



LA RELATIVIDAD EN LA PINTURA FIGURATIVA

ALBERTO CARROGGIO DE MOLINA¹

DEPARTAMENT DE DIBUIX

¹ <http://www.albertocarroggio.com/>

NECESITAMOS UN ABSOLUTO

Al fin y al cabo, todo depende del espectador, ese personaje que siempre está ahí, pero al que nunca tenemos demasiado en cuenta. Y no me refiero al espectador que contempla la obra de arte, sino al artista, al hombre, como espectador tanto de su propia obra como de su entorno. La relatividad del color o las alternativas del método de trabajo que observamos entre los pintores figurativos, nos llevan a considerar que el artista como espectador es quien debe asumir la responsabilidad de componer la imagen de la realidad y, en consecuencia, de la realidad misma. Como último y único espectador no puede delegar su condición y tiene que aceptar el conocimiento del fenómeno, de cualquier fenómeno, pues, él es el espectador sabio y no puede evadirse del conocimiento.

En el artículo “La sensación de color”², que he publicado en esta misma revista, decíamos que el universo que conocemos está en nuestra mente, es un universo interior, resultado de los mecanismos mentales que lo elaboran y, por consiguiente, sus propiedades están condicionadas por las de estos mecanismos. Esto nos obliga a considerar nuestro conocimiento respecto al supuesto verdadero universo.

Si nos centramos en el tema de la visión podemos ver que los objetos, visualmente, no tienen una identidad única, es decir que no podemos afirmar que un objeto es de tal o de cual manera. Hay que asumir que, en determinado momento, lo vemos así y que esta visión no es concluyente, pues no es posible establecer un punto de vista óptimo.

En la fig. 1, representamos dos lápices situados en el “espacio estelar” y podemos suponer que uno de ellos está casi a nuestro nivel y

² A. Carroggio “La sensación de color”, pag.3,
<http://www.recercat.net/bitstream/2072/10357/1/La+sensación+de+color.pdf>

el otro se aleja hacia el infinito, pero, ni siquiera podemos establecer cuál de los dos está más próximo -si es que hay uno más próximo-.

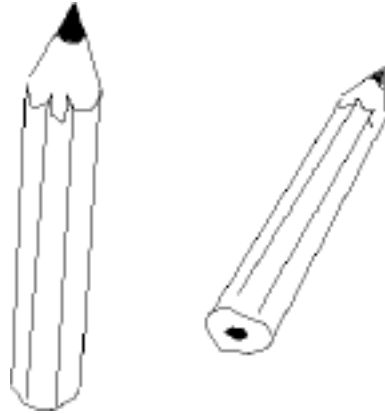


Fig.1 A. Carroggio “Lápices” dib. con ordenador

No sabemos su tamaño, tampoco la distancia que hay entre ellos ni a la que se hallan del espectador. Si no introducimos nuevos elementos que definan el campo visual de estos objetos poco más sabremos de ellos.

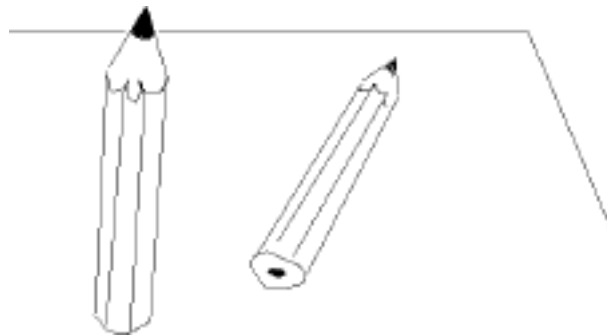


Fig. 2

En la fig. 2, podríamos deducir que son dos vulgares lápices situados en un campo visual normal y uno de ellos está de pie y el otro tumbado sobre una mesa.

Asimismo, en la fig. 3, uno puede estar de pie y el otro apoyado en la esquina de una pared.

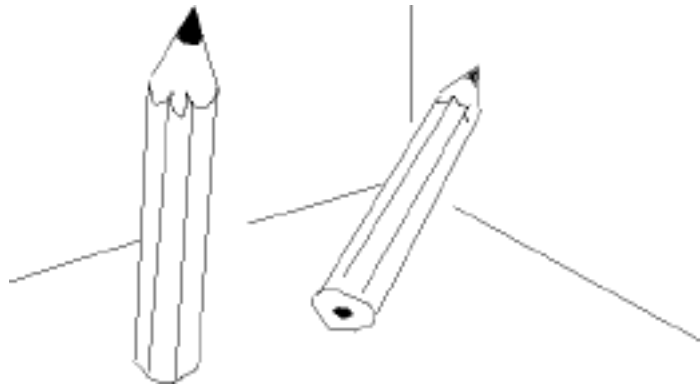


Fig. 3

Y en la fig. 4 pueden ser dos lápices que están cayendo del borde de una mesa y quien los observa es un niño pequeño o una persona estirada en el suelo.

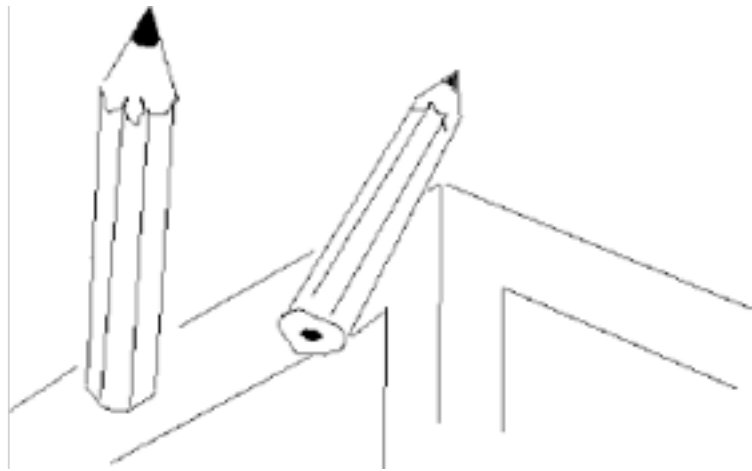


Fig. 4

Sin cambiar el dibujo de los dos lápices, hemos cambiado la situación del espectador. ¿Cuál de estos espectadores podría atribuirse la definición correcta del fenómeno?. Los mismos lápices, a uno de los espectadores se le caerían encima y, por lo tanto, estarían vistos desde abajo, mientras que otro los vería desde arriba -sobre la mesa o en la

esquina de la caja- y todavía tendríamos quien, por no tener referencias -el espectador estelar- no sabría donde se encuentra ni él ni los lápices.

También tendríamos dificultades si tuviéramos que decidir el punto de vista correcto que define el objeto. Uno de estos lápices puede estar representado al mismo nivel que nuestros ojos, pero, también podemos colocarlo en infinitas posiciones, sin poder afirmar que alguna de ellas sea la “buena”. En la fig. 5 tan fiel será la representación del lápiz que lo describe en toda su extensión, como el que describe el lápiz visto desde su base.



Fig. 5

Por otro lado, visualmente, las dimensiones de los objetos son relativas. En la fig. 6 vemos el dibujo de un rectángulo que podría ser una puerta de diez metros de alto y que, en la fig. 7, representamos en perspectiva. Si colocamos una vara de medir de diez metros a cada lado de la puerta, veremos que la vara de medir situada a la derecha de la puerta de la fig. 7 es más corta y, en cambio sigue teniendo diez metros, porque si la incorporamos a la jamba de la izquierda se ajustará a los diez metros iniciales. Es decir, que diez metros pueden ser más o menos largos, según el punto de vista desde el que se aprecien.

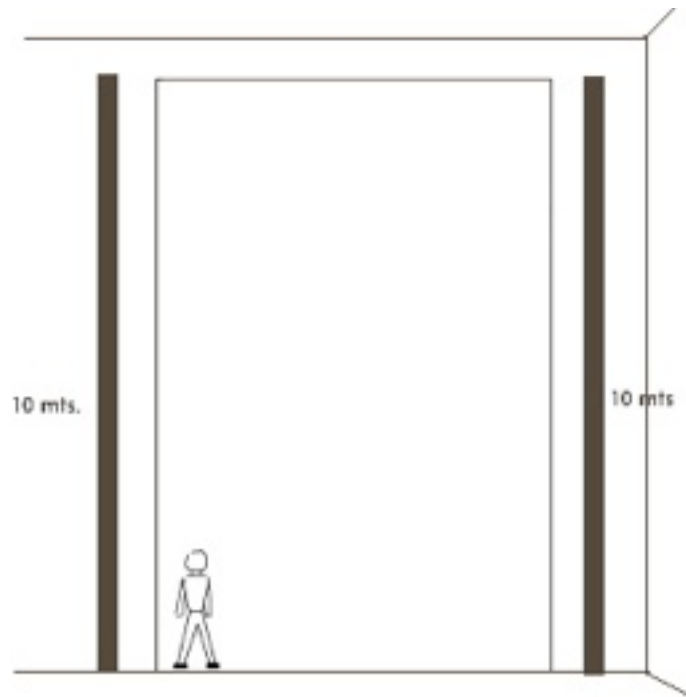


Fig. 6

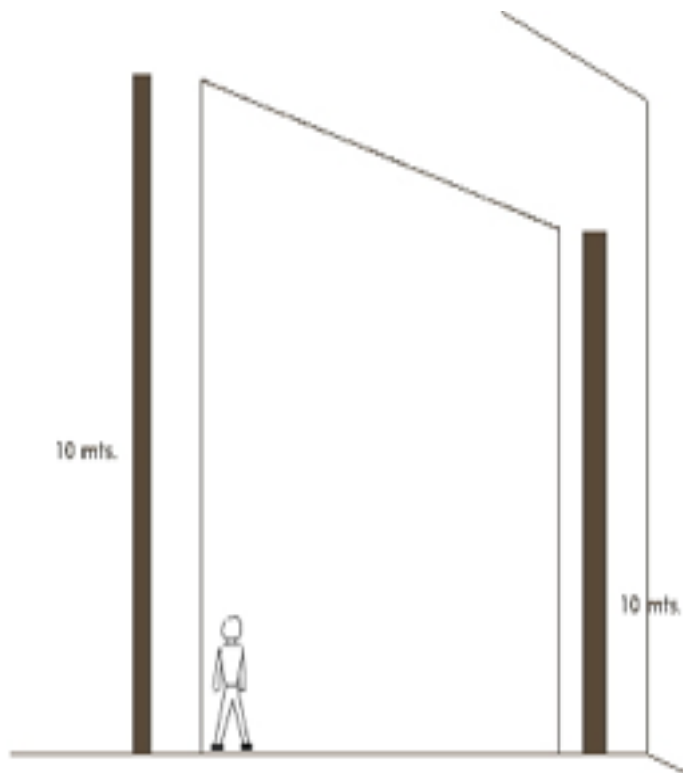


Fig. 7

Incluso, si nos colocamos delante de una vara de medir, fig. 8, sus secciones, visualmente, no serán iguales, es decir, las que se hallan

delante del espectador se verán mas largas que las que se hallen más alejadas y en el infinito se verían como un punto -en el supuesto de que se vieran-.

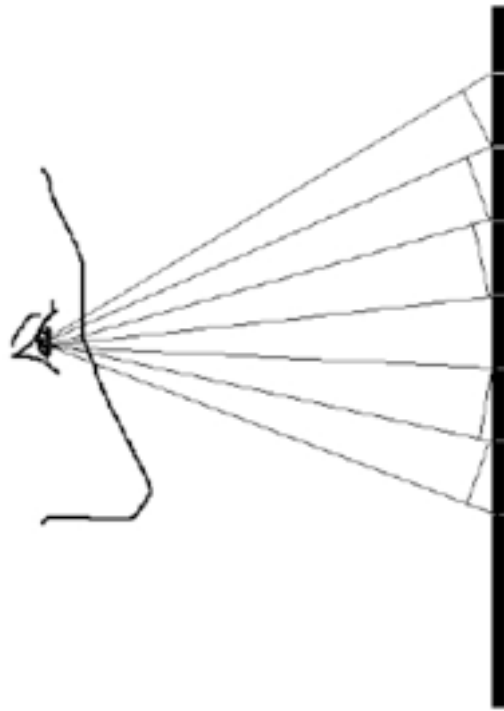


Fig. 8

El pintor sabe que tiene que alejarse de su obra, porque la proporción de las medidas de los objetos que representa varía en relación con la distancia a la que se encuentre de la superficie de su trabajo. Pero, si la distancia reduce el tamaño de las cosas, ¿desde qué distancia hemos de ver la vara de medir para considerar que la vemos en su verdadera dimensión?. Y si visualmente no podemos establecer el valor absoluto de una dimensión ¿de qué otra manera lo estableceremos?.

El pintor y el dibujante explican la imagen de su entorno sujetos a su condición de espectadores. No se trata de realizar una "copia" perfecta del objeto que representan, sino de explicar cómo ven el objeto. El espectador es quien determina las características de la imagen y ese

espectador es único; no existe un espectador para los fenómenos de la física y otro para los temas artísticos. En la investigación de cualquier proceso siempre hallaremos al hombre en última instancia y la definición del fenómeno depende exclusivamente de las categorías de los mecanismos de percepción. Nuestra mente, como gestor sabio, conforma la realidad al margen de la opinión del sujeto. A menudo nos entrega una información que nosotros, a niveles de conciencia y por confusas razones alteramos. La realidad no está en nuestras creencias, sino en nuestras experiencias. La actividad del pintor figurativo es un continuo descubrimiento de una realidad que ya estaba allí, “delante de sus narices” y su función se limita a "darse cuenta" de ella y a percibirla como mera experiencia.

La visión de la realidad es un proceso que depende de mecanismos relativos y en donde intervienen factores como la distancia o la iluminación que impiden determinar la realidad absoluta del objeto visual, esto nos lleva a considerar que la representación está basada en datos relativos que incluso pueden cambiar la identidad del objeto que estamos representando.

En la fig. 9 podemos ver el cuadro de Velázquez "El Bufón llamado don Juan de Austria" en el que podemos identificar todos los componentes de la figura: el personaje con su capa forrada de seda, la vara que sujeta en la mano, el sombrero con plumas, las arrugas de la manga, etc..



Fig. 9 Velázquez "El bufón llamado don Juan de Austria"
Museo del Prado

Si tomamos un fragmento -la mano izquierda- y lo aumentamos de tamaño, fig. 10, empezaremos a ver algunas de las pinceladas que componen los volúmenes. Todavía estamos lejos de ver la mano del mismo tamaño que la del cuadro, es decir, que si ampliáramos el tamaño de la imagen de la mano hasta darle una dimensión similar a la del cuadro veríamos la tela manchada de pintura y nos costaría ver esa imagen como la de una mano. ¿Cuál es la visión correcta? Si queremos

ver la mano que en la fig. 9 se nos muestra claramente nos alejaremos y si queremos ver la superficie del lienzo nos acercaremos.



Fig. 10 Velázquez "El Bufón llamado don Juan de Austria (fragmento) Museo del Prado

Pero, esto mismo sucede con la realidad. La visión del natural depende de factores que pueden hacer cambiar la identidad del objeto. Si ampliamos con una lupa o con un microscopio cualquier cosa, veremos una imagen que nada tiene que ver con la del objeto inicial y no por ello diremos que la imagen que obtengamos es falsa o no es correcta. Desde luego, no diremos que esa imagen es la del objeto en cuestión. Y, al revés, cuando nos alejamos dejamos de percibir detalles que a corta distancia son claramente visibles. Es decir, que la imagen de los objetos, viene determinada por un abanico de posibilidades muy amplio que nos lleva ver a voluntad uno u otro aspecto de las cosas.

El espectador no puede saber las dimensiones absolutas del objeto, tampoco puede determinar un punto de vista concluyente y, por si fuera poco, ni siquiera puede establecer visualmente la identidad absoluta del objeto; debe, pues, aceptar el fenómeno, sin excusas, tal y como llega a su conciencia y determinar la categoría del fenómeno, sea el que sea. No es posible evadirse; tiene que asumir el fenómeno y reconocerlo como una expresión de su intelecto.

Hemos de creer que Velázquez se preguntó cómo había que representar la mano del bufón que hemos puesto de ejemplo; y, puesto que acepta y da por buena una imagen de la mano tan poco ortodoxa, debió preguntarse sobre la identidad del objeto en cuestión. Y, en consecuencia, nosotros debemos preguntarnos ¿qué es lo que veía sobre el lienzo: la tela, los pigmentos o la mano?

No es un problema pictórico, es una situación derivada de la propiedad del ser, del hombre como generador del universo, puesto que las condiciones de los objetos son creaciones del ser humano y están limitados por las posibilidades de estos mecanismo. Los objetos en sí ni siquiera existen como tales fuera de la mente y, por lo tanto, no tienen identidad.

El pintor tiene que asumir en su totalidad la imagen de su entorno, entre otras cosas, porque nadie más que él la ve, él la ha elaborado y sólo él puede representarla. No existen dos espectadores, cada uno de nosotros es el único espectador del universo. Yo lo he creado y sólo yo lo percibo.

Para representar el universo que estamos describiendo hay que encontrar un factor absoluto, ya que la acción de representar, como tal, es absoluta, pero, hasta ahora, todos los elementos que hemos expuesto y que intervienen en la representación son relativos: no es posible establecer una identidad absoluta del objeto, ni determinar su

dimensión, tampoco es posible fijar la ubicación, ni concretar su color – véase el citado artículo³ .

Puesto que los colores son sensaciones, estados de conciencia, hemos de considerar que la imagen que con ellos se elabora es producto de nuestra mente y, por extensión, todo aquello de lo que somos conscientes ha sido generado por los correspondientes mecanismos mentales. Naturalmente, los datos que alcanzan a nuestra conciencia no se proyectan, de nuevo, fuera de sí misma ya que, entonces, debería existir una nueva conciencia que fuera consciente de esos datos. Por consiguiente, no tenemos acceso al universo que suponemos debe existir fuera de nuestra mente. Nuestros mecanismos mentales deben ajustar su comportamiento en función del producto que elaboran. El color, la temperatura, o la intensidad de sonido, son sensaciones a las que no podemos fijar un valor absoluto; un mismo pigmento puede verse de diferentes colores en función de su situación respecto a otros pigmentos; la sensación de calor depende del contraste con la sensación anterior y a todos nos ha sucedido que al salir de un local muy estruendoso la calle nos ha parecido el mas relajante de los silencios. Es decir, que algunas sensaciones cambian de valor en función del medio en el que se encuentran.

Hemos de considerar, pues, que los aspectos que hemos descrito del mundo que conocemos definen el comportamiento de los mecanismos mentales, pero no del universo “exterior”. Debemos, pues, hallar algo que no dependa de los mecanismos mentales y que podamos atribuir a ese universo. La representación del entorno no depende únicamente de las características de los mecanismos mentales que intervienen, porque lo que estamos representando tiene un causante ajeno a nosotros mismos y podemos pensar que, si bien nuestra noción del entorno depende de principios relativos, el comportamiento del

³ A. Carroggio, op.cit., pag. 7

<http://www.recercat.net/bitstream/2072/10357/1/La+sensación+de+color.pdf>

universo “exterior” no tiene por qué seguir los mismos principios. La entrega de datos desde el universo “exterior” debe seguir una norma sustentada en principios absolutos, porque un comportamiento del universo basado en principios relativos no permitiría a nuestra mente elaborar conclusiones fiables capaces de generar superficies visuales mediante la elaboración de volúmenes.

Cuando en pintura hablamos del color, destacamos sus propiedades, la complejidad de su comportamiento, su influencia en la imagen de los objetos que nos rodean; sin embargo, la fotografía en blanco y negro nos revela que la totalidad del abanico de colores no es imprescindible para representar la realidad visual en toda su amplitud. El dibujo y la fotografía nos enseñan que la imagen en color se puede convertir, sin pérdida fundamental de información, en una escala de grises y que lo único imprescindible es que haya un mínimo contraste de claroscuro entre dos colores. Naturalmente, cuanto más amplio sea este contraste entre estos dos colores más información podremos obtener de las cualidades de la imagen.

No hay que olvidar que el dibujante, como el pintor, sólo dispone de una artillería: el carboncillo, el lápiz, el pincel, etc. para realizar manchas sobre el soporte. El color parece que tiene una importancia relativa y del contraste entre las manchas de claroscuro únicamente podremos ajustar su intensidad y su forma. Esto nos lleva a pensar que debe haber una pauta que determine tanto el contraste como la forma de esas manchas.

Sabemos que la retina es una pantalla de fotorreceptores que se excitan a determinados niveles de energía (entre los 380 nm. y 780 nm.). Podemos representar la retina de forma muy sencilla como un panel en el que la información se distribuye bidimensionalmente -fig. 11-. El órgano de la visión tiene como función fundamental convertir esta información bidimensional en objetos y en espacio tridimensionales.

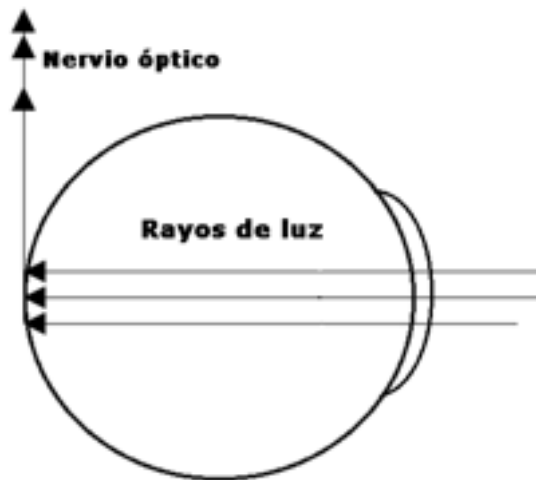


Fig. 11

Por consiguiente, tiene que existir una correspondencia entre el estímulo -la información energética que llega a la retina- y el procesador -el órgano de la visión- encargado de convertir este estímulo en imágenes tridimensionales.

Veamos que nos dicen el dibujo y la pintura como usuarios del procedimiento y generadores de imágenes tridimensionales sobre soportes bidimensionales.

La función del mecanismo de la visión es la formación de superficies visuales. El pintor nos explica claramente el procedimiento cuando genera superficies visuales tridimensionales distribuyendo correctamente las manchas de color sobre la tela. Pero una superficie es, aparentemente, un continuo. El primer paso, pues, será intentar discontinuar esta superficie para hacerla inteligible. Podríamos pensar que la continuidad o discontinuidad de nuestro entorno es una particularidad de la capacidad de percepción de la mente, sin embargo, en el caso de la forma, la información es discontinua en su origen. El mecanismo de la visión utiliza la energía que impacta en la retina para generar los componentes de la superficie: los volúmenes. En consecuencia, podemos pensar que la energía que procede del universo "exterior" ha sido previamente ordenada antes de impactar en la retina.

Gracias a este orden el pintor tiene un método, una base de actuación, para representar visualmente su entorno trasladando la información del natural a la superficie de trabajo.

Si tuviéramos un órgano fotográfico capaz de retener los datos visuales para, posteriormente, proyectarlos sobre el papel y nos limitáramos a "reparar" la imagen proyectada sobre el soporte, seríamos eso que a veces nos achacan a los pintores figurativos: meros copistas.

Pero no es así como trabaja el pintor. El pintor tiene que indagar cuáles son los datos que pueden ser transferidos desde la superficie del modelo al soporte. Y para conseguirlo hay que descomponer la superficie del objeto en elementos comprensibles y memorizables y, por consiguiente, identificables y mensurables.

La Real Academia de la Lengua define volumen como: "corpulencia o bulto de algo. y bulto como: "volumen o tamaño de cualquier cosa", es decir que el uno define al otro y a la inversa. Algo parecido nos sucede cuando buscamos el significado de la palabra

forma que define como: “configuración externa de algo”, ya que, configuración queda definida como: “disposición de las partes que componen una cosa y le dan su peculiar forma y propiedades anejas”. Hallamos las mismas dificultades con la palabra figura y que el DRAE define como: “forma exterior de un cuerpo por la cual se diferencia de otro”⁴, es decir, que son conceptos que van dando la vuelta el uno sobre el otro sin conseguir salir del círculo vicioso.

Volvamos de nuevo al artículo que hemos mencionado y en la página cuatro decíamos que los conceptos simples: son los que se generan mediante el concurso de un mecanismo mental integrador capaz de agrupar las sensaciones. Podríamos pensar que el concepto de volumen es uno de ellos, pues, aparentemente y vista la dificultad de definirlo, no tiene elementos conceptuales previos a su existencia y, por consiguiente, no puede ser definido.

A pesar de esta falta de concreción, el dibujante acude con mucha frecuencia a los términos de volumen y de forma, aunque también hay que reconocer que con cierta despreocupación, puesto que no existe un acuerdo en su significado profundo. Así las cosas, veamos si podemos encontrar sentido a estos conceptos desde y para la disciplina del dibujo.

El primer paso del dibujante es obtener del natural elementos visuales comprensibles capaces de ser trasladados. Elementos que gráficamente puedan ser representados con las mismas manchas que el natural.

Todas y cada una de las manchas del natural tienen significado descriptivo; y cuando no es así, por ejemplo, en el caso de una peca, una roncha, o cualquier otro tipo de mancha que no sea producida por efecto del cambio de orientación de la superficie respecto al foco emisor de energía, el mecanismo de la visión la descarta y la considera como

⁴ <http://www.rae.es>

mera mancha sin incidencia en la formación de la superficie. Es decir, que todas y cada una de las manchas que vemos en el natural son el resultado de lo que, de momento, vamos a llamar bultos en su superficie y que, a su vez, generan nuevos bultos más complejos. No es difícil encontrar un ejemplo. El cuerpo humano está compuesto de gran cantidad de bultos: los músculos, la grasa, o los huesos, se manifiestan en forma de bultos que se integran en elementos más complejos: el torso, el vientre, los brazos, etc.

Vemos pues, que, mediante el juego de claroscuro, se descubren los bultos que hay en la superficie del objeto. Pero si este juego de claroscuro no siguiera un principio lógico el mecanismo de la visión no podría obtener resultados y deducir la superficie visual de los cuerpos. Tampoco el dibujante podría elaborar un discurso gráfico complejo, puesto que no existirían reglas a las que atenerse y la sombra, en consecuencia, podría producirse caprichosamente en el lado iluminado.

Por consiguiente, podemos deducir que el mecanismo de la visión aplica un sistema. El sistema en sí no puede ser demasiado complicado, ya que sobre todo ha de ser rápido. El órgano de la visión tiene que componer en un tiempo mínimo el mundo tridimensional que nos rodea a partir de información bidimensional y, en consecuencia, la información tiene que ser fácilmente asimilable ya que el resultado del proceso debe obtenerse prácticamente de inmediato.

De las manchas de sombra y de las manchas de luz sólo podemos obtener dos categorías: su forma y su contraste; de este último sólo podremos deducir la intensidad de la energía que incide en el objeto; ni siquiera la intensidad del foco emisor, pues, aunque el foco sea muy intenso el contraste se va atenuando conforme nos alejamos de él. Así que, al final hemos de pensar que la forma de la mancha es el factor que el órgano de la visión utiliza para elaborar la forma del bulto.

El sistema que emplea el órgano de la visión para extraer conclusiones de las manchas de sombra en la superficie de los objetos es

el que tiene que aprender el dibujante para representar la imagen de los objetos: descomponer la superficie de los objetos naturales en fragmentos de cuerpos geométricos simples.

Si descomponemos la superficie visual de los objetos en cuerpos geométricos simples, o en sus secciones, obtenemos formas que son relativamente fáciles de memorizar, de medir, y de ubicar en el espacio, tanto aisladamente como integradas en un todo. De modo que, invirtiendo el proceso, podemos reconstruir el objeto inicial.

Consideremos, entonces, que el volumen es un elemento discreto inteligible que conforma la superficie visual. El bulto, en cambio, será - tanto a nivel visual como táctil- un elemento compuesto, esencialmente sensorial y difícil de comprender y de memorizar, ya que está compuesto por elementos que todavía no han sido organizados. Vendría a ser algo sobre lo que todavía no hubiéramos aplicado nuestra inteligencia y se presentara ante nuestra conciencia como una entidad puramente sensorial continua, a diferencia del volumen que, después de pasar por el tamiz de nuestro intelecto, cambia de categoría y se torna comprensible.

El volumen y el bulto necesitan de un elemento común: la superficie, porque sin ella no existen bultos ni volúmenes. El dibujante inexperto tiene tendencia a asumir la superficie como un elemento continuo. Si pensamos en un cuerpo humano desnudo, el modelo habitual de los pintores y escultores, su superficie es, en primera instancia, una superficie que podemos recorrer sin ruptura alguna.

Sin embargo, conforme se avanza en el conocimiento de la figura humana, descubrimos que podemos fraccionar ese continuo. Las sombras nos permiten identificar los volúmenes que componen la figura para, a continuación, recomponerlos gráficamente e integrarlos en un todo.

Alguna vez, he oído comentar que con secciones de la esfera, del cilindro y del cono, puede construirse prácticamente todo. Y en el caso

que deseemos dibujar otros objetos, nos ayudaremos simplificando las formas poliédricas. Veamos hasta qué punto es válida esta afirmación.



Fig. 12 A. Carroggio, “Estudio” 1998, (fragmento)

En el dibujo de estudio de la fig. 12 todavía, se aprecian en algunas zonas los trazos que indican que la idea inicial ha sido la de montar los volúmenes exteriores de la pierna sobre una base cilíndrica.

Para explicar mejor el proceso, vayamos a la ilustración de la fig. 13 y podemos ver cómo se pueden descomponer, de manera sencilla, los volúmenes del dibujo de la fig. 12. Es cierto que los volúmenes de la pierna están dispuestos en torno a un cilindro que actúa como base, como el sustento formal sobre el que distribuir los volúmenes, pero los volúmenes sobrepuestos no son cilíndricos.

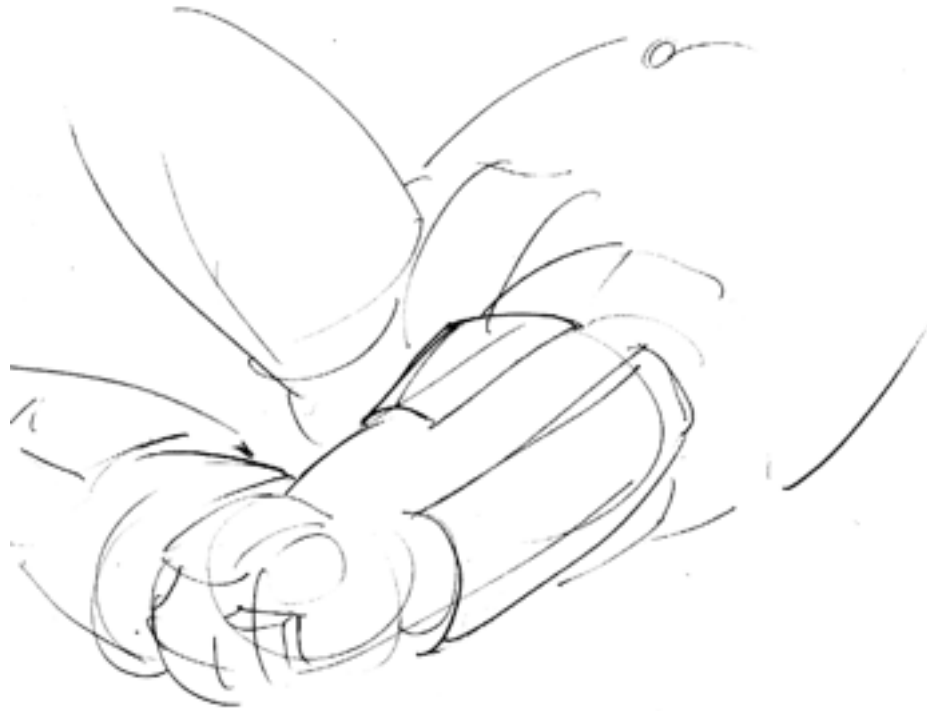


Fig. 13

Una pierna no es un cilindro, puesto que también tiene curvatura en sentido longitudinal, pero el cilindro sirve de guía para distribuir los volúmenes que la forman; el cilindro sería la esencia, el eje de sustentación sobre el que se distribuye el volumen. Este eje no es anatómico -los huesos también tienen un eje sobre el que se disponen los volúmenes-, sino que es puramente formal, es el motivo sobre el que se distribuyen los volúmenes y que identifica el cuerpo al que pertenecen.

La cuestión para el dibujante está en integrar los volúmenes en formas más compleja, porque todos y cada uno de los volúmenes debe estar al servicio del conjunto, sea toda la pierna, un fragmento o la totalidad del cuerpo.

Este sistema nos aporta un método de trabajo comprensible, ya que disponemos de elementos de traspaso reconocibles -desde el modelo hasta el dibujo- que pueden ser identificados, medidos y ubicados en el espacio y que, además tienen una característica esencial: son universales, porque pueden servir para dibujar cualquier objeto.

El volumen siempre es “positivo”, es decir se produce de dentro hacia afuera. En la fig. 14 no dudamos de que el volumen se forma en el sentido que marcan las flechas. Es cierto que podríamos llegar a considerar que la materia se encuentra “fuera” de las flechas, es decir el espacio vacío estaría en el lugar que ocupan las flechas.

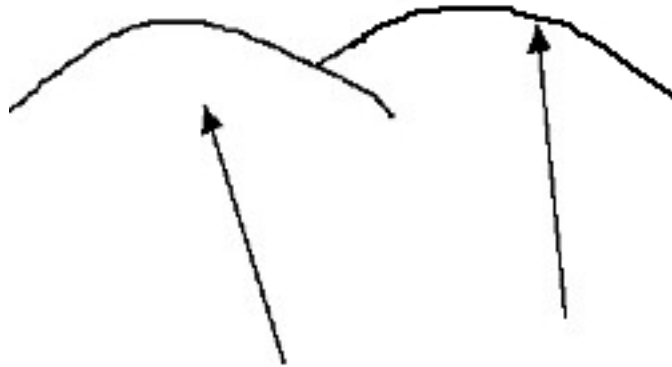


Fig.14

Pero, para ello necesitaríamos crear previamente un elemento material positivo como el de la fig.15., ya que no existe la posibilidad de generar un negativo sobre la nada.

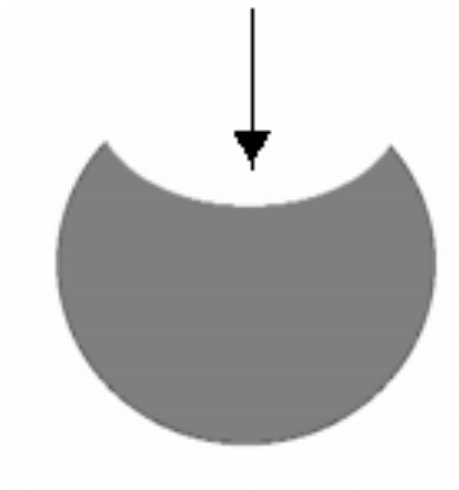


Fig.15

Por consiguiente, el volumen “exterior” será de aire, de espacio, no importa la materia de que se componga, sino, únicamente su forma, puesto que un volumen no es una entidad material, sino que es una entidad conceptual, y como tal volveríamos a tener un volumen positivo.

En cuanto al término forma los pintores le dan un significado algo ambiguo. Como hemos dicho, el DRAE define forma como “*configuración externa de algo*”⁵ y el dibujante y el pintor se atienen generalmente a esta acepción, pero en ocasiones le adjudican un significado más noble, como si la forma tuviera un componente que diera categoría a las obras de arte. El pintor a menudo utiliza el término forma para referirse al conjunto ordenado de volúmenes que definen un objeto. Cuando el pintor o el dibujante dicen que algo está mal de forma se refieren a un error en la distribución de los volúmenes, que puede ser debido a la inadecuada manera de explicarlos o bien porque su disposición es incorrecta.

Para generar un elemento complejo los volúmenes deben estar dispuestos ordenadamente; como si hubiera un motivo que los

⁵ <http://www.rae.es>

mantuviera unidos y los organizara siguiendo unos principios estructurales.

Hemos dicho que algunos pintores consideran que con secciones de la esfera, del cilindro y del cono, puede construirse prácticamente todo y durante algún tiempo he trabajado aplicando este sistema. El inconveniente está que se necesita unir dos cuerpos simples: el cilindro y la esfera o el cono y la esfera para elaborar la mayoría de los volúmenes.

Y sin embargo, tenemos un cuerpo -fig. 16- del que de sus secciones pueden salir todas las forma que no sean poliédricas: el elipsoide.

Según la Real Academia de la Lengua es un “sólido cuyas secciones planas son todas elipses o círculos”⁶. La Enciclopedia Libre Universal en Español dice que “Un elipsoide de revolución es la superficie generada por una *elipse que gira alrededor de uno de sus dos ejes de simetría. A veces se le da el nombre de esferoide*”.⁷

La ventaja de este cuerpo geométrico es que podemos prescindir de unir dos elementos o secciones de cuerpos simples, algo que parece algo burdo y poco elegante.

Así pues, una pierna no tiene que estar formada por la unión de una sección de círculo y una sección de cono, no necesitamos unir dos formas. Con una sección de elipsoide, fig. 17, conseguimos la forma que deseamos de manera mucho más sencilla.

⁶ <http://www.rae.es>

⁷ <http://enciclopedia.us.es/index.php/Elipsoide>

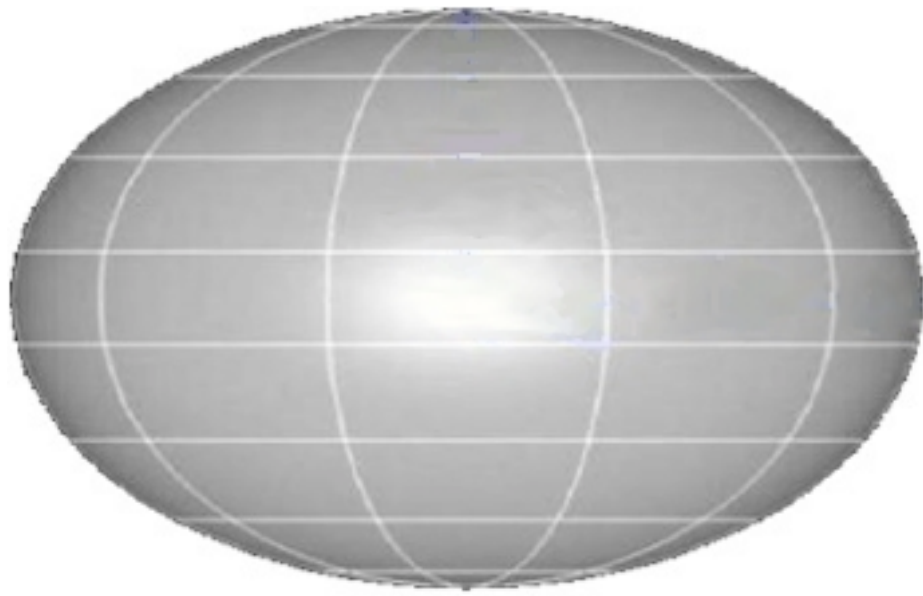


Fig. 16

Del elipsoide podemos seleccionar su achatamiento y su dimensión y escoger la sección que mejor nos convenga: más o menos curva o más o menos amplia; si nos acercamos a uno de los polos obtendremos una curva más amplia y si deseamos una superficie más cerrada tendremos que tomar una sección de su ecuador.

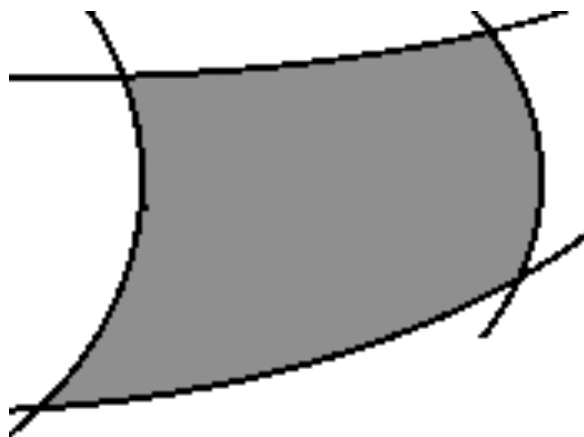


Fig. 17

Como vemos en la fig. 18, nos sirve para dibujar, de una manera muy simple, una nariz, una montaña o un coche. Y si nos fijamos en la

ilustración de la fig. 12, el “Estudio” al carbón de 1998, veremos que todos los volúmenes son secciones de elipsoide.



Fig. 18

Especulando un poco podemos pensar que lo inverosímil sería que el Universo, que según los astrónomos tiene la forma de un elipsoide, generara nuevas y más torpes estructuras en sus sucesivos desarrollos; en el fondo, todo sistema que tiende a la complejidad mantiene sus estructuras fundamentales inalterables.

Bien, nos hemos alejado un poco del tema, así que volvamos a nuestro discurso. Como vemos, disponemos de un canon que

proporciona al dibujante elementos de traspaso reconocibles; pero, además, el sistema tiene una cualidad destacable y es que admite complejidad. Es un método con el que podemos explicar gráficamente cualquier volumen e integrarlo en formas más complejas.

Cuando mis alumnos preguntan la razón de que el modelo de las clases de dibujo sea un hombre o una mujer desnudos, les contesto que, al margen de las razones prácticas, el desnudo humano es el cuerpo más complejo que hay. Es cierto, añadido, que muchos animales son tan complejos como el hombre, pero esas razones de orden práctico a las que he hecho referencia impiden colocarlos como modelos encima de una tarima en las clases de dibujo.

Así pues, la idea de que en la naturaleza todo está modelado según tres formas fundamentales: la esfera, el cilindro, y el cono no tiene demasiado sustento. En cambio, sí que podemos considerar que el cilindro es el núcleo, el eje, sobre el que podemos montar los volúmenes, y que la esfera y el cono cumplen una función similar; pero su función es la del soporte sobre el que se ordenan los volúmenes.

Estoy hablando de lo que han hecho otros pintores y escultores, hasta el punto que, en algunos casos, casi no han añadido nada más a la forma geométrica inicial, como en el dibujo de Miguel Ángel de la fig. 19 en el que, fácilmente, se aprecia el tratamiento cilíndrico de los brazos.

Tendremos que concluir que en nuestro universo visual todo es forma. El conocimiento de la anatomía nos ayuda a conocer los elementos que componen la figura humana, pero de nada sirve a la hora de dibujar. Los huesos y los músculos hay que dibujarlos como a cualquier otro objeto y esto sólo es posible mediante la correcta distribución de los volúmenes.



Fig.19 Miguel Angel "Pietà" (fragmento) Isabella Stewart Gardner Museum, Boston

Un dibujo o una pintura están bien cuando la superficie de los objetos representados puede ser interpretada correctamente. Es cierto que la imagen de los objetos tiene otras características como la distancia del objeto respecto al pintor o la concreción con que se manifiesta la forma de los objetos en virtud de la lejanía o de la iluminación. Todos estos aspectos contribuyen a la corrección de la imagen representada, pero la fundamental, porque es la que nos permite vivir y generar formas y espacios tridimensionales es la correcta descripción gráfica de la superficie de los objetos. Los volúmenes se organizan en torno a diversas estructuras que pueden alcanzar niveles de complejidad muy elevados y esta complejidad es la que aporta la dificultad del dibujo.

Hemos visto, pues, cómo el órgano de la visión se aprovecha de una de las características del universo "exterior" para elaborar formas comprensibles. Como ya hemos dicho, la información que alcanza la retina ya ha sido ordenada previamente y puesto que la entrega de información se realiza en paquetes de energía diferenciables, hemos de pensar que la materia "exterior" está organizada en volúmenes,.

El pintor aprende el procedimiento y ordena la información siguiendo la misma disposición que genera el universo "exterior" y

obtiene del órgano de la visión la misma respuesta: una imagen tridimensional.

La fuente no importa, la respuesta es la misma tanto si el origen de la información proviene de un entorno tridimensional como si procede de una fotografía o de un cuadro, puesto que, en cualquier caso, la información se distribuye sobre la retina bidimensionalmente

Comprender los volúmenes en el natural puede llegar a ser difícil; pero este sólo es la mitad del trayecto. El dibujante, a continuación, tiene que explicar la imagen de este natural mediante sutiles cambios de grises que deben ordenarse en función de relaciones complejas y generar todos y cada uno de los volúmenes e integrarlos en un todo inteligible.

EL LENGUAJE GRÁFICO

Una sola letra no tiene significado alguno; un conjunto ordenado adquiere un nivel superior donde cada una de ellas pierde su propio valor para incorporarse al de la palabra que, a su vez, se incorpora a la frase y así sucesivamente hasta completar el discurso. En el dibujo una sola mancha no significa nada, un conjunto ordenado, en relación con los datos contiguos, trasciende su esencia y alcanza un nuevo estado: el de superficie iluminada que, a su vez, dispuesta correctamente conforma un objeto iluminado en un espacio tridimensional. Es decir, que la imagen de nuestro entorno se elabora mediante la correcta distribución de las manchas.

El primer paso, pues, será estudiar el significado de los datos del natural: la causa de la mancha, su distribución, su intensidad, y su forma.

Hablamos de manchas, pero del dibujo siempre se ha dicho que existe el dibujo de línea y el dibujo de mancha. Veamos si es posible esta distinción. La definición de la palabra línea, entre las muchas que da el DRAE, es la de "Geom. Sucesión continua e indefinida de puntos en la sola dimensión de la longitud."⁸ y, desde luego, no me parece una definición conveniente para el dibujo.

La categoría fundamental de la mancha, sea la mancha de sombra o sea la mancha de luz, es que pertenece al objeto, es la superficie del objeto la que cambia de color. No hay más que tomar una fotografía, ampliarla en el ordenador y veremos como cada fragmento del objeto fotografiado tiene un color diferente. Y lo mismo sucede en la pintura: cada pincelada es de distinto color.

⁸ DRAE

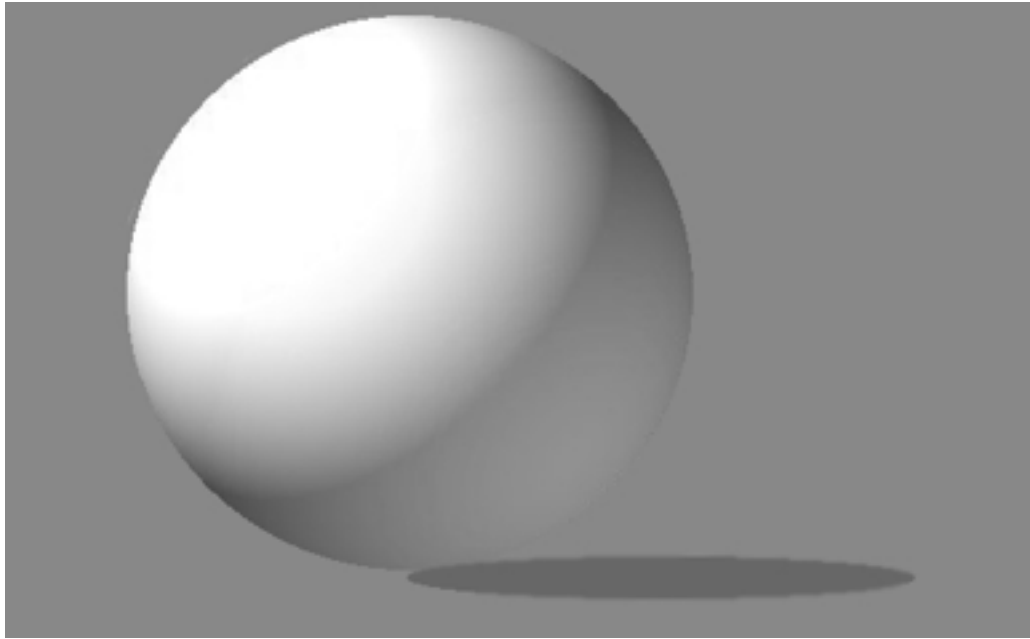


Fig. 20

Vemos cómo la superficie de la esfera de la fig. 20 cambia de color -en este caso de clarooscuro-; es la superficie del objeto la que adopta estos colores y lo mismo podemos decir respecto a los colores del fondo. El objeto se acaba allí donde se acaba la mancha, o mejor dicho, es la mancha la que limita el objeto. No hay líneas adicionales que limiten el objeto.

Sin embargo, observamos que muchos pintores resuelven sus obras mediante un trazo fino y que, comúnmente, se las denomina dibujo de línea. En la obra de Alfons Mucha, fig. 21, se aprecia este tratamiento de línea que ayudado por ligeras manchas consigue representar una figura en tres dimensiones. Pero si las sombras, es decir, las manchas de color pertenecen al objeto hay que concluir que, si la imagen del objeto se entiende, es decir, está bien representada, la pretendida línea no es tal, sino que es una mancha; una mancha larga y estrecha, es cierto, pero, ¿desde cuando una mancha no puede ser larga y estrecha?.

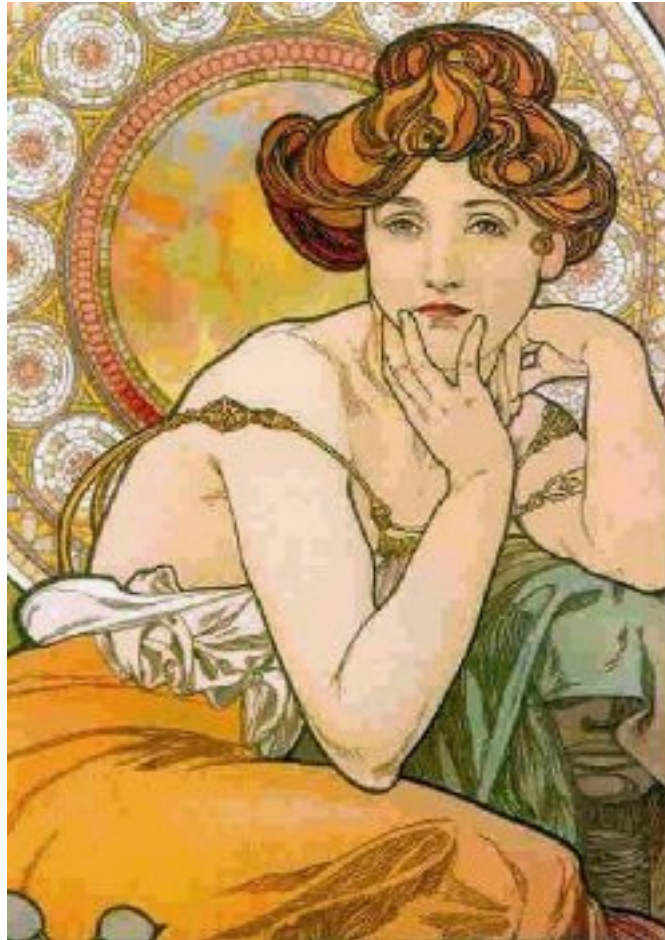


Fig. 21 Alfons Mucha, "Topaz" (fragmento)

En el fondo, no importa la dimensión de la mancha, lo que importa es el tratamiento que reciba.

Veamos la ilustración de la fig. 22. En el primer caso -dibujo A-, no existe tridimensionalidad; no son dos esferas, son dos circunferencias y ninguna de ellas está encima o delante de la otra. No son cuerpos materiales, no tienen manchas resultantes de la iluminación, en consecuencia, ninguna "tapa" a la otra. En el dibujo B podemos interpretar fácilmente que son dos cuerpos tridimensionales y la esfera de la izquierda está delante de la esfera de la derecha.

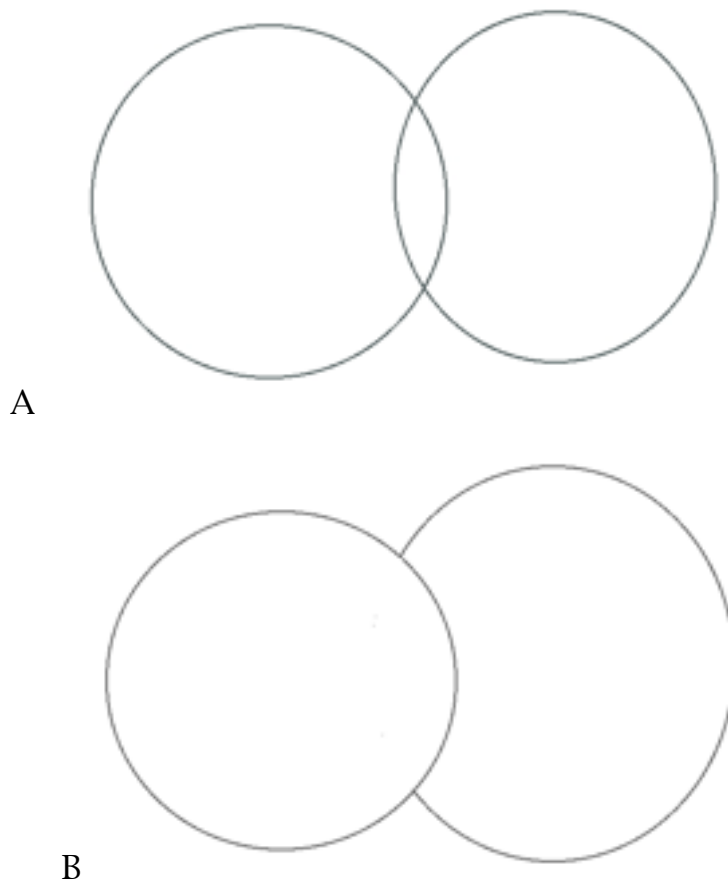


Fig. 22

La línea tiene el mismo grosor en ambos casos y lo único que diferencia un dibujo de otro es la naturaleza de esta línea. En el primer caso -dibujo A- la línea es continua y limita un espacio de dos dimensiones. En el dibujo B, la línea de la esfera situada detrás debe interrumpir su trazado, puesto que está tapada por la que está en primer término. Es decir, que le asignamos la categoría de mancha porque, como tal, limita al objeto, es el objeto; tiene la misma categoría que las manchas más amplias del dibujo de las dos esferas perfectamente dibujadas de la fig. 23.

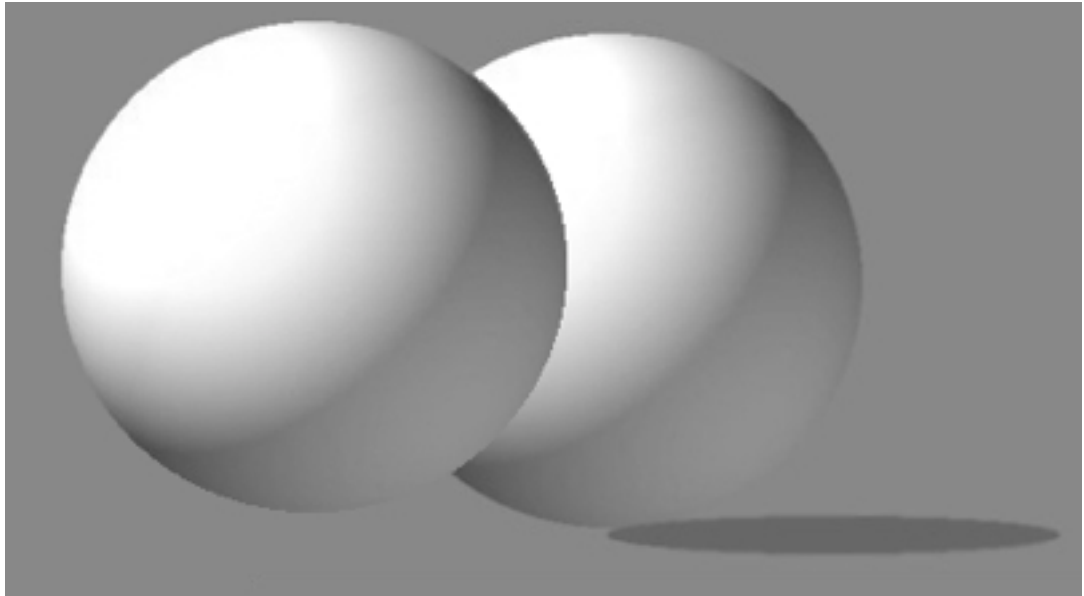


Fig. 23

Es cierto que en el caso de la fig. 23 está claramente definido el foco de luz, a diferencia de las esferas de la fig. 22 B que sería, hasta cierto punto, convencional y que correspondería a la de un foco frontal que dejara oscuros los bordes del objeto. Como si en el caso de la ilustración de la fig. 23, fuéramos moviendo el foco hasta situarlo justo delante de las dos esferas; el resultado sería que únicamente quedarían oscuros los bordes de las esferas. Ciertamente obtendríamos un difuminado, pero también es cierto que la fotografía utiliza trucos para suprimir el difuminado "quemando" la imagen y consigue efectos similares a los del "dibujo de línea". En último caso, quien nos advierte de la validez del lenguaje gráfico es el mismo mecanismo de la visión, puesto que no le supone ningún esfuerzo interpretar correctamente la imagen. Y dado que el mecanismo de la visión es un órgano habilitado para elaborar superficies, la conclusión que hemos de sacar es que la línea que dibuja las esferas es una mancha larga y estrecha que pertenece a la superficie de las esferas.



Fig. 24 Jean-Auguste Dominique Ingres "Paganini" 1819. Dibujo a lápiz. Museo del Louvre, París.

Podemos apreciar este tratamiento en obras más complejas, como la del pintor Jean-Auguste Dominique Ingres, -fig. 24-. Limitada por el claroscuro y sin el apoyo de otros colores la luz es difícilmente apreciable, pero a pesar de ello consigue describir la superficie de los objetos que representa. En la ilustración se aprecia perfectamente la sencillez del trazo que escuetamente explica la figura del violinista Paganini. Vemos entonces que, desde la perspectiva del dibujo, podríamos definir la línea como una mancha larga y estrecha, y esta sí

que es una definición que atiende las necesidades que el lenguaje gráfico nos pide.

Hemos dicho que de la mancha podemos determinar su color, su situación y su forma. Parece que cuando hablamos de claroscuro el tema del color queda descartado y es sustituido por la gama de grises. Pero, ¿qué es el claroscuro? Podríamos decir que es la progresión de un color desde su extremo más claro hasta el más oscuro. Pero esto nos dice muy poco, ya que el color es una sensación discreta y cuando queremos oscurecerlo o aclararlo le hemos de incorporar un nuevo pigmento y, en consecuencia, crear un color nuevo más claro o más oscuro. Para oscurecer un rojo debemos añadirle más negro, más verde, o más azul, pero el color resultante no será el rojo anterior, pero más oscuro, sino que será un nuevo color perfectamente diferenciable y con identidad propia.



Fig. 25

Los dos recuadros rojos de la fig. 25 son dos colores diferentes; puedo pintar la pared o comprar una tela para hacer un vestido de uno u otro color, sin embargo, el color de la derecha ha sido realizado incorporando negro al de la izquierda. Es más oscuro, es cierto, pero no es, como hemos oído decir con demasiada frecuencia, el mismo color

pero más oscuro. No existe "el mismo color, pero más oscuro", si es más oscuro es porque es otro color diferente.

Lo mismo sucede con el contraste entre grises; cada tono de gris es un color discreto, es él mismo, con identidad propia, y se comporta como cualquier otro color. Por tanto, no existe el mismo gris pero más oscuro.



Fig. 26

Veamos otra peculiaridad del comportamiento del órgano de la visión. Los dos recuadros interiores de la fig. 26 son dos colores diferentes, el de la derecha es más blanco que el de la izquierda y, en cambio, se componen del mismo pigmento: el del fondo de la hoja. Son el resultado de borrar un rectángulo en cada uno de los recuadros grises y, sin cambiar nada más, dejamos aparecer el fondo de la hoja. Es decir, que a partir de dos colores -los dos grises de la fig. 26 - hemos conseguido, borrando un recuadro en su interior, dos colores diferentes: dos blancos diferentes.

Ya hemos dicho que el color es una sensación, en consecuencia, el pigmento no tiene ningún color, porque el color sólo se forma en el interior de nuestro cerebro y el mecanismo de la visión, ajustándose a sus propios principios, elabora distintos colores a partir de un mismo pigmento en función del campo visual.

Tenemos pues, que el claroscuro es una sucesión de colores, más claros o más oscuros, que se mantienen dentro de una gama preferente. Generalmente se utiliza la escala de grises por ser la más amplia y, además, por ser el procedimiento más cómodo, pues con un simple carboncillo se pueden realizar obras de gran complejidad.

Así pues, si utilizamos el carboncillo para representar cualquier objeto deberemos ajustar el color -en este caso el tono de color gris- colocarlo en su sitio y dar a la mancha la forma correspondiente.

El primer paso será determinar dónde hemos de poner la mancha, pero antes, deberemos conocer la superficie sobre la que hay que colocarla, es decir, averiguar la forma de la superficie del objeto y conocer los volúmenes que la componen.

En el capítulo dedicado al volumen decíamos que los objetos naturales se componen de secciones de un elemento único: el elipsoide. Un cuerpo complejo está compuesto por la suma de volúmenes, pero ninguno de ellos sacrifica su identidad por el otro, es decir, que no se pierde la identidad de los sumandos en favor del resultado, sino que es una asociación en la que todos los constituyentes mantienen su identidad. Cada volumen está definido por sus propias sombras. No existe sombras compartidas, cada volumen puede ser identificado y extraído del conjunto.



Fig. 27 A. Carroggio , dibujo a lápiz

Si hemos de dibujar una cabeza, la primera sombra que hay que tener en cuenta es la de la cabeza como un elipsoide, es decir, la de la cabeza como volumen general; ese volumen que siempre dejamos de lado para ocuparnos de las sombras más evidentes: las de la nariz, las de las mejillas, etc., pero, a veces, menos importantes.

En la fig. 27 ilustramos, de manera muy simple, la mancha general que correspondería a una cabeza iluminada por un foco situado en lo alto y a nuestra izquierda.



Fig. 28 A. Carroggio, dibujo a lápiz

En la fig. 28 añadimos algunas de las principales manchas que definen los grandes volúmenes: la frente, las mejillas, la nariz, el cuello, etc. pero sin perder el sombreado inicial. En la fig. 29 vamos incluyendo, siempre de manera muy elemental, sombras que definen nuevos volúmenes y que ya empiezan a "iluminar" el objeto.



Fig. 29 A. Carroggio, dibujo a lápiz

A pesar de cierta deformación de la cabeza, que hemos mantenido por respetar el dibujo original, se entiende que siguiendo el procedimiento iríamos añadiendo y precisando partes de la cabeza que, al revés de lo que es habitual, han quedado sin concretar en favor de la estructura general. Estamos en una etapa muy elemental del dibujo, pero ya podemos ver la línea de actuación en la que, poco a poco, se va generando la superficie del objeto a través de la definición de los volúmenes.

El dibujante tiene que seguir el mismo proceso que debió seguir el órgano de la visión para aprender a construir la imagen tridimensional que compone nuestro universo a partir de datos bidimensionales. El artista debe, en primer lugar, comprender el volumen que configura la superficie utilizando las manchas que el modelo le ofrece. Una vez conocida y memorizada esta superficie debe, a continuación, determinar el lugar dónde colocar la mancha y, por último, establecer, a partir de los datos del modelo, la forma de la mancha.

Mediante las secciones de un elipsoide hemos construido la cabeza que hemos puesto de ejemplo en las páginas anteriores. Podemos ver que todo son formas redondas: empezábamos con la sombra general de la cabeza que considerábamos una forma ahuevada y seguíamos con la frente, las mejillas, la barbilla, etc. todas son formas que responden a secciones de elipsoide, pues, repiten su forma, más grande o más pequeña, más abierta o más cerrada, cada una de ellas es perfectamente diferenciable, podemos identificarla, extraerla del cuerpo general y podemos medirla en relación al supuesto elipsoide de referencia. Estamos hablando de volúmenes, naturalmente, pero también observamos que las sombras que los definen son relativamente fáciles de deducir.

El pintor descubre el mismo sistema que ha seguido el órgano de la visión para elaborar los volúmenes del natural y generar con ellos una superficie visual tridimensional, situarla en el espacio, y obtener cuerpos complejos.

En cierta forma, parece todo muy sencillo, pero, como sucede a menudo en el mundo de la pintura, el resultado depende de un información que es muy difícil precisar. El paso más importante en pintura, como supongo lo es en cualquier otra actividad, es la capacidad de obtener principios generales, puesto que son la guía en la que fundamentar la acción ordenada.

El órgano de la visión, como les digo a mis alumnos en clase, es "muy bueno" y genera formas tridimensionales con datos más que insuficientes. Los dibujos de las historietas -los comics- son una buena

muestra de ello; son dibujos que pocas veces alcanzan a cumplir con el mínimo para ser considerados tridimensionales y sin embargo no tenemos problemas para comprenderlos. Y lo mismo podemos decir con la pintura. No es difícil contemplar obras que, en general, los datos visuales están desordenados o son producto de la copia; y en este caso sí que hay que dar al término copia el peyorativo significado de intentar reproducir las manchas sin alcanzar a comprender su significado. Y, en cambio, nuestro órgano de la visión, nos entrega una información que no deja de ser un apaño y nos hace creer que la imagen que nos entrega es correcta.

EL ESPECTADOR SOLITARIO

La relación del espectador con su campo visual, la identidad de la imagen, la formación del color, la elaboración de la superficie, la obtención de los volúmenes, la reconstrucción de la imagen tridimensional de los objetos a partir de datos bidimensionales, todo está sujeto a procesos mentales que son los que determinan las propiedades de la imagen.

Sin embargo, a niveles de conciencia, hay una barrera entre los procesos de percepción y los de representación de la imagen que, en ocasiones, el pintor tiene que traspasar para averiguar cómo debe realizar su trabajo. Y se sitúa en ese punto en el que él mismo interviene en el fenómeno -es el fenómeno- y percibe que influye en las conclusiones finales del proceso visual. Debe constituirse en espectador activo y decidir sobre la identidad de lo que ve.

La superficie de un cuadro, visualmente, adopta la identidad de los objetos que en él se representan -lo mismo que en la fotografía- y el pintor puede llegar a tales niveles de concienciación del fenómeno que se vea obligado a tomar decisiones muy comprometidas. Él ha producido el fenómeno y no puede hacer ver que él no ve determinados aspectos de la imagen; debe aceptar la propiedad de su imagen como un hecho absolutamente subjetivo.

Llegados a este punto, vemos a los pintores cambiar la identidad de la superficie de los objetos que representan. Los mismos datos visuales pueden ser interpretados de diversas formas.

Si recordamos la mano del cuadro de Velázquez "El Bufón llamado don Juan de Austria", que ya hemos visto en la figura 10 y que volvemos a representar para facilitar la comparación con la de la "Vieja friendo huevos" -fig. 30- vemos que, en un primer momento, parece "más mano" la de la vieja; la del bufón es mucho más simple, incluso parece más de

"pasta de pintura", menos de carne. Pero, ¿en pintura existen "manos de carne"?



Velázquez "El Bufón llamado don Juan de Austria (fragmento)
Museo del Prado



Fig. 30 Velázquez "Vieja friendo huevos" (fragmento) Museo del Prado

La materia de los cuadros es el pigmento y esto es lo que a la larga descubre el pintor. Su pretensión de representar una superficie: la de la

carne de un desnudo, la de la roca de un paisaje, la de la cerámica de un objeto de un bodegón, acaba por fracasar, puesto que cuanto más empeño pone en conseguirlo más se acerca a la verdad: no hay superficie de carne, de roca o de cerámica, todo lo que tiene sobre la tela es la pasta de pintura que únicamente puede cambiar de color y de situación.

El pintor, como espectador único, está obligado a decidir qué es lo que quiere ver y, en consecuencia, qué es lo que quiere hacer.

Los pintores se han ido acercando, poco a poco, a la última supuesta verdad; podemos seguir con el proceso y preguntarnos si la pasta de pintura en realidad es la tela manchada de colores o, recordando lo que decíamos en la página 11, puede que no sea ni una cosa ni otra. Así, el pintor decide qué es lo que quiere ver y su elección afectará al resultado. La acción de pintar se convierte en pura abstracción y ésta sólo puede darse dentro de la pintura figurativa; la llamada pintura abstracta no es más que una redundancia.

El pintor tiene que ser el espectador sabio, entre otras cosas porque es el único, él es el espectador solitario, nadie más que él puede observar el fenómeno, cualquier fenómeno. En el fondo la representación en pintura es un acto de voluntad dirigido a fijar los límites de la identidad de lo que se representa y ampararlo por el placer de la acción. Llegados a un punto, el pintor decide su acción sabiendo que pretender representar una mano o una montaña es absurdo y que la alternativa: distribuir el pigmento sobre la tela, es un engaño en el que él no debe caer. Su actuación, finalmente, tiene un único apoyo: el placer de la acción.