

1

LA ATRACCIÓN DEL ARTE

LAS ARTES VISUALES, que incluyen la pintura, la escultura y la arquitectura, resultan de suma importancia debido a que las imágenes se hallan en todas partes, lo que determina su enorme impacto. Se pueden ver imágenes a lo largo del día, y de noche se sueña con imágenes. Al caminar por las calles de cualquier ciudad, las imágenes de los anuncios de los escaparates de las tiendas invitan al consumo. El arte de empaquetar y de envolver, tanto si se trata de las etiquetas de los alimentos como de portadas de libros, hace algo más que anunciar los contenidos de un producto. Cuando se conduce por la carretera, las vallas publicitarias indican dónde se puede comer, comprar y dormir. Los logotipos de las estaciones de servicio compiten entre sí para vender gasolina. Los periódicos están ilustrados con fotografías destinadas a provocar sensaciones concretas. Revistas con atractivas portadas y de lujosa presentación anuncian de todo, desde fincas inmobiliarias hasta ropa interior. Los carteles de propaganda política tratan de influir en el voto. Imágenes en movimiento entretienen al espectador durante una película. Y al encender el aparato de televisión y el ordenador, se deja entrar imágenes en el hogar y la oficina. La gente habla, a través de todas esas imágenes, y cuanto mejor comprenda uno sus mensajes visuales y verbales, más control tendrá sobre su vida.

La importancia de ser capaz de leer imágenes ha sido constante a lo largo de la historia, y los artistas han creado imágenes con distintos propósitos culturales y estéticos. En la Europa medieval, cuando sólo una élite sabía leer, los artistas usaban sus obras para transmitir a las masas el mensaje cristiano. Los arquitectos construyeron catedrales enormes con torres que se alzaban hacia el firmamento como un reflejo de la aspiración de alcanzar el cielo. Las estatuas de piedra y las vidrieras

PÁGINA ANTERIOR
Vincent van Gogh,
autorretrato (sin firmar),
h. 1888-1889,
(véase también fig. 1.14).

1.1a y 1.1b. Las dos caras del billete de 1 dólar.



ilustraban historias bíblicas y leyendas de santos. En las entradas de las iglesias había imágenes esculpidas del fin del mundo y del Juicio Final, con las que se advertía a los fieles que si no seguían las enseñanzas de Cristo tendrían que enfrentarse con la condena eterna.

En la mayoría de las culturas, los gobernantes encargan obras de arte para proyectar su imagen política y resaltar su poder. Por ejemplo, cuando el gobernante indio Ashoka se convirtió al budismo en el siglo III a. C., erigió pilares de piedra decorados con símbolos budistas y textos que proclamaban la nueva religión. Asimismo, en el siglo IV d. C., tras promulgar el edicto de Milán, que legalizaba la religión cristiana, el emperador romano Constantino fomentó la construcción de iglesias por toda Roma. En la América del siglo XVIII, los principales artistas de la época pintaron repetidamente imágenes de George Washington. Su fortaleza y su ingenio militar se reflejan en un conocido cuadro que le muestra cruzando el río Delaware. También su imagen fue esculpida en mármol, a semejanza del dios griego Zeus, para mostrar su afinidad con el espíritu republicano de la Atenas clásica.

Actualmente, la gente está familiarizada con la imagen de George Washington del billete estadounidense de un dólar y de la moneda de veinticinco centavos. Si se examina con detenimiento dicho billete, se comprueba lo complejas que pueden llegar a ser las habituales imágenes políticas (fig. 1.1). El hecho mismo de que Washington esté representado en una de las caras del billete de un dólar refleja su cargo de primer —el número 1— presidente de Estados Unidos. En la otra cara del billete, la gran inscripción «ONE» (uno) está flanqueada por el anverso y el reverso del Gran Sello, diseñado en 1782, aunque sólo se incluyó en el billete a partir de 1935.

Como ocurre con todos los emblemas, el Gran Sello condensa palabras e imágenes de manera significativa. A la izquierda, se ve un ojo radiante en la cima de una pirámide egipcia; el ojo representa a Dios; la pirámide, la durabilidad y el poder. Formando una curva alrededor del ojo se puede leer la frase latina: «ANNUIT



COEPTIS», procedente de la *Eneida* de Virgilio (el poema épico que describe los sucesos que condujeron a la fundación de Roma) y que significa que Dios [el ojo] aprueba lo que ha sido comenzado [es decir, la fundación de Estados Unidos de América]. Debajo de la pirámide, en cuya base está inscrita en números romanos la fecha 1776, hay otra frase latina, también de Virgilio. Se lee: «NOVUS ORDO SECULORUM», que significa «un nuevo orden de generaciones». Esto hace referencia al nacimiento de una Norteamérica independiente en 1776.

A la derecha del «ONE», un águila calva americana sostiene en una garra trece flechas (que representan a los trece estados originales) y en la otra, una rama de olivo (símbolo de la paz). Según este emblema, un gobernante fuerte —el águila es un atributo tradicional de los dioses del cielo, como Zeus y Júpiter— controla el equilibrio entre guerra (las flechas) y paz. El lema «E Pluribus Unum» («De los muchos, uno») alude a la estructura legislativa de Estados Unidos, que reparte la autoridad entre los estados individuales y el gobierno federal. Las trece estrellas que se pueden ver encima de la cabeza del águila y las trece barras situadas en la parte inferior proceden del diseño de la bandera americana (barras y estrellas), con lo que las primeras se convierten en un halo y las segundas simbolizan un escudo protector.

En las imágenes más efectivas, como el Gran Sello, siempre hay algo más que lo que se distingue a primera vista. Los diversos niveles de significado contribuyen conferir un poder universal a las imágenes. Considérese, por ejemplo, el póster estadounidense en el que una figura de un hombre mayor de pelo blanco que lleva puesta una chaqueta azul y un sombrero de copa señala directamente al espectador (fig. 1.2). El texto del cartel dice: «I WANT YOU...» («te quiero»). En este caso, texto e imagen vuelven a estar relacionados, pero a estas alturas la imagen resulta tan familiar a los estadounidenses que la gran mayoría de ellos puede leer su mensaje sin necesidad de palabras. Se ha convertido en un símbolo de la imaginería americana.

1.2 Póster del *Tío Sam*.
Colección Biblioteca del
Congreso, Washington D.C.



El «TÍO SAM» es una clase de código o signo, más que una persona real y, como la estatua de la Libertad, constituye una imagen mítica. Representa a los Estados Unidos de América: «U...S AM». La figura personifica a Estados Unidos como una nación decisiva, segura de sí misma; en definitiva, una nación que sabe lo que quiere. Y la vestimenta del tío Sam está codificada: los colores blanco y azul y las estrellas de la banda de su sombrero hacen alusión a la bandera estadounidense.

Pero el texto «I WANT YOU» no significa «te quiero» en el sentido coloquial: al tío Sam no le interesa tener un romance con la persona que contempla su imagen y tampoco quiere su amistad ni su encarcelamiento (como en esos carteles en los que «se busca» a un forajido). Lo que esta figura más bien severa pretende es lograr que la gente se aliste en el ejército de Estados Unidos o en algún otro cuerpo de la estructura de defensa militar. Quiere el servicio del observador, lo que en realidad significa que desea que arriesgue su vida por su país. En otras palabras, la imagen apela al sentido patriótico y de sacrificio.

Un aspecto importante de cualquier imagen es su contexto, ya sea social, religioso, político o personal. Por ejemplo, es muy poco probable que se encuentre el cartel del tío Sam en una iglesia. Si así fuera, un marciano que no pudiera leer el texto escrito del cartel podría confundir al «tío Sam» con un dios. O, si el cartel estuviera en el salón de una casa, se podría tomar la fotografía por la de un antepasado y pensar que el «tío Sam» era un miembro de la familia. De hecho, lo más probable es encontrar este cartel en una oficina de reclutamiento militar.

El cartel del tío Sam es un tipo de publicidad, y en general se suele distinguir la publicidad del arte. Pero desde finales del siglo XVIII, con el desarrollo de la litografía en Europa, los artistas también han hecho carteles. Y con la evolución del periodismo, los artistas han caricaturizado las profesiones en los medios de comunicación. El artista francés del siglo XIX Honoré Daumier (1808-1879) fue muy popular por sus caricaturas, que se publicaban en la prensa; en una ocasión, él y su editor fueron encarcelados por satirizar al rey. Su *Louis-Philippe como Gargantúa*, de 1831 (fig. 1.3), por ejemplo, muestra al obeso monarca que se engorda cada vez más al privar a sus hambrientos súbditos del dinero ganado con grandes esfuerzos.

En respuesta a las caricaturas de Daumier, el gobierno francés emitió un decreto que prohibía estas imágenes, pero no el texto escrito, por el hecho de cri-

1.3 Honoré Daumier, *Louis-Philippe como Gargantúa*, 1831. Litografía (21,9 x 30,5 cm). Colección privada, París.





1.4 Honoré Daumier, *Libertad de prensa, no te metas con ella* (*ne vous y frottez pas*), 1834. Litografía (30,5 x 43,2 cm). Bibliothèque Nationale du France, París.

nó entre 1830 y 1848), aparece bien vestido, y su elevada posición con respecto a sus famélicos súbditos crea la impresión de que está distante, de que no le interesa nada más que su enorme apetito. También se distingue una pequeña figura parecida a un cerdo que supervisa a los ciudadanos que ponen su dinero en el barril. Como está vestida con el mismo traje que el rey, se produce una asociación visual que conduce a comparar al rey con un cerdo.

Los pobres, en contraste con el rey y quienes le apoyan, están flacos y esqueléticos. Para provocar todavía más la simpatía por las víctimas de la avaricia de Louis-Philippe, Daumier dibujó en el extremo derecho a una mujer que parece demasiado desnutrida para alimentar el bebé que tiene en su regazo. En el extremo izquierdo, a lo lejos, se puede ver la fachada de la Asamblea Nacional Francesa, sede del gobierno, en la que ondea una bandera francesa. Irónicamente, la entrada de la asamblea sigue el modelo de las fachadas de los templos griegos y romanos, que en el siglo XIX se asociaban con el gobierno republicano más que con la monarquía. Desfilando por delante de la asamblea se ve a un grupo de figuras porcinas, también vestidas como el rey e igualmente obesas. Por último y, para añadir un insulto más a la injuria, la cabeza de Louis-Philippe parece una pera; en el habla popular francesa, la palabra «pera» (*poir*) también significa «simple o bobalicón».

En *Libertad de prensa, no te metas con ella*, Daumier estructura el cuadro para que el espectador se identifique con el trabajador que se ve en el primer plano. La firme postura de la figura y su porte erguido denotan su rectitud moral; literalmente «se alza» por la libertad de prensa. Esto es aún más explícito en el texto, «Li-

ticar públicamente a la monarquía. Esta legislación reflejaba el poder de las imágenes y el temor del gobierno a que su propagación pudiera influir en los ciudadanos. Como cabía esperar, otra de las imágenes de Daumier, producida unos tres años después de la de Gargantúa, defendía la libertad de prensa (fig. 1.4).

Daumier manipulaba sus caricaturas con propósitos políticos. En la de Gargantúa, dirigía la ira del espectador hacia la monarquía al poner de relieve de relieve su naturaleza avarienta y brutal. El rey, Louis-Philippe (que gober-

bertad de prensa», que se divisa en letras mayúsculas en el suelo. En contraste con el heroico trabajador, los miembros de la clase media están discutiendo a la izquierda, mientras que dos debilitados reyes corren en auxilio de un tercer rey moribundo a la derecha. El poder, según Daumier, reside en la libertad de expresarse con palabras e imágenes; esa libertad, argumenta, es la que otorga verdadero poder.

El poder de identificarse con las imágenes es responsable de buena parte de su efectividad. Los niños se reconocen y se identifican con las imágenes antes de comprender las palabras y, como los más adultos, se quedan fascinados por las sombras y los reflejos en el espejo, que son pictóricas. Esto es lo que ocurre en el poema «Mi Sombra», de Robert Louis Stevenson, que empieza del siguiente modo: «Tengo una pequeña sombra que entra y sale conmigo». La fascinación por las sombras y los reflejos integra las leyendas que tratan de los orígenes del arte, trazando una línea en torno al reflejo o sombra. Estas leyendas se derivan del hecho de que los reflejos y las sombras, como en el poema, son réplicas de los seres humanos.

En la Italia del siglo xvi, Giorgio Vasari (1511-1574), artista y biógrafo de otros artistas renacentistas, describió en *Las vidas de los pintores, escultores y arquitectos más eminentes* su obsesión por crear una réplica exacta de la brillante superficie de una armadura. Estaba pintando el retrato del duque Alessandro de Medici y, según relata, «al tratar de dar su brillo natural a la superficie pulida de la armadura, no estuve lejos de perder la cordura de tanto que me esforcé en copiar hasta el más mínimo detalle de la realidad¹». A continuación, Vasari mostró su cuadro al artista Jacopo da Pontormo (1494-1557), que le aconsejó lo siguiente: «Mientras esa armadura tan lustrosa esté al lado del cuadro, tu falsa armadura siempre tendrá el aspecto de estar pintada... Retira la armadura real y entonces verás que la armadura que has pintado no está tan mal como crees²».

Esta anécdota habla de la lucha del artista por retratar con precisión un reflejo. Pero también ilustra el hecho de que los artistas tienen que distanciarse de la realidad y entrar en un mundo de su propia creación. La afirmación de Pontormo de que la armadura de Vasari era «falsa» pone de relieve la interrelación artística entre la realidad y la ficción, e indica que el trabajo del artista consiste en crear una ficción visual legible. Leer imágenes requiere que el espectador sea capaz de ver. Pero, dado que está vivo, se suele encontrar dotado de cuatro sentidos más —oído, gusto, tacto y olfato— que interactúan con la vista y contribuyen a la identificación con las imágenes.

Las imágenes de comida, como las que aparecen en los anuncios, están diseñadas para evocar la experiencia de comer y de saborear la comida. El propio hecho de disfrutar con algo puede traer imágenes del pasado. Este fenómeno conocido como *déjà vu* (literalmente, «visto antes») fue recreado por el novelista de ori-



1.5 Meret Oppenheim,
Desayuno forrado
(*Le Déjeuner en Fourrure*),
1936 (7,3 cm de altura).
Museum of Modern Art,
Nueva York. Compra.

gen francés Marcel Proust en la descripción de cómo degustó una magdalena, como las que comía de niño, lo que evocó una corriente de recuerdos del pasado.

Meret Oppenheim (1913-1985), una artista suiza, por otra parte, creó una escultura que produce un efecto muy distinto al de la magdalena de Proust. Su *Desayuno forrado* (*Le Déjeuner en Fourrure*) (fig. 1.5), de 1936, suscita revulsión ante la idea de beber de su taza o de llevarse esa cucharilla a los labios. Sin embargo, una taza completamente ajena a las habituales expectativas también divide.

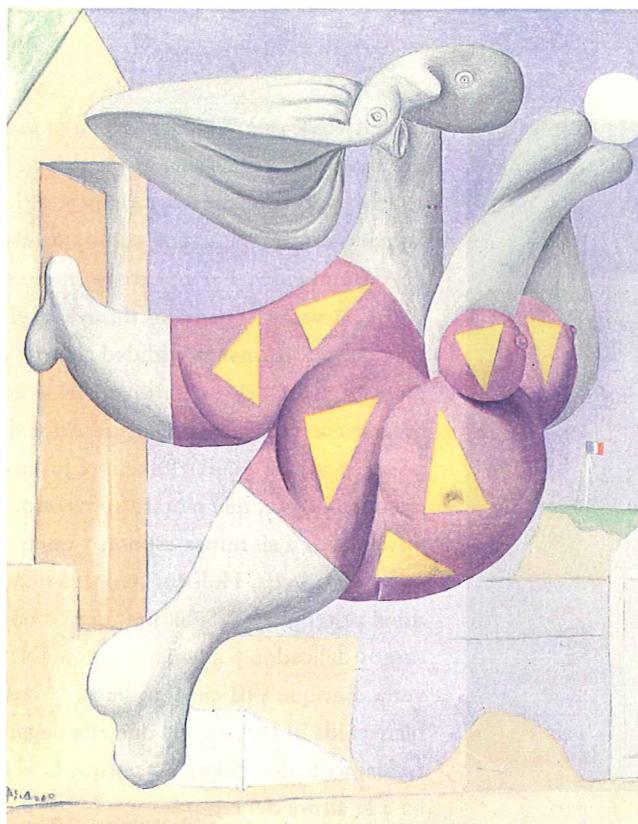
Ésta es una de las muchas características de

las artes, a saber: que van más allá de las propias expectativas e indican nuevos modos de percibir y pensar. Las artes tienen la capacidad de expandir la mente y los sentidos y, por lo tanto, las experiencias y el disfrute de la vida.

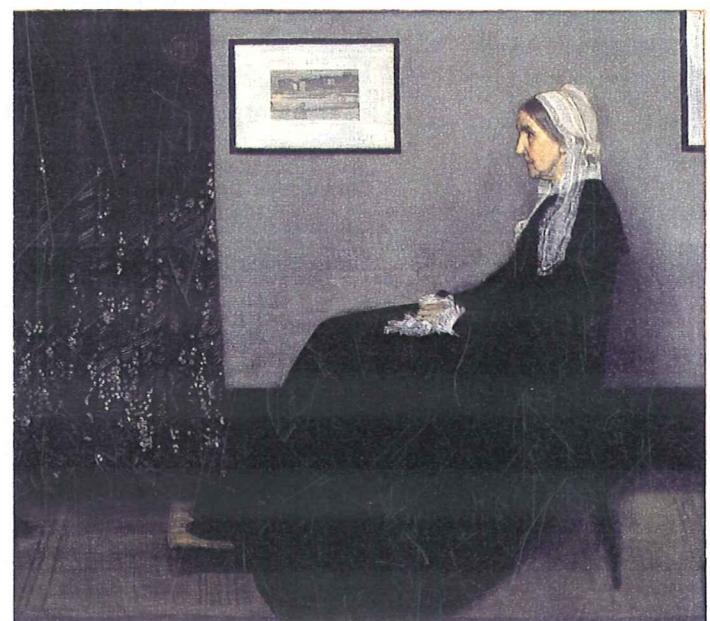
En contraste con la evocación de lo más familiar y con la diversión producida por una dosis repentina de algo sorprendente, las artes también pueden inquietar. Dado que se suele sentir placer en el reconocimiento, lo desconocido puede ser perturbador. Ésta es una de las razones por las que Picasso causó tanto revuelo cuando pintó figuras con narices fuera de lugar, ojos dispuestos en sentido vertical en lugar de horizontal, labios ladeados y orejas que descendían hasta el nivel de la barbilla (*véase* fig. 4.6). Como se crece viendo rostros organizados de la manera habitual, contemplar los rasgos reconfigurados de un rostro altera las expectativas.

A veces, las imágenes de Picasso son extremadamente serias, si bien el pintor también poseía un notable sentido del humor. Su *Bañista con pelota de playa* (fig. 1.6), del 30 de agosto de 1932, por ejemplo, muestra a una mujer inflada que rebota en una playa mediterránea como si ella misma fuera la pelota. Lleva consigo un pequeño objeto redondo, presumiblemente un balón, que no tiene tanto parecido con una pelota como ella misma. Picasso ha combinado la mujer con la pelota y ha hecho de la primera una metáfora de la segunda, con lo que ha creado un retuén visual. La metáfora puede ser una poderosa herramienta para transmitir significado al hacer que el espectador responda al contenido a través de la forma. En otras palabras, el espectador del cuadro de Picasso entiende que la mujer es la pelota. Así, la lectura de metáforas es un aspecto importante de la comprensión de lo que se ve.

En el mundo actual, hay imágenes naturales e imágenes de creación humana. Entre los ejemplos de las primeras se incluyen los paisajes naturales, siempre que



1.6 Pablo Picasso, *Bañista con pelota de playa*, Boisgeloup, 30 de agosto de 1932. Óleo sobre lienzo (1,46 x 1,15 m). Zervos VIII, 1147. Museum of Modern Art, Nueva York. Regalo, en parte, de un donante anónimo y regalo prometido de Jo Carole y Ronald S. Lauder.



1.7 (inferior) James Abbott McNeill Whistler, *Disposición en negro y gris (retrato de la madre del artista)*, 1871. Óleo sobre lienzo (1,45 x 1,64 m). Musée d'Orsay, París.

no hayan sido tocados por la mano del hombre. Un tipo de imagen de transición entre la imagen natural y la de creación humana es la imagen mental. Esta última acude a la mente sólo bajo ciertas condiciones; puede ser descrita oralmente o anotada, pero no es imprescindible traducirla a formas visuales concretas. Entre los posibles ejemplos de las imágenes mentales están los sueños y ensueños, las visiones, las alucinaciones y las fantasías.

Las imágenes mentales inspiran a menudo muchas obras de arte. Por ejemplo, cuando se alabó a James McNeill Whistler (1834-1903) por el famoso retrato de su madre (fig. 1.7), él replicó que «a uno le gusta hacer que su mamá esté favorecida y tenga una apariencia agradable». Esto es un



1.8 Hans Holbein el Joven,
Anne de Cleves, 1539.
Pergamino sobre lienzo
(65,1 x 47,9 cm). Musée
du Louvre, París.

indicativo de que Whistler tenía una imagen mental de su madre antes de plasmarla en un cuadro y que quería que ella apareciera especialmente «agradable». Así, tanto la mente como la mano del artista actúan como una especie de filtro a través del cual una idea se convierte en un producto material.

A veces, el mecenas influye en el modo que tiene el artista de transformar la realidad en arte. En la Inglaterra del siglo XVI, cuando el rey Enrique VIII se estaba preparando para casarse con la princesa alemana Anne de Cleves, su cuarta esposa, encargó a Hans Holbein el Joven (h. 1497-1543), el artista de la corte, que pintara su retrato. Enrique VIII no había visto nunca a su futura esposa, y quería ver un cuadro de ella antes de la boda. Holbein creó una imagen de Anne que agradó al rey (fig. 1.8). Se la muestra como una mujer joven, con rasgos delicados y ademanes agradables. En su ansiedad por verla, Enrique VIII cabalgó hasta la costa inglesa para dar la bienvenida al barco en el que ella llegaba. Pero se quedó profundamente decepcionado porque la verdadera Anne no estaba a la altura del retrato.

Como en el caso de la madre de Whistler, «agradable» probablemente no es la palabra que se le ocurriría al espectador medio para caracterizarla. La señora Whistler está representada como una adusta puritana, sin colorido (el negro y el blanco no están entre los colores del espectro), a excepción de algunos tonos carne en su rostro y manos. Es aseada, decorosa, posiblemente un poco severa, casi con toda seguridad piadosa y de avanzada edad. Los amigos de Whistler tampoco describían a su madre como «agradable»: uno de ellos señaló, sarcásticamente, que ella ocupaba el piso superior de la casa del artista en Londres para estar más cerca de Dios. Evidentemente, Whistler tenía todo el derecho a poseer su propia idea de lo «agradable», y parece que su madre encajaba con ella; el artista no se casó hasta los cincuenta y cuatro años, después de que ella hubiera muerto.

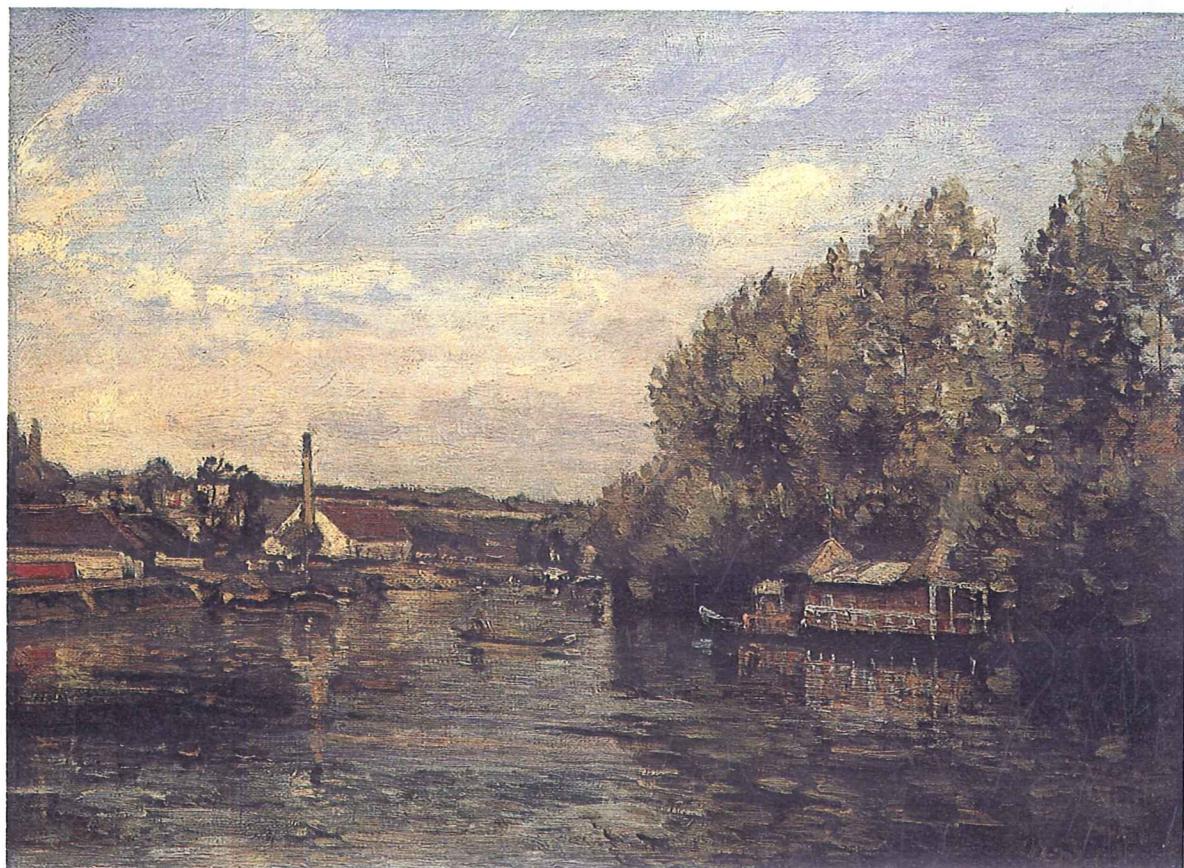
En contraste con las imágenes naturales y mentales, las creadas por los artistas primero son visualizadas y después plasmadas. Éstas, como los retratos de la madre de Whistler y de Anne de Cleves, en general imitan de algún modo la naturaleza, pero también la transforman. Es posible que el retrato de Holbein convirtiera a Anne de Claves en una mujer más atractiva de lo que en realidad era, y que Whistler representara a su madre con una imagen consistente con su personalidad.

Además de las figuras humanas y de los animales, los artistas crean paisajes terrenales y marinos. En estos géneros, contemplan la realidad y tienen que trasponerla en una imagen. Todas las obras de arte, incluso las que tratan de imitar la na-

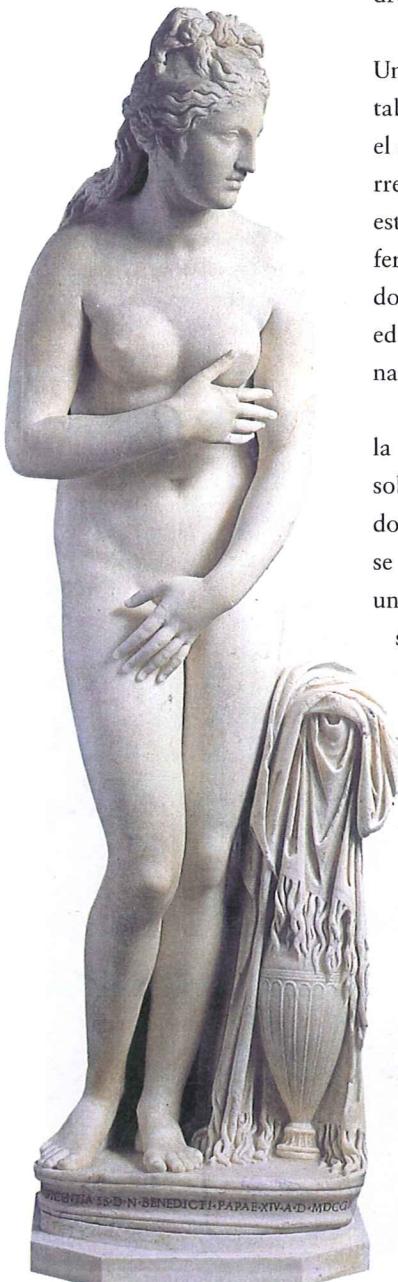
turaleza de manera exacta, siempre difieren del original, como Pontormo explicó a Vasari.

Por lo que respecta al paisaje del siglo XIX de Camille Pissarro (1830-1903) titulado *La Seine à La Grenouillère* (fig. 1.9), el artista ha captado una visión del río Sena al atardecer. Los amarillos del atardecer se reflejan en el amarillo-marrón del agua y tienen un eco en los tonos de los árboles. Los colores otoñales contribuyen al estado de ánimo que refleja el cuadro, imbuido de los cambios graduales que se producen en la naturaleza, un aspecto que atrajo a los impresionistas. Una pequeña barca ha dejado el muelle a la derecha y surca las aguas. Su avance ocioso contrasta con la energía de la fábrica que se ve a lo lejos, en la orilla del río. Ésta también es una imagen de cambio; en este caso, de los cambios y las transiciones económicas y sociales que trajo consigo la revolución industrial. Así, mientras Pissarro ha retratado aspectos de la realidad —es decir, de cómo se perciben la luz, la oscuridad y el color en la naturaleza— también ha dispuesto la imagen para que, como la de Daumier, transmita un estado de ánimo particular.

1.9 Camille Pissarro, *La Seine à La Grenouillère*, h. 1869.
Óleo sobre lienzo
(35 x 46 cm). Colección
del conde de Jersey.



1.10 *Venus Capitolina*, copia romana de una estatua griega de Afrodita, h. 250-150 a. C. Mármol (1,93 m de altura). Museo Capitolino, Roma.



Estos pocos ejemplos de imágenes son suficientes para comprobar que los temas de las artes visuales se dividen en categorías. El cuadro de Pissarro es un paisaje. Las imágenes de objetos individuales dispuestos sobre una superficie se llaman bodegones o naturalezas muertas; las ilustraciones de sucesos históricos son cuadros históricos, y los que retratan la vida cotidiana son cuadros de género.

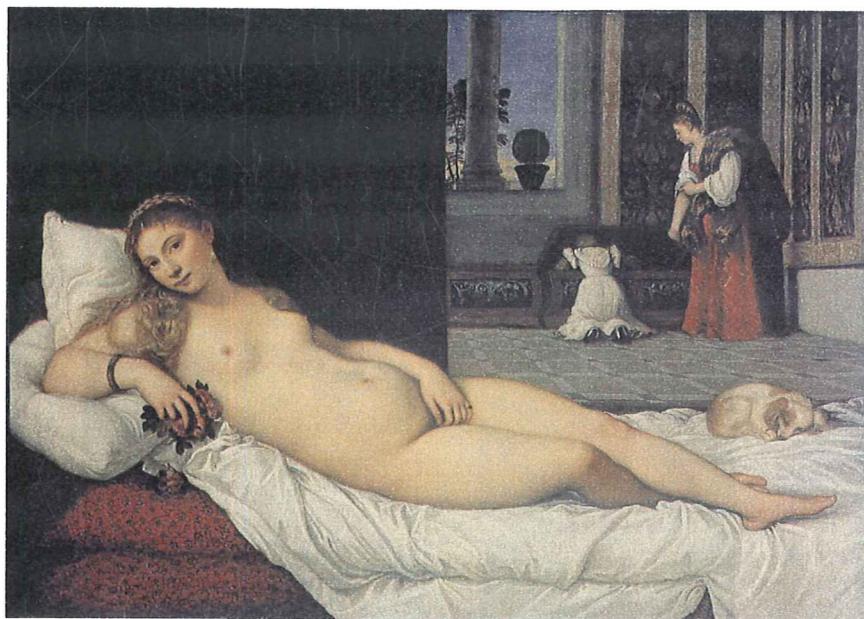
Uno de los temas más frecuentes en el arte occidental es el desnudo. En 1956, el notable crítico de arte inglés Kenneth Clark publicó su famoso estudio del desnudo en el arte³. Empezó por distinguir entre dos tipos de desnudo, que podrían hacerse corresponder con el desnudo ideal y el real, con la ficción y el hecho. Si se piensa en esta distinción, uno puede darse cuenta de que una persona real sin ropa es muy diferente de un desnudo en pintura, mármol, bronce, madera o plástico. Los desnudos en el arte, como en la realidad, se presentan en todo tipo de formas, tamaños y edades; algunos son representados solos, mientras que otros forman parte de una narración.

La *Venus Capitolina* (fig. 1.10) representa a la diosa romana del amor y de la belleza mientras se cubre modestamente después de un baño. Su ropa descansa sobre una gran jarra de agua. La obra forma parte de un tipo de desnudo formulado originalmente por el escultor griego del siglo IV a. C. Praxíteles, que ahora sólo se conoce por copias romanas posteriores como ésta. Aunque la figura transmite una sensación de proximidad y es posible identificarse con su reacción por haber sido vista sin ropa, también cabe pensar que está idealizada.

Si se compara la *Venus Capitolina* con la famosa *Venus de Urbino* (fig. 1.11), del pintor renacentista italiano del siglo XVI Tiziano Vecellio (h. 1485-1576), llaman la atención los rasgos particulares de esta segunda.

La *Venus de Tiziano* está reclinada en un dormitorio veneciano. Un perro descansa a sus pies y dos sirvientas retiran ropa de un baúl. También se distingue un tiesto en el marco de la ventana. Mientras que la *Venus Capitolina* no está inscrita en un contexto, la *Venus de Urbino* sí lo está. Sin embargo, se desconoce la identidad de la mujer retratada en el cuadro de Tiziano, aunque es posible darse cuenta de que su seductora pose deriva de la postura más discreta de su remota antecesora griega. Además, la figura de Tiziano mira directamente al espectador, como si fuera consciente de que éste la está mirando. Mientras que el espectador capta la atención de la *Venus de Tiziano*, la figura griega parece distraída por alguien o algo distinto a éste. Se la muestra en conflicto, pues al mismo tiempo cubre su desnudez y trata de evitarla; en la *Venus italiana*, por otra parte, no hay rastro de esta ambivalencia, e incluso parece coquetear.

Otro género popular en el arte occidental es el retrato, como el que Whistler hizo de su madre. Seguramente el más famoso del mundo sea el de la



1.11 (izquierda) Tiziano, *Venus de Urbino*, h. 1538. Óleo sobre lienzo (1,19 x 1,65 m). Galleria degli Uffizi, Florencia.



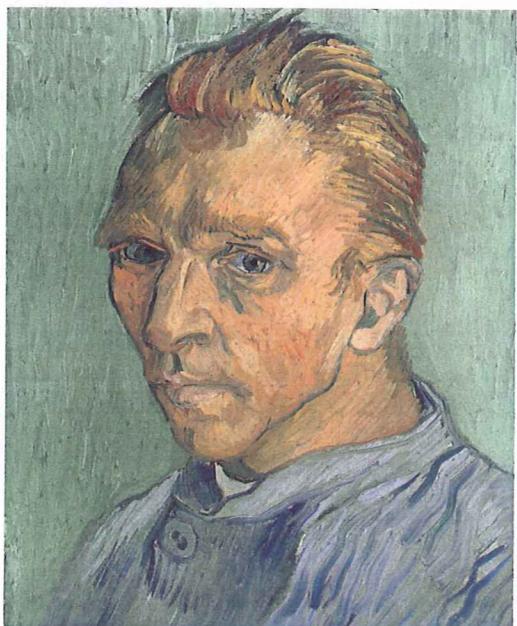
1.12 (inferior) Leonardo da Vinci, *Mona Lisa*, h. 1503-1505. Óleo sobre madera (76,8 x 53,3 cm). Musée du Louvre, París.

Mona Lisa (fig. 1.12), pintada por Leonardo da Vinci (1452-1519) a comienzos del siglo XVI. Muchas de las personas que contemplan este cuadro están seguras de conocer a la mujer retratada. La *Mona Lisa* ha sido objeto de una enorme producción literaria en la que ha sido descrita, entre otras muchas formas, como vampira, como metáfora montaña, como recuerdo de la madre del artista, como mujer embarazada que sonríe plácidamente, como autorretrato del artista travestido de mujer y, también, simplemente, como la esposa de un noble florentino. Incluso es posible que sea una combinación de todas las identidades propuestas, lo que indica que una imagen puede tener muchos niveles de significado. Esto es particularmente cierto en una imagen excepcional como la *Mona Lisa*. Por ello, la complejidad visual de ésta obra así como la ausencia de documentación explicatoria ha dado lugar a múltiples interpretaciones. Así, contemplar obras de arte es un proceso que se desarrolla en dos sentidos: los espectadores perciben la obra de arte con su propio sesgo y desde su propio contexto mental y social, es decir, de forma subjetiva, y obtienen respuestas personales, estéticas y culturalmente determinadas a las imágenes.

1.13 Rembrandt van Rijn, *Autorretrato a la edad de 34*, 1640. Óleo sobre lienzo (1,02 x 0,80 m). National Gallery, Londres.



1.14 (inferior) Vincent van Gogh, *Autorretrato (sin firmar)*, h. 1888-1889. Óleo sobre lienzo (40,0 x 31,0 cm). Colección privada, Gran Bretaña.



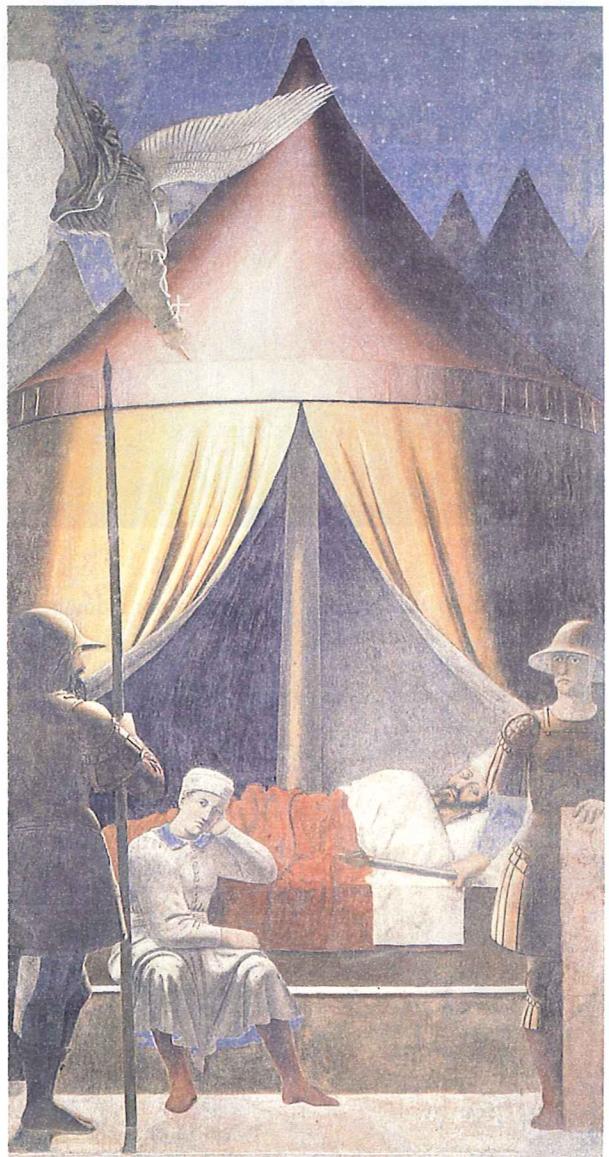
Algunos artistas se convierten ellos mismos en los modelos de sus obras. Los pintores holandeses, Rembrandt van Rijn (1606-1669) y Vincent van Gogh (1853-1890), crearon muchos autorretratos (figs. 1.13 y 1.14) que parecen revelar su carácter. Como en el caso de la *Mona Lisa*, se tiende a sentir que se conoce a la persona representada. En la figura 1.13, Rembrandt, a sus treinta y cuatro años, parece seguro de sí mismo; lleva un sombrero de terciopelo y una capa con mangas de seda y adornos de piel. Sus autorretratos posteriores no son tan optimistas, y parecen reflejar las desgracias personales y los reveses económicos que Rembrandt sufrió. El *Autorretrato* de Van Gogh (fig. 1.14), pintado a la edad de treinta y seis años, fue el último autorretrato del artista. Lo pintó con motivo del setenta cumpleaños de su madre y, aunque se afeitó la barba para la ocasión, la imagen revela su inquietamente agitada tantas veces representada en otras de sus obras, así como el enorme poder como creador de imágenes. El au-

torretrato también transmite la concentración de Van Gogh y su pasión por las líneas y los colores dinámicos.

Además de representar y transformar aspectos de la realidad física, los artistas también crean imágenes mentales, como sueños y visiones. En el arte occidental, los sueños fueron concebidos originalmente como fenómenos externos enviados por los dioses. Por ejemplo, en el *Sueño de Constantino* (fig. 1.15), de Piero della Francesca (activo 1439-1492), pintado en torno a 1452, se ve al emperador romano Constantino dormido en su tienda. Si se está familiarizado con la leyenda, se sabrá que ésta es la noche previa a la batalla contra su rival, el emperador Maxentio. El ángel que está en la esquina superior izquierda del cuadro es la imagen onírica de Constantino que le aconseja que lleve el signo de la cruz en el momento de enfrentarse a su enemigo. «Con este signo, conquistarás», dijo el ángel. Constantino obedeció y conquistó. Según declaró la Iglesia, este suceso le inspiró a convertirse al cristianismo. El *Sueño de Constantino* es un ejemplo del poder de las imágenes, puesto que cambió el curso de la historia, y casi siempre los sueños se recuerdan como imágenes. El contenido del sueño informó a Constantino del poder de la cruz. Como «signo», la cruz también es una imagen, en este caso imbuida del poder de derrotar al enemigo y asegurar la victoria de Constantino.

En 1910, el pintor francés Henri Rousseau (1844-1910) produjo su emblemático cuadro *El sueño* (fig. 1.16). Este cuadro se pintó once años después de que Sigmund Freud publicara *La interpretación de los sueños*, la imagen de Rousseau reflejó los nuevos descubrimientos sobre los mecanismos de la formación onírica. La persona que sueña y el sueño están superpuestos, es decir, el soñador aparece como un personaje de su propio sueño. El sueño es erótico y está repleto de formas simbólicas, como follaje, flores sexualmente sugerentes, una serpiente y un curioso músico que es, en parte, humano, y, en parte, animal. Como en un sueño, los detalles son, al mismo tiempo, literales y simbólicos, lo que significa que representan algo más que lo mostrado. La mujer que sueña está

1.15 Piero della Francesca,
Sueño de Constantino,
h. 1452. Fresco. Capilla Bacci,
San Francesco, Arezzo.





1.16 Henri Rousseau,
El sueño, 1910. Óleo sobre
lienzo (2,05 x 2,99 m).
Museum of Modern Art,
Nueva York, donación
de Nelson A. Rockefeller.

excitada por la imagen de su sueño; está desnuda, señala algo ansiosamente y se encuentra rodeada de símbolos eróticos y animales salvajes. Estos últimos, en contra de lo que cabría esperar, son mansos y permanecen extrañamente estáticos. Como en los sueños, el cuadro de Rousseau combina tiempo y lugar de manera improbable. Un sillón francés tapizado ha sido desplazado hasta el medio de la jungla, mientras que la luna, en lugar del sol, ocupa el cielo diurno. Y al igual que los sueños reordenan tiempos y lugares, desafían la gravedad y superponen escenas, los artistas también deciden la disposición de sus imágenes. La diferencia, por supuesto, radica en que los artistas toman estas decisiones conscientemente y en que trabajan dentro del contexto del estilo predominante. Las imágenes de los sueños, por otra parte, son producidas privada e inconscientemente; por lo tanto, no son el resultado de un trabajo artístico consciente en el que el artista crea imágenes teniendo en mente una historia y una audiencia cultural.

Relacionados con los sueños, los mitos han proporcionado temas para la creación de imágenes desde que el ser humano comenzó a producir arte. Todas las culturas poseen relatos mitológicos, que normalmente adoptan la forma de metá-

foras y, por lo tanto, son pictóricas. Como tales, apelan a la mente artística y pueden ser manipuladas igualmente por artistas y mecenas. La escultura *Apolo y Dafne* (fig. 1.17), de 1622-1625, realizada por el artista barroco italiano Gianlorenzo Bernini (1598-1680), es un ejemplo de imagen mitológica. Ilustra el mito griego según el cual el dios Sol siente pasión por Dafne, ninfa de los bosques e hija de un dios río. Cuando Apolo persigue a Dafne, ella lo rechaza y se transforma en un laurel, que a partir de ese momento se convierte en un árbol sagrado para el dios Sol. En este caso, el mito refleja la visión griega de los dioses, dotados de forma y personalidad humana y que se implican en los asuntos de los mortales. El Apolo de Bernini se adapta a la imagen mitológica del dios, pues presenta a un joven muy hermoso que cree tener derechos sexuales y que disfruta persiguiendo a las ninfas. Dafne, que valora su castidad, la preserva al hacerse impenetrable. Bernini unifica las figuras por la similitud de sus formas curvas y su movimiento grácil y danzante. A medida que surgen ramas y hojas del cuerpo de Dafne, parecen volverse hacia su perseguidor. A Dafne se la muestra en el proceso mismo del cambio; literalmente, se está fundiendo con el bosque.

En contraste con las imágenes diseñadas para imitar o expresar aspectos del mundo natural, otras imágenes buscan de una forma consciente eliminar las alusiones a la naturaleza. Éste es un empeño complicado porque los artistas, como el resto de los seres humanos, existen en el mundo real y se identifican con él. Sin embargo, a partir del siglo XX, algunos de los artistas más innovadores han producido lo que se denomina arte abstracto. En la abstracción, la disposición de colores, líneas y formas (véase capítulo 3) es más importante que la representación de objetos reconocibles. Otros términos relacionados con la abstracción, aunque distintos, son *no-representacionales* (lo que significa que en la obra no hay un tema reconocible) y *no-figurativos* (aproximadamente significa lo mismo, pero poniendo el énfasis en la ausencia de figuras).

Muy pocos artistas han alcanzado la abstracción pura. En torno a 1910-1913, el pintor ruso Wassily Kandinsky (1866-1944) creó *Sin título (Primera acuarela abstracta)* (fig. 1.18). Tanto no-figurativa como no-representacional, se cree que fue la primera imagen de este tipo, y

1.17 Gianlorenzo Bernini,
Apolo y Dafne, 1622-1625.
Mármol (2,43 m de altura).
Galleria Borghese, Roma.





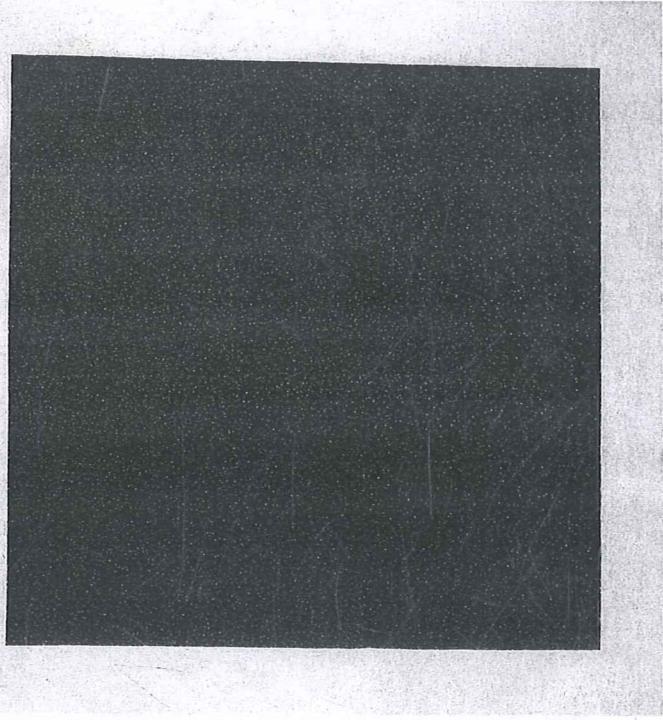
1.18 Wassily Kandinsky,
*Sin título (Primera acuarela
abstracta)*, h. 1910-1913.
Lápiz, acuarela y tinta sobre
papel (49,6 x 64,8 cm).
Musée National d'Art
Moderne, Centre Georges
Pompidou, París.

refleja la visión de Kandinsky a comienzos del siglo XX de que la abstracción podía marcar un nuevo camino hacia la renovación espiritual de las artes. Kandinsky explicó todo esto en su libro *De lo espiritual en el arte* (1912), y si bien es cierto que no hay imágenes reconocibles en el cuadro de Kandinsky, sí que contiene algunos elementos que pueden ser relacionados con la naturaleza. Para empezar, el cuadro tiene color, lo cual forma parte de la naturaleza. También tiene movimiento energético, variedades de espacio, ritmo y espontaneidad, forma, luz y oscuridad; las diversas texturas de las líneas y pinceladas evocan una respuesta táctil en el espectador. Los aspectos mencionados se encuentran entre lo que se denomina elementos formales del arte, que se tratarán en el capítulo 3.

En 1915, otro artista ruso, Kazimir Malevich (1878-1935), exhibió su famoso *Cuadrado negro* (fig. 1.19) en San Petersburgo. Malevich también estaba interesado en la espiritualidad y desarrolló la teoría artística del suprematismo, que presentó en su libro *El mundo no objetivo* (no-objectivo es otro término usado para

describir la abstracción pura, pero los críticos de arte no lo consideran tan apropiado como no-representacional y no-figurativo). Malevich elimina el color y las curvas en esta obra, mientras que ambas características son cualidades del *Sin título* de Kandinsky. Pero Malevich conserva la forma, el espacio, la luz y la oscuridad, que son aspectos de la naturaleza. Sin embargo, se comprende lo que el artista quiere decir: Malevich está buscando un nuevo modo de expresar la espiritualidad evitando hacer referencias al mundo material con el que ya está familiarizado. Algunos artistas, como es el caso de Kandinsky y Malevich, pretendían transportar al espectador más allá de la mera suposición de que una imagen debe ser figurativa.

Como la posibilidad última de este proceso es la abstracción pura en la nada, lo que es prácticamente imposible de experimentar, y por lo tanto de reproducir, lo máximo que se puede lograr con formas artísticas concretas es una aproximación a ello. Lo mismo puede decirse de los esfuerzos por imitar la naturaleza. Así pues, el arte sólo puede ser imperfectamente abstracto, del mismo modo que sólo puede ser imperfectamente natural. Puede, no obstante, ampliar la mente y la experiencia del ser humano progresivamente en ambas direcciones en función de la habilidad que tenga el artista. Al final, el arte crea una perfección que le es propia y la ofrece en sus propios términos, como Pontormo explicó a Vasari cuando comentaban el cuadro de la armadura del duque Alessandro. Son estos objetivos del arte los que se considerarán a continuación.



1.19 Kazimir Malevich,
Cuadrado negro, versión
repintada de 1929 (original
de 1913). Óleo sobre lienzo
(79,4 x 79,4 cm). Galería
estatal Tretiakov, Moscú.