

Teóricos

Unidad 1: El problema de la percepción en las artes visuales

Sinopsis textos:

SORLIN, Pierre: La imagen sintética no presentaba los detalles, sino que era una representación coherente de la escena; debía enfocar no el hecho en bruto sino la idea. La imagen analógica es la fotografía, varía el sistema óptico de los objetos encuadrados, es totalmente reproducible a bajo costo, explora lo que el ojo humano no percibe, es inmediata; capta el tiempo (aceleración o atraso).

EHRENZWEIG, Anton: Teoría de la Gestalt. Goce estético. Perspectiva y pintores realistas. Cézanne y su “distorsión decorativa”

Texto: La percepción: un marco introductorio general para el estudio del tema (resumen de la cátedra unidad 1)

Aproximación a la percepción

El término “percepción” es usualmente entendido a partir de un cuerpo actuante o expectante, de un sujeto que entra en conocimiento del mundo que lo rodea y atraviesa y, a la vez, de la organización de los objetos en su vínculo con la experimentación y los acontecimientos, que de ellos deviene. El mundo de reconocimiento simple se configura a partir de la luz, las formas, la materia y los colores como instancia inicial, aquello que puede delimitarse.

Se pueden distinguir por lo menos cuatro significaciones del término:

- 1- Una significación general por la cual se designa cualquier actividad de conocimiento que irrumpe en el cuerpo, o como discernimiento que provoca algún rasgo aprehensible. Se relaciona con una “sensación o estado interno”. La percepción se constituye como intuición, no podemos ponerle nombre determinado, pero si configurarlo en la acción. Este es el punto importante para establecer nuestra relación con lo artístico. (Ehrenzweig, A. y Crary, J.)
- 2- Una significación más restringida por la cual se designa al acto o a la función de conocimiento, en el que está presente un objeto real, y la organización del mismo. Veo el tamaño, la distancia, la semejanza y las puedo organizar. En el caso artístico, una película es un proceso perceptivo de simultaneidad y de sucesión que transcurre. En el caso de la obra visual ambos procesos se dan al mismo tiempo de modo condensado. (Gibson, J. y Hesselgren, S.)
- 3- Una significación especial o técnica por la cual se designa una operación humana determinada, en sus relaciones, con y por el medio ambiente. A partir de los estudios físicos que hacen diferencias entre lo óptico y lo visual, lo acústico y lo auditivo. Esto atravesará las relaciones técnicas con las realizaciones artísticas, con el obrar del arte.
- 4- Una significación acerca de la percepción como movimiento de aprehensión, que pone en conflicto las relaciones entre lo general y lo particular. La percepción se presenta como una relación que incorpora a alguien que mira y algo que es mirado. (Crary, J y Sorlin, P.)

En lo que se relaciona con nuestros estudios, el foco tiene su interés en el punto 2 y 4 sobre todo, ya que nos vinculamos al concepto de percepción como fuente de conocimiento humana constituido por una organización primaria que son los dos ojos y oídos y extensiones, manos que proponen lo táctil, lo háptico y las papilas que determinan lo gustativo u olfativo.

Siempre que hablemos de percepción debemos incluir a alguien que observa, un cuerpo que se pone ante algo de una determinada manera, algo que es observado y, como conclusión de esta relación, la configuración perceptiva de una representación. Para ello intervienen:

- Material sensible y corporal: el olfato, el oído, el gusto, el tacto, la visión y lo háptico, el movimiento, la duración.
- Material social e histórico: las concepciones de mundo, las interpretaciones, las relaciones sociales, los conocimientos adquiridos, el campo de la experiencia, el yo y el nosotros.
- Material técnico: los avances de la ciencia (microscopio, telescopio, radio, etc.), todo aquello que implica la extensión de los sistemas fisiológicos en aparatos técnicos.

La percepción es el proceso de síntesis que se da entre el sujeto y el objeto en el que circulan, para lograr la configuración, procesos tan complejos como los mencionados. La percepción es la que da

cuenta en tanto pone en tensión, el aspecto subjetivo tanto como el aspecto objetivo. El concepto de límite ligado a la cuestión de la organización y sistematización, aparece algo que podemos captar, y por eso se relaciona también con lo intuitivo, pero no como opuesto a lo racional, sino más ligado a lo sensible. La percepción es la que se encarga de configurar las caóticas complejidades del mundo. No necesitamos ver la totalidad, ni si quiera según los casos, necesitamos ver para suponer. Tenemos un modo ortogonal de manejarnos (atrás, adelante, derecho, izquierdo, arriba, abajo y centro) y la conjunción de todo eso, son las orientaciones fundamentales. Siempre se trata de una complejidad de relaciones donde lo que aparece son las dimensiones, es decir, el espacio y tiempo; cuando aparece el problema del espacio, aparece con él, el problema de la profundidad y cuando se observa el tiempo, el del movimiento. Solo vemos formas, no vemos elementos aislados; por eso son importantes estas ideas de organización y sistematización que están constituidas a través de la forma.

La percepción se coloca entre un Sujeto y un Objeto, es un sistema que organiza el caos del mundo; es el modo de encontrar el límite de aquello que queremos conocer, el límite tiene que ver específicamente con el contorno. Lo que queda afuera no significa que lo desconozcamos, sino que marca un campo visual y un mundo visual que al mismo tiempo ejercemos. El campo visual es el momento que hago foco en un lugar y es un modo de configurar. El concepto estereoscópico de contemplación de manera específica implica que solo se está ante la materia, pero contemplándola con un cuerpo propio y particular. Es así que la pintura de paisaje le pone una figuración, puede poner un contorno y una organización porque hay yo que construye, poniéndole un límite al mundo, dándole un contorno, viendo un sistema de apariencias.

Si consideramos que la percepción es un todo que configura entonces es la primera unidad de relación que tengo con aquello que es otro, es una selección de un recorte que se presenta y, a la vez, representa a través de una forma. La relación entre el “veo y conozco” es la experiencia y sucede cuando aparece el yo y aparece el otro.

El ojo es un aparato complejo: la pupila se abre y cierra para captar la mejor entrada de la luz con la operación del iris que controla dicha entrada, la retina estampa a modo de pintura la imagen, que circula a través de unas neuronas sensibles a la luz, fotorreceptores, que transforman la luz en impulsos nerviosos que envían información al cerebro: colores, nitidez e iluminación de los objetos son los que reconstruyen la imagen. La mácula es la parte del ojo que permite determinar los detalles, como la percepción de los colores. Los bastones permiten capturar el blanco, negro y los grises y los conos los colores en su complejidad: valor, saturación y croma, ambas son células fotorreceptoras de la retina. Un proceso que inicia la captura de la imagen.

Para la disciplina artística la percepción es presente puro cuyos materiales son sus diversas historicidades. Percepción es el primer acto de configuración de algo, se dan operaciones de:

- 1- Exploración activa: constantemente estamos ejerciendo nuestros actos de percepción.
- 2- Selección: nuestro mundo de objetos no es infinito. Conocemos algunas cosas y otras no.
- 3- La captación de lo fundamental: aquello que nos parece fundamental del objeto. Ej: cuando elijo una manzana es importante su color para definir cuál tipo de ellas voy a comer, si verde o roja, ya que suponen sabores diferentes.
- 4- Simplificación: tendemos a ordenar las formas por modo más simple ya que la percepción difusa de los objetos no nos beneficia en el conocimiento.
- 5- Abstracción: le ponemos nombres y significados a los objetos, a las relaciones, a los parentescos, nos comunicamos con la abstracción del lenguaje.
- 6- Análisis y síntesis: los actos perceptivos pueden ser desmenuzados y rápidamente unidos para la comprensión.
- 7- Completamiento: es el acto por el cual tiendo a cerrar una forma o un sentido pese a que ninguno de ellos esté completo.
- 8- Comparación: es un proceso por el cual puedo discriminar grupos de conceptos en relación con otros, o formas, o situaciones y puedo diferenciar unas de otras.
- 9- Combinación: así como puedo hablar de mundos diferentes, también los actos perceptivos me permiten unir aquellas situaciones o formas que no necesariamente se combinan.
- 10- Separación y la inclusión en un entorno: las operaciones perceptivas permiten ampliar nuestros panoramas y trasladar actos de percepción a situaciones donde, por ejemplo, no han tenido lugar. Las relaciones de las obras con su proceso contextual puede observar un desarrollo de este tipo.

La percepción como un problema del conocimiento moderno

Existen muchas maneras de relacionarse perceptivamente con los objetos, con el mundo, o con otras personas; visión, olfato, gusto, oído, tacto, lo háptico (sentido que involucra al movimiento del músculo y a la acción de envolver o tomar objetos, implica a la voluminosidad del objeto). Las sinestesias son aquellas percepciones que implican la unión de distintos sentidos y sus transformaciones de unos en otros. Aunque mi sensación visual va capturando distintas partes del campo perceptivo en forma sucesiva, existe un todo que preexiste al conjunto de sensaciones y que es un modo de conocer el mundo en el cual adquirimos práctica diaria. La simultaneidad es un modo de organización perceptiva que incluye a todo lo que se va desplegando en el tiempo, incluso en nuestra historia de ejercicio visual cotidiano. No está aislada la simultaneidad, sino que se vincula con la cualidad de distancia, a mayor distancia podemos ver más simultaneidades. Observamos las cosas en el espacio y él es el que nos administra la capacidad de ver más de dos objetos al mismo tiempo.

Conclusión en lo que se refiere al objeto de la percepción:

-Nunca es un objeto abstracto sino un objeto culturalmente insertado, por lo tanto se percibe dentro de un campo de significaciones en el cual se destaca un contenido, que tiene que ver con nuestro propio campo de formación, qué sabemos y pensamos de las cosas.

-No se trata de una acción en espejo, el objeto no se percibe porque está presente sino porque lo seleccionamos dentro de un horizonte de posibilidades y según determinadas relaciones e intereses. Hay objetos presentes que por más que sepamos que existen todo el tiempo, si no establecemos relación no los seleccionamos para nuestros procesos perceptivos.

-Lo que percibimos no son solo objetos sino procesos de significaciones y relaciones que aportan a conocer el mundo en sus particularidades.

Problemas iniciales de la percepción comienzos siglo XX

El siglo XIX le da lugar a la comprensión de la materia bajo leyes heterogéneas, que la considera como transformaciones e intercambios entre tipos diferentes de energía y de fenómenos. Una transformación ya no es una variación sino una modificación de la estructura y la percepción un postulado que permite entender las variaciones de lo observado como transformaciones.

Las posiciones fundamentales de la Teoría de la forma o de la configuración, la Gestalttheorie, son de carácter realista, cuestión que podremos recuperar al momento de entender las preocupaciones de los artistas realistas de mitad del S. XIX que recuperan la estereoscopia como disolución de la perspectiva lineal renacentista. La percepción existe cuando hay isomorfismo entre la materia, la estructura nerviosa y la realidad psíquica que conforman una correspondencia de tipo estructural. Es un realismo en el sentido de que mantiene la paridad entre sujeto y objeto para la comprensión de lo que está ahí. La relación entre interior y exterior se transforma, ya no hay separación entre uno y otro, sino que al haber correspondencia entre los tres campos mencionados se igualan las relaciones entre ambas posiciones. Percibir se puede entender como una suerte de aprehensión del objeto, como una suerte de foco que ponemos, y que decidimos poner, en un recorte de la realidad preexistente. Lo importante es ver cómo el proceso perceptivos, en todas sus dimensiones de variación, se organiza particularmente en cada uno de los materiales sensibles; no es esta materia de la sensibilidad lo que caracteriza la percepción, sino sus formas de integración, su dinámica, los procesos de almacenamiento y extracción de información, es decir, la organización perceptiva (sentidos). El concepto de percepción supone la comprensibilidad del proceso caótico de las sensaciones; es decir, estas se vuelven parte del proceso perceptivo. La combinación de las sensaciones no alcanza para organizar la complejidad de la percepción.

Psicología de la forma. Teoría Gestalt (Principios del S. XX)

El campo de la percepción en la actualidad considera que es acotada en lo que se refiere al proceso de interpretación de la realidad. La posición gestaltista se desarrolla a partir de la consideración de problemas de la organización perceptual, que es estudiada a partir de experimentos y demostración de muchos fenómenos perceptuales. Lo fundamental de la teoría de la psicología gestaltista se basa en la importancia que se le otorga a la percepción como aspecto configuracional o estructural. La estructura usualmente considerada se refiere a los conceptos que tienen que ver con la solidaridad entre los elementos de un conjunto, la relación entre sus términos, la interdependencia. La estructura se la entiende aquí como un esqueleto constructivo de organizaciones más complejas que alcanza la integración en una forma. La estructura está integrada por:

- Las sensaciones elementales que son el fundamento material de la percepción.

- Las cualidades formales que son las que constituyen el contenido de la percepción y lo que da unidad al todo.

- Los materiales y los contenidos de la percepción se resuelven en las propiedades psicológicas del sujeto que las une y construye configuraciones.

La teoría gestáltica estructura sus conceptos en forma de leyes básicas de la percepción, sobre todo visual y auditiva. La ley principal dice que el todo es más que la suma de las partes porque la forma total no significa lo mismo que la suma de las impresiones parciales; lo que percibimos no es un caos de propiedades o una suma sino un conjunto integrado de elementos en una estructura; el concepto de globalidad o generalidad adquiere importancia. Las otras leyes son la ley de figura-fondo, ley de pregnancia (o de la buena forma), ley de cierre y ley de agrupación.

La noción de forma que introduce la teoría de la Gestalt nos asegura que logremos aprehender estructuras coherentes, cerradas y satisfactorias en nuestros actos de conocimiento. Lo que intenta es llegar a los principios generales y primeros de esos actos. La forma, para esta teoría no puede ser entendida en términos de realidad sino de conocimiento, lo que importa es cómo se arma la estructura, no cómo es realmente el objeto.

Los problemas prácticos de la percepción visual

Para Gibson hay un repertorio operativo de propiedades que dan la apariencia de la realidad visual concreta. Ellas son: calidad de superficie, solidez, carácter horizontal, textura, distancia, contorno, forma, ubicación adyacente, iluminación, sombreado. Estas son enumeraciones provisionales e incompletas que al unir las conforman el mundo percibido. Es decir, lo que percibimos es el acto de unión

Autor: **Hesselgren, Sven**. Texto: El lenguaje de la arquitectura. Cap. II Forma visual.

Las percepciones visuales son integraciones de las percepciones de forma, color y luz. Llamaremos cada una de éstas con el término de *modalidad de percepción*, y cada una debe ser tratada separadamente en un estudio analítico. La experiencia de la textura puede ser considerada como un campo más complejo de la percepción, compuesto de estas distintas modalidades.

Las direcciones principales:

El **ancho** y la **altura** son las dimensiones principales de una figura plana. La extensión en el plano físico horizontal es pues captada como altura, y la extensión en la dirección de la gravedad es aprehendida como ancho. Esto puede ser explicado solamente por el hecho de que el campo de percepción del observador, como unidad, afecta los detalles de la unidad.

La extensión de anchura se considera continuamente como extensión bidimensional. En este plano pregnante, hay, sin embargo, **dos direcciones pregnantes**, es decir la **dirección izquierda-derecha** y **dirección hacia adelante-hacia atrás**. El estímulo de la dirección izquierda-derecha no presenta un problema, pero el estímulo de la dimensión de profundidad es otro asunto bien diferente.

Los **factores “secundarios”** son en realidad más significativos que los **factores “primarios”**, cosa que los artistas, a diferencia de los científicos, entendieron y utilizaron a través de los tiempos. Fueron los **psicólogos de la Gestalt** los que lograron dar primacía a los factores secundarios. Los factores secundarios de la percepción de profundidad son, por orden de importancia y significado, los siguientes:

1) Superposición

Un objeto próximo tiende a oscurecer al que se encuentra más distante. Nunca sucede lo contrario.

2) Tamaño y perspectiva

Un objeto distante es más pequeño que un objeto próximo. (Ver más adelante: Las leyes de la perspectiva geométrica son modificadas, sin embargo, por dos fenómenos: la constancia de la magnitud aparente y el percepto normal.)

3) Luz y sombra

La percepción de la profundidad depende de la dirección de la luz que se percibe y no de la dirección física de la luz. En el anaglifoscopio la dirección de la luz puede ser alterada mediante el uso de espejos sin que el observador sea consciente de ningún cambio, cuando se altera la dirección real de la luz y no la perceptual, el relieve cambia de cóncavo a convexo y viceversa,

4) Perspectiva aérea

La atmósfera tiene una cierta densidad, por lo tanto si pintamos un edificio más próximo al espectador usaremos su color real, pero a un edificio alejado deberemos ponerle un tinte azulado (cuando es más cercano se utiliza un tinte verdoso).

5) Distancia llena y distancia vacía

Una extensión llena de detalles se ve más grande que una, a la misma distancia física, que se encuentra vacía.

6) Paralaje y movimiento

El paralaje del movimiento es, por lo pronto, capaz de reemplazar la visión estereoscópica.

7) Perspectiva reversible

Se puede cambiar la concepción de posición de algunos objetos de forma involuntaria.

8) Ubicación en altura del objeto

Cuanto más próximo se halla un objeto al horizonte (sobre el suelo), es mayor la distancia a la que se lo percibe (ubicados a mayor altura dentro del campo visual).

Los factores primarios son:

1) Convergencia

Cuando miramos un objeto, los ojos convergen hacia él de modo tal que los ejes ópticos se cruzan en el objeto. La observación de un objeto muy próximo requiere mayor convergencia que la de un objeto más alejado. El enfoque del ojo contribuye a la sensación de profundidad.

2) Acomodación

La distancia focal del ojo varía al observar objetos situados a distancias diferentes. Esto contribuye a dar una sensación de profundidad, lo que se demuestra mediante la observación monocular de dos lápices sostenidos a distintas distancias, la visión monocular es menos precisa que la visión binocular.

3) La disparidad debida al paralaje binocular (estereoscopia)

Dado que los ojos están separados aproximadamente por unos 60 o 70 mm, ven los objetos con alguna diferencia. Ciertos detalles que no distingue el ojo derecho son claramente discernibles por el ojo izquierdo y viceversa (paralaje binocular). La paradoja de Leonardo muestra como un objeto delante de otro puede mostrarse invisible para un ojo y visible para el otro, las dos imágenes oculares distintas constituyen el estímulo para la percepción visual de profundidad.

El carácter autónomo de la percepción de profundidad

Una de las características en común de los factores “primarios” es que resultan válidos para la **visión binocular** y, en consecuencia, pueden ser aplicados solamente cuando el estímulo de la percepción de profundidad es un espacio físico. Los factores “secundarios”, en cambio, son también aplicables a la visión binocular a tal punto que algunos de ellos pueden ser aplicados cuando el estímulo de la percepción de profundidad está situado en una superficie plana (un dibujo o una pintura). La **percepción de profundidad** pertenece al campo de la percepción, y su estímulo no es la tercera dimensión del espacio físico, sino los factores a los cuales se ha hecho referencia más arriba, entre los cuales los factores “secundarios” son estímulos más importante que los “primarios”. “El estímulo más importante es la superposición que se relaciona con las leyes de la forma de la Gestalt”. La ley de percepción de la profundidad puede ser formulada de la siguiente manera: en cuanto un estímulo pueda, de acuerdo con alguno de los “factores” enumerados, dar una percepción de profundidad, surge realmente la percepción.

Cinco direcciones principales (de las dimensiones de la percepción): El **centro del campo visual** debe ser visto como el fenómeno estructurante primario, de aquí se derivan las otras direcciones **hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha, hacia la izquierda y hacia adelante** (hacia atrás no es una dirección ya que no tenemos ojos en la nuca).

Ángulos de las direcciones principales: las direcciones de altura, anchura y profundidad forman entre sí ángulos rectos y que el estímulo de cada una de estas dimensiones es siempre paralelo a ella. El estímulo de cada una de las tres direcciones principales pregnantes puede cambiar dentro de cierto límites.

Escalas de las dimensiones principales: La concepción de que la línea vertical es más larga que la línea horizontal se debe a la estructura del campo visual de la percepción.

Líneas rectas: en ciertas condiciones una línea que se percibe como recta no lo es geoméricamente. “Los estímulos de las formas que son percibidas como iguales pueden ser de distintos tamaños físicos y dependen de la totalidad de la Gestalt”.

Ángulos: el ángulo recto manifiesta las características más prominentes del fenómeno de la pregnancia.

Gestalten de la forma visual

Dentro de la “totalidad” que constituye el campo visual de la percepción, algunas partes “se separan” como Gestalten, por el contrario, puede decirse que ciertos colores, perfiles, líneas, puntos y manchas se combinan para formar Gestalten. De los **factores formativos** los más importantes son:

1-Factor de adyacencia o principio de la menor distancia

Las líneas próximas entre sí en una figura se combinan para formar una Gestalt.

2-Factor direccional

Los puntos se combinan de acuerdo a una dirección indicada, este factor se ve reforzado si más de dos puntos participan en la misma dirección

3-Factor de similitud

Elementos similares tienden a unirse para formar grupos (este factor puede contrarrestar el factor de proximidad)

4-Factor de movimiento en común o destino en común

Elementos que participan de un movimiento uniforme son percibidas como grupo

5-Factor de simetría

Elementos simétricos se combinan

6-Factor de cierre

Se tiende a cerrar una figura incompleta

7-Factor de la buena curva o buena Gestalt

Un círculo es percibido como una Gestalt “redonda”, la forma circular por lo tanto es pregnante; aunque esté interceptada por otras líneas, una buena curva se puede seguir percibiendo como Gestalt.

8-“Factor de experiencia”

Los contornos que en realidad no existen son sin embargo percibidos. El factor de la Gestalt es el significado y no la experiencia.

Figura y fondo: una forma visual se diferencia del total del campo de la percepción de tal manera que se forma una figura que se destaca del resto del campo de la percepción que es luego concebido como el fondo de la figura.

Leyes referentes a figura-fondo:

1- Cuando de dos campos de distintos colores homogéneos uno es considerablemente mayor que el otro y lo encierra, hay mayor probabilidad de que el campo pequeño encerrado sea percibido como figura.

2- Si un contorno divide a una figura en una parte superior y una inferior, la parte inferior aparece más prontamente como figura.

3- Una figura puede ser compuesta de tal modo que el fondo cuando se lo ve como figura tiene el mismo aspecto que la figura anterior. A esto se le llama estructura recíproca.

4- La distancia a la figura puede ser fijada con más precisión que la distancia al fondo, con mayor frecuencia situada por detrás de la figura, pero a una distancia más indefinida.

Contorno: la Gestalt no debe ser confundida con su contorno; un contorno se experimenta como compuesto de sus partes, mientras una figura se experimenta como un todo (tiene carácter de Gestalt). Por lo general el contorno no es necesario para la formación de una Gestalt que se constituya en figura. En las figuras reversibles, el contorno cambia su forma cuando se invierte la relación de figura-fondo (un contorno cóncavo se torna convexo y viceversa), sin embargo el contorno solo es visto cuando el observador actúa de manera específica usando el **análisis estructural**. El contorno no pertenece al objeto físico, sino que **es parte de la percepción a la cual aquel sirve de estímulo**. La diferencia entre la percepción simultánea que da lugar a la experiencia de una Gestalt y el análisis estructural que da lugar a la experiencia de un contorno, se origina en la “preparación interior” del observador, que, entre otras cosas, varía con la edad.

Figuras de volumen: la magnitud aparente se manifiesta en relación con un objeto conocido, particularmente en comparación con los seres humanos. No existe una correlatividad fija entre el estímulo (ej: ángulo de visión) y la percepción cuando se trata del tamaño del objeto; la relación es influida por el campo total de la percepción y la actitud del sujeto. Nuestra percepción “prefiere” una experiencia de superficie antes que una **lineal** (la Gestalt lineal se experimenta simultáneamente) y una experiencia de volumen antes que una de **superficie** (cuando las líneas se disponen de modo tal que puede entrar en acción el factor de cierre, la figura se percibe como una superficie).

Precepto normal: los objetos conocidos motivan preceptos normales que transmiten la mayor cantidad de información posible respecto de sí mismos. Sin embargo no existe ninguna correlatividad exacta entre la forma física de un objeto y la forma visual percibida.

La experiencia de la proporción: la proporción es un atributo de la sensación, que es, dentro de sus propios límites, independiente del tamaño de la figura y, hasta cierto punto también independiente de la posición de la figura en relación con las dimensiones visuales principales. **La proporción es un atributo autónomo**, es decir que no puede ser explicado por una experiencia más simple, ni tampoco referido a ella. Cuando se utiliza el método del análisis estructural debe hacerse de modo tal que la atención pueda seguir los perfiles u otra parte importante de la forma, en el esfuerzo por evaluar las dimensiones; si se sigue el método simultáneo de la percepción de la Gestalt, la atención debe fijarse en algún lugar del interior de la figura.

El sistema de los atributos de la forma visual

Simetría: es uno de los factores estructurales más importantes, genera la aparición de la profundidad visual; depende de, entre otras cosas, si la forma tiene un eje destacado o no.

Formas pregnantes: círculo, triángulo y cuadrado.

Desviación de la forma pregnante: la deformación más pequeña necesaria para que una figura sea diferenciable de un círculo redondo pero que no llegue todavía a un círculo deformado.

Autor: **Crory, Jonathan** Texto: Técnicas del observador

Las implicancias de la nueva “*objetividad*” relacionadas al fenómeno subjetivo son varias, primero privilegiar la **postimagen** permitió concebir la percepción sensorial como separada de cualquier vínculo necesario con un referente externo. La postimagen (la presencia de sensación en ausencia de un estímulo) y sus subsecuentes modulaciones, plantearon una demostración teórica y empírica de una visión autónoma, de una experiencia óptica producida por y en el sujeto. Segundo, es la introducción de la **temporalidad** como un componente insoslayable de la teoría de la observación.

Los **estudios experimentales de postimágenes** llevaron en sus comienzos, a *mediados de 1820*, a la invención de un número de técnicas y dispositivos ópticos emparentados. Inicialmente tuvieron propósitos de **observación científica**, pero fueron rápidamente convertidos en formas de **entretenimiento popular**. Uniéndolos a todos, estaba la noción de que la percepción no es instantánea y la noción de una disyunción entre ojo y objeto. La investigación sobre postimágenes ha sugerido que alguna forma de mezcla o fusión ocurre cuando las sensaciones son percibidas en rápida sucesión, y así la duración involucrada en el ver permite su modificación y control.

Uno de los primeros fue el *traumatropo*, más conocido como *wonder-turner* (“girador maravilloso”), era un círculo pequeño con un dibujo en cada cara y cuerdas en ambos lados que, una vez retorcidas, permitían hacer girar rápidamente el disco al tirar de ellas.

También en 1825, *Peter Mark Roget*, publicó un escrito sobre sus observaciones de ruedas de ferrocarril vistas a través de los postes verticales de una cerca; los rayos de las ruedas parecían no moverse o daban la impresión de retroceder. Las observaciones de Roget le sugirieron que la ubicación del observador con relación a una pantalla interpuesta podía explotar las propiedades durativas de las postimágenes retinianas para crear varios efectos de movimiento.

La *rueda de Faraday* consistía en dos ruedas de rayos o de ranuras montadas sobre el mismo eje. Variando los intervalos entre los rayos de las dos ruedas en relación con el ojo del espectador, el movimiento aparente de la rueda posterior podría ser modulado, así la experiencia de la temporalidad misma se hace susceptible a un rango de manipulaciones técnicas externas.

En 1828, *Joseph Plateau* trabajó con una rueda de color de Newton, demostrando que la duración y cualidad de las postimágenes retinianas variaban con la intensidad, el color, el tiempo y la dirección del estímulo. Estas no se disipan simplemente de una manera uniforme, sino que atraviesan una cantidad de estados positivos y negativos antes de desaparecer. A principios de la década de 1830, el científico belga construyó el *fenakistiscopio* (“vista engañosa”) en su versión más simple consistía en un único disco dividido en ocho o dieciséis segmentos iguales, cada uno de los cuales contenía una pequeña ranura abierta y una figura que representaba una posición en una secuencia de movimiento. El lado que tiene dibujadas las figuras era enfrenteado a un espejo en tanto el espectador permanecía inmóvil mientras el disco giraba; cuando la ranura abierta pasaba por delante del ojo, le permitía ver brevemente una figura en el disco, a causa de la persistencia retiniana resulta que una serie de imágenes parecen estar en continuo movimiento.

La idea de persistencia de la visión está ligada a dos tipos diferentes de estudios, uno de ellos es una suerte de auto-observación en donde las condiciones cambiantes de la propia retina del observador era (o se creía entonces) el objeto de investigación. La otra fuente fue la observación, a menudo accidental, de nuevas formas de movimiento, en particular las ruedas mecanizadas girando a alta velocidad.

Si bien el **fenaquistiscopio** fue un tipo de entretenimiento popular, fue además un fenómeno que corroboró el cambio en la posición del observador. La posición física misma requerida al observador por el fenaquistiscopio habla de una confluencia de tres modos: un cuerpo individual que es simultáneamente un espectador, un sujeto de investigación empírica y observación, y un elemento de la producción de la máquina.

Otro objeto que también la corroboró fue el **diorama**, a principios de 1820, está basado en la incorporación de un observador inmóvil en un aparato mecánico y una sujeción a un despliegue temporal de la experiencia óptica prediseñada. El panorama circular o semicircular pintado rompe con el punto de vista localizado de la pintura perséptica o de la cámara oscura, permitiendo al espectador una ubicuidad ambulatoria. Uno estaba obligado al menos a girar la cabeza (y los ojos) para ver el trabajo completo. El diorama multimedia le quita esa autonomía de parte del espectador, situando a menudo a la audiencia en una plataforma circular que se movía lentamente, permitiendo vistas de escenas diferentes y cambiando efectos lumínicos. Como el fenaquistiscopio o el zootropo, el diorama era una máquina de ruedas en movimiento, una en la que el observador era un componente.

Una característica de modernización en el siglo XIX fue el desarraigo de la visión respecto del sistema representativo más inflexible propio de la cámara oscura.

En 1815 *Brewster* creó el **caleidoscopio**, medio mecánico para la reforma del arte de acuerdo con un paradigma industrial, dado que producía arte (a través de la inversión y multiplicación de formas simples) porque la simetría era la base de la belleza en la naturaleza y las artes visuales. Más que producir algo nuevo, el caleidoscopio simplemente repetía una única imagen.

La forma de imaginaria visual más significativa del siglo XIX, a excepción de la fotografía, fue el **estereoscopio**; la proximidad física puso en juego la visión binocular como una operación de reconciliación de disparidad, de hacer aparecer dos vistas diferentes como una. Esto es lo que relaciona al estereoscopio con otros dispositivos de la década de 1830 como el fenaquistiscopio. Su “realismo” presupone que la experiencia perceptiva es esencialmente una aprehensión de diferencias. La relación del observador con el objeto no es una relación de identidad sino una experiencia de imágenes disyuntas o divergentes. El “*efecto de realidad*” del estereoscopio era altamente variable (algunas imágenes producían poco o ningún efecto tridimensional); los efectos estereoscópicos dependen de la presencia de objetos o formas oclusivas en el medio o cerca del suelo, es decir, deben existir suficientes puntos en la imagen que requieran cambios significativos en el ángulo de convergencia de los ejes ópticos. De tal manera la experiencia más intensa de la imagen estereoscópica coincide con un espacio lleno de objetos, con una plenitud material que pone en evidencia el horror al vacío de la burguesía del siglo XIX; la organización fundamental de la imagen estereoscópica es planar. Percibimos los elementos individuales como planos, como formas recortadas alineadas, ya sea cerca o lejos de nosotros, pero la experiencia del espacio entre esos objetos (planos) no es una experiencia de recesión gradual o predecible, más bien hay una incertidumbre vertiginosa acerca de la distancia que separa las formas; hay un desajuste en el funcionamiento convencional de los indicios ópticos (percibimos planos elementos que deberíamos percibirlos con volumen y viceversa). El estereoscopio hizo pedazos la relación escénica entre el espectador y el objeto que era intrínseca a la puesta fundamentalmente teatral de la cámara oscura.

El “realismo” del estereoscopio y los “experimentos” de ciertos pintores estaban ligados a una más amplia transformación del observador que permitía la emergencia de este nuevo espacio construido ópticamente. Este instrumento señala una erradicación del “punto de vista” al rededor del cual, por varios siglos, los significados han sido asignados recíprocamente a un observador y al objeto de su visión; ya no hay posibilidad de perspectiva bajo esta técnica de espectación. La relación de observador con respecto a la imagen ya no es con respecto a un objeto cuantificado por su posición en el espacio, sino respecto de dos imágenes disímiles cuyas posiciones simulan la estructura anatómica del cuerpo del observador.

La **fotografía** venció al estereoscopio como modo de consumo visual, en tanto recreaba y perpetuaba la ficción de que el sujeto “libre” de la cámara oscura aún era viable. Las fotografías parecían ser una continuación de viejos códigos pictóricos “naturalistas”, pero solo porque sus convenciones dominantes estaban restringidas a un estrecho rango de posibilidades técnicas (es decir, velocidades de disparo y aperturas de diafragma que volvían invisible al tiempo eludido y registraban objetos en foco). Pero la fotografía ya había abolido la inseparabilidad entre el observador y la cámara oscura, ligados por un único punto de vista, e hizo de una nueva cámara un aparato fundamentalmente independiente

del espectador, si bien aún enmascarado de transparente e incorpóreo intermediario entre observador y el mundo.

Unidad 2: Percepción, institución y competencias en la constitución de las relaciones artísticas.

Sinopsis de los textos:

HUYSEN, Andreas: gabinete de curiosidades a museo como medio de masas, museo actual como espectáculo y no como espacio elitista. Museo actual satisface la necesidad vital moderna de raíces antropológicas de articular una relación con el pasado, con lo transitorio y con la muerte. La museofobia de la vanguardia del siglo XX.

BISHOP, Claire: museos contemporáneos, colecciones semipermanentes. Contemporaneidad dialéctica es contextualizar las obras y su curaduría. Van Abbemuseum (países bajos) colección como exhibición temporal, doble temporalidad como individuales que hablan del presente y colectivas que hablan de momentos históricos pasados; Reina Sofía (madrid), contextualización histórica decolonial de la Guernica; MSUM (Liubliana) arte como educación y resistencia política por la desintegración de Yugoslavia.

BOURDIEU, Pierre: disposición estética como institución. Las obras de arte constituyen el capital artístico.

CRUCIANI, Fabrizio: teatro a la italiana tiene sus orígenes en el renacimiento. El escenógrafo es el inventor del espacio escénico. En su esquema básico, los locales que responden al modelo del teatro a la italiana disponen de un escenario separado por el arco del proscenio o embocadura de una sala, espacio con forma de herradura ocupado por los espectadores, distribuidos en un patio de butacas y uno o varios anfiteatros y palcos a distintos niveles e inclinación variable. Estará cerrado por los lados y por detrás, de forma que el público sólo tenga un plano de visión.

Autor: **Stoichita, Victor** Texto: Cómo saborear un cuadro Capítulo II

El museo y la ruina, el museo como ruina.

El **Louvre** y su ruina son dos imágenes paradigmáticas de la oscilación entre la utopía de la totalidad y la ucronía reconstructiva; estas imágenes inauguran la dialéctica entre eclosión y ruina, dos conceptos que de manera significativa nacen en el umbral mismo de la reflexión sobre el destino del patrimonio arquitectónico, que en este caso coincide también con el meta-discurso artístico moderno.

La creación de un **sistema de iluminación cenital**, considerada aún hoy como la más idónea para un museo de arte, era sin duda la mejor solución (al problema de iluminación y exposición debido a los grandes ventanales), pero pasaron aún muchos años antes de su adopción definitiva.

Hubert Robert no fue el inventor del género pictórico de las “**Galerías de pintura**”, sino el sucesor de los “**Cabinets d’amateur**”, género que se cristalizó a principios del siglo XVII. En el centro de algunos Gabinetes de aficionado se hallan otros cuadros que tematizan la destrucción metafórica de los gabinetes de pintura al representar curiosos escenarios iconoclastas inspirados, seguramente, en las guerras de religión. La relación entre eclosión y destrucción se basa aquí en una ingeniosa y hábil “*mise en abime*”, ya que el “studiolo” saqueado por asnos iconoclastas es un reflejo miniatura y negativo del propio cabinet d’amateur. Quizás la diferencia más significativa consista en el modo de enfocar en ambas épocas el problema de la colección, es decir, del museo. Si el gabinete de pintura presentaba como un espacio generalmente cerrado, que albergaba una serie finita de objetos artísticos, reunidos según criterios acumulativos en perfecta correspondencia entre microcosmos y macrocosmos, el museo moderno se revela como un espacio público, principalmente abierto, un lugar que escenifica no ya lo finito de un sistema de objetos, sino el infinito de la historia. En este contexto, la Gran Galería del Louvre es un espacio con una carga simbólica enorme.

Para comprender el alcance de estas obras es necesario recordar brevemente el contexto del Louvre de 1796 y también el de exposición de los cuadros de Hubert Robert, uno al lado del otro. Como se acostumbraba, estos lienzos se exhibían en la sala de exposiciones temporales, es decir, en el Salón Carré del Louvre, 1789, que a su vez era un espacio simbólico, ya que se abría sobre la Grande Galerie, constituida como gran antecámara. De esta forma, el sistema de exposición del Salón era sincrónico (se

mostraba la imagen del “estado de las Artes” en Francia en un momento dado), en cambio, el sistema de exposición en la Galería era diacrónico, puesto que seguía ya en esta época, y tras ásperas discusiones, el desarrollo cronológico de las diferentes escuelas. La sincronía del Salón y la diacronía de la Gran Galería formaban un todo, y este todo unitario estaba, en 1796, en crisis.

Museo como “Santuario de la Eternidad”, es decir, como tumba. Al **museo-tumba** se le opone el **museo-escuela**; el segundo debe vencer al primero, pero uno es la sombra amenazante del otro.

Las Galerías de **Pannini** demuestran como en los años 50 del siglo XVIII la pulsión acumulativa y totalizadora era un hecho en Roma, aunque esta se concretaba en la creación de espacios imaginarios de tipo central. Sin embargo, al observar estas obras, todos los museos imaginarios de Pannini se sitúan en edificios oníricos, surgidos de un mismo molde, el de San Pedro de Roma; se trata de un espacio esencialmente sacro por sus orígenes y sus funciones. Giovanni Battista Piranesi, Hubert Robert y otros artistas, se permitieron análogas fantasías arquitectónicas con idéntico éxito; se detecta un mismo impulso por museificar la ciudad de Roma. La iniciativa del pintor se justifica y se hace significativa cuando se advierte que su objetivo es la creación no tanto de un espacio utópico, como de una galería de vistas. La utopía acumulativa de Pannini se percibe a través del modo de presentar dos cuadros que dialogan, así la Roma antigua/Roma moderna se complementan para ofrecer una imagen global de la magnificencia de Roma, mientras que en la pareja más tardía de Hubert Robert, la Galería/proyecto y la Galería/ruina se definen recíprocamente por antítesis. Ya desde su nacimiento el museo tiene la imperiosa necesidad de crearse una imagen con un apoyo iconográfico o simbólico fuerte, las Galerías de Pannini eran “templos del arte” moldeados bajo el patrón de San Pedro de Roma; por su parte, el Museo Pio Clementino se presenta como una nueva Escuela de Atenas (Rafael).

El largo título que el pintor Hubert Robert dio a uno de los dos lienzos de 1796 aludía precisamente a la tradición de estudios de perspectiva arquitectónica, pero el *Proyecto para iluminar la Galería del Museo mediante una bóveda y dividir la galería sin estorbar la vista de la prolongación del local* es una clara indicación de lectura que si bien llama la atención sobre la perspectiva de la **bóveda**, redimensiona inmediatamente su papel en la construcción del espacio; lo esencial no es la iluminación por la bóveda, sino la **visibilidad longitudinal**. Si se ilumina la Galería del museo por la bóveda, nos dice Hubert Robert, es para dividirla, es decir, para darle un ritmo capaz de conducir la mirada del espectador no hacia las alturas (como ocurre en una iglesia), sino para que acentúe y dé sentido a la prolongación longitudinal. El espacio concreto y preexistente (el corredor del Louvre) se carga de sentido simbólico y su razón inmediata debe buscarse en el pensamiento historicista del Siglo de las Luces. El discurso que el cuadro de Hubert Robert propone implica la reflexión ilustrada o iluminada y gira en torno a la relación entre Obra, Tiempo y Eternidad, lo cual implica una reflexión no únicamente histórica, sino también escatológica.

Uno de los más grandes problemas de los Museos es la idea de la relación entre Historia Universal y el destino de cada individuo, ya que el museo la escenifica esta relación, en cada época con sus propios instrumentos y criterios. Por esta razón es oportuno analizar qué es lo que queda hoy en día del **Louvre** de Hubert Robert y del Siglo de las Luces: felizmente la **Gran Galería** está todavía en pie, aunque siguiendo las directrices de museógrafos y arquitectos se ha acortado un poco. La ruina anticipada de Hubert Robert sigue siendo, por el momento, sólo una metáfora, pues el Louvre vive aún. La *pirámide de Pei* nos evoca otra pirámide de Pannini; la ruina parece haberse exorcizado gracias al triunfo del metal y la limpidez del cristal. El Louvre actual no dispone ya de un único eje, como en el Siglo de las Luces, sino que se presenta como una encrucijada. Si bien el diálogo entre el Museo y su ruina ha cambiado, el conflicto o la dialéctica que lo generó sigue siendo actual.

Unidad 3: El material en lo artístico. Un problema específico: el color.

Sinopsis de los textos:

HESSELGREN, Sven: color y sus reglas. Gestalt del color.

GAGE, John: Historia de descubrimiento de los espectros físicos del color. Newton y los 7 colores del arcoiris.

Autor: **Arnheim, Rudolf** Texto: Arte y percepción visual. Capítulo 7 “El color”

De la luz al color

La percepción del **color** es igual para todas las personas, sea cual sea su edad, formación o cultura. Salvo en casos patológicos individuales, como es la acromatopsia, todos tenemos la misma clase de retina, el mismo sistema nervioso. Los nombres de los colores son un poco vagos porque la conceptualización de los colores mismo es ya de por sí problemática. Desde luego el **mundo del color** no se reduce a un surtido de innumerables matices; está claramente estructurado sobre la base de los tres primarios fundamentales y sus combinaciones. Puede ocurrir que determinada cultura distinga los colores de las plantas de los de la tierra o el agua, pero no encuentre utilidad ninguna a otra subdivisión de los matices, y esa clasificación perceptual se reflejará en su vocabulario. Una tribu agrícola puede poseer muchas palabras para designar diferencias sutiles de los colores del ganado, pero ninguna para distinguir el azul del verde. Dentro de nuestro propio ambiente, hay ocupaciones que requieren distinciones cromáticas refinadas y un vocabulario igualmente sofisticado, mientras que otras no requieren ninguna. La diferencia más interesante que se observa en la conceptualización del color se refiere al desarrollo cultural; algunos estudios indican que los nombres de los colores básicos, relativamente pocos, son comunes a todas las lenguas, pero también que cubren diferentes gamas de matices y que no todas las lenguas los poseen todos. Los nombres de los colores no proceden de una selección arbitraria; la nomenclatura más elemental distingue únicamente entre oscuridad y claridad, siendo clasificados todos los colores conforme a esa dicotomía simple. Cuando una lengua cuenta con un tercer nombre de color, se trata siempre del rojo; esta nueva categoría abarca los rojos y los anaranjados, así como la mayoría de los amarillos, rosados y morados, incluido el violeta, el resto se reparte entre oscuridad y claridad (negro y blanco).

Forma y color

Hablando en términos estrictos, todo aspecto visual debe su existencia a la **luminosidad** y al **color**. Los límites que determinan la forma de los objetos se derivan de la capacidad del ojo para distinguir entre sí zonas de luminosidad y colores diferentes (esto es válido incluso para las líneas que definen la forma). El número de colores que somos capaces de reconocer con seguridad y facilidad apenas si excede de seis (los **tres primarios** más los **secundarios** que los vinculan a otros); somos muy sensibles a la hora de distinguir entre sí tonalidades sutilmente diferentes, pero cuando se trata de identificar determinado color de memoria, o a cierta distancia espacial de otro, nuestro poder de discriminación resulta muy limitado. Sucede esto principalmente porque es mucho más difícil retener en la memoria las diferencias de grado que las de clase. Las cuatro dimensiones de color que podemos distinguir con confianza son la rojez, la azulez, la amarillez y la escala de los grises. Aún los secundarios pueden inducir a confusión por su parentesco con los primarios (ej: turquesa podría ser verde azulado o azul verdoso), solo la **yuxtaposición** nos ofrece garantías inmediatas.

En sí la **forma** es el mejor medio de identificación que el color, no solo porque ofrece muchas más clases de diferencias cualitativas, sino también porque sus caracteres distintivos son mucho más resistentes a las variaciones ambientales; la forma casi no se ve afectada por los cambios de luminosidad o color del entorno, mientras que el color local de los objetos es sumamente vulnerable a este respecto.

La **intensidad de la luz** genera un efecto sobre el color: bajo una iluminación fuerte, los rojos parecen particularmente luminosos porque son los conos de la retina los que desempeñan casi todo el trabajo, y ellos son los más sensibles a las longitudes de onda más largas; la luz débil hará resaltar los verdes y los azules, pero también los hará parecer más blancuzcos porque entonces cooperan los bastones, que son más sensibles a la luz de longitud de onda más corta, aunque no contribuyen a la percepción del matiz. Otro **efecto es la nivelación** que reduce el efecto de las luces coloreadas sobre el color local de los objetos; es un **efecto de adaptación** que nos lleva a percibir el color dominante como "normal" (como casi incoloro) y todos los demás colores del campo como transpuestos en relación con ese nivel normativo; adaptados a una iluminación roja, vemos una superficie gris como efectivamente gris, pero solo en tanto su luminosidad sea igual a la luminosidad que prevalece en el campo, si la superficie gris es más luminosa, parece roja, si es más oscura, parece verde. Por todas estas razones, los colores del artista están muy a merced de la iluminación reinante, en tanto que sus formas se ven escasamente afectadas a ella.

Las formas son un medio más seguro de identificación y orientación que el color, a menos que la discriminación cromática se reduzca a los primarios fundamentales. En la visión del color la acción parte del objeto y afecta a la persona, pero para la percepción de la forma es la mente organizadora la que sale hacia el objeto (esto en cuanto a psicología del arte).

Cómo se producen los colores

Newton describió los colores como producto de las propiedades de los rayos que componen las fuentes luminosas; **Goethe** proclamó la aportación de los medios y superficies materiales que se encuentra la luz en su recorrido desde su fuente hasta los ojos del observador, y **Schopenhauer** intuyó la función de las respuestas retinianas de los ojos. **Hering** propuso que “el sistema visual incorporaba los tres procesos fisiológicos era capaz de dos modos de reacción opuestos. Por analogía con el metabolismo de las plantas, calificó de catabolismo y anabolismo, respectivamente, a los modos opuestos de respuesta”

Los primarios generativos

Por **primarios generativos** entendemos los colores que se necesitan para producir una gama de colores amplia, física o fisiológicamente; mientras que los **primarios fundamentales** son los colores puros básicos sobre los cuales el sentido de la vista construye perceptualmente la organización de esquemas cromáticos. Los primarios generativos hacen referencia a los procesos mediante los cuales se producen los colores; los primarios fundamentales son los elementos de lo que vemos una vez que en el campo visual aparecen colores. Todos los sistemas de la teoría del color y todos los procedimientos prácticos para la generación de colores se basan en el principio de que es suficiente un pequeño número de matices para producir por combinación un número completo o suficientemente elevado de los mismos. El *rojo, verde y violeta* fueron propuestos por *Thomas Young*, y más tarde por *Helmholtz*, como los primarios generativos más probables para la visión cromática, pero ninguno de los dos científicos podía hacer una prueba anatómica de sus tesis.

Adición y sustracción

Cualquiera puede combinar las luces **aditivamente** superponiéndolas sobre una pantalla de proyección, pero los filtros ópticos coloreados que se empleen para obtenerlas actúan sustractivamente sobre la luz que pasa a través de ellos. De modo semejante, dos o tres filtros coloreados colocados en serie efectúan una sustracción sobre la luz. Por otra parte, las partículas de los pigmentos mezclados por el pintor o los puntos de color usados en la impresión en color se juxtaponen en parte y en parte se superponen, en una combinación tan intrincada de adición y sustracción que el resultado es difícil de prever.

En la combinación aditiva, el ojo recibe la suma de las energías lumínicas que se reúnen en un lugar por ejemplo sobre una pantalla de proyección, por lo tanto el resultado es más luminoso que cada uno de sus componentes. En condiciones ideales, una combinación de componentes adecuada da blanco o gris claro.

La **sustracción** produce sensaciones cromáticas con lo que queda después de la absorción. Las vidrieras son filtros coloreados, que reducen la luz que pasa a través de ellas desde el exterior. Los colores locales de los objetos resultan de la luz que reflejan después de que sus superficies han absorbido su parte de la iluminación; una superficie roja absorbe todo menos las longitudes de onda correspondientes al rojo. Los tres primarios generativos más apropiados para filtros sustractivos son un azul verdoso (cyan), un amarillo y un magenta, que se combinan dos a dos para dar por sustracción azul, rojo y verde, respectivamente. Así pues, los colores que al final componen la imagen vienen a ser los mismo que los primarios generativos del proceso aditivo.

La combinación de colores aditiva se produce con forma a unas cuantas reglas sencillas, que dependen enteramente de la clase de estímulo producido en el ojo por los colores participantes. El resultado de la sustracción, en cambio, no depende solamente del aspecto de los colores, sino de su constitución espectral. Como ha señalado *Manfred Richter*, si dos colores que parecen iguales están formados por diferentes componentes espectrales, pueden dar diferentes resultados al ser combinados sustractivamente con un tercer color igual para los dos. Mientras que el resultado de la adición corresponde a la suma de los espectros de las luces individuales, el de la sustracción se deriva del producto de las transmisividades de los filtros empleados.

Complementarios generativos

Los **complementarios generativos** son colores que en combinación producen blanco o un gris monocromo. Los **complementarios fundamentales** son colores que, a juicio del ojo, se requieren y complementan mutuamente.

Woodworth y *Schlosberg* dan los siguientes pares de complementarios:

-rojo y verde azulado

- anaranjado y azul verdoso
- amarillo y azul
- verde amarillento y violeta
- verde y morado

Las postimágenes según *Helmholtz* dan los siguientes complementarios:

- rojo y verde azulado
- amarillo y azul
- verde y rojo rosado

Las **tríadas** que operan en la visión cromática, en la impresión en color y en la televisión en color son complementarias: dos cualesquiera de los tres colores son complementarios del tercero. Y el principal descubrimiento de *Newton* equivale a decir que cualquier matiz del espectro es complementario de todos los demás juntos. La **complementariedad** no se da solo en el matiz, sino también en la luminosidad; un cuadro negro produce como postimagen otro blanco, y el contraste de un verde claro es un rojo oscuro.

Un medio caprichoso

La **iluminación** modifica por completo los colores, pero esas modificaciones no son meras transposiciones, sino que la luz de un color determinado afecta a los diferentes colores de un lienzo de manera diferente. Aún más fundamental es la constante interacción perceptual que se produce entre los colores por **contraste o asimilación**. Colóquese un triángulo junto a un rectángulo, y se verá que siguen siendo lo que eran, a pesar de que las formas ejercen cierta influencia mutua; pero un azul colocado junto a un rojo fuerte vira hacia el verde, y dos lienzos colgados de la pared uno junto al otro pueden modificar profundamente los colores respectivos. En ningún sentido podemos hablar de un color “como es en realidad”, ya que siempre está determinado por su contexto. Toda composición bien organizada el matiz, lugar tamaño de cada una de las zonas cromáticas, así como su luminosidad y saturación, están establecidos de tal modo que todos los colores juntos se estabilizan entre sí formando un conjunto equilibrado. Las ambigüedades resultantes de las relaciones entre partes se compensan mutuamente en el contexto total, y la obra completa, si se la examina debidamente, representa un enunciado objetivamente definido. Los colores individuales se resisten a la generalización abstracta: están atados a su lugar y tiempos particulares, pero dentro de cualquier orden dado se comportan conforme a leyes y obedecen normas estructurales que nosotros apreciamos intuitivamente.

La búsqueda de la armonía

Aunque de distinta forma, los diversos modelos de clasificación de los colores se basan todos en el mismo principio, el eje vertical central presenta la escala de valores de luminosidad acromáticos, desde el blanco más claro en el extremo superior hasta el negro más oscuro en el inferior. El ecuador, o contorno poligonal correspondiente a él, contiene la escala de matices a un nivel medio de luminosidad. Cada sección horizontal del sólido presenta todos los grados de saturación obtenibles para todos los matices a un nivel dado de luminosidad. Cuanto más próximo al borde exterior de la sección, más saturado es el color; cuando más próximo al eje central, más mezclado está con un gris de la misma luminosidad.

Se supone que los sistemas han de servir a dos finalidades: hacer posible la identificación objetiva de cualquier color, e indicar qué colores armonizan entre sí. Aquí solo nos interesa esta segunda función. *Ostwald* partió del supuesto básico de que “para armonizar, dos o más colores, han de ser iguales en lo que se refiere a sus elementos esenciales”. Observamos aquí el supuesto subyacente de que los colores que por su combinación generan un color acromático serán también percibidos como complementarios fundamentales. También *Munsell* basó su teoría de la armonía en el principio de elementos comunes; todo círculo horizontal en torno al eje de su modelo cromático representaba un conjunto de colores armoniosos, porque contenía todos los matices de igual luminosidad y saturación. Toda línea vertical definía la armonía como el conjunto de todos los colores que solo difieren en luminosidad. Y dado que todo radio horizontal agrupa todas las variantes de saturación para un matiz de determinada luminosidad, también estos gradientes se consideraban armoniosos. Sin embargo, *Munsell* fue más lejos, sugiriendo que “el centro de la esfera es el punto de equilibrio natural para todos los colores”, de modo que cualquier línea recta que pasara por el centro enlazaría colores armónicos. Esto quería decir que dos matices complementarios podían ser combinados de manera tal que la mayor luminosidad de uno de ellos quedara compensada por la luminosidad menor del otro. *Munsell* admitía también los colores dispuestos “en línea recta” sobre la superficie esférica, refiriéndose presumiblemente a los

situados sobre un mismo círculo máximo. La interrelación de los colores se ve fuertemente modificada por otros factores pictóricos, tanto *Ostwald* como *Munsell* reconocieron la influencia del tamaño, y sugirieron que las superficies grandes debían ser de colores apagados, en tanto que los muy saturados se deberían emplear únicamente en áreas pequeñas. La teoría tradicional de la armonía cromática se refiere únicamente a la obtención de conexiones y la evitación de separaciones, y por lo tanto es incompleta.

Los elementos de la escala

La materia prima se presenta en **escalas sin solución de continuidad**. La forma más conocida de escala de matices es el espectro de la luz solar. También la luminosidad y la saturación originan escalas, que conducen de los grados más bajos a los más altos de esas propiedades.

Los **tres colores puros**, indivisibles, son el **azul**, el **rojo** y el **amarillo**, son los **primarios fundamentales**. Por pureza se entienden dos cualidades:

1-Un anaranjado o un verde parece puro cuando solo es él mismo, es decir, cuando no lleva mezcla de otros colores que nos llevara a hablar de un anaranjado rojizo o un verde amarillento.

2-Un azul, un amarillo o un rojo es puro porque es un elemento irreductible, es decir, que no parece mezcla en el sentido en que el verde parece combinación de azul y amarillo y el morado de azul y rojo.

Dado que los tres primarios fundamentales son indivisiblemente puros, no es posible relacionarlos entre sí sobre la base de un denominador común. Cada uno de ellos excluye por completo a los otros dos. Como únicamente se puede decir que se atraigan entre sí es en su calidad de miembros de una tríada complementaria. Por lo demás, solo son relacionables a través de su luminosidad o saturación, no en cuanto a matices. Los matices puros no pueden desempeñar en ningún momento ese papel de transición. Son los polos: se presentan aislados, o al principio o al final de una secuencia de valores cromáticos; o marcan un punto decisivo en el que la secuencia toma otra dirección.

El carácter de los **secundarios** y otras mezclas de los primarios proviene de su percepción como híbridos: muestran una dualidad vibrante que tiende hacia el más fuerte de los dos polos o, mediante un juego dinámico constante, intenta mantener el equilibrio entre los dos matices progenitores.

Los complementarios fundamentales

Los **tres primarios fundamentales** se comportan como las tres patas de un taburete: los tres son necesarios para el apoyo y el equilibrio completos. Si solo se dan dos de ellos, reclaman la presencia del tercero. La tensión que originaba el estado incompleto de la tríada desaparece tan pronto como se llena el hueco. Esto nos anima, ya de entrada, a generalizar y deducir que todo color, tomado por separado, tiene algo de incompleto. Se puede decir que esa cualidad de cosa incompleta rompe el equilibrio del campo visual cuando un color aparece solo. El carácter intransferible de ese color, su frialdad o su calor, su cualidad de proximidad o de lejanía, nos afecta unilateralmente y apunta con su mera presencia a la existencia de un contrario, que pudiera restablecer el equilibrio de nuestra experiencia visual. Se origina un sistema simétrico de tres pares de complementarios entrelazados; cada par se compone de un matiz puro y la mezcla equilibrada de los otros dos: azul y anaranjado, amarillo y morado, rojo y verde. Esto equivale a una jerarquía de dos niveles, formada por los tres matices puros primarios y tres mezclas secundarias equilibradas.

Dado que la vista busca y asocia espontáneamente los **colores complementarios**, es frecuente emplearlos para establecer conexiones dentro de una pintura entre zonas situadas a cierta distancia una de la otra. Sin embargo, un dúo o una tríada de complementarios fuertes tienden a ser tan autónomos y autosuficientes que no solo prestan cohesión al conjunto, sino que plantean al mismo tiempo un problema compositivo. El completamiento que se puede obtener mediante pares complementarios ha servido a los pintores coloristas para hacer más saliente el volumen tridimensional de los objetos, ya se trate de frutas o de seres humanos.

La interacción del color

Un mismo color en dos contextos diferentes no es el mismo color. El orden de la composición pictórica estabiliza el carácter de cada color, haciéndolo tan inequívoco como sea necesario para la validez del enunciado artístico. Esto quiere decir que la identidad de un color no reside en el color mismo, sino que se establece por relación. Dado que los esquemas perceptuales tienden a la organización más definida posible, toda configuración de colores tenderá hacia el **contraste** o hacia la **asimilación**, según cual de esos dos fenómenos se acerque más a la información estimular dada. También se pueden aplicar aquí

los conceptos de *agudización* y *nivelación* (modificaciones de la forma). La asimilación va estrechamente ligada a la combinación aditiva de los colores; cuando los matices contiguos son lo bastante semejantes, o cuando las áreas que los portan son lo bastante pequeñas, los colores se aproximan entre sí en vez de subrayar su contraste. Cuando las áreas estímulares son pequeñas, es decir, cuando forman un esquema de puntos de grano fino, como el que llegaría al ojo desde una pintura divisionista, no hay resolución y el resultado será una verdadera mezcla aditiva. Sin embargo, cuando las unidades son algo mayores puede producirse la asimilación, debido a que los campos receptores son de tamaño variable, siendo algunos más de ser veces mayores que otros. En consecuencia, los campos más estrechos tendrán la suficiente capacidad de discriminación para diferenciar áreas de distintos colores, mientras que los más anchos abarcarán las diferentes áreas y de ese modo reducirán la diferencia de luminosidad y color que las separa a través de una interacción aditiva. No se puede dar una descripción adecuada de las relaciones entre matices sin aludir a la saturación y a la luminosidad. Los experimentos han demostrado que el carácter distinto del color depende más de la luminosidad que del matiz.

Matisse y El Greco

El único choque de matices parece darse entre el rojo amarillento de la montaña y el rojo azulado contiguo (semejanza del dominante). El único caso de distinción aproximadamente excluyente se da entre el cielo y el rostro y hombros amarillos. También aquí es donde se produce el mayor intervalo de profundidad. Donde las figuras están más estrechamente ligadas al paisaje es en la parte inferior del lienzo, donde se comparte el amarillo y, en pequeña medida, el rojo. El cabello de la figura arrodillada recoge incluso el anaranjado. En los planos medios hay una diferenciación más fuerte. Los cuerpos y el agua contienen amarillo como fundamental común, pero la mezcla del rojo de la piel y el azul contenido en el verde acentúan la exclusión mutua. El cabello negro de la figura pequeña y los colores del ramo acrecientan la sensación de despego, y el crescendo de separación llega al máximo en la esquina superior izquierda. El salto espacial entre la cabeza y los hombros y el cielo está compensado, sin embargo, por una complementariedad aproximada entre el amarillo rojizo de la piel humana y el azul violeta del cielo. Los colores producen una escisión fuerte, y al mismo tiempo tienden un puente por la armonía de su complementamiento mutuo.

Reacciones al color

Nadie niega que los colores son portadores de una expresión fuerte, pero nadie sabe cómo se produce esa expresión. El efecto del color es demasiado directo y espontáneo para ser únicamente producto de una interpretación asociada al precepto por el aprendizaje. Por otra parte, no tenemos siquiera una hipótesis que ofrecer en cuando al tipo de proceso fisiológico que pudiera explicar la influencia del color.

Cálido y frío

Difícilmente se puede llamar cálidos o fríos a los primarios fundamentales puros, pero este carácter térmico parece tener más sentido cuando se aplica a la proporción de un color que se añade a otro en una mezcla. Un amarillo o un rojo azulado tienden a parecer fríos, lo mismo que un rojo o un azul amarillentos. Por el contrario, un amarillo o un azul rojizo resultan cálidos. Lo que yo sugiero es que no es el color principal, sino el color hacia el cual se desvía, el que puede determinar ese efecto. Naturalmente la inestabilidad de los colores influye en su temperatura, al cambiar un color de matiz en respuesta a los matices de sus vecinos, su temperatura puede cambiar también. También es posible que la luminosidad y la saturación intervengan en el fenómeno. En el *círculo cromático de Albers* los sectores de cálido y frío coinciden más o menos con los de luminoso y oscuro, e Itten asocia lo frío con lo sombreado y lo cálido con lo soleado. Entre otras cosas, esas caracterizaciones están sujetas a factores personales o culturales que no pueden reclamar para sí una validez general.

Unidad 4: la construcción artística de realidad en las transformaciones de lo artísticovisual

Sinopsis textos:

STOICHITA, Victor: cuadros, mapas y espejos. Cómo leerlos y qué significan en los cuadros.

WILSON, Simon: El arte pop y su historia. Neodadaísmo (odiado por Duchamp). Decollage, publicidad, erotismo. Arte popular.

DUBOIS, Philippe: realismo y valor documental de la imagen fotográfica. Historia de la fotografía, como comenzó siendo un “espejo objetivo de la realidad” uso científico hasta su contextualización subjetiva del recorte del sujeto.

RANCIÈRE, Jacques: diferentes tipos de imágenes, imagen filmica, imagen televisiva, etc. Y como estas afectan de manera distinta. El arte está hecho de imágenes, sean figurativas o no. Las imágenes del arte son operaciones que producen distanciamiento, desemejanza.

Autor: **Nochlin, Linda** Texto: El realismo. Capítulo 3 “Il faut être de son temps”

El realismo y la exigencia de contemporaneidad

“**Il faut être de son temps**” constituyó una formulación **romántica** antes que **realista**. No obstante, esta exigencia, en su mayor parte, quedó en mera exigencia en la crítica romántica, y en vaga aspiración o articulación semiconsciente en el movimiento romántico, asumiendo en cambio un significado más restringido y concreto en la teoría y práctica realistas, a la vez que excluía, para el realismo estricto, el exotismo, el historicismo, el énfasis en la superioridad de la imaginación y la aceptación de lo irracional, rasgos todos que habían constituido la base de gran parte de la práctica literaria y artística romántica. Sin embargo, pedir que el artista o escritor sea de su época no conlleva ni si quiera para los realistas, precisar cómo o de qué modos ha de lograr su pretensión: el mismo **concepto de contemporaneidad** es complejo. En general, existen tres caminos por los que los artistas y escritores pueden acceder a la contemporaneidad. Se puede, en primer lugar, intentar expresar los ideales, logros y aspiraciones de la propia época en la retórica simbólica o alegórica del arte o la literatura tradicionales. En segundo lugar, se podía hacer hincapié en que la contemporaneidad entrañaba un abordamiento objetivo de las experiencias, acontecimientos, costumbres y aspectos concretos característicos de la propia época, a la vez que una encarnación seria y no idealizada de los mismos, ya se llevara a cabo con un espíritu de urgencia moral o de indiferencia fenomenológica respecto a los valores sociales y humanos implicados. Finalmente resultaba concebible ser artísticamente de la propia época como algo que supusiera ir a la cabeza misma, idea que ha condicionado la concepción hermética de la contemporaneidad prevaleciente en nuestras avat-gardes desde por lo menos el comienzo del siglo XX.

Para los **realistas** la segunda forma de contemporaneidad, es decir, abordar las experiencias y aspectos concretos de su propia época con un modo de representación fresco y apropiado y una actitud formal y seria, constituía el único modo de acercamiento válido a la hora de crear un arte de su época y para su época. Rechazaron pues, tanto la pomposa retórica como los grandiosos temas del pasado, ninguno de los cuales poseía, en su sentir, relevancia alguna para la **vida moderna**, y se dirigieron a aquellos ámbitos nuevos o hasta entonces postergados de la experiencia moderna, como el destino de los trabajadores pobres, tanto **rurales** como **urbanos**, la **vida diaria** de las clases medias, la mujer moderna (en especial la mujer caída), el **ferrocarril** y la **industria**, y la ciudad moderna misma con sus cafés, teatros, trabajadores, parques y la vida que en ellos se llevaba. La revolución de 1848 había elevado la cuestión laboral a una gran importancia por primera vez. El derecho al trabajo se convirtió en una cuestión crucial, el obrero desempeñó un papel prominente en los festivales revolucionarios del nuevo régimen, pasando a ser la forma popular revolucionaria de saludo “trabajador” antes que “ciudadano”. De este modo, para los realistas franceses de los años cincuenta, las implicaciones artísticas de la revolución de 1848 no estaban en la creación de alegorías basadas en sus ideales, sino más bien en volverse hacia un tema más humano, auténtico y popular, en enaltecer la naturaleza llana y la dignidad de los hombres y mujeres que trabajaban dentro de ella.

La verdad de la situación se encuentra en alguna parte entre el mito realista y la **realidad social**, es importante recordar que a mediados del **siglo XIX** la realidad del momento en **Francia** (su realidad social) era primariamente **rural**. En 1871, todavía dos tercios de la población vivía en el campo: la gran mayoría de los pobres y la mano de obra pertenecía más a un proletariado campesino que urbano; la industria artesanal rural daba razón de tres cuartas partes de mano de obra no agrícola, constituyendo la fabril tan sólo un cuarto. Sin embargo, el campesino y su vida, sus hábitos y costumbres, estaban empezando ya a reconocerse como parte de una realidad que desaparecía, es por eso que la elección de la imagen del campesino como encarnación del trabajo de la época constituía también una función del mito realista. Mientras que las actitudes hacia el trabajo rural podían ir desde el sentimentalismo afectado hasta una objetividad pragmática, la mera proliferación de cuadros referentes a los trabajadores campesinos entregados a su trabajo habitual, a punto de iniciarlo, o descansando del mismo, atestiguan la percepción de su importancia en la época.

Así como sus composiciones no se organizan de acuerdo con principios tradicionales, las figuras de **Courbet** no se articulan de acuerdo con preceptos convencionales. A diferencia de las de *Millet*, carecen de posturas clásicas, los contornos generalizados, las transiciones suaves de parte a parte propias de los estilos figurativos tradicionales. En *Los picapedreros de Courbet*, no se trata ya de figuras que expresen alguna idea o emoción referida al trabajo manual, sino de figuras que son en sí equivalentes formales de algunos rasgos inherentes a los trabajadores manuales: por ejemplo, falta de elegancia, rigidez y taciturnidad. No obstante, a pesar de la concepción más rigurosamente realista de su tema, *Los picapedreros de Courbet* puede considerarse como la base de todo un movimiento que abarcó a Europa desde mediados del siglo XIX en adelante, que ansiaba crear una imagen dignificada, precisa, seria y favorable del trabajo rural.

El tema tradicionalmente clásico y cristiano de la caridad se reinterpretó de un modo más concreto y socialmente consciente, de acuerdo con las preocupaciones sociales del momento. Los críticos de la época parece que censuraron sobre todo las discordancias más bien obvias en la escala y la perspectiva (resultado de la transformación que llevó a cabo *Courbet* de toda la escena al acortar el plano) y las supuestas fealdad y zafiedad de las señoritas del pueblo. Sin embargo, tras estas críticas y otras enteramente justificables y racionales de la lógica estructural del vasto lienzo, y tras el caudal algo monótono de malevolencia dirigida contra los rasgos carentes de encanto de las hermanas de Courbet, se esconde otra cuestión, ésta contemporánea y social. Ella es que *Las señoritas de pueblo* no constituía simplemente una representación inofensiva más de lugareños con pintoresca indumentaria en su hábitat natural, sino, en opinión de todos los visitantes bien pensantes del Salón en 1852 era un recordatorio llano, enorme e indeseable de las distinciones de clase en las provincias (un recordatorio de que no todo consistía en un campesinado sonriente y un folklore tranquilizador en el Franco Condado, sino de que también allí la pequeña burguesía se estaba distanciando del ya amenazador proletariado) y se agregaba la circunstancia de haber sido hecho con las propias hermanas del artista, ataviadas con sombreros y vestidos de la época más que vestidos populares de la región, desempeñando el papel de la beneficencia adinerada. En pocas palabras, mientras que los campesinos podían ser tolerables a pequeña escala, la pequeña burguesía no era considerada tema adecuado para una obra de arte monumental.

El trabajo (Ford Madox Brown), como el bastante similar *Estudio del artista* de Courbet, podía haberse subtítuloado, como el último, “una alegoría real”, o más bien una alegoría en términos de la realidad del momento, aunque se halle formulada de un modo más restringido y preciso en torno a un tema central que la obra de Courbet. No obstante, las mismas distinciones e, implícitamente, las misma **crítica social**, se establecen entre los que trabajan con el sudor de su frente (en el caso de Brown el grupo central, que encarnaba “el siglo visible y externo del trabajo”), los andrajosos desempleados que no pueden llevar a cabo o encontrar trabajo válido, los ricos ociosos que no tienen necesidad de trabajar y los llamados “trabajadores intelectuales”, que desempeñan el mismo papel que los amigos y colegas de Courbet situados a la derecha del pintor en el *Estudio de artista*; Courbet es quien desempeña el papel central en la obra, pero infunde a su papel un carácter más humilde socialmente y grandioso inmediatamente como el maestro primario de pintura de realidades, un artesano popular que trabaja con las herramientas del pincel y el lienzo, y a la vez, en el contexto iconográfico del *Estudio*, como líder de la Armonía, el centro inmóvil, activo, generador, del que irradian las resonancias fourieristas de toda la obra.

Entre el campo y la ciudad: el problema del plein-air

Mientras que el movimiento realista encontró inspiración en el mundo del labrador o el proletariado urbano en los años que siguieron a la revolución de 1848, el **arte moderno** de los años sesenta y setenta en Francia se desarrolló en el muy diferente medio del **parque y el picnic**, del parque de atracciones suburbano, la **playa** o el **hipódromo**: coyunturas de la naturaleza eterna y la moda mundana transitoria. Este desarrollo del realismo (en la obra de **Manet**, los jóvenes pintores de Batignolles y, posteriormente, los impresionistas) apareció merced a las convergencia de la pintura **plein-air** y los temas del momento: temas ni enteramente urbanos ni enteramente rurales, y tan alejados de plantear cuestiones inoportunas referentes a la pobreza y la explotación industriales como de ensalzar las sólidas virtudes de quienes se encuentran atados a la tierra y obligados a trabajar con las manos. El tema del picnic empujó a la urbe refinada hacía los campos, los prados y los canales de Francia, a poder ser cerca de la metrópoli; el panorama del parque introdujo un soplo de verdor y relajación al aire libre de la ciudad misma, y las playas que pintaron **Boudin, Monet, Manet, Degas** y sus homólogos ingleses fueron ocupadas por las clases medias y sus superiores pasándose lo bien.

A mediados del siglo XIX, en Francia, el **pleinairisme** no era tan solo cuestión de elección personal entre pintar libre y espontáneamente o pintar en interior o en exterior, sino un asunto mucho más importante que empezó a cuestionar la misma noción de lo que constituía una obra de arte en sí. Cuando los pintores de plein-air exhibieron modestamente en los Salones los frutos de su actividad al aire libre (bocetos) fueron más o menos aceptables como tales. El cuadro esbozado y pintado al aire libre (proclamado como una obra de arte valiosa y completa por sí misma) constituyó un serio desafío a los valores tradicionales tanto por ser una manifestación de la realidad del momento como por encarnar un punto de vista vigoroso e innovador.

Monet, aunque pintó su **Déjeuner** en el estudio, creó una sensación de **pleinairisme** y de todo lo que de inmediatez del momento entraña el término gracias a los vestidos modernos y refinados, la informalidad de las posturas y de la composición, y la aparente rapidez de la notación pictórica, con sus sinópticas y abiertas pinceladas. En otras palabras, lo que importa es cuál era la forma total de entender el arte por parte de los artistas y la realidad a la que se dirigían. El gran *Déjeuner de Monet*, del que hoy solo sobreviven fragmentos, aunque de hecho no fue pintado al aire libre, podía perfectamente haberlo sido. La luz, que brilla mortecinamente a través de las hojas del bosque, constituye en este caso una presencia pictórica tangible que aplanas las formas, aligera el peso y la solidez de los objetos; funciona de modo muy similar a las sombras tradicionales de los bordes de las figuras, y actúa de este modo como agente solidificador antes que como fuerza escultórica. Comparado con *Los bellos corderitos* de Brown, o incluso con la composición de éste relativamente carente de tema *Una tarde de otoño inglesa*, el Monet es infinitamente más osado, más avanzado, más contemporáneo en su informalismo en el estado anímico, en su indumentaria, en la désinvolture momentánea de las posturas, o más bien la misma cualidad descolocada de las figuras tumbadas capturadas con esa lacónica inmediatez. En esta etapa de la carrera de Monet, no se trataba aún de disolver la forma, sino de sinoptizarla, de lograr un sentido de la forma tal como existe con luz con el mínimo de medios pictóricos. Como imagen total, el *Déjeuner* constituyó un paradigma de sensación de presente, de experiencia inmediata, ejecutado con el gran tamaño asociado habitualmente a la pintura de Salón, pero brindando no obstante justamente lo contrario de la pretenciosidad sugerida por este tamaño: Monet hizo uso de él simplemente como medio de hacer el “**picnic**” más inmediatamente asimilable, más abierto en cuanto a textura expresiva y pictórica. El del picnic era un tema idealmente actual para los realistas de los años cincuenta y sesenta, pues proporcionaba un modo natural de combinar figuras del tiempo, naturaleza muerta y paisaje a la luz del aire libre, una escena de gran informalidad que englobaba a amigos y familiares en una intimidad desenfadada, captados como si no se percibiesen de ello en posturas cómodas y despreocupadas.

Como el picnic campestre, la **playa** ofreció a los realistas un ámbito ni urbano ni rural, de naturaleza domesticada, accesible y elegante, incluso mundano, gracias a la presencia de los buscadores urbanos de placeres. La misma idea de la costa como punto de reunión, como lugar idóneo para la busca del placer más que para las arriesgadas ocupaciones de los marineros y pescadores, la misma existencia de la playa *qua* playa, con sus casinos, sus entablados a la orilla del mar y sus casetas de baño portátiles, era aún relativamente reciente a mediados del siglo XIX y atraía a artistas de tendencias realistas por su misma actualidad. También en esta ocasión fueron los ingleses quienes se adelantaron a la hora de pintar el tema pero fueron los franceses quienes lograron encarnar su carácter de actualidad en términos verdaderamente inventivos y actuales.

Como la playa, el **hipódromo**, con su apasionante amalgama de muchedumbre llena de colorido y a la moda, caballos de raza y dinamismo en una atmósfera al aire libre cargada literalmente de tensión, brindó un tema por excelencia a los artistas y escritores realistas, en tanto que la velocidad de los purasangre competidores planteó un desafío a los pintores que anhelaban crear un equivalente del movimiento con la pintura sobre el lienzo, así como a un fotógrafo inquieto y de mente científica, Edward Muybridge, que fue el primero en hacer fotografías de caballos de carreras en acción. La contemporaneidad captada en el momento como instantaneidad: tal era la meta del pincel y la lente en las grandes carreras de Francia e Inglaterra.

El medio urbano: la ciudad como actitud y punto de vista

La **ciudad** y el campo han operado siempre como términos de una dicotomía mítica. Con la llegada de la **Revolución Industrial** y la **evolución del complejo urbano-industrial moderno**, el conflicto entre los valores encarnados por la ciudad y los del campo se intensificó. La ciudad pasó a concebirse imaginativamente como el corazón de las tinieblas del momento, un apasionante infierno (tensión,

trampa y castigo a un tiempo) secular destructora de las costumbres tradicionales, creadora de novedades, del anonimato, generadora de las extendidas enfermedades modernas de la anomia (ausencia permanente de normas), la alienación y el aburrimiento, una selva de ladrillo, piedra y humos, con sus codiciosos depredadores y apáticas víctimas, su indiferencia brutal tanto respecto al valor comunitario como al sentimiento individual.

Mientras escritores de ambos lados del canal crearon imágenes gráficas y memorablemente realistas de los más bajos fondos de la sociedad urbana, los pintores franceses en general tendieron a soslayar su representación. Aún así, fue el francés *Doté* quien, en un empeño más periodístico que artístico, alumbró las representaciones más inolvidables de los límites de la pobreza en el East End londinense, mientras que los artistas ingleses se dedicaron a la representación a gran escala del sufrimiento y la miseria de los pobres londinenses.

Fue **Manet**, quizá, el **habitante urbano por excelencia**; con él la ciudad deja de ser pintoresca o patética, convirtiéndose, en cambio, en fuente fecunda de un punto de vista pictórico, un punto de vista dirigido a la realidad del momento mismo. En su caso no tiene nada que ver con la captura de la amargura de la existencia de la clase baja, tampoco con una pintura específica y sistemática del alto mundo, ni se relaciona con la minuciosa precisión topográfica que informaba las escenas urbanas de los *vedutisti* del siglo XVIII. Manet se sintió atraído por la realidad del momento.

Lo que ocurre con Manet, los impresionistas y en general el realismo francés posterior, es que un conjunto nuevo y diferente de fenómenos, contemplados de un modo también nuevo y diferente, y que demanda nuevos modos de composición y notación, se ha convertido en motivo para pintar. Los artistas realistas rechazaron tanto las antiguas categorías de la realidad como los antiguos modos de encarnarlas en el arte, y al actuar de este modo se vieron obligados a crear una estructura completamente nueva para el arte en conjunto. De este modo, daban cumplimiento a las implicaciones de la afirmación que formuló Théophile Thoré en 1865 en el sentido de que “la misión del arte... es precisamente crear formas plásticas apropiadas para las ideas y costumbres de cada época”, aunque fueron más lejos que él, que se apresuró a matizar su afirmación añadiendo que el arte debe conseguir este objetivo sin abandonar el carácter típico y permanente de la vida universal.

La visión de la ciudad realista más típica e innovadora es la perspectiva alejada, más precisamente el “paisaje urbano” o “vista urbana” en que la misma altura y amplitud del punto de vista del artista tiende a distanciar al espectador bien del compromiso con la anécdota dramática, bien de su concentración en el detalle descriptivo preciso. Este punto de vista más remoto puede incluir, aunque no necesariamente, una referencia a la posición del espectador-artista: pueden incorporarse atisbos de su presencia, como en el Boulevard des Capucines de Monet, donde, a la derecha, los hombres asomados que llevan sombreros de copa, dan a entender la situación del artista.

Prácticos

Sinopsis textos:

KRAUSS, Rosalind: problemática de la originalidad y las copias; trabajo en serie. Esculturas de Rodin, telas de Monet, fuente de Duchamp.

MALDONADO, Tomás: diseño industrial. Funcionalidad y estética, objetos de uso cotidiano y popular producidos en serie pero artísticos.

Autor: **Carbonell** Texto: La pintura

Estudia los **elementos formales** que componen la esencia misma de la obra, representan la expresión formal de un arte determinado en **un momento histórico concreto** y en un preciso contexto. Esos parámetros formales están unidos a una ideología que impone unos modos de representación. El objeto del texto es diferenciar en lo posible aquellos elementos formales, plásticos, que definen el arte de la pintura y lo hacen distinto de otras artes. Los elementos plásticos de la pintura vienen determinados por una mentalidad que genera el contexto histórico de cada momento, por eso cada elemento plástico de la pintura deberán estar contextualizados.

El realismo reclama como única norma plástica el acercamiento a la naturaleza, no buscando la belleza sino la verdad.

“La pintura es el arte más sensible a los cambios de todo tipo”

Los límites entre dibujo y pintura son difíciles de establecer, por eso Cézanne manifiesta que la operación de pintar es un diseño continuado, pues una pincelada define la forma tanto como el dibujo. La pintura y la fotografía también tienen una relación, ambas se influyen de manera recíproca, por ejemplo la fotografía influyó en las investigaciones en relación entre forma y movimiento, y la pintura ayudó en la búsqueda de efectos lumínicos.

Elementos formales:

-**La línea:** se manifiesta de manera más **inteligible** que sensible, responde a un ordenamiento intelectual y es el resultado del poder de organización de la inteligencia. La línea **divide el espacio** bidimensional en planos y sugiere la tercera dimensión al separar la forma definida del plano soporte. En una obra pictórica, la línea **determina la relación espacial de los objetos**. Al distinguir el objeto, lo sitúa en el plano y lo ordena en relación con el plano de fondo. Es lo que René Berger llama línea contorno, cuya misión es conformar los volúmenes, determinando así más de un plano. También debemos contemplar la concepción de la línea como escritura, la abstracción que supone la palabra escrita se materializa en la línea, que viene a convertirse en arte pictórico decorativo, no desprovisto de significado.

-**El color:** Es para la pintura el **elemento plástico más importante**, con él se logran los valores pictóricos. El color tiene un **carácter sensorial**. En el siglo XIX se estableció la clasificación entre **colores primarios** (rojo, azul y amarillo) y **secundarios** (naranja, verde y violeta). Los colores **complementarios** son aquellos que, situados uno al lado del otro, producen el contraste de máxima intensidad. El color está indiscutiblemente **ligado a la luz**, en el concepto de color-luz el blanco asume como luz absoluta, mientras que el negro representa la privación total de luz. En consecuencia, los colores cambian según las variaciones de intensidad de la fuente luminosa. Para realzar una imagen en una pintura, se juxtaponen los colores, de manera que, en el arco de intensidad lumínica que para cada color se extiende del negro al blanco, se produce el **claroscuro**. La **luminosidad universal** es aquella que se difunde por todo el espacio pictórico con la misma intensidad, pero si la luz procede de un foco concreto, generando zonas contrastantes de luz y sombra, se llama **luz particular**. *Carbonell rechaza las teorías de interpretación de los colores que atribuyen significados simbólicos a los mismos, ya que para él no es posible formular una teoría general y válida sobre el color prescindiendo de un contexto sociocultural concreto. Las matices son las distintas variedades de un color y el tono es la degradación de luminosidad de cada uno de los matices.*

-**El espacio:** El tratamiento del espacio en una obra pictórica es la expresión de una manera determinada de entender el mundo por la sociedad de un momento concreto. La organización del espacio plástico de la pintura modifica y transforma el espacio real y bidimensional del soporte, de forma que el pintor inscribe dentro del espacio real un espacio ficticio. El espacio plástico está ligado a un momento concreto de la civilización que genera el sistema de normas que determinan el lenguaje espacial utilizado por el pintor. La perspectiva es el conjunto de métodos que se utilizan para la representación pictórica de objetos tridimensionales y para establecer las relaciones entre varios objetos representados en un mismo soporte bidimensional. Se puede obtener la ilusión de volumen intentando llevar las tres dimensiones al frente, es decir, que todas las partes del objeto representado se disponen de tal manera que se presentan en proyección del todo frontal o en perfil absoluto, esto se conoce como ley de frontalidad, que además de ser un sistema constructivo de la representación nos introduce en este concepto de espacio.

-**La proporción:** es un **concepto matemático** de relaciones numéricas entre distintas formas. Existen dos tipos de sistemas: el de las **proporciones objetivas** (aquellas que responden a la realidad) y el de las **proporciones subjetivas** o técnicas (sirven para traducir plásticamente las proporciones objetivas, por tanto, son las que le interesan al artista). Este último sistema puede desarrollarse bajo tres conceptos teóricos que darán lugar a tres maneras distintas de representación: aquellos sistemas que intentan representar proporciones objetivas (sin ningún soporte técnico en los modos de representación), los que se rigen por las proporciones técnicas (que prescinden de un acercamiento a las proporciones objetivas) y los que intentan hacer coincidir proporciones técnicas y objetivas.

-**El tiempo:** Una manera de sugerir el tiempo incluye al valor narrativo de gran parte de las obras pictóricas, otra sería la representación de una pluralidad de escenas con los mismos personajes y en la misma obra.

Autor: **Baxandall** Texto: Pintura y vida cotidiana (Capítulo II: El ojo de la época)

El eje del texto es **identificar las convenciones de representación**. Hace foco en el artista y el que mira la obra.

Todos hemos tenidos experiencias diferentes, por lo tanto cada persona cuenta con diferentes conocimientos y capacidades de interpretación. El **estilo cognoscitivo** de una persona depende del entrenamiento en una categoría de convenciones representativas, la experiencia anterior y los depósitos de patrones, categorías y métodos de inferencia. Todas esas variables funcionan al mismo tiempo y de manera conjunta.

Para Baxandall la **capacidad interpretativa** es la interpretación que depende del conocimiento social e individual. En condiciones de buena salud, todos compartimos la misma visión, pero la experiencia (conocimiento) es lo que cambia la percepción, por ello esta es relativa.

Los **mecanismos natos** (ejemplo: mirar) más los **mecanismos de experiencia**, que a su vez se dividen en 3 variables: depósitos de patrones, categorías y modos de inferencia, entrenamiento en una categoría de convenciones representativa y experiencia sobre las formas posibles de visualizar lo que se nos da con información incompleta, son los que construyen el estilo cognoscitivo. Por lo tanto, la relación entre la experiencia y el estilo cognoscitivo, es que la primera modifica a la segunda: entre más acceso a la información y conocimiento el sujeto posea, mejor es el estilo cognoscitivo.

Según Baxandall mirar una pintura requiere de **convenciones**: la primera es **representativa** (está ligada con lo que vemos, reconocer que es un cuadro y “lo que hay en él”) y la segunda convención, más abstracta y conceptualizada, ya que se necesita de la primera más la habilidad interpretativa para componerla. Por lo tanto siempre hay convenciones pactadas entre los artistas y el público. El estilo cognoscitivo influye en el estilo pictórico y viceversa, ya que el artista se amolda al estilo del público y el público se amolda al estilo del artista.

Autor: **Podro** Texto: La representación y el Becerro de oro (p. 163-200)

La representación son procesos de abstracción, combinación y transformación de recortes de aspectos del mundo. Además él se desliga de los problemas de como se representa al mundo, o sea, de la semejanza.

Una obra pictórica es una **relación simétrica** e indisoluble entre el **asunto** (todos los aspectos que la pintura puede abstraer, ejemplo: movimiento) y **procedimiento** (hacer y pensar del artista, cómo está hecha la obra, aspectos formales, técnica, etc.). Los procedimientos son los que nos permiten divisar los asuntos. Además la obra pictórica posee un **impulso** (voluntad de representar) para representar uno o varios asuntos, tomando aspectos del mundo que abstrae, combina y transforma.

Mirar un cuadro tiene una lógica distinta al mundo tridimensional. Pasar del 2D al 3D requiere de intensión y que la obra pictórica sea entendida como representación. Ejemplo: en un cuadro de gente danzando, no podemos sentir el calor de los cuerpos o el sonido de la música, porque solo hay una representación de gente bailando. Por lo tanto, cuando miramos una obra hacemos **ajustes perceptivos** para compensar los aspectos desconocidos, estos a su vez se dividen en **positivos** (aceptamos la representación como es, en sí misma) y **negativos** (no le pedimos a la pintura que nos dé las mismas experiencias que el mundo), ambos los hacemos en el mismo momento. Las convenciones que habla Podro son que la superficie de la pintura es una representación y además esa superficie plana representa cosas con el aspecto de esas cosas (ejemplo: la pintura de una manzana tiene el color y forma de una manzana pero no puede brindarme la experiencia del sabor de una manzana 3D).

Autor: **Menna, Filiberto** Texto: La opción analítica en el arte moderno (Cap I-V)

I- La actitud analítica

El **arte conceptual** y el arte del comportamiento operan dentro de una **estructura bipolar** de la centralidad y la dispersión, por un lado el artista se concentra en sí mismo, reflexionando sobre sus propios procedimientos y sobre las funciones mentales que comportan; y por el otro se desparra en el mundo, penetra en el espacio y lo modifica de alguna manera. En el momento de la expansión, el arte proporciona modelos alternativos de comportamiento, se transforma él mismo en acción estética y en evento vital. El artista adopta una **actitud analítica**, desplaza los procedimientos, del plano inmediatamente expresivo o representativo, a un plano reflexivo de orden metalingüístico, empeñándose en un discurso sobre el arte, en el mismo momento en que, de una manera concreta, hace arte. Admite operar en un ámbito estrictamente disciplinar y plantea el problema de la transferencia sobre las bases sistemáticas de sus instrumentos lingüísticos propios. Por ello, procede a una separación metodológica del sistema del arte y, dentro de éste, a la individualización y especificación de los diversos subsistemas representados por las diversas prácticas del arte.

En esta operación analítica, tropieza con no pocas dificultades inherentes a la naturaleza propia del lenguaje, ya que el procedimiento comporta una especie de disociación entre hacer el arte y hacer el discurso del arte. Naturalmente no se trata de dos momentos distintos, en el sentido de que uno actúa en el plano de la práctica específica y el otro en el plano de la reflexión teórica que se confía a otro instrumento lingüístico (el lenguaje verbal).

El arte conceptual se interesa por el concepto de arte situado en las formas específicas en que se concentran las diversas prácticas del arte, en tanto que la nueva pintura plantea explícitamente el problema de la disciplina pictórica. La **neutralidad** de sus modos de expresión es un aspecto específico del arte conceptual, ya que se presta atención a las problemáticas del lenguaje y el procedimiento mental que encabeza la operación no siendo especialmente importante el que este procedimiento sea comunicado mediante palabras escritas, fotografías, objetos, etc. Pero bajo el signo de la más absoluta coherencia. Las investigaciones conceptuales concentran por ello la atención, por un lado en los **procedimientos mentales**, en la poiésis (término griego para creación o producción), y por otro en la contextualidad autónoma de la proposición, sobre todo con los puntos más extremadamente analíticos del Art-Language; de ahí viene el fenómeno de la sutilización de los contenidos denotativos y de la materialización del objeto.

El arte conceptual lleva hasta sus consecuencias extremas el proceso de abstracción y de formalización del lenguaje artístico que constituye el signo característico de la investigación analítica del arte moderno; por lo tanto, se sitúa en un nivel metaartístico, en la medida en que se sitúa en las definiciones específicas del arte (pintura, escultura, etc) y no examina aspectos particulares de una teoría del arte, sino toda la teoría en su complejidad. Es así como el arte conceptual señala el momento de la máxima explicitación de aquella actitud criticista que es peculiar de gran parte del arte moderno y que emprende la obra de refundición del lenguaje del arte, a través de la superación de la creencia ingenua en una correspondencia inmediata entre lenguaje y realidad.

II- Aquel domingo, en “La Grande Jatte”

El arte moderno está empeñado en la exigencia de constituir en sistema sus propios medios expresivos y atribuirles una autonomía específica, enderezándose así, por su propia cuenta, hacia una definición estructural del lenguaje, interpretado como “entidad esencialmente autónoma de dependencias internas”.

Seurat recurre a un procedimiento típicamente analítico, que descompone el tono en sus componentes elementales y organiza estas unidades sobre la base de relaciones y dependencias internas fundadas en reglas constantes. El procedimiento tiende a redescubrir las invariantes de base del lenguaje pictórico y de las reglas que presiden la organización de los datos elementales, sobre fundamentos esencialmente sintácticos. A Seurat le interesa el acto individual de hacer pintura, el momento concreto de la construcción del cuadro, pero también le interesa asegurar a cada uno de los actos expresivos un fundamento más objetivo, un modelo constante de referencia, en definitiva un sistema de la pintura. Por lo tanto él afirma los derechos del cuadro y de la representación, para demostrar que es posible a la vez hacer valer los derechos fundamentales de la lengua de la pintura. El cuadro parece perder peso, se hace más transparente y deja entrever la trama estructural de la pintura. Así pues, el procedimiento de Seurat se configura como una operación típicamente analítica, que puede descomponerse en tres tiempos: a) un reconocimiento sobre el motivo y la elaboración de un carnet de apuntes; b) una

reelaboración de los datos sobre la base de una teoría de la pintura; c) la ejecución material, realizada siempre en el taller, entendida como pura transferencia de la idea sobre la tela.

Lo que importa en la operación de Seurat es precisamente la fuerte tensión mealingüística que la involucra y que permite al artista desarrollar simultáneamente el doble procedimiento de hacer arte y de hacer un discurso sobre el arte. Seurat opera siempre dentro de un código icónico, pero su interés dominante no apunta a la imagen o a la representación, sino a los signos básicos del color y de la línea, precisamente porque se da cuenta de que a este nivel es posible alcanzar una definición más rigurosa de las invariantes.

En la investigación sistemática de Seurat se produce un deslizamiento de un código más convencional y abstracto a otro que intenta enraizarse verticalmente en la estructura psíquica, con vistas a una investigación sistemática del significado. El desplazamiento de los modelos de referencia responde, en definitiva, a una exigencia de atribuir al signo un espesor semántico más complejo; una exigencia que las corrientes analíticas del arte moderno intentarán satisfacer con las aportaciones de la psicología experimental (sobre todo de la psicología de la forma) y del psicoanálisis.

III- Superficie y representación

En 1934 Carnap planteó si es posible fijar las reglas que rigen la sintaxis de un lenguaje sin salir de él. Haciendo una distinción entre lenguaje-objeto (el objeto de la afirmación) y el lenguaje-sintáctico (el instrumento de la afirmación). El conceptualismo afronta un discurso general sobre el arte utilizando indiferentemente diversos medios, y por lo tanto, desligándose de la hipoteca exclusiva del lenguaje visual. Si la pintura fija las reglas de su propio funcionamiento, asumiendo a la vez las funciones del lenguaje-objeto y del lenguaje-sintáctico, sería posible aquella separación entre hacer arte y hacer el discurso del arte; la pintura se realiza dentro de una línea analítica anicónica (que indaga sobre las figuras) y una línea icónica (que analiza las imágenes), ambas reducibles a las polaridades complementarias de la **peinture** y del **tableau** (de **superficie** y de **representación**). La pintura cuenta con la doble polaridad de la superficie-soporte y de la fábula pictórica; el polo de la superficie es un factor determinante como lenguaje pictórico hasta el punto de condicionar de una manera decisiva el polo de la representación, reduciéndolo a la “apariciencia” de la pintura. La intrusión de la realidad destruiría a la coherencia interna del sistema pictórico, pintura y realidad sea han de considerar como dos entidades autónomas. A causa de su propia especificidad, la pintura reduce la representación a la superficie plana, que pasa a formar parte del sistema de los materiales sensibles de la pintura como superficie-soporte; el factor fundamental de la práctica pictórica es el **color**, todas las relaciones espaciales y las diferencias de la aparición de espacio son producidas por el color, ya que este se constituye por relaciones y diferencias.

Según Hegel la valoración del arte y de la pintura no puede depender de la “naturalidad y de la imitación perfecta de la naturaleza”, sino de un juicio basado en el “acuerdo que la cosa representada tiene consigo misma”. La función del arte es recabar la atención sobre la concreción del lenguaje, y en el ámbito de la pintura, sobre la concreción del factor cromático, considerado en sus elementos y en su conjunto como “juego de colores”. Por lo tanto superficie y representación son los dos términos de referencia fundamentales, dentro de los cuales se instaura el discurso específico de la pintura. Pero el polo de la superficie condiciona el otro término binomio, quedando así reducido al ámbito de un sistema entendido ya en términos de convencionalismo lingüístico. Este pensamiento desemboca en que a partir de la segunda mitad del siglo XIX solo la teoría y la práctica del arte moderno la hayan asumido como base de sus procedimientos propios, aceptando la naturaleza convencional y abstracta del lenguaje del arte y poniendo en crisis el presupuesto de una correspondencia inmediata entre lenguaje y realidad, entre arte y naturaleza.

La peinture (superficie) tiende hacia el polo del sistema, se constituye sobre la base de signos institucionales, relativamente invariantes. El tableau (representación) se aproxima a la polaridad del proceso, al hecho lingüístico en concreto, singular y variable. Los dos juntos representan las polaridades del procedimiento pictórico. La peinture se convierte en protagonista cada vez que la práctica pictórica advierte la necesidad de una nueva formulación de su propio lenguaje, en cambio, cuando el código transmitido por la tradición no se discute en sus elementos constitutivos esenciales, sino que es objeto de reajustes y de puestas a puntos parciales, entonces predomina la polaridad del tableau, que aparece como si olvidara del todo las bases sistemáticas del lenguaje y se precia de escribir su propia fábula pictórica.

En la larga investigación llevada a cabo por Cézanne hay dos momentos: el de la asunción crítica del código, por medio del estudio de los “clásicos” y el momento del desmontaje del código por medio de un procedimiento de reducción a los caracteres del lenguaje. Desde finales de los años setenta y finales

de los ochenta, Cézanne procede a una desestructuración radical del código pictórico dentro del cual ha trabajado hasta entonces, con un salto bien claro de la continuidad del tejido pictórico a la discontinuidad de las unidades lingüísticas de base, representadas por las formas geométricas simples (el cono, el cilindro, la esfera) y con la disposición de un enrejado espacial reductivamente basada en las horizontales y verticales. El análisis se extiende también al color: la extensión densa y compacta de las obras precedentes es sometida a un proceso de descomposición, en el sentido de una espacialización discontinua del color por medio de una serie de pinceladas orientadas en direcciones sistemáticas, y por ello opuesta a la variedad y libertad de la pincelada impresionista. La desestructuración analítica llevada a cabo por Cézanne respecto al código pictórico consignado por la tradición, y también respecto a su propio trabajo, tiende sustancialmente a individualizar las unidades lingüísticas de base. La libertad creadora que permite al artista hacer todo lo que quiere está claramente situada en relación dialéctica con el sistema de base formado por los invariantes de las figuras, es decir, es una “libertad” “gobernada por reglas”. Las figuras de Cézanne no son entidades geométricas abstractas, sino “equivalentes figurativos”, es decir, unidades que se constituyen dentro del color. Cézanne realiza la operación simultáneamente a dos niveles, el de la abstracción de la forma y el de la fisicidad del color, del cerebro y del ojo, del museo y de la naturaleza. Cézanne conduce su propio discurso sin renunciar nunca a las polaridades de la superficie y de la representación, con una tensión encarnizada.

IV- La analítica cubista

La tensión entre superficie y representación se modera en la analítica cubista, la actitud analítica tiende a reducir la cuestión a los elementos más simples y el artista tiende a concentrar la investigación sobre uno de los dos términos del problema. Los cubistas descartan progresivamente el polo de la representación y se concentran, con un exclusivismo no menos encarnizado en el polo de la superficie (de la peinture). Surge así la noción de **pintura pura**, entendida como un “estudio desinteresado de las formas” y madura la conciencia de la pintura como disciplina autónoma, basada en un lenguaje específico, que lleva consigo las reglas de su propio funcionamiento. Braque plantea que si el arte ya no es representación, sería pura convención; en sus límites es una mentira. La pintura descarta las soluciones del ilusionismo, por una parte, y de la metáfora, tomando partido abiertamente en favor de estructuras autosignificantes, autodefiniéndose en el plano concreto, objetivo, de la superficie pictórica. Podemos decir, con Jakobson, que el cubismo instaura una directriz metonímica contra una directriz metafórica. Con la abolición de la similitud y de la metáfora, el cuadro no se refiere a otra cosa que a él mismo, se convierte en un objeto intransitivo, que **no representa sino que se presenta.**

La práctica cubista tiende a idealizar y opera a un nivel conceptual, no exclusivamente del nivel de la percepción visual. Si el arte quiere ser conocimiento se ha de confiar a la “concepción” y no a la simple visión, la cual no está en condiciones de restituírnos a la vez de todas las partes de un objeto.

Con la utilización de **trompe-l'oeil** (trampantojo; engañar al ojo) y la técnica del **collage**, el artista ahora maneja elementos diversos (pictóricos, verbales, “reales”) con entera libertad y con la intención de poner a debate los hábitos conceptuales y visuales del sentido común, manipulando fragmentos de la realidad y la ilusión.

V- Crítica de la representación

Duchamp recoge un objeto tal cual está y le atribuye el estatuto de arte, planteando así nuevamente el problema de relación entre realidad y representación; presentar el objeto en lugar de representarlo también puede significar denominar el propio objeto a una especie de “denominación primaria” anterior al lenguaje o perteneciente. El objeto desplazado de su contexto habitual pone en juego la identidad entre la cosa y su nombre, por lo tanto los **ready-made** se inclinan a una suspensión del juicio, basado en las relaciones de semejanza entre los signos y las cosas; demuestra por absurdo las dificultades intrínsecas de las relaciones entre lenguaje y lo real, confirmando la paradoja lingüística de Swift. “El status de cualquier objeto como arte y como objeto de arte es proposicional y no factual”. El ready-made plantea un problema propiamente lingüístico y, en sentido general, de orden lógico: el objeto se autopresenta, sin delegar a otros la tarea de su propia denominación sino que asume él mismo esta función.

El **hiperrealismo** colocado en posiciones radicalistas, no mira a la representación, sino que tiende también a una especie de denominación de las cosas, a la redacción de un inventario o diccionario que transfiere, por otros caminos distintos al “conceptual”, la consistencia y el peso de los objetos a la avidez de los nombres y de las definiciones. **Magritte** pone en discusión el **ilusionismo** que se basa precisamente en la confianza de la posibilidad de una homologación de lo real mediante la representación, y a la inversa; discute la representación con sus propios medios (ilusión con ilusionismo, tableau con tableau). Dibujando una pipa y afirmando que no se trata propiamente de una pipa y poniendo delante de una ventana una pintura representando exactamente el paisaje que se ve por

la propia ventana, Magritte hace que no sea importante el valor formal de la obra en sí misma, sino el proceso intelectual que la obra desencadena en el observador, desbaratando sus tranquilas expectativas teóricas y visuales; el cuadro se da como un enigma, problemas inherentes a la naturaleza del arte y a sus fundamentos lógicos y lingüísticos.

Autor: **Acha, Juan** Texto: Arte y sociedad: Latinoamérica Cap VI “los cuerpo-objetos”

Los **cuerpo-objetos** nos interesan por su totalidad vista desde varios puntos y también por cada una de las superficies de su perímetro, si éstas existen y son visualmente activas. Por tanto, son objetos propiamente dichos y a la par sucesión de superficies. La **mayor corporeidad** de los cuerpo-objetos nos obliga a relacionarlos con el espacio circundante, propiamente con los accidentes u objetos que componen el lugar o la topología del entorno; suscitan a mirar hacia su interior, otro en su perímetro y un tercero hacia sus relaciones con el medio ambiente.

También registramos disparidades funcionales en cuanto carece de sentido utilizar un cuerpo-objeto para narrar, informar o entretener con imágenes de la realidad visible. En el pasado se utilizó la escultura para presentar dioses y eternizar hombres, pero más que todo simbolizó hechos y hombres, nunca narró. El trabajo manual que demanda la escultura la aleja de la narración e información. Además, en los cuerpo-objetos hallamos que todos, menos la escultura, cumplen **funciones práctico-utilitarias**. Indudablemente la corporeidad material se presta mejor para satisfacer necesidades prácticas; necesidades que no tienen por qué estorbarnos. Nos debe importar la estructura artística que posea el objeto, utilitaria o no. Los cuerpo-objetos, salvo la escultura que obedece a intenciones predominantemente artísticas, son **productos de la estetización**.

Sucede que la tridimensionalidad se traduce en **sensaciones táctiles**; en la superficie captamos lo visual y lo visivo-táctil de los volúmenes y espacios virtuales que ella representa, lo captamos gracias a la sinestesia o conexión (vía cerebro) entre los sentidos (entre lo visual y lo táctil). Lo mismo acontece en los cuerpo-objetos, salvo si estos son manuales o ambientes, y por ende, comprometen directamente nuestro tacto o cuerpo. Los cuerpo-objetos tienen una **corporeidad más espacial, lo visivo-táctil por ende es cambiante y por ello, más rico**. Además nos ofrecen sus relaciones espacio-ambientales, de suyo emisoras de sensaciones espaciales de tipo o lectura corporal.

Entre los cuerpo-objetos distinguimos los predominantemente artísticos (las esculturas) y los que concilian la estructura artística con funciones práctico-utilitarias (artesanía y diseños), pudiendo señalar la arquitectura como emisora de efectos corporales y el resto de los cuerpo-objetos como visivo-táctiles o simplemente táctiles. Según su relación con nuestra realidad somática, podemos dividirlos incluso en manuales, muebles e inmuebles, y estos últimos cerrados (arquitectura) y a cielo abierto (diseño urbano y escultura transitable). Los cuerpo-objetos al igual que las superficie-objetos, actúan como modeladores de la sensibilidad y la mente del hombre actual, mediante la estructura artística con que persuaden y a través de las ideologías dominantes que de una u otra forma promueven y refuerzan.

El espacio

El espacio tridimensional, real, físico y objetivo está indisolublemente unido al tiempo (su cuarta dimensión), y existen dondequiera que haya materia. En sí, el espacio es **imperceptible** por ser visualmente vacío; pero lo percibimos de manera indirecta a través de los objetos y distancias, logrando conocerlo, organizarlo, transitarlo, habitarlo, transformarlo y significarlo; es decir, percibimos el espacio valiéndonos de los anti-espacios que son los objetos.

Tanto el arte como la tecnología tienen dos posibilidades de referirse al espacio y transformarlo: con **discursos sobre el espacio**, como los de las imágenes de las superficie-objetos, o bien con **discursos espaciales**, propios de los volúmenes y de los vacíos, vale decir, inherentes a los cuerpo-objetos.

Nada artísticamente sólido nos puede dar los conocimientos racionales sobre el espacio físico, su percepción y utilización. Y es que además de las razones biológicas y tecnológicas de los usos y percepciones y transformaciones del espacio real y físico, existen las culturales que van unidas a las significaciones del espacio, significaciones que tienen que ver más con el arte. Toda sociedad, época o cultura transforma materialmente el espacio. Pero no solamente esto: también lo significa y lo significa culturalmente o, lo que es lo mismo sociopolíticamente. Toda cultura y toda época posee un protocolo de distancias, el cual jerarquiza a los individuos y establece límites en el uso social del espacio. Nuestros medios de vida personal y familiar responden a la posición que tengamos en la estratificación socioeconómica de nuestra colectividad; tales modos determinan nuestros hábitos y preferencias espaciales en el uso de distancias, que a su vez estos dependen de la cantidad de espacio biológico que usemos y de la clase de espacios sociales que frecuentemos; cantidad y clase cuyo acceso no es igual para todos porque el **espacio privado** y familiar depende de nuestra situación económica (se compra o

se alquila), lo mismo el ingreso a los **espacios institucionales y públicos**. Las articulaciones de cada espacio tienen por finalidad despertar un estado emotivo favorable a la función práctica de dicho espacio y a las ideologías dominantes; un objeto en el museo de arte lo vemos distinto que en la calle, porque el significado del museo nos obliga a leer el objeto a nivel artístico.

Los objetos y los espacios pueden ser leídos a diferentes niveles:

- 1- Su estructura de naturaleza artística, que equivocadamente y por lo regular identificamos exclusivamente con la buena calidad o la importancia artística
- 2- Su estructura tecnológica o práctico-utilitaria
- 3- Sus posibles significaciones, cuyo estudio se ocupa la semiótica (“toda transformación de espacio puede ser leída como significante”).
- 4- Las ideologías prácticas o inconscientes que sostienen y animan a las significaciones y que son estudiadas por la sociosemiótica junto con las condiciones sociales de producción de consumo de las significaciones. Porque no existe el objeto puramente artístico, tecnológico o científico. Por otra parte, todo objeto posee significaciones que son sociales e ideológicas, y estas se materializan en cada uso que hacemos de los objetos y los espacios.

La escultura

El espacio real caracteriza a la escultura, al igual que a todos los cuerpo-objetos, siendo la diferencia con éstos que la escultura puede ser transitable y estar a cielo abierto. Si bien la pintura influyó sobre la escultura, y estas se retroalimentan mutuamente, no existe un criterio específicamente escultórico, es por eso que hay varios marcos de referencia combinables.

*Primer marco: **Figuratismo y abstraccionismo***. La supresión de la figura y sus múltiples transformaciones proviene la búsqueda de nuevos caminos por parte del arte debido a presiones de la fotografía y sus derivados, así como el desarrollo de la tecnología de la información y del entretenimiento icónico-verbal.

*Segundo marco: **cinetismo***. Introducción de movimiento y la luz real a obras escultóricas, como un realismo que se aboca a los problemas del tiempo junto con los del espacio. Permite a los artistas el aprovechamiento de las nuevas tecnologías.

*Tercer marco: **Cambios de materialidad***. La materia condiciona sus formas; los materiales tradicionales son remplazados por nuevos elementos (chatarra, plásticos, etc), lo que permite la renovación de las formas y los espacios escultóricos.

*Cuarto marco: **Contexto espacial***. Determina las dimensiones y las mayores o menores relaciones espaciales de la escultura.

Figurativismo

Brancusi a comienzos del siglo XX recurre al poder de síntesis realístico-conceptual de la elementalidad primitivista y lo combina con su sentido clásico; con el alargamiento estilizado de sus figuras y con el despojamiento de pormenos visuales nace la escultura moderna. Diferentes artistas juegan con eso, y con el legado del Dadá, Max Ernst, presenta objetos escultóricos de un enigmático ensamblaje de elementos heteróclitos. Es así como en corto tiempo la figura escultórica se libera de compromisos realísticos-visuales, siendo luego acelerados los afinamientos artísticos y la eliminación final de la figura. El proceso de los cambios materiales y formales de la escultura figurativa va hacia la cada vez mayor eliminación de los pormenos visuales de la realidad y hacia el abandono de la masa, remplazándola por planos, filamentos y huecos; la simplicidad, el dinamismo, al estelización y la desmaterialización están también entre sus metas formales, las cuales obedecen a otros contenidos. La figura deviene así, esquemática, un símbolo o un signo y expresa realidades sociológicas (pop e hiperrealismo). Con el pop y el hiperrealismo vuelve la figura, pero retorna como crítica social, ya no es la idealización del cuerpo humano.

Bioformismo

La escultura denominada biomórfica media entre el figurativismo y el abstraccionismo, demostrando lo relativo y convencional de las designaciones o rótulos. Este tipo de escultura fusiona la materia con la forma y se suscita el vaivén entre el objeto artístico y el volumen natural.

La masa o los volúmenes

Muchos artistas acercaban la masa escultórica a las formas de la naturaleza, dotándola de una mecánica de direcciones. En los años 50 muchos escultores siguen insistiendo en la masa centrífuga pero con más libertad direccional y formal; por otro lado, algunos escultores hacen hincapié en los **volúmenes**

interiormente huecos. Si bien en las esculturas anteriores el bloque se abre en distintas direcciones, las esculturas **minimalistas** cuentan con volúmenes geoméricamente elementales (mínimos) y de amplias dimensiones (entre objeto y monumento); se concentran formalmente en el volumen sumario. El tamaño impide ver su totalidad pero se puede deducir por obedecer un concepto geométrico; los tamaños y la impersonalidad de las partes perceptibles alteran visualmente el recinto que alberga a la obra, o sea, operan sus efectos ambientales.

Los planos

En los años veinte es cuando propiamente se desarrolla la **estructuración planimétrica** de la escultura. Los escultores del plano abandonan la masa y el volúmen tradicional de las formas, pero no se limitan a éste, sino que lo combinan con el **filamento** según sus necesidades constructivas y expresivas. La escultura planimétrica persigue algo más que las direcciones de la volumétrica, persigue los ritmos y vacíos de los planos, apoyándose ocasionalmente en el contraste de materiales; delimitan, insinúan y demuestran vacíos mediante la bidimensionalidad del plano.

Los filamentos

Con el filamento, escultura llega material y formalmente a su mayor abstracción, este brinda la riqueza sensitivo-visual de la **dinámica lineal** en su curso continuo y en las direcciones de sus curvas, ángulos y terminales; la línea incursiona en el espacio desarrollando formas y vacíos. Los filamentos crean movimiento virtual por su dinamismo.

Esculturas transitables

La escultura transitable es **pública** (no es un monumento, ya que este no es transitable), está a ras del suelo, integrada por una pieza o varias; al ser transitable comprenderá espacios amplios con relación al hombre y también abiertos, diferenciándose del espacio habitable y cerrado de la arquitectura y de las ambientaciones.

Características:

- 1- Constan de un cuerpo de varios elementos o bien de varios cuerpos a ras del suelo.
- 2- Sus tamaños son tales que podemos transitar entre los elementos o cuerpos. Por tanto, permiten una lectura corpóreo-táctil de sus relaciones espacio-ambientales, que son las más importantes, además de la lectura visual y la visivo-táctil de los elementos o cuerpos.
- 3- Públicas o semipúblicas y casi siempre útiles; utilidad que va de la señalización a los fines prácticos, como el almacenamiento de agua, pasando por los recintos para efectuar espectáculos.

La escultura transitable viene a materializar la mayoría de los esfuerzos que hace la escultura moderna para posesionarse del espacio real, porque es la que más tiene que ver con las dimensiones biológicas y cognoscitivas del espacio real.

Cinetismo

Hace visible el movimiento, considerado lo más vital de todo ser animado. Al finalizar los años 50 es cuando el cinetismo entra en apogeo y proliferan los grupos en los países europeos, cuyos programas incluyen por igual el geometrismo y el arte óptico o movimiento virtual; este auge obedece a un anti-informalismo, ya que el cinetismo busca la producción artística razonada más que la humanización de la máquina. Los cinetistas que buscan nuevos y explícitos modos de percibir y conceptualizar la realidad, son más consecuentes con la naturaleza del **movimiento** y les tiene sin cuidado la negación de la realidad material de la escultura en favor de imágenes y volúmenes visuales que suele producir el movimiento. Aquí la escultura cinética parece retornar al ilusionismo del arte óptico y perder la espacialidad y el realismo que busca el resto de la escultura, pero en esencia va tras el movimiento real, impregnándole virtudes sensitivas. Esta nueva estética del movimiento (y por ende, del **tiempo**) propone que el movimiento real no sólo está caracterizado por la sucesión, sino también lo singularizan la simultaneidad y la retroalimentación, aspectos hasta ahora ignorados que contravienen el pensamiento lineal, la idea de tiempo irreversible y los patrones de los entretenimientos comerciales.

El tiempo y el movimiento

Objetivamente no existe tiempo sin espacio aunque son distintos, el tiempo es también continuo, infinito, isotrópico y visualmente imperceptible. El tiempo es inseparable del contenido y constituye una experiencia introspectiva; captamos el tiempo a través de la **duración** del movimiento y de los cambios de velocidad, es por eso que “el tiempo nace de mi relación con las cosas” ya que está más unido a la **subjetividad** que al espacio. La reglamentación del tiempo equivale aquí también a la organización social (ej: jornadas de trabajo) y esta a su vez está atada a los procesos de la realidad (depende de las estaciones, la duración diurna), a la par que organiza y utiliza el tiempo, la sociedad lo

transforma; el tiempo psicológico concierne a los hábitos y preferencias que nos imprimen las duraciones de nuestro ámbito y que entran en correlación con nuestra cosmovisión.

La luz

Su realidad es intangible e invisible en sí, no obstante ser visual por esencia y excelencia en cuanto nos deja ver los objetos. La luz expresa, significa y señala, constituye así un elemento ambiental y a la vez ambientador. El arte óptico aprovecha la **luz natural** y los diferentes fenómenos ópticos (transparencia y lucidez, etc) para darnos sensaciones de movimientos y luces, mientras que el cinetismo emplea la **luz artificial** con variadas finalidades.

El tapiz escultórico

Apareció en la segunda mitad de los años 60 como una extensión de la escultura y a la vez como revalidación del viejo arte de la textilera ornamental. Esto nos lleva a deslindar el arte y la artesanía, implica aceptar convenciones y depende, por tanto, de nuestros conceptos sobre arte, los cuales eran inexistentes en la actualidad aunque iban implícitos en el término “bello” que siempre operó en toda cultura y época. La cultura occidental siempre reconoció la presencia de virtudes artísticas en la artesanía pero la conceptualizó como “arte aplicado” con el fin de diferenciarla del arte culto, erudito o creador. La artesanía es una tecnología detenida históricamente que sufre el deterioro del tiempo y cuyos modos particulares de producir objetos manualmente y de relacionarse socialmente difieren de los de la tecnología y del arte avanzados; en el mundo de los objetos hay un flujo constante entre la tecnología (o **artesanía**) y el arte, así como lo hay entre la vida diaria y la festiva, los actos profanos y sacros, etc. Si bien el arte no se torna tecnología, la humaniza o estetiza; la cultura occidental no solo separa el arte y la artesanía, sino también la concepción de la ejecución en la producción artística. La división técnica del trabajo en la producción de tapicería clásica es francamente social y favorece el ascenso social del artista.

La tapicería artística consta de las siguientes modalidades:

- 1- Las superficies tradicionales que reflejan las distintas tendencias pictóricas y que pueden llevar el diseño del mismo tejedor.
- 2- Los relieves en los que se exaltan la textura, los vacíos y los elementos superpuestos, al lado de las formas y colores.
- 3- Los objetos que varían en dimensiones y se aproximan a las diferentes modalidades de la escultura moderna
- 4- Los penetrables que utilizan volúmenes, planos y filamentos para encerrar espacios y cuya naturaleza frágil los hace más habituales que transitables, resultando inadecuados para exteriores

Lo específico de la **tapicería actual** gira en torno a una **tactilidad**, la cual a su vez está muy ligada a la experiencia corporal que tenemos de los textiles; la materialidad sería lo sustancial de la estructura artística del tapiz, subdividiéndose en los siguientes niveles:

- A- Lo matérico de las diferentes fibras. La textura que es propia de lo matérico (seda, lana, etc)
- B- La textura que corresponde a la técnica empleada (procedimiento y espesor del hilo)
- C- El color-tinte que se diferencia del pigmentario de la pintura. El color no cubre la fibra, sino que penetra en la materia y visualmente se une a la textura.
- D- Superficies, volúmenes, espacios, planos o filamentos, más las figuras y formas.

En sentido estricto, la tapicería actual se une a los esfuerzos de la escultura por acentuar la espacialidad, contribuyendo el tapiz con su tactilidad.

Autor: **Marchan Fiz, Simón** Texto: Del Arte Objetual al Arte de Concepto Parte III

Introducción

Arte objetual entendido como apropiación de fragmentos de la realidad predada, pero enfrentado al optimismo señalado. Las tendencias objetuales se refieren en sentido estricto a aquellas donde la representación de la realidad objetiva ha sido sustituida por la presentación de la propia realidad objetual, del mundo de los objetos. El objetualismo artístico es el reflejo de un fenómeno histórico-social más amplio y profundo de nuestra época. El arte “objetual” en el sentido estricto de la década de los 50/60, había puesto en cuestión el objeto artístico tradicional y el arte aislado de caballete, ya que pronto desbordó los límites del objeto para extenderse a acontecimientos (happenings), ambientes de diversa índole, etc. En los años 70 la polarización ha girado en torno a la recuperación del objeto artístico tradicional, por un lado, y con más frecuencia, a su superación a través de las últimas manifestaciones “objetuales” (ej: arte “povera”) y sobretodo de sus desmaterializaciones: arte de

comportamiento, “body art”, y en particular, arte conceptual, por otro. En términos polémicos, la cuestión se ha planteado a veces como una contraposición simplista **objeto-antibjeto**; esta polaridad es reflejo de dos actitudes que desbordan el campo específico de la actividad artística, por un lado fue evidente la recuperación del objeto tradicional, dada la situación crítica en que se encontraba a nivel de vanguardias, no de mercados. Además en la actualidad, frente a las propuestas de desmaterialización, se buscan diversas alternativas en los valores culturizados de situaciones históricas precedentes. En el otro polo, se ponen en cuestión las funciones dominantes de la actividad artística en los diversos estratos materiales, creativos y receptivos y, sobretodo, en las posibilidades menores de convertirse en valor de cambio.

En la alternativa objetual-antibjetual asistimos más a un cuestionamiento del objeto artístico tradicional que a una superación absoluta del objeto. Frente a un reduccionismo y concepto estrecho de arte, ligado al arte de caballete de un modo casi exclusivo, se aboga por la expansión de los dominios del arte. Esta expansión puede analizarse en términos de **destetización de lo estético**, entendida como esta apropiación de realidades no artísticas tan característica desde la experiencia de Duchamp. Se trata de una recuperación teórica y práctica de aspectos extra-artísticos, incluidos los antropológicos o sociológicos. Frente a la mentalidad optimista del **arte tecnológico** y su subordinación a la razón instrumental, se ha afianzado la tendencia antitecnológica. Paralelo a esto alcanza relevancia la noción del **azar** o lo casual como principio compositivo de una parte de estas manifestaciones. La recuperación del azar (en sentido psicológico) equivale a una vuelta a las fuentes de la vivencia, a la naturaleza. La **revalorización del sujeto** ha devenido, en algunos casos, a un individualismo cerrado; en general la relación con la naturaleza es doble: a la del individuo y a la ambiental. Así afloró una **“nueva sensibilidad”** que ha grandes rasgos ha sido un reflejo más o menos explícito de la ideología ambiental subyacente, de la transición, propia del movimiento estudiantil y en menor medida del campo artístico. En los 60/70 se ha experimentado un desplazamiento de la subjetividad a la objetividad, como puede apreciarse en el arte “procesual”, arte de comportamiento, “body art” fenomenológico y, aún más, cinésico, es decir, en la “conceptual performance” y, en general en el arte conceptual. La hostilidad al objeto artístico tradicional, la extensión del campo del arte, la desestetización de lo estético, la nueva sensibilidad en sus diferentes modalidades, se insertan en la dialéctica entre los objetos y los sentidos subjetivos, en la producción no solo de un objeto para el objeto, y en la práctica teórica de los sentidos, reivindicando los comportamientos perceptivos y creativos de la generalidad.

El hecho decisivo y el grado de evolución artística no se manifiestan tanto ni tan solo en las aportaciones específicas de cada tendencia como en las transformaciones que en su conjunto, desde las diversas propuestas, está sufriendo el concepto, la extensión y la función del arte en nuestro contexto histórico. Reconocer las funciones y la situación del objeto artístico o de la actividad en las diversas proposiciones es comprenderlas socialmente. En el dominio artístico está apareciendo un movimiento social (entendido como sistema de prácticas que tienden objetivamente a la transformación cualitativa del orden social) específico y parcial que acusa convergencias, y no tanto alianzas explícitas, con ciertas propuestas emancipatorias de algunos movimientos sociales recientes. La reacción antigalería, antimuseo, antibjeto, antivivencia, antivalor de cambio de muchas de estas experiencias, es un protesta contra la reducción y el aislamiento de “la bella apariencia” de la obra de arte. La posibilidad de encontrar nuevos canales de distribución frente a los mecanismos habituales es lo que más preocupa a los creadores más conscientes.

Capítulo I: El “principio collage” y el arte objetual

La recuperación del “collage”

El lugar ocupado hasta ahora por la **“abstracción”**, en cuanto principio que no imita la realidad ni produce sus ilusiones sino que las instaura, está a punto de ser sustituido por el **“collage”**. El collage era consecuencia lógica de la concepción cubista de la obra: objeto autónomo y estructurado; tiene una función referencial de representación (según Braque) y relevancia como fragmento objetual (según Picasso), otro aspecto es la significación alcanzada por el **material** en cuanto a sustancia, manteniéndose como tal no solo en sus aspectos visuales, sino en sus **calidades sensibles**.

El **culo-futurismo ruso** desarrolla **“el principio del collage”** y se extiende por todo el siglo XX, desde los pictóricos a los plásticos (ready-made, objet trouvé, etc), del collage, de acontecimientos como el “happening” a los espaciales como los “ambientes” objetuales.

El collage inauguraba la problemática de las relaciones entre la representación y lo reproducido, restableciendo la identidad entre ambos niveles. Los materiales reales cambian progresivamente de sentido, no subordinándose a la composición pictórica o escultórica tradicionales, sino gracias a su agrupación. Desde un punto de vista semántico se acusa una preferencia por la alegoría, en virtud de la

cual el fragmento u objeto de la realidad pierde su sentido unívoco con el fin de explorar la riqueza significativa.

El objeto declarado arte

La capacidad de explorar cualidades materiales y desvelar las estéticas en los objetos desprovistos hasta entonces de ellas, relaciona la práctica de Picasso con el **arte objetual** de los “**ready-made**” dadaístas y el “**objet trouvé**” surrealista. Duchamp con sus obras profundiza en la propuesta cubista de aproximar el arte a la realidad, ya que en esos objetos ésta es representada sin residuos imitativos; el artista además, libera a los objetos de sus determinaciones de utilidad y consumo, provocando una descontextualización semántica que desemboca en una cadena de significaciones y asociaciones. Se generaba así un **gesto de provocación** considerado como arte, donde se acentúa la voluntad y decisión del creador que declara que el objeto es una obra de arte; en esta operación, Duchamp, se convierte en pionero del arte “objetual” y “conceptual”, fundamentada en que la expresión artística se identifica con la apropiación más directa y completa de lo real, la elección y metamorfosis significativa.

Schwitters crea los primeros **objet trouvé** y **assamblages** (ensamblados) a base de cerillas, etiquetas, alambres, carretes de coser, productos textiles o metálicos, etc. Desde 1914 en sus obras se aprovechó del ritual de la destrucción de objetos, utilizaba lo viejo como material para una nueva obra. Su objetivo era la creación de relaciones entre todas las cosas del mundo, la superación de las fronteras entre las artes (en espacial entre la literatura y las artes plásticas), con la pretensión de unir arte y no-arte en la imagen total “Merz” (obra).

El **arte objetual surrealista**, el collage material, responde a su práctica general; el surrealismo se sirve del concepto de azar, tal como cristaliza en el objet trouvé. En este desconoce su fin y utilidad, o son rechazados para subrayar en su encuentro casual con el sujeto el efecto específico de la reunión alegórica. El objetualismo surrealista puso gran énfasis en el azar como relación individual del hombre con sus vivencias, el azar entendido como una elección inconsciente y como conquista de nuevos grados de conciencia mediante asociaciones provocadas. El objet trouvé se convierte en algo encontrado y cambiado por casualidad, en una elección promovida por **estructuras psíquicas impulsoras de vivencias.**

Arte objetual desde 1960

Desborda los límites del objeto para extenderse a los acontecimientos (**happenings**) y **ambientes** hasta llegar a los bordes del mismo arte conceptual.

El **assamblage** está compuesto de materiales o fragmentos de objetos diferentes, desprovistos de sus determinaciones utilitarias y no configurados obedeciendo a unas reglas compositivas preestablecidas, sino agrupados de un modo casual o aparentemente al azar. Supera los límites de la pintura y de la escultura, se libera tanto del marco como del pedestal, es un “medio mezclado”. Puede estar colgado en el techo, en la pared o simplemente yacer en el suelo como cualquier otro objeto o grupo de objetos.

En la escena americana durante la fase neodadaísta del “pop”, estimulada con el estilo de la “action painting”, se advierte un interés por la estética del desperdicio, vinculada a los intentos de unir el arte y la vida, el instigador de todo ello fue el músico J. Cage.

Gran parte del arte objetual subraya el aspecto groseramente “kitsch” de la mayoría de los objetos que nos rodean.

La **acumulación** es una modalidad objetual próxima al assamblage, en la que los objetos de uso de igual o de distinta naturaleza son amontonados en una disposición en relieve o son coleccionados en cajones y cofrecillos de plexiglás. Ha sido el método preferido por los escultores del “**nuevo realismo**” francés de los años 60. El nuevo realismo considera la transformación estética del objeto como algo decisivo, le saca de su contingencia mediante la elección, atribuyendo a este acto una expresividad potencial y una “elevación-declaración” a obra de arte. Los dos momentos determinantes son: la **extracción del contexto habitual mediante el gesto electivo** y la **manera de presentación**, lo que supone a su vez un reconocimiento de la expansión específica del objeto cotidiano y de su virtualidad semántica polivalente, en sí mismo y en el marco de su realidad sociológica.

El arte objetual y su contexto

Las diferentes modalidades reseñadas del arte objetual, desde el collage cubista, los ready-made hasta los movimientos recientes, identifican los niveles de la representación y lo representado, borran las diferencias establecidas por los principios tradicionales ilusionistas de la representación. Según Duchamp el **neodadá** es un placer barato y vive de lo que hizo Dadá; los ready-made desalentaban el trato estético, mientras que el nuevo movimiento los usa para descubrir en ellos “valor estético”.

El arte objetual nos llama la atención sobre un hecho de la **civilización consumista**. El arte objetual reconoce la realidad sociológica concreta de los objetos, pero al mismo tiempo rechaza las connotaciones optimistas y conformistas implícitas, así como los valores simbólicos del sistema establecido. En especial, se alza contra la identidad del mundo del arte y la mercancía, ya que en esta apropiación objetual se niega tanto la hipótesis tradicionalista empirista de la prioridad del valor puramente utilitario de los objetos como la de la función social del objeto, convertido en signo en su doble vertiente de función social distintiva como política o discriminatoria de clase. El arte objetual examinado en este capítulo, ha sido el primer punto de partida de la reivindicación del “principio del collage” y de la apropiación de la realidad convertida en obra de arte. El arte objetual ha tenido su desarrollo en los ambientes, happenings, fluxus y otras manifestaciones.

Arte objetual y otras recuperaciones antropológicas

La recuperación del **principio del collage** y la **ampliación de la sensibilidad**, derivada del mismo, está suscitando toda una serie de reivindicaciones de ámbitos descuidados hasta fechas recientes en sus posibilidades creativas. La práctica de la declaración artística de realidades extraartísticas desde la normativa tradicional, la recuperación práctica y teórica de factores extraartísticos de índole antropológica fue una nota que rompió la estructura celosamente “artística” de la Documenta de Kassel en 1972. En este contexto despertaban un interés particular las secciones dedicadas al kitsch, al arte de los enfermos mentales, y al arte infantil. Desde una perspectiva objetiva, el atractivo por estas manifestaciones, responde a la extensión de la aplicación del concepto arte, mientras que desde un ángulo subjetivo vuelve a suscitar los problemas antropológicos e históricos de la ampliación de las fronteras en el análisis de los fenómenos que desbordan los planteamientos de estas notas. El vivo interés despertado por estas formas expresivas posee sin duda razones sociológicas e históricas. Son una reacción típica a la racionalidad instrumental operante e imperante, se apoyan en el rechazo, sobre todo por parte de los enfermos mentales, de los convencionalismos y la normativa del rendimiento, se ofrecen como ejemplos reales o ilusorios de liberación frente a las funciones de adaptación del yo, como mecanismos de defensa frente a unas normativas sociales, sin llegar a esclarecer las causas socioeconómicas y sociopolíticas en las que se fundamentan las experiencias psicológicas individuales.

Capítulo II: Ambientes y espacios lúdicos

El término **ambiente** puede emplearse como mera referencia a la inclusión y apropiación creativa de las dimensiones físicas reales del **espacio** circundante; implica un espacio que envuelve al hombre y a través del cual este puede trasladarse y desenvolverse. Lo fundamental es la extensión y la expansión transitable de la obra en el espacio real; no es un reproducción, sino una instauración de una realidad en una situación espacial. Este espacio, configurado como medio visual, afecta con una intensidad compleja a la **actividad sensorial del espectador**, ya que se verá envuelto en un movimiento de participación e impulsado a un **comportamiento exploratorio** respecto al espacio que lo rodea y a los objetos que se sitúan en él. Además, puede ser construido en cualquier parte, sin limitarse a los lugares convencionales de exposición. Su objetivo es la obra de arte total, en donde desaparece la alternativa arte-no arte mediante la integridad de todos los materiales imaginables con todas sus relaciones posibles dentro del espacio ocupado.

De los ambientes neodadaístas a los hiperrealistas

El ensamblaje se expansiona hasta llenar el espacio, su diferencia esencial respecto al **ambiente** se debe únicamente a sus dimensiones: mientras en el ensamblado andamos alrededor de, en el ambiente penetramos, estamos, nos movemos dentro de. De este modo, la transición entre ambos tiene lugar gracias a la extensión, a la ocupación completa del espacio actual. Además el ambiente continúa practicando la preferencia neodadaísta por lo “dado” y la aceptación literal de los fragmentos de la realidad; los objetos elegidos no son algo indiferente o neutral, sino que denuncian algunos principios recurrentes como, por ejemplo, objetos de uso cotidiano, desperdicios industriales u otros referidos a aspectos específicos de nuestra vida cotidiana, conservando notas de su fragilidad física y la expectativa en su obsolescencia. Los materiales y objetos elegidos son al mismo tiempo los media para la realización y sus contenidos o temas. El ambiente tiende al abandono de la estructuración estético-formal y sus métodos más frecuentes de agrupación han sido la mezcla y la yuxtaposición casual. No

obstante, a pesar del predominio de operaciones como el azar y el cambio, el ambiente se ha creado generalmente con arreglo a un plan, por impreciso que este fuese. Sumado a esto, los ambientes neodadaístas se orientan ante todo a los sentidos y a la manipulación de objetos; el espectador no es invitado solo a participar, sino a recrear y proseguir el proceso inherente a la misma obra.

La evolución posterior del ambiente ha cristalizado en dos tendencias cuyas estribaciones llegan hasta nuestros días.

En la actualidad, los ambientes oscilan entre las alternativas realista crítica, hiperrealista y de mitologías individuales, junto con las de nueva abstracción. Recurren indistintamente a objetos encontrados o transformados, así como a otros medios tales como diapositivas, sonidos, films, etc; con el objetivo de provocar conciencia clara de los acontecimientos cotidianos, una reflexión y potenciación de la capacidad crítica sobre el entorno social.

Ambientes psicodélicos

Un **ambiente** es **psicodélico** cuando reconstruye los efectos de una experiencia psicodélica o intenta inducir a un estado anímico psicodélico; introduce la espontaneidad y la creación de una situación no-racional, provocando ilusiones placenteras y agradables. La intención de estos ambientes donde coexisten películas, bailes, música, actos sexuales, etc, es comprometer al espectador de un modo total; los diferentes medios se integran y provocan reacciones sobre el sistema nervioso o emociones asociadas a experiencias psicodélicas, a evocaciones psicosomáticas. Los objetos y las personas se deforman y se alteran, emergen en secuencias alógicas, rompen con las constancias de las facultades perceptivas. Es por ello que los ambientes psicodélicos, en general, han sido uno de los fenómenos decisivos de los “intermedia”, ya que posibilitan una amplia gama de experiencias sensibles.

Ambientes neoconstructivistas y tecnológicos

En el marco de las experiencias **neoconstructivistas** los **minimalistas** aspiraban a la ocupación del espacio total. La propuesta ambiental se ha manifestado con vigor en las **modalidades ópticas** y aún más en las **cinético-lumínicas y tecnológicas**. La proposición implícita a todas ellas parece ser: el arte debe ofrecer un juego de estímulos que el espectador se encargará de estructurar. No se trataba solamente de aumentar las dimensiones físicas de las obras, sino de fixar la relación entre las mismas y los movimientos, entre la acción o reacción del espectador. Ciertas experiencias se han ocupado del espacio interno en el marco de la tradición óptica y perceptiva.

En los años 60 y 70, se han multiplicado las experiencias de una praxis estética orientada a la comunicación entre el arte y el medio ambiente. Se acusa una tendencia metódica y científica a una visualización más sistemática de los contextos complejos de función entre movimiento, luz, color y el espacio circundante. El empleo de las técnicas más avanzadas, ya sea la cibernética, los rayos láser o la holografía, estaban influyendo poderosamente en los ambientes tecnológicos, que a su vez han roto de un modo progresivo con los límites impuestos por una galería o museo para inundar el espacio exterior o el espacio urbano. Estos diversos ambientes profundizan en la apertura de la obra y en la participación del espectador, que tiende cada vez más convertirse en co-creador; pero no es posible la excesiva participación del público, ya que este no puede decidir sobre la forma ni el contenido, y mucho menos sobre el destino de la función. A pesar de sus limitaciones, estos ambientes tienden a una superación de los objetos artísticos tradicionales; la obra deja de ser un objeto terminado para el mercado y pasa a convertirse en configuradora de un medio humano, orientándose hacia la obra de arte total.

Ambientes “implicados” y su estrategia transformadora

Estas propuestas tratan de romper los canales institucionalizados de distribución e invadir el espacio arquitectónico e incluso urbano. En teoría contribuyen a configurar la estructura del contexto semiótico de la **ciudad**, pueden devenir un punto de densidad semántica. Pero este movimiento inicial se ha visto entorpecido por la continuada neutralización formalista y pragmática. La estrategia transformadora del espacio urbano, aquí propugnada, ha denunciado el marcado carácter “afirmativo” tecnocrático, reproduciendo el informativismo imperante en las tendencias aisladamente tomadas. Las ideologías artísticas tecnológicas han surgido en el contexto social de la reciente evolución, por un lado, técnica y económica, y por el otro la político-social. Las obras han perdido su potencialidad simbólica en aras de una pureza que tiene mucho que ver con el proceso paralelo del desplazamiento del valor de uso de la mercancía hacia la utopía de la mercancía absoluta, mediadora de un placer puro gracias al atractivo de su apariencia. Admitiendo los valores específicos, propios de estas obras a nivel sintáctico, es evidente

que desde una consideración pragmática la estrategia transformadora se ha limitado a servir a la atraktividad urbana, sin poder incidir en el propio espacio urbano.

Sin embargo no todas las propuestas de ambientes como estrategia transformadora se mueven en las coordenadas neoconstructivistas; toda otra serie de experiencias ponen el acento, partiendo de sugerencias neodadaístas y objetuales, sobre la transformación, es decir, la ampliación de la sensibilidad, buscando la liberación del hombre. El ambiente reproduciría de nuevo la tesis de la unión completa entre el arte y la vida, con el objetivo de transformar todo nuestro entorno en una obra de arte y sin plantearse excesivas reflexiones sobre las condiciones de su realización.

Espacios lúdicos

La relación **arte-juego** polariza en dos posiciones críticas: la primera considera el juego como uno de los aspectos fenoménicos con los que el arte se expresa. La segunda concibe el arte como uno de los momentos de la actividad lúdica del hombre. Pero en ambos casos subyace la premisa de que las dos actividades se ejercitan por el puro **placer** en el juego y en la **creación**, como satisfacciones en sí misma; solo el **psicoanálisis** elaboró una teoría del juego que los considera como una forma de conquista, de apropiación, y una actividad humana sería como cualquier otra. En el arte, la producción de objetos lúdicos, con finalidad precisa didáctica o de coge estético, recurre a disciplinas que determinan su forma y contenido.

Marcuse ha promulgado la “estética lúdica” al servicio de la política, en cuanto el juego puede liberar al hombre y entiende la dimensión estética como una especie de patrón para una sociedad libre; esta dimensión es reivindicada como un juego libre de la imaginación. El movimiento **surrealista** descubre que el juego es una **psicoterapia** tanto para el niño como para el adulto.

El **elemento lúdico** está presente en numerosas ocasiones, menos como algo explícito que como una especie de “nueva ideología ambiental”, se aprecia en diferentes tendencias distanciadas entre sí, y referidas a la introducción del azar, ampliación de la fantasía y nueva “sensibilidad”. Asimismo ha alcanzado relevancia en algunos aspectos de los ambientes psicodélicos, de los cinético-lumínicos o del happening; las experiencias centradas explícitamente en el problema lúdico se han manifestado en diferentes direcciones.

La referencia a los **espacios lúdicos** remite a dos hechos: por un lado este reciente interés por los problemas de la educación y práctica estética o artística infantil está ligado a los posibles desarrollos de la creatividad y a las concepciones del juego desde perspectivas pedagógicas y estéticas. Por otro lado, la concepción artístico-teórica del juego se está convirtiendo en una de las premisas de numerosos movimientos. La tensión se establece entre juego y trabajo, entre la vida real y la ideal, entre el reino de necesidad y de la libertad. La práctica artística lúdica solo tendrá un sentido en la actualidad si intenta realizar una mediación entre vida real/ideal, trabajo/juego, en el presente momento histórico, si es consciente de sus condicionamientos y de su carácter anticipatorio, no como la aspiración global, a no ser que la ilusión sea considerada como la verdadera realidad. La supuesta reconciliación revolucionaria entre arte y vida deriva hacia un problema formal, y la supuesta revolución estética de la nueva sensibilidad acaba por encubrir la realidad de una verdadera contrarrevolución social. Este sería el sentido ideológico, subyacente a ciertas experiencias y concepciones, sobre la estética lúdica al servicio de la política, un sentido opuesto a las intenciones originarias, pero que se desprende lógicamente de sus propias ambigüedades o maximalismos. Solo tras la superación del reino de la necesidad y el paso a un sistema sin contradicciones clasistas lo lúdico ocupará un lugar destacado como categoría antropológica de la libertad.

Autor: **Burger, Peter** Texto: Teoría de la vanguardia Capítulo III

La problemática de la categoría de obra

La enigmática sentencia de **Adorno** emplea el concepto de obra en un doble sentido: por un lado, en un sentido general (y desde este punto de vista el arte moderno todavía tiene carácter de obra); por otro, en el sentido de obra de arte orgánica (Adorno habla de “obra redonda”), y es este concepto limitado el que destruye la vanguardia. En un sentido general, la obra de arte se establece como unidad de generalidades y particularidades. En las obras de **arte orgánicas** (simbólicas) la unidad de lo general y de lo particular se da sin mediaciones; en las **obras inorgánicas** (alegóricas), por el contrario, entre las que se encuentran las obras de vanguardia, hay mediación. La obra de vanguardia no niega la unidad en general (aunque incluso esto intentaron los dadaístas), sino un determinado tipo de unidad, la conexión entre la parte y el todo característica de las obras de arte orgánicas. Hay que insistir en que, incluso en

sus manifestaciones extremas, los movimientos de vanguardia se refieren negativamente a la categoría de obra. Los *ready mades* de Duchamp, por ejemplo, solo tienen sentido en conexión con la categoría de obra; su **provocación** al arte implica un determinado concepto de arte. Y el hecho de que firme los ready mades supone una clara referencia a la categoría de obra. La forma, que hace a la obra individual e irreplicable, se estampa precisamente sobre el producto en serie. Con ello se cuestiona provocativamente el concepto de esencia del arte, tal y como se ha conformado desde el Renacimiento, como creación individual de obras singulares; el acto de provocación mismo ocupa el puesto de la obra. El arte se halla desde hace tiempo en una fase posvanguardista; esta se caracteriza por la restauración de la categoría de obra y por la aplicación con fines artísticos de los procedimientos que la vanguardia ideó con intención antiartística. No hay que ver en ello una “traición” a los fines de los movimientos de vanguardia (superación de la institución social del arte, unión del arte y de la vida), sino el resultado de un proceso histórico. Podemos explicarlo del modo siguiente: el fracaso del ataque de los movimientos históricos de vanguardia contra la institución arte, su incapacidad para reintegrar el arte a la praxis vital, acarrea la subsistencia de la institución arte como algo separado de la praxis vital. Así pues, lo que refiere a la categoría de obra no sólo es restaurado a partir del fracaso de la intención vanguardista de reintegrar el arte a la praxis vital, sino que incluso se amplía; el *objet trouvé*, la cosa, que no es el resultado de un proceso de producción individual, sino el hallazgo fortuito en el cual se materializa la intención vanguardista de unión del arte y la praxis vital, hoy es reconocido como obra de arte. El *objet trouvé* ha perdido su carácter antiartístico, se ha convertido en una obra autónoma que tiene un sitio, como las demás, en los museos. La restauración de la institución arte y la restauración de la categoría de obra indican que la vanguardia hoy ya es historia; los happenings (que podríamos llamar neovanguardistas), por ejemplo, ya no pueden alcanzar el valor de protesta de los actos dadaístas, independientemente de que puedan ser planeados y llevados a cabo con una mayor perfección. Esto se explica por el hecho de que el medio propuesto por los vanguardistas se ha perdido, desde entonces, una parte considerable de su efecto de shock. Dicho brevemente: **la neovanguardia institucionaliza la vanguardia como arte y niega así las genuinas intenciones vanguardistas.** Esto es cierto al margen de la conciencia que tenga el artista de su actividad, y que muy bien puede ser vanguardista. Pero, en lo que concierne al efecto social de la obra, este ya no depende de la conciencia que el artista asocie con su obra, sino del *status* de sus productos. El arte neovanguardista es arte autónomo en el pleno sentido de la palabra, y esto quiere decir que niega la intención vanguardista de una reintegración del arte en la praxis vital. Incluso los esfuerzos por una superación del arte devienen actos artísticos, que adoptan carácter de obra con independencia de la voluntad de sus productores.

Adorno hace de lo nuevo la categoría del arte moderno, de la renovación de los temas, motivos y procedimientos artísticos establecidos por el desarrollo del arte desde la admisión de lo moderno. Piensa que la categoría se apoya en la hostilidad contra la tradición que caracteriza a la sociedad burguesa capitalista. La novedad como categoría estética ha sido propuesta por los modernos desde hace mucho tiempo, incluso como programa; se llama novedad a la variación dentro de los estrechos límites de un género, la novedad surge como efecto calculado y establecido. Adorno llama la caracterización de lo moderno a la ruptura de una tradición. Lo que distingue la aplicación de la categoría de lo nuevo en lo moderno de cualquier aplicación precedente, enteramente legítima, es la radicalidad de su ruptura con todo lo que hasta entonces se considera vigente. Ya no se niegan los principios operativos y estilísticos de los artistas, válidos hasta ese momento, sino la tradición del arte en su totalidad. No se le oculta a Adorno, desde luego, que la novedad es la etiqueta bajo la que el mercado ofrece siempre a los consumidores las mismas mercancías. Su argumentación se hace discutible cuando proclama que el arte se “apropia” del mercado de los bienes de consumo. Para Adorno, pues, la categoría de lo nuevo es la necesaria duplicación en el ámbito artístico del fenómeno dominante en la sociedad de consumo, este solo puede consistir ya que las mercancías que se producen también son vendidas; según él, el arte también está sometido a esta presión, con lo cual espera ver en la ley que domina en la sociedad la propia resistencia contra ésta. Sin embargo, hay que tener en cuenta que en la sociedad de consumo la categoría de lo nuevo no es substancial, sino que se queda en la apariencia. No designa la esencia de la mercancía, sino la apariencia que se le impone artificialmente (pues lo nuevo en la mercancía es solo la presentación). Cuando el arte se acomoda a esa superficialidad de la sociedad de consumo, hay que reconocer con pesar que debe servirse precisamente de tal mecanismo para oponer resistencia a la propia sociedad. Lo que Adorno llama “imitación de lo endurecido y lo extraño” podía haberlo inspirado a Warhol: la reproducción de 100 latas Campbell’s implica resistencia contra la sociedad de consumo sólo si se quiere entender así. La neovanguardia, que recupera la ruptura vanguardista con la tradición, tiende a admitir insensatamente cualquier pretensión de sentido. El concepto de lo nuevo no es falso, pero sí general e inespecífico, para la radicalidad de la ruptura de la tradición a la que debe referirse. Y apenas sirve, tampoco, como categoría para la

descripción de las obras de vanguardia, no solo por ser general e inespecífico, sino incluso porque no ofrece la posibilidad de distinguir entre la moda (cualquiera) y la innovación históricamente necesaria. La consecuencia de ello es que ningún movimiento artístico puede ya hoy alzarse con la pretensión de ocupar, como arte, un lugar históricamente superior al de otro movimiento. De manera que la neovanguardia, al alzarse con esta pretensión, solo puede honrarla, porque ya fue realizada en un período anterior. Contra la aplicación de técnicas realistas ya no se puede argumentar hoy aludiendo al nivel histórico de las técnicas. Si Adorno argumentó así, ello muestra que como teórico pertenece a la época de los movimientos históricos de vanguardia. Prueba de esto es que vio los movimientos de vanguardia no como algo histórico, sino como algo vivo incluso en el presente.

El azar

Los **surrealistas** entienden por “**azar objetivo**” los acontecimientos que siguen un patrón básico: dos sucesos se ponen en conexión en base al hecho de que muestran una o más coincidencias. Los surrealistas constatan la **coincidencia**, que remite a un sentido no captable. El azar se da pues “de por sí”, pero exige por parte de los surrealistas una orientación que permite observar la coincidencia de elementos semánticos en sucesos independientes entre sí.

Valéry ha observado correctamente que el azar se puede provocar. Para lograr un resultado azaroso basta con elegir un objeto de entre una cantidad de objetos similares. Entonces los surrealistas, en realidad, no producen azar, aunque dedican mucha atención a lo que cae fuera de toda expectativa, y permiten señalar “azares” que, a causa de su insignificancia (su falta de relación con los pensamientos dominantes de los individuos) pasarían desapercibidos. A partir de la constancia de que en una sociedad ordenada conforme a la racionalidad de los fines, la posibilidad de desarrollo de los individuos está siempre limitada, los surrealistas tratan de descubrir momentos de imprevisibilidad en la vida cotidiana. Su atención se dirige, pues, hacia fenómenos que no tienen cabida en el mundo de la racionalidad de los fines. El descubrimiento de las maravillas de lo cotidiano representa, evidentemente, un enriquecimiento de las posibilidades de experiencias del “hombre urbano”; sin embargo, está ligada a un tipo de conducta que renuncia a las iniciativas en favor de una predisposición universal a la impresión. Los surrealistas no se dan por satisfechos con ella, y buscan la provocación de lo excepcional. La fijación por determinados lugares (lieux sacrés) y su esfuerzo por una mythologie moderne muestran que lo que ellos pretenden, dominando el azar, es poder repetir lo extraordinario.

El aspecto ideológico de la interpretación surrealista de la categoría de azar no reside en el intento por dominar lo extraordinario, sino en la inclinación a ver en el azar un sentido objetivo. Para los surrealistas, sin embargo, hay un sentido en las cosas azarosas, en las constelaciones de sucesos, al que ellos se refieren como “**azar objetivo**”. Aunque el sentido no se deje determinar, no van a cambiar las expectativas surrealistas, pues esperan encontrarlo en la realidad. No se critica la finalidad de la sociedad burguesa capitalista, que hace del beneficio el principio dominante, sino la racionalidad de los fines en general. Así el azar, al que los hombres están sometidos de modo completamente heterónimo, se convierte paradójicamente en la clave de la libertad.

Hay una aplicación de la categoría de azar distinta a la que hemos visto hasta ahora, que localiza el azar en la obra de arte y no en la realidad, en lo producido y no en lo percibido, pues el azar puede producir de muy distintas maneras. Podemos distinguir entre **producción inmediata o mediada del azar.** La primera surge en la pintura durante los años cincuenta, con movimientos como el tachismo, el action painting y algunos otros; la realidad ya no es formada ni interpretada: se renuncia a la creación intencionada de figuras en favor de un desarrollo de la **espontaneidad**; el azar abandona en buena medida la figuración. El pintor, liberado de toda presión y regla formal, se entrega finalmente a una subjetividad vacía. Por otro lado, tenemos la producción mediada de azar; esta ya no es el resultado de una espontaneidad ciega en el manejo del material, sino que es, por el contrario, fruto de un cálculo muy preciso. Pero el cálculo se refiere al medio; el producto es bastante imprevisible.

El concepto de alegoría de Benjamin

Habría que entender, más bien, que las formas artísticas deben su origen a un determinado contexto social, pero que no mantienen ningún vínculo con tal contexto ni con situaciones sociales análogas, que en contextos sociales distintos podrían asumir otras funciones. La investigación no debe centrarse en la posible analogía entre contexto primario y secundario, sino en las modificaciones sociales de la función de la forma artística.

Si se descompone el concepto de alegoría obtenemos el siguiente esquema:

- 1- lo alegórico arranca un elemento a la totalidad del contexto vital, lo aísla, lo despoja de su función. La alegoría es, por tanto, esencialmente un fragmento, en contraste con el símbolo orgánico;
- 2- lo alegórico crea sentido al reunir esos fragmentos aislados de la realidad. Se trata de un sentido dado, que no resulta del contexto original de los fragmentos;
- 3- Benjamin interpreta la función de lo alegórico como *expresión de melancolía*;
- 4- También alude Benjamin al plano de la recepción. La alegoría, cuya esencia es el fragmento, representa la historia como decadencia.

Al margen de que los **cuatro elementos del concepto de la alegoría** puedan aplicarse al análisis de obras de vanguardia, podemos comprobar que se trata de una categoría compleja, que ocupa un puesto especialmente alto en la jerarquía de las categorías para la descripción de las obras. Esta categoría reúne claramente dos conceptos de la producción de lo estético, de los cuales uno concierne al tratamiento del material (separación de las partes de su contexto) y el otro a la constitución de la obra (ajuste de fragmentos y fijación de sentido), con una interpretación de los procesos de producción y recepción (melancolía en los productores, visión pesimista de la historia en los receptores). Ya que permite distinguir en el plano del análisis los aspectos de la producción y el efecto estético, sin dejar por ello de pensarlos como unidad, el concepto de alegoría de Benjamin puede ser apropiado para ocupar la categoría central de una teoría de las obras de arte de vanguardia.

Una comparación de las obras de *arte orgánicas* con las *inorgánicas* (vanguardistas), desde el punto de vista de la estética de la producción, encuentra una herramienta esencial en lo que llamamos montaje, con el que coinciden los dos primeros elementos del concepto de alegoría de Benjamin. El artista que produce una obra orgánica (lo llamaremos en lo sucesivo clasicista, sin querer dar por ello un concepto del arte clásico), maneja su material como algo vivo, respetando su significado aparecido en cada situación concreta de la vida. Para el vanguardista, al contrario, el material sólo es material; su actividad no consiste principalmente en otra cosa más que en acabar con la “vida” de los materiales, arrancándolos del contexto donde realizan su función y reciben su significado. El clasicista ve en el material al portador de un significado y lo aprecia por ello, pero el vanguardista sólo distingue un significado vacío, pues él es el único con derecho a atribuir un significado. De este modo, el clasicista maneja su material como una totalidad, mientras que el vanguardista separa el suyo de la totalidad de la vida, lo aísla, lo fragmenta. El vanguardista reúne fragmentos con la intención de fijar un sentido (con lo cual el sentido podría ser muy bien la advertencia de que ya no hay ningún sentido). La obra ya no es producida como un todo orgánico, sino montada sobre fragmentos.

Lo que Benjamin llama **melancolía** es una **fijación en lo singular**, destinada al fracaso porque no responde a ningún concepto general de la formación de la realidad. La devoción por cada singularidad es desesperada, porque implica la consciencia de que la realidad se escapa como algo que está en continua formación. Es natural ver en el concepto de Benjamin la descripción de la mentalidad del vanguardista, al que ya no le está permitido, como al esteticista, transfigurar la propia carencia de función social. El concepto surrealista del *ennui* (del que “aburrimiento” es sólo una traducción parcial) apoyaría tal vez esta interpretación. También la segunda interpretación, la de la estética de la recepción, que da Benjamin del concepto de alegoría (la alegoría presenta la historia como historia de la naturaleza, o sea, como historia fatal de la decadencia) parece admitir una traducción al arte de vanguardia. Si se toma la conducta del yo surrealista como prototipo de conducta vanguardista, podemos comprobar que ahí la sociedad es reducida a la naturaleza. El yo surrealista pretende restaurar la originalidad de la experiencia tratando como natural el mundo producido por los hombres. De este modo, sin embargo, la realidad social está protegida contra el pensamiento de un posible cambio.

La obra de arte orgánica quiere ocultar su artificio. A la obra de vanguardia se aplica lo contrario: se ofrece como producto artístico, como artefacto. En esta medida, el montaje puede servir como principio básico del arte vanguardista. **La obra “montada” da a entender que está compuesta de fragmentos de realidad; acaba con la apariencia de totalidad.** Los momentos concretos de la obra de vanguardia tienen un elevado grado de independencia y pueden ser leídos o interpretados tanto en conjunto como por separado, sin necesidad de contemplar el todo de la obra. En la obra de vanguardia sólo puede hablarse en sentido restringido de “totalidad de la obra” como suma de la totalidad de los posibles sentidos.

El montaje

El montaje supone la fragmentación de la realidad y describe la fase de la constitución de la obra. Puesto que el concepto juega un papel no solo en las artes plásticas y en la literatura, sino que también en el cine, debemos averiguar a qué se refiere en cada medio concreto. El montaje de imágenes es la técnica operativa básica en el cine; no se trata de una técnica artística específica, sino que viene

determinada por el medio. En la pintura tiene el *status* de un principio artístico. No es casualidad que el montaje aparece históricamente vinculado al **cubismo**, el movimiento que dentro de la pintura moderna ha destruido conscientemente el sistema de representación vigente desde el Renacimiento. En los *papiers collés* de Picasso y Braque, realizados, durante los años de la Primera Guerra Mundial, hay siempre dos técnicas contrastadas: el “**ilusionismo**” de los fragmentos de realidad (un trozo de cesta, un papel pintado) y la “**abstracción**” de la técnica cubista con la que se tratan los objetos representados. Pegar papeles de periódico en cuadros supone un momento de **provocación**, aunque no debemos sobreestimarlos, pues al fin y al cabo los fragmentos de realidad están al servicio de una composición estética de figuras, y buscan un equilibrio de los elementos concretos como volúmenes, colores, etc. Podemos hablar fácilmente de una intención reprimida: se trata de destruir las obras orgánicas que pretenden reproducir la realidad, pero no mediante un cuestionamiento del arte en general como en los movimientos históricos de vanguardia. El intento apunta a la creación de objetos estéticos que prescindan de los criterios tradicionales.

Una teoría de la vanguardia tiene que partir del concepto de montaje tal y como queda implicado en los primeros *collages cubistas*. Lo que distingue a éstos de las técnicas de pintura desarrolladas desde el renacimiento, es la incorporación de fragmentos de realidad a la pintura, o sea, de materiales que no han sido elaborados por el artista. Con ello se destruye la unidad de la obra como producto absoluto de la subjetividad del artista. El pedazo de cesta que Picasso pega en un cuadro puede ser elegido teniendo en cuenta una intención de composición; como pedazo de cesta sigue formando parte de la realidad, y se incorpora al cuadro tal cual es, sin experimentar cambios esenciales. De esta manera, se violenta un sistema de representación que se basa en la reproducción de la realidad, es decir, en el principio de que el artista tiene como tarea la transposición de la realidad.

Bloch supone que un procedimiento puede tener efectos distintos en contextos históricos diferentes, y distingue así entre “*montaje inmediato*” (el del capitalismo tardío) y “*montaje mediado*” (el de la sociedad socialista). Adorno dijo que “la negación de la síntesis es el principio de creación” como definición del montaje; la negación de la síntesis expresa para la producción estética lo que para el efecto estético se llama renuncia a la reconciliación. Aplicando una vez más los descubrimientos de Adorno a los collages cubistas, podemos decir que en éstos se aprecia un principio de construcción, pero no una síntesis en el sentido de unidad de significado (piénsese en el contraste entre “ilusionismo” y “abstracción” al que nos referíamos antes).

La suposición de una necesaria armonía entre el sentido de las partes y el sentido del todo es condición básica en este tipo de recepción. Esta suposición (que es el rasgo decisivo de las obras de arte orgánicas) ya no rige para las obras inorgánicas. Las partes se “emancipan” de un todo situado por encima de ellas, al que se incorporaban como componente necesario. Pero esto quiere decir que las partes carecen de necesidad. La obra de vanguardia no produce una impresión general que permita una interpretación del sentido, ni la supuesta impresión puede aclararse dirigiéndose a las partes, porque éstas ya no están subordinadas a una intención de obra. Tal negación de sentido produce un **shock** en el receptor. Ésta es la reacción que pretende el artista de vanguardia, porque espera que el receptor, privado del sentido, se cuestione su particular praxis vital y se plantee la necesidad de transformarla. El shock se busca como estímulo para un cambio de conducta; es el medio para acabar con la inmanencia estética e iniciar una transformación de la praxis vital de los receptores. La problemática del shock, como pretendida reacción de los receptores, es su carácter inespecífico. La estética del shock plantea un problema más: la posibilidad de mantener a la larga un efecto similar; nada pierde su efecto tan rápidamente como el shock, porque su esencia consiste en ser una experiencia extraordinaria. Con la repetición se transforma radicalmente, el shock es esperado. Las violentas reacciones del público ante la mera entrada en escena de los dadaístas son prueba de ello; el público estaba preparado para el shock por los relatos periodísticos, lo esperaba. Un shock de esta índole, casi institucionalizado, queda muy lejos de repercutir sobre la praxis vital de los receptores; es “consumido”. Así pues, la obra de vanguardia provoca en el receptor una ruptura análoga al carácter rompedor (la inorganicidad) de la creación. Entre la experiencia, registrada por el shock, de la inconveniencia del modo de recepción formado en las obras de arte orgánicas, y el esfuerzo por una comprensión del principio de construcción, se produce una fractura: la renuncia a la interpretación del sentido. Una transformación decisiva para el desarrollo del arte, provocada por los movimientos históricos de vanguardia, consiste en ese nuevo tipo de recepción nacido con el arte vanguardista. La atención de los receptores ya no se dirige a un sentido de la obra captable en la lectura de sus partes, sino al principio de construcción. Este tipo de recepción insta al receptor a aceptar que la parte, que en la obra de arte orgánica era necesaria por su contribución

a la constitución del sentido de la totalidad de la obra, en la obra de vanguardia consta sólo como simple relleno de un modelo estructural.