

Giménez Morell, Roberto V.

Vidal Alamar, M^a Dolores.

Profesores de la Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

Intuición y perspectiva geométrica en la descripción narrativa.

Intuition and geometrical perspective in the narrative description.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Perspectiva, dibujo, percepción y representación.

KEY WORDS:

Perspective, drawing systems, perception and representation

RESUMEN.

En la presente comunicación nos planteamos analizar la conexión entre dos conceptos perspectivos, intuición y proyección, que a veces van de la mano pero que en distintas épocas de la historia del arte se han desvinculado uno del otro, al menos aparentemente. Las preguntas que nos haríamos serían ¿en qué medida y de qué manera la intuición es el motor que mueve los resortes gráficos para describir una situación concreta en la que entran personajes y entorno?, ¿En qué medida los recursos gráficos y pictóricos con respecto a uno u otro concepto, contribuyen a dicha descripción y al contenido narrativo?

Aunque es cierto que la experiencia visual determina una imagen mental de la realidad, no es menos cierto que la intuición, que hace germinar el proceso creativo, está presente en el proceso de representación de la escena y en el discurso narrativo. En la dualidad existente entre la realidad visual y la imagen creada, vemos también la relación global – local como dos términos que tienen que ver con la diferencia existente entre un conjunto de códigos “objetivos” empleados en la perspectiva geométrica, y otro conjunto de códigos que calificaríamos de “subjetivos” que transmiten un mundo más personal e individualizado.

Así la visión entendida como una proyección de imágenes del mundo exterior expresada por medio de una serie de formas geométricas que participan de ciertas leyes visuales, se opondría a una visión interior en la que las experiencias más íntimas y personales conformarían otros elementos que contribuirían al resultado de la obra artística.

Presentamos una serie de obras del arte moderno y clásico que nos van a dar respuesta a las preguntas planteadas y van a apoyar nuestros planteamientos.

ABSTRACT.

In the present paper we intend to analyze the connection between two perspective-related concepts, intuition and projection. These sometimes go hand in hand, but in different epochs in the history of art they have been disconnected from each other, at least apparently. The questions we would ask ourselves are: To what extent and in what ways is intuition the driving force behind the graphic means that describe concrete situations involving human figures and surroundings? To what extent do the graphic and pictorial means of these two concepts contribute to the description and the narrative content of such situations?

Although it is true that visual experience determines a mental image of reality, it is also true that intuition is the seed of the creative process, and it is present in the process of representation of the scene and in the narrative discourse. In the duality between reality and the image produced, we also see the global-local relationship of the two terms, and the difference between a set of "objective" codes, used in geometric perspective, and another set of "subjective" codes, which convey a more personal and individualized world.

Thus the vision understood as a projection of images of the external world, expressed through a series of geometric forms that involve certain visual laws, would oppose an inner vision in which the more intimate and personal experiences would conform to other elements that would contribute to the result of the artistic work.

We show several paintings of modern and classic art to answer the previous questions and to support our proposals.

CONTENIDO.

INTRODUCCIÓN.

Trataremos dos conceptos perspectivas, intuición y proyección a veces van de la mano pero que en distintas épocas de la historia del arte se han desvinculado, al menos aparentemente. ¿En qué medida y de qué manera la intuición genera recursos gráficos para describir una composición con personajes y entorno?, ¿Qué recursos gráficos y pictóricos con respecto a uno u otro concepto, se ponen en juego?

Aunque la experiencia visual determina una imagen mental de la realidad, la intuición, hace germinar el proceso creativo estando presente en el proceso de representación del discurso narrativo. En la relación existente entre la *realidad visual* y la *imagen creada*, vemos también la relación *global – local* como dos términos que tienen que ver con la diferencia existente entre un conjunto de códigos "objetivos" empleados en la perspectiva geométrica, y otro conjunto de códigos que calificaríamos de "subjetivos" que transmiten un mundo más personal .

La visión entendida como una proyección de imágenes del mundo exterior se expresa por medio de una serie de formas geométricas que participan de ciertas leyes visuales, se diferenciaría de una visión interior en la que las experiencias más íntimas conformarían otros elementos contribuyentes al resultado de la obra artística.

REALIDAD VISUAL "OBJETIVA".

Por realidad visual entendemos la imagen de la realidad que captamos con nuestro sentido de la vista. Esta imagen está sujeta tanto a las leyes físicas que regulan la proyección de los objetos (es decir la perspectiva), como a la experiencia sensorial que el cerebro interpreta, unida al factor emocional que nos hace relacionar imágenes y espacios con vivencias.

Bajo un punto de vista objetivo y científico vamos a analizar un tipo de representación que conforma lo que llamaríamos una realidad "objetiva", que sigue un comportamiento previsible basado en leyes geométricas similares a las de la óptica, la fotografía y la imagen digital y que posee cierto carácter global, pero a pesar de tener este nivel de credibilidad visual, el realismo visual en el arte no deja de seguir un cierto convencionalismo.¹

Si dibujamos una taza, una tetera, o una azucarera, con sus elementos circulares como si fueran elipses, la imagen nos dará una información clara y determinante de su volumen y su forma, aunque no sus medidas exactas (fig. 1).



Fig. 1. Anuncio publicitario de 1984 de la compañía Anglo Pacific Shipping.

¹ Erwin Panofsky trató este tema a principios del siglo XX planteando que tan convencional podía ser la perspectiva renacentista como las soluciones espaciales medievales, viendo el simbolismo que cada sistema de representación tenía asociado a un determinado periodo del arte. Véase Panofsky, 1973)

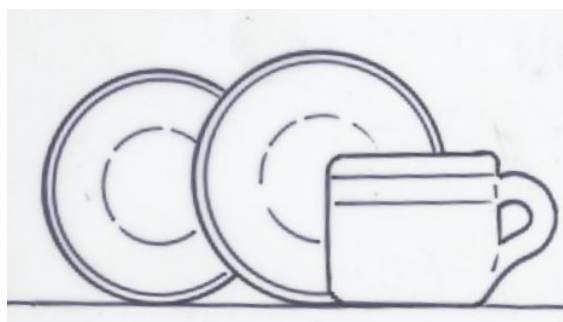


Fig. 2. Platos y taza sin escorzos.

Sin embargo, dibujando la taza de perfil no nos dará la impresión de su redondez, de sus medidas de altura y anchura, aunque no así de su volumen, si será redonda o cuadrada. En el caso del plato, el círculo que define su redondez y nos da su medida de diámetro, pero no así su espesor o altura, tampoco su volumen (fig. 2). Como sabemos, un niño y un artista medieval harían algo similar al dibujo 2, pero rara vez el escorzo de la figura 1.

La perspectiva, introducida en el renacimiento, muestra las cosas como las vemos en la fotografía, como congelando la realidad en su aspecto más superficial o aparente: las líneas que convergen hacia un punto de fuga, los tamaños que se hacen más pequeños con la distancia, los contornos que se disuelven o los colores que se agrisan perdiendo saturación. Todo un conjunto de claves perceptivas que nos hacen desenvolvernos con seguridad en esa realidad tridimensional tan claramente expresada. La pintura del italiano de Carlo Crivelli (1435 - 1495) muestra esas claves (fig.3) con el escorzo del pavimento y de las fachadas del edificio, con la sensación de profundidad que logra transmitir en las figuras del ángel y de la virgen situándolos en distintos planos. Todo ello se traduce en la percepción de un espacio 3-D que virtualmente se podría atravesar, con esos recursos o convenciones que siguen un patrón "objetivo" y reconocible.



Fig. 3. Carlo Crivelli *La anunciación* (1486). National Gallery, Londres.

A diferencia de la pintura, el cine, la animación y el comic nos cuentan historias narradas con la fotografía o con el dibujo en las que interviene un nuevo elemento, el tiempo, necesitando de secuencias de escenas, de viñetas, que desarrollen la acción en el transcurso del espacio y del discurrir de ese tiempo. Desde Winsor Mc Cay (1867 - 1934) con su *Little Nemo in Slumberland* en la primera década del S. XX, hasta los autores actuales como Jean Giraud, Moebius (1938 - 2012) o Jean-Pierre Gibrat (n.1954) emplean el movimiento del punto de vista para traducir la dinámica narrativa en las distintas viñetas (Fig. 4). La perspectiva y las vistas proyectivas resultan

fundamentales para representar ese cambio de posición del observador. Mucho más atrás en el tiempo, encontraríamos artistas como El Bosco (c. 1450-1516) o aún antes los polípticos del arte gótico, donde la narración se despliega en sus paneles y predelas, ejemplos de unidad del binomio espacio-tiempo.



Fig. 4. Gibrat. *El vuelo del cuervo* (2002). Barcelona, Norma Editorial.

En los largometrajes de animación (Fig. 5) es frecuente ver escenas de edificios con escorzos impresionantes, salas enormes que utilizan los mismos recursos que en el renacimiento, aunque estemos en la era digital, de hecho, los ordenadores recrean fielmente las imágenes perspectivas, no hay más que pensar en los videojuegos de acción.



Fig. 5. *La bella y la bestia* (1991), film de animación. Walt Disney Feature Animation.

Alterando la asociación racional de objetos, el surrealismo y sus influencias nos presentan una visión verídica de la realidad, contradictoria, angustiada, onírica, no exenta de un contenido sarcástico o absurdo en algunas ocasiones. Las soluciones espaciales alcanzan el zénit de la imaginación como vemos en obras como *El Cristo de San Juan* (1951), de Salvador Dalí (1904 - 1989), *Relativity* (1953) de M.C. Escher (1898 - 1972), *Misterio y melancolía de una calle* (1914) de Giorgio De Chirico (1888 - 1978) con sus esquemas alterados y

distorsionados. Otras obras muestran la trasgresión del sentido común visual como *La condición humana* (1933) de René Magritte (1898 - 1967), *Amanecer en la ciudad* (1940) de Paul Delvaux (1897 - 1994).

Por otra parte, aún dentro del ámbito realista, el entorno puede no estar representado mediante la perspectiva geométrica. Ocurre cuando las reglas de la perspectiva son secundarias, se obvian o se desconocen. Se introducen factores conceptuales de carácter subjetivo, como son la intuición, la tendencia al primitivismo, al simbolismo, la poesía, referencias al surrealismo, e incluso la ruptura, anulación, fragmentación, o deformación del espacio geométrico.

LA VISIÓN INTUITIVA "SUBJETIVA".

La importancia de la intuición como factor para encontrar nuevos enfoques es vital en la creatividad que domina los campos artísticos. El arte infantil es intuitivo y crea un mundo propio de formas y de relaciones espaciales en su modo de entender el mundo y sus vínculos afectivos con el entorno. Abundan soluciones en las que lo racionalista y las leyes geométricas quedan lejos, aunque no totalmente ausentes. ¿Estamos hablando por tanto de una visión subjetiva ligada al concepto de localidad, de mi yo?

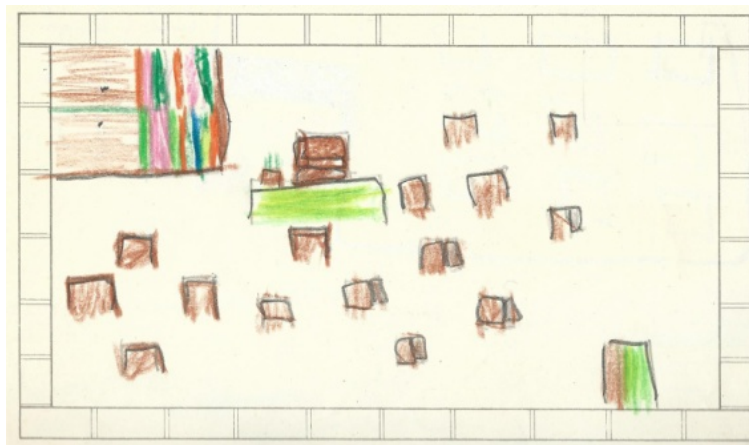


Fig. 6. Mi clase. Dibujo infantil.

En el dibujo de una niña de seis años (fig. 6) que representa su clase, la forma, solución muy conocida en las pinturas del antiguo Egipto. Obviamente la intuición de la niña tiene una base diferente a la del artista formado académicamente, puesto que a éste le sustentan los conocimientos técnicos que conscientemente traduce en formas y colores.

El arte infantil constituye un claro referente de la expansión de la personalidad, está exento de toda tradición historicista y surge de modo natural en un contexto individualizado. Para el artista actual, y con un gran bagaje de memoria artística, entraña la dificultad de olvidar lo aprendido, de reorganizar y priorizar el pensamiento de las formas por encima de la observación del natural y de la transcripción naturalista. Parafraseando a Picasso diríamos que aprender a pintar como los artistas del renacimiento puede llevar años, pero pintar como un niño puede llevar toda una vida. Lo cierto es que muchos pintores han encontrado en los dibujos de los niños la inspiración para trasgredir las reglas académicas.



Fig. 7. Enric Alfons. Pintura (2009)

En este ámbito encontraríamos a artistas de las vanguardias históricas como Marc Chagall (1887 – 1985), Paul Klee (1887-1940), Jean Dubuffet (1901 – 1985), y entre algunos pintores españoles contemporáneos, Pepe Morera “El Hortelano” (1954 – 2016), Willy Ramos (n.1954) o Enric Alfons (1949 – 2016) quienes en mayor o menor medida reflejan estas influencias que engloban además del arte infantil, un conjunto de estilos como el arte primitivo, el arte medieval, el arte oriental y también el arte negro o africano (fig. 7).

Algunas claves para representar la forma serían: evitar el escorzo perspectivo tratando de dar importancia a las vistas de tipo ortogonal (como las vistas desde arriba y de frente), el empleo de perspectivas de tipo cilíndrico (como la axonometría o la caballera) en sustitución de la perspectiva cónica renacentista, las formas descajadas, la minimización del referente espacial con una descripción meramente conceptual o minimalista, y la introducción de la movilidad del ojo como carácter conceptual. Aquí se ubicaría el cubismo y su influencia, buscando también en los sistemas de representación técnicos. En este sentido podemos considerar pinturas de Juan Gris (1887 -1927), Amadée Ozenfan (1986 - 1966) y de Le Corbusier.

Son conocidas numerosas obras de artistas como Jean Dubuffet, inspiradas por el arte de los niños y de los discapacitados, en las que se representa el suelo de una casa o unos campos vistos en planta, así como caminos que atraviesan el lienzo en sentido horizontal o vertical sin atender a las leyes de concurrencia de la perspectiva, mientras que los personajes y las casas se representan en alzado. “En lugar de las deformaciones mecánicas de la perspectiva lineal o clásica –la mesa en forma de trapecio, el plato-óvalo – prefiero unas deformaciones procedentes de intenciones en las que la ingeniosidad, la inventiva, y el capricho juegan como es debido” (Dubuffet, 1975, pp. 62-63). En cuanto a la percepción visual se trata de la ley de la buena forma, que significa la elección de la mejor vista del referente, la más descriptiva, o como diría Rudolf Arnheim, la que capta rasgos estructurales básicos que caracterizan las cosas y las distinguen de otras (Arnheim, 1975). Ciertos cubistas y en especial los puristas siguieron este recurso como principio². Pero aunque no es el caso de los grandes maestros, una influencia muy evidente puede suscitar la duda de llegar a ser una copia, si bien la influencia inspiradora nada tiene que ver con la copia mecánica. De hecho, el arte de Paul Klee no siempre fue bien comprendido: “La leyenda que habla de mi infantilismo debe tener su origen en esas combinaciones lineales donde he intentado representar un objeto, un hombre, sin dejar de mantener la pureza de la línea.” (Muller, 1971, p.3).

Otros artistas retoman la solución de organizar el espacio atendiendo al cambio indicado en las diferentes etapas de crecimiento de los niños, nos referimos a la evolución de la línea base que representa el suelo, como apoyo de figuras y objetos, un concepto que en la geometría descriptiva se conoce como línea de tierra. Al evolucionar el desarrollo del niño hacia una representación más naturalista, va añadiendo varias líneas base a sus dibujos. Como resultado de esta conciencia visual, el niño crea un espacio entre líneas y descubre así el plano topográfico y también el cielo. Gradualmente este cambio le llevará a asimilar el significado del horizonte y a tomar conciencia de la profundidad y la superposición o traslape de objetos.

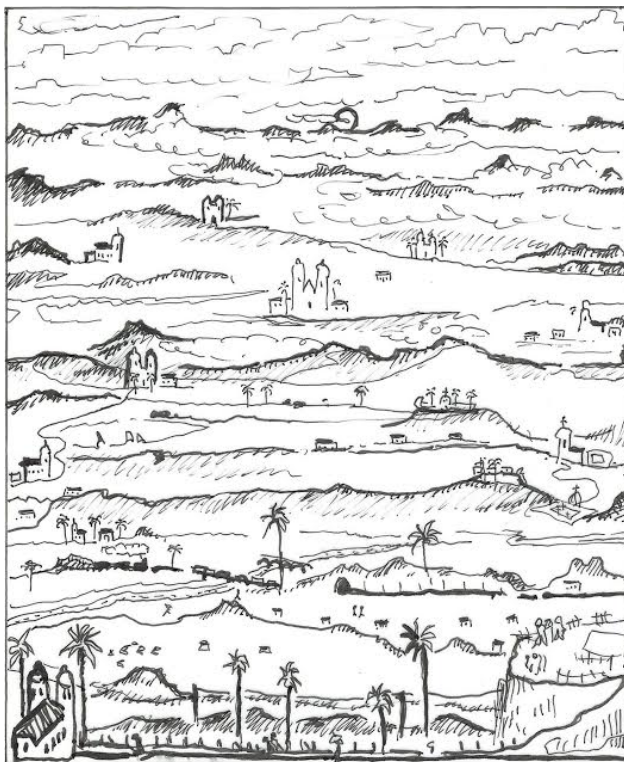


Fig.8. Esquema lineal sobre la obra *Paisaje imaginario* (1955) de Guignard.

² La pureza de las formas es un concepto establecido por los teóricos y pintores del cubismo Albert Gleizes y Jean Metzinger a principios del S.XX (véase Gleizes, A. et Metzinger, 1986)

Las líneas base se relacionan en términos de perspectiva con las líneas de término que representan la distinta profundidad del plano del suelo. Gráficamente el resultado es similar al del niño. Los objetos al alejarse se ven más pequeños y además sobre la superficie del dibujo o del cuadro van ocupando una posición más alta. El pintor brasileño Alberto Da Veiga Guignard (1896 —1962) muestra en pinturas como *San Juan* (1961) o *Paisaje imaginario* (1955) líricos paisajes con una estructura espacial de líneas base o de término. El esquema lineal que hemos efectuado de una de sus obras (fig.8) muestra este orden en donde montañas y planicies se suceden en orden ascendente, muchas de las veces sin llegar a definir claramente el horizonte.

CONCLUSIÓN.

“Toda pintura, por su naturaleza misma, será siempre una llamada a la imaginación visual: hay que complementarla para poder comprenderla. Esto no es más que otro modo de decir que ninguna imagen puede representar más que ciertos aspectos de su prototipo” (Gombrich, 1982, p. 214). Estas palabras centran nuestras conclusiones: oponer una visión “perspectivista” a otra “primitivista” no tiene mucho sentido; tanto una como la otra proceden de la misma fuente (el objeto referente), están visualizadas con el mismo órgano perceptivo (el hecho físico) y aderezadas de un mundo de conceptos y de sentimientos que la vida, el tiempo y el lugar determinan (la mente individual y colectiva). En tal sentido, entendemos igualmente que los conceptos global y local son relativos, en los términos en los que hemos pretendido relacionarlos aquí con las dos visiones citadas. Al menos hoy en día en que los medios de comunicación son capaces de “globalizar” inmediatamente cualquier hallazgo local. Un cambio que comenzó con la televisión (antes con la radio) y siguió con la popularización de la cibernética y de la era digital de las pantallas de ordenador, de los móviles, de las tabletas y demás artilugios.

Quizás el pintor británico David Hockney (n.1937) sea uno de los artistas aún vivos que mejor representa esta fusión de conceptos en vez de su distanciamiento. En su obra encontramos un interés especial por la perspectiva, interés que nace desde la fotografía, tanto en sus collages fotográficos en su afán de ampliar el espacio representado, como en algunas pinturas en las que abre la escena con un despliegue panorámico en el que lejos de seguir a pies juntillas las normas geométricas, emplea un lenguaje formal muy intuitivo. El resultado es una representación poco normativa, muy libre y expresiva de pintar los objetos y el espacio. En la pintura española artistas como Guillermo Pérez Villalta (n. 1948) mantienen un espíritu similar al recurrir a todos los tipos de sistemas perspectivos y soluciones, tanto intuitivas como proyectivas, para jugar con los objetos, las figuras y el espacio.

Ya sea con un concepto proyectivo o con otro intuitivo, el resultado es la descripción de la forma con mayor o menor grado de objetividad (proporción, medidas y parecido visual) y a la vez con un grado variable de subjetividad (expresión, deformación y distanciamiento de la imagen proyectiva).

Podemos concluir pues que ambas maneras no son artísticamente incompatibles, ni se dan de modo completamente aislado. Por tanto, son dos caminos que se solapan unas veces y divergen aparentemente en otras ocasiones.

FUENTES REFERENCIALES.

Arnheim, Rudolph. *Arte y Percepción Visual*. Alianza Forma, Madrid, 1979 (*Art and Visual Perception*, Berkeley, 1957) ISBN: 84-206-7874-0

Dubuffet, Jean. *Escritos sobre arte*. Barral Editores, Barcelona.1975, pp. 62-63 (*Prospectus et tous écrits suivants*. Paris, Gallimard, 1967) ISBN : 84-211-7418-5

Gleizes,A. et Metzinger, J. *Sobre el Cubismo*, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia y otros, Valencia,1986 (*Du Cubisme*, Paris, 1912) ISBN:84-505-4392-4

Gombrich, E.H. *Arte e ilusión . Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Gustavo Gili, Barcelona. 2ª ed.1982, p.214 (*Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Oxford, 1959) ISBN:84-252-0942-0

Muller, Joseph-Émile. *Klee*, Gustavo Gili, Barcelona. 1971. ISBN:84-252-0513-1

Panofsky, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. Tusquets, Barcelona. 1973 (*Die Perspektive als “Symbolische Form”*. Leipzig-Berlín, 1927) ISBN:84-7223-031-7