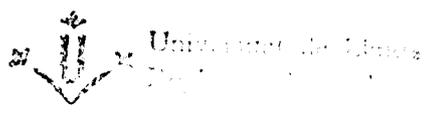


1033) - 1997 - 730U

1600133854X



TESIS DOCTORAL

19 DES. 1997

E: 7259

MODOS DE PRODUCCIÓN FIGURAL Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA

LOS PRIMEROS PASOS DE UN MODELO DIDÁCTICO

TOMO I



Vint i Plan
Jane Sureda
20/9/97

JUAN J. JOVÉ PERES

Departament de
Pedagogia i Psicologia
UdL

6. 4. UN CUADRO TAMBIÉN ES UN MUNDO. Y LA VIDA UN UNIVERSO DE MUNDOS

Acabamos de ver que el **mundo-marco del artista** puede presidir la realización de las obras.

Existe otra posibilidad, claramente compatible con la anterior. **Un cuadro puede ser visto, en sí mismo, como si de un mundo se tratara**¹.

El arte según SOURIAU es una "actividad instaurativa". Es tan esencial el proceso instaurador, es decir, el proceso constructivo de la obra, como el resultado final obtenido.

El artista crea sus obras como si de un **microcosmos** se tratara². Y al hacerlo debe atender a distintos aspectos: "la existencia física, la existencia fenomenológica, la existencia "reica (es decir, por interpretación perceptiva directa, o por ilusión figurativa); y la existencia trascendente" (SOURIAU, 1947). Es, en definitiva un universo.

Un universo que, según GOMBRICH, emerge, como sabemos, a través de los múltiples problemas que afronta el artista mientras lo realiza. Problemas de todo orden. Algunos dependientes del contexto histórico-cultural, de las desafiantes cuestiones que van surgiendo en el desarrollo histórico del arte. Otros propios del particular mundo del artista. Otros que emergen en el transcurso de la acción productiva.

Y ante tales múltiples problemas no queda otra opción que la aplicación de la estrategia del *trial and error*. Probar, ensayar, transformar, indagar, experimentar, en pos de la resolución de tales problemas. Es decir, la versión que POPPER aplica a la ciencia traspuesta al mundo del arte³.

¹ Y para algunos artistas, un cuadro debe ser concebido como un mundo emergente. En palabras de MIRÓ: "El cuadro debe ser fecundo, debe hacer que nazca un mundo" (Fundació Joan Miró, 1993).

² En su obra *Credo creador*, KLEE se refiere a sus obras como si fueran auténticos cosmos. Dice: "De los elementos abstractos se construye finalmente un cosmos formal" (ver CHIPP (1968), p. 205).

³ Puede encontrarse una versión sintética sobre las tesis de POPPER en MAGEE, B.: *Popper*, Barcelona, 1973.

En cuanto a los planteamientos de GOMBRICH, sus libros *Arte e ilusión* (1959) y su *Historia del arte* (1972) son especialmente ilustrativo.

Sobre la relación entre el mundo de POPPER y el mundo de GOMBRICH es muy clarificador el libro de LORDA (1991): *Gombrich: una teoría del arte*.

Una obra, pues, es, según GOMBRICH, el resultado de un mundo problemático abierto a la acción indagadora.

PAREYSON (1954) es otro de los autores que destaca por su afección al proceso constructivo de las obras. Él habla de "formatividad".

Mientras se produce la obra se inventa casi todo. Se inventan los contenidos; se inventan las reglas que regirán la obra, se inventa, incluso el *modus operandi*⁴. Y se inventa, también, el **microcosmos matérico** que la convierte en objeto perceptible⁵.

Lo cual significa que producción e invención actúan simultáneamente.

GIVONE (1988) caracteriza el enfoque de PAREYSON diciendo que **la obra se da a sí misma las reglas constitutivas.**

Cada obra es una aventura conformativa. En ella "están en juego los sentimientos del artista, sus valores, su visión del mundo; está en juego ni más ni menos que la realidad humana". Y "en el proceso de producción, **el artista continuamente juzga, sopesa, valora,** sin saber de donde viene el criterio de sus valoraciones, pero sabiendo con certeza que, si quiere conseguir algo, debe actuar siguiendo dichas valoraciones" (GIVONE, 1988, p. 152-153).

Todo lo cual presupone que, **mientras construye la obra, despliega mil y una narraciones** que atañen a todo lo imaginable dentro del ámbito del arte. **Temas, personajes, argumentos, antecedentes, guiños referenciales, significaciones de segundo nivel, y de tercero o cuarto, esceneografía, intencionalidad, emociones a plasmar, desequilibrios por ajustar, etc.:** todo ello, y mucho más, cabe en los **juegos narrativos** en los que se involucra su mente. **Un microcosmos en ebullición que alimenta el proceso constructivo.**

⁴ Consecuentemente, no debe extrañar que MATISSE (1972) se refiriese al camino seguido al producir sus obras de la siguiente manera: "Casi todos mis cuadros son una aventura y es esto lo que los hace interesantes" (p. 149).

Tampoco debe extrañar que MIRÓ, ante la pregunta que le lanzó RAILLARD: "¿Qué es el oficio?", respondiera: "Es como la ortografía. Pero no viene del exterior. No lo dicta lo que deseo expresar. No hay reglas de la gramática, ni de la sintaxis, no hay nada. Es preciso que haga mi trabajo y que me las arregle". (RAILLARD, 1977, p. 103). GOYA defendía lo mismo. Decía: "no hay reglas en la pintura" (ver ARAÑÓ (1991)).

⁵ BACHELARD, al caracterizar el quehacer del artista plástico, alude a éste como constructor de un nuevo mundo matérico, que surge desde el estado de *ensoñación* en el que se sitúa al producir sus obras (ver TRIONE (1989), p.106). Del mismo modo que el poeta crea un mundo a través de las palabras, el pintor crea con la materia que manipula un particular mundo surreal (en ningún caso reducible al mundoreal).

Consecuentemente, la *formatividad* conlleva que la realización de una obra equivalga a la **puesta en acción de todo un mundo. Un mundo abierto que bajo las riendas de su demiurgo, el artista, gira sobre sí mismo en pos de conseguir el *placet* estético final.**

Sólo dos cosas a matizar. Puede que la *formatividad* de PAREYSON se adecue especialmente al arte contemporáneo, y bastante menos al arte naturalista clásico, y sus aledaños.

Además, cierra demasiado el proceso constructivo de la obra sobre sí mismo, olvidando que las obras suelen formar parte de series y periodos, y que están presididos por mundos estéticos previamente edificados por el artista.

Por otra parte, la obra puede ser vista como mundo abierto y en acción desde otra perspectiva. Desde la perspectiva del espectador que la contempla.

La siguiente transcripción de un largo párrafo de PASSERON (1976)⁶ es especialmente transparente:

“la mirada está sometida a la regulación, histórica y psicológicamente variable, de los centros de interés. Mirar un cuadro es una operación perceptiva con las posibilidades intencionales más dispares. Puedo interesarme sobre todo por el sujeto, el tema, a menudosubrayado por el título, puede complacerme la gracia del desnudo, o bien la sangre de este *Ecce Homo*. Puedo referirme tanto al estilo, la mano del pintor (no estoy viendo una *Europa* raptada, que no me interesa gran cosa, sino un Rubens). Puedo preguntarme por la interferencia del partido plástico del pintor con el tema de que se trata, a veces después de muchos otros. Puedo intentar deducir de este tratamiento particular del tema, los índices de su pensamiento, de una ideología compartida por la época o por la clase social. Puedo dejarme invadir por la resonancia psicológica que provoca en mí fuero interno la presencia de esta tela ante mí; un choque emocional, un deseo de poseerla, una especie de cólera superior que me desfía a que haga lo mismo, en una palabra, dejar que vaya destilando lo que en mi conciencia resultará del dominio de la estética. Al igual que algunos historiadores, o como el periodista, puedo inclinarme por las circunstancias anecdóticas (o históricas) que han rodeado la creación de este cuadro: leo la noticia del catálogo (¡y cuantos son los que olvidan mirar la tela!) y me sorprende enterarme que esta *Limpia* fue bautizada por un poeta mediocre, que esta *Venus ante el espejo* fue apuñalada por un sufragista, o que Rembrandt pintó *Titus* sobre

⁶ Cit. por FURIÓ (1991), p. 144-145.

el boceto de una maternidad. Puedo compartir el apetito quirúrgico del lingüista y libramme a la autopsia psicológica del cuadro, como sistema que es. O dedicarme a la exégesis del psicoanalista, que descubrirá en sus formas simbólicas y a través de la oscilación metafórico-metonímica un sustituto del objeto perdido -el pene del padre- o del acontecimiento primordial -el coito parental-. ¿O bien voy a dejarme llevar por la concupiscencia de los ojos? Me complaceré en soñar con ese cuadro, casi hasta alcanzar la pasión posesiva del coleccionista, esta especie de polígamo de la pintura. Puedo incluso libramme a los cálculos del especulador, para quién esa "cosa sin precio" y que con todo es una mercancía, está dotada de la cualidad exorbitante de ser única". Etc.

Mirar un cuadro también conduce, pues, si el tiempo que se le dedica es el necesario, y la obra lo merece, al despliegue de todo un mundo hecho a base de múltiples narraciones entrecruzadas⁷.

Añadamos un detalle final respecto al artista. Éste que realiza la obra entre narraciones múltiples, de uno y otro género, cuando da por terminada la obra, hace algo que no suele ser frecuente entre los simples visionadores ocasionales de arte: seguir desplegando narraciones en torno a sus obras y su mundo. Incluso en el caso de que deje entre obra y obra un paréntesis de relajación, fácilmente emergerán espontáneas narraciones internas referidas a sus quehaceres artísticos.

No puede ser de otra manera. **Él, en cuanto artista, es también su propia obra.** Y esa se hace sin tregua mientras dura. Sigue sus propios procesos conformativos.

Quien opta de verdad por el arte gira sobre sí mismo toda la vida. La vida se hace arte. Y el arte cobra vida a cada instante.

La mente se hunde en un continuo fluir estético. Y la otra vida, la cotidiana, se convierte en mero devenir intrascendente.

Así fue la vida de madurez de MATISSE, de PICASSO, de KLEE, de MIRÓ, ..., y probablemente de todos los artistas que descubrieron que su

⁷ La cita sobre unas declaraciones de PICASSO, que, a pie de página, transcribimos en la pág. 142 sobre como se produce una obra y como se lee, deja bien clara su postura sobre este segundo aspecto. En su último tramo, la cita dice: "Y una vez terminado -el cuadro- sigue cambiando, de acuerdo con el estado de la mente de quien lo mira. Un cuadro tiene una existencia como una criatura viva". Toda una declaración de intenciones. Al contemplar las obras, hay que darles vida. Lo cual no significa otra cosa que dar vida a la propia mente.

universo personal lo era todo, o casi todo. Y sus mundos la prueba de que eran cuasi dioses⁸.

El tiempo les llevó a ser un universo de mundos.

Y los cuadros no fueron otra cosa que mojones del existir. Microcosmos circunstanciales y circunstanciados.

7. EL PRESENTE ETERNO Y EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Tras el periplo que acabamos de desplegar en torno a diversos aspectos sustantivos del arte, conviene que tomemos conciencia de la perdurabilidad de de estos aspectos, y, sobre todo, de que siempre se han encarnado en el seno de una amplia gama de multivariados *juegos de arte*.

7. 1. LOS COMIENZOS DEL ARTE

Tal como dice ALCINA (1982) a tenor de la educación artística que recibe el ciudadano medio, la única historia del arte digna de ser considerada como tal es la propia del arte occidental. Y muy especialmente la referida al arte naturalista y sus aledaños. El arte propio de la prehistoria, de los pueblos tribales o de las civilizaciones antiguas, pasa casi desapercibido.

Y sin embargo, este tipo de arte **alberga una riqueza inconmensurable.**

⁸ Autoatribución, la de considerarse como dioses, en alguna ocasión hecha explícita por alguno de ellos. KLEE en sus *Diarios* (KLEE, 1957) así lo afirma (ver en este mismo cap. la sección dedicada a KLEE). En cuanto a PICASSO, ROJAS (1984), reproduce dos manifestaciones de él que aluden a sí mismo como si de un dios se tratara: una reza así: "los pelos de mi barba, aunque separados de mí, son dioses como yo mismo", la otra es más escueta y directa: "yo soy Dios" (según testimonio, esta última, del escultor Apelles FENOSA que se la había escuchado en diversas ocasiones) (p. 192).

Evidentemente, este tipo de autoconsideraciones entroncan con la tradición romántica que asocian la creatividad artística con la creatividad propia de Dios. Para SCHELLING (1800), en palabras de GIVONE (1988), "lo absoluto, es decir, Dios, actúa artísticamente. Dios es el gran artista del mundo. El mundo es su obra" (p. 47) y "el Arte es el órgano de lo absoluto, de la revelación de la verdad" (p. 48). El artista, naturalmente, queda, pues, asimilado a la divinidad. Y su obra refleja la Verdad.

Debemos confesar, sobre este particular, que nuestra ignorancia previa ha convertido nuestro encuentro con este ámbito del arte, en un gozoso y enriquecedor hallazgo.

Con la ayuda de GIEDION y ALCINA hemos descubierto una **infinidad de juegos de arte de especial interés**, en razón de su variedad y riqueza expresiva, de su perfecta incardinación en los particulares mundos culturales en los que se practicaban y del hecho de desenvolverse en el terreno mixto del *persensar*.

Veamos algunos de la prehistoria, extraídos del libro de GIEDION: *El presente eterno: Los comienzos del arte*.

Las fig. 4, 5, 6 y 7 muestran cuatro obras hechas con arcilla blanda. La 4 corresponde a un dibujo realizado por LEMOZI con la intención de mostrar las graffías de la Sala de los Jeroglíficos de la cueva de Pech-Merle (p. 79). Graffías que fueron realizadas de la siguiente manera: tras embadurnar la superficie de la roca con barro, el artista fue deslizado uno, dos o más dedos sobre ella trazando líneas y más líneas. Unas, por

lo que parece, al azar, otras, simulando formas de animales.

La fig. 5 corresponde al dibujo de la cabeza de un toro realizada con la misma técnica (p. 336). Nótese como los trazos fueron hechos en unos casos con dos dedos, presumiblemente el índice y el medio, y otros con tres (con toda seguridad, los dos anteriores más el anular).



Fig. 4

En la fig. 6 aparece una serpiente enorme y un *Elephas antiquus*, además de unos trazados de significado irrecognoscible (p. 343).



Fig. 5



Fig. 6

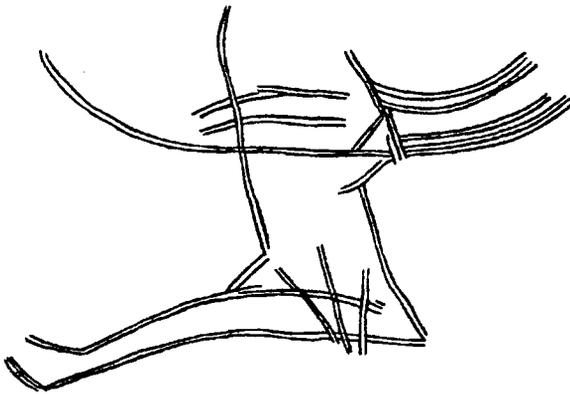


Fig. 7

Y en la fig. 7 queda reflejado parte de un cuerpo humano en disposición, según parece, de saltar o correr.

Un breve comentario. Sabemos como fueron trazados: la técnica, el procedimiento. Pero, ¿en qué contexto?, ¿con qué intencionalidad?

Todas estas obras fueron realizadas en cuevas, en rincones recónditos de ellas. Y fueron hechas, según cuentan los especialistas en la prehistoria, **con ocasión de algún ceremonial de magia, equivalente a un rito para conseguir beneficios y/o evitar penalidades.** Habitualmente: tener éxito en la caza y evitar que la muerte del animal que se pretende cazar pueda revertir en maleficio para sus cazadores y allegados.

La obra, pues, sólo tiene sentido en este **contexto mágico-ritual.**

Otro detalle: junto algunas de las figuras significativas aparecen misteriosos trazos, cuya función desconocemos. Pero seguro que la tuvo. En el seno del ritual desempeñan algún papel. Como seguramente lo tuvieron también las palabras que, mientras estos trazos tomaban cuerpo, fue profiriendo el dibujante.

En cuanto al mural del elefante y de la serpiente caben, evidentemente múltiples posibilidades: ¿se estaría pidiendo la colaboración del espíritu de la serpiente? ¿Serviría su enorme longitud, que casi envuelve al elefante, para garantizar el éxito en la caza? ¿Tendría como misión ahuyentar al espíritu del elefante muerto? ¿Podiera ser que se hubiese invocado a la serpiente para que el espíritu de ésta penetrase en el propio cuerpo de los cazadores a fin de conseguir desplazarse con sigilo hasta el elefante, y así sorprender herirlo de muerte más fácilmente?

Puede que alguna de estas posibilidades fuera la real. O quizás otra de bien distinta. **El mundo de la simbolización está abierto a mil posibilidades. Y según los marcos culturales y los devenires personales deriva hacia una u otra alternativa.** Y a veces la senda que toma son de lo más sorprendente.

En cuanto a la cuarta obra, la que muestra cuerpo humanos al que faltan la cabeza, los brazos y una de las piernas, decir que, como otras obras cavernarias, sólo presta atención a algunos de los elementos necesarios para el rito. La disposición de la pierna denota el salto o la carrera, y, seguramente, en la ceremonia servía para hacer explícita la demanda: saltar o correr como gamos a fin de alcanzar el éxito en la caza o, en caso de fracaso, de escapar raudamente antes de poder ser mal herido.

WORRINGER (1908) mantenía en *Abstracción y empatía*⁹ la tesis de que las fuentes más profundas de la creación artística, del tipo que él llamaba abstracta (con lo que quería significar no naturalista), eran **la ansiedad y el miedo del hombre, su angustia cósmica.** Este era el estado mental en el que vivía el hombre prehistórico. Su arte, su esquematismo figural, sus formas abstractas, le permitían encontrar una salida que, además, le reabría continuamente una ventana a la esperanza.

Pues, las obras antes presentadas, fueron realizadas en el seno de este mundo angustiado. **La magia, el rito y el arte funcionaban como una vía de alivio.**

⁹Curiosamente, este título, que se ajusta al originario del libro de WORRINGER, en la edición española realizada por la Ed. Fondo de Cultura Económica el término "empatía" ha sido substituido por "naturaleza". No debe extrañar, pues, que la cita del libro en la biografía final de nuestro trabajo conste este título que no se ajusta al anotado en el texto de esta página.

Esta particular manera de enfocar los *juegos de arte*, tuvo la virtud de crear, en muchos casos, las condiciones óptimas para abrir la expresividad a múltiples formas figurales. En el rito mágico el artista se hundía en un peculiar estado anímico, situado en la frontera de la conciencia y de la inconsciencia; empapado, a la vez, de densas vivencias emocionales. Es decir, el estado óptimo para que emerjan posibilidades expresivas nuevas. Las formas y volúmenes de las rocas, ayudadas por las oscilantes luces y sombras originadas por el fuego iluminador, se convertían a su vez en aliados del flujo mental. Y de aquellas formas y volúmenes surgían el lomo de un bisonte, la crin de un caballo o el esbozo de las astas de un ciervo. Lo demás podía ser simplemente dejar que la imagen surgida a partir de estas sugerencias parciales guiase la mano. Algo muy parecido, por cierto, a lo que acontecía en la mente de MIGUEL ÁNGEL cuando contemplaba los bloques de mármol antes de iniciar el vaciado, según él decía, de lo que sobraba (GOMBRICH, 1972).

ARP, el artista vanguardista, contaba, que una de las técnicas que había usado para producir ciertas obras consistía en **medio cerrar los ojos y dejarse llevar**. Algo parecido, asimismo a lo que hacía el artista cavernario ante la tenue y vibrátil luz de las llamas. Sólo que el contexto mental de éste, probablemente, era mucho más denso e intenso. ¿Cómo no iban a salir de sus manos algunas obras de arte que destacan por su fuerza expresiva y por su sutileza?

Naturalmente, descubrieron múltiples *juegos expresivos*. Veamos algunos. La fig. 8 (p. 370) muestra el perfil de dos animales, **un simple trazo que enlaza la cabeza del caballo con el cuerpo del ciervo consigue que surja un animal híbrido dotado de movimiento**. El nuevo animal parece haber sido captado en el instante mismo de girar totalmente la cabeza hacia atrás.

La fig. 9 (pág. 61) muestra una serie de símbolos pectiformes¹⁰ de animales. El juego figural consiste en este caso en producir mediante una estrategia filiforme una figura significativa, armoniosa y de fácil identificación.

¹⁰ Nombre usado para denominar este tipo de estilizaciones que guardan una clara semejanza con la estructura de los peines.

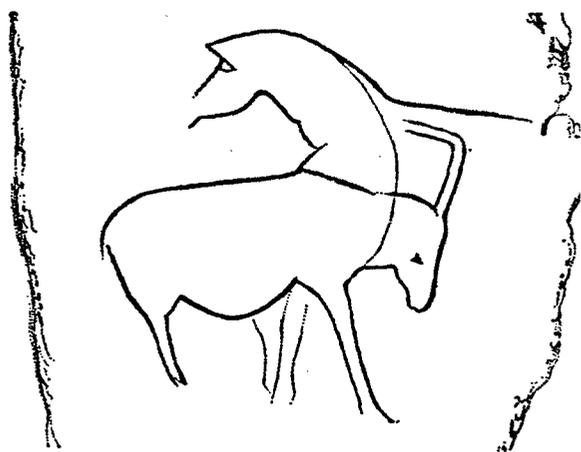


Fig. 8

La fig. 10 (pág. 96) presenta una escena de caza. En el *juego*, de una manera esquemática se describe un instante preciso. El cazador corre tras la presa después de disparar su flecha. El jabalí herido pasa, como consecuencia del mortal impacto de la flecha, de la posición de carrera a dar

una voltereta en el aire. Es un *juego* en el que se articula movimiento, es-pacio y tiempo.

La fig. 11 muestra una cierva dibujada casi enteramente mediante líneas rectas. El *juego* consiste en dibujar un animal estilizado a base de usar como estrategia la adición de líneas rectas definitoria del contorno (pág. 350).

La fig. 12 corresponde a una curiosa representación de mujer hecha a base de la adición de unidades figurales y configuraciones de tipo geometrizable. La naturaleza del *juego* salta a la vista (pág. 491).

La fig. 13 (pág. 561) presenta a un personaje híbrido, medio hombre, medio ciervo. GIEDION dice que se trata de un hechicero ejecutando una danza ritual de encantamiento. El *juego* es claro: construir una figura cruzada. Pero, el *juego* es mucho más sutil de lo que parece en primera instancia, pues no se trata de una simple adición de partes, como sucede en otras múltiples figuras cavernarias que obedecen al mismo planteamiento, sino que la figura es realmente un personaje híbrido no definido por simple adición, sino por reelaboración de la mayoría de los elementos. Lo cual sólo puede ser fruto de un potencial operacional extraordinario. Una muestra de lo que COLERITGE denominaba imaginación (por oposición a fantasía que consistía en la mera adición de partes previamente conocidas) (ver BEARDSLEY y HOSPERS (1990), p. 66).

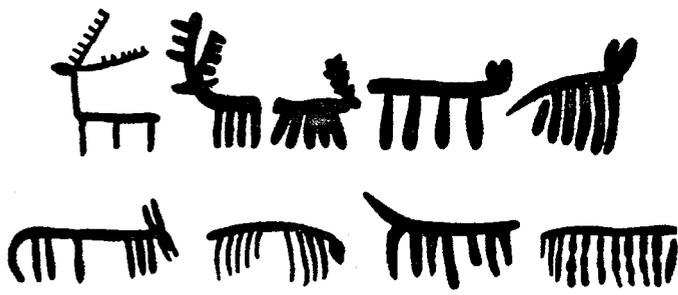


Fig. 9



Fig. 11

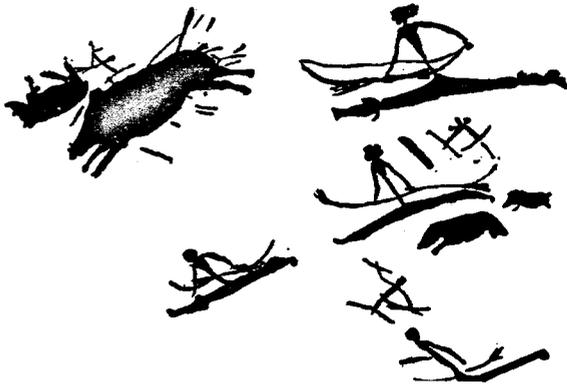


Fig. 10

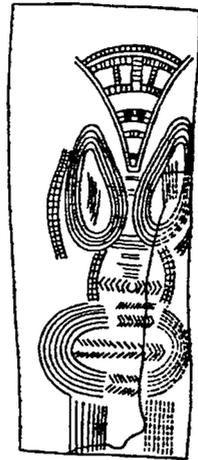


Fig. 12



Fig. 13

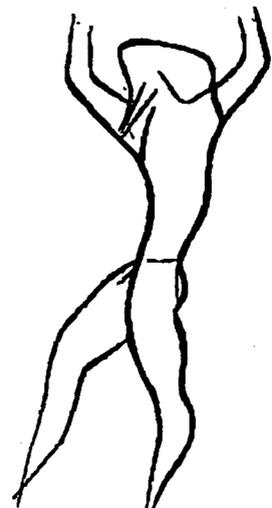


Fig. 14

La fig. 14 (pág. 566) corresponde a un personaje danzante. Huelga decir que la intencionalidad del *juego* apuntó a la consecución de una **figura estilizada, altamente expresiva**. Un *juego* muy semejante a los desplegados por MATISSE en torno al mismo tema.

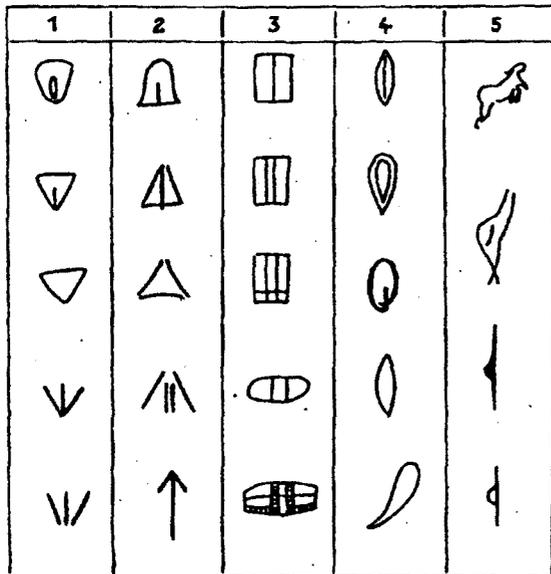


Fig. 15

La fig. 15 (pág. 229) muestra **tipos notablemente abstractos de vulvas y figuras femeninas**. Los más, resaltan los **atributos esenciales** de lo que representan. Fueron realizados según una **estrategia geometrizante, tendente a la máxima simplicidad**. Algunos entran de lleno en la categoría de **símbolos totalmente abstractos** -un tipo de símbolos que en seguida volveremos a encontrar-. Estas figuras eran usadas **en el seno**

de rituales vinculados a la procreación. Pueden ser consideradas como resultado de otro tipo de *juego* configurador.

Podríamos seguir presentando otros múltiples *juegos* de elaboración de figuras representativas, pero para acabar con el repertorio de los que hemos seleccionado, no estará de más que demos entrada a *juegos*, **figuralmente, abstractos**.

Líneas atrás vimos un *juego* que consistía en dibujar el cuerpo de una mujer a base de articular infinidad de elementos de tipo geométrico. Ahora vamos a mostrar figuras hechas también en base a **componentes de tipo geométrico**, sólo que en éste caso el objetivo no estribó en generar una figura representativa, sino todo lo contrario: **figuras absolutamente abstractas**. Los conjuntos presentados en la fig. 16 son de esta naturaleza.

Son, evidentemente, de concepción abstracta, pero todo hace suponer que ejercían la función de símbolos cuyo significado desconocemos.

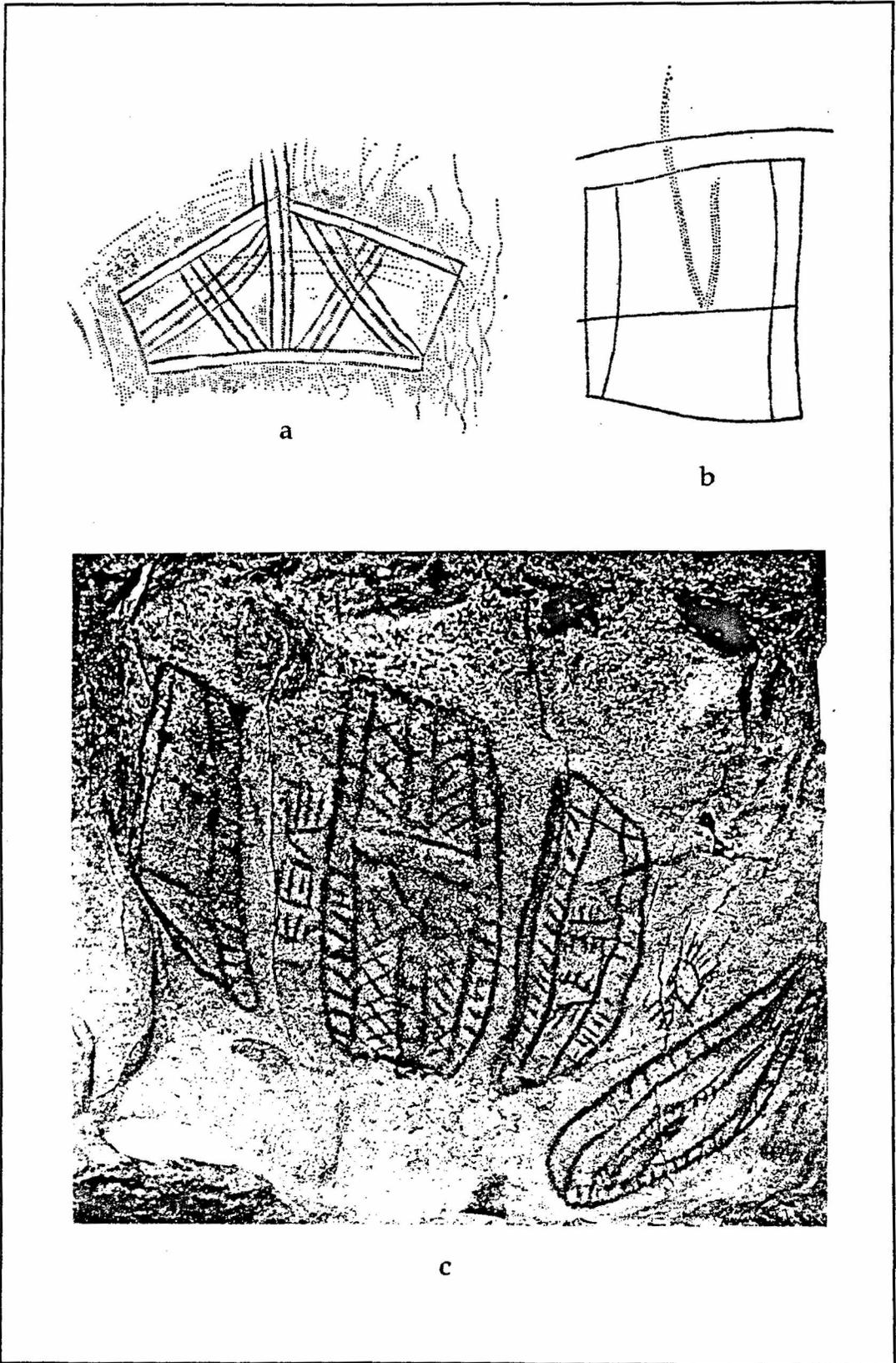


Fig. 16

Comenzamos este apartado mostrando unos *juegos* anclados en el mundo cultural cavernario. Explicamos, asimismo, que cada obra era el resultado de un microcosmos constructivo desplegado en el seno de una acción mágico-ritual. Y hemos terminado por mostrar que estas acciones condujeron al descubrimiento de múltiples *juegos figurales*.

Ahora vamos a añadir, a modo de ejemplo, otros tres *juegos* propios de civilizaciones considerablemente más evolucionadas que la cavernaria, presentados por ALCINA (1988) en su libro *Arte y antropología*.

Los navajos, con la finalidad de cubrir funciones religiosas y médicas desplegaban un curioso *juego* con pintura seca (arena blanca, conservada tal cual, más arenas coloreadas). El shamán, generalmente con unos pocos ayudantes, e incluso en ocasiones contando con la colaboración de algún asistente a la ceremonia ritual, esparcía regueros de arena que brotaban del puño semi-abierto. Con precisión milimétrica las diversas arenas coloreadas iban conformando una alfombra extraordinariamente sofisticada. El shamán no usaba ningún diseño auxiliar que dirigiera su ejecución. La alfombra de arena estaba prefigurado únicamente en su mente. Y desde allí dirigía con extraordinaria precisión la secuencia de acciones configuradoras.

Según cuenta ALCINA, en los casos de intervención médica, "cuando la pintura está terminada y después de ciertas ceremonias, el shamán coloca pellizcos de harina de maíz y polen en lugares clave como son las cabezas, las manos, y pies de las figuras, se cantan canciones y se murmuran oraciones: el paciente es colocado sobre la pintura de arena y se le da una infusión de harina de maíz, polen y arena de la pintura. Terminada la ceremonia, la pintura es destruida sistemáticamente" (COVARRUBIAS, 1954, pág. 233).

Otro de los *juegos* expuestos por ALCINA corresponde a los geoglifos de la Pampa de Mazda (Perú). En este desierto existen sobre el suelo uños inmensos y extrañísimos dibujos, construidos a base de apartar las piedras que cubren por natural el terreno. Las figuras, que obedecen a un peculiar e impactante estilo de tipo geométrico, fueron trazadas con una precisión extraordinaria, y, lógicamente, debieron ser el resultado de la transcripción, a escala gigante, de diseños figurales de tamaño reducido. La fig. 17 muestra algunos de ellos. La mayoría

representan figuras mitología. Y casi todas formas animales. Alguna es totalmente abstracta. También las hay de mixtas.

Dice ALCINA que debieron ser construidas a escala tan descomunal porque estaban encaminadas a establecer comunicación con los dioses. Éstos, desde la lejanía podrían de esta manera divisar los mensajes que serían imperceptibles de ser el tamaño reducido.

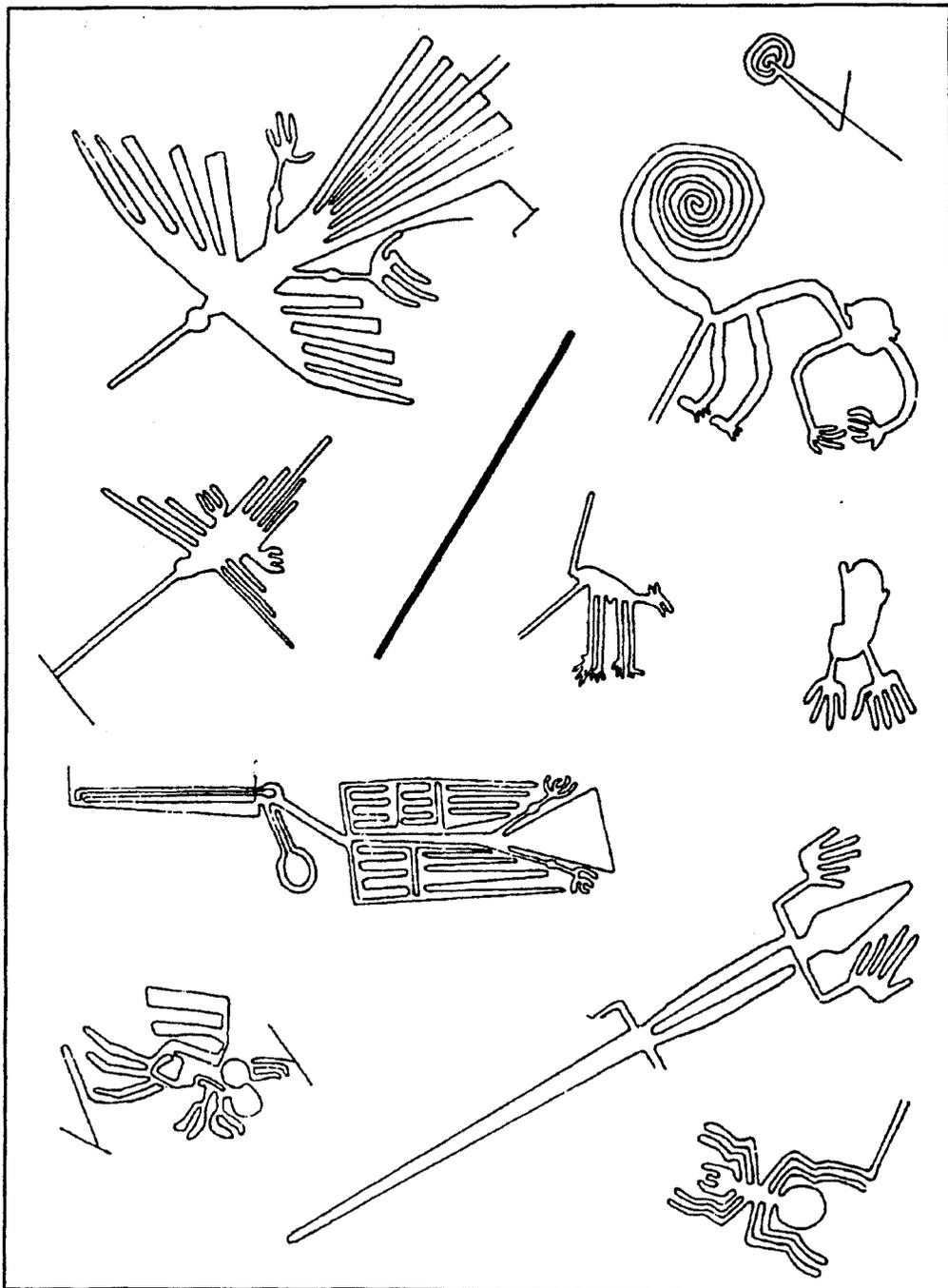


Fig. 17

Por nuestra parte, tras analizar las figuras, nos atrevemos a lanzar otra hipótesis. Nótese que todas las figuras reproducidas pueden ser descritas como un trayecto lineal continuo que tiene un comienzo y un final (final que en algún caso coincide con el comienzo). A veces una sola línea es la que marca tal trayecto. En otras figuras el trayecto está formado por líneas paralelas. ¿Por qué esta disposición? Nuestra suposición es que estas figuras debieron servir para canalizar circuitos procesionales de tipo ritual. Se entraba por uno de los extremos, se recorría toda la figura, y se salía por el otro extremo. En el intermedio, en algunas zonas del recorrido, de modo parecido a lo que sucede en los viacruces católicos, debían celebrarse ceremonias conexas a la cultura propia del pueblo que construyó las figuras.

Esta explicación facilita la comprensión del extraño diseño de las figuras, y que todas estén realizadas mediante un trayecto lineal continuo (ya sea unilineal o tubular).

El último *juego* al que vamos a referirnos gira en torno a la elaboración y uso instrumental de "pintaderas".

Las pintaderas eran sellos de cerámica de forma plana o cilíndrica. Tenían grabado uno a más dibujos. Se teñía la superficie grabada con pintura y luego se aplicaba ésta sobre diferentes partes del cuerpo. La pintadera plana dejaba impresiones discontinuas. Cada aplicación un dibujo. La cilíndrica originaba conjuntos figurales de tipo cíclico. A medida que la pintadera giraba sobre la piel, iban apareciendo, de manera reiterada, los dibujos que habían sido grabados sobre la superficie de aquella.

El arte de las pintaderas era eminentemente popular. Cada cual podía realizar sus propios diseños. Lo importante era conseguir **adornos corporales de alto nivel**. Naturalmente, bajo estas premisas no podían sino emerger **infinidad de diseños**. La invención sin límite. Un campo de experimentación figural abierto al infinito.

La fig. 18 presenta una pequeña muestra en la que alternan figuras representativas y figuras abstractas.

En resumen, tras todo lo expuesto algunas conclusiones se imponen. El arte de los pueblos que se suelen considerar como poco evolucionados culturalmente, se ha caracterizado por estar especialmente **integrado a la cultura** en la que se incardinaba. Y en su

conjunto, ha ocasionado una diversidad inmensa de enfoques figurales alternativos. Cada uno de ellos surgido en el seno de peculiares *juegos enmarcadores* que, por sus peculiares características, creaban el contexto adecuado para la creación figural.

Por otra parte, exceptuando algún que otro *juego* de índole básicamente decorativista (caso de los *juegos con pintaderas*) la mayoría de los *juegos* se incardinaban en el ámbito de lo mágico-ritual o religioso. Apuntando a dimensiones trascendentes, y garantizando siempre que el sistema de valores propio de la cultura quedase preservado y potenciado.



Fig. 18

Además, los *juegos de arte*, aunque a veces eran desplegados en solitario, contaban siempre con el respaldo y la sintonía espiritual de la comunidad. Incluso, en algunos casos, eran desplegados de forma cooperativa.

Estaban perfectamente integrados a la vida comunitaria y eran uno de sus soportes básicos. Contribuían a crear la cohesión social básica.

7. 2. EL PRESENTE ETERNO

El libro de GIEDION que nos ha servido de base de documentación de buena parte del apartado anterior se titula *El presente eterno*. Es evidentemente un título impactante. Él lo justifica de tres maneras distintas: por una parte, explica que los artistas cavernarios tenían un absoluto respeto a las obras de sus antecesores. Generación tras generación usaban los mismos **santuarios mágico-rituales**, es decir, las mismas cuevas. Y en ellas desplegaban sus ritos; con suma frecuencia, sobre las mismas superficies anteriormente ya pintadas, o grabadas, - cosa que ocasionaba numerosos entrecruza-mientos figurales-. Tenían un respeto absoluto por las obras anteriormente hechas. Éstas eran sagradas. Tan sagradas como el espacio-santuario enmarcador. No podían, por tanto ser dañadas, y menos destruidas.

En razón de estas superposiciones, que convertían **la superficie figural en un espacio plástico situado fuera del tiempo**, en el que el pasado se fundía con el presente, y en el que el futuro estaba destinado a ser incorporado a lo previamente hecho, sin ningún tipo de marca temporal, el arte formaba parte de un presente eterno.

La segunda justificación del título, dada por GIEDION, es la que a nosotros más nos interesa. Subraya el hecho de que lo sustantivo del arte está ya presente desde los inicios de la producción figural¹¹. Y es que, tras todo lo explicado sobre el arte cavernario, queda claro que **representación, abstracción, simbolización, expresión vivencial, diversificación de la figuración-expresión, uso de estrategias expresivas múltiples, creatividad, juego, decorativismo, funcionalidad comunitaria, implantación y vivificación del marco cultural, trascendencia, todas ellas características sustantivas del arte, estaban presentes en él.**

Ello explica porqué, el arte africano, y con él el arte de culturas consideradas exóticas o primitivas desde la perspectiva occidental, pudo tener tanta trascendencia en la génesis de la **revolución copernicana experimentada por el arte vanguardista a principios de siglo.**

Por fin, con la ayuda del modos de enfocar el arte muy distanciados del naturalismo, era posible entrever el magnífico futuro que podía derivarse de la ruptura de las amarras que mantenían

¹¹ La misma tesis defendida por GUICHARD-MEILI (1966). Dicha tesis da nombre a uno de los capítulos del libro que reza así: "El arte moderno no tiene edad".

enjaulada a la creatividad. Es decir, el imperioso afán surgido con el romanticismo de subjetivizar y diversificar al máximo la expresividad, liberándola de las ataduras de la cultura establecida, podía vislumbrar un horizonte plenamente esplendoroso. Las vanguardias son, en gran medida, la consecuencia de esta ayuda y de este horizonte.

El presente eterno, el presente eterno en el que cohabitaban, como decíamos líneas atrás: representación, abstracción, simbolización, expresión vivencial, diversificación de la figuración-expresión, uso de estrategias expresivas múltiples, creatividad, *juego*, decorativismo, funcionalidad comunitaria, implantación y vivificación del marco cultural y trascendencia, podía reencarnarse y abrirse a nuevas posibilidades.

Finalmente, la tercera justificación del título "el presente eterno", apunta al hecho de que pueden encontrarse **múltiples paralelismos entre los sistemas figurales usados por artistas de culturas arcaicas y los sistemas correspondientes al arte contemporáneo**. GIEDION identifica estos paralelismos en obras de MIRÓ, KLEE, LEGER, BRAQUE, CHAGALL, PICASSO y LE CORBUSIER.

De todas maneras, los paralelismos por él destacados son, a nuestro parecer, de escaso relieve. Y la razón de ello no estriba en que no existan, sino en el uso de un sistema de búsqueda de semejanzas poco elaborado. Al carecer de un método mínimamente riguroso de análisis de la naturaleza de las construcciones figurales, los paralelismos responden en algunos casos a simples impresiones generalistas sobre el aspecto que presentan las imágenes, y, en otros, a analogías de escasa entidad.

7. 3. EN DEFENSA DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

LÉVI-STRAUSS¹² no tenía especial predilección por el arte vanguardista. Estaba tan empapado de arte de culturas arcaicas y, tan atado a la exquisita tradición del arte naturalista de la cultura europea, que tuvo enormes dificultades para aceptar y entender el camino tomado por los artistas vanguardistas.

¹² Ver, por ejemplo, CHARBONIER (1961).

Los vanguardistas, a su parecer- según explica en una serie de entrevistas que le hizo CHARBONIER (1961), y que nosotros utilizamos como fuente de información básica para explicar su pensamiento sobre arte-, atentaban contra algo sustantivo en éste. **El arte debe ser lenguaje, auténtico lenguaje, y no como sucede entre los vanguardistas: seudolenguaje.**

Un lenguaje es un instrumento social. **Es compartido por una comunidad. Y sirve de vehículo de expresión y comunicación.** Debe ser soporte y plasmación de la cultura. Debe servir para vitalizar a ésta.

Los artistas de vanguardia lo que hacen es entretenerse en simples juegos infantiles. Viven al margen de la comunidad, y buscan no comunicarse mediante un lenguaje compartido, sino crear sus propios **pseudolenguajes.** Pseudolenguajes que propenden, además, a desvincularse de la semántica de la cultura, o a crear una de particular que impide su comprensión generalizada. **Amén de dejar de plasmar los valores que sustentan el edificio cultural.**

Sobre PICASSO afirma en la entrevista que está en un callejón sin salida, un callejón "que le obliga a hacer **juegos malabares con maneras diferentes unas tras otras, porque los signos no conservan, de un sistema de signos, más que a función formal, y hablando sociológicamente, no sirven para la comunicación en el seno de un grupo**" (p. 71).

Y en otro momento, refiriéndose a los artistas contemporáneos dice: "cada uno de ellos trata de analizar su propio sistema, de disolverlo, de agotarlo totalmente, lo cual lo vacía entonces de su función significativa, hasta quitarle su posibilidad de significar" (p. 71).

Por el contrario, **el arte de las sociedades arcaicas le merece los mayores plácemes.**

A modo de detalle ilustrativo de su postura, no me resisto a explicar una breve referencia anecdótica que aparece en la entrevista. Explica el caso de la intervención, en determinadas sociedades primitivas de la India, del brujo que acude a ayudar a un enfermo. **El brujo es a la vez mago, adivino, médico y pintor.** Cuando visita a un enfermo realiza una pintura sobre una de las paredes de la casa. Se presenta la víspera de realizarlo. Se le considera como huésped de la familia. Duerme en la casa. Durante la noche tiene "un sueño, cuyos episodios y detalles evocará minuciosamente en una pared de la casa"

(p. 60), usando el lenguaje figural propio de la cultura. Esta pintura se integra en el sistema de acciones rituales que el mago despliega a fin de sanar al enfermo.

El sueño surge desde lo profundo de la mente. Es significativo. Hay que interpretarlo. Y es fuente de la producción de la obra de arte por realizar.

Prescindiendo del detalle de que este *juego* de arte indio es un claro antecedente de ciertos *juegos* practicados por algunos artistas surrealistas, lo cierto es que LÉVY-STRAUSS nos está diciendo que el arte debe vivir encarnado en la sociedad. Debe ser significativo, funcional. Y el artista debe estar inmerso en la realidad cotidiana de la gente.

El circuito cerrado en el que viven los artistas debe desaparecer. Y deben recuperar la conciencia de su trascendente rol social.

Esta es su postura.

Una postura que nosotros vamos tomar como punto de referencia para mostrar otra manera bien distinta de abordar la cuestión.

La cultura ha dejado de existir como marco unificado que preside la conducta de la gente. **La sociedad moderna es multicultural.** Diversos sistemas culturales se entrecruzan de manera compleja. Y la gente tiene que aprender a navegar en este multivariado magma cultural. **La identidad personal, aunque para algunos puede ser el simple resultado de simples adscripciones particulares, suele ser el fruto de una intrincada construcción definida a partir de muy diversas, entrecruzadas e, incluso, difusas influencias.**

El arte refleja esta realidad. Los artistas vanguardistas construyeron su propia identidad artística navegando en un *maremagnum* de influencias. Y su camino particular fue construyéndose en base a los particulares avatares experienciales del día a día. Puede que se adscribieran durante algún tiempo a un *credo* artístico particular, pero, a la postre, la mayoría alcanzaron identidades expresivas marcadamente diferenciadas. Éste fue su camino.

Por ésto el panorama del arte contemporáneo es tan variopinto.

Para LÉVI-STRAUSS, juegos caprichosos intrascendentes. De niños. Para nosotros: riqueza cultural.

El problema estriba en como sacar provecho de ella.

GEERTZ, como recordarán (ap. 6. 2), interpretaba la cultura como si fuera un sistema abierto a mil negociaciones interpretativas. Pues ésta es la realidad contemporánea. Con el matiz añadido de que las negociaciones se instalan en torno a entrecruzamientos culturales complejos y difusos.

Naturalmente, una realidad social de ésta naturaleza plantea problemas peliagudos a la mente no cristalizada: la mente de los niños, de los adolescentes y jóvenes en proceso de formación, y de los adultos que se mantienen mínimamente despiertos ante las posibilidades existenciales que les ofrece el multivariado contexto envolvente.

El arte contemporáneo, en contraste con el enfoque dado al asunto por LÉVI-STRAUSS, puede convertirse en una fuente de riqueza inconmensurable.

Cada artista importante, desplegó su particular batalla personal orientada a la construcción de su propia identidad. Mil luchas personalizadas. Mil caminos recorridos. Y en el seno de ellos, encarnándose a raudales, los rasgos sustantivos que LÉVI-STRAUSS demanda al arte.

Es verdad que algunos artistas se instalaron en un caparazón que les aislaba de los avatares sociales y de los problemas existenciales básicos, pero no resulta difícil encontrar ejemplos de lo contrario. Además, si uno destacó por subrayar los aspectos X, otro lo hizo con los S; y otros con los A, R, N, H, T, G, etc. Es decir, mucha más riqueza que la que pueda albergar cualquier particular cultura de naturaleza unificada y uniformizadora.

Por otra parte, conviene no olvidar, que la diversidad bien administrada, no tiene porque estar en contradicción con la mayoría de los valores supremos que han tomado cuerpo en el arte de otros tiempo, y que LÉVI-STRAUSS encuentra a faltar en el mundo contemporáneo.

De todas maneras, nuestra exaltación de la riqueza cultural del mundo contemporáneo no puede llevarnos a caer en la ligereza de no ser conscientes de un problema de crucial importancia, que socava tan ricas posibilidades: el problema del deficiente papel desempeñado por el sistema educativo a la hora de ayudar a los miembros de la sociedad en proceso de construcción de su identidad, a conseguirla de buen nivel.

Problema que, respecto al arte, conlleva que los escolares cuando abandonan la escuela estén escasamente formados. Y su identidad artística no sea otra cosa que superficialidad amasada con espontaneísmo, estereotipia e ignorancia¹³.

En el capítulo dedicado a educación artística volveremos sobre esta cuestión.

Finalmente, tras elogiar al arte contemporáneo, no podemos pasar por alto que algunos de los reparos que LÉVI-STRAUSS ponía al arte vanguardista, nosotros propendemos a aplicarlos a gran parte del arte **postvanguardista**, en razón de que bastantes de las propuestas artísticas recientes parecen edificadas sobre arena insubstancial.

Y es que tras aproximarse uno a los universos artísticos elaborados por las figuras señeras del arte de nuestro siglo, la obra de muchos de los artistas de reciente hornada parecen estar alimentadas por mentes de escasa entidad.

Quizás sea ello debido al batiburrillo cultural en el que estamos inmersos, que al infiltrarse en su mente la sume en la inconsistencia. Quizás sea debido a que la construcción de identidades enriquecidas exige ímprobos esfuerzos a los que no estamos habituados. Quizás sea debido a lo que antes apuntábamos: al deficiente papel desempeñado por las instituciones encargadas de facilitar la construcción de la mente.

Puede que sean las tres cosas juntas.

Pero lo que es claro es que nunca jamás tanta riqueza había estado al alcance de la mano.

7. 4. UN CASO PARADIGMÁTICO: EL UNIVERSO DE PAUL KLEE

El caso de KLEE poco tiene que ver con arenas insubstanciales. Antes al contrario, KLEE destaca como ninguno por su afán de **convertir su propia mente en la garantía suprema de que su arte merecería entrar en el Parnaso**. Y para conseguirlo nada mejor que

¹³ Las razones que subyacen a esta apreciación serán expuestas con amplitud en el cap. IV dedicado a la cuestión didáctica.

Y la constatación de que es una realidad se hará patente cuando presentemos en el cap. VII los resultados obtenidos por diversas alumnas al aplicárseles una prueba sobre sus capacidades expresivas (ver ap. 2. 2).

tender sus ávidas manos a todas las riquezas culturales puestas a su alcance.

7. 4. 1. EL DESEO DE SER COMO DIOS

Sus *Diarios* (KLEE, 1957) son sumamente clarificadores. A los 19 años ya tenía muy claro que lo esencial era **convertirse en un auténtico ser humano**.

A los 23 escribía: "mi destructora autocrítica se basa, no obstante, en mi crecimiento espiritual (...) Lo más importante no es tampoco pintar cosas de prematura madurez, sino que debo ser ante todo hombre, o tratar de serlo. El arte de domeñar la vida constituye la condición fundamental para todas las manifestaciones del futuro, ya se trate de pintura, escultura, tragedia o música" (p. 97).

Algo más adelante, tras aludir a que "se irá construyendo por si sola una concepción del mundo", confiesa: "quiero ampliarme, hasta que el horizonte intelectual se haya estructurado, con lo que la complejidad, ordenándose automáticamente, volverá a simplificarse".

KLEE tenía un objetivo absolutamente prioritario: la **autoconstrucción personal**. Pero una autoconstrucción especialmente exigente. Tan exigente que el referente no es otro que el mismísimo Dios. Quiere ser como Dios. Quiere como él instalarse en el centro de la Creación.

En realidad, ésta, la Creación, ocupa el lugar de Dios.

El **Universo es Creación**. Todas sus esferas (el mundo mineral, el mundo vegetal, el mundo animal, el mundo humano, el reino de los astros, del cosmos, el reino de los seres intermedios situados entre los humanos y el gran Todo (en la **mitología kleeniana** identificados como ángeles y demonios)) atestiguan que lo esencial es la diversidad, la creatividad.

Todo está en devenir continuo, abierto a nuevas posibilidades. Nada está cerrado a perpetuidad. "El devenir está por encima del ser" (p. 237).

Por tanto, él mismo, Paul KLEE, no es otra cosa que un ser en **continua transformación**. En proceso abierto de humanización sin posible final. Un aspirante a ser como Dios: **flujo creativo que se encarna en los múltiples reinos del gran Todo**.

Un aspirante a ser como Dios que a veces se siente Dios. "Yo soy Dios. Tanta substancia divina está en mí acumulada que no puedo morir. Mi cabeza arde como para estallar. **Quiero sacar uno de los mundos que ella alberga.** Y ahora he de sufrir antes de llevar a cabo la tarea" (p. 51).

Tenía 21 años cuando escribió este párrafo en su diario. Era Dios, **se disponía a sufrir a fin de poder alumbrar más adelante uno de los mundos que, en fase de ebullición generadora, albergaba su mente.**

Pero era un dios humano que debía madurar antes de poder atestiguar que era como Dios. Aspiraba a alcanzar el privilegio de **instalarse en el centro de la Creación.** Soñaba en poder abarcar como Dios todo el Universo, con sus múltiples reinos o mundos. Y aspiraba a que unos y otros se fundieran en un todo interdependiente: **el gran Todo.**

Pero, ¿cómo conseguirlo? Naturalmente, a través del devenir. De un devenir autoconstructivo.

En primer lugar, a través de la **reclusión en sí mismo.** La soledad como máxima aliada. La interiorización. La espiritualización. Sí, pero pletórica de humanidad y empapada de todo lo existente. Es decir, empapada de vida, y, sobre todo, de **cultura,** pues ésta es la gran vía abierta al enriquecimiento sin fin.

Sobre este particular, los diarios son, de nuevo, absolutamente anonadantes. KLEE leía como un descosido. Todos los grandes títulos de la literatura universal aparecen en ellos reflejados.

Pero más allá de la literatura, otras artes circulan por sus páginas con la misma fluidez y abundancia que aquella. La artes plásticas, por un lado. La música, por otro.

Sector éste, el de la música, que merece ser subrayado. KLEE tocaba el violín. Y a un gran nivel. Toda su vida vivió la música como intérprete y como auditor. Toda una pasión.

Un detalle significativo. Tenía la costumbre de tocar el violín, sobre todo BACH y MOZART, durante una hora antes de ponerse a pintar o dibujar. Era una manera de crear el estado anímico indispensable para instalarse, como Dios, en el centro de la Creación. A parte de ser la música uno de los contrapuntos esenciales para definir, como luego tendremos ocasión de comprobar, su estética plástica.

Todo está relacionado con todo. Pero la música y la poesía merecen ser esparcidas por doquier. Son una buena parte del alma de la estética kleeniana.

Total que KLEE, era músico, poeta, dibujante y pintor. Pero era, también, filósofo. Y respecto a la teorización sobre el arte, un profundo pensador que, a pesar de haber escrito poquísimo, nos ha dejado páginas indispensables para entender la naturaleza del arte contemporáneo: *Credo creativo* (1920) y el texto de la *Conferencia de Jena* (1924).¹⁴

Era pues, a todas luces, un émulo de Dios. En realidad, puede que alcanzase a ser, tal como sucedía con los ángeles que dibujó en sus últimos años, un ser intermediario entre la Tierra y el gran Todo. Es decir, si nos atenemos a la razón y sentido de estos seres, que "atraviesan la vida y la muerte" y que "han alcanzado la transformación de lo visible en invisible (...) un grado mayor de realidad", KLEE habitaba en un reino distinto al común de los mortales. Un mundo en el que lo visible, las apariencias de las cosas, eran siempre trascendidas. Pues lo sustantivo no es ver sino hacer visible lo no visible¹⁵.

Todo ello da sentido al epitafio que se colocó en su tumba y que transcribe uno de sus más significativos párrafos: "dentro de este mundo no se me puede comprender pues tanto vivo con los muertos como con los no nacidos¹⁶ algo más cerca de la Creación de lo que es usual y ni con mucho suficientemente cerca".

¹⁴ Sobre estos textos, así como para aproximarse a la vida y obra de KLEE, son de especial relevancia los libros de GROHMANN (1954, 1985), GLAESEMER (1978) y DI SAN LAZARO (1957).

¹⁵ Además de en sus Diarios KLEE alude al objetivo de hacer visible lo invisible en un texto que escribió en 1920 y cuyo título es *Credo creador*. Comienza precisamente con estas palabras: "el arte no reproduce lo visible; más bien hace visible" (ver CHIPP (1968)).

Otros artistas han dicho cosas parecidas. BECKMANN, por ejemplo, en una conferencia pronunciada en 1938, dijo: "Lo que yo quiero mostrar en mi obra es la idea que se esconde detrás de la llamada realidad. (...): "Si quieres poseer lo visible, debes penetrar lo más profundamente que puedas en lo visible". (Ver CHIPP (1968)).

¹⁶ Probablemente KLEE se está refiriendo con la expresión "los no nacidos" a los seres engendrados por su mente, y que no han existido ni existirán jamás. No obstante, su inexistencia no anula el que puedan servir para poner al descubierto la naturaleza y trasfondo de los seres existentes.

7. 4. 2. EL PROCESO CREADOR

Pero bien, una vez introducidos en el universo de KLEE conviene que nos centremos en su obra, y, muy especialmente en sus dibujos, pues en ellos es donde queda reflejado a las mil maravillas su mundo.

KLEE fue sobre todo un dibujante. Un investigador empeñado en descubrir las mil y una maneras de plasmar su desbordante mundo mental. Conservó toda su obra gráfica perfectamente ordenada. Sólo muy excepcionalmente se desprendió de algún dibujo. Y tras las exposiciones siempre velaba por recuperar todo lo expuesto.

Aproximarse a su legado gráfico¹⁷ es una de las experiencias más deslumbrantes que se puede tener. Resulta inconcebible cómo una sola mente pudo alumbrar tanta **variedad figural**. DUCHAMP dijo una vez de él: "tenía tantas cosas que decir, que un KLEE no se parece jamás a otro KLEE" (GLAESEMER, 1986)¹⁸.

Pero, al margen de la infinita variedad de formas plasmadas en las obras, otro tanto hay que decir de los contenidos abordados. Dice GROHMANN (1954): "Il n'y manque presque aucun des domaines accessibles à l'esprit humain. Tout peut devenir sujet. KLEE est capable de représenter toutes les analyses, transformations et assimilations des règnes de la nature et des degrés de la conscience, même de traduire des données conceptuelles, métaphysiques, musicales ou d'actualité" (p. 152).

Y Georg SHMIDT¹⁹ durante la ceremonia fúnebre en memoria de KLEE celebrada en 1940 dijo que era "el artista más rico en experiencia humana y en potencia creadora de nuestro siglo" (p. 162).

Pero, ¿cuál era el secreto de KLEE? ¿De dónde sacaba tanta variedad?

MICHAUD (1954) en el prólogo que escribió para el estupendo libro de GROHMANN (1954) sobre KLEE, y que título "Aventuras de líneas", explica sus impresiones ante los dibujos de KLEE. Y los analiza

¹⁷ Por ejemplo, a través de los tres volúmenes de la magna obra de GLAESEMER (1978-1984).

¹⁸ GLAESEMER, J. (1986): "Dibujos de Paul KLEE", en *Paul KLEE dibuixant*, libro editado para la exposición sobre obras de KLEE, celebrada en el Museo Picasso de Barcelona. (Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 1986).

¹⁹ Citado por GROHMANN (1954).

como si fueran el resultado de múltiples aventuras en las que se ven envueltas las líneas al ser trazadas:

“Une ligne rencontre uneligne. Une ligne évite uneligne. Aventures des lignes.

(...) Un ligne rêve. On n’avait jusque-là jamais laissé rêver uneligne.

Une ligne attent. Un ligne espère. Une ligne repense unvisage.

Ligne de croissance. (...)

Voici une ligne qui pense. Une autre accomplit une pensée. Lignes d’enjeux. Ligne de décision.

Une ligne s’élève. Une ligne va voire. Sinueuse, une ligne de mélodie traverse vingt lignes de stratification.

(...) Une ligne s’enferme. Meditation. Des fils en partent encore, lentement” (pags. 7-8). (MICHAUD, 1954).

Evidentemente, la versión de MICHAUD es una versión poética. De todas maneras refleja la impresión que produce una colección de dibujos de KLEE. **Las líneas parecen desplegar mil juegos malabares.**

Ahora bien, si se atiende a las propias palabras de KLEE, ¿de dónde surgían tan multivariados *juegos* y de qué naturaleza eran? Surgían de “**la mano instrumento de una voluntad remota**” (GROHMANN, 1985, p. 52), o del inconsciente, o de la intuición, o del espíritu. Y su naturaleza se situaba en un terreno diverso al de la Naturaleza, aunque compartía con ella ciertos rasgos analógicos y algunas leyes comunes. Se situaba en el terreno en que era posible trascender lo visible, pues, “en el arte, **no es tan esencial ver como hacer visible**” (*Diarios*, p. 300).

De todas maneras, completando esta primera aproximación generalista a los procesos implicados en la producción de las obras, puede ser de interés prestar atención al siguiente párrafo, tomado de GROHMANN (1954), que enriquece enormemente la anterior versión de MICHAUD:

“Il y a de l’inconnu derrière toute chose. L’action de la ligne devient un petit romansoussa plume: “Qu’un premier mouvement actif (ligne) franchise le point mort! Après, halte, reprendre son souffle (ligne interrompue ou articulée par plusieurs arrêts). Regard en arrière pour voir où nous en sommes maintenant (contre-mouvement). Examiner mentalement les voies possibles (faisceau de lignes). Un fleuve va nous

arrêter; nous utilisons une barque (mouvement ondulatoire). Plus haut se serait présenté un pont (série d'arches) ... Nous traversons un champ labouré (plan strié)..." (p. 371).

Evidentemente, en estas palabras de KLEE, algunas cosas parecen claras. **La obra surge mientras se hace camino**²⁰. Y la figuración emergente obedece a razones tanto figurales, como narrativas y simbólicas. Mientras se despliega la obra, ésta queda **sembrada de símbolos por doquier**.

Lo cual no hace sino avalar la especial devoción que KLEE tenía por GÖETHE. Para éste, el principio está en la acción. Lo mismo, para KLEE²¹ y ²². Sólo que conviene añadir una pequeña matización: la acción desencadenada, surge ante el *ojo* avizor de una mente potente que, aunque sea a través de procesos no conscientes, saca provecho del curso de los acontecimientos, canalizándolos significativamente.

De todas maneras, sería engañoso convertir el texto que líneas atrás nos mostraba la manera de proceder de KLEE, en el modelo constructivo que generalmente usaba. Nada más alejado de la realidad. Pues sólo se trata de uno de los **infinitos juegos por él desplegados**. Su importancia estriba, sobre todo, en que nos permite subrayar que la obra es el resultado del particular curso seguido por el proceso creador.

El del *juego* explicado, hace un momento, era un curso centrado en lo narrativo. El propio de las obras que GROHMANN denomina del ciclo exterior; es decir, obras que se mantienen muy apegadas a la realidad vivida cotidianamente. Pero, otras obras, las del ciclo interior (que emergen desde el mundo interior profundo y apuntan a la trascendencia), y las del ciclo intermedio (que se instalan en el terreno en que se entrecruzan las dos modalidades anteriores) pueden ser desplegadas siguiendo trayectos ajenos al descrito líneas atrás.

²⁰ Con lo cual parece ratificar las tesis, vistas anteriormente, de FRANCASTEL y PAREYSON.

²¹ La siguiente cita, extraída de sus *Diarios*, es ilustrativa: "lo productivo es, pues, el camino, lo esencial; el devenir está por encima del ser" (p. 237).

²² PICASSO enfoca la producción de sus obras de la misma manera que KLEE. La obra se construye sobre la marcha. "Un cuadro no se piensa ni se organiza de antemano. Cambia mientras se hace, conforme cambia el pensamiento del pintor". Pero este camino abierto desplegado por el artista al producir la obra, es continuado por la mente de quien, luego, mire la obra. Prolongando la frase citada, dice PICASSO: "Y una vez terminado, sigue cambiando, de acuerdo con el estado de la mente de quien lo mira. Un cuadro tiene una existencia, como una criatura viva" (cita extraída de una entrevista que le realizó ZERVOS (1935).

Muy a nuestro pesar, los textos de KLEE, que prestan especial atención al proceso creador -además de los *Diarios*, los antes citados: *Credo creativo* (1920) y la *Conferencia de Jena* (1924)-, no nos han legado otros párrafos explicativos de otras vías seguidas por la acción creadora. Sólo generalidades como las aludidas líneas atrás: la mano conducida por una voluntad remota y el papel desempeñado por el inconsciente, la intuición o el espíritu. Y algunas otras como los siguientes:

- dibujar con la mano no diestra, o dibujar dando protagonismo en una misma obra a las dos manos puede enriquecer la expresividad;
- debe permitirse al lápiz realizar paseos inventivos;
- al realizar la obra hay que trabajar en múltiples direcciones a la vez;
- hay que introducir poesía en la obra;
- en las obras deben reflejarse ritmos y armonías (de modo análogo a como están estos elementos implicados en la música);
- debe convertirse en un conjunto polifónico;
- hay que evitar la literatura, es decir que la obra no debe traducir a figuras un texto previo, sino que por sí misma debe definir su ser y su contenido;
- hay que evitar el formalismo;
- debe simbolizar el mundo personal del artista;
- debe representar metafóricamente (como si hablara mediante parábolas);
- debe representar el mundo de manera analógica;
- en el interior de la obra deben existir tensiones dialécticas que la dinamicen y la hagan expresiva;
- debe reflejar el alma;
- debe estar abierta a la improvisación psicológica;
- debe proceder tanto de la observación, como del sueño y del inconsciente;
- deben imbricar forma, alma y mundo;
- los *juegos* formales deben rivalizar con los propios de la naturaleza;
- los medios formales deben ser usados con suma flexibilidad;
- debe dar cabida a lo mágico, a lo sorprendente, a lo maravilloso, a lo fabuloso, a lo mítico, a lo místico;

- magia y razón deben interpenetrarse;
- también deben hacerlo inmanencia y trascendencia;
- debe expresar con pocos medios lo que la naturaleza expresa con muchos (es decir que "menos es más", y, en consecuencia, lo simple puede ser mucho más significativo y expresivo que lo complejo);
- la obra debe dar pistas al espectador para que éste despliegue un recorrido espacio-temporal que facilite su *lectura*.

En definitiva, pues, parecemos abocados, por una parte, a movernos en el terreno macroabarcador del universo existencial de KLEE -al que nos referimos al principio de este apartado-, y, por otra, a deambular entre una extensa retahíla de principios puntuales que enmarcan sus procesos creativos.

Las infinitas variantes del mundo figural de KLEE serían el resultado del cruce de su universo personal, con algunos de los principios rectores de su enfoque productivo y estético. Y la variedad de estos posibles entrecruzamientos y combinaciones, explicaría la inabarcable diversidad de su obra.

Sin embargo, cualquier mirada medianamente atenta puede descubrir que **el mundo figural de KLEE está poblado de múltiples sistemas de figuración** que no pueden ser reducidos a ninguno de los principios anteriormente enumerados, y menos al marco definidor de su universo personal.

Sistemas de figuración que hablando en términos de la psicología cognitivista, hoy tan en boga, reflejarían la existencia en su mente de infinidad de **esquemas** (unidades cognitivo-conductuales que son y funcionan como macrosistemas flexibles y multifuncionales, responsables tanto de la conducta interna como de la conducta externa (ver, por ejemplo, VEGA (1984)), responsables de su quehacer gráfico. Y también reflejarían el uso de **estrategias configuradoras**, que orientarían qué hacer, y cómo hacerlo, con los esquemas figurales de base.

Es decir, que para entender los *juegos de arte* de KLEE, convendría prestar atención, además de a su universo personal y a los principios estético-productivos que llevaba consigo en el zurrón de la mente, al **repertorio de esquemas cognitivo-conductuales y de estrategias de tipo figural, usados por ésta, mientras ejercía de productor de arte.**

Naturalmente, la cosa es algo más compleja de lo que venimos diciendo, pues enfocando de esta manera el asunto, dejamos de lado una cuestión de especial trascendencia: en muchas obras, más que reflejarse esquemas y estrategias previamente establecidos, lo que ha sucedido es que han sido construidos unos y otras sobre la marcha, a lo largo del proceso productor. Pero orillemos ahora este tema que, en compañía de SOURIAU (1947) y PAREYSON (1954), ya hemos tratado con anterioridad, y detengámonos en la tarea de identificar algunos de los esquemas y de las estrategias usadas por KLEE en una pequeña colección de sus obras.

La fig. 19 nos presenta un grupo de dibujos de KLEE²³ realizados mediante esquemas trazadores de diversa índole. En a el plumeado es envolvente. En b, ondulante y en paralelo. En c es ejecutado en pequeñas series compactas de líneas rectas, o cuasi rectas, en paralelo. En d el plumeado está realizado a base de minitrazos curvos, no paralelos, sino un tanto al azar. En e las líneas vagan de manera sinuosa y ondulada, tendiendo a curvarse sobre sí mismas. En f los trazos son irregulares y enérgicos; su orientación global tiende a subrayar el movimiento de las figuras. El plumeado de g está realizado a base de pequeños grupos de líneas alicaídas que, tendiendo a ser paralelas, se entrecruzan descuidadamente. En h se adicionan líneas micro-zigzagueantes y desmañadas, con otras de sinuosas, y de trayectoria incierta.

Es decir, que KLEE, usaba **esquemas trazadores** de muy diversa concepción. En el caso de los ejemplos mostrados, lo hizo de tal manera que a lo largo de todo el dibujo se usó un solo esquema. Lo cual significa que se sometieron a esta estrategia unificadora (que conduce a utilizar un sólo esquema trazador a lo largo de todo el dibujo). No obstante, en otras obras de KLEE, se usan de manera entrecruzada dos o más esquemas trazadores.

²³ Las obras de KLEE que aparecen reproducidas a lo largo del texto han sido extraídas de los siguientes libros: GROHMANN (1955, 1985), GLAESEMER (1978), GLAESEMER (1979, 1984), HEELHAAR (1975), *Paul Klee dibuixant* (catálogo editado por el Ayuntamiento de Barcelona con motivo de la realización de una exposición de dibujos de P. KLEE (1986)), DI SAN LAZARO (1957) y *Klee* (catálogo de la exposición realizada por la Fundación Pierre Gianadda en Martigny (1985)).

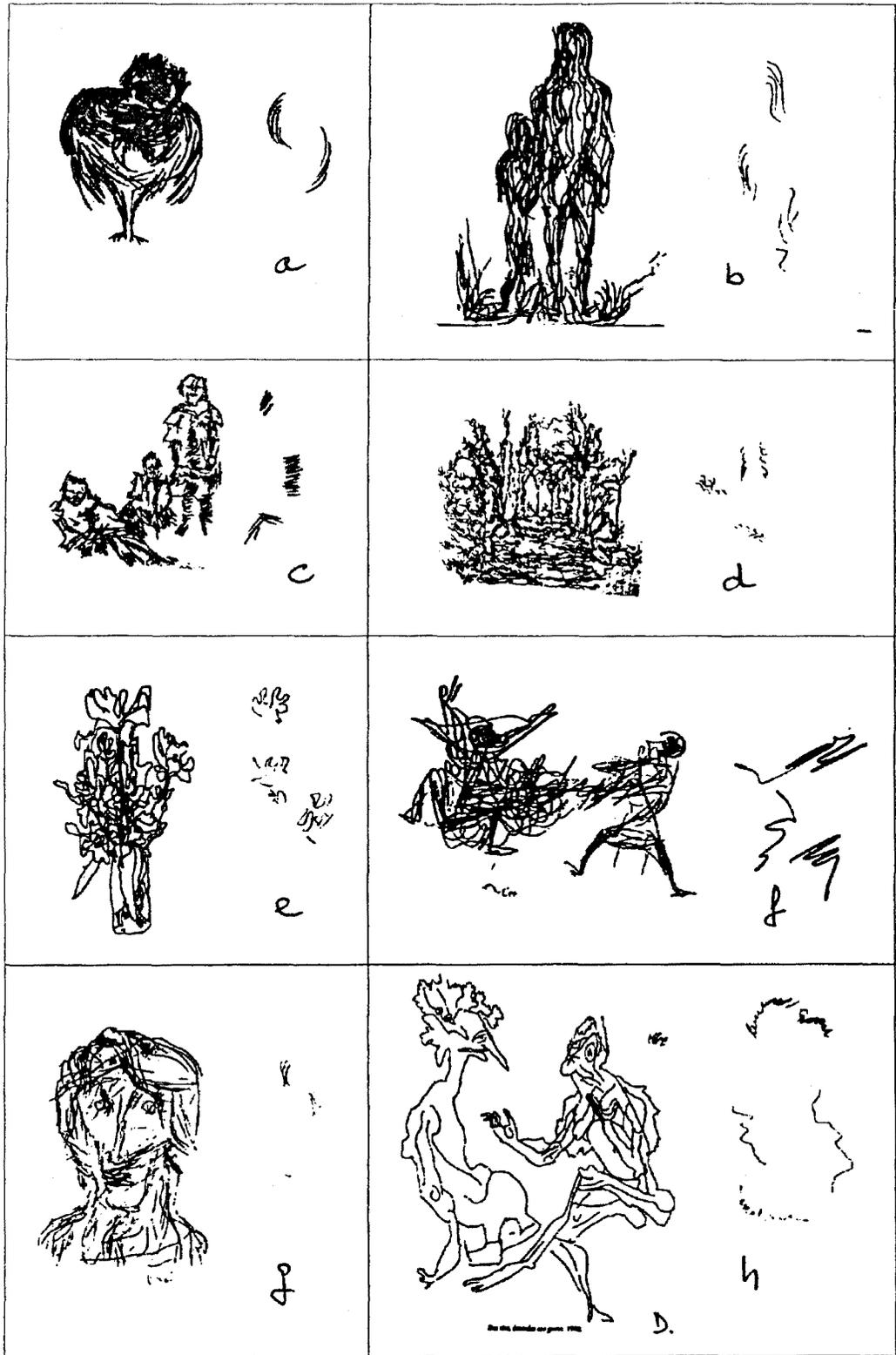


Fig. 19

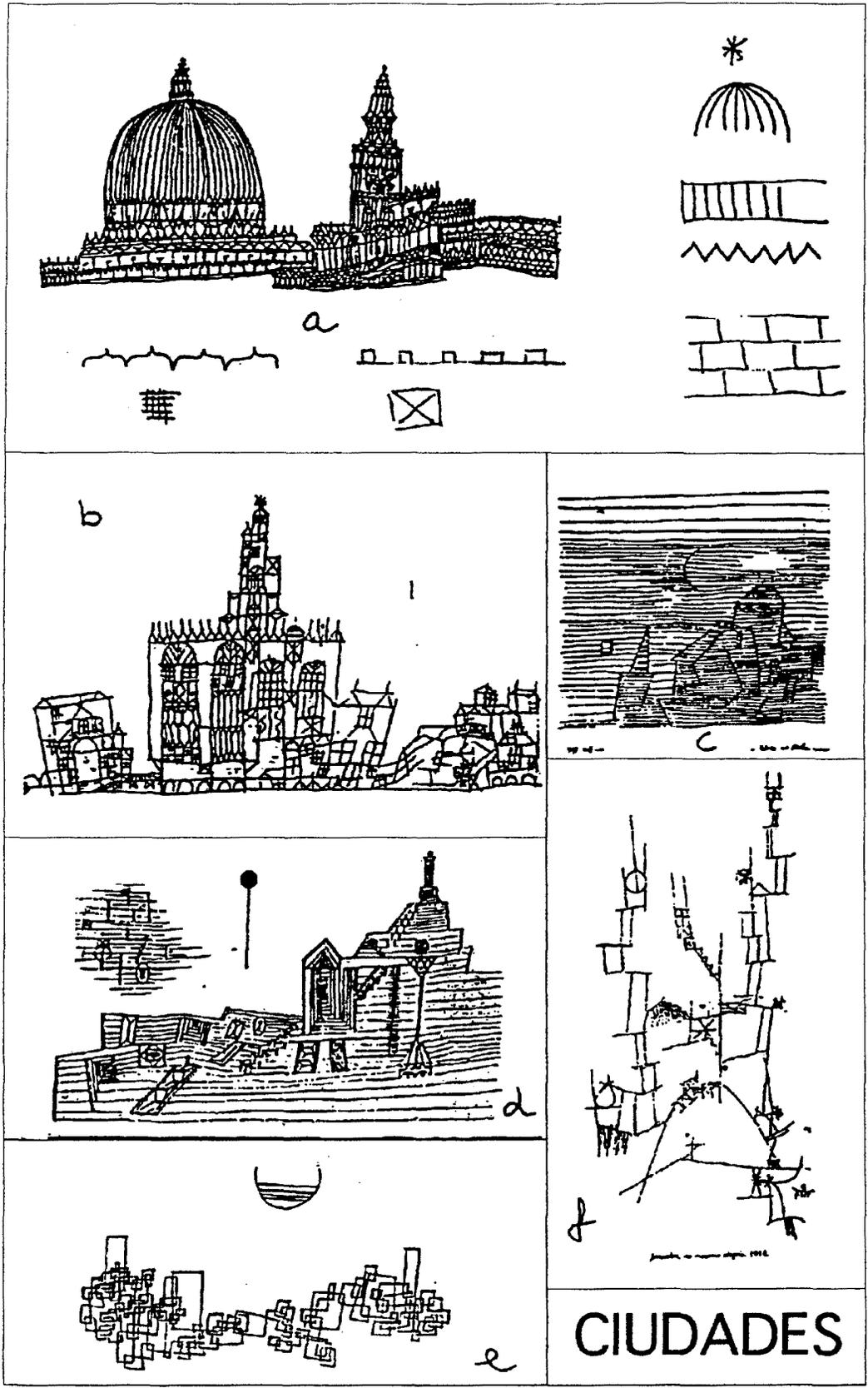
Adviértase, de paso, un aspecto de especial relevancia en KLEE. Los esquemas y las estrategias usadas se subordinan al objetivo de conseguir el máximo de expresividad de las figuras. Éste es un punto importante para contrarrestar que KLEE sea tachado de formalista. Tal como citamos al enumerar algunos de los principios que regían su estética, se oponía a cualquier tipo de mero formalismo. Entre sus raíces *escolásticas* debe contarse su vinculación con el expresionismo alemán. Los trazos y los perfiles lineales deben apuntar, pues, a reforzar la expresividad. Y como ésta debe alcanzar una amplia gama, es bueno que el artista tenga recursos de lo más variado. No fue superfluo, por tanto, que parte de sus investigaciones las dirigiera a enriquecer el repertorio de esquemas y estrategias trazadoras.

La fig. 20 presenta una colección de dibujos correspondientes a uno de los temas preferidos de KLEE: paisajes urbanos. Cada uno de los ejemplos está realizado a partir de una serie de esquemas trazadores y figurales. Y obedece a algunas estrategias configuradoras. La ciudad está realizada bajo el imperio de una estrategia bien simple: una línea formada a base de adicionar, sin solución de continuidad, líneas rectas, se desplaza trazando rectángulos y más rectángulos que se entrecruzan en el espacio, y mientras tal cosa hace la ciudad toma cuerpo, dejando bien visible el apelotonamiento de casas y los perfiles emergentes de algunas torres.

Cada ciudad obedece a su propia lógica constructiva. Cada ciudad moviliza determinados esquemas. Cada ciudad responde a sus propias estrategias conformadoras. Por ejemplo, la *a*. Alrededor del dibujo pueden observarse algunos de los esquemas figurales usados para su construcción. Coordinando unos con otros el paisaje ha tomado cuerpo. La estrategia es clara: crear una amplia base de geometrías compactas, sobre las que erigir una inmensa cúpula y una espléndida torre. Infiltrando en el proceso elaborativo: ritmo y melodía. Por esto la base arquitectónica adopta una disposición ondulante, y la torre jugando con ella se curva grácilmente.

Sobre los demás paisajes urbanos un sólo golpe de vista basta. Es evidente que ritmo y melodía presiden la elaboración de los respectivos conjuntos.

Es la música callada que KLEE solía infiltrar en sus obras.



CIUDADES

Fig. 20

La fig. 21 presenta una muestra de obras correspondientes a diversas **estrategias configuradoras**. Las de la primera hilera, a, b y c, están presididas por la **estrategia filiforme**. Una simple línea perfila toda la figura, o las partes que la componen.

Los dibujos d y e fueron realizados bajo los dictados de una **estrategia tubular**. Nótese que los curvados tubulares son aprovechados para conferir movilidad y expresividad a los personajes.

Bajo el epígrafe de **estrategia aditiva disjunta** se presentan dos dibujos. Ambos, f y g, están realizados mediante el sistema de adicionar partes componentes de las figuras de tal manera que cada una de ellas no toque, o lo haga mínimamente, a las restantes partes.

Por último, los dibujos h e i fueron realizados mediante una **estrategia englobante**: una sola línea se extiende sobre la superficie gráfica trazando todo el perímetro de la figura.

Estas cuatro estrategias configuradoras son sólo una pequeñísima muestra del amplísimo repertorio de las usadas por KLEE. Éste también era un campo de investigación cultivado por él. Campo, por cierto, que contó con la inestimable colaboración de la infancia y de múltiples culturas no naturalistas -dos ámbitos a los que KLEE prestaba especial atención²⁴ -.

Pero aún más, su afán indagador le llevaba a convertir cada estrategia en otro campo abierto de investigación. Como botón de muestra, sirva la fig. 22, correspondiente a variaciones sobre la estrategia de trazar líneas azarosas que al desplazarse caprichosamente sobre el papel engendran figuras representativas.

En a, 1 muestra el tipo de trazado azaroso que genera la figura. En b, bajo el dibujo aparecen dos porciones de él que muestran esquemas de base usados. El barco 3, amplía la figura situada en la zona derecha del dibujo de base. Una línea continua forma un barco de nítido y certero perfil.

En c, dos trazados azarosos, el 1 de carácter curvilíneo, el 2, más próximo a una quebrada, generan un paisaje montañoso, coronado de nubarrones amenazantes.

²⁴ Sobre este particular es de interés la tesis doctoral de J. S. PIERCE (1976) en la que aparte de dar cuenta de ciertos paralelismos entre el arte prehistórico y las formas de figuración propias de KLEE, se subraya la minuciosa atención prestada por éste a la mundofigural de los niños.

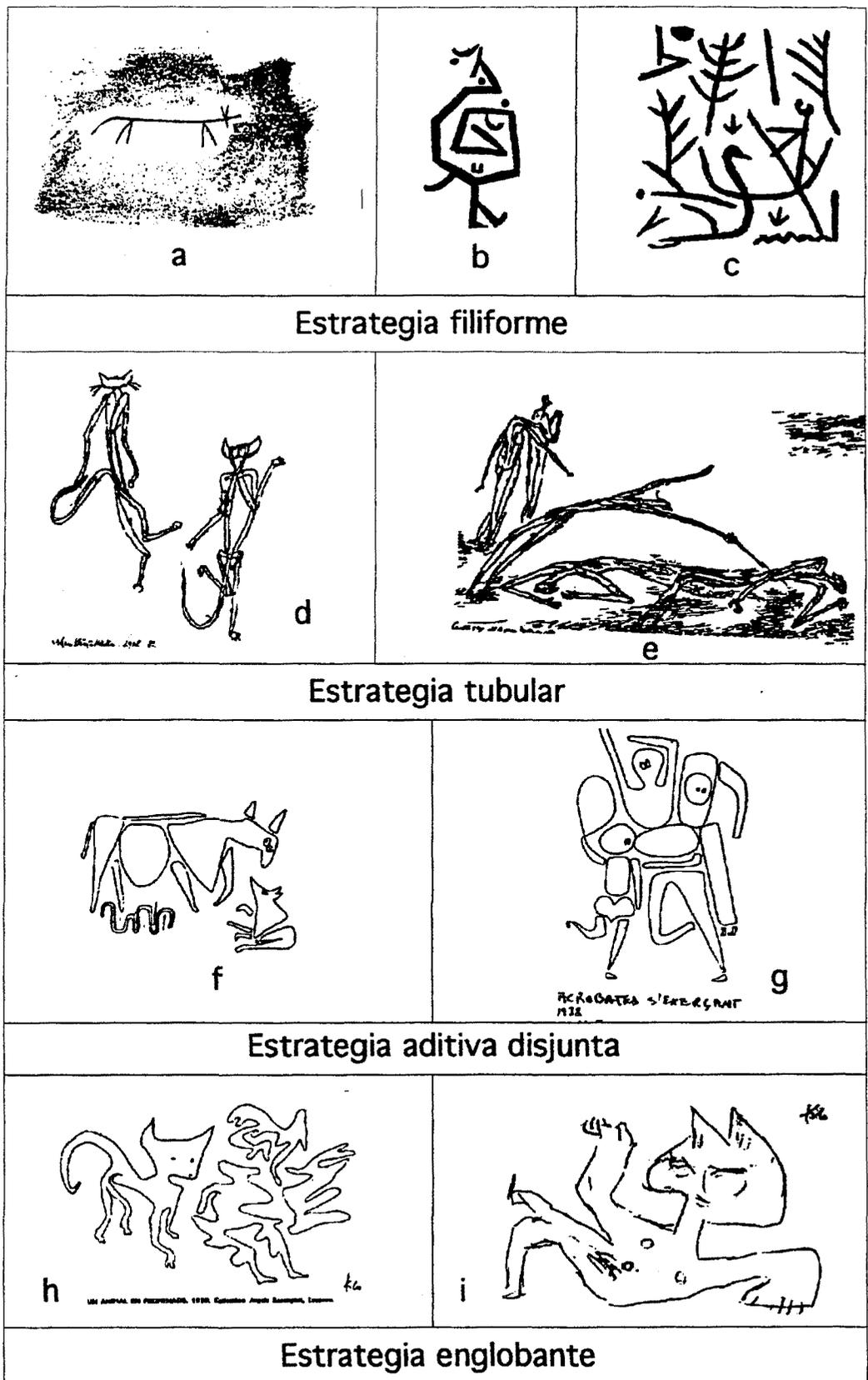


Fig. 21

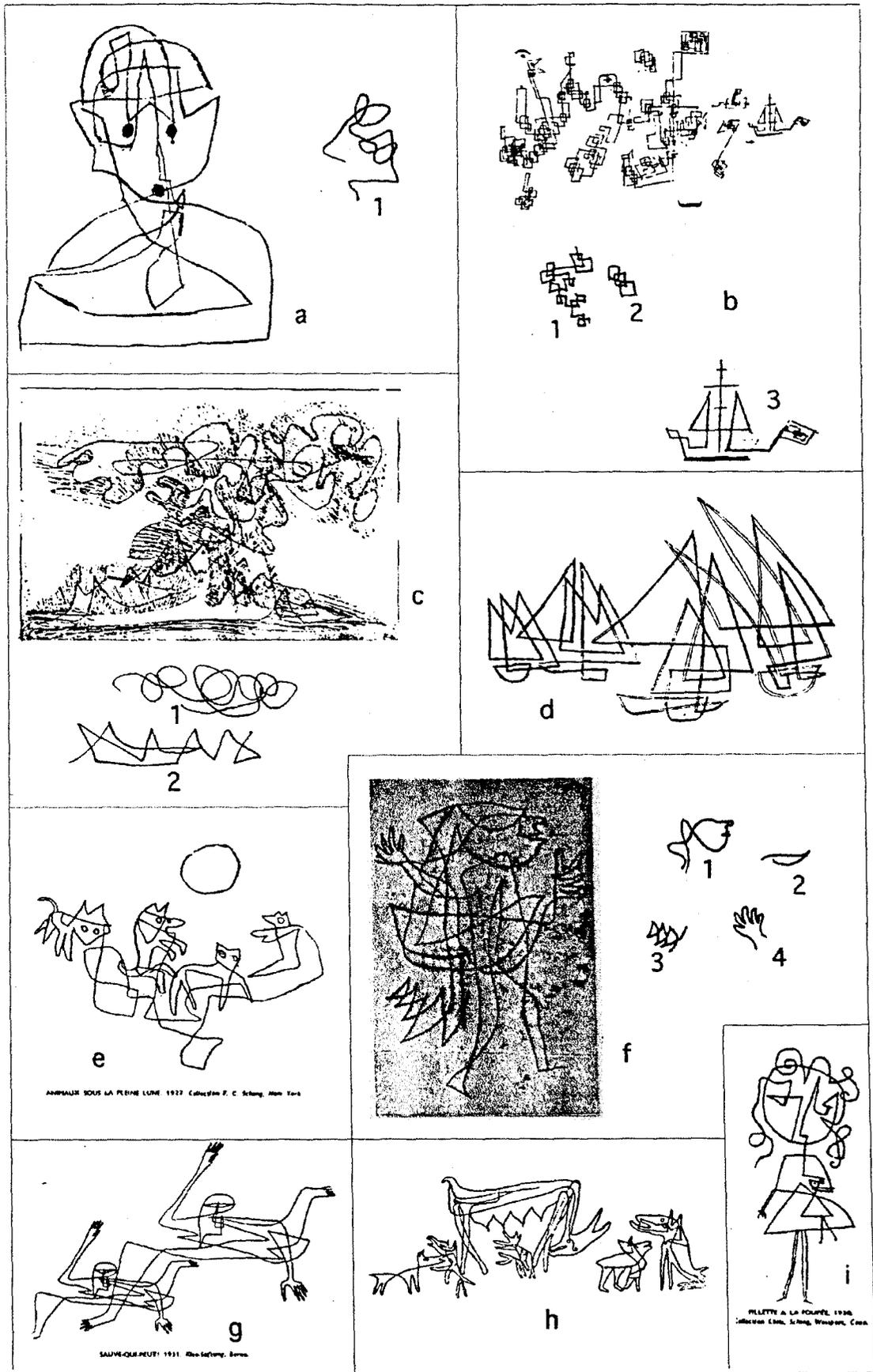


Fig. 22



En f, la línea azarosa continua que sirve para generar al extraño personaje, incorpora, en su propio trayecto, y sin perderse la continuidad de la línea, esquemas figurales tales como los 1, 2, 3 y 4, con lo cual la figura adquiere un aire especialmente mágico.

Los restantes dibujos son un claro ejemplo de la viveza expresiva a que puede dar lugar una estrategia que por ser, en principio, azarosa, pudiera parecer estar poco capacitada para poder conseguirlo.

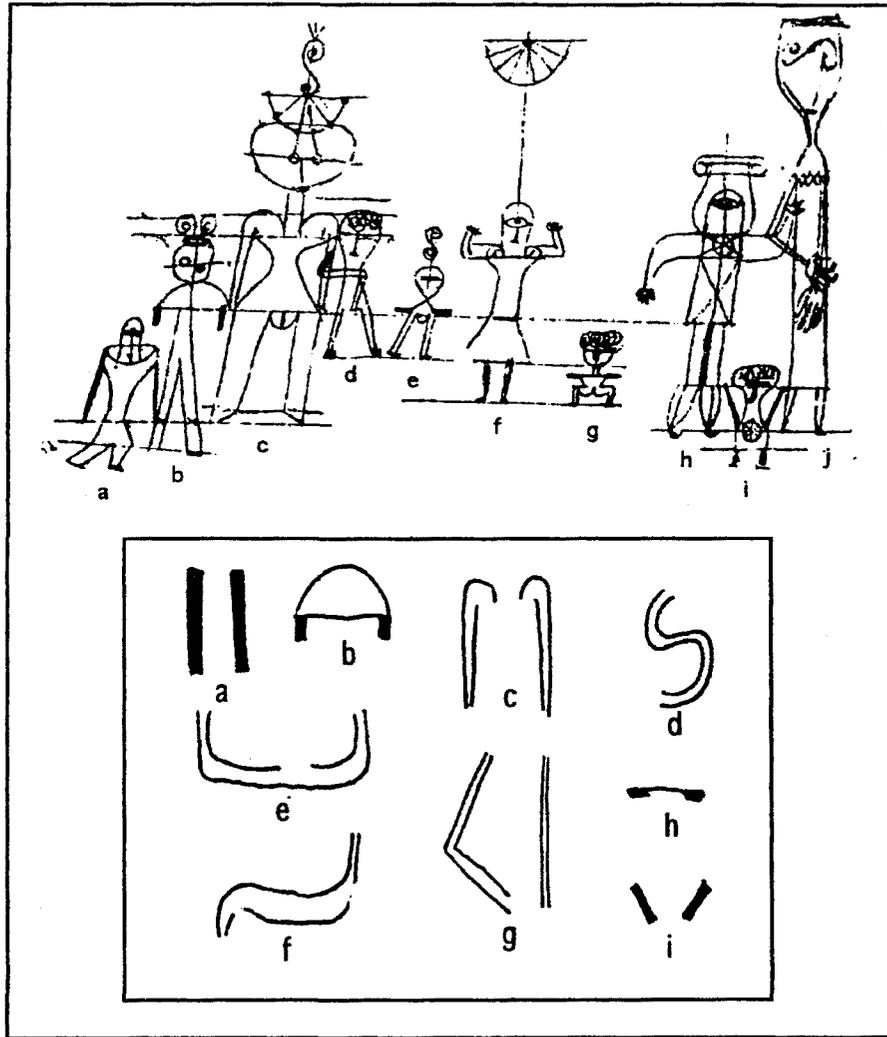


Fig. 23

Finalmente, añadamos un último ejemplo ilustrativo de la riqueza expresiva extraída por KLEE de los juegos centrados en el manejo operacional de esquemas y estrategias configuradoras. La fig. 23 nos muestra un dibujo de KLEE con diversos personajes. Nótese las variadas concepciones de éstos. De unos a otros varían los esquemas

figurales de base usados, e incluso las estrategias de segmentación de partes componentes de las figuras. Véase, sino, el modo de plasmar los brazos en cada uno de los personajes. En *a* son dos trazos gruesos verticales. En *b* dos mini-trazos gruesos verticales adosados a los extremos de un segmento de círculo (cuyos extremos equivaldrían a los hombros). En *c* los brazos están formados por dos segmentos paralelos, de los cuales los externos terminan en dos arcos que aluden a los hombros. En *d* dos líneas paralelas en forma de *s* simulan los dos brazos. Etc.

Evidentemente, este tipo de *juegos* configuradores, junto a los anteriormente vistos, e infinidad de muchos otros que podríamos añadir, dan fe del enorme caudal productivo dimanante del tratamiento operacional de los esquemas figurales y de las estrategias configuradoras. Son la garantía de que la diversidad está garantizada.

Pero esta diversidad obedece a otras poderosas razones. En KLEE, excepción hecha de unas pocas obras totalmente abstractas (que naturalmente son realizadas, también, con sus correspondientes esquemas y estrategias configuradoras), las restantes son, como acabamos de comprobar en todos los dibujos mostrados hasta ahora, representativas, y, generalmente, simbólicas. Esto significa que la manera de usar los esquemas y estrategias -piénsese que unos y otras pueden ser activados con una extraordinaria flexibilidad- estará en función de las intenciones representacionales y de simbolización.

Si a esto se superpone el hecho de que su mente era un hervidero de temas e ideas en renovación continua, y que su dominio del mundo mental esquemático y estratégico le permitía dar vida figural a cualquiera de sus ocurrencias, nos parecerá que el caso KLEE es un milagro que, por más que lo parezca, no escapa al reino de lo posible.

Sobrevolemos por encima de lo figural-formal, pasemos por alto, ahora, los esquemas y estrategias de esta naturaleza. Detengámonos en los contenidos de alto nivel. Veamos la fig. 24. Una habitación vista en perspectiva. Con sus muebles distribuidos por el espacio. Pero algo chocante: en el suelo y en las paredes, como si estuviesen aplastados sobre estas superficies, unos personajes. ¿Qué razones tendría KLEE para semejante despropósito? BENJAMIN²⁵ y GLAESEMER (1986) asociaban algunas obras de KLEE con KAFKA. Tenemos una pista.

²⁵ Ver COMBALIA (1986).

Ahora sí empiezan a estar las cosas claras. Los personajes están aplastados. Forman parte de las estructuras envolventes. Han dejado de tener autonomía. Son simple geometría. Ni tan siquiera pueden desplazarse por propia iniciativa.



Fig. 24

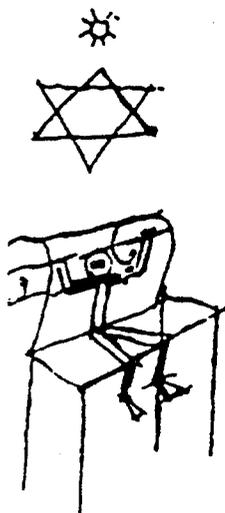


Fig. 25

La fig. 25 muestra un niño convertido en banco. Sentado sobre él, se *desobjetiva*. Se despersonaliza. Se convierte en un simple estampado de sí mismo.

La fig. 26 muestra un paisaje ciudadano. Es una ciudad portuaria, flanqueada por un monte. Unas pocas cajas filiformes, dibujadas en perspectiva, representan a los edificios. En la ciudad, tres personajes. Uno encajonado dentro de un autobús. Otro, un transeúnte robotizado. Su cabeza, sus manos, todo él, está compuesto como los edificios: por bloques rígidos; simples cajas vacías. Sólo un minúsculo

personajillo, casi invisible, parece conservar su identidad humana. Se trata de un niño. Corretea. Juega por las calles.

El único que mantiene su mente libre.

Sobre la montaña unos personajes en actitud de declamar. A su alrededor la luz de una inmensa farola, e incluso de un faro. Uno subido sobre un entarimado. Hay que realzar la figura. El otro, incluso ha logrado mayor altura. Está declamando sobre una enorme sombrilla. Proclamas, charlatanería, demagogia. Autobombo llevado al extremo de estar iluminado por un faro.

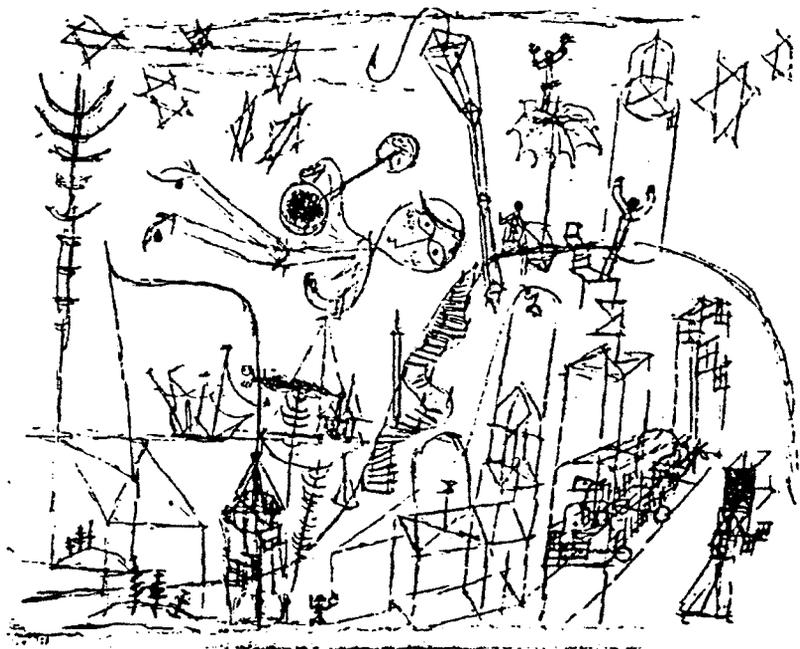


Fig. 26

Y una figura gigantesca sobrevolando el macro-escenario. ¿Será KLEE? ¿Será una invitación para animar al espectador del dibujo, a fin de que levante el vuelo, y tome conciencia? ¿Será una invitación para que se atreva a recuperar la libertad de espíritu del niño que corretea por las calles?

La fig. 27 se titula *Demagogia*. A la derecha unos personajes gigantes. Una mujer con desbordantes atributos. Un trompetista en actitud de soplar con la máxima intensidad. Un tercer personaje tocando un inmenso tambor. Tiene en su cabeza un signo de admiración. ¿Será qué mientras participa en la acción, se siente admirado por su capacidad de venderse al mejor postor?



Fig. 27

Tras ellos un mini-regimiento de personajes marcando el paso. Despersonalizados. Simples figuras esquemáticas, geométricas. Siguen a los demagogos. Se dejan llevar por el estruendo de la fanfarria y por el viento que sopla detrás de ellos.

Tres personajes, ocupan la parte izquierda de la escena. No siguen el tropel. Uno parece exclamarse ante lo que acontece. Otro yace en el suelo, quizás muerto. Un tercer sujeto parece recluido en su casa. Protestar, morir en el empeño, retirarse. Tres opciones de los que no se dejan manipular.

He ahí, la filosofía de KLEE: un dibujo debe hacer visible lo invisible.

La fig. 28 muestra en la parte baja el perfil de unos montes. Sobre ellos un personaje tendido. Con una de sus manos está dando alcance a las nubes. Con un gesto delicado y altamente expresivo parece estar atrapando algo casi inasible. Es un dibujo realizado por KLEE en el último tramo de su vida, cuando enfermo de esclerodermia se sabía abocado a la muerte. El título del dibujo habla de un enfermo. ¿Es KLEE? ¿Estará en el trance final? ¿Estará rozando ya con la punta de sus

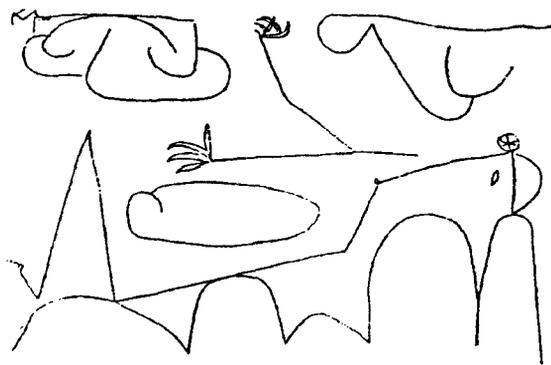


Fig. 28

yemas el centro de la creación? ¿Estará entrando en el seno del gran Todo?

La fig. 29 presenta dos dibujos. Por un lado uno de juventud, de tipo seminaturalista: *El héroe alado*. En el otro dibujo, un funambulista con cara de pájaro. Sobre el héroe alado KLEE explica en sus Diarios que alude al ser del hombre: quiere volar, pero no ha

nacido para ello. Sus alas no pasan de ser meros esbozos, inservibles para poder levantar el vuelo. Y de uno de sus pies brota una pequeña rama con sus correspondientes hojas. Es decir, nace enraizado al suelo: clavado en él como si de una planta se tratara. Éste es el drama del hombre: debatirse entre el querer y el no poder. Y la duda como red envolvente.

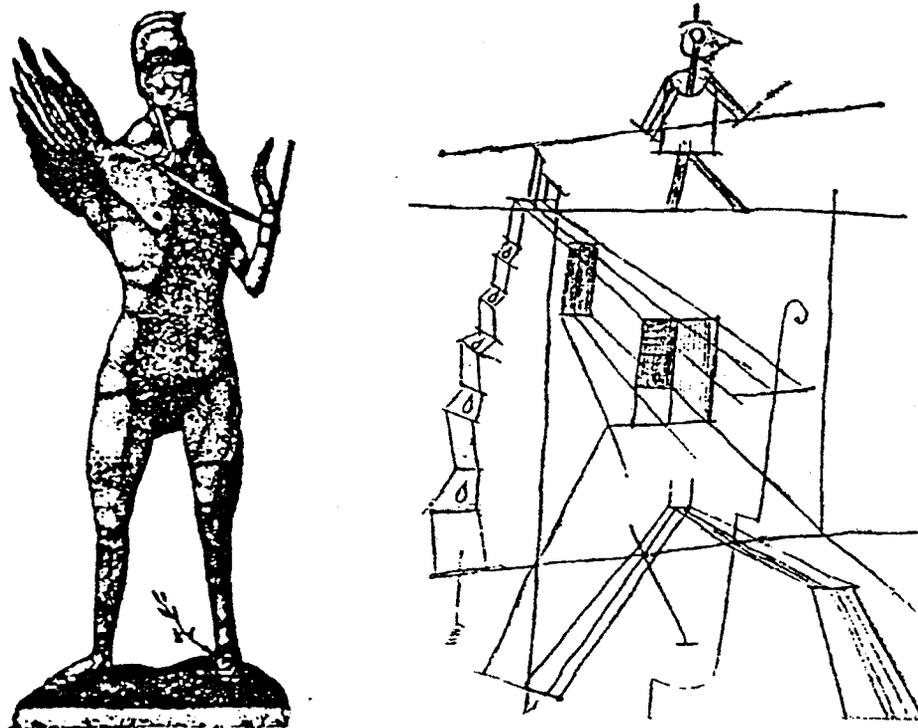


Fig. 29

El segundo dibujo, se diría, nada tiene que ver con el anterior. Sobre una cuerda tendida un equilibrista intenta proseguir su marcha. Pero, ¿por qué tendrá cabeza de pájaro? ¿Y por qué bajo la cuerda se levanta tan estrambótico castillo de naipes? El hombre pájaro, el héroe alado, no puede volar. Su cabeza es de pájaro: desea volar. Pero su cuerpo sin alas no se lo permite. No obstante, apoyándose en la estructura del castillo de naipes puede ascender hacia lo alto. Y sobre la cuerda tendida, casi volar. Pero un simple soplo, puede derrumbar su sueño.

He ahí la condición humana. He ahí una pizca del profundo pesimismo de KLEE.

Y sin embargo, él nunca dejó de levantar el vuelo hacia lo alto. Hacia el reino de lo espiritual.

Estas últimas obras, habrán dejado bien clara una cosa a la que anteriormente aludimos. KLEE era una mezcla de poeta, artista plástico, pensador y filósofo.

Pero, recordarán, también era músico. Y sobre este punto conviene insistir, pues puede darnos otra de las claves para entender su manera de crear arte.

La música fue siempre uno de los referentes fundamentales de KLEE. Decía que **creaba sus obras del mismo modo que un músico compone las suyas. Nota a nota, paso a paso.** Los primeros compases definen una base de partida. Y a partir de ellas se abre un montón de posibilidades. **Y las resonancias emocionales y rítmico-melódicas surgidas a cada instante van decidiendo el curso a seguir.**

Lo mismo vale para las obras figurales de KLEE. Nota a nota, trazo a trazo, múltiples resonancias emocionales, y rítmico-melódicas, inundan su mente, y, con ellas, **mil sugerencias representacionales y conexiones simbólicas. La obra se abre a la magia del instante, a la sorpresa emergente, a las vibraciones más inesperadas.**

Recordará el lector que, habitualmente, el primer paso dado por KLEE, antes de ponerse por la mañana a dibujar, o pintar, era **tocar el violín por espacio de una hora.** Era una estrategia certera. **Creaba el instante preliminar al surgimiento del primer trazo.** Cuando este emergía, no nacía de la nada. Estaba ya bendecido por las vivencias emocionales desencadenadas por la música. Como ella, provocaba resonancias anímicas. Y luego, al instante siguiente, lo mismo: más resonancias; y, junto a ellas, imágenes emergentes surgidas de modo similar a aquellas de la infancia inducidas por el veteado o el desconchado del mármol (*Diarios*, p. 19). Y cuando la figura emergente comenzaba a tener cuerpo, ellas también cobraban vida, tal cual sucedía a los demonios dibujados por KLEE a los cuatro años (*Diarios*, p. 16). Empezaban a danzar, o a revolotear, o a amenazar, ... Empezaban a sugerir temas, narraciones, símbolos. Lo demás es coser y cantar. Cuestión de armonizar, de dejarse llevar. De seguir poniendo *música* a la obra.

Es decir, que una vez alcanzado el primer estadio en el que la mente creadora se ha instalado en la **fluidez del *persensar***, la obra está asegurada.

He ahí **el secreto de KLEE.** El secreto de la magia de éste excepcional músico, dibujante, pensador, educador y filósofo.

El secreto que nos clarifica qué hay que hacer para instalarse en el corazón de la Creación.

8. CONSIDERACIONES FINALES

Comenzamos este extenso capítulo especificando que debía servirnos para tener algunas ideas claras sobre lo sustantivo del arte y sobre la naturaleza de los modos de producción de tipo artístico.

Evidentemente, no hemos dado una versión esencialista sobre qué es lo sustantivo del arte. Sin embargo, creemos que bastantes de los aspectos que se consideran sustantivos en el arte, han quedado reflejados a través de la selección de apartados desarrollados y de los contenidos en ellos vertidos -contenidos, por cierto, entresacados de la estética, de la teoría sobre el arte, de la historia del arte y del análisis de las obras de arte²⁶.

Lo sustantivo del arte tiene que ver con la vida desplegada en la semiosfera del arte. Con los marcos culturales enmarcadores, con las orientaciones icónicas de orden mimético o esquemático, con *los juegos de arte* desplegados, con los modos de producción usados en el seno de tales *juegos*, con los procesos mentales desplegados mientras se produce arte, o mientras se analiza, con las redes conceptuales usadas en su análisis teórico, con la evolución de los *juegos* a lo largo de la historia, con los mundos personales y estéticos creados por los artistas, con las sutilezas de la expresión, de la forma y el contenido, con las altas densidades de orden sintáctico y semántico, con los procesos desplegados mientras las obras van tomando cuerpo. Todos ellos aspectos que han recibido cierta tención.

Ahora bien, mientras íbamos desarrollando los sucesivos apartados se nos fue imponiendo una evidencia. Nuestra enfoque sobre lo sustantivo del arte y sobre la naturaleza de los modos de producción empezó a girar en torno a los *juegos de arte*.

Éstos se convirtieron en los grandes protagonistas.

Y su protagonismo, además de ayudarnos a desplegar el camino marcado por los dos objetivos fijados al principio, nos ha permitido descubrir infinidad de cosas sobre ellos. He aquí unas cuantas:

- Se juega con la mente. Se juega con las *herramientas* contenidas en la *caja de la mente*. Se juega con el lenguaje verbo-conceptual. Se

²⁶ Áreas de la cultura del arte que, como más adelante se verá, son de especial importancia en el paradigma de la Educación Artística como Disciplina; paradigma al que se adscribirá el modelo que nosotros vamos a proponer.

juega con los sistemas conceptuales usados en la teorización sobre el arte. Se juega a base de desplegar narraciones y más narraciones sobre todo lo imaginable. Se juega con el sistema figural; con el repertorio de esquemas y estrategias de que disponga. Se juega con las emociones, motivaciones y sentimientos.

- Se juega en torno a los aconteceres de la vida cotidiana. Se juega con lo no existente, con lo que jamás podrá ingresar en el ámbito de lo real. Se juega con lo trascendente. Se juega en la frontera de lo indecible.

- Se juega aprovechando la fuerza generatriz del pensamiento mítico.

- Se juega para conseguir los fines más diversos. Se juega para

- Se juega en torno a los aconteceres de la vida cotidiana. Se juega con lo no existente, con lo que jamás podrá ingresar en el ámbito de lo real. Se juega con lo trascendente. Se juega en la frontera de lo indecible.

- Se juega para dar cobijo entre los humanos a lo sorprendente, a lo maravilloso, a lo mágico, a lo misterioso.

- Se juega a fin de que otros se estremezcan

- Se juega a fin de convertir la mimesis en arte.

- Se juega para conseguir que entre la mimesis más estricta y la figura más simple que quepa imaginarse, puedan ser intercalados infinitos modos de representación icónica.

- Se juega para hacer visible lo invisible.

- Se juega para encarnar valores.

- Se juega para sacralizar lo que merezca ser sacralizado.

- Se juega para darle vida a la vida.

Sí, como hemos visto a lo largo de lo que llevamos expuesto, se juega con todas las finalidades enumeradas. Y en todas las circunstancias citadas. Y con los múltiples instrumentos mentales a los que hemos aludido.

Y con otras finalidades, circunstancias e instrumentos que seguramente se han quedado sesteando en el desván de lo olvidado.

Siempre el hombre ha reservado parte de su tiempo a los juegos de arte. Desde la prehistoria hasta nuestros días jamás ha existido sociedad que se haya apartado totalmente de ellos.

Además, con el transcurrir del tiempo han ido apareciendo infinidad de nuevos *juegos*, o de variantes de los ya establecidos.

Y en determinados momentos de la historia, piénsese sobre todo en el periodo de las vanguardias, se ha producido una peculiar eclosión innovadora.

KLEE fue presentado, líneas atrás, como paradigma de esta eclosión. Y espero que su testimonio, a pesar del limitado espacio que le hemos dedicado, haya sido convincente.

Él se ha convertido en uno de los ejemplos más egregios de lo que significa esforzarse por vivir en el corazón de la Creación.

Pero la desbordada eclosión de los *juegos de arte* y de las infinitas variantes que de ellos se derivan, ha conducido en los últimos tiempos a un panorama especialmente confuso. El panorama propio del mundo "posmoderno".

La modernidad generó infinidad de vías diversificadoras de la producción artística. Y éstas inciden a raudales sobre la mente de los artistas actuales.

Todo cabe en la posmodernidad. Todo se puede reeditar. Cualquier *juego* propuesto previamente puede ser retomado. Y puede ser abierto a versiones complementarias a las ya trilladas.

Pero esta incommensurable riqueza, con frecuencia va acompañada de una pobreza desoladora: la propia de los mundos personales de muchos artistas actuales. A nuestro parecer, tienen poco que decir. Parecen sumidos en el vacío de la dispersión. En su entorno, demasiada riqueza para ser asimilada. Confusión. Batiburrillo. Aleatoriedad. Inconsistencia.

Y no existe la posibilidad de acudir a sistemas teorizantes totalizadores definidores de las coordenadas que hay que seguir para recuperar la consistencia²⁷.

Las vanguardias son tiempo pasado. Los manifiestos escolásticos pasaron a mejor vida. Nadie piensa en crear otros de alternativos que encaucen nuevas vías de la creatividad.

Nos queda, únicamente, el batiburrillo de los infinito *juegos* que se fueron trenzando a lo largo de todo el siglo.

Es el sino de la posición posmoderna.

ADORNO interpretaba el arte contemporáneo desde la "dialéctica de la negatividad"²⁸. **Se construía lo nuevo a partir de la negación de lo previo.** La realidad en continua revisión. La negación de lo dado como génesis de lo por venir.

La modernidad enfrentada a lo dado, abriendo nuevas vías de futuro.

El arte podía contribuir al cambio social. Participaba en el surgimiento de un futuro distinto.

La modernidad entra en crisis. La dialéctica de la negatividad también. Y ningún marco ideológico, ningún manifiesto panfletario, ningún marco teórico de base, ningún sistema estético definido ni por definir, asoma por el horizonte del futuro inmediato.

²⁷ Tesis, por cierto que define el marco teórico del llamado pensamiento posmoderno (ver, por ejemplo, LYOTARD (1979), VATIMO (1983), WELLMER (1985), LYON (1994)).

²⁸ ADORNO, T. W. (1973): *Dialéctica de la negatividad*. Madrid: Taurus, Cuaderno para el Diálogo, 1975.

Se instaure el llamado pensamiento débil.

Esta es una manera de leer el momento actual.

Pero no estará de más que prestemos nuestra atención a una lectura algo distinta de ésta. La propuesta por uno de los adalides de la posmodernidad: LYOTARD²⁹.

La posmodernidad no rompe con la modernidad, simplemente la prolonga³⁰. La dialéctica de la negatividad sigue y puede seguir vigente. Y LYOTARD defiende que es esencial que siga en pie. Debe ser consubstancial con el arte.

La confusión del presente es riqueza cultural. Riqueza cultural no sujeta a ningún tipo de corsé escolástico o programático.

El hecho de que los artistas parecen oscilar entre mil formas y enfoques expresivos es el resultado de su riqueza personal. Sólo que en cuanto sujetos han perdido la ingenuidad propia del romanticismo y de la modernidad.

El tiempo presente nos han abocado a la disolución del sujeto. El sujeto se diluye en los juegos de lenguaje. El arte no es el fruto de un *yo* mítico, sustantivo, generador, creador (una especie de Dios autosuficiente que habita en la mente).

Tales ingenuidades han sido superadas.

Consecuentemente, el panorama posmoderno no es deprimente, sino todo lo contrario.

El llamado pensamiento débil puede ser interpretado como pensamiento fuerte³¹, no sujeto a la ingenua aspiración a construir sistemas totalizadores.

Y, sin embargo, por más que los argumentos de LYOTARD nos parecen convincentes, uno no puede alejar de su mente la impresión

²⁹ La postura básica de LYOTARD sobre la posmodernidad puede encontrarse en LYOTARD (1979).

³⁰ Las tesis de LYOTARD sobre negatividad, modernidad y posmodernidad están lúcidamente presentadas en WELLMER (1985).

³¹ Tesis también defendida por ROVATTI (1983), y que apoya en NIETZSCHE. Dice ROVATTI: "NIETZSCHE, intentando sugerir una imagen del "superhombre", se pregunta: "Qué hombres se revelarán entonces como los *más fuertes*?" Y responde: "Los más moderados; los que no tienen necesidad de los principios de una fe extrema; los que no sólo admiten, sino que aman, una buena dosis de casualidad, de absurdo; los que saben pensar" (VATTIMO y ROVATTI, 1983, p. 45). En definitiva, los que no tienen necesidad de adscribirse a ningún sistema preestablecido.

Aquellos que, según ECO (1983), "se contentan con ser razonables" (ver VATTIMO y ROVATTI (1983) p. 114).

de que gran parte del arte que se produce en la actualidad destaca precisamente por su inconsistencia y vacuidad.

¿Será ello consecuencia, precisamente, de la disolución del *sujeto*?

Esta es nuestra tesis. Si el sujeto se diluye en el entramado de los *juegos*, puede que éstos se activen un tanto sin ton ni son o caigan en brazos del mero formalismo.

Sin rumbo, sin brújula, girando sobre sí mismos. A veces abriéndose a simples delirios autistas.

Retornemos a KLEE.

KLEE era un enamorado de los *juegos de arte*. Y los abría sin descanso a nuevas posibilidades. Recuerden la frase de DUCHAMP: "tenía tantas cosas que decir, que un KLEE no se parece jamás a otro KLEE".

Pero, ¿qué significa que tenía infinitas cosas que decir? ¿Es qué su decir era el mero fruto de la activación azarosa y sin norte de caprichosos *juegos de arte*?

Acudamos a un detalle de su diario: en su fase de formación la prioridad no consistía en encontrar su propio estilo. Lo fundamental era construirse como persona.

Y MIRÓ pensaba lo mismo. Y ello exigía encontrar las propias raíces. Y no traicionarlas jamás.

Es decir, que según ellos, lo prioritario es cultivarse como sujeto.

Y los *juegos*, deben ser jugados por el *sujeto*.

Por eso rechazaban el enfoque meramente formalista de los *juegos*.

Sin *juegos* no hay arte, pero sin sujeto puede que el arte corra el peligro de derivar en mero entretenimiento.

Puede que el auténtico pensamiento fuerte exija la fuerza de un yo especialmente enriquecido.

Quizás sea por ello que el momento actual del arte nos parezca a algunos notoriamente insustancial.

Quede pues claro, sujeto y *juegos de arte* deben formar un todo indisoluble³².

³² Nuestra postura ha quedado clara: el sujeto no debe disolverse en los *juegos*. Debe tener la suficiente entidad como para no ser un simple títere manejado por los *juegos*. Sin embargo, la primacía que otorgamos al sujeto es compatible con otra versión del asunto: los *juegos* pueden contribuir a la construcción del sujeto. Dice BACHELARD: "la expresión crea el ser" (BACHELARD, 1964, p. 15). Y como la expresión se encarna en

El arte brota de esta conjunción.

Pero no se olvide que los *juegos* se inscriben en formas de vida, y éstas definen y se inscriben en el seno del mundo sociocultural.

Además, ¿qué sería del sujeto si no fuera por el medio cultural que posibilita su emergencia?

Vamos, que estamos ante el **triángulo crucial: el definido por los contextos culturales, el sujeto y los *juegos de arte*. Un peculiar triángulo en el que cada vértice resulta incomprensible si no se logra fundir su entraña con los otros dos. Un triángulo del que depende básicamente la comprensión de la naturaleza del arte.**

Esa naturaleza que a modo de desafío nos llevó a escribir este capítulo.

En él, hemos desplegado un largo trayecto. Un trayecto por el universo teorizante del arte, por su semiosfera.

Un trayecto sinuoso que quizás genere en el lector la demanda de una versión sintética de orden esencialista que rentabilice todo lo dicho.

Pero, si este es el caso, le vamos a defraudar, pues, al margen de las dudas que podamos tener sobre nuestra capacidad para desarrollar tal esencialista síntesis, nuestra sintonía con el segundo WITTGENSTEIN nos aparta de este intento.

El pensamiento, tal como sugiere WITTGENSTEIN, debe vivir en la acción. Y debe desconfiar de las síntesis de orden conceptualistas que con la apariencia de suministrar la sabiduría reducen el conocimiento a esqueletos desvitalizados.

Lo fundamental, en nuestro caso, ha consistido en desplegar a través de nuestro discurso un **amplio, selectivo y personalizado periplo por la semiosfera del arte**. Un personalizado periplo que a través de los diversos momentos vividos, nos ha permitido tomar conciencia de **aspectos básicos a tener en cuenta para entender la compleja y multivariada naturaleza del arte**. Además, en muchos de estos momentos, **hemos tomado contacto con el universo de los *juegos***

juegos: los *juegos* pueden crear al sujeto. O, siendo más moderados, pueden contribuir a su desarrollo.

Huelga decir que esta tesis tiene honda repercusiones educativas.

desplegados por los artistas y con los modos de producción implicados en estos *juegos*. Y creemos que este contacto ha sido bastante clarificador.

Nos queda, para más adelante, el sacar provecho de todo ello, cuando en la segunda parte del texto, abordemos la elaboración del modelo didáctico que pretendemos proponer y, a renglón seguido, el inicio de su andadura en las aulas.

INTERLUDIO

En el mundo del arte el análisis de obras y de los procesos implicados en su producción, ocupa un lugar preeminente. En el seno de la estética, de la historia del arte, de la teoría del arte y de la crítica de arte abundan estos análisis.

Los especialistas de las diversas disciplinas miran, remiran y desmenuzan las obras. Y, ocasionalmente, se devanan los sesos para caracterizar los modos de producción implicados en su producción.

Naturalmente, en estos quehaceres se ven obligados a utilizar **sistemas conceptuales complejos**: los propios de aquellos ámbitos del saber y algunos de afines o emparentados con ellos.

No debe extrañar, pues, que aparezcan en sus análisis alusiones a muy diversas concepciones estéticas, a la teoría de la imagen, a la semiótica, a la psicología de la *gestalt*, al psicoanálisis, ...

Y es que **una obra de arte es vista como un mundo complejo abierto a mil posibilidades de análisis e interpretación.**

Por otra parte, hay que tener en cuenta que las obras surgen de la acción mediada por la dinámica mente de los artistas. Y éstos son fruto de su tiempo y de su peculiar periplo vital. Su mente está marcada por mil influencias de índole cultural. No es de extrañar, por tanto, que a veces reciban el influjo de los sistemas conceptuales y teóricos que manejan los especialistas en estética, teoría del arte, historia del arte y crítica artística ...

Hasta cierto punto, **muchos artistas, en su quehacer productivo, despliegan acciones mentales parejas a las desarrolladas por críticos, historiadores y teóricos del arte. Miran, observan, analizan, desmenuzan su obra en curso de realización. Y desde sus análisis encauzan el camino que van a seguir.**

En cualquier caso, parece evidente que, independientemente del rol concreto desempeñado, **todos los protagonistas básicos del mundo del arte, son sujetos intelectualmente activos, que se auxilian de sistemas conceptuales y marcos teórico de referencia.**

Pensando en la construcción del modelo didáctico que pretendemos proponer, todo ello es especialmente relevante, pues nos obliga a situarnos en una amplia semiosfera de referencia.

El capítulo anterior cumple esta función: arropar conceptual y teóricamente el modelo por elaborar.

Pero creemos que no estará de más ampliar el panorama de lo ofrecido -en el que, como se recordará, se entrecruzaron muy diversos contenidos extraídos de la estética, de la historia del arte y de la teoría del arte- a dos ámbitos de especial interés para nuestros objetivos: el de la semiótica y el de la psicología.

El primero en razón de que tiene, y sobre todo ha tenido, un relevante papel en el mundo teorizante del arte y, muy especialmente en lo referente al análisis de los *juegos de arte*. El segundo, en razón, sobre todo, de nuestra adscripción profesional y de que su aportación puede, a nuestro parecer, ser muy relevante a la hora de comprender los procesos mentales desplegados por los artistas al realizar sus obras.

Además, debemos confesar que tras esta selección se da otra circunstancia.

Nuestro anclaje en la psicología conlleva el abordar la mayoría de los procesos mentales como procesos de orden semiótico. Lo cual nos predispone a ser sensibles a las propuestas surgidas desde la semiótica.

Por tanto, no debe extrañar que los dos próximos capítulos estén dedicados a estos dos ámbitos.

Por otra parte, la ampliación del panorama presentado en el primer capítulo tiene otra intencionalidad, ligada al futuro que esperemos tenga el modelo que vamos a proponer.

Éste, como se verá, va a demandar la colaboración de especialistas de diversos ámbito conexos al mundo del arte. Por consiguiente, no estará de más que elaboremos nuestro trabajo de tal manera que pueda servir de documento facilitador de la colaboración de todos ellos. Es decir, que si en determinado momento deben colaborar, pongamos por caso, algún profesor de educación artística, con algún historiador del arte y algún psicopedagogo, los tres compartan unas bases de referencia. Quizás las que puedan surgir de este texto, o de otro más asequible y sintético que, basado en él, pensamos elaborar tras terminarlo.

Por otra parte, el hecho de que yo mismo anticipe que en un futuro próximo voy a trabajar en colaboración con personas familiarizadas con el mundo de la semiótica, también ha contribuido a tomar la decisión de meterme en sus entresijos. Forma parte de mi propio plan de formación (plan que también me obligó, en el capítulo anterior, a entrecruzar contenidos de estética, historia del arte y teoría del arte).

En cuanto al tratamiento que vamos dar a la semiótica y a la psicología, decir que el hecho de que queden prioritariamente focalizados hacia la facilitación del análisis de los *juegos de arte* y de los modos de producción en ellos implicados, no significa que se olvide el interés que tuvimos en el primer capítulo por otros aspectos de especial relevancia para la comprensión del mundo del arte.

Simplemente, ahora vamos a invertir el orden de prioridades. En el capítulo anterior el objetivo básico fue comprender la naturaleza del arte y su *contexto-mundo*. Siendo un objetivo complementario, el crear referentes facilitadores del análisis de los *juegos* y de la comprensión de los modos de producción implicados en ellos. Pues bien, en los capítulos dedicados a la semiótica y a la psicología, lo dicho, vamos a invertir las prioridades, pero ambos aspectos van a entrecruzarse mientras despleguemos nuestra andadura.

CAPÍTULO II

ENMARCADO SEMIÓTICO DE LA COMPRENSIÓN Y ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DE ARTE

La panorámica que vamos a presentar sobre la semiótica, se centrará inicialmente en algunos conceptos básicos para entender su talante. Luego, nuestra atención preferente se encaminará a desentrañar la naturaleza de las representaciones icónicas, en general, y las de orden estético en particular.

Además, en razón de que la semiótica puede ser útil en cuanto marco auxiliar del análisis de los *juegos de arte* y de los modos de producción de índole artística, sus propuestas a este respecto (tanto las que atañen a los componetes formales de las obras como a las redes de significación implicadas en ellas), ocuparán un amplio espacio.

1. NOCIONES BÁSICAS DE SEMIÓTICA

La semiótica nació como una **disciplina centrada en el análisis de los signos**.

SAUSSURE (1916) la concebía como "la ciencia que estudie la **vida de los signos en el marco de la vida social**". Una ciencia que "podría decirnos en qué consisten los signos y qué **leyes las regulan**"¹.

Y PEIRCE (1931-1935), otro de los fundadores de la semiótica, se refería a ella como "la doctrina de la naturaleza esencial y de las variaciones fundamentales de cualquier clase posible de semiosis"².

Es decir, que la semiótica se enfrenta a la vida de los signos y abarca toda clase posible de semiosis. Y lo hace enmarcándolos en la vida social.

¹ Citado por ECO (1976), p. 31 y SERRANO (1981), pp. 27-28.

² Citado por ECO (1976), p. 32, y SERRANO (1981), p. 27.

Pero ¿que son los signos? ECO (1976) dice que signo es "todo aquello que está en lugar de otra cosa" (p. 22). Es decir, todo aquello que significa otra cosa que ella misma.

Total, que cualquier cosa puede convertirse en signo. Basta con que signifique, con que remita a otra cosa: su significado.

Si en un dibujo aparece un muro, y este muro está en lugar de la idea barrera, obstáculo, o impedimento, tal muro ejerce la función de signo. Es un signo. Significa.

Y si cuatro trazos lineales espontáneos garabateados sobre una pared son, en un momento determinado, asimilados por determinada persona a la vivencia o al concepto armonía, estos trazos ejercen, en ese momento, la función de signo. Son un signo, por más que no exista código previo que lo englobe.

PEIRCE (1931) hablaba de los **interpretantes**: aquello que la mente añade a cualquier soporte de significación³. Aquello, en definitiva, que hace que cualquier cosa pueda convertirse en un signo.

No debe extrañarnos pues que la semiótica gire en torno de los signos, sí, pero sobre todo en torno de la **función semiótica**. De la semiosis. De los contenidos significativos que maneja la mente en relación a cualquier soporte que se use como apoyatura.

Durante un tiempo, el objetivo básico de la semiótica fue el análisis de los signos (concebidos éstos como entidades culturalmente fijadas e inscritas en códigos rigurosamente reglados): el descubrimiento de su funcionamiento y el estudio de sus clases (sus tipos). Pero, más adelante, el **énfasis pasó a la función significante**.

De la semiótica de SAUSSURE se pasó a la semiótica de HJELMSLEV (1943).

La versión saussuriana del signo como unión de un significante concreto con un significado preciso a él asociado, fue substituida por la versión de HJELMSLEV (1943) del signo como conexión de dos planos: *el plano del significante y el plano del contenido*. Con lo cual la semiótica se liberó del yugo al que estaba sometida: el modelo del lenguaje verbal, que era el que inducía a pensar en el rígido sistema que casaba significante con significado.

³MORRIS (1938), abundando en el enfoque de PIERCE, decía que "algo es un signo sólo porque un intérprete lo interpreta como signo de algo" (cit. por ECO (1976), p. 34).

El modelo de signo se distanció del patrocinado por el sistema verbal.

Este cambio facilitó que muchas funciones de signo, no sujetas a códigos con formatos análogos al del lenguaje verbal, pudiesen ser abordadas.

Consecuentemente, la semiótica se abrió a la consideración de **infinidad de códigos**, algunos de ellos totalmente extraños al código verbal. E incluso aceptó el análisis de "**códigos débiles**" (ECO (1976)), ambiguos y cambiantes, no sujetos a estrictas y estables reglas generativas.

Lo fundamental, quede claro, pasó a ser el modo de ejercer la función semiósica.

Por otro lado, la semiótica experimentó otra transformación de gran alcance. El **enfoque pragmático** hizo acto de presencia, transformando el panorama previo.

Inicialmente la semiótica, a parte de estar sometida a la magna **influencia del modelo verbal**, quedó focalizada en los aspectos sintácticos y semánticos, permaneciendo el enfoque pragmático, es decir el referido los modos de usar los signos, en el olvido.

Pero, el enfoque *funcional* de la semiosis condujo inevitablemente a revalorizar este aspecto. Pasando a ser los modos de producción de signos (ver, por ejemplo, ECO (1976), PERICOT (1987)), y los modos de utilización de éstos en diversos contextos de actividad, objeto básico de estudio.

No debe sorprender, pues, que la semiótica de orientación pragmática se adentrara en el terreno del análisis y producción de **imágenes** (piénsese, por ejemplo, en el ámbito de la publicidad, del cine y de la televisión).

En definitiva, la semiótica, no ha dejado de evolucionar. Lo cual no priva para que haya tenido, esta última década, un bajón considerable.

De la euforia de la década de lo 60 y 70, se pasó al *impasse* de los 80. Las espléndidas expectativas que se habían abierto de par en par, dejaron paso a la decepción de los resultados obtenidos.

Quizás fuera ello debido, pensamos nosotros, a un hecho de especial relieve. Si bien es cierto que el enfoque *funcionalista* había reajustado en profundidad el campo de la semiótica inicial,

subordinada al imperialismo del lenguaje verbal, no lo hizo hasta el extremo de poner entre paréntesis la noción de código que de aquél emergía. Se abolía la reduccionista concepción de signo de SAUSSURE, pero se seguía pensando en que la función semiótica se ejercía siempre bajo la guía de precisos códigos reglados. Y aunque se llegaba, como en el caso de ECO, a introducir el concepto de "códigos débiles" lo cierto es que en los sistemas semióticos se **tendía a descubrir estrictos sistemas de reglas encargados de regirlos.**

Pero si se tiene en cuenta que en la mayoría de los sistemas de significación la función semiótica puede ejercerse con un **amplísimo margen de libertad normativa**⁴, en función de los muy diversos contextos situacionales y mentales en que se desenvuelve, y que algunos sistemas de significación son usados al margen de sistemas de reglas fijas, resulta de interés el relativizar el papel a conceder al concepto de código. E incluso puede que, en algunos casos, convenga olvidarse de él.

Otro aspecto que nos interesa destacar es que la semiótica no permanece ajena a la **dimensión social-comunicativa.**

SAUSSURE, en su definición de semiótica aludía, como se recordará, a "la vida de los signos en el marco de la vida social". Es decir, según este planteamiento **la semiótica aborda también el funcionamiento de los signos en los intercambios comunicativos.**

Qué se dice y cómo se dice, y qué se capta y cómo se interpreta, son aspectos que tienen cabida en su seno. Y con ellos todo el abanico de *juegos* desplegados en los intercambios comunicativos.

En definitiva, tras lo dicho, no debe extrañar que algunos autores revisen la definición de SAUSSURE, añadiéndole algunos complementos significativos. Así, SERRANO (1981), dice que la semiótica es "**la ciencia que estudia las diferentes clases de signo, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación**" (p. 7). Definición que aunque deja traslucir su anclaje exclusivo en el modelo de los códigos con reglas fijas, tiene la virtud de dar mayor concreción a la naturaleza de

⁴ Incluso el sistema verbal, que sirvió de referente básico para crear la rígida semiótica del signo y sus tipos, cuando es analizado en su dimensión pragmática, resulta ser, como mostraron WITTGENSTEIN (1953), AUSTIN (1962) Y SEARLE (1969) un código extraordinariamente laxo.

“la vida de los signos en el marco de la vida social”, a la que se refería PEIRCE.

Finalmente, nos interesa añadir un substancioso detalle. Si es del todo cierto que en nuestra vía social los signos ocupan un lugar esencial, facilitando cualquier tipo de comunicación que establecemos, también lo es que cuando **nos comunicamos con nosotros mismos en el seno de nuestra propia mente**, lo hacemos con la mediación de signos.

Las propias ideas son signos⁵ (PEIRCE, 1931-1935, ECO 1976). Están en lugar de otras cosas. Y, tal como indica PEREZ (1988), “todo pensamiento lo es en signos” (p. 72).

Además, las ideas siempre remiten a otras ideas. Y éstas pueden abrir el abanico a otra infinidad de ellas. Y así indefinidamente.

Es el fenómeno de la **semiosis indefinida** (ECO, 1976).

Pero es que, además, al margen de las ideas, **incluso las emociones pueden ser semiotizadas**. Y en cuanto lo están, pueden integrarse en el flujo dinámico de la mente operacional.

Ellas también pueden entrar en el flujo de la semiosis indefinida.

Total, que **la máquina mental suele funcionar como máquina semiótica**. Y la vida de la mente, puede ser introducida en el ámbito de la semiótica⁶.

He ahí, por tanto, otra dimensión más, que podría ser añadida a las definiciones de SAUSSURE Y SERRANO a la que nos referimos líneas atrás.

Incluso la vida de los signos en el seno de la mente puede, a nuestro parecer, ser introducida en el seno de la semiótica.

⁵ Aun más, a tenor de la siguiente cita de un párrafo de PIERCE, toda la vida mental puede ser vista como signica: “Sea cual sea el modo como pensamos, tenemos presente en nuestra conciencia algún sentimiento, imagen, concepción u otra representación que hace de signo” (cit. por ECO (1976), pp. 250-251).

⁶ Es por ello que ciertos enfoques psicológicos, piénsese, por ejemplo, en VYGOYSKY, merecen el calificativo de semióticos. No debe extrañar, pues, que algunos libros a él dedicados reciban títulos que aluden directamente a esta característica. Por ejemplo: VILA (1987) y SILVESTRI y BLANCK (1993).

2. SEMIÓTICA Y EXPRESIÓN FIGURAL

Tras todo lo dicho, no puede sorprender que hayamos seleccionado la semiótica como un marco relevante para el análisis de la expresión figural.

Ésta es de naturaleza simbólica. Consta siempre de un plano de la expresión y de un plano del contenido. Y entre ambos existen vínculos de interdependencia.

Claro que alguien puede argumentar que no toda obra figural es de orden semiótico. LEVY-STRAUS (1961) no confería el carácter de sistema simbólico a las obras de arte abstracto, pues para él eran simples juegos instalados en el nivel de la segunda articulación; el significado estaba ausente. No obstante, cabe aducir que la mente que produce dichas obras añade *interpretantes* a ella. Diversas vivencias de tipo emocional o senso-perceptivo y simbolizaciones como belleza, equilibrio, angustia, dulzura, misterio, etc., pueden estar impregnando el plano de la expresión. Y, de hecho, esto es lo que acontece cuando el artista está en trance de producirlas.

Lo mismo, o muy parecido, sucede en la mente del espectador sensible que contempla la obra desde una perspectiva cultural que sintonice con el arte abstracto.

A nuestro parecer, pues, **no hay ninguna razón de peso que impida abordar cualquier obra figural desde la óptica semiótica.**

Además, esta óptica, sobre todo desde que se ha abierto a los planteamientos pragmáticos y de código débil, **permite una más fácil aproximación al inmenso y laxo repertorio productivo propio del arte contemporáneo.**

No obstante, el hecho de que el panorama reciente de la semiótica ofrezca un enfoque teórico de base especialmente prometedor en el ámbito de la expresión figural, no significa que sus aportaciones concretas hayan estado a la altura de lo que parecería esperable. En realidad, el campo de la expresión figural es para la semiótica un terreno prácticamente virgen. Un inmenso territorio por explorar.

Pero esta constatación, que en cierta manera parece invitarnos a que busquemos en otros lares las ayudas que necesitamos para el análisis de los *juegos de arte*, pensamos no nos debe llevar a esta decisión. Antes al contrario, nos parece tan prometedor el enfoque

semiótico que vamos a mantenerlo por un largo espacio de tiempo como peana de sustentación de la metodología que necesitamos.

3. EL POLÉMICO TEMA DEL ICONISMO

En el seno de la semiótica existe un tema de especial importancia para nuestro trabajo: el del iconismo. Un polémico y sinuoso tema que ha exigido muchos regueros de tinta, y que, pensamos, conviene conocer a fin de comprender la naturaleza de los modos de producción figural. Cosa que de conseguirse podrá redundar en los procedimientos de análisis de los *juegos de arte* que nos va a demandar el modelo didáctico que vamos a proponer.

El concepto clave del tema es el de **icono**. En una primera aproximación, esta palabra hace referencia a algo que se parece a otra cosa a la que representa.

Un dibujo es un icono si su visión genera, en razón de su semejanza, un interpretante asimilable al referente al que se parece.

Según PEIRCE un signo es icónico cuando "puede representar a un objeto por semejanza"⁷.

Y MORRIS (1946) alude al hecho de que el icono se parece sólo en algunos aspectos al referente.

Ambos defienden una tesis que a primer golpe de vista parece evidente. De manera natural, algunas cosas se parecen a otras. Basta tener lo ojos abiertos para reconocer que cierto dibujo de una casa es semejante a cierta casa que sirvió de modelo para realizarlo.

En primera instancia todo parece simple y claro. Nada cabría objetar.

Pero si la cuestión se aborda con menor dosis de ingenuidad, las cosas se complican. Todo se parece a todo. Cualquier cosa tiene características que, de una u otra manera, también tiene la otra cosa con la que se quiere confrontar.

No existe el parecido natural.

⁷ Citado por ECO (1976), p. 292.

Para GOODMAN (1968) **el parecido es de orden convencional**. Obedece a la existencia de códigos culturales que establecen las relaciones de semejanza.

Del mimo parecer son GOMBRICH (1959) y ECO (1976).

El primero explica, a través del análisis de un rinoceronte de DURERO y de un paisaje de CONSTABLE (GOMBRICH, 1959), que estas obras se parecen a sus referentes sólo en función del particular código de semejanza usado.

Incluso más, en ciertos casos pone GOMBRICH (1963) como ejemplo el de un palo sujetado por un niño entre sus piernas y que para él, en su juego, representa un caballo, sin ningún tipo de parecido aparente, una figura puede convertirse en imagen icónica de cierto referente.

ECO⁸, por su parte, tras confesar su sintonía con los planteamientos de GOMBRICH y GOODMAN añade que, en cualquier caso, los parecidos remiten a las estructuras perceptivas que median entre los iconos y los referentes. Estos **se parecen entre sí, si activan estructuras perceptivas análogas**. Pero añade que estas estructuras están presididas por códigos de referencia que son de índole cultural. Lo cual significa que la mediación de la mente no cambia el panorama, pues **todo parecido está sometido a los dictados de códigos culturales de reconocimiento**.

ECO, llevando sus planteamientos a sus últimas consecuencias, aún dice más. El parecido aparente de una imagen con su referente no existe. **El parecido se da, en cualquier caso, entre la imagen y las unidades culturales** que el sujeto que ve el parecido usa como representación del referente. Las unidades culturales (los tipos figurales, pongamos por caso) que el sujeto tenga incorporadas a sus estructuras mentales.

Los referentes sólo pueden ser analizados e interpretados a través de las pertinentes unidades culturales a ellos referidas, convertidas en tipos perceptivos.

Por consiguiente, **los parecidos están siempre mediados por códigos culturales**. Por códigos de reconocimiento.

⁸ Y siguiendo sus pasos el GRUPO μ (ver GRUPO μ (1992)).

Y dos cosas se parecen cuando al ser observadas son reconocidas a través del mismo tipo cultural⁹ (que previamente se convirtió en mental).

DURERO cuando dibujó el rinoceronte al que antes nos referíamos, uso como referente no un rinoceronte real, sino un tipo figural codificado culturalmente que tenía interiorizado en su mente. Por esta razón su piel tiene una sorprendente aspecto que choca con el tipo de piel que nosotros, en función de nuestro código cultural, esperamos.

El parecido natural, en consecuencia, no existe. Sólo existe el parecido determinado culturalmente.

Los mecanismos perceptivos quedan sujetos al influjo determinante de los **códigos culturales de reconocimiento.**

Según esta versión, se aprende, pues, a reconocer los parecidos. Éstos no son el fruto de la simple aplicación de mecanismos mentales de tipo natural.

Hasta aquí los planteamientos de un antirreferencialista y antiiconista radical como ECO.

AHORA bien, en el seno de la semiótica se han dado otros planteamientos.

Sobre el tema del iconismo se entabló una conocida y prolongada polémica entre ECO y MALDONADO. El primero, como decíamos, antirreferencialista, el segundo referencialista.

MALDONADO (1974), apoyándose en el primer WITTGENSTEIN defendía que sí existe el parecido natural. Según éste, la mente tiene **capacidad de modelizar la realidad.** Y los modelos que crea equivalen a sistemas proposicionales sobre esta realidad. Esta modelización permite justificar la existencia de la semejanza referencial. A partir de la observación de los referentes, la mente crearía modelizaciones pertinentes. Lo real penetraría en la mente y se establecería en ella sin la mediación cultural. Y los parecidos detectados entre las cosas serían detectados a través de las modelizaciones correspondientes.

⁹Sobre los tipos culturales puede ser de interés retener la versión que de ellos hace el GRUPO μ (1992). Dice de ellos que son constructos mentales de índole conceptual que tienen un formato icónico. También se los califica de modelos teóricos. Además, están integrados en "tipotecas" organizadas según los códigos de referencia.

Desde nuestro punto de vista, este modelo de MALDONADO, de filiación wittgensteiniana, a parte de tener la ventaja de explicar la **posibilidad del reconocimiento de parecidos no apoyados por códigos culturales de referencia**, tiene la virtud de facilitar la explicación de lo fácil que suele resultar la traducción de las modelizaciones icónicas a versiones proposicionalistas, codificadas verbalmente, sobre la realidad. Y a la inversa, también facilita la comprensión de lo fácil que resulta en muchos casos el traducir ciertos sistemas proposicionales a imágenes.

En síntesis, tenemos dos versiones contrapuestas. ECO rechaza los **conceptos de iconismo y de referencia**. Y MALDONADO (1974) les confiere renovado valor.

Pero, ¿quién tiene razón?

Probablemente los dos. Sin mecanismos naturales de base que posibiliten el realizar operaciones de tipo comparativo, el aprendizaje perceptivo no podría tener lugar. Incluso sería imposible asimilar los códigos de reconocimiento de índole cultural, pues éstos se asimilan a partir de múltiples ejemplos que guardan entre sí relaciones de parecido.

Asimismo, si no manejásemos tipos culturales de índole perceptivo y figural, sujetos a códigos más o menos estrictos, no sucedería lo que es una evidencia: los marcos culturales originan sistemas de reconocimiento y sistemas expresivos marcadamente diferenciados.

Puede, pues, que la polémica ECO-MALDONADO deba zanjarse tras equilibrar la balanza de la polarización exclusivista. Ambos tienen razón. **Sus versiones son complementarias.**

Al margen de los códigos de reconocimiento que tenemos asimilados, siempre conservamos cierta capacidad de reconocimiento de parecidos. Y en contrapartida, sin los códigos de reconocimiento, ciertos parecidos, posibles a tenor de dichos códigos, pueden escapársenos por completo.

Pensando en el ámbito de la expresión figural, creemos de sumo interés subrayar que los humanos tenemos desde muy pronto en la vida una **enorme capacidad para reconocer parecidos**, que si se analizan con detenimiento destacan por su bajo nivel de iconismo (o parecido). Así, por ejemplo, figuras de un nivel icónico mínimo como algunas de las realizadas por MIRÓ o KLEE, provocan en niños de tres, cuatro y

cinco años el reconocimiento inmediato de los referentes en que pensaron estos dos pintores.

Por otra parte, también puede parecer sorprendente el hecho de que **el parecido pueda ser descubierto en una gama infinita de variantes icónicas.**

GOMBRICH (1982, b) establecía dos paradigmas básicos, definidores de los extremos de lo que podría ser una escala de iconismo: **el paradigma espejo y el paradigma mapa.** El primero orientado a producir figuras naturalistas con un alto grado de iconicidad. Y el segundo enfocado a la producción de figuras esquemáticas de bajo o moderado nivel de iconicidad.

Y MOLES (1981)¹⁰ creó un conocidísima escala de iconicidad que muestra variantes icónicas que además de abarcar los extremos fijados por los paradigmas de GOMBRICH introducen múltiples niveles intermedios.

Pues bien, esta variada gama no parece originar excesivos problemas a la mente humana.

Pero es que si entre la serie de figuras que se corresponden con los niveles icónicos de MOLES intercalamos otras de iconicidad intermedia, sucede lo mismo. Y así hasta el infinito.

Ello explica porque a todos nos resulta tan fácil el reconocimiento de la cuasi infinita gama de figuras humanas que aparecen reflejadas en el inmenso repertorio de obras de arte realizadas por la humanidad a lo largo de la historia, y que a todas luces responden a modelos representativos de todos los grados de iconicidad imaginables: desde el hiperrealismo más exigente, hasta el esquematismo más simple y abstracto que quepa imaginar.

Además, por muy diversas que sean las unidades figurales usadas para componer las figuras casi no existen impedimentos insalvables para el reconocimiento.

Todo lo cual subraya la inmensa **flexibilidad que deben tener los mecanismos mentales de reconocimiento.** Tan inmensa que los procesos perceptivos, por más que estén influenciados por particulares códigos culturales de reconocimiento, jamás quedan absolutamente sometidos a los dictados de estos.

¹⁰ Ver también MOLES y JANISZEWSKI (1990).

Lo cual es de sumo interés para el área de la expresión figural, pues invita a pensar que la mente siempre conserva la posibilidad de trascender y modificar los códigos culturalmente heredados.

4. PRIMERA APROXIMACIÓN AL ANÁLISIS Y PRODUCCIÓN DE OBRAS DE TIPO FIGURAL

Como hemos tenido ocasión de comprobar en múltiples momentos, las obras de arte de tipo figural son significantes. Pueden ser vistas como signos. E incluso lo son cuando se adscriben a la corriente radicalmente abstracta.

Ahora bien, las obras casi siempre son entidades complejas, no reducibles a un mero signo puntual que establezca una correspondencia fija entre significante y significado.

Tras lo dicho sobre la evolución de la semiótica, esta versión está totalmente trasnochada. Lo fundamental es entender que toda obra es descomponible, tal como proponía HEJELMLEV, en dos planos: el de la expresión y el del contenido. Y comprender que ambos están englobados por la función semiótica.

El plano de la expresión se nos presenta como una realidad física. Tiene presencia material. Penetra en los sentidos como realidad visible, situada en un espacio externo. Y siempre resulta analizable en cuanto a sus características perceptivas.

Por lo general, se pueden descubrir componentes parciales y estructuras englobantes que coordinan estos componentes.

Algunos autores (ODIN, por ejemplo), han optado por la vía micrométrica. Se han interesado por la identificación de las unidades mínimas del plano de la expresión.

ODIN(1976) y BERTIN (1970¹¹) las encuentra en la mancha. Es decir, en simples masas de color, en principio ajenas a cualquier tipo de contorno lineal.

La otra unidad básica atañe a simples trazos lineales asimilables a trazo rectilíneo o trazo curvilíneo. Las líneas complejas serían el resultado de la adición de estas unidades mínimas de tipo lineal.

¹¹ Citado por VILCHES (1983), p. 40.

De manera paralela a la propuesta de ODIN, otros autores (como por ejemplo KANDINSKI (1926), DONIS (1973), APARICI y GARCÍA-MANTILLA (1987)), han propuesto para el análisis del plano de la expresión una **vía formalista que conlleva la descomposición de las imágenes en sus elementos componentes: punto, línea, tono, textura, ...**

En las propuestas de mejor nivel, cada uno de estos elementos abarca muy diversas posibilidades figurales¹². Las líneas, por ejemplo, pueden ser realizadas de muy diversos modos. Y la manera como se presentan a la percepción puede ser, igualmente, de lo más variado. Y lo mismo sucede con los restantes elementos.

Naturalmente, según esta propuesta, las obras de tipo figural se edifican a partir de estos **componentes elementales**, a los que GREIMAS (1980) denomina **"formantes figurativos"**. Con ellos se construyen configuraciones más complejas, presididas por diversos **vínculos estructurantes**, identificados por CASA (1980)¹³ como **relaciones de contigüidad y de inclusión**.

El GRUPO μ defiende un modelo de análisis figural que casa perfectamente con lo anterior. Descomponen las figuras en **determinantes y determinados**. Toda imagen podría ser descompuestas en una **serie escalonada de determinantes y determinados de naturaleza icónica**. En un primer nivel básico de análisis estarían lo que denominan **marcas** (formas elementales no significativas que serían equivalentes a los formantes figurativos de GREIMAS). A partir de ellas, se obtendrían los primeros determinantes, es decir, las unidades figurales de menor nivel, con significación icónica. Y éstos, generarían a los determinados de nivel icónico superior. A su vez, éstos determinados pueden ejercer la función de determinantes de determinados de nivel todavía más elevado. Y así sucesivamente hasta culminar en configuraciones complejas altamente articuladas.

Pero las obras de tipo figural no son sólo el resultado de la articulación de múltiples formantes figurativos, pues, con frecuencia,

¹² Ello es patente, como muestra el espléndido catálogo J. BOISSEL y C. DEROUET crearon con motivo de la exposición dedicada en el Centro Pompidou de París (en 1984) a KANDINSKY, en el modo de enfocar este autor-profesor los cursos que impartió en la BAUHAUS. (Ver pp. 284 y 288 en las que se reproducen una serie de dibujos que KANDINSKY realizó para mostrar a sus alumnos la variedad de posibilidades con que puede ser tratada una línea).

¹³ Citado por ZUNZUNEGUI (1992), p. 74.

complementando lo visible, existen **estructuras subyacentes** -llamadas por GREIMAS y COURTES (1982) "categorías no constitucionales"¹⁴ que facilitan la estructuración de las figuras.

Así pues, las figuras medianamente complejas presuponen la articulación (a veces mediada por estructuras implícitas) de diversos formantes figurativos de mayor o menor complejidad.

Y llega un momento en que muchas de estas articulaciones figurales (que han sido realizadas con intencionalidad icónico-referencialista), invitan, al ser observadas, al reconocimiento de figuras de tipo representativo. Con lo cual **el plano de la expresión queda unido al plano del contenido.**

Con frecuencia, algunos autores al analizar el momento de la asociación entre una estructura figural de base (en principio de tipo abstracto) y el reconocimiento de algún parecido con un referente, usan el término **lexicalización** (por ejemplo BARTHES (1964, b)). La figura queda conectada a alguna palabra de identificación. Y a partir de este momento la figura tiene significado.

Lo figural queda conectado a lo verbal.

Para BARTHES (1964, a y b) y BENVENISTE (1969) **el lenguaje tiene un papel absolutamente predominante en el análisis figural.** Es el sistema dominante al que se subordinan los restantes códigos que pueda usar la mente¹⁵.

Como dice RAVERA (1980, p. 66) refiriéndose a la postura de METZ (1970), "el lenguaje no se limita a rondar la imagen desde fuera sin que penetre en profundidad como una de las estructuras que la vertebran".

Según este lineamiento, una obra figural sólo puede ser significativa en la medida en que es abordada lingüísticamente.

Para ciertos autores la hegemonía del lenguaje es tan prominente que proponen que el estudio de las figuras se haga desde la perspectiva del **análisis en semas y sememas** (ver, por ejemplo, METZ (1968)¹⁶ y ODIN (1976)). Renuncian al análisis de las **unidades mínimas del plano**

¹⁴ Ver ZUNZUNEGUI (1992), p. 76.

¹⁵ Postura en sintonía con la consideración por parte de LOTMAN (1967) del lenguaje verbal como el sistema modelador primario (cit. por ECO (1976), pp. 160-161).

¹⁶ METZ, C. (1968): "Le perçu et le nommé". En M. DUFRENNE (1968): *Vers une esthétique sans entrave*, París, UGE, p. 355. (Citado por BERTOLA, E, GUSBERG, E., LOPEZ, J y RAVERA, R. M. (1980), pp. 66-67).

de la expresión. Y también se distancian de la versión antes expuesta del GRUPO μ , que presta escasa atención al papel desempeñado por el lenguaje en la articulación de las figuras.

Las unidades básicas a analizar deben tener ya significado. Y éste viene impuesto por el lenguaje.

Pero, ¿cuáles son las unidades básicas? Son los semas figurales. Y éstos deben ser conectados a otros semas a fin de que quede precisado algún semema.

Si un ojo está representado por dos círculos y una colección de rayos periféricos, cada uno de estos elementos figurales ejercería la función de sema. Y la conjunción de todos ellos determinaría el semema ojo.

De esta manera, cualquier figura representativa constaría de múltiples semas, articulados a fin de generar los correspondientes sememas.

Además, los sememas de nivel intermedio, ejercerían la función de semas de la figura macroabarcadora en la que se inscriben. Y así sucesivamente.

Un círculo puede ser uno de los sema de la configuración ojo. Y ésta puede ser sema del semema cabeza. Y ésta, a su vez, puede ser sema del semema figura de leñador. Y ésta sema de la escena representada.

A todo ello habría que añadir que para que los distintos componentes figurales puedan ejercer de semas y sememas deben cumplirse ciertas características a fin de que la atribución de significados no sea arbitraria.

A no ser que la representación figural responda a un código no icónico, para que el sistema articulado de semas y sememas pueda funcionar se requiere que existan ciertas correspondencias icónicas que garanticen el reconocimiento del significado de las figuras.

El ojo al que antes aludíamos (recuérdese que estaba formado por dos círculos concéntricos y una serie de radios periféricos), guarda un parecido notable con los ojos a los que se refiere. Tiene un notable grado de iconismo.

Pero si en cierta figura los ojos están representados por un simple punto la cosa es menos clara. El grado de iconicidad es evidentemente menor. Y en realidad, si el punto es reconocido como ojo, la razón de

ello obedece mucho menos al grado de parecido con los ojos reales que al hecho de que dicho punto esté inscrito en un conjunto figural que si guarda una relación de iconismo de fácil identificación.

Todo ello significa que en el reconocimiento figural juegan **múltiples relaciones de iconicidad conexas a los diversos componentes figurales y sus relaciones estructurales**. Y es en muchos casos *pecata minuta* que alguno de los componentes tenga un mínimo grado de iconicidad.

En realidad, pues, entre las unidades figurales de base y las figuras construidas con ellas existen, tal como indican PEREZ (1988) y el GRUPO μ (1992), **múltiples relaciones de semantización recíproca** que permiten subsanar las imprecisiones icónicas que puedan afectarlas.

Pero bien, dejemos ya la cuestión del análisis de las obras de tipo figural desde la óptica de las correspondencias entre semas, sememas, componentes figurales y figuras, y preguntémosnos por una cuestión básica: ¿puede lo figural desplegarse al margen de su uso correlativo con el lenguaje verbal?

En realidad ODIN, tal como vimos, nos da la respuesta: evidentemente sí. Sí, si se piensa en el nivel de base de la construcción figural. Pero más allá de este nivel, ¿es posible realizar figuras al margen del sistema de semas y sememas lexicalizados? En principio sí. Si la mente es capaz de **modelizar a nivel perceptivo la realidad**, ¿por qué no va a ser capaz de plasmar figuralmente estas modelizaciones sin pasar por un estricto proceso de lexicalización?

Pero, en la práctica, resulta que BARTHES y BENVENISTE tienen una buena dosis de razón. El lenguaje verbal suele imponer sus dictados¹⁷. La mayoría de las producciones figurales parecen regidas por el **principio de lexicalización** de los componentes figurales. Cada unidad figural se corresponde con un concepto lexicalizado.

Una cabeza dibujada esquemáticamente suele constar de ojos, cejas, nariz, boca, orejas, cabellos, ... La correspondencia entre elementos léxicos y unidades figurales es estricto.

Sin embargo, nada impide que se pueda dibujar siguiendo una disciplina distinta. Teóricamente puede dibujarse sin acudir al uso de **auxiliares verbo-conceptuales**. Basta para ello con utilizar, tal como

¹⁷ Lo cual no impide que existan ciertos códigos que escapen a la influencia directa del código verbal (ver BUYSENS (1967)).

decíamos líneas atrás, modelizaciones mentales de tipo icónico y plasmarlas sin más.

Esto es lo que sucede necesariamente cuando un dibujante quiere ceñirse al enfoque estrictamente naturalista. Para conseguir reproducir con exactitud el perfil exacto de los referentes, y no digamos las gamas tonales determinadas por el juego de luces y sombras que caractericen a éste, es absolutamente necesario desviarse de la estrategia conceptualista.

Es más, uno de los grandes problemas que existe para los dibujantes que dan sus primeros pasos hacia el naturalismo, consiste en que al desplegar sus trazos, en vez de atender a estrictas y fidedignas modelizaciones icónicas, acuden, sin percatarse de ello, al sistema conceptual que se convierte en auxiliar del modelado de la línea y de la plasmación de las infinitas gamas tonales que caracterizan a los referentes (JOVÉ, 1984, EDWARDS, 1979¹⁸) Cuando plasman una nariz deforman los contornos en función de apreciaciones como "es aguileña", "tiene un respingo en la punta", "se curva por la mitad", "es muy recta", ... Es decir que la conceptualización y lexicalización de lo observado introduce cambios (exageraciones figurales) que perturban la estricta fidelidad al modelo de referencia.

Naturalmente, esta manera de operar que es perniciosa en el caso del dibujo naturalista, tiene, en contrapartida, inmensas virtudes para el enfoque esquemático, pues facilita la tarea de construcción de figuras simples en la que queden especialmente destacados los rasgos más relevantes de los referentes o aquellos que el dibujante quiere destacar.

Según esta versión, el lenguaje sería un buen aliado del dibujo esquemático, pero contribuiría a perturbar al dibujo naturalista.

Ahora bien, por más que el lenguaje pueda ejercer en las formas de dibujo de tipo esquemático un papel relevante, lo cierto es que es inimaginable que pueda dibujarse sin usar algún tipo de modelización icónica de base, pues si un dibujante dibuja un trazo de la nariz tras decirse "es respingona", este simple comentario no le solventa el problema de aquilatar las características precisas del trazo a desplegar. ¿Cuál será su encorvado? ¿Cuál será su amplitud? ¿Cuál la forma del

¹⁸ Ver en el cap. II el apartado dedicado a B. EDWARDS.

enlace con la parte de la figura previamente dibujada? ¿Cuál el tamaño?

En consecuencia, según nuestra argumentación, **cualquiera que sea el papel concedido al lenguaje, éste, en la acción de dibujar, no puede anular totalmente a los procesos de modelización icónica.**

En síntesis, todo lo anterior demuestra que, como defiende METZ (1970), existe una íntima y compleja imbricación entre la imagen y el lenguaje. Ambos se interpenetran y complementan.

Pero, quede claro, lo icónico tiene entidad propia.

5. MODELIZACIÓN AUXILIADA CULTURALMENTE

En el apartado anterior los procesos de modelización icónica adquirieron un considerable protagonismo. Y llegamos a la conclusión de que los procesos de construcción figural exigen, tanto en el caso del dibujo realista como en el caso del dibujo esquemático -e independientemente del grado de iconicidad que alcance éste- la construcción de **modelizaciones mentales.**

Lo cual conlleva que, en uno y otro caso, la mente debe crear las pertinentes modelizaciones.

Pero, ¿de qué se alimentarían tales modelizaciones? ¿Es que, tal como sugiere MALDONADO y WITTGENSTEIN (el primer WITTGENSTEIN), surgen de modo natural de los procesos perceptivos y de los registros icónicos conservados en la memoria?

La versión de WITTGENSTEIN-MALDONADO es clara, pero veamos una de bien distinta.

Retomemos los planteamientos de ECO (1976). Según su modelo sobre el problema del iconismo, todo surge de los códigos culturales. **La mente interiorizaría unidades culturales que serían las que permitirían, luego, tanto la observación comprensiva de dibujos como su realización.**

Tras asimilar unidades culturales correspondientes a "triángulos", "cuadrados", "círculos", "líneas onduladas", "espirales", etc., uno sería capaz de identificar estas formas en caso de encontrarlas plasmadas en un dibujo.

Y si entre las unidades culturales existen algunas que fijan modelos particulares sobre cómo se representan ciertos referentes (pongamos por caso, casas, nubes, pájaros, etc.), tras su aprendizaje, su visión determina su inmediato reconocimiento.

Además, si los códigos de reconocimiento, vistos en su globalidad, obedecen a reglas y estrategias de representación uniformizadas, los sujetos culturalizados reconocerán con cierta facilidad a que referentes apuntan las figuras realizadas bajo los dictados de tales reglas y estrategias.

Algo parecido sucede con los códigos de representación. Implican también unidades representacionales de base, configuraciones representativas estabilizadas y reglas y estrategias de construcción preestablecidas.

Reglas y estrategias de tipo constructivo que cuando sobre ciertas unidades culturales no existan modelos representacionales fijados por los códigos, facilitarán su construcción. Lo cual significa que **los códigos representacionales tienen la característica de ser generativos.**

Volviendo la pregunta que nos hacíamos líneas atrás sobre el modo de generarse las modelizaciones usadas por la mente, la respuesta es clara. En el caso de ECO, las modelizaciones se construyen a partir de las unidades culturales que forman parte de los códigos culturales de referencia, y, también, a partir del conjunto de reglas y estrategias constructivas que determinan estos códigos.

El modelo de ECO conduce, pues, a un sistema de modelización estrictamente culturalista. Las unidades culturales de reconocimiento y/o representación son la base de las modelizaciones de reconocimiento y, también, de las modelizaciones auxiliares de la realización de representaciones figurales. Y los códigos de uno y otro tipo, a través de las reglas que los constituyen, se encargan del resto.

Lógicamente, en el caso de que los códigos de reconocimiento y de representación fuesen totalmente coincidentes, las mismas unidades culturales y las mismas reglas de coordinación se encargarían tanto de las funciones perceptivas como de las funciones expresivas.

Pero cabe la posibilidad de superposiciones sólo parciales, de mayor o menor envergadura.

Hasta aquí los procesos de modelización vistos a través del ECO aún sujeto al rígido modelo de signo y código de sus primeras obras (el modelo defendido en *Signo*¹⁹).

Pero en el *Tratado general de semiótica* esta versión se ve enriquecida por sus consideraciones sobre los signos motivados.

Pero, ¿qué son los signos motivados?

En el seno de la semiótica se usa el término motivación para referirse a los signos que son generados a partir de sus referentes, y que son el **resultado de un proceso constructivo intencionalmente encaminado a conseguir la iconicidad.**

Se establece una oposición entre signo motivado y signo no motivado o arbitrario. Éstos, lo arbitrarios, son signos convencionales que no guardan ninguna **relación de tipo estructural o funcional con los referentes a los que aluden.** Por el contrario, los signos motivados si guardan con sus referentes relaciones de esta naturaleza.

Se construyen teniendo en cuenta las características de los referentes. **Exigen un proceso constructivo.**

Pues bien, tras este preámbulo, entenderemos fácilmente el análisis que hace ECO de los signos motivados.

Aborda la diferenciación entre signos motivados y signos arbitrarios a través de los conceptos de *ratio facilis* y *ratio difficilis*.

En los signos arbitrarios la relación entre signo y unidad cultural a la que se refiere (recuérdese que ECO es antirreferencialista y que defiende que los signos no remiten a sus referentes sino a las pertinentes unidades culturales a las que denotan) es de orden *facilis* porque sólo exige el esfuerzo de establecer una simple conexión de correspondencia automatizada y directa: el signo remite directamente, sin más, a la correspondiente unidad cultural de significado.

Por el contrario, en el caso de la *ratio difficilis* la relación entre signo y unidad cultural de significación está mediada por el trabajo de construir un signo que por sus características físicas remita a las características que definen la unidad cultural a la que se refiere. El proceso de producción es de orden *difficilis*.

El proceso constructivo es un proceso motivado. Un proceso intencional (dirigido a meta), desplegado a lo largo de una secuencia

¹⁹ ECO (1973): *Signo*, Barcelona, Labor, 1988.

productiva de mayor o menor extensión, y que va a generar imágenes de mayor o menor iconicidad y complejidad.

Un proceso que en el *Tratado general de semiótica* (ECO (1976)) apunta a la explicación de la inmensa capacidad que tienen los humanos de producir imágenes representativas con los formatos más diversos.

Un proceso que, en cualquier caso, por más que enriquece y flexibiliza la primera versión de ECO sobre el signo icónico, sigue atada estrictamente a sus planteamientos culturalistas. Pues, si por un lado introduce la posibilidad de crear modelizaciones motivadas, inspiradas por las características perceptivas de lo referentes, por otro, acaba subordinando el proceso modelizador a las posibilidades inherentes a los códigos culturales de referencia usados.

6. EL PROBLEMA DE LA INVENCION RADICAL

La *ratio difficilis* implica la construcción de figuras representativas conexas a la unidades culturales denotadas, pero tanto éstas como los modos de representación figural están regidos por códigos.

Definidas así las cosas, resulta comprensible que ECO tenga **dificultades para explicar los procesos de cambio o invención de código.** La invención radical se le escapa, llegando a confesar que sólo existe en realidad **invención moderada.** Su modelo sólo da cuenta de los procesos creativos ligados a la invención de alcance limitado o a la producción de simples estilizaciones que se alimenten de las posibilidades combinatorias y regulativas inherentes a los códigos de base.

No obstante, ECO, tras el intento de flexibilizar su postura a través de su modelo de la *ratio difficilis*, realiza otro esfuerzo complementario a fin de explicar la ingente creatividad inherente al arte contemporáneo.

Los artistas trabajarían en torno a códigos débiles, instalados en la frontera de lo impreciso y lo ambiguo. Además, cada obra sería concebida como un sistema abierto instaurador de código. Desempeñando un papel muy relevante en esta instauración los **procesos micromatéricos** (ver, también, ECO (1970) que, sobre la marcha

generarían relaciones internas emergentes que serían precisamente las que irían configurando el código particular de la obra (ECO, 1970, 1976).

A través de estas ramificaciones colaterales al cuerpo básico de su sistema teórico, ECO parece confesar, aunque sea de manera implícita, que éste sistema tiene respecto al arte vanguardista considerables limitaciones. Pues la explicación de cómo éste se genera, le lleva a violentar alguno de los principios básicos del modelo.

El artista, al crear, relativiza y diluye tanto el sistema de unidades culturales de base como el sistema de reglas y estrategias que preside su interconexión. Con lo cual el edificio culturalista se tambalea.

Y mientras se tambalea parece dejar las puertas abiertas a un modelo sobre la creatividad ajeno a los estrictos enmarcados culturalistas. Un modelo afín a los planteamiento de CROCE, FRANCASTEL y SOURIAU (ver cap. I).

Pero dejemos ya a las ramificaciones de ECO y volvamos al modelo de MALDONADO y WITTGENSTEIN.

¿Explica este modelo con facilidad la invención radical?

Evidentemente no. Incluso tiene más dificultades que las inherentes al modelo básico de ECO.

Su naturalista sistema de modelización no puede explicar porqué los humanos han usado a lo largo de la historia, y siguen usando, tantas modalidades diversas de expresión figural. ¿Cómo un proceso natural se abre a tanta diversidad? ¿De dónde surge ésta? No hay respuesta.

En definitiva, los modelos de ECO y de MALDONADO tienen considerables limitaciones a la hora de explicar los procesos creativos que afectan a la expresividad de índole figural.

Y las ramificaciones introducidas por ECO, y que sintonizan con los planteamientos de CROCE, FRANCASTEL y SOURIAU, no pasan de ser simples esbozos de una posible vía alternativa.

Total, que la innovación radical es una de las asignaturas pendientes de la semiótica.

Una asignatura que pensamos nosotros **podría recibir la ayuda de la psicología, y, muy especialmente, de la psicología evolutiva** interesada en descubrir como los niños, con casi absoluta autonomía, inventan modos expresivos de tipo figural.

Sobre este particular, es de sobras conocido que en los primeros estadios del desarrollo figural los niños queman etapas con suma facilidad, renovando continuamente sus códigos expresivos. E independientemente de su entorno cultural, es decir de los modelos de reconocimiento y de representación propios de su medio social, todos ellos atraviesen en lo básico los mismos estadios. Y no cesan de innovar.

La génesis de las innovaciones debe encontrarse en los propios procesos mentales en los que se ven involucrados cuando dibujan. Su propia dinámica mental parece condenarles a la perpetua revisión de sus códigos.

Bien pudiera ser que, como ellos, los artistas vanguardistas hubiesen redescubierto, sin saberlo, dinámicas mentales semejantes a las desplegadas por los niños. Quizás la célebre frase de PICASSO "antes dibujaba como Rafael, pero he necesitado toda una vida para aprender a dibujar como los niños"²⁰ pudiese tener un significado mucho más profundo del que se le suele reconocer.

Pero bien, este es asunto que de momento vamos a olvidar. Más adelante lo retomaremos cuando andemos inmersos en el ámbito de la psicología.

De momento sigamos nuestra singladura en el seno de la semiótica.

7. LA OBRA COMO TEXTO

Hasta ahora nos hemos aproximado a las obras prestando atención a sus componentes de orden figural y a la manera de ser elaborados. Y en cuanto a los significados que puedan serles atribuidos sólo hemos alcanzado el nivel en el que las figuras particulares se han convertido en iconos de sus correspondientes referentes.

Pero más allá de este nivel, la obra sigue siendo significativa. E incluso su significatividad puede alcanzar al extremo de que parezca lógico aproximarse a ella como si de un texto se tratara²¹ (LOTMAN,

²⁰ Citado por GARDNER (1982), p. 110.

²¹ Según MARÍN (1970), un cuadro es un texto, dicho en otros términos, "un visible que es legible (...) *unlegendum*" (ver RAVERA (1980), p. 66-67).

1979, CALABRESE, 1980, ECO, 1976, VILCHES, 1983, PEREZ, 1988, ZUNZUNEGUI, 1992, BARTHES, 1982, SCHEFER, 1970). **Un texto abierto a mil significaciones diversos, a infinidad de posibles lecturas**²².

MARIN (1970) considera en la lectura de las imagen dos fases: una **factual o descriptiva** (la circunscrita a descifrar los significados primarios de las imágenes), y otra **significante** orientada al descubrimiento de múltiples redes de significados que puedan sumarse a los primarios.

PANOFSKY (1957, 1971) explicaba lo mismo sólo que introducía un tercer peldaño. Según él, el nivel básico de significación es el **preiconográfico**, que correspondería al nivel facilitado por el carácter icónico de las imágenes. Luego aparecería un segundo nivel, ya **iconográfico**, el nivel **convencional**, en el que los iconos descubiertos inicialmente serían vistos como elementos cargados de significados simbólicos insertos en determinados sistemas culturales. Y, por último, tendríamos un tercer nivel de significación (el **simbólico**), de orden más bien temático, que emerge de las interdependencias descubiertas en el seno de la obra, y que reflejaría las intenciones profundas del autor.

Pero más allá de estas concepciones que delimitan fases sucesivas a proseguir en el análisis de los significados de las obras, existen múltiples versiones orientadas a abrir la lectura de las obras a mil posibilidades alternativas²³.

Así, por ejemplo, ECO (1970) al defender que en una obra se **entrecruzan muy diversos códigos**²⁴, identifica una extensa lista de ellos. Habla, en un primer momento, de códigos perceptivos, de reconocimiento, de transmisión, tonales, icónicos, iconográficos, del

²² Por eso LOTMAN (1988) defiende que una de las funciones del texto es generar significados.

²³ Una de estas versiones es la de CALABRESE (1980). Establece cinco niveles de análisis:

1. Análisis del aspecto material de la producción.
2. Análisis de las estrategias de referencia que la obra utiliza (modo de aludir o representar a los referentes).
3. Análisis de las condiciones históricas determinantes.
4. Análisis de la obra en cuanto a miembro de un género.
5. Análisis de la obra en su dimensión narrativa (transcribible en cierta manera a l lenguaje verbal).

²⁴ También SCHEFER (1969) defiende que en la imagen se entrecruzan muy diversos códigos.

gusto y la sensibilidad, retóricos, estilísticos y del inconsciente (p. 61-64), y, más adelante, cita otros tres: emotivos, éticos e ideológicos.

Consecuentemente, si en una obra se entrecruzan algunos de estos códigos, cabe la posibilidad de desentrañar cuales son. Y más allá de ello, **desvelar cómo son usados y qué vínculos jerárquicos (MARCE, 1983) y de interdependencia mantienen entre sí.**

Otra manera de abrir la lectura de una obra a diversas posibilidades consiste en **descubrir en él isotopías de diverso nivel (ODIN, 1976, PEREZ CARREÑO, 1988, BERTOLA, GLUSBERG, LOPEZ y RAVERA, 1980, ECO, 1976, MINGUET, 1974).** Y en el caso de contener **alotopías**, ponerlas sobre la mesa a fin de entender su significación.

Tomada una isotopía de base que comienza a conceder significado a la obra, pongamos por caso una isotopía de nivel preiconográfico, se trata de descubrir otras isotopías complementarias a la anterior que comiencen a enriquecer el nivel de significación de la obra. Y sobre estas isotopías otras. Con lo cual, **se irán encadenando y entrelazando múltiples isotopías** que confirmen la presuposición de la que partimos al comenzar este apartado: una obra es un texto. Un texto que puede ser leído como si se tratara de una matriz de isotopías (PEREZ(1989), p. 119) **entrelazadas de manera coherente.**

Pero a veces al leer las obras no sólo emergen sucesivas y entrelazadas interpretaciones que destaquen por su estricta coherencia lógica. Con frecuencia, la lectura conlleva **descubrir presencias icónicas e interpretaciones alotópicas**, es decir, presencias e interpretaciones que chocan con la red de significados isotópicos previamente descubiertos. Algunos contenidos de la obra pueden casar mal con los restantes.

Además, cabe leer lo ya leído según otro enfoque marcadamente distinto.

Por tanto, la lectura puede abrirse, tal como dicen GREIMAS y COURTES (1982), al despliegue de un amplio recorrido generativo. Y puede incluso convertirse en un sinuoso e inacabable discurso²⁵.

Cosa que nos lleva a retomar un tema de honda raigambre en el seno de la semiótica: el de la **semiosis indefinida.**

²⁵ Es por ello que LOTMAN (1988), además de considerar que los textos tienen la función de transmitir significados, les atribuye la función de generar de nuevos en el lector.

Semiosis indefinida que es una consecuencia, en gran medida, de las complejidades estructurales y funcionales que caracterizan al sistema semántico usado por la mente humana.

ECO, en su *Tratado general de semiótica* (1976), al tratar esta cuestión, alude a diversos modelos teóricos adscritos a la psicología cognitivista y que pretenden explicar como se estructuran y funcionan las **redes conceptuales**²⁶ albergadas en la estructura de la memoria.

Pues bien, estas complejas redes, abiertas a infinidad de posibilidades funcionales, serían una de las bases que permitirían explicar el fenómeno de la semiosis indefinida.

Activas un concepto y asociados a él puedes activar muchos otros. Y a partir de cada uno de éstos, pueden movilizar muchísimos más. Y mientras lo haces surgen infinidad de proposiciones significativas.

Las redes semánticas dan pie a la construcción de redes de significación abiertas a infinitas posibilidades.

Este sistema de funcionamiento, aplicado al análisis de obras de arte, explicaría porque su lectura pueda **generar secuencias discursivas especialmente amplias.**

Por otra parte, la semiosis indefinida sería también el resultado de otro potencial de la mente: el de **desplegar secuencias significativas presididas por la lógica.** Lógica conexas a **procesos de índole deductivo, inductivo o abductivo.**

Mirar un cuadro puede estimular infinidad de procesos asociativos que lleven a descubrir significados sumamente alejados de los inicialmente descubiertos. En cierta ocasión, una **alotopía** que en primer instancia puede desconcertar al observador, puede ser la clave para una reestructuración de los significados barajados. A partir de ella, **por deducción, inducción o abducción, puede abrirse una nueva secuencia discursiva.** Y, en otra ocasión, puede que el desencadenante de un nuevo circuito interpretativo sea la toma de conciencia de un pequeño detalle de índole icónica, que había pasado inicialmente desapercibido.

Por otra parte, la lectura de una obra puede desplegarse obedeciendo a una estrategia de tipo polar que lleve a la mente a

²⁶ ECO hace referencia a los modelos de QUILLIAN (1968) y KATZ y FODOR (1964).

focalizarse de manera alternativa en los polos t3pico y comentario, o, segun otra versi3n, tema y rema²⁷ (BENES (1973)²⁸).

La cosa es bien simple: tras desplazar la mirada sobre la obra, surgen algunas intuiciones temáticas. Ciertos t3picos pasan a primer plano. Tenemos ciertos n3cleos b3sicos de significaci3n. A partir de ellos pueden surgir diversos comentarios o desarrollos discursivos (Van DISK, 1977). Y ellos mismos pueden pasar a ser t3picos o temas de nuevos comentarios. Y mientras se va trenzando este curso alternante pueden emerger nuevos t3picos que abran el discurso a nuevos comentarios. Y estos pueden pasar a ejercer la funci3n de t3pico para nuevos desarrollos posteriores. Y as3 sucesivamente.

Van DISK (1980) al referirse a la relaci3n entre t3pico y comentario la caracteriza como estructura binaria de tipo m3vil. Las "topicalizaciones" generadoras de los correspondientes comentarios pueden ser m3ltiples, y cada uno de los comentarios puede convertirse en t3pico de nuevos comentarios.

Por lo visto, otra versi3n de lo mismo: la semiosis indefinida.

Por otra parte, el *juego* que se establece entre t3picos y comentarios puede recibir la ayuda de microsistemas conceptuales de tipo bipolar que faciliten la identificaci3n de t3picos clave en el an3lisis de obras. As3, por ejemplo, MARIN (1970) en un art3culo titulado "La descripci3n de la imagen: a prop3sito de un paisaje de Poussin", cuando se adentra en el an3lisis de la obra utiliza como t3picos de referencia diversas polaridades que aparecen reflejadas en ella. Entre otras, encuentra reflejadas las siguientes oposiciones binarias: naturaleza vs. acci3n humana, ocio vs. trabajo, vejez vs. juventud, lo sacro vs. lo profano, el castillo vs. la ciudad, el drama vs. la pastoral.

Con lo cual nos est3 diciendo, desde su **anclaje te3rico de tipo estructuralista**, que el an3lisis de las obras puede verse facilitado por el **uso de m3ltiples ejes polares de referencia**.

Pero volvamos al tema prioritario que nos ocupaba.

Segun vimos, la semiosis indefinida ten3a que ver con las redes conceptuales que alberga la mente, pero, a su vez, tiene que ver con las complejas redes de significados que constituyen el corpus enciclop3dico

²⁷ T3rminos usados por la Escuela de Praga.

²⁸ Citado por PERICOT (1987), p. 130.

que solemos manejar cuando abrimos la mente a procesos de orden discursivo.

Se mira una obra teniendo un amplio **almacén enciclopédico** en el subconsciente. Mil temas y subtemas están aguardando su ocasión. **Infinitas redes de significados están en disposición de entrar en escena.** Sólo falta que la ocasión sea propicia.

La mirada inicia un recorrido. Las presencias icónicas reconocidas darán pie a las primeras movilizaciones en el seno de las **redes enciclopédicas.** Surgirán los primeros tópicos. Y de ellos los primeros comentarios y desarrollos temáticos. Y luego deducciones, inducciones y abducciones. Y nuevos tópicos y comentarios. Y puede que a la postre, algunos significados y sentidos queden investidos con el aura de la plenitud, invitando a cerrar el circuito **significante**²⁹.

Pero si este es el caso, bien puede suceder que en una próxima ocasión la contemplación de la obra vuelva a abrir un nuevo proceso discursivo distinto o complementario al anterior.

Bien, todo esto es lo que defienden **los teóricos de la lectura de la imagen y de la lectura culta de obras de arte.**

Y es que su experiencia les corrobora que mirar una obra les puede deparar una rica y extensa experiencia de índole **semiósica.**

Pero mucha gente, ante obras potencialmente de gran riqueza significativa, parecen no ver siquiera la piel de la obra. No hay respuesta mental. Y cuando la hay, es tan trivial que más bien invita a no echarle jamás otra mirada.

Y es que para ver hay que saber mirar, y, sobre todo, hay que tener **riqueza cognitiva y vivencial.**

La necesaria riqueza cognitiva y vivencial que posibilite que lo observado pueda ser investido con **ricos, matizados y variados interpretantes.**

¿Recuerdan?, la clave está en los interpretantes. PEIRCE lo dejó muy claro. Los signos ejercen de tales siempre que cuenten con los correspondientes interpretantes. Y, en cualquier caso, la función semiósica siempre requiere de ellos.

Pero para que emerjan con pujanza es del todo necesaria la riqueza mental.

²⁹ Entonces, según CALABRESE, la obra-texto se habrá convertido en una unidad completa de sentido (ver PEREZ (1988), pp. 19-20).

Los críticos y teóricos del arte lo tienen fácil. Cuando miran un cuadro se aproximan a él con un espléndido **bagaje cultural**. Mil cosas pueden suceder. Infinitos recorridos significantes pueden ser desplegados.

Una obra es un texto abierto (ECO, 1962). Es un texto abierto a otros textos que pueden converger sobre él. Puede ser analizado a partir de infinidad de referencias textuales. **Se sitúa en el espacio entrecruzado de la intertextualidad**. Ésta es la tesis de BAJTIN (1959) y de ECO (1979). Pero, complementariamente a la intertextualidad, que suele estar siempre anclada en la **cultura docta**, las obras, como también defiende BAJTIN (1971), pueden, igualmente, remitir a múltiples referencias a la **cultura común**. Se instalan, pues, **en un espacio entrecruzado en el que inciden e interaccionan múltiples influencias culturales**³⁰.

Y, naturalmente, los **enmarcados ideológicos** (BARTHES, 1964, a; 1964, b, ECO, 1976; METZ, 1968, 1970; PORCHER, 1976) también hacen acto de presencia³¹. Y con ellos, múltiples **elaboraciones míticas de la realidad** (MARCE, 1983), que apuntan a la clarificación del ámbito de los valores.

Por consiguiente, una cosa es clara: la obra delimita un espacio hipercomplejo en el que pueden desplegarse infinitas operaciones semióticas³².

LOTMAN (1996) tiene, como sabemos, un enfoque sobre esta cuestión que es de especial interés. La obra es un texto abierto, inserto en una semiosfera (ver el preámbulo, ap. 5). Y en ésta pululan infinidad de sistemas semióticos que pueden ser activados y relacionados con la obra-texto.

Si en la biosfera infinidad de especies interaccionan potenciando la vida, en la semiosfera ocurre algo parecido: infinidad de sistemas semióticos interaccionan potenciando la vida de la función semiótica.

³⁰ RAMIREZ (1993), al referirse al enfoque bajtiniano sobre la naturaleza del discurso, habla de la estructura polifónica de éste. Estructura polifónica que se genera en una única voz integradora de todas las voces participantes en el devenir dialógico de la mente.

³¹ Hacen acto de presencia y como indica PORCHER (1976): "l'idéologie se manifeste donc comme un pôle unificateur des sens" (p. 141).

³² La obra, pues, es el soporte de numerosas operaciones semióticas generadas en la mente activa del observador. Es por ello que DUCHAMP, al explicar la conexión que cabe establecer entre mente y obra, defendiera que la obra es un prolongación de la mente, un elemento generador de pensamiento, una máquina de significar (ver, CABEZAS (1996), p. 215).

Es decir, que el mundo de los significados se despliegue a sus anchas en su seno. Y teniendo en cuenta que la obra-texto no es otra cosa que un sistema semiótico abierto al interminable juego de la interacción generadora de significados, nada tiene de extraño que éstos se renueven continuamente.

Siendo los periplos interpretativos tan sinuosos e imprevisibles, no debe extrañar³³ que la mirada, al contemplar una obra, se desplace de manera saltatoria (YARBUS, 1967).

Idas y venidas en apariencia bastante azarosas parecen encadenarse sin una lógica evidente. Pero, finalmente, una cosa queda clara: ciertas áreas especialmente relevantes merecen mayor atención (FURIÓ, 1991).

No existen recorridos *standard* en la lectura de las obras. Por más que artistas como KLEE a veces realizaban obras con expresas indicaciones para dirigir la mirada, lo cierto es que ésta no se somete fácilmente a estas indicaciones. Se deja llevar por el particular curso seguido, en cada caso, por sus procesos mentales. Y como éstos son, según todo lo dicho, especialmente variados e imprevisibles, el recorrido seguido por la mirada también lo es.

Además, la mirada no siempre es guiada por los procesos discursivos. A veces sus idas y venidas se sitúan en otra galaxia: en la **galaxia de las tensiones, equilibrios y desequilibrios que cabe descubrir entre trazos, masas de color, tonalidades, formas, áreas de luz y de sombra, texturas, ...**

En una galaxia de orden especialmente **estético**, que conlleva la manipulación de *significados y sentidos* algo alejados de los propios del mundo temático y argumental común.

Pues bien, estos significados y sentidos vinculados al cuerpo matérico de la obra, también pueden formar parte de las sinuosidades derivadas de la atenta observación de una obra.

En definitiva, la *lectura* de las obras no puede estar sometida a ortodoxias unificadoras.

No obstante, ante este laxo e impreciso horizonte que circunscribe la *lectura* de la obra³⁴, hay que salir al paso de usos desaforados de la

³³ A pesar de que autores como MOLNAR (1964) defiendan que los movimientos de los ojos respondan a la organización formal de la obra.

función semiósica. No todo vale en el análisis de las obras. En este sentido hay que tener en cuenta que toda obra hay que *leerla* bajo el supuesto de que se tratara de un texto coherente (Van DIJK, 1980, PERICOT, 1987), instalado en un determinado mundo.

Según PERICOT: "la imagen proposicional será aceptable en la medida que suponga la idea de hecho "posible" en el conjunto del mundo al que hace referencia, ya sea éste el mundo real, el onírico, el deseable, el imaginario. (...) Es decir, un hecho será aceptable si se integra coherentemente en el mundo posible de referencia, de lo contrario será inaceptable" (PERICOT, 1987, p. 111).

Este planteamiento casa muy bien con el hecho de que las obras surgen de la mente de sus autores. Lo cual implica que en ellas quede reflejado el mundo personal de éstos (GOODMAN, 1978, BRUNER 1986). Y, complementariamente, los particulares mundos estéticos que crean.

La coherencia de la obra, y por tanto de su análisis, también depende, pues, de la incidencia de ambos mundos: el personal del artista y el estético por el que se decante.

Los críticos y teóricos del arte, decíamos, lo tienen fácil. Mirar un cuadro activa en ellos procesos tan ricos y variados como los que acabamos de citar.

Y, cabe esperar, que entre tantas idas y venidas, algunos de los recorridos desplegados les resulten especialmente gratificantes, pues van acompañados de vivencias de plenitud y satisfacción. Cosa que redundará en motivación suplementaria para reiniciar de nuevo otros ciclos de lectura analítica.

Todo lo cual significa que sin formación, sin cultura, no puede haber buenos lectores.

El interés por el arte, y su disfrute, se alimenta, pues, del bagaje cultural de que se disponga.

³⁴Que aun podríamos ampliar con referencias a los efectos multiplicativos derivados de ciertas disposiciones mentales que contribuyen ello. Recuérdese a este respecto la postura de BACHELARD sobre la *ensoñación* y el onirismo lúcido (ver cap. 1, pags. 89 (nota a pie de pag.) y 90) en cuanto estados mentales potenciadores de la producción e interpretación artística, y que tienen la virtud de lanzar el espíritu en muchas direcciones, generadoras de los mundos surreales en los que se entrecruzan diversas superposiciones de sentido (en TRIONE (1999) puede encontrarse una versión integrativa de esto planteamientos de BACHELARD).



Ello explicaría porque la gran mayoría de la población, que no ha recibido la necesaria ayuda que les permitiría disfrutar del arte, permanezca ajena a él.

8. LA OBRA COMO TEXTO ESTÉTICO

Los artistas cuando producen sus obras saben que están realizando *textos* para ser leídos. Esto significa que mientras las realizan despliegan y entrecruzan **dos roles complementarios: el de productor y el de lector.**

Ahora bien, el texto que producen pensando que va a ser leído, no es un texto cualquiera. Es un peculiar tipo de texto: un texto estético.

Un tipo de texto que nos interesa desentrañar.

Para ello vamos a basarnos, sobre todo, en ECO (1976).

Según él, "el texto estético representa un modelo de *laboratorio* de **todos los aspectos de la función semiótica**" (p. 367). Es decir, que se apoya en las funciones semióticas habituales, pero las somete a manipulaciones de *laboratorio*.

Es por ello que la afirmación de CALABRESE (1980) de que el artista crea su propia semiótica, está plenamente justificada.

Siguiendo con ECO, podemos decir que el texto estético es un tipo de texto que se genera desde una **perspectiva metasemiótica.**

Las cosas suceden como si el artista, conocedor de los sistemas habituales de producción de la función semiótica, operase sobre ellos, o a partir de ellos, para introducir modificaciones de mayor o menor calado. Es por ello que las obras de arte, más que obedecer a códigos estrictos previamente establecidos, lo que hacen es instaurar nuevos códigos. **Cada obra genera su propio código.**

Por otra parte, el hecho de que los textos estéticos se construyan a través de operaciones de *laboratorio* que afectan a los múltiples modos de producción de la función semiótica, conlleva que el código que instauran puede afectar tanto al plano de la expresión como al plano del contenido. Y, en la mayoría de los casos, repercutir en ambos, pues las obras de arte suelen apuntar hacia una profunda imbricación de ambos planos.

Pero además, el enmarcado estético conduce a construir **textos instalados en la ambigüedad³⁵ y la autorreflexividad**. Ambigüedad y autorreflexividad que tienen la virtud de desencadenar cierta agitación mental del espectador.

El sentido de la obra no es evidente a primer golpe de vista. Ello es debido, en parte, al hecho de que, como indica PEREZ (1988), **el artista establece nuevos modos de vehicular significados**.

Además, en las obras de arte los diversos componentes se entrecruzan de manera compleja. Y *caven*, por tanto, muy diversas alternativas de visionado e interpretación.

La obra se abre a la semiosis indefinida.

Y esto que es aplicable al plano del contenido, puede igualmente referirse, con las pertinentes acomodaciones, al plano de la expresión. La mente del espectador también se ve confrontada, en este caso, con el complejo entrecruzamiento de diversas posibilidades del mirar. Y éstas generan versiones múltiples en las que **se entrecruzan diversos juegos de tensiones, equilibrios, desequilibrios y reequilibrios de índole perceptiva**.

Por eso las obras demandan ser miradas y remiradas. Leídas y releídas. Es parte de su sugestiva magia.

Las obras de arte **ponen en acción todas las funciones de la mente** (FRANCASTEL, 1965, GADAMER, 1977). Y originan su interacción fluida a lo largo de un desafiante y prolongado espacio temporal.

Además, el hecho de que promuevan nuevas maneras de manejar las funciones semióticas, puede conducir, incluso, a generar nuevas maneras de visionar el mundo. **Pueden introducir modificaciones tanto en los códigos de reconocimiento como en los de representación**. Y pueden inducir peculiares maneras de barajar e interpretar los contenidos que reflejan.

Surgiendo a través de códigos débiles que se van generando mientras se producen las obras, pueden acabar incidiendo en los códigos fuertes aceptados por la colectividad. Y, visto el asunto desde la

³⁵ Ambigüedad que en muchos casos el artista refuerza a través de los títulos que pone a sus obras. En este sentido, las siguientes palabras de simbolista REDON son ilustrativas: "Un título sólo está justificado cuando es vago, indeterminado, y cuando incluso tiende a lo equívoco. Mis dibujos inspiran, no ofrecen explicaciones. (...) Nos sitúan, como lo hace la música en el ambiguo mundo de lo indefinido" (REDON, 1922) (Citado por CHIPPE (1968), p.134).

perspectiva de los usos y modalidades de las funciones semiósicas, pueden incidir en su renovación y diversificación.

Pero bien, dicho lo anterior, ¿qué sabemos en concreto acerca de cómo se generan las obras de arte? ¿Qué sabemos acerca de cómo se introducen modificaciones en las funciones semiósicas? ¿Qué sabemos sobre la introducción de modificaciones en el plano de la expresión? ¿Qué sabemos sobre la introducción de modificaciones que afecten al plano del contenido?

Poco. De momento, algunas generalidades sobre el enfoque de partida.

No obstante, desde que la semiótica giró desde el enfoque signo al enfoque pragmatista (ver, por ejemplo, ECO (1976), BERTOLA, GLUSBERG, LOPEZ y RAVERA (1980), PERICOT (1987)), las cosas han variado un tanto. Por un lado se ha prestado atención a la identificación y caracterización de los modos concretos usados al desplegar la función semiósica (ver, por ejemplo, ECO (1976), el GRUPO μ (1992)) y, por otra, se ha subrayado el interés de **la retórica, disciplina en la que se ha visto un considerable potencial explicativo.**

Es sabido que la retórica clásica estaba vinculada al uso del lenguaje como arma de sugestión. Para conseguirlo, la retórica identificaba distintos tropos o estrategias, que implicaban modos peculiares de utilizar el código lingüístico. Es por ello que en el ámbito de la retórica la noción de desvío ocupa una posición central (LOPEZ (1980), GRUPO μ (1992)³⁶). **Junto a algunas reglas habituales de uso, se utilizaban otras de desviantes, las propias de los distintos tropos³⁷.**

La metáfora, la metonimia, la sinécdoque, la elipsis, la anáfora, la antítesis, la hipérbole, la antonomasia, etc., formaban parte de los tropos identificados. Pero bajo esta amplia diversidad, se identificaban unas pocas estrategias subyacentes que servían de base generatriz de los restantes tropos. Son éstas las definidas por **la metáfora, la sinécdoque y la metonimia.**

Cada uno de estos tropos implica una peculiar manera de usar la función semiósica. Una cosa puede estar en lugar de otra por que

³⁶ Para el GRUPO μ el concepto de desviación es tan crucial para la semiótica que cuando define la naturaleza de ésta lo hace de la siguiente manera: "la retórica es la ciencia de los enunciados alotópicos o desviantes" (GRUPO μ , 1992, p. 263).

³⁷ Por eso ECO se refiere a la retórica como sistema hipercodificado.

guarda con ella vínculos de semejanza (caso de la metáfora). Pero puede ser que la substitución obedezca al criterio "tomar la parte por el todo, o el todo por la parte" (caso de la sinécdoque). O bien que obedezca a la estrategia de sustituir un cosa por otra con la que tiene relaciones de índole espacial, temporal, funcional o causal (caso de la metonimia).

Sea como fuere, y rizando el rizo al máximo, el caso es que a base de estos *juegos* semióticos de base, que afectan a la dimensión paradigmática o sintagmática, pueden obtenerse muchos otros de derivados que definen la serie de las múltiples figuras presentadas en el seno de la retórica.

Pero, se dirá: ¿y eso qué tiene que ver con el mundo de la imagen?

Pues tiene que ver tanto que algunos autores constatan que en él se usan tropos que obedecen a los mismos formato que los propios del código verbal (ver, por ejemplo MARCE (1983)). Siguiendo esta misma línea, BARTHES (1964, b) defiende, en sintonía con su defensa a ultranza de la centralidad estructurante del código verbal, que en la imagen los tropos usados son los propios del lenguaje verbal. Simplemente se traducen al mundo figural³⁸.

Y DURAND (1970) descubre en el seno de la publicidad pueden hallarse, prácticamente, todas las figuras retóricas clásicas.

Junto a esta manera de aproximarse a las estrategias subyacentes, existen, en el mundo de la teorización sobre la imagen, otras versiones menos apegadas a los dictados del código verbal.

DURAND (1970), por ejemplo, con ánimo de definir diversas posibilidades retóricas, establece cuatro operaciones básicas: la **adjunción, la supresión, la substitución y el intercambio**³⁹. Y las aplica a una amplia serie de posibles relaciones entre elementos variables: la identidad, la similitud (de forma o contenido), la diferencia, la oposición (de forma o contenido) y las falsas homologías (de doble sentido y la paradoja). Con lo cual obtiene una amplia red de posibilidades retóricas. Una amplia red que, una vez formalizada, puede dar pie al uso de la retórica como matriz generatriz de imágenes creativas.

³⁸ BARTHES incluso dice más, afirma que es probable que exista sólo una forma de retórica, común, por ejemplo al sueño, a la literatura y a la imagen (citado en DURAND (1970), p. 110).

³⁹ Las mismas operaciones que tiene en cuenta MARCE(1983), p. 267.

Imágenes, por otra parte, que pueden tener la virtud de movilizar las funciones semiósicas a fin de descubrir significados pertinentes. En este sentido cabe pensar que **las imágenes retorizadas activarían la avidez de significados propia de la mente humana** (GOMBRICH, 1982). Su novedad -recuerden que la retórica gira en torno a la introducción de desviaciones en los códigos habituales de representación- impactaría a la mente, invitándola a desplegar, en torno a la posible significación de la imagen, algún recorrido generativo, pertinente al caso.

Pero bien, todo esto que es aplicable a la totalidad de las imágenes retorizadas, es, lógicamente, aplicable al caso de las obras figurales de tipo artístico en las que las operaciones retóricas desempeñan un papel relevante.

En definitiva, tal como indica ECO, las obras de arte -y entre ellas, naturalmente, hay que considerar las de tipo figural-, como se decantan por el uso y creación de códigos débiles, complejos, ambiguos, autorreflexivos y polisémicos, tienen una clara propensión a acudir a la ayuda de las estrategias retóricas, que son usadas de forma velada o sutil.

Lo cual conlleva que **retórica y estética congenien con suma facilidad.**

Y que los artistas se expresen, generalmente sin saberlo, como si usasen la retórica como instrumento auxiliar.

Podríamos decir, por tanto, que **los artistas usan las operaciones o transformaciones propias de la retórica icónica (GRUPO μ , 1992) como si se tratara de útiles auxiliares de la creatividad.**

9. SEMIÓTICA, ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DE ARTE Y MODOS DE PRODUCCIÓN: VISIÓN SINTÉTICA

En el innterludio que precedió al inicio de este capítulo, anticipamos que la semiótica podía facilitarnos la tarea de analizar los *juegos de arte* desplegados por los artistas.

Supongo que tras lo que llevamos dicho, la cosa es meridiana. La **semiótica parece un buen marco de referencia para adentrarse en los entresijos de los *juegos*.**

Por un lado, nos facilita un marco acerca del análisis del plano de la expresión. Nos invita a observar los componentes figurales básicos, los "formantes figurativos" de GREIMAS, usados en calidad de unidades mínimas de partida. Asimismo nos invita a observar como estos formantes se coordinan o entrecruzan a fin de formar los determinantes de nivel inferior, que coordinados entre sí darán lugar a los determinados de primer nivel. Determinados que pueden convertirse, a su vez, en determinantes. Etc.

También nos invita a descubrir las estructuras subyacentes, implícitas, que permiten la estructuración de las coordinaciones figurales.

Y, naturalmente, nos invita a analizar cómo todo ello se coordina a fin de precisar el particular código figural que caracterice a la obra en cuestión.

Ni que decir tiene que estos análisis pueden ser de especial importancia para la aplicación de un modelo didáctico que, como el que vamos a proponer, apunta al aprendizaje de *juegos de arte*, pues conocidos cuales son los componentes figurales de las obras y los modos utilizados en su articulación, resulta fácil entrever qué hay que hacer para realizar construcciones figurales que tengan las mismas características básicas que las obras de referencia usadas en el análisis de los *juegos de arte* que se quiere enseñar.

Asimismo, la semiótica, como hemos visto, nos da muchas pistas sobre cómo tratar el análisis de las obras de arte con miras a descubrir cómo en el *juego* que éstas despliegan es tratado el **plano del contenido**.

Qué semas y sememas intervienen, qué significados denotativos y connotativos están presentes o pueden inducirse, qué redes conceptuales participan en la elaboración de los significados barajados, qué isotopías y alotopías aparecen reflejadas, qué códigos se entrecruzan en la obra y cómo se realiza este entrecruzamiento, qué niveles de significación cabe diferenciar (recuérdese, por ejemplo, los niveles propuestos por PANOFISKY⁴⁰), qué tópicos cabe considerar, y cuáles pueden ser los comentarios que los desarrollen, qué recorridos generativos desarrollar, qué encuadres culturales presiden la obra, que

⁴⁰ Ver ap. 7 de éste mismo capítulo.

mundos personales le infunden vida, ..., todos ellos son aspectos que pueden incidir en el análisis de los *juegos de arte*.

Y también pueden incidir todos los aspectos que hemos tratado al abordar la cuestión de la obra como **texto estético**: qué desviaciones de código quedan plasmadas, qué ambigüedades, qué polisemias, qué operaciones retóricas, etc.

Sí, la semiótica nos ofrece un buen marco de partida. Pero, tal como enfocamos nosotros el asunto, un buen marco que **no debe cristalizar en una propuesta estricta que marque qué pasos hay que seguir en el análisis de todos y cada uno de los *juegos de arte*.**

Sobre esta cuestión, interesa recordar nuestra adscripción a las tesis del segundo WITTGENSTEIN sobre los *juegos de lenguaje*. **Cada juego tiene su particular entidad.** Debe ser analizado como sistema peculiar, definido por los usos, es decir por el modo de ser jugado.

Cada *juego* debe ser analizado en toda su densidad constitutiva. En este sentido nos alineamos con las propuestas de GEERTZ (1973) acerca las **descripciones densas**.

Descripciones densas que deben convertirse en referencia metodológica inalienable. WITTGENSTEIN⁴¹ insistía en que lo fundamental consistía en lograr buenas descripciones de los *juegos de lenguaje*. Nosotros, siguiendo a GEERTZ, precisamos que densas, densísimas descripciones. Tan densas que a través de ellas sea **medianamente fácil saber qué hay que enseñar, y aprender, para que los alumnos puedan desplegar *juegos* similares a los desarrollados por los artistas.**

La semiótica puede ser una buena aliada del empeño de realizar buenas descripciones de los *juegos*. Y también puede, y debe serlo, el **enmarcado teórico facilitado por la historia del arte, la estética y la teoría del arte.**

Démonos cuenta, sobre este particular, que en realidad la semiótica, sin la ayuda de estas disciplinas, quedaría absolutamente abocada al fracaso, pues difícilmente pueden desplegarse buenos y significativos análisis de las obras de arte sin acudir a sus *corpus* teóricos⁴².

⁴¹Ver cap. I, ap. 3.

⁴²Como vemos, la semiótica necesita ser desplegada en el seno de la semiosfera. De ese modo, interaccionando con otros sistemas semióticos de la cultura (como por ejemplo

En cualquier caso, respecto a ellas, la semiótica puede convertirse en un marco facilitador de su interdependencia. Cabe pues referirse a ella como marco integrador.

Pero ello, no evita que, como decíamos líneas atrás, **cada juego plantee unas exigencias particulares. Unas exigencias que convierten a cada uno de ellos en un reto para el análisis.**

Más, no basta con el mero análisis, pues éste puede convertirse en un circuito cerrado que se alimente a sí mismo.

Los análisis deben facilitar que quien tome contacto con ellos sea capaz de ponerse a *jugar* (condición que parece indicar que los análisis deben orientarse hacia el descubrimiento de los modos de producción implicados en los *juegos*).

Y la densidad y fidedignidad de los análisis deben permitir que las obras producidas tengan un claro "aire de familia" con las de partida.

De esta manera, además, tendremos a mano un sistema de validación pragmática de los análisis de base realizados. Cosa que facilitará que, a tenor de las obras realizadas, estos puedan ser reajustados.

De cumplirse estas condiciones, la semiótica puede ser un espléndido aliado de la educación de la expresividad.

Y las actividades de aula bien pudieran repercutir en la mejora de los análisis de los *juegos*.

Pensando en el modelo didáctico que pretendemos elaborar, es obvio que este enfoque del análisis de los *juegos de arte* puede ser sumamente rentable.

El hecho de que el propio modelo vaya a incorporar un sistema de retroalimentación mutua entre análisis de los *juegos* y producción de obras, parece especialmente prometedor.

los propios de la teoría del arte, de la estética, de la historia del arte y de la crítica) su rentabilidad puede ser potenciada.

CAPÍTULO III

PSICOLOGÍA, MODOS DE PRODUCCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DE ARTE

Según dijimos en el interludio que precedió al capítulo anterior, la psicología podía ser, como la semiótica, útil a la hora de afrontar tareas de análisis de los *juegos de arte*.

Asimismo, la psicología puede ayudar al análisis del enmarcado biográfico de los *juegos*. ¿Quién era el artista?, ¿qué mundos generó su mente?, ¿cuáles fueron sus rasgos de personalidad?, ¿cómo estos rasgos, y también su mundo o mundos, influyeron en el tipo de *juegos de arte* desplegados y los modos de hacerlo?, son cuestiones abordables por ella. Baste mentar a los análisis desplegados por FREUD sobre la personalidad de LEONARDO y sobre el *Moises* de MIGUEL ÁNGEL para cobrar conciencia de esta vertiente (FREUD, 1910, 1914).

Pero, lo prioritario para nosotros, que estamos embarcados en la construcción de un modelo centrado en los *juegos de arte*, no apunta en esta segunda dirección sino en la anteriormente citada: **la psicología como disciplina auxiliar de la comprensión y análisis de los juegos de arte**.

1. ARTE Y PSICOLOGÍA: PANORAMA GLOBAL DE PARTIDA

A primer golpe de vista, la psicología artística ofrece dos vertientes bien diferenciadas. Por una parte, existe un segmento de ella claramente integrado en el mundo de la teorización sobre el arte. No es difícil encontrar entre las páginas de los libros de estética, de teoría del arte y de análisis de obras y autores alusiones a la psicología. Alusiones que casi siempre giran en torno a ciertos enfoques y planteamientos extraídos de la **Escuela de la Gestalt y del psicoanálisis**, que machaconamente se repiten sin desmayo a lo largo de las décadas.

El **conductismo**, ni asoma por casualidad. Cosa del todo natural si se tiene en cuenta que su enfoque de la psicología se presta mínima-

mente a abordar los alambicados procesos conductuales implicados en el mundo del arte¹.

En cuanto al **cognitivismo**, hay que decir que su presencia ha sido hasta ahora muy escasa. No obstante, como botón de muestra de que algunos teóricos del arte han tenido en cuenta a este movimiento bástenos con recordar (ver cap. I, ap. 4, 2. 1.) que FRANCASTEL edificaba buena parte de su teorización en torno al marco teórico piagetiano.

Por su parte, desde la psicología, la atención prestada al Arte, con mayúsculas, ha sido muy escasa. Exceptuando algunas incursiones hechas desde el psicoanálisis (recuérdense las desplegadas por FREUD, JUNG, RANK, ...), desde la *gestalt* (la más acreditada es la de ARNHEIM) y desde la psicología culturalista (piénsese en el primer VYGOTSKY), la mayoría de los autores encumbrados han olvidado al arte.

Y sin embargo, nadie con un mínimo sentido común, rechazaría la tesis de que la psicología -que como es sabido gira en torno al análisis de la conducta- pudiera tener un amplísimo territorio de trabajo en el mundo del arte. Un mundo que si en algo destaca es en la amplia gama comportamental que abarca.

Pero bien, casi todo está por hacer.

La psicología artística, sobre todo en lo referente a los modos de producción desplegados por los artistas (modos que van a ocupar un lugar relevantísimo en el modelo didáctico que vamos a proponer), es un territorio semiyermo, por más que a primer golpe de vista, si se atiende al caudal de investigaciones desplegadas, pueda parecer lo contrario.

No obstante, a pesar de la escasa ayuda que puede ofrecernos, nuestro empeño de trabajar en su seno sigue en pie.

Ahora bien, para que esta escasa ayuda pueda, de alguna manera, ser fructífera, necesitamos partir de lo que hay.

Es lo que vamos a hacer en los próximos apartados.

Pero, teniendo en cuenta las limitaciones de su oferta, nos vamos a permitir la licencia de intentar abrir, desde ella, alguna ventana hacia

¹ Como muestra de que da de sí el marco conductista al abordar el mundo del arte puede servir una entrevista que ALZA (1990) realizó a J. TORO y que aparece transcrita en COLOMER, ALZA y PUIG (1990).

el futuro. Alguna ventana que pueda ayudar a poner en marcha el modelo didáctico que vamos a proponer.

2. APORTACIONES DE LA PSICOLOGÍA DE FILIACIÓN POSITIVISTA

El olvido del arte por parte de la mayoría de las figuras señeras de la psicología, al que nos referíamos líneas atrás, no ha impedido que en el seno de ésta se hayan desplegado a lo largo de este siglo infinidad de investigaciones adscritas a la **psicología artística de tipo experimental y correlacional**.

Tomemos como referencia un libro ya clásico que ofrece una extensa gama de investigaciones: la *Psicología del arte y de la estética* de FRANCÉS (1979).

¿Qué encontramos en él?

Una cosa del todo evidente, una multitud de investigaciones en las que se establecen relaciones puntuales entre un amplio abanico de variables.

Se investiga cómo ciertos estímulos *artísticos* repercuten en indicadores fisiológicos del tipo respuesta electrodermal, dilatación de la pupila, potencial evocado, registro encefalográfico (BERLYNE y McDONNELL, 1965), CRHISTE, DELAFIELD, LUCAS, WINDOOW y GALL, 1972) o bloqueo de las ondas alfa.

Se estudia las respuestas de preferencia respecto al grado de complejidad o novedad de determinados estímulos (BERLYNE, 1971, RAAB, 1975).

Se estudia los efectos de la complejidad estimulativa en el tiempo de exploración (BERLYNE, 1966).

Se estudia los efectos de la prolongación de la observación sobre la disminución del placer (KIRLAND, 1974, a y b).

Se estudia la relación que existe entre homogeneidad de los estímulos y placer experimentado al observarlos (BOUDEWIJNS, 1971, BERLYNE, 1972).

Se estudia las trayectorias que siguen los ojos al observar estímulos de diverso orden (entre ellos, también, algunas obras de arte) (MOLNAR, 1977).

Se estudia como una serie de líneas de diverso formato son

juzgadas por su expresividad: tristes, tranquilas, débiles, agitadas, ... (LUNDHOLM, 1921, POFFENBERGER y BROWS, 1924).

Se estudia si la proporción áurea (el número de oro) cuenta con un amplio respaldo estadístico a la hora de elegir los sujetos de investigación entre diversas figuras de simple formato (rectángulos, por ejemplo) (FECHNER, 1876, SANDER, 1931²,).

Se estudia la preferencia por formas abiertas, contornos cerrados, simetrías, asimetrías, ... (ATTNEANE y ARNOULT, 1956).

Se indaga si la introversión o la extroversión correlacionan con determinadas preferencias estéticas (EYSENCK, 1940, 1941).

Se indagan las relaciones que existen entre tipos de personalidad y preferencias estéticas (CHILD, 1962, 1965).

Se indaga si existen unas bases universales del gusto (tesis de CHILD (1962)) o si no se confirma esta hipótesis (tesis de EYSENCK (1972, a)).

Se indaga si la edad, la masculinidad, la feminidad, el grado de formación, el estrato social, el medio cultural, ... , correlacionan con cierto tipo de preferencias estéticas.

Se indaga el grado de coincidencia entre los gustos de los expertos en arte y los gustos de los artistas, de los espectadores ingenuos, de los de estudiantes de diferentes niveles de formación o de los estudiantes de arte.

Se indaga si existe un factor G relativo a la apreciación de la belleza (GRANGER, 1955³, EYSENCK, 1940, 1972, b).

Se indaga, en definitiva, según muestran las referencias anteriores, las relaciones que existen entre variables de escasa significación en el mundo del arte. Y, evidentemente, se indagan relaciones que poco tienen que ver con el tema que a nosotros más nos interesa: los modos de producción figural.

No obstante, la serie de investigaciones citadas puede ser complementada con otras que, aunque sea lejos, guarden mayor parentesco con esos modos de producción. Veamos algunas de ellas.

LUNDHOLM (1921) pedía a los sujetos de sus investigaciones que trazaran líneas que expresasen cierta cualidad emocional.

DAVIS (1933) les hacía dibujar sus formas preferidas.

² Citado por SCHUSTER y BEILS (1978), p. 32.

³ Citado por BELVER (1989).

Y ANGIER (1903) les pedía que superpusiesen un punto sobre una línea a fin de encontrar la división más agradable.

Pero bien, este nuevo enfoque de la investigación no solventa el problema que planteábamos líneas atrás: las experiencias realizadas poco tienen que ver con el arte⁴. Como máximo se aproximan a los prolegómenos de los modos de producción de tipo artístico.

Consecuentemente, no debe extrañar que la contemplación panorámica de los resultados obtenidos a través del ingente caudal de investigaciones correlacionales y experimentales desplegadas desde el momento en que FECHNER (1876) fundase la psicología artística experimental, condujese en la década de los setenta, a una situación que FRANCÉS (1979) caracterizó como de desencanto y frustración y GIBSON (1975)⁵ de **absoluto fracaso**⁶.

Pero, ¿por qué tantas energías invertidas han sido tan poco rentables?

La explicación hay que buscarla, creemos, en la naturaleza del marco positivista que presidió la psicología de tipo experimental y correlacional⁷.

Al imponer la atomización de los *datos* artísticos de los que partir y al orientar la investigación hacia el hallazgo de leyes universales que estableciesen vínculos entre variables elementales de fácil control⁸, desvirtuó el campo de investigación. Los *hechos* auténticamente artísticos desaparecieron. Y los sucedáneos usados ni tan sólo sirvieron para acercarse tangencialmente a la realidad del arte.

Por otro lado, **la exclusiva centración en los métodos de investigación de tipo cuantitativo-objetivista, impuesta por el positivismo, contribuyó a agravar las cosas, pues lo sustantivo del arte**

⁴ BELVER (1989) justifica el escaso avance aportado por la psicología artística de tipo experimental "a la falta de colaboración entre teóricos de la estética y psicólogos experimentales, debido en parte a que las condiciones simplificadas de los experimentos psicológicos son inapropiadas para el estudio de la experiencia estética" (pp. 14-15).

⁵ Citado por BELVER (1989).

⁶ Esta sensación de fracaso determina, según MUNRO (1969) que "muchos psicólogos han perdido su interés por los problemas estéticos y se han desplazado a áreas más productivas" (p. 25).

⁷ Y que desde sus inicios tomó un camino tangencial al propio del arte. MUNRO (1969) juzga el trabajo de FECHNER, el que se considera como el inicio de la estética experimental, de la siguiente manera: "tenía poco que ver con el arte directamente, así como con el trasfondo social y evolutivo del arte" (p. 38).

⁸ Puede encontrarse una amplia panorámica de los métodos de investigación usados en el seno de la psicología artística de tipo experimental en BELVER (1989).

gira siempre en torno a lo cualitativo e interpretativo.

Además, la psicología artística de orientación experimental y correlacional se resintió enormemente del distanciamiento existente entre los psicólogos y el mundo del arte.

Sobre este particular resulta especialmente significativo que el mismo patriarca de "la nueva psicología artística experimental", BERLYNE, reconociera, en 1977, **la imperiosa necesidad de que los psicólogos que trabajasen en este ámbito fueran conocedores del trabajo de artistas, críticos, historiadores de arte, filósofos y otras fuentes de lo que denomina "estética especulativa"** (BERLYNE, 1977)⁹.

Sin embargo, este reconocimiento explícito por parte de BERLYNE, por lo que atestigua un reciente libro sobre psicología artística de orientación experimental (BELVER, 1989), que presenta una amplia panorámica sobre esta área de la psicología, no parece que haya repercutido en una reorientación de signo positivo.

Consecuentemente, no es de extrañar que los modos de producción de tipo artístico, que son el eje vertebrador de nuestro trabajo, sólo brillen, en el seno de la psicología artística de orientación positivista, por su ausencia.

En definitiva, el marco positivista que presidió la psicología artística de tipo experimental y correlacional ha sido, por lo menos hasta el momento, un rígido y encogido corsé incapaz de dar alas a la psicología del arte.

Y como tampoco puede dar alas al modelo didáctico que presentaremos más adelante, vamos a prescindir de él.

⁹ MUNRO ya en un artículo del año 1969 defendía la misma postura. El siguiente párrafo es ilustrativo: "la situación exige una cooperación más activa entre los psicólogos y otros tipos de estudiosos del arte. Los historiadores del arte, los críticos y los estéticos deberían saber más psicología, y viceversa. Parece obvio que para investigar en psicología del arte, uno debe saber algo de arte y algo de psicología" (p. 25). Más adelante, en el mismo artículo, MUNRO añade: "una colaboración entre todos ellos ayudará a iluminar las zonas oscuras de este campo, en gran parte inexplorado todavía por la ciencia" (p. 54). (MUNRO, 1969). Lo malo es que el panorama ha cambiado mínimamente desde entonces.

3. LA ESCUELA DE LA GESTALT Y LOS MODOS DE PRODUCCIÓN FIGURAL

Líneas atrás dijimos que los teóricos del arte suelen considerar a la escuela de la *gestalt*, al psicoanálisis y, en mucha menor medida, al cognitivismo, como aliados de su trabajo.

Centrémonos, para comenzar, en la *gestalt*.

Toman algunos de sus planteamientos como de especial interés tanto para el análisis de las obras de arte como para la explicación de los modos de producción. De hecho, ambos aspectos van de la mano. Pero a nosotros nos interesa la vertiente productiva.

La mente usa *gestalts*, es decir, estructuras o configuraciones, a la hora de canalizar la conducta expresiva.

Algunas de estas *gestalts* son hereditarias. Otras son aprendidas.

Retomando el concepto de "formantes figurativos" de GREIMAS (unidades figurales de base que en calidad de elementos componentes contribuyen a la construcción de las figuras compuestas), podríamos decir que estos formantes pueden ser vistos como *gestalts*.

Pero además, tal como indica ARNHEIM (1969) existen *gestalts* implícitas (análogas a las "categorías constitucionales de GREIMAS y COURTES (1982) (ver cap. II, ap. 4), no perceptibles directamente, que informan a veces ciertas construcciones figurales.

Al producir una figura, o una composición de ellas, se usan unos y otros tipos de *gestalts*.

Otro detalle: **lo esencial de las *gestalts* es su dimensión estructural.** Ello significa que las *gestalts* sobrevuelan y superan la mera adición de las partes componentes. El todo supera la mera suma de las partes. Una misma *gestalt* puede tomar cuerpo sobre unidades figurales de base absolutamente distintas. Sin ningún elemento aparente común, dos *gestalts* pueden ser idénticas.

Lo cual implica que una misma *gestalt*, piénsese ahora en la entidad mental *gestalt*, puede generar figuras compuestas por elementos muy distintos, pero que estructuralmente obedezcan al mismo sistema estructural.

Consecuentemente, la producción figural que pueda desplegar determinado sujeto, será el resultado del repertorio gestáltico de que disponga su mente.

Hasta aquí una de las aportaciones de la Escuela de la Gestalt que es aprovechada por en el mundo teorizante del arte.

Pero además de esta contribución, la Escuela de la Gestalt ha suministrado otra de especial interés: **la mente trabaja globalmente, compone y recompone estructuralmente.** Combina i recombina. **Construye *gestalts* sobre la marcha. Está abierta a mil *juegos* de equilibración en pos de *gestalts* *pregnantes***¹⁰.

La percepción, tal como indica SCHUSTER y BEIL (1978), implica, pues, un "proceso de búsqueda activa" (p. 27).

Dado un complejo estimular, éste será analizado como si se tratara de descubrir *gestalts* que destaquen por su equilibración. Pero es que una vez destacada una, puede emerger otra que desdibuje a la anterior. Puede establecerse de esta manera un *juego* interactivo entre fondo y figura. Es decir, que en el campo estimular puede producirse una alternancia múltiple de focalizaciones diversas.

He ahí una de las claves que explica el enorme predicamento que la Escuela de la Gestalt tiene para los teóricos del arte. **El artista cuando produce sus obras *juega* con el campo estimular que está construyendo. Y lo construye a base de entrecruzar muy diversas focalizaciones gestálticas.** Activa ciertas relaciones estructurales y emerge una *gestalt* particular. Intenta equilibrarla. Al hacerlo se le desequilibra otra focalización gestáltica alternativa. Intenta equilibrar ésta y la previamente equilibrada se desajusta. Puede que al momento siguiente su mirada seleccione otros vínculos. De nuevo buscará la manera de introducir **equilibraciones englobantes**¹¹.

¹⁰ *Gestalts pregnantes* que tienden a la simplicidad.

MARCHÁN (1987) relaciona esta tendencia de los autores de la Gestalt hacia el descubrimiento de equilibradas y escuetas estructuras perceptivas, con la tendencia similar que caracteriza, en el ámbito del arte, al purismo francés, al neoplasticismo holandés y al enfoque estético propio de la Bauhaus. Nótese, de paso, que estas corrientes artísticas son contemporáneas con la época dorada de la Gestalt. Queda por aquilatar el grado de incidencia que los planteamientos de la Gestalt pudieron tener en la orientación estética de los artistas adscritos a aquellos movimientos. A nuestro parecer, esta incidencia, si fue real, debió ser de escaso relieve, pues, en las lecturas que nosotros hemos realizado sobre el neoplasticismo y la Bauhaus brillan por su ausencia las alusiones a esta influencia.

¹¹ Este *juego* de interacciones orientado a la máxima equilibración gestáltica del conjunto ha sido criticada por conducir a un modelo de producción artística abocado a la realización de obras con formatos simples y de orden esquemático, sujetas a la ley de la "buena forma" (obras caracterizadas por la ausencia de cualquier tipo de tensión o desequilibrio interno). Recientemente, ARNHEIM (1992) ha afrontado esta crítica matizando que la dinámica reequilibradora puede abrirse hacia la complejidad e

Se trata, pues, de un *juego complejo abierto a mil interacciones gestálticas* que atañen a lo figural, a lo estructural, a lo textural, a lo tonal, al *juego de luces y sombras*, a la distribución de las masas de color, ...¹²

Y finalmente el artista intentará que las tensiones *gestálticas* múltiples alcancen un estado especial de gracia en la que todo parece armonizado.

La obra de arte está conseguida. Nada puede ser modificado. Cualquier añadido, por mínimo que sea, puede echar a perder el mágico e hipercomplejo equilibrio. El artista siente que la obra a llegado a su fin. Se queda prendado por el goce estético. Éste es la resultante vivencial de la culminación del entrecruzamiento de equilibraciones múltiples por las que ha estado luchando a lo largo del proceso productivo (ARNHEIM, 1969, 1971, 1974, 1982).

Sólo la sensibilidad y la dedicación garantizan el alcanzar finalmente una obra que observada por una mente sensible pueda invitar a reeditar los mismos *juegos* de equilibración-desequilibración que había desplegado el artista al producirlo.

La dinámica gestáltica de la mente ayuda a la sintonía mental entre productor y observador. Por suerte esta dinámica mental obedece a leyes universales de tipo hereditario. El arte debe respetarlas.

La mente como se ve es un campo dinámico en el que se dan múltiples interacciones fluidas (LEWIN, 1935, HALL y LINDZEY, 1970, b). Y una obra de arte es vista también, en correspondencia, como un

incluso hacia una modalidad que en vez de girar en torno a la reducción de las tensiones internas de la obra, gire en torno a su aumento. Con este nuevo planteamiento cree que el marco de la *gestalt* también tiene un enorme potencial para abordar enfoques estéticos alejados del clasicismo.

MONDRIAN, por su parte, alude a la existencia de dos sistemas de equilibrio: el equilibrio estático y el equilibrio dinámico. El arte nada tiene que ver con el primero. El orden de equilibrios demandado por el arte es, en consonancia con las tesis de ARNHEIM, complejo, y, evidentemente dinámico. La frase siguiente es ilustrativa de su enfoque: "La gran lucha de los artistas es la destrucción del equilibrio estático en sus cuadros por medio de las continuas oposiciones (contrastes) entre los medios de expresión" (MONDRIAN, 1937) (texto reproducido en CHIPP (1968), p. 389).

¹² El siguiente párrafo de MATISSE es ilustrativo del tipo de procesos equilibrativos que se producen al realizar cierto tipo de obras de arte: "Existe una proporción necesaria de tonos que mientras no la he obtenido en todas las partes de mi cuadro, me induce constantemente a modificar la forma de una figura, a transformar mi composición y proseguir indefinidamente mi trabajo. Después llega el momento en que todas las partes han encontrado sus relaciones definitivas, y a partir de entonces ya me sería imposible realizar el más mínimo retoque en el cuadro sin rehacerlo totalmente" (MATISSE, 1972, p. 47).

potencial campo de dinamización fluida de la mente.

Por otra parte, otro aspecto de los planteamientos de la Escuela de la Gestalt que ha tenido incidencia en el ámbito teorizante del arte y que, a su vez, tiene que ver con los modos de producción de tipo figural, atañe al concepto de isomorfismo.

La mente produce *gestalts* isomórficas respecto a la realidad. Esto significa que entre la realidad y las *gestalts* mentales se dan ciertas correspondencias estructurales. Pero como los elementos componentes de las *gestalts* son secundarios, sucede que una misma realidad puede dar lugar a *gestalts* muy diversas.

Mirando el problema desde otra perspectiva, podemos decir que **la mente puede leer una misma realidad usando diversas *gestalts* alternativas que, siendo estructuralmente análogas, respondan a grados diversos de iconismo.**

Pasando en los modos de producción, esto significa que la mente, tal como confirma la historia del arte y, muy especialmente, el arte contemporáneo, **puede producir de cualquier realidad objetual muy diversas versiones figurales que guarden relaciones de iconismo con los sistemas *gestálticos* manejados por la mente para producirlas.**

Las relaciones isomórficas afectan, pues, tanto a la relación mundo externo-análisis perceptivo como a la relación mundo mental representacional-imágenes producidas.

Por otro lado, vamos a aludir a otra área que ha tenido repercusiones en el ámbito teorizante del arte: **toda realidad perceptiva, todo objeto, toda figura, es expresiva.** Incluso la línea más simple que pueda trazarse siempre es expresiva. Es decir, genera en la mente vivencias de tipo emocional.

La mente funciona como un todo integrado que sobrepasa los elementos *gestálticos* particulares activados. Las emociones siempre hacen acto de presencia. Empapan las *gestalts*. Y las atribuciones semánticas de significados de tipo expresivo también.

Los artistas explotan esta realidad. Juegan a descubrir la dimensión expresiva de sus líneas, de sus figuras, de sus construcciones plásticas. Y saben que sea cual sea su producto, éste será expresivo. Pero esto no debe librarles de la minuciosa y esforzada exploración de opciones y resultados. Pero más allá de esta indagación, o al lado de

ella, deben desplegar otras de igual o mayor importancia: las que giran en torno a conseguir la máxima sutileza expresiva.

En último lugar, vamos a hacer referencia a una peculiar aplicación del marco teórico de la Gestalt al quehacer productivo de obras de arte.

Es sabido que esta escuela dedicó muchas de sus energías a la identificación de las leyes que presiden a la actividad perceptiva. Y presentó una larga serie de ellas: ley de la primacía, de la autonomía, de la *pregnancia*, de la proximidad, de la semejanza, del cierre, de la continuidad (ver, por ejemplo, WERTHEIMER (1923), CAPARRÓS (1976), BUCHVERLAG (1978)).

Pues bien, algunos artistas (DALÍ, MAGRITTE y ESCHER), por ejemplo) a sabiendas o no de ello (ESCHER es uno de los que lo hizo con pleno conocimiento del marco teórico de la Gestalt), **han manipulado sus obras de tal manera que alteran el uso *naturalista* de las leyes gestálticas.** Es decir, que usan estas leyes desviándolas del código habitualmente usado en el quehacer perceptivo y representacional común. Crean, a través de su manipulación, imágenes retorizadas que, por su ambigüedad y naturaleza conflictiva, generan, tras el impactante *shoc* perceptivo inicial, múltiples acciones exploratorias tendentes a clarificar el problemático panorama presentado por la obra.

4. ARTE, PSICOANÁLISIS Y MODOS DE PRODUCCIÓN FIGURAL

La producción de arte siempre ha planteado peliagudas dificultades a los teóricos del arte.

La mayoría de los artistas se sienten poseídos o mágicamente inspirados. No saben explicar que acontece en sus mentes cuando crean. **Aluden a conceptos míticos como inspiración o intuición**¹³.

¹³ A modo de ejemplo, he aquí una cita de MATISSE: "Ordenar el caos, he aquí la creación. Y si el objetivo del artista es crear, es necesario un orden en el cual la medida será la intuición" (MATISSE, 1972, p. 52).

Otro ejemplo: MONDRIAN, en *Arte plástico y arte plástico puro* dice lo siguiente: "Volviendo a la ejecución de la obra de arte: observemos que debe contribuir a la revelación de los factores subjetivos y objetivos en un equilibrio mutuo. Con la intuición como guía, es posible alcanzar este fin". (cit. por CHIPPE (1968), p. 387).

KANDINSKY, por su parte, aun va más lejos hablando de "ese mágico principio de la vida, la intuición" (cit. también por CHIPPE (1968), p. 176).. Ese mágico principio que en él es el responsable de que el espíritu genere obras de arte.

Suelen tener escasa conciencia de los procesos mentales implicados.

Los teóricos del arte, enfrascados en la búsqueda de razones para explicar la naturaleza del hecho artístico, por lo general, han sido receptivos al testimonio de los artistas. Pero eso no ha impedido que se hayan ido alejando de las versiones míticas sobre la intuición y la inspiración.

La inspiración o la intuición no surgen de forma mágica por el simple hecho de haber recibido de la divinidad un don, ni responden a los dictados de las musas¹⁴.

Sólo pueden surgir de la propia mente del artista. De procesos concretos que tengan lugar en ésta. De procesos escurridizos que, por lo que cuentan los artistas, con frecuencia parecen ajenos al mundo consciente.

Planteadas así las cosas, resulta de fácil comprensión el éxito del psicoanálisis como marco teórico auxiliar de la teorización sobre el arte.

El arte puede tener mucho que ver con el mundo inconsciente de la mente¹⁵. Los procesos que en este mundo tengan lugar pueden ser los que den sentido a la experiencia de la creación bajo el signo de la intuición o la inspiración.

En el inconsciente impera el proceso primario. A diferencia del proceso secundario, que rige el funcionamiento de la mente consciente, el proceso primario no obedece a las reglas lógicas que facilitan la adaptación de la mente a la realidad. Las habituales relaciones espaciales y temporales se diluyen o trasmutan. **Los escenarios mentales que en él surgen son sincréticos.**

Estos escenarios son básicamente de tipo icónico. Pero su imaginaria no siempre respeta la propia de las representaciones mentales de tipo consciente. **Se producen operaciones de dramatización, de condensación, de desplazamiento, de sustitución y de simbolización que hacen que casi nada sea lo que parece.**

¹⁴ ARNHEIM indica en *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía* que la inspiración sólo surge "tras una pertinaz lucha con los problemas" que abordan los artistas (p. 178). Asimismo, WEISBERG (1986) arremete contra los mitos de la inspiración, la intuición, el "ajá" y otros como el del genio y del pensamiento divergente que han tenido un amplio predicamento a la hora de explicar la creatividad artística.

¹⁵ Postura que cuenta con antecedentes ilustres como el propio de SCHELLING. Sobre la propia de este autor, dice MARÍ (1989): "Al principio espontáneamente activo de esta naturaleza creativa, SCHELLING le llama inconsciente. Esta inteligencia inconsciente es un principio productivo, exterior y anterior a toda conciencia" (p. 169).

Las imágenes del inconsciente, y los aconteceres que con ellas se generan, remiten a otros contenidos ocultos, latentes. **Son simbólicas**. Representan o aluden a otras cosas.

Por otro lado su génesis, así como todo lo que vaya aconteciendo, está presidido por el principio del placer.

El inconsciente es el reino del deseo. Los impulsos instintivos son los que orientan las operaciones del proceso primario. **Las dramatizaciones, condensaciones, substituciones, desplazamientos y simbolizaciones, obedecen a sus dictados**. Y su potencia es tan inmensa que el pensamiento que genera es omnipotente. Todo lo deseable es realizable, Y, además, de inmediato.

A todo esto hay que añadir que el mundo pulsional que dinamiza al inconsciente siempre es conflictivo. Los intereses instintivos no se conjugan fácilmente. Las tensiones son habituales. Y cuando hay treguas, éstas no perduran largo tiempo.

Éste es el mundo del inconsciente. El mundo que aflora cuando los sueños despliegan sus alas sin cortapisas. Cuando la mente relaja totalmente sus controles conscientes. Cuando el yo y el superyo se retiran del flujo mental y dejan, en consecuencia, al principio de realidad fuera de juego.

Pero aún en el caso de que el yo y el superyo estén incidiendo con mayor o menor potencia en el flujo mental, los procesos inconscientes permanecen activos. Y con frecuencia traspasan la frontera del consciente. Ahora bien, al hacerlo suelen adoptar máscaras que hacen más llevadera su presencia. **Acceden a la conciencia tras sufrir un proceso de simbolización** que atempera el rigor de la batalla que pudiera desencadenarse con el yo y el superyo.

Volvamos por un instante al tema de los sueños. En ellos, decíamos, se manifiesta el inconsciente cuando el yo y el superyo se retiran del flujo mental. Pero esto, en términos absolutos, no sucede casi nunca. Suele quedar siempre un remanente que restringe la libertad absoluta del proceso primario.

Los contenidos del sueño son simbólicos. Y los particulares símbolos que aparecen en él son el resultado de los circunstanciales procesos que tengan lugar en la dinámica de la mente.

Por más que algunos psicoanalistas (por ejemplo JUNG) tendieran a cristalizar un repertorio de símbolos básicos (que en el caso

de JUNG surgen del inconsciente colectivo)¹⁶, FREUD defendía que la simbolización era abierta. Según las características de la realidad mental de cada sujeto y según la dinámica desencadenada en cada caso particular, los significados simbólicos conexos a idénticos contenidos aparentes, podían variar.

Hay que rechazar, por tanto, cualquier modelo prefijado de interpretación.

Ello conlleva que el acceso a los procesos inconscientes no resulta nada fácil. Ni siquiera los sueños desvelan fácilmente la naturaleza de los procesos inconscientes. Sólo a través del método de las asociaciones libres, desplegadas alrededor de los contenidos aparentes de los sueños, se puede intentar detectar el sustrato real del inconsciente

En consecuencia, una conclusión se impone: la enorme dificultad para desentrañar la auténtica naturaleza de los procesos inconscientes. Pero, si retomamos el hilo que seguíamos antes del inciso sobre el sueño que acabamos de desplegar, otra conclusión toma cuerpo: los procesos conscientes al estar influenciados por los procesos inconscientes que se infiltran en ellos tras adoptar determinados disfraces simbólicos, también resultan de difícil análisis. Tras los apariencias pueden ocultarse otros contenidos latentes.

Pero, todo esto ¿qué tiene que ver con el arte y con los modos de producción que les son característicos?

Pues, para comenzar, una cosa bien simple. **Este modelo sobre la vida mental se aplica tal cual al quehacer artístico.**

FREUD, lo mismo que sus discípulos RANK, JUNG, HABRAHAM y KRIS, tenía, como muestran sus escritos, un enorme interés por el arte¹⁷.

¹⁶ En realidad en JUNG se dan dos posturas sobre los símbolos usados por la mente. Junto a los vinculados al inconsciente colectivo, relativamente fijados por la herencia, se dan en ella otro tipo de símbolos de naturaleza mucho más abierta, y que están orientados -a diferencia de los freudianos que mantienen estrechos lazos con el pasado del sujeto- hacia la construcción del futuro. En gran medida, la creatividad artística depende de estos símbolos. El hecho de que este tipo de símbolos carezca de una naturaleza cristalizada facilita el que puedan ser manejados de manera sumamente libre y personal (ver, por ejemplo, TREVI (1986)).

¹⁷ Ver, por ejemplo, en OCAMPO y PERÁN (1991) el cap. dedicado a las relaciones entre arte y psicoanálisis.

Entre las obras de los discípulos de FREUD que abordan cuestiones artísticas cabe señalar:

- JUNG, C.: *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Buenos Aires: Paidós, 1977.
- ABRAHAM, K.: *Gesammeltechriften*. Frankfurt am Main: Fischer Wissenschaft,

Según FREUD (1911)¹⁸, en el arte se reconcilian el principio del placer y el principio de realidad, el proceso primario y el proceso secundario. El artista crea instalado en el juego interactivo que hermana todo el psiquismo.

Por un lado, se manifiesta en la obra su mundo inconsciente. Las tensiones y conflictos que en él se agitan. Las pulsiones que lo animan. La imaginaria que éstas desencadenan.

Y se manifiesta tras sufrir determinados procesos de simbolización que permiten, a través de la fantasía, la satisfacción fantasmática de los impulsos inconscientes.

Por otro lado, las leyes de la belleza, es decir los códigos estéticos, también dicen la suya. Participan en el proceso constructivo de la obra¹⁹.

La obra, pues, es una síntesis interactiva en la que se ven involucradas todas las instancias psíquicas. Es producida de esta manera, y debe ser leída respetando esta génesis.

Hasta cierto punto, se puede establecer una estricta correspondencia entre obra y sueño. La obra de arte se parece a un sueño. Éste emerge desde el ello, pero, casi siempre, deja que el yo y el superyo aporten su granito de arena.

Y si los sueños tienen un contenido aparente y otro latente que puede ser indagado, lo mismo cabe decir de las obras de arte²⁰.

Por otro lado, si en el proceso primario operaciones tales como condensaciones, desplazamientos, sustituciones y simbolizaciones desempeñan un papel relevante, parece lógico pensar que tales operaciones pueden quedar reflejadas en la obra de arte.

Lo cual permite aventurar una conclusión que, aunque no la hayamos visto reflejada en ninguno de los textos consultados, nos

1982.

- KRIS, E.: *Psicoanálisis y arte*. Buenos Aires: Paidós, 1955.

¹⁸ Citado por HOGG (1969), p. 86.

¹⁹ Pero hay que dejar bien claro que, según FREUD, el marco teórico psicoanalítico nada aporta al esclarecimiento de la naturaleza y el uso de tales códigos (ver SCHNEIDER (1993)).

²⁰ De todas maneras, el paralelismo entre sueño y obra de arte debe ser tomado con ciertas cautelas. Así, por ejemplo, FREUD defendía que los contenidos simbólicos de los sueños no tenían porque coincidir con los contenidos simbólicos reflejados en las obras de arte. Ver MUNRO (1969), p. 47.

Sin embargo, al margen de los contenidos simbólicos concretos, se suele considerar que los procesos subyacentes a los sueños y a la producción de obras de arte son idénticos (KOFMAN, 1970).

parece, además de sugestiva, deducible del marco psicoanalítico: la retórica propia de los códigos artísticos bien pudiera apoyarse en las operaciones propias del proceso primario, pues aquella se despliega con frecuencia a través de tropos que parecen, por su diseño básico, un calco de aquellas operaciones primarias.

Hace un momento al referirnos a la correspondencia entre sueño y obra de arte dejamos constancia que en ambos el yo y el superyo desempeña algún papel. De todas maneras, el marco teórico que hemos presentado hasta ahora confiere máximo protagonismo al ello, a los procesos inconscientes, a los procesos primarios.

Sin embargo, conviene añadir que algunos teóricos adscritos al psicoanálisis, al teorizar sobre la relación entre este enfoque teórico y arte, han dado al yo un papel relevantísimo (KRIS, 1952, GREENACRE, 1957, WINNICOTT, 1971, entre ellos)²¹.

El simple hecho de que el arte esté enmarcado siempre culturalmente, ya justifica que se dé al yo un protagonismo básico. Pero el papel que le conceden va más allá de esta dimensión.

KRIS, GREENACRE y WINNICOTT, asocian la creatividad a los modos operacionales de la mente infantil. **El creador, el artista, tiene la virtud de saber recuperar la fluidez y la flexibilidad del pensamiento infantil. En términos de KRIS, el artista realiza una regresión a la infancia. Una regresión, dice él, al servicio del yo.** Con lo cual la operatividad de éste queda vitalizada por las virtudes propias de la mente infantil, y la creatividad resulta con ello potenciada.

Pero, quede claro, el yo es quien saca provecho de la regresión.

En cuanto a WINNICOTT (1971), tiene especial interés el concepto de objeto transicional. **La obra de arte en curso de realización puede ser vista como un objeto transicional, como un objeto que facilita la integración del mundo profundo de la mente, del mundo de los procesos primarios, con el mundo de la realidad externa, con el mundo cultural. Y todo ello con la mediación del yo**²².

²¹ Y lo mismo cabe decir de algunos teóricos del arte que aceptando el marco básico de FREUD, conceden a su vez al yo un papel relevante. Así, por ejemplo, GOMBRICH subraya la importante función de control y selección que debe desempeñar el yo respecto al torbellino de contenidos que surgen, alimentados por los procesos primarios, desde el inconsciente (ver LORDA (1991), pp. 350-351).

²² Otro aspecto de interés de los planteamientos de WINNICOTT es el de la consideración de los objetos transicionales en el seno del mundo del juego. Es en el seno del juego que se crean los objetos transicionales. Y el hecho de ser tratados en este contexto,

En el caso de WINNICOTT, todos estos procesos interactivos se producen sobre todo en el seno del juego. La actitud lúdica es la clave de la función integrativa de los objetos transicionales. Y esta misma actitud es, asimismo, la que subyace a la producción de obras de arte²³.

El arte, en definitiva, no puede prescindir del protagonismo básico del yo. Pero también queda claro que el yo, a solas consigo mismo, no puede producir arte.

Hasta aquí un primer comprobación: el psicoanálisis ofrece un marco teórico de fácil conexión con el mundo del arte²⁴. No debe considerarse extraña su presencia en el ámbito de la teorización sobre éste. Pero junto a esta faceta cabe considerar otra que ha tenido especiales repercusiones: el psicoanálisis ha tenido una considerable influencia en la praxis del arte. Y muy especialmente en el seno de la corriente surrealista.

¿Qué incidencia a tenido sobre los modos de producción?

BRETON, el líder indiscutible del movimiento surrealista, propuso el método del automatismo como sistema básico para potenciar la expresividad surrealista.

En el Primer Manifiesto del movimiento dice: "Surrealismo es automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o por cualquier otro medio, el funcionamiento del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón²⁵, ajeno a toda preocupación

permite que ejerzan su función transicional. La actitud lúdica facilita la integración en torno a los objetos transicionales del mundo profundo de la mente con el mundo exterior (cultural) y con el ámbito del yo. La actitud lúdica ejerce la misma función en el caso del arte. En torno a la realización de la obra de arte se produce esta misma integración tripartita.

²³ Para diversos autores adscritos a la corriente psicoanalítica, la actitud lúdica suele conjugarse con la actitud narcisística. En el juego esta actitud desempeña un papel fundamental. En el arte sucede lo mismo. El siguiente párrafo de KOFMAN (1970) es ilustrativo: "el hombre narcisista, que se inclina hacia la autosuficiencia, buscará la mayoría de sus satisfacciones en sus procesos mentales internos, por el simple juego de su actividad psíquica, como en arte" (p. 145). Es decir, el narcisismo del artista le lleva a deleitarse con la propia dinámica interna de su mundo mental.

²⁴ Un marco teórico, por cierto, que fue anticipado en muchos de sus aspectos por los pensadores románticos (y muy especialmente SCHELLING). Un marco teórico que de alguna manera influyó en las tesis de FREUD.

En MARCHÁN (1987) se identifican las semejanzas existentes entre los planteamientos románticos y los propios de FREUD. También se identifican algunas de las influencias que aquellos ejercieron, indubitablemente, sobre éste.

²⁵ Tesis ya anticipada por SCHILLER cuando, refiriéndose a que la actividad

estética o moral"²⁶.

La filiación freudiana es evidente. El automatismo es hijo directo del marco teórico creado por FREUD. Pero también se refleja en él la metodología usada por éste con la finalidad de adentrarse en las profundidades de la mente inconsciente.

Ahora bien, la intencionalidad es otra. No se trata de indagar el inconsciente. El objetivo es potenciar la expresividad y la creatividad. **Se trata de cultivar un tipo de pensamiento capaz de transmutar el mundo del arte. Un modo de pensamiento que libere la mente de las restricciones que imponen el yo y el superyo. Por eso BRETON alude a la necesidad de marginar la estética y la moral. Hay que dejar que fluyan desde el inconsciente las asociaciones sin ningún tipo de cortapisas²⁷.**

La impronta Dada, es manifiesta²⁸. Hay que producir al margen, e, incluso, en contra del arte, del arte ya trillado. **Hay que abrir la mente al flujo espontaneista de la mente. A sus pulsiones. A sus ensoñaciones. A sus delirios.**

El arte heredado, que podría ejercer la función de superyo encauzador de las conductas correctas a desplegar, es defenestrado. Todo es posible. Hay que partir del espontaneista flujo del pensamiento liberado. **El pensamiento creador debe ser omnipotente como lo es el pensamiento propio del proceso primario.**

Pero debe destacarse que la exaltación del espontaneismo propia del surrealismo va con frecuencia asociada al uso de estrategias auxiliares de la producción. **El espontaneismo se erige sobre andamios procedimentales que faciliten su emergencia.** No basta con la disposición mental de anular la intervención de la razón y de los códigos estéticos.

ERNST usaba la técnica del *frotage* y del *gratage*²⁹ para dar pie a que lo surgido casualmente de la acción estimulase las asociaciones

creadora requería de la renuncia de los controles de la inteligencia racionalista, decía: "En un cerebro creador todo ocurre como si el artista hubiese retirado la guardia que vigila las puertas" (cit. por KOFMAN (1970), pp. 53-54).

²⁶ Extraído del Primer Manifiesto presentado en calidad de apéndice en *Las vanguardias del siglo XX* (DE MICHELI, 1966).

²⁷ EHRENZWEIG (1965) usaba para este modo de operar la expresión "pensamiento libre de gestalts". Pensamiento que potencia la creatividad al liberar a la mente de la rigidez ocasionada por el uso de gestalts cristalizadas y perfectamente articuladas.

²⁸ Ver, por ejemplo, ADES (1974).

²⁹ Ver, por ejemplo, SPIES (1991).

libres, supuestamente surgidas desde el inconsciente, que permitiesen modelar la obra. ARP llegó a usar una peculiar técnica *automática* de composición: arrojar al aire los pedazos de un dibujo que acababa de romper. La casual distribución obtenida a partir de este procedimiento se convertía en obra o era usada como base de ella. MASSON invitaba a su mano a que trazase garabatos al azar. Y a partir de ellos, que servían de base estimulante asociativa, iba improvisando extrañas imágenes figurativas. Etc.³⁰

Los surrealistas incluso inventaron juegos colectivos, como el denominado *cadavre exuise*³¹, en que el azar y el espontaneismo decidían el producto obtenido.

Es decir, que los surrealistas creaban obras que eran fruto de lo que nosotros llamamos *juegos de arte*.

Juegos teóricamente orientados a sacar provecho de los procesos inconscientes, pero que solían dar considerable protagonismo al yo pensante y consciente³². Pues, como confesaban algunos de ellos (MASSON y MIRÓ, por ejemplo), en muchos casos, tras lo casual y espontaneista, su mente reflexiva intervenía de manera concienzuda y exigente³³.

Es más, algunos surrealistas, en realidad se apartaron de manera radical del automatismo promovido por BRETON. Sus obras (piénsese, por ejemplo en el caso de MAGRITTE) son el resultado de minuciosas disquisiciones que presuponen la descomposición y recombinación de los componentes conceptualistas con los que la mente analiza la

³⁰ Aunque la mayoría de los libros de historia del arte contemporáneo prestan cierta atención a los modos de producción surrealistas, asociados al automatismo, cabe destacar que el de STAGNOS (1981) es especialmente rico. Y por descontado trata todos los citados en nuestro texto.

³¹ STAGNOS (1981) explica el juego del *cadavre exquis* de la siguiente manera: "Se entregaban a juegos de niños, como el "cadavre exquis", en el que cada uno de los jugadores dibuja una cabeza, un tronco o unos miembros, doblando el papel después de que haya sido su turno, de forma que no pueda verse cuál ha sido su contribución" (p. 109).

³² Sobre este particular conviene tener en cuenta que algunos teóricos adscritos al marco psicoanalítico, por ejemplo KRIS (1952) y SCHNEIDER (1950), atribuyeron un papel relevante al yo en los procesos creativos, que a su parecer no podían ser reducidos a meros productos de los procesos primarios inconscientes.

³³ El siguiente párrafo de MIRÓ es ilustrativo: "incluso unas cuantas pinceladas casuales limpiando un pincel pueden servirme como punto de partida de una obra. Sin embargo, la segunda fase está pensada con todo detalle. La primera fase es libre, inconsciente, pero después la pintura está totalmente controlada, de acuerdo con el deseo de trabajo disciplinado que he sentido desde el principio" (FUNDACIÓ JOAN MIRÓ, 1993, p. 382).

realidad.

Y otros, creaban a conciencia paisajes y escenas que diesen la impresión de oníricos (DELVAUX, ERNST, DALÍ y TANGUY, por ejemplo). No surgían de sueños reales, pero **mostraban mundos oníricos fruto de la elaboración de un yo potente y teorizante.**

Y en algunos casos incluso aparecen reflejadas en las obras citas o referencias a las teorías y casos clínicos contenidos en la obra de FREUD (en DALÍ, por ejemplo).

Y como el mundo de FREUD giraba en torno al mundo pulsional y conflictivo de la mente, el artista podía, como hacía DALÍ, verter en las obras este mundo. E, incluso, podía usar esta abertura de la mente como instrumento terapéutico (piénsese de nuevo en DALÍ) que le liberase del peligro entrevisto de poder ser víctima de la locura.

Además, la mayoría de los artistas surrealistas, de modo parecido a lo que sucedía entre los psicoanalistas que convertían los sueños en campos operacionales abiertos a la compleja indagación de los posibles significados subyacentes, intentaban que sus obras funcionasen de modo parecido. **Las construían de tal manera que apareciesen veladas pistas sobre posibles orientaciones de significado, pero estas pistas solían quedar inscritas en marcos ambiguos que facilitasen múltiples trayectos interpretativos.**

Visto el panorama anterior, se imponen un evidencia: *los juegos de arte* desplegados por los surrealistas fueron muy diversos. Lo fueron formalmente. Lo fueron en cuanto a la escala icónica usada. Lo fueron en cuanto al papel desempeñado por lo casual o el azar. Lo fueron respecto al papel otorgado al inconsciente. Lo fueron en cuanto a la importancia dada a los procesos cognitivos. Lo fueron en cuanto a la consideración en mayor o menor medida de la obra como espacio de proyección del enrevesado mundo pulsional y emocional de la mente. Lo fueron en cuanto a los símbolos y significados reflejados. Lo fueron en cuanto a los enmarcados culturales. Lo fueron en cuanto a las técnicas o procedimientos plásticos utilizados.

Pero, en cualquier caso, más allá de la diversidad de *juegos* desenvueltos, la realidad plasmada siempre fue tratada a través de **operaciones retóricas.**

En las obras de los surrealistas, al margen de que fuesen elaboradas dando prioridad a los procesos inconscientes o conscientes,

casi siempre pueden adivinarse operaciones como sustituciones, condensaciones, desplazamientos y simbolizaciones. Cosa que parece invitar a relativizar la radical oposición establecida por FREUD entre proceso primario y proceso secundario.

Sea como fuere, todo parece indicar que los *juegos de arte* de tipo surrealista, por más que apelen a misteriosas instancias como el inconsciente, son analizables desde la perspectiva procedimental. Y, por tanto, son enseñables.

Además, nada impide descubrir nuevas estrategias capaces de generar nuevos *juegos*, de adscripción surrealista.

Sobre este particular cabe mentar a un autor de interés: Anton EHRENZWEIG.

Dejando ahora de lado algunos planteamientos de interés, como su propuesta de que el inconsciente no sólo tiene que ver con los contenidos plasmados en las obras, sino que también preside y determina una gran parte de la construcción formal de la obra (ver EHRENZWEIG (1965)³⁴), lo que más nos puede interesar de sus aportaciones es la referida a los modos de producción.

EHRENZWEIG es un ferviente defensor de la operatividad sincrética. El instalar la mente en modos operacionales en los que los diversos procesos mentales se entrecruzan de manera sincrética, es la mejor arma para potenciar la expresividad creadora.

Además, junto al enfoque sincrético hay que considerar la importancia de descubrir estrategias o procedimientos potenciadores de la creatividad. Más allá de limitarse a los procedimientos usados por los artistas surrealistas, promueve otros encaminados a sacar provecho del ingente caudal de posibilidades inherentes a los procesos inconscientes.

En su libro *El orden oculto del arte*, encontramos diseminadas propuestas como las siguientes:

- Producir manteniendo al mismo tiempo la mirada fija y perdida.
- Mirar de manera dispersa y vacía.
- Impedir la cristalización de la *gestalt* consciente.
- No diferenciar, contraviniendo a los planteamientos de la

³⁴ Según EHRENZWEIG (1965), que sigue estrictamente en ello a FREUD, la energía retirada a los procesos superficiales de la mente se invierte en "el juego formal inconsciente" (p. 85), potenciando con ello la creatividad.

Escuela de la Gestalt, figura y fondo.

- Jugar a juegos combinatorios.
- Ampliar el campo de atención.
- No intentar captar demasiado claramente una situación.
- Manejar materiales imprecisos.
- Eliminar las racionalizaciones.
- Instalarse en la ambigüedad como si se tratase de un juego en el que uno mismo se pone las reglas con amplísimo margen para variarlas.
- Relajar la rigidez del ego.
- Poner a los alumnos en situaciones que no les son familiares y no les permiten recurrir a soluciones rutinarias.
- Desarrollar lentamente las capacidades sincréticas.
- Definir tareas que no puedan ser controladas por la visión analítica y la razón discursiva.
- Arriesgarse a incurrir en lo caótico y fragmentario. Tolerar estados iniciales de fragmentación así como las pequeñas ansiedades que acompañan esta fase de la producción.
- Desconfiar de las propias capacidades intelectuales.
- Imponerse reglas arbitrarias a fin de distorsionar los dibujos del natural.
- Dibujar a partir de diversos modelos vivos en movimiento continuo. Captar sobre la marcha posturas fugaces con una sólo línea ininterrumpida. A partir de esta línea completar el dibujo con otras de pertinentes hasta obtener una nueva visión.
- Buscar visiones inéditas de las cosas.
- Usar piezas de maquinaria interesantes. Dibujar inicialmente una primera impresión de ellas. Luego seleccionar el detalle más significativo e irlo estudiando en una serie de diagramas trazados con libre ritmo dibujístico.
- Comenzar por escoger un tema considerado significativo, luego someterlo a transformaciones sistemáticas mediante lo que EHRENZWEIG denomina "prueba de torsión y zarandeo" (p. 180).
- Emplear el entendimiento para excitar, ayudar y controlar a la imaginación espontánea.

Éstas son las propuestas procedimentales de EHRENZWEIG. Están pensadas como procedimientos educativos. Algunos de los

modos propuestos son inespecíficos: apuntan a generalidades operacionales de escasa precisión. Otros perfilan los procedimientos concretos a usar. Algunos fueron usados por los artistas surrealistas, otros simplemente fueron pensados para contextos escolares.

Pero en su conjunto **ilustran que la enseñanza pueden girar en torno a los modos de producción.** Y que éstos pueden estar vinculados al mundo del arte, al mundo de sus subculturas (en el caso de EHRENZWEIG, a la propia del surrealismo).

Por otro lado, **el amplio rosario de propuestas procedimentales de EHRENZWEIG, tiene para nosotros otro remarcable interés: muestra que el marco psicoanalítico puede ayudar al análisis de los juegos de arte, pues la mayoría de aquellas propuestas educativas, definen en realidad modos de producción de índole artística, es decir, definen posibles componentes de este tipo de juegos .**

5. COGNITIVISMO Y MODOS DE PRODUCCIÓN FIGURAL

La palabra **cognitivism** suele ser usada como etiqueta macroabarcadora. Engloba diversos enfoques teóricos y muy diversas áreas de investigación. Pero gira siempre alrededor de los procesos que tienen lugar en la mente de los sujetos cuando activan diversas funciones cognitivas.

Por descontado, la conducta artística tiene que ver con este tipo de procesos.

Consecuentemente, nosotros, que andamos tras la identificación de los modos de producción usados al realizar obras de arte, debemos mantenernos atentos a la ayuda que pueda ofrecernos el **cognitivism**.

Una de estas ayudas la podemos encontrar en lo ya explicado en el primer capítulo al exponer las tesis de FRANCASTEL sobre la importancia y naturaleza de la acción. Acción que, como se recordará, analizaba con la ayuda de la psicología genética de PIAGET.

Otras ayudas las vamos a encontrar en los próximos apartados.