científico, pues participaba en él el sentido de la relación y comparación, así como la idea de medir en que la ciencia está basado. Este conocimiento diferenciado posee su propio grado de modelización: por proponer algún ejemplo, el modelo mecánico de interpretación de datos calculables extraídos mediante experimentación de la realidad puede ser mecánico (gr. μηχανικός), en el que se analizan, es decir, separa hasta su observación clara y distinta, las fuerzas intervinientes en una acción. Ahí nos dirige el radical indoeuropea *o* magh-, fuerza, poder, que relaciona el modelo mecánico con el mágico (gr. μαγεία), en cuanto modos de control de la fuerza en forma de hacer predecibles o previsibles acciones futuras desde las presentes, formando leyes temporales de consecuencia; o, explicadas desde nuestro método, calcular las líneas de desarrollo posibles de un punto desde el análisis de su posición actual. El modelo mecánico posee una capacidad de predicción de acción limitado a las fuerzas que se establecen en la máquina; su complejidad es creciente, en tanto las máquinas elaboran relaciones cada vez más sofisticadas, generacionalmente graduales, como explicamos en la anterior entrega de esas series. El modelo estadístico, por poner otro ejemplo de método científico, establece esta predicibilidad temporal mediante la selección de medidas en la realidad, estableciendo una correlación entre las fuerzas sociales y figuras matematizables, en las que operar flexiblemente para trasponer de nuevo esos datos al comportamiento social. De la fidelidad de la correlación entre las series depende la fiabilidad de los resultados, pero el diseño operacional y cognitivo del método se presenta claramente: en primer lugar, estudio de los sistemas de selección y captura de los datos sociales, que ofrezcan un reflejo fidedigno desde algún aspecto, al retrato establecido; en segundo lugar, estudio del tratamiento o relación interna de los datos extraídos del modelo, en una interpretación adivinatoria, que desde la disposición de unos elementos pretende vislumbrar su posición futura. Las características del método matemático, en algún modo extrapolables al completo medio científico, fueron claramente definidas por Descartes, rigor y exactitud, o claridad y distinción en la observación de los datos. La ambigüedad no cabe en una definición rigurosa, por lo que el principal problema con el que se encontrará este método es el de la correlación de los datos con la realidad, ya que el proceso de abstracción de las formas es muy potente y la perspectiva mediante la cual pueden revertir sobre lo real configura a lo real sin restos, aunque no todo lo real sea calculable. Un dibujo puede describir una sonrisa, en contrapartida, pagando con inexactitud y ambigüedad su sistema de constitución como medio gnoseológico artístico, aunque ganando en ello una mayor flexibilidad de adaptación a hechos concretos, no universalizables, ni aplicables a una amplio universo de formas. Son las estructuras mentales recubiertas por el dibujo, sus acciones y productos las que poseen esta cualidad de lo abstracto. Resulta claro que el mundo está configurado por estas estructuras de imaginación, donde las formas gráficas poseen una densa presencia, pero un poco más complicado sería imaginar una *mathesis universalis*, en los términos diferenciados por Descartes o Leibniz, como una configuración matemática o lingüística de la totalidad del mundo, en términos utópicos que esperamos desarrollar en breve con más extensión. En la interpretación nos encontramos con una valoración del papel mediador de los signos en la construcción del mundo. No en vano es una de las corrientes más fértiles de nuestro tiempo, entendida como arte de la interpretación como comprensión técnica de manifestaciones de vida, en sus distintos respectos de presentación y representación. Se plantea como medio de análisis de tejidos sígnicos, en un respecto abierto, desde su constitución tramada como textos, hasta su implicación con el

pensar en cuanto forma de contraposición de otro texto, justificado personalmente. Parafraseando a Heidegger, creador del término que más tarde desarrollara Hans Georg Gadamer: el pensamiento es hermenéutica en cuanto *escucha del lenguaje*. Sinestesia que nos devuelve desde uno de los sentidos a la vitalidad de la que procede, observando en su tránsito el método (> gr. μέθοδος, *methodos*, investigación, de *metá* hacia, y *odós*, vía, camino, por el que se conduce). La etimología de la palabra nos propone una línea, un camino, al igual que el pasional, para llegar a un punto.

Tomar medidas

El metro patrón procede de la estatificación de una medida, que es tomada como base relacional, desde la que establecer participación proporcional a todo cuanto hay en el mundo artificial, lo que provoca una normalización de medidas, tomando como base la ergonomía y una simetría axial tomada de las medidas ergonómicas corporales humanas, que es proyectada sobre el medio, construyéndolo como plexo ordenado. Pero existe una residualidad en todo ello, algo irreductible, que nos espera tras la medida y tras los intentos de definición. Lo sublime o inexpresable, lo cerrado o misterioso. El metro patrón procede en 1790 de una redefinición del meridiano, es decir de una abstracción geométrica concreta, que más tarde pasará a ser una abstracción sobre las coordenadas espacio-luz. Metro, regla, escuadra, cartabón son elementos base para una geometría descriptiva, para la matemática y para el dibujo técnico (del gr. τεχνικός > τέχνη), arte, pero no en su significado primitivo, sino en la gradación que ha asimilado a este sentido parte de su significado, desde un saber productivo asimilable al artístico hasta su reducción a una descripción mecánica de las aplicaciones asociadas a una acción.

Elementos incorporados a la medida serán la plomada, el nivel y la escuadra, que coordinan la fuerza gravitacional con la construcción de una fuerza opuesta a la horizontalidad, la vertical (> lat. *verticālis* > eje de giro), y que mediante la combinación con el compás, el divisor, la escala y el calibre coordina tanto la presencia del punto, como el aguijón dejado por el compás, como lo que es llevado, alrededor de él, la circunferencia y el círculo, como formas geométricas asimiladas a elementos técnicos que se transforman de momentos gráficos en definiciones tópicamente trasladadas a la territorialización del mundo: el centro (lat. *centrum*), y éste del gr. κέντρον, aguijón, punción, punta del compás desde la que se marca la circunferencia y periferia (gr. περιφέρεια, lo llevado > phéro, alrededor, > *peri*, lo contomeado o dibujado por una marca de separación, de definición). Lo marcado será lo amurallado, lo guardado por una valla, germ. *gard*, de donde nuestro jardín, o por un cerco, lat. *circŭlus*, dim. de *circus*, cerco. La valla es el nuevo, infinitamente reflejado, establecimiento de la delimitación, para quedar más allá lo sublime, lo subliminal o lo indefinido: lo ordenado será lo mundano, y lo no cercado, desordenado, inconmensurable o incontable, lo *inmundo*.

Esquema

Quizá el momento más comprometido para la definición del universo del dibujo sea el relativo a su función esquematizadora, porque será el espacio donde las funciones cognitivas de la coordinación gráfica tomen su aspecto más intenso en las ten-



Miguel Copón, *La infancia de Iván*, 1998 (165 × 196 cms). Óleo sobre lienzo.

siones de abstracción, mimesis y aplicación a las cosas. En el esquematismo se tensará todo el proceso que hasta ahora vamos desgranando, ya que será tradicionalmente el espacio de la acción que ocupa esta palabra el de la mediación exacta, por ello matizada con una dosis de imposibilidad, entre las imágenes y las cosas. Esquema (gr. σχῆμα, forma o figura), es la representación gráfica de imágenes o la representación ideal de cosas; el esquema ocupa el exacto medio o es la transición entre figuras y cosas, en cuanto procede, por abstracción, del empobrecimiento o esqueletización de lo real y es la forma en la que las ideas se generan, sirviendo asimismo para que las ideas puedan ser aplicadas o reaplicadas a las cosas. El significado de esquema propone una acción que relaciona al concepto abstracto, cuya configuración ha ayudado a crear, con la naturaleza sensible. La *Crítica de la razón pura* kantiana delimita este proceso a la perfección, aun dejando escondida cuál puede ser el modo en que se produce la transición efectiva de las formas mentales y las formas fenoménicas. Kant distingue con claridad, asimismo, algo con lo que no acordaríamos en el transcurrir de nuestro relato: la pureza —sin relación con contenido empírico alguno— de los esquemas trascendentales en cuanto mediadores entre la sensibilidad y el entendimiento, es decir, el que los esquemas se relacionen con la imaginación pero no sean imágenes. Peca en este punto la filosofía de lo que es su base gnoseológica: un exceso de abstracción: los esquemas posibilitan las imágenes, pero son asimismo imágenes de una naturaleza paradójica, pues, como las membranas, poseen una capacidad de mediación entre cuerpos, permitiendo su transición y transformación, al tiempo que su existencia se circunscribe a ser tan sólo esa separación. Los cuerpos membranáticos tienen esa paradójica cualidad: una existencia siempre doblada en estar más allá de sí, o constantemente alterada, volcada en lo otro para permitir su diarreico fluir.

Paso

El esquema es una figura clara cuando la definimos desde la abstracción sobre lo real que opera el dibujar, extrayendo de ello las formas que característicamente pueden definirlo. El esquema es una descripción reducida a sus trazos esenciales: dentro de esta categoría nos encontramos con una gran multitud de palabras que explotan esa capacidad de reducción funcional, que está en el corazón mismo de la representación dibujada: diagrama, plan, esbozo, bosquejo, boceto, croquis, en los que se remarca la condición empobrecedora de datos, al modo de tomar un apunte sobre un proceso incalculable o sublime en término de su descripción completa. El formato de lo gráfico apunta entonces, a la generación de una marca en un paso temporal, del que sólo conservamos una parte que debe valer por la totalidad. Lo gráfico (lat. *graphicus* > gr. γραφικός), a su vez, denomina una gran cantidad de actividades concretadas por la capacidad de provocar una marca: arañar, rayar, grabar, pintar, dibujar, escribir. Su asunción tardía hace que el latín *graphicus* pase a denominar a un signo que hace ostensión de su semejanza. Si lo retrotraemos a su raíz indoeuropea *gerbh-*, su sentido se matiza en rascar, arañar, en donde se relaciona con palabras cercanas como grafito, garfio o grafio, instrumento de dibujo en forma de punzón, o su enorme uso como sufijo con el sentido de descripción, representación o depósito de todo aquello que pueda ser transformado en signos ordenados: la luz, fotografía (gr. φωτο- > φῶς, φωτός, luz), de donde también procede fenómeno (gr. φαινόμενον, lo

que brilla): la vida, biografía, βιογραφία, de βίος; los ríos, potamografía; los lugares, corografía; el mundo, geografía; la antigüedad, paleografía, tipografía... Este sufijo enormemente empleado serviría para hacer una encuesta del valor de los sistemas de depósito de signos, ordenación y catalogación categorial dentro de nuestra formación cultural. Resulta interesante que la misma raíz acoja a la palabra griega para letra y línea: γράμμα, grama, trazo, línea, contorno. La traducción literal de nuestro dibujar, como forma de contornear los límites de un cuerpo sería diagramar, delinear o deletrear, lat *littĕra*, de origen griego incierto a través del etrusco, y procedente de la misma raíz *gramma*. Líneas y letras, restos gráficos de operaciones: el tejer, ordenar y urdir nos vuelve a aparecer en línea, lat. *linĕa*, cuerda de lino, *linum*, junto al resto gráfico que trasparece una actividad de referir y significar: *la gramática*.

Imagen

En el centro de los dos planos, real e imaginario, el entredós de la diagramación, en el esquema y la diafragmática o membranosa forma de traspasar información de un ámbito a otro nos encontramos el elemento supuestamente más alejado de las cosas, que corresponde a ellas como un eco a una acción: la imaginación, imagen, icono, forma, figura, como nombres abstractos de formas en las que aún queda un resto de cercanía mayor con lo referido, como efigie, retrato, perfil, sombra, silueta, contorno, orla, modelo. Si el dibujo ocupa un papel es el de intermediario, entre la serie perceptiva, de donde pendería la pesantez de lo real, y la serie que se abre especularmente sobre ésta, lo imaginario. La imaginación (lat. *imaginatĭo, -ōnis)*, da carta de identidad a una serie de acciones que se posibilitan desde esta distancia aproximada, en la que se produce un trasvase de datos desde lo real percibido, instancia desde la que se convoca una solicitud de reconocibilidad de los mismos, y las operaciones específicas de la imagen y lo imaginario, son, de algún modo, las que sirven de justificación del poder de la imagen. Ya hemos advertido que esta situación de localizabilidad en la que trascurre la imagen, mediante la cual cuando observamos una imagen reenviamos sus datos hacia el plexo de significados del cual proceden para convertirlos en un dato con sentido, o para significarlos, en definitiva, es una forma invariable, hayamos o no recogido los datos desde esa instancia perceptiva como un a priori o hayamos generado azarosamente marcas que más tarde cotejemos con el mundo. Todo es susceptible de transformarse en signo, si bien la eficacia de la coordinación de los distintos signos que emanemos hará que lo casual pueda convertirse en relato, en serie, y que en ésta y las relaciones que produce entre objetos sucesivos podamos encontrar una eficacia de articulación superior, una forma lingüísticamente estructurada, con una alta coherencia interna, o un habla, un modo personal, peculiar o individual de articular las conexiones entre signos gráficos.

La primera característica de la imagen, el ser charnela o lugar de paso, se cumple y determina el resto de las operaciones de lo imaginario. Frente a la pesantez de lo real, lo imaginario se decanta por un adelgazamiento flexible de los datos que conforman el signo para posibilitar una mayor flexibilidad en su uso, una mayor capacidad combinatoria y un mayor poder de variación, antes de que una nueva fijación física se produzca, reintegrando al signo gráfico a su forma objetual, a ser una cosa entre las cosas, sujeta a sus más inmóviles leyes. Velocidad, combinatoria, flexibilidad, fluidez: esas serían las características principales de lo imaginario, que lo han situado

junto a las categorías de irreal tanto como a las de potencia a la hora de poseer y manipular lo real. Los signos gráficos de la magia, al igual que sus palabras, están marcadas por una tentación de operar a distancia, de definir acciones sobre la imagen que se transmitan físicamente a través de su parte simbólica. Es decir, el vínculo de reenvío entre la imagen, una fotografía, por poner un ejemplo, y un cuerpo puede ejecutarse desde la serie imaginaria, de modo que actúe realmente. La libertad que produce la combinatoria de la imagen, unida a esa capacidad de evocación entre contenidos característica es lo que hace importante el espacio que ocupa la imaginación, situándose entre las dos formas que intervienen en ella: la memoria y la representación gráfica. La tensión entre ambos polos hace que se haya considerado al imaginario tanto como a la potencia imaginativa espacios fundamentales o fundacionales, como ya vimos que ocurría con la memoria, para cualquier forma artística. La tradicional separación entre ingenio (lat. *ingenium)*, y entendimiento (lat. *intendĕre)*, habla de la capacidad relacional de la imagen, aplicada al modo en que establece conexiones o puentes entre ideas, no otra cosa es el ingenio, sino encontrar similitudes entre ideas distantes mediante la convocatoria de analogías eficaces, en donde el entendimiento añadiría una diferente capacidad reguladora de esas mismas analogías, establecidas o fijadas por el rigor de la «episteme», como algo que nace con vocación de fijación permanente. La combinación de la exterioridad de lo real, definida por la representación, junto a la interioridad de la combinatoria, producida mediante la combinación de memoria e ingenio, produce para el ámbito imaginario una capacidad de cambio sobre lo real, en acto y en potencia, que la asocia directamente con una forma estético-política de gran importancia en el pensamiento: la utopía. Pero el ámbito de lo imaginario y sus operaciones específicas serán una de las reflexiones que, por mor del espacio, esperamos continuar en sucesivas entregas.

Juntar

Una vez establecidos dos planos, es necesario imaginar una unión, una juntura, de tal modo que el criterio de selección sobre la primera sucesión o serie de cosas produzca un resultado relacional en algún modo o en alguna perspectiva, en el segundo. El estilo (lat. *stilus*, y éste del gr. στῦλος) de un autor indica cómo realiza las marcas sobre y desde lo real en el soporte. Es suficientemente conocido que el estilo es un punzón > lat. *punctus*, una forma de producir puntos sobre una superficie, o de fijar las condiciones fenoménicas —de brillo *en cuanto sombra* o de claroscuro— en las que es posible reconocer a un objeto. Lo peculiar es una selección de formas, asociadas a las características físicas relacionadas al gesto. Cada cuerpo deja una huella gráfica al moverse: el dibujo recoge la coordinación motora-visual que se produce entre la mano y el ojo en el recogimiento y reconocimiento del mundo sobre un soporte, mediante un lenguaje cifrado por puntos y líneas. Cifrar representa un nuevo movimiento complejo asociado a los que hemos presentado como de pliegue y despliegue de datos sobre un soporte: el cifrado numera mediante una clave que es necesaria abrir: mediante el establecimiento de un código visual que deben compartir quien elabora el cifrado de la imagen y quien es su posible descifrador. El estilo no sólo incumbe al punteado de la información, al modo en el que se producen las marcas y las demarcaciones de los cuerpos, sino al conjunto de las decisiones que acaban produciendo una imagen unitaria, que desde ese momento existe como vicaria o relati-

va a algo no presente, en un juego simbólico. Lo presente llama y conduce —dando pistas, caminos, *pathos*— a lo ausente. A lo que brilla por su ausencia, fenomenalmente. Es una indicación de estilo toda aquella que nos permite diferenciar el paso, la acción de algo determinado por un escenario:

> Lo cifrado de las obras de arte, que es una de las caras de su carácter aparicional, se diferencia de la belleza natural en que si bien impide la univocidad del juicio, lo hace sin embargo por su propia configuración, por el «cómo» según el cual aquéllas se enfrentan con lo disperso y adquieren la mayor determinación[13].

Cifrado

Cifrar, lat. *cifra*, éste del ár. hisp. *ṣífr*, y éste del ár. clás. *ṣifr*, vacío, es elaborar una medida de un modo predigital, en una base binaria que toma al vacío como elemento de circulación —o casilla vacía, como quisieran los estructuralistas—. Cifrar es un acto de comunicación autoconsciente, que codifica el mundo en un lenguaje, contraponiéndolo o separándolo de él, negándolo y resumiéndolo en su contrario: el claroscuro representa la luz mediante las sombras, la línea desaloja un espacio para indicarlo, la perspectiva delimita los vacíos espaciales:

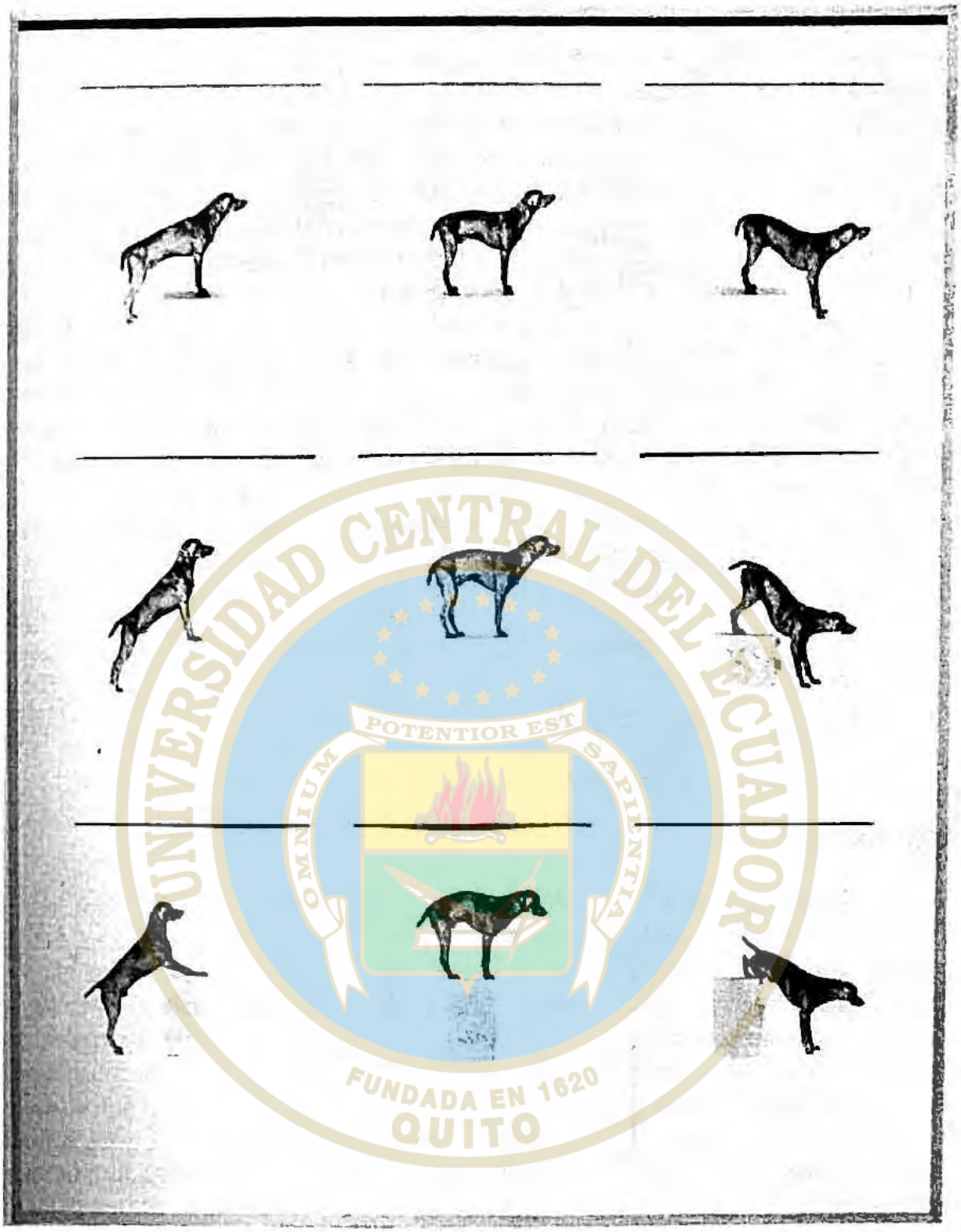
> Al contrario del conocimiento, que mantiene al hombre en una quietud pasiva, el Deseo le vuelve inquieto y le empuja a la acción. Habiendo nacido del Deseo, la acción tiende a satisfacerlo, y no puede hacerlo más que por la «negación», la destrucción o por lo menos la transformación del objeto deseado [...] De este modo, toda acción es «negadora»[14].

Cada depósito de información, en virtud de una acción de negación del objeto que representa, del que sólo puede tomar o seleccionar una serie limitada de vistas, ha de negar la totalidad de su presencia en cuanto inalcanzable: debe dejarla seducida a otra dimensión, una dimensión simbólica o no pragmáticamente presente, pero virtualmente existente como remisión evocativa. Signo y silencio van de la mano, en cuanto forma y vacío, para crear esa evocación de lo ausente. El dibujo muestra más de lo que materialmente representa: refleja una doble significación. El cifrado es un medio autorreflexivo, que niega la característica transparente al lenguaje, apuntando a la inevitabilidad de la codificación y a su contraprestación: la interpretación. Es la interpretación la llave que abrirá la coordinación entre ostensión y deixis, presencia y referencialidad, reificación y relato, ocultamiento y revelación. Todo hecho sígnico ha de ser interpretado. La interpretación (lat. *interpretāri)*, conviene a o conviene con cualquier sistema de organización humano, en cuanto ha de contener una reglas de codificación que permitan su contextualización o lectura. El intérprete es un mediador, humano u objetual: un dibujo es una interpretación de una serie de datos, fijados sobre papel, por ejemplo, al igual que un escolio bíblico representa un sistema de remisiones de sentidos entre distintos

---

[13] Theodor W. Adorno (1903-1969), *Teoría estética*, trad. de Fernando Riaza, Madrid, Taurus, 1986, pág. 114.

[14] Georges Bataille (1897-1962), *Teoría de la religión*, trad. de F. Savater, Madrid, Taurus, 1998, pág. 7.



W. Wegman, *Stormy Night*, 1972 (fotografías en blanco y negro, nueve piezas de 35 × 28 cm cada una).

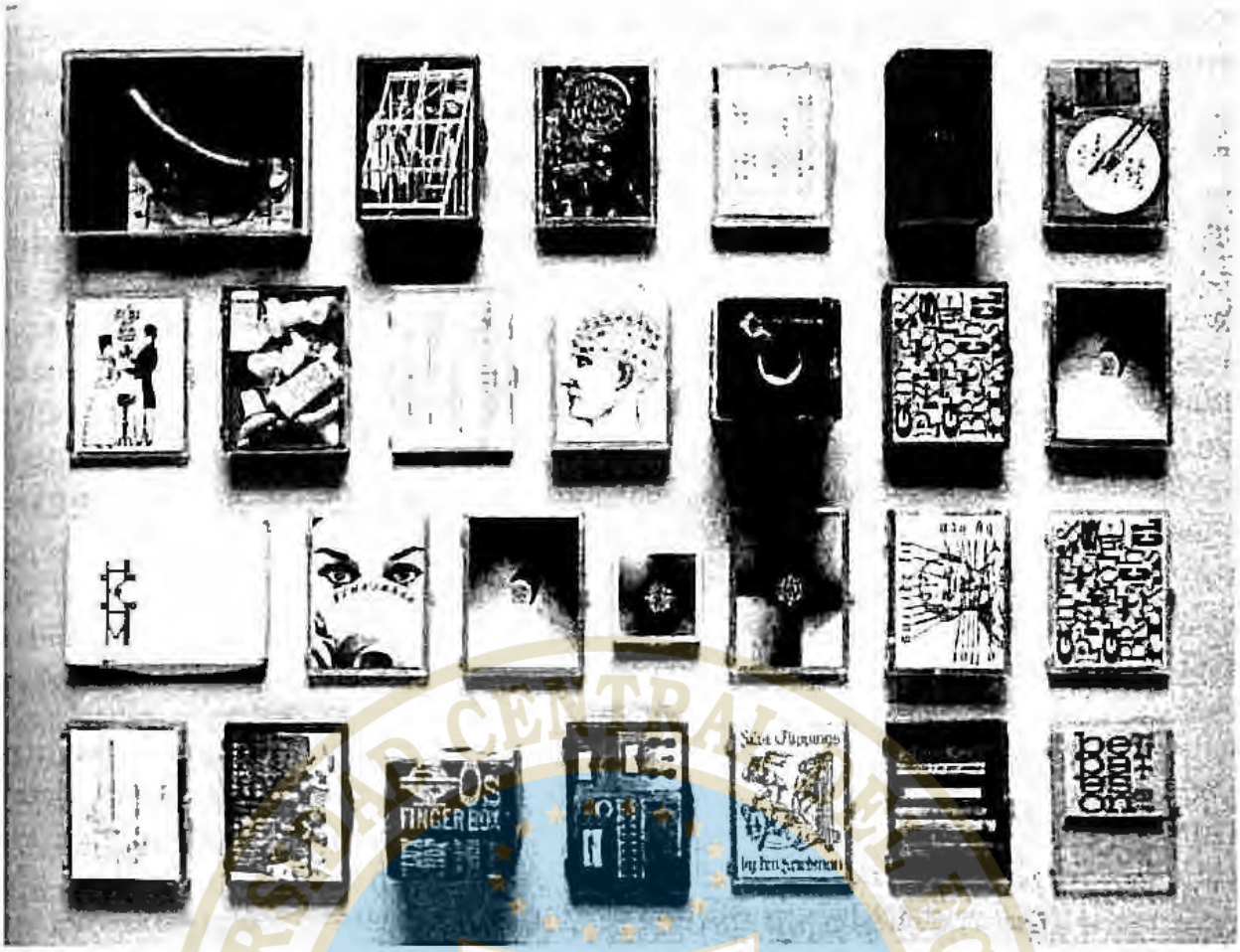
contenedores sígnicos. Todo es interpretable o todo es interpretación, en cuanto que las separaciones entre lo subjetivo y lo objetivo decaerían si tenemos en cuenta que cada término de una relación estará sujeto a una reinterpretación, o a una relativización concreta. Si cambiamos alguno de los modificadores del relato, todo su desarrollo variará. Un signo autoconsciente nos diría en virtud de qué código ha sido constituido, en virtud de qué relativización perspectivista de la realidad ha sido consagrado, o qué estructura de relación le sirve de referencia última. Decir que todo es relativo es un lugar común, máxime si esta frase se autoinscribe en sí: el mundo es ya un término relacional, y cambia al cambiar sus relatos de constitución. Si comprendemos que los relatos y estructuras de visualidad de una época son tanto personales como colectivos, entenderemos desde otro lugar la perspectiva política o de actuación colectiva que posee un medio como el artístico, que trabaja con las estructuras imaginarias que la sociedad propone como experimentaciones de sus límites y posibilidades, o el dibujo, que define las estructuras de visualidad y relación que constituyen estos mismos campos. Una modificación en una de ellas, en cuanto hecho destinado a una interpretación no sólo personal sino social, puede mostrar formas inéditas, desconocidas o inesperadas, que produzcan a su vez otros efectos relacionales. Siguiendo con Bergson:

> Es propio del razonamiento encerramos en el círculo de lo dado. Mas la acción rompe el círculo «[...] es preciso que se tracen posibilidades de acción para el ser vivo antes de la acción misma. No es otra cosa la acción misma: los contornos visibles de los cuerpos son el trazado de nuestra eventual acción sobre ellos»[15].

Interpretar

La raíz indoeuropea *per-* a la que remite la acción mediadora de interpretar, se refiere a una venta, un tráfico material, de donde surgirán como familia, precio, *prez* y su gradación, aprecio, desprecio, menosprecio, y se señala en el mismo origen a la palabra pornografía > gr. πορνογράφος, como la forma de hacer gráfico el valor de la transacción de un prostituta, πόρνη. El intérprete negocia el valor de la circulación de una determinada información, lo negocia y, desde el punto de vista musical, lo crea. El intérprete es un intermediario, que procura la relación entre dos ámbitos. La diferencia entre interpretar y crear es débil, y más en el proceso que la modernidad ha impreso sobre su ámbito. Desde un plano musical, en el que la estructura de una obra parece ser alográfica, es decir, está inscrita en un objeto que la recoge parcialmente hasta que exista una vivificación —la interpretación, la ejecución— que la de una apariencia concretada, se considera que el intérprete depende excesivamente de una decisión anterior, que le coarta e impide ejercer la libertad de elección que parece estar en la base de la creación. Pero si todo es interpretación, eso quiere decir que todos son sistemas de signos preconstitutidos, y hemos visto cómo la asunción de determinadas decisiones y prejuicios son una característica común en el mundo del artista, que puede, de este modo, concentrar su desarrollo en una parte de las formas paramétricas en las que se desarrolla la obra. Es imposible, y es un punto de partida,

[15] *Op. cit.*, págs. 175, 195.



George Maciunas, *Fluxuskit*, s. f. (26 cajas de materiales diversos y distintas dimensiones).

la reducción de la acción artística frente a la feracidad de lo vital que se representa en ella. O lo que es lo mismo, aunque sea una tentación artística, la totalidad es irrepresentable, pero es el tractor de la evocación, en cuanto a que lo ausente es un signo de llamada, como si el vaciamiento de lo ausente fuera un imán de las presencias.

> La experiencia más trivial está incrustada de elementos que no están relacionados con ella lógicamente y que, en consecuencia, han sido rechazados por nuestra inteligencia: está aprisionada en un vaso lleno de determinado perfume y con un color particular. [...] la pureza de su contenido climático queda garantizada por el olvido[16].

Tradición

Aparece como utopía, no lugar, o como lugar común, pero está alejada de ser real, ya que ni la reduplicación de la realidad —en una escala perspectiva borgiana de 1: 1— podría captar un proceso similar. La perspectiva, por ejemplo, cambiaría. Todo es interpretación y en ello nos encontramos siempre una demora entre la reali-

[16] Samuel Beckett (1906-1989), *Proust*, trad. esp. de Bienvenido Álvarez, Barcelona, Edicions 62, 1989, pág. 61.

dad y los métodos que la captan, o, de forma fuerte, entre la realidad y su reflejo y entre la realidad y sí misma. Siempre existe un texto prefijado para el artista, sea compositor o ejecutor, sea dibujante del natural o copista de otra obra, desde parámetros sociales. La tradición (lat. *traditĭo, -ōnis* > *trad_ere*, transmitir, entregar), por ejemplo, es uno de los nombres más concretos de ese parámetro en el que recogemos, mediante la educación y el aprendizaje, toda una infraestructura de signos que nos comunican el mundo o, es decir, una interpretación prefijada del mundo, contra la que es posible actuar, modificando relativamente sus parámetros, dentro de los límites, presentes o virtuales, de comprensibilidad. Más allá se encuentra la locura o lo incomprensible, lo no sujeto a coordinación visual, lo no mundano o lo inmundo, lo inhabitable. La interpretación se inscribe en el círculo de lo dado, lo pretendido o prejuiciosamente dado e introduce en ese hecho estático y conservador el poder movilizador e inquietante de la acción.

Recrear

Dentro del signo cuerpo, que hemos referido antes, cada época busca una imagen sígnica en la que identificarse, y una vez que la encuentra la convierte en ejemplar, memorable, la fija en lugares de visualización colectiva, para convertirla en ejemplar. Ayudando de este modo a una fijación e intensificación de las figuras convencionales, que facilitan la vida en común. Una raya sobre un soporte no sólo es un medio de hacer permanente una reflexión o interpretación sobre lo real, sino que en su exposición externa es un medio de diálogo social. La interpretación se ofrece al exterior, en la espera de que la modificación por la acción que un artista gráfico ha procurado resuma, desde la función monológica que tiene su acción concreta —reflejar caleidoscópica y caligráficamente su mundo o el mundo desde su perspectiva— un diálogo social. Es decir, colocar o valorar una perspectiva determinada del mundo, de tal modo que el resto de los hombres de su grupo recojan ese valor y lo utilicen en una interpretación propia de la realidad. Si la interpretación es un proceso de mediación y aprecio, lo es en la totalidad del proceso hermenéutico (gr. ἑρμηνευτικός), de la obra. Existe entre el dibujo y la realidad que refleja, existe entre el artista y el dibujo, existe entre el dibujo y el espectador, existe entre la época y el objeto concreto, existe como plexo de todas las relaciones posibles y cruzadas entre cada uno de los actores que hemos identificado en este proceso y en todos los que de una y otra forma, con todos los matices de acción, puedan intervenir en ella.

Interpretar

El espectador participa de la obra, en la medida en que completa mediante su conocimiento del código la significación del objeto: el arte no habla a todas las épocas y a todos los hombres de forma universal, en tanto que el mundo no es universal, sino que depende de la gradación de significado en la que la repartición de relaciones con la realidad, y la interconexión, el tejido de estas líneas, crea. Un dibujo posee la apariencia de universalidad y atemporalidad, en cuanto intervienen en su construcción determinadas invariantes que proceden, por ejemplo, de la estructura corporal humana, que es traducible en términos más o menos estables a todas las

culturas del globo: determinada complexión física, semejante estructura perceptiva, similar distribución manipular de la acción. Las estructuras planas de representación, por ejemplo, provienen de la eficacia perceptiva que presenta ante nuestra programación perceptiva binocular y frontal, en donde la ilusión de profundidad puede ser fácilmente sugerible. Sería de otro modo si poseyéramos un ojo lateral, u otra estructura en nuestras extremidades. O si pudiéramos imaginar en qué modo variarían las percepciones gráficas del mundo en una taberna galáctica a las que nos tienen acostumbrados nuestras narraciones de ciencia ficción, fundamentalmente cinematográficas, o un dibujo biomecánico de Giger, aunque siempre pueda rastrearse en ellas una base estructural antropomorfa. Desde esta perspectiva, la generación de valor sobre las percepciones es como puede analizarse el trabajo de la representación y desde esta perspectiva podemos explicar por qué es una tarea perpetuamente abierta: un dibujo no es más que la renovada experiencia de interpretación del mundo. Del mundo como conjunto de relaciones, en cuanto en cada dibujo ya se encuentran contenidas todas las virtualidades y convenciones representativas de una época, que el autor coloca en él para que el lector pueda descifrarlo, interpretarlo y ser creador a su vez. La tarea de interpretación posee un rango similar —matizable, por supuesto— a la del creador, aunque en nuestra cultura, por el exceso de peso de la fijación y permanencia en las obras, no es común la interpretación de la recepción como una forma creativa, a diferencia de otros casos en los que los medios de fijación no estatizan completamente el objeto, sino que precisan de su constante ejecución para ello, asumiendo de partida las variaciones personales como parte de la obra, como ocurriría con las formas de transmisión orales dentro de los relatos y cantos de una cultura o los dibujos no fijados permanentemente, como los realizados con arena o los tatuajes cosméticos, no escarificados o subcutáneos, que requieren de una labor de reconstrucción continua. En este punto, las conclusiones nos colocarían en un perspectivismo vitalista, de raíz nietzscheana, en que deberíamos afirmar que la función central del dibujo es la configuración del mundo, la conformación imaginaria de sus lugares, espacios y ámbitos. Todo ello parte de una estructura de acciones y decisiones, que en cuanto juicios son interpretaciones valorativas, es decir, perspectivas.

FUNDADA EN 1620
QUITO

«Scena»

El dibujo es una escritura, un tejido en el que la forma de la trama determina el punto de vista, las elecciones hechas, el punto de configuración que pretende explicar una parte de lo real, y, por ausencia, determinar las conexiones de lo que no aparece en ella. El soporte, la obra, el dibujo, nuestra configuración enfrentada a ellos en cuanto autor, lector, descifrador, espectador o mirón es la de un escenario (lat. *scenarium),* donde se representan transiciones de movimientos, fuerzas y energías, que dejan huellas de su paso, pemianencias, y líneas de fuga —estelas observables— de sus movimientos:

> Se escribe siempre para dar vida, para liberar la vida allí donde está presa, para trazar líneas de fuga. Hace falta, para ello, que el lenguaje no sea un sistema homogéneo sino un sistema desequilibrado, siempre heterogéneo: el estilo abre en él diferencias de potencial entre las que puede pasar algo, en las que algo puede suceder,

en las que surge un resplandor del lenguaje mismo que nos permite ver y pensar algo que había permanecido en la sombra alrededor de las palabras, entidades cuya existencia ni se sospechaba[17].

Crisis

Es decir, escenas como espacios de representación: donde la obra que se representa es, ante todo, el criterio mediante el cual se elaboran los cortes y separaciones en lo real para que sea sólo una serie de elementos los reflejados desde la totalidad de las sensaciones. Reconocemos el criterio del corte: el griego κριτήριον, de κρίνειν > juzgar, relacionado con crisis > κρίσις, decisión denomina en dibujo un procedimiento de separación, corte o decisión sobre lo fundamental para representar, fijándolo como punto, puntualizándolo, la apariencia de un cuerpo. Quien dibuje un retrato entenderá cómo lo que se decide en el artefacto gráfico es una escala o relación de parecido mediante la selección de las distancias entre las líneas, con el parangón o la proporción que se observa y decide mediante el ojo desde la percepción del modelo, para desde allí coordinar las operaciones manuales que la transmitan, traducida a gesto, y depositen, mediante la fricción de algo fluido permanente, sobre un receptáculo soporte, que la fije como plano perceptivo. Desde la decisión más simple podemos entender todo el juego de juicios paralelos que es necesario procurar para que el dibujo aparezca unitariamente acabado: estilo, técnica, soporte, tema, composición, perspectiva. Todos los que sean posibles, desde un punto de vista riguroso en la observación o escéptico, σκεπτικός, quien mira al fondo, en un simple dibujo. El artista no toma todas las decisiones, sino que suele concentrarse en un número reducido de ellas, bloqueando gran cantidad mediante su asunción convencional, es decir, difiriendo la decisión a otro lado, como la costumbre, el hábito, el gusto, la tradición, la estrategia, la repetición, la eficacia comunicativa... Quien bloquea un tema, dedicándose durante su vida tan sólo al dibujo de botellas, busca un modo de intensificar la diferencia cognitiva general sobre algún otro, por ejemplo, el contraste, la luz, la velocidad. Cualquiera, dentro de la infinitud de posibilidades abiertas en la representación del mundo. Quien utiliza un soporte como el papel, que es tan sólo una de las posibilidades, asume que su función tradicional ha hecho de un soporte plano y flexible, transportable, conservable, una herramienta comunicativa eficaz, que ya se encuentra convencionalmente aceptada por el grupo humano al que se va a referir el mensaje, y que permite concentrar la energía representacional en otra línea de fuerza. Si el dibujante representara su escenario sobre un moderno polímero transparente y circular, sobre una piedra de granito, sobre un fresco de yeso, sobre la arena de la playa, sobre el interior de una concha arrojada al mar, estaría contestando a la serie que hemos presentado, amplificando las posibilidades discursivas en relación a una concentración mayor de la atención sobre las nuevas posibilidades que abre el soporte. Aunque tan experimental sea una experiencia como otra, porque ambas se inscribirán en una tradición donde es la densificación de la experiencia lo propio de la experimentación, el aportar posibilidades de vida y adaptación comprensiva al medio mediante las estrategias de la mirada. Las deci-

[17] Gilles Deleuze (1925-1995), *Conversaciones, 1972-1990*, trad. de J. L. Pardo, Valencia, Pre-Textos, 1995, pág. 224.

siones son formas de poner en crisis la continuidad de lo real, demasiado rápida para que nuestra observación la capture, y guardar una anotación que nos permita dilatar el espacio de reflexión sobre ella. Si se me permite, lo real, en su velocidad, nos da una dirección que apuntamos sobre un papel para consultarla, o nos describe una sensación enorme, que guardamos para rememorar y descifrar todo su sentido. No podemos mirar directamente a las cosas: lo hacemos a través de la velocidad de traducción interpuesta por el arte, y desde ella nos percatamos no sólo de las distancias entre los cuerpos, entendiendo sus contornos como la distancia interior-exterior, sino las huellas de otros hombres sobre ellas. Al ver un dibujo de Warhol, nos encontramos con su estilo dialógico, su marca, su caligrafía, su sistema de jerarquización de los temas, o, al fondo, su vida completa, expresada y replegada en la obra.

Mimo

Pues el relato más común entre las dos series es la mimesis (gr. μίμησις), la imitación por parte de una mímica gestual, de las disposiciones del mundo. Platón describió la geografía de la mímesis entre el mundo de las ideas y el mundo sensible, producida mediante participación, *methexis*, y la presencia, *parousia*, de una serie en la contraria. Platón jerarquiza las series, declarando a las imágenes como producciones de segundo orden, reproducciones, copias imperfectas, sombras de las presencias reales. Antes que discutir las variaciones históricas del término, nos interesa el sistema de participación que plantea: el latín lat. *partīre* nos muestra una vez más el matiz de división: partir, separar, incluso separar el cuerpo de un lugar, marcharse. El sistema de conexión y separación al tiempo entre las imágenes que reproducen la realidad y la realidad que conduce a las imágenes, con la posible reinversión de términos y verbos, es de participación: separación que comparte, trazo que une o coparticipación en la escisión, en el corte, en lo escindido, en la crítica hecha sobre lo inmóvil que genera, como trazo genésico, la marca de un desarrollo físico y la huella de un recuerdo psíquico: el grafismo y la palabra. El juego de decisiones es el de saber por dónde cortar o partir algo para que quede el recuerdo simbólico que permita, desde una de las partes, tener un recuerdo de la otra, sea presente —desde un modelo real— imaginaria, hecha mediante combinaciones de modelos, o suprareal, que cree, mediante una proposición de búsqueda, su propio referente.

Color

Si volvemos al hilo del color, tal y donde lo dejamos, nos encontramos en la definición del mundo, mediante una gradación de colores, la forma más compleja de expresar un sistema de separación, al tiempo que un modo de referencia a esta participación entre un sistema: la referencia de las palabras y las sensaciones/percepciones designadas en ellas, que es un medio, a su vez, de explicitar la relación del color con las cosas. El color, lo que cubre la luz, se establece mediante matices de proximidad que presentan dos problemas para su fijación o definición: su multiplicidad infinita y la fugacidad de sus apariciones. Para diferenciar un tono de otro establecemos tres tonos fundamentales: rojo (lat. *russus*), amarillo (lat. *amārus*, amargo), y verde (lat. *viridis*),



Anselm Kiefer, *The secret life of plants*, vol. V, 1997 (103 × 80'5 × 12 cm).

1. Según Kurt Gursdort

Color	Efecto psicológico	Relación social	Expresión del local	Símbolo
Amarillo	animado, fresco, calmante	estimula los contactos	dilación del local, céntrico, ligero	luz, espiritualidad
Anaranjado	alegría de vivir, color	vincula socialmente	aproxima, encierra, crea contornos	sol, oro, sociabilidad
Beige	cálido, seco	contacto superficial	estático, de forma indiferente	dinero, playa
Carmín	estimulante, intensivo	individualiza	estrechamiento, agresividad, compacidad	fuego, ruido, animalidad
Rojo avinado	poderoso, patético	sociable	de carácter al local, expresivo	sangre, poderío, fuerza
Púrpura	digno, magnífico, dominador	diferenciación social	centra el local	justicia, moral severa, altivez
Rosa	tierno, distante	algo aislante	impresión agradable, algo disolvente	aroma, dulce, muchacha
Rosa agrisado	dúctil, elegante, fino	individualista	acentúa la estética	romanticismo, juguetón
Violeta	secreto, grave, digno	estimula la vivencia individual	favorece los contrastes	singularidad, vida de artistas, exigencia
Lila	discrepancia débil	asocial	retiene en el local, rígido	vejez, separación
Azul oscuro	contenido, constructivo, abstracto	favorece el equilibrio	subraya la expresión del local	seriedad, cristal, filosofía de la vida
Azul claro (azul rey)	frágil, melancólico	impersonal, desairado	introspectivo	acero, dureza, claridad
Azul celeste	ansioso, comprensivo	idealizante	amplía el espacio, aéreo	feminidad, ensueño
Azul verdoso claro	limpio, frío, claro	debilita el contacto	dilata, impone orden	silencio, distancia, luna
Azul turquesa claro	reservado, sensible, transparente	frena el contacto	esclarecido	agua, hielo
Verde oscuro	abismal, festivo,	partidista	subraya las formas y las curvas	esplendor, mineral
Verde hoja (medio)	natural, vital, real	ingenuo, algo pesado	emoción tranquila, subraya los ángulos	frescura, vegetales, bosque
Verde tilo	tierno, elusivo, calmante	tendencia a la amabilidad	función de segundo término	maternidad, calma, seguridad

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
SCIENTIOR EST
FUNDADA EN 1620
QUITO

Color	Efecto psicológico	Relación social	Expresión del local	Símbolo
Verde oliva	equilibrado, amable	adicto	subordinado a formas técnicas, estereométrico, algo disolvente	servidor, árbol
Amarillo verdoso	alegre, saltarín, flojo	relación variable	distribuye la luz	crecimiento, vegetal
Marrón hasta pardo oscuro	sin espiritualidad estabilizante, terrenal	áspero, sin distinción	tira bacia abajo, espesa	solidez, vulgaridad, domesticidad
Gris de humo (gris violeta claro)	reflexivo, intelectual, moderado	trato culto	neutral, personal	velo, discreción
Gris plateado	pasivo, indiferente	neutral, egocéntrico	constructivo, angulosidad	técnico, mecánico
Negro	inseguro, absorbente, relevante	reservado, aislante	borra los límites	la oscuridad, agujero
Blanco	flotante, irreal, inmaculado	causa inseguridad	avanza, forma paredes	Nieve, doncella

2. Según Fabris-Germani

• *Rojo.* Es un color que parece salir al encuentro, adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa. Es el más excitante de los colores y puede significar: pasión, emoción, acción, agresividad, peligro, guerra... En sentido ascético: vida, caridad, sacrificio, triunfo...
• *Azul.* Es un color reservado y que parece que se aleja... Puede expresar: confianza y reserva, armonía, efecto, amistad, fidelidad y amor.
• *Verde.* Reservado y esplendoroso: es el resultado del acorde armonioso entre el cielo —azul— y el sol —amarillo—. Es el color de la esperanza, y puede expresar: naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio...
• *Amarillo.* Irradia siempre, en todas partes y sobre todas las cosas... Es el color de la luz y puede significar: egoísmo, celos y envidia, odio, adolescencia, risa, placer...
• *Anaranjado.* Es el color del fuego flamante, el más visible después del amarillo: ha sido escogido como señal de peligro. Puede significar: regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia del sol...
• *Violeta.* Es el color que indica ausencia de tensión. Puede, por tanto, significar: calma, autocontrol, dignidad, aristocracia; pero también violencia, agresión premeditada, engaño, hurto, miseria...
• *Ocre oscuro* —marrón—. Es el color que resulta de la mezcla amarillo-rojo-azul; tiene un comportamiento cordial, cálido y noble... Puede determinar las cosas concretas y comunes, prácticas; también la fuerza, considerada como resistencia y vigor...
• *Blanco.* Es luz que se difunde, no color; expresa la idea de inocencia, paz, infancia, alma, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía. Para los orientales es, generalmente, el color que indica la muerte.
• *Negro.* Es lo opuesto a la luz, concentra todo en sí mismo: es el color de la disolución, de la separación, de la tristeza. Puede determinar todo lo que está escondido y velado: muerte, asesinato, noche, ansiedad. Sensaciones positivas asociadas al negro son: seriedad, nobleza, pesar...
• *Gris.* Es el color que iguala todas las cosas y que deja a cada color sus características propias sin influir en ellas. Puede exprear desconsuelo, aburrimiento, pasado, vejez, indeterminación, ausencia de vida, desánimo...

3. Según Frans Gerritsen

• Rojo como *fuego* Contraste: *agua*	= gris y verde (Antigüedad), negro (Japón); habitualmente azul claro.
• Rojo como la *guerra* Contraste: *paz*	= blanco (rendición); verde (prospendad, fertilidad), azul como el aire, espacio.
• Rojo como el *verano* Contraste: *invierno*	= negro (Japón); ahora blanco o azul helado.
• Rojo como el *sur* Contraste: *norte*	= negro (Gogyo-Japón), amarillo (pueblos indios).
• Rojo como el *calor* Contraste: *frío*	= luz azul claro. El calor no es agradable en los trópicos, el frescor sí.
• Rojo como *caluroso* Contraste: *fresco*	= blanco o azul claro: El claro es agradable en los países nórdicos, el frío no.
• Rojo como *sensual* Contraste: *puritano*	= blanco o gris; devoto: azul.
• Rojo como *diabólico* Contraste: *divino*	= blanco o dorado.
• Rojo como *infierno* Contraste: *cielo*	= blanco, oro o azul.
• Rojo como *ego* Contraste: *esp. inf.*	= azul.

más su saturación extensiva: blanco, germ. *blank*, y negro, lat. *niger*. En la escala de grados que se ocupa en las distancias de uno y otro, nos encontramos una infinitud de detalles que establecen, mediante una participación mimética, una distinción o fijación parcial de su forma. Hemos visto cómo la inmensidad de tonos que existen han de definirse no de una forma absoluta, sino por un sistema de remisión a un elemento existente y estable, al ser el color uno de los datos perceptivos mas metamórficos. Podríamos agruparlas en algunas categorías, como la de colores nombrados según su procedencia mineral, del lugar estable del que provienen por degradación: blanco de bario, blanco de plomo, amarillo de cromo, de estroncio, azul de manganeso, bitumen (asfalto)...; colores nombrados según su procedencia topológica o toponímica: amarillo de Leipzig, azul de Italia, siena...; colores nombrados según su parecido con formas estables mediante convención: sanguina, azul cielo, azul ceniza, amarillo limón...; colores nombrados según su procedencia histórica: amarillo de Hansa, y un largo etcétera en el que podríamos resumir la acción como un sistema de estabilización mediante la referencia a un elemento estable y memorizable como imagen —huevo, cielo, vejiga—, una figura cambiante que formula un nuevo compuesto estable mediante perífrasis o circunloquio. En todas ellas, percibimos un diseño activo concreto, una descripción del mundo mediante asunciones de cantidades fijas que se relacionan serial, casual, causal y consecuencialmente con unidades de sentido versátiles: los signos a los que nos hemos referido obsesivamente y que cerca del fin de este escrito es preciso redefinir.

Signo

Los dos iniciadores de las corrientes más importantes en el estudio de la significación lingüística de nuestro siglo serán Charles Sanders Peirce (1839-1914) y Ferdinand de Saussure (1857-1913). Aunque sus acercamientos al fenómeno son profundamente específicas, las definiciones de ambos inciden en la capacidad de transposi-

ción del signo: un signo sería algo situado en el lugar de algo, en alguno de sus respectos. En respecto quedaría cubierto el influjo relacional, convencional o indicial, que exista entre las dos caras del campo de significación, otra conexión entre ambos pensadores: *signifiant* (significante) y *signifié* (significado) para Saussure, con su correlato latino en Peirce, *signans* y *signatum*. La curiosidad intelectual de Peirce le lleva desde su formación científica que investiga, por poner un ejemplo, el cálculo gravitacional terrestre mediante péndulos, a establecer uno de las más heroicos e imposibles intentos de clasificación de los sistemas de signos, en una gradación de los respectos o aspectos en los que éstos aparecen dentro de los procesos de conformación del sentido. Umberto Eco recoge una definición que de algún modo es deudora de la síntesis de ambas corrientes:

> Un signo es una correlación de una forma significante a una (o a una jerarquía de) unidad que definiremos como significado[18].

Desde ella podemos interpretar algunos de los comportamientos analizados: la transposición indicada por Peirce y Saussure, una relación entre dos series significativas, establecida biunívocamente, una unificación necesaria para el establecimiento o reconocimiento de los puntos de las dos series, que de este modo, paralelamente, intervienen y reconfiguran la serie ajena. La función sígnica, o las acciones que los signos del dibujo han asumido ya han sido alineadas, ensartadas en este discurso, que establece también una presentación sin centro, en el que cada una de las líneas iniciadas busca su conexión, temporal o lógica, con la siguiente, o la demora hasta su resolución parcial y su nuevo abandono. Tampoco este discurso puede definir la totalidad de los puntos implicados en el proceso de generación de significado del dibujo, sino sólo apuntar las líneas en las que puede perseguirse el desarrollo. O el modo en que hilar un discurso sea corresponder a su lectura, según la aplicación del termino de biunivocidad al que acabamos de aludir, como un nuevo modo de llamada al orden de los acontecimientos. Leer (lat. *legĕre)* y escribir (lat. *scribĕre)* son formas gráficas de reconocimiento en las que se haya contenido todo el potencial interpretativo que el grafismo añade a la cercanía del lenguaje con el pensamiento. Hemos visto cómo hilos y líneas convierten cualquier trabajo de descripción en un tejido (lat. *texĕre),* y que desde esa misma raíz se formula la imagen de texto (lat. *textus),* de donde la metacomposición de textos, el tejido social en el que se completan unos a otros será el contexto de la obra. El indoeuropeo *teks-* nos remite, una vez más, a tejer, construir, fabricar, en donde la arquitectura sería una de sus formas, así como, en general, la técnica, hermana del arte, es la vía de tramar y articular funciones, destrezas. Tela y telar, como soportes del plano compositivo, preludios del papel (lat. *papȳrus),* recuerdo natural, como materia > madera, de los soportes de la construcción sígnica. El entramado de los signos crea el soporte general del sentido, en espera de ser descifrado e interpretado. Y este acto se conoce como lectura. Que en su raíz *leg-* nos envía de nuevo a su origen adaptativo, sublimado culturalmente hasta su posición actual: leer, ley, léxico, colegio, y también logos, lógica, diálogo, prólogo, silogismo forman la familia de sentido en el que la palabra es algo recogido del mundo, recolectado culturalmente como puente entre las cosas y sus imáge-

[18] Umberto Eco (1932-), *Signo,* trad. de Francisco Serra, Barcelona, Labor, 1976, pág. 168.



Nacho Criado, *En tiempo furtivo*, Madrid, Galería Ginko, 1994.

nes, las palabras. Puentes parabólicos: palabra que comparte la misma raíz βάλλω (gr. παραβολή, lanzar) que hemos encontrado con anterioridad, como algo lanzado al lado de las cosas, en tanto puentes que las hacen comprensibles, casi formulando una equidistancia comunicativa entre la retracción potencial de lo representativo en el punto y su desarrollo en pura movilidad en la línea. O con el permiso de la Academia de la Lengua, en sus términos matemáticos, un lugar de tránsito y comunicación: parábola: lugar geométrico de los puntos del plano equidistantes de una recta y de un punto fijos.

El pensamiento es un diseño mental, nos informa el aristotélico *De Anima* (432). Pensar significa un grado de comparación: lat. *pensāre*, sopesar, calcular, comparar dos tensiones. El radical *spen* nos envía desde el indoeuropeo hacia una actividad que ha ido apareciendo como el bajo ostinado de estas líneas: pensar, para Mallarmé, era arrojar dados. La dirección de la palabra nos la abre hacia estirar, hilar, de donde el pender, sinónimo de pensar, estar colgado o pendiente o dependiente de un hilo, al tiempo que nos recuerda un universo donde los hilos de las parcas definen nuestro destino, y donde nosotros, como evocación fáustica de hombres que quieren definir su propia vida, hilamos el mundo mediante relaciones gráficas y luminosas, quizá las enredamos desde la retina (lat. *retina* > *rete*, red) y las atamos mediante criterios y normas a los objetos para delinear un plano donde sintamos, nos sintamos contenidos, donde no haya desierto. El *Teeteto* platónico nos ofrece el tipo de pensamiento que supone lo gráfico, negación de lo lógico, como un discurso despegado de las cosas, independiente de ellas. Pensar es un diálogo, una relación establecida mediante signos, en los que se comunican las cosas entre sí, en su estar distante, y sus relatos hilados son tendidos, estirados por nuestra capacidad de percibir, para conducirlos y conducirme con ellos. Pero siempre con las cosas: nada donde el signo falte, si se nos permite la paráfrasis. El signo siempre es gráfico, siempre una marca, siempre un engrama, en cuanto lo físico no es más que un eco de una imagen circular. En la voz de Platón: «Pensar en un discurso que el alma hace por sí consigo misma, en torno a los objetos que examina. Me parece que cuando el alma piensa no hace más que dialogar consigo misma, interrogándose y contestándose, afirmando y negando» (*Teeteto*, 189, 90). El diálogo no es lógico, si se nos permite malinterpretar a Platón, sino que hay que hacerlo en torno a las cosas, siempre se hace en torno a las cosas o a sus ecos en imagen. Dibujar, etimológicamente contornear, definir la madera, la materia ocupa ese exacto e inevitable gozne del pensamiento. Pensar, definir la relación comparativa entre cosas que dependen de su representación, que significan en cuanto son designadas, diseñadas.

Bibliografía

Diccionarios, léxicos y glosarios

Adeline, J., *Vocabulario de términos de arte*, trad. José Ramón Mélida, Madrid, La Ilustración Española, 1888.

Adrados, F. R., *Diccionario Griego-Español*, 3 vols., Madrid, CSIC, 1989-1991.

Aguilera Cerni, Vicente *et al.*, *Diccionario del arte moderno*, Valencia, Fernando Torres, 1979.

Almeda, R., *Procedimientos de formación de palabras en español*, Barcelona, Ariel, 1999.

Almirante, José, *Diccionario militar*, Madrid, Imp. y Litogr. del Depósito de la Guerra, 1869.

Álvaro, Isabel, *Léxico de la cerámica y alfarería aragonesa*, Zaragoza, Pórtico, 1981.

Anttila, R., *Greek and indo-european etimology in action. Proto indo-European*, Amsterdam, Benjamins, 2000.

Amich, Julián, *Diccionario marítimo*, Barcelona, Juventud, 1956.

Amo, Joaquín, *72 Voces para un Diccionario de Arquitectura Teórica*, Madrid, Celeste, 2000.

Azcárate, J. M., «Términos del gótico castellano», *Archivo Español de Arte*, XXII, Madrid, 1948, págs. 259-275.

Azúa, Félix de, *Diccionario de las artes*, Barcelona, Planeta, 1995.

Bails, Benito, *Diccionario de arquitectura civil*, Madrid, 1802.

Baldi, P., *An Introduction to the Indo-European Language*, Carbondale, Illinois University Press, 1983.

Bécares Botas, V., *Diccionario de terminología gramatical griega*, Salamanca, Universidad, 1985.

Bergua, J., *Introducción al estudio de los helenismos del español*, Zaragoza, Gorfisa, 2002.

Bloomfield, L., *Language*, Nueva York, Holt Rinehart & Winston, 1933.

Boisacq, E., *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*, Heidelberg, Winter, 1950.

Bolelli, T., *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Milán, TEA, 1989.

Buck, C. D., *A Dictionary of Selected Synonims in the Principal Indo-European Languages*, Chicago-Londres, 1949.

Calzada Echevarría, A., *Diccionario clásico de arquitectura y bellas artes*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 2003.

Camacho, H., *Manual de etimologías grecolatinas*, México, Limusa, 1990.

Cardona, G.; Hoenigswald, H. M. y Senn, A., *Indo-European and Indo-Europeans*, Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 1970.

Carnoy, A., *Dictionnaire étymologique du proto-indo-européen*, Lovaina, Universidad, 1955.

Casares, J., *Diccionario ideológico de la lengua española*, Barcelona, Gustavo Gili, 1942.

Casas, Cristóbal de las, *Vocabulario de las dos lenguas toscana y castellana*, Venecia, 1551.

Castany, F., *Diccionario de tejidos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1949.

Cavazza, F., *Lezioni di indocuropeistica con particolare riguardo alle lingue classiche: sanscrito, greco, latino, gotico*, Pisa, ETS, 2001.

Ceán-Bermúdez, J. A., *Voces y términos técnicos de arquitectura de origen árabe*, Madrid, Ministerio de Cultura, 1982.

CEJADOR Y FRAGUA, J., *Vocabulario medieval castellano*, Madrid, Viuda e hijos de J. Ratés, 1929.
— *Diccionario etimológico-analítico latino-castellano*, Murcia, Talleres tipográficos «La Moderna», 1941.
CIRLOT, J. E., *Diccionario de los ismos*, Barcelona, Argos, 1949.
CLAIRAC Y SÁEN, Pelayo, *Diccionario general de arquitectura e ingeniería*, Madrid, 1877-1894.
COLEGIO DE FARMACÉUTICOS DE MADRID, *Diccionario de Farmacia*, Madrid, 1865.
COROMINAS, Juan, *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*, Madrid, 1954-1957.
— *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Gredos, 1973.
COROMINAS, J. y PASCUAL J. A., *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, 6 vols., Madrid, Gredos, 1980-1991.
CORREAS, Gonzalo, *Vocabulario de refranes y frases proverbiales*, 1627.
CORRIPIO, F., *Diccionario etimológico general de la lengua castellana*, Barcelona, Bruguera, 1973.
CORTELAZZO, M., *Il nuovo etimologico: DELI-dizionario etimologico della lingua italiana*, 2 vols., Bolonia, Zanichelli, 1999.
— y ZOLLY, P., *Dizionario etimologico della lingua italiana*, 5 vols., Bolonia, Zanichelli, 1997.
COVARRUBIAS HOROZCO, S., *Tesoro de la lengua castellana o española*, Madrid, 1611.
CHANTRAINE, P., *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*, 4 vols., París, Klincksieck, 1968-1980.
CHAMBERS, *Diccionario tecnológico*, trad. de Carlos Botet, Barcelona, 1952.
CHAVES, Cristóbal de (impreso a nombre de Juan Hidalgo), *Vocabulario de germanía*, Barcelona, 1609.
DAUZAT, A., *Dictionnaire étymologique de la langue française*, París, Larousse, 1938.
DÉCSY, G., *The Indo-European Proto-language: A Computational Reconstruction*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.
EQUIPO EPSAM, *Vocabulario de Artes de la Madera, Arquitectura y Decoración*, Barcelona, 1976.
ERNOUT, A. y MEILLET, A., *Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots*, París, Klincksieck, 1959.
ERRANDONEA, Ignacio, *Diccionario del mundo clásico*, Barcelona, Labor, 1954.
ESCALANTE, B., *Diálogo de arte militar*, Sevilla, 1583.
ESEVERI HUALDI, C., *Diccionario etimológico de helenismos españoles*, Burgos, Aldecoa, 1994.
ESTÈBANEZ, N., *Diccionario militar*, París, 1897.
FATÁS, G. y BORRÁS, G., *Diccionario de términos de arte y elementos de arqueología y numismática*, Zaragoza, Guara, 1980.
FARRERAS, Juan de, *Artículos para el Diccionario de la Lengua Castellana*, Madrid, 1700.
FRANCIOSINI, Lorenzo, *Vocabulario español e italiano*, Roma, 1600.
GARCIA DE DIEGO, Vicente, *Diccionario etimológico español e hispánico*, Madrid, S.A.E.T.A., 1954.
— *Diccionario etimológico español e hispánico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1985.
GARCÍA SALINERO, F., *Léxico de Alarifes de los Siglos de Oro*, Madrid, 1968.
GEORGIEV, V. I., *Introduzione alla storia delle lingue indoeuropee*, Roma, Ateneo, 1966.
GERT HATJE *et al.*, *Diccionario ilustrado de la arquitectura contemporánea*, Barcelona, 1970.
GÓMEZ DE SILVA, G., *Breve diccionario etimológico de la lengua española. 10.000 artículos, 1.300 familias de palabras*, México, Fondo de Cultura Económica, 1988.
GONZÁLEZ CASTRO, J. F., *Palabras castellanas de origen griego*, Madrid, Ediciones Clásicas, 1994.
GONZÁLEZ-CREMONA NOGALES, P. D., *Diccionario etimológico*, Barcelona, Mitre, 1998.
GRANDSAIGNES D'HAUTERIVE, *Dictionnaire des racines des langues européennes*, París, Larousse, 1948.
GUINLE, R. L., *Nuevo diccionario técnico y de ingeniería español-inglés e inglés-español*, Londres, 1946.
GUTIÉRREZ MORENO, P., *Vocabulario de Arquitectura*, Madrid, 1936.
HAUDRY, J., *Indo-Européen*, París, PUF, 1994.
HEVIA, Deogracias, *Diccionario general militar de voces antiguas y modernas*, Madrid, Rivadeneyra, 1848.
HEWSON, J., *Tense and aspect in indo-european languages: theory, tipology, diachrony*, Amsterdam, Benjamins, 1997.

HILL, J. M., *Universal vocabulario de Alfonso de Palencia, Registro de voces españolas internas*, Madrid, 1957.
HUDSON-WILLIAMS, T., *A Short Introduction to the Study of Comparative Grammar*, Cardiff, University of Wales Press, 1951.
INSTITUTO EDUARDO TORROJA, *Léxico de la construcción*, Madrid, 1963.
KRAHE, H., *Lingüística indoeuropea*, Madrid, CSIC, 1971.
KURYLOWICZ, J., *Études indo-européennes*, Cracovia, 1953 (1935).
LAPESA, R. y GARCÍA DE DIEGO, V., *Diccionario etimológico español e hispánico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1985.
LAPOUILDE, J., *Diccionario gráfico de artes y oficios. Colección por orden alfabética de elementos de arte*, Madrid, 1924-1927.
LEHMANN, W. O., *Theoretical bases of indo-european linguistics*, Londres-Nueva York, Routledge, 1993.
— *Le petit Robert*, Paris, Le Robert, 2001.
LLOYD, P. M., *From latin to spanish: historical phonology and morphology of the spanish language*, Filadelfia, American Philosophical Society, 1987.
LOCKWOOD, W. B., *Indo European Philology*, Londres, Hutchinson, 1969.
LÓPEZ TAMARID, F., *Compendio de algunos vocablos arábigos introducidos en la lengua castellana*, Granada, 1585.
LUGONES, L., *Diccionario etimológico del castellano usual*, Buenos Aires, Academia argentina de letras, 1944.
MANIET, A., *La phonétique historique du latin dans le cadre des langues indo-européennes*, Paris, Klincksieck, 1975.
MARIÁTEGUI, E., *Glosario de algunos antiguos vocablos de Arquitectura y artes auxiliares*, Madrid, Imp. del Memorial de Ingenieros, 1876.
MARTINET, A., *L'indoeuropéen*, Paris, Université René Descartes, 1983.
MARTÍNEZ, F., *Introducción al conocimiento de las Bellas Artes, o diccionario manual de pintura, escultura, arquitectura, grabado, etc., con la descripción de sus más principales asuntos*, Madrid, 1788.
MATALLANA, M., *Vocabulario de arquitectura civil*, Madrid, Imp. de D. Francisco Rodríguez, 1848.
MATEOS, A., *Etimologías grecolatinas del español*, México, Esfinge, 1989.
MATEU Y LLOPIS, Felipe, *Glosario hispánico de numismática*, Barcelona, Poncell, 1946.
MEDINA BENAVENTE, Francisco, *Forma e imagen, Vocabulario para una didáctica de las expresiones visuales*, Barcelona, Medina, 1997.
MEILLET, A., *Introduction à l'étude comparative des langues indo-européennes*, Paris, Hachette, 1922.
MEYER-LÜBKE, W., *Romanisches etymologisches Wörterbuch*, Heidelberg, 1924.
MINISTERIO DE TRABAJO, *Vocabulario de oficios y profesiones*, Madrid, 1946.
MINSHEV, John, *Vocabularium Hispanicum latinum et anglicum*, Londres, 1617.
MOLINER, M., *Diccionario de uso del español*, 2 vols., Madrid, Gredos, 1983.
MONLAU, P. F., *Diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Impr. de M. Rivadeneyra, 1856.
MORALES, José Luis, *Diccionario de términos artísticos*, Zaragoza, Luis Vives, 1985.
MURRAY, Peter y Linda, *Diccionario de arte y artistas*, Barcelona, Parramón, 1978.
NEBRIJA, Antonio de, *Vocabulario del romance en latín*, 1492.
OUDIN, César, *Tesoro de las dos lenguas, francesa y española*, Paris, 1607.
PALENCIA, A., *Universal vocabulario en latín y en romance, collegido por el cronista...*, frayle de la Md., Sevilla, 1940.
PALET, Joan, *Diccionario muy copioso de las lenguas española y francesa*, Paris, 1606.
PALOMINO DE CASTRO Y VELASCO, Antonio, *Índice de los términos privativos del arte de la pintura*, Madrid, 1705.
PANIAGUA, José Ramón, *Vocabulario básico de Arquitectura*, Madrid, Cátedra, 1978.
PEI, M., *The Story of Language*, Londres, Allen & Unwin, 1952.
PENNY, R., *A history of the spanish language*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.
PERCIVALE, Richard, *Dictionary in Spanish and English*, Londres, 1591.

PFISTER, M., *Lessico etimologico italiano*, Wiesbaden, Reichert, 1979.
PHARIES, D. A., *Diccionario etimológico de los sufijos españoles y de otros elementos finales*, Madrid, Gredos, 2002.
PICOCHE, J., *Étymologique du français*, París, Le Robert, 1992.
PISANI, V., *Le lingue indoeuropee*, Milán, 1944.
POKORNY J., *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*, Berna y Munich, 1959-1969.
PORZIO GERNIA, M. L., *Introduzione alla teoria dell'indoeuropeo*, Turín, Giappichelli, 1978.
PRATI, A., *Vocabolario etimologico italiano*, Milán, Garzanti, 1970.
REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionarios* de 1726 a 1970.
— *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa-Calpe, 2003.
REJÓN DE SILVA, Diego, *Diccionario de la Nobles Artes para la instrucción de los aficionados y uso de los profanos... por D. A. R. D. S.*, Segovia, 1788.
RENFREW, C., *Archaeology and language: the puzzle of indo-european origins*, Cambridge, Cambridge University Press, 1988.
REQUEJO, Valeriano, *Thesaurus hispano-latinus*, Madrid, 1721.
ROBERTS, E. A y PASTOR, B., *Diccionario etimológico indoeuropeo de la lengua española*, Madrid, Alianza, 1996.
ROBINS, R. H., *Breve historia de la lingüística*, Madrid, Paraninfo, 1981.
ROSAL, Francisco del, *Origen y etimología de todos los vocablos originales de la lengua castellana*, 1604.
— y GÓMEZ AGUADO, E., *Diccionario etimológico alfabeto primero de origen y etimología de todos los vocablos originales de la lengua castellana*, Madrid, CSIC, 1992.
SALVA, V., *Nuevo Diccionario de la lengua castellana*, París, 8.ª ed.
SÁNCHEZ DE LA BALLESTA, Alonso, *Diccionario de vocablos castellanos*, Salamanca, 1587.
SANDOVAL DE LA MAZA, S., *Diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Edimat, 1998.
SANTAELLA, R. F., *Vocabularium seu lexicon ecclesiasticum latino-hispanicum*, 1770.
SEGURA MUNGUÍA, S., *Diccionario etimológico latino-español*, Madrid, Anaya, 1985.
— *Nuevo diccionario etimológico latín-español y de las voces derivadas*, Bilbao, Universidad de Deusto, 2001.
SOBRINO, Francisco, *Diccionario nuevo de las lenguas española y francesa*, Bruselas, 1705.
SOTO HIDALGO, J., *Diccionario de términos arquitectónicos, constructivos, bibliográficos y de tecnología de los oficios*, Madrid, Instituto Geográfico Catastral, 1960.
SZEMERENYI, O., *Introduction to indo-european linguistics*, Oxford, Clarendon Press, 1996.
TERMCAT, *Diccionari de dibuix tècnic*, Barcelona, 1992.
TERREROS Y PANDO, Esteban de, *Diccionario castellano con las voces de ciencias y artes y sus correspondientes en las tres lenguas, francesa, latina e italiana*, Madrid, 1786-1793.
THOMAS, Karin, *Diccionario del Arte Moderno*, trad. 1978.
URREA, Miguel de, *Vocabulario de los nombres obscuros, y dificultosos que en Vitruvio se contienen, según que los Architectos los declaran en lengua Castellana*, Alcalá de Henares, 1582.
VALDÉS, Juan de, *Diálogo de la Lengua*, 1535.
VAN WINDEKENS, A. J., *Dictionnaire étymologique complémentaire de la langue grecque. Nouvelles contributions à l'interprétation historique et comparée du vocabulaire*, Lovaina, 1986.
VENDRYES, J., *Las lenguas indoeuropeas*, Buenos Aires, 1946.
VITTORI, Girolamo, *Tesoro de las tres lenguas, francesa italiana y española*, Ginebra, 1609.
ZAMBONI, A., *Las etimologías*, Madrid, Gredos, 1988.
ZAUNIER G., *Evolución y estructura de las lenguas indoeuropeas*, Montevideo, 1972.
ZURITA RUIZ, José, *Diccionario de la construcción*, Barcelona, 1955.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FUNDADA EN 1620
QUITO

ISBN 84-376-2271-9

0160035