



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES**

**LA APARIENCIA COMO RECURSO PLÁSTICO
Y ELEMENTO EXPRESIVO
EN ALGUNAS PROPUESTAS ESCULTÓRICAS
(ELEMENTO DE MI OBRA PLÁSTICA)**

Tesis que para obtener el grado
de Maestra en Artes Visuales presenta
Angélica Pineda García

Director de la tesis
Mtro. Jesús Felipe Mejía Rodríguez

México, D. F., febrero de 2010.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi hijita Alfonsina,
mi mayor amor y gran motivo.

A mi padre
un reconocimiento
por brindarme ayuda
para materializar
lo que hemos
llamado mis
“locos inventos”.

A mi querida mamá,
pues nada de esto sería
posible sin tu cálido soporte.

A mis hermanos:
Alejandro, gracias por tu apoyo
incondicional y tan oportuno;
Beto, gracias por tu auxilio.

Al gran maestro Felipe Mejía,
gracias por tanta calidad
humana y académica,
por hacer nuestro este trabajo.

A mis maestros
Julio Chávez, Tous, Octavio, Jorge y Carlos.

José A. Rojo, gracias por tu constante auxilio.

A mis amigos:
Chan, Raquel, Isabel, Miguel Ángel,
Carlos Mauro, Samia y Víctor
gracias por su apoyo y preocupación,
por su cariño que tanto me alienta.

Gracias a todos los que
de alguna manera me apoyaron
en la realización de este trabajo.

*La apariencia como recurso plástico y elemento expresivo
en algunas propuestas escultóricas
(Elemento de mi obra plástica)*

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. La apariencia en la obra artística	12
<i>Algunas reflexiones de los que responden a la problemática de la apariencia</i>	
1.1 Breves consideraciones psicológicas	13
1.1.1 La mentira	13
1.1.2 La apariencia física y el vestido	15
1.1.3 La anorexia	17
1.1.4 Ilusiones ópticas	18
1.1.4.1 Las leyes de organización perceptual de la Gestalt	20
1.1.4.2 Ilusiones ópticas	25
1.1.4.3 Lo artístico	31
1.2 La apariencia en la Historia y Teoría del arte	34
1.2.1 Gombrich	34
1.2.2 Tatarkiewicz	45
1.2.3 Adolf von Hildebrand	51
1.2.4 El simulacro	53
1.2.4.1 Lo artístico	55
Capítulo 2. Otros universos miméticos	62
<i>Productores y generadores de apariencias</i>	
2.1 Copias absolutas: Museos de cera y reconstrucciones	64
2.2 Holografía	74
2.3 Cirugía estética	78
2.4 Clonación	83
2.5 Realidad virtual	89
Capítulo 3. La apariencia como recurso plástico	92
<i>Seguimiento y desarrollo de mi obra</i>	
3.1 <i>Una influencia relevante: Francisco Moyao</i>	93
3.2 <i>¿De alguna manera?</i>	97
3.3 <i>¿De ninguna manera?</i>	100
3.4 <i>Sueño de cubo</i>	101
3.5 <i>¿Por el aire?</i>	103
3.6 <i>El sueño posible</i>	105
3.7 <i>Proyecto: De alguna manera...</i>	106
3.8 <i>Resultados</i>	108
Conclusiones	113
Fuentes	118

Introducción

El objeto de estudio de esta investigación es la apariencia como un recurso plástico escultórico y un elemento expresivo que puede representar las condiciones y valores de la sociedad que las genera. El término *apariciencia* tiene varios significados, pero en esta investigación se hace referencia a apariencia como ocultamiento de la realidad.

Acerca del sentido particular que se está recogiendo de la apariencia, éste se retoma del planteamiento que hace Enzo Manzini en su texto *La materia de la invención*, acerca de los materiales que se generan actualmente:

Se va configurando un mundo de materiales sin nombre. Ellos cuestionan la relación tradicional que teníamos con ellos, la atribución de significados de espesor físico y cultural. En este nuevo mundo nos parece percibir sólo las superficies, las relaciones locales y momentáneas; en una palabra las apariencias. En algunos casos se arriesga uno al azar: la mesa parece de madera, la lámpara quizá sea de metal...

Esta relativa autonomía de la imagen de la realidad material ya no es sorprendente: la apariencia en la actual fase técnica y cultural, se ha convertido en la única realidad a la que podemos referirnos.

El escenario planteado por Manzini, se inserta en el por qué de este objeto de estudio, ya que tiene que ver con el conocimiento y la búsqueda que surgió del trabajo plástico que se había realizado, el cual consiste en producir obra escultórica, con el propósito de evidenciar que el material tiene una participación relevante en el significado que se le pudiera atribuir a las piezas. Esto llevó a plantear la siguiente interrogante: ¿Qué pasaría si no se tomara en cuenta el material o si cambiaran sus atributos característicos?

Evidentemente, las características físicas de los materiales son el elemento que tendemos a relacionar para atribuir significaciones a la obra escultórica, de modo que al anular las peculiaridades propias de cada material, se obstruye la posibilidad de significar a través del mismo, esbozándose así la posibilidad de aprovechar la apariencia con materiales escultóricos actuales o tradicionales que contengan características que no les son propias. Es así como surge la preocupación por la apariencia como motivo de investigación y creación escultórica.

De manera global tenemos dos preocupaciones o aspectos que tocar:

1. La apariencia como recurso plástico escultórico; y

2. La apariencia como elemento que expresa y distingue las condiciones y valores de la sociedad que las genera.

La segunda etapa, la apariencia como elemento expresivo, es de importancia e interés en este trabajo por los valores que conlleva el empleo de la apariencia a través de los materiales escultóricos. Esta situación deja ver la potencialidad representativa de las actuales y nebulosas relaciones sociales, situaciones perceptuales y valores morales, como la pérdida de identidad, la anteposición social del *tener* antes que el *ser*, la interacción cotidiana con la apariencia a través de los objetos generados industrialmente (¿cómo aceptación del engaño?), la promoción y consumo del simulacro, el control sofisticado...

Esta problemática, de gran interés en el ámbito humano, se inserta en el campo artístico desde el momento en que el arte ha reflejado invariablemente situaciones de su momento histórico. Además, consideramos que es una manera adecuada de aproximarnos al fenómeno de la apariencia, si tenemos en cuenta que la obra de arte no se encuentra libre de valores ideológicos y las expectativas estéticas son inseparables de las morales (KOZLOFF, 1982). Por su parte, Manrique, señala que el contenido ideológico, su imbricación con fenómenos sociales o históricos son elementos indisociables de la obra de arte.

Lo apenas mencionado sitúa también esta investigación en la línea de estudio de la cultura a partir de las manifestaciones visuales. Este aspecto se abordará en los dos primeros capítulos.

El primer capítulo: *La apariencia en la obra artística. Algunas reflexiones de los que responden a la problemática de la apariencia*, responde a la necesidad de establecer un marco previo acerca de la apariencia, por lo cual se expondrán algunas teorías y enfoques sobre el tema a fin de encuadrarlo. En este capítulo pretendemos establecer un nexo entre la problemática de la apariencia y el conjunto de problemas con los que se relaciona.

Uno de los problemas detectados es la necesidad que tenemos los seres humanos, en nuestro comportamiento de aparentar: ya sea de manera consciente o in-

consciente, se aparenta como medida de protección, para darse importancia, para impresionar, seducir, o manipular, entre otras posibilidades.

Se aparenta/miente sobre el cuerpo, el rostro y la voz. Por eso existe una excesiva preocupación por la ropa y la apariencia física. La anorexia y la bulimia son dos de las patologías a las que puede conducir esta situación. Se trata, como puede verse, de factores psicológicos. Las conductas del ser humano dan cuenta, en buena parte, de su preocupación por la apariencia. Parece ser una condición necesaria para el ser humano. Desarrollaremos estos planteamientos a partir del texto de Marie France Cyr *Verdad o mentira* (2005).

Otro aspecto tratado por la Psicología que se revisará por ser útil para el estudio de la apariencia y su manifestación en las obras artísticas, es el de las ilusiones ópticas. La idea que orientará el desarrollo de esta cuestión es cómo se producen estas ilusiones y cómo han sido aprovechadas en la producción plástica.

Este planteamiento también se expondrá a la luz de algunas reflexiones generadas desde la Historia y Teoría del arte. Entre las fuentes a que recurriremos se cuentan Gombrich y Tatarkiewicz. En el caso del primero seguiremos el texto *Arte e ilusión* (1982), en la cual relaciona la ilusión (apariencia) con hechos psicológicos y piezas artísticas, enfatizando los aspectos que intervienen en la representación e interpretación realista de la obra plástica. Por su parte, revisaremos la representación mimética a lo largo de la Historia del arte con base en Tatarkiewicz.

Para completar el panorama al respecto, citaremos al escultor Hildebrand, cuya reflexión sobre la apariencia tiene la virtud de estar propuesta desde la perspectiva de quien produce obra.

Por su parte, para mostrar lo que nos parece fundamental en la comprensión de la apariencia, se aborda el tema del simulacro como un fenómeno propio del ocultamiento de la verdad. Para esto nos apoyamos fundamentalmente en planteamientos de Baudrillard y Hal Foster.

Dentro de las manifestaciones artísticas del s. XX insertas en el tema del simulacro, destacan las obras hiperrealistas de los escultores Jonh de Andrea y Duane Hanson porque buscan y logran objetos de parecido extremo con la realidad. Se-

mejante a estos casos por su concepción son las piezas *Cajas de Brillo* de Andy Warhol y algunas propuestas de Jeff Koons.

En el segundo capítulo, *Otros universos miméticos. Los que producen y generan apariencia*, pretendemos ubicar los valores ideológicos, las expectativas estéticas e intereses técnico-científicos que han llevado a la sociedad actual a generar apariencias fuera del ámbito artístico pero que indudablemente, repercuten en él.

Para este apartado se ha recurrido a las reflexiones de Umberto Eco, particularmente a las que expone en *La estrategia de la ilusión* (1999). Cabe señalar que el análisis de Eco, así como las conclusiones correspondientes constituyen un gran apoyo para esta investigación.

El contenido del capítulo muestra cómo fuera del campo artístico se han generado diversas técnicas para producir apariencias. Al momento de presentar este trabajo, dichas técnicas no se han empleado en el quehacer plástico, pero es previsible que se adoptarán tarde o temprano. Se trata de recursos que permiten obtener una representación verista de la realidad, por lo que se perfila que converjan con ciertas tendencias escultóricas. En este mismo sentido, también consideramos pertinente señalar las recientes posibilidades técnicas que persiguen falsificar la realidad.

Independientemente de su carácter técnico, los casos anteriores son de interés para esta tesis porque los concebimos como medios representativos de las condiciones y valores de la sociedad que las genera, mostrándonos así expresiones propias de las condiciones actuales. Las formas a las que nos estamos refiriendo son: la holografía, la clonación, la realidad virtual, los mass media, los museos de cera y otras “fortalezas de la soledad” (señaladas así por Eco), como el modelismo y las reconstrucciones.

Al abordar la holografía, la clonación, la realidad virtual, la información se ha sistematizado considerando los siguientes aspectos: El por qué se consideran aproximadas o parecidas a la realidad, qué es y en qué consisten dichas técnicas, cuáles son sus cualidades o características, cuáles son sus tipos o modos y sus

aplicaciones, así como cuáles son sus ejemplos más acabados y qué aportarían al arte.

En cuanto a las “fortalezas de la soledad” se revisarán de la manera ya señalada con la diferencia que en éstas no se tratará su aspecto técnico debido, por un lado, a su amplitud y diversidad, y por otro, a que son más familiares para el común de las personas. De hecho, su concepto y propósito ya han sido empleados en la producción escultórica.

El ámbito de la apariencia como recurso plástico escultórico, es una etapa fundamental en este estudio, corresponde no solamente a la producción escultórica de mi autoría, pues en los capítulos anteriores se revisaron obras escultóricas representativas en el empleo de la apariencia. Hay que señalar que a lo largo de los dos primeros capítulos se ha procurado incluir propuestas escultóricas correspondientes a la temática que en cada caso se abordó, con el fin de contemplar la obra escultórica con las referencias sociales, históricas, científicas o tecnológicas con las que se vincule dentro de los aspectos de la apariencia

El Capítulo 3, *La apariencia como recurso plástico en mi obra*, se centrará primero en examinar materiales escultóricos, pues se pretende discernir cuáles son los óptimos y las formas adecuadas para crear engaños visuales. La revisión de las características de los materiales —en especial la de los de aparición reciente y de sus técnicas procedimentales— es de suma importancia ya que posibilitan la creación escultórica con un abanico de nuevas y diferentes posibilidades, procurándose valorar la incursión en materiales, procesos y tecnologías que posibiliten proponer la apariencia.

Muchos de los materiales actuales, por sí mismos, pueden aparentar, mimetizar las particularidades de otros materiales. Pero es en la más reciente etapa de manipulación de los materiales es en donde las formas y el aspecto de la materia tienen más de una forma o imagen de sí mismas, llegando a una sofisticación tal que defectos o impurezas pueden ser producidos intencionalmente. No obstante, no hay que perder de vista que desde antes de la obtención de estos nuevos materiales la apariencia se había generado ya con los materiales tradicionales.

El siguiente momento de este apartado se referirá a los aspectos que surgen del trabajo escultórico, de la reflexión, conocimiento, inquietudes e interrogantes que se generan en la producción de obra. Es a partir de producir obra como se puede observar, analizar, hacer aseveraciones u obtener conclusiones, por lo que fue fundamental elaborar obra escultórica *ex profeso* para esta investigación.

Es a través de la producción que podemos generar la observación y valoración de los asuntos y situaciones específicas de nuestras preocupaciones e intereses, en torno a esta vertiente de investigación, que no es únicamente documental: también es procedimental y plástica.

La manera de desarrollar este apartado como recurso y posibilidad plástica en materiales escultóricos, será planteando los antecedentes y la experiencia en obra, que fue la que generó el interés en esta problemática.

La valoración y reflexión en torno a la primera obra producida en dichos términos, el planteamiento y la realización de las siguientes propuestas escultóricas, el seguimiento y desarrollo de obras elaboradas paralelamente a la investigación documental y, por último, la inclusión de una reflexión a partir de los resultados, conocimientos y experiencias, también se incluyen en el trabajo, pues dan cuenta de las interrogantes que resultan de la elaboración de las obras producidas como parte de esta investigación.

Hay que plantear que la investigación de la apariencia como un recurso plástico escultórico, es necesaria, puesto que la imitación que conlleva a la apariencia nos es natural y nos complace, según los planteamientos de Aristóteles (*Poética*, 1946); sin embargo, las formas y las condiciones con que el hombre genera y se relaciona con la apariencia son sumamente peculiares en este momento histórico¹ y no sólo en el ámbito plástico, también en el ámbito de las relaciones y valores de los hombres.

1. Actualmente se confunde la apariencia con la realidad, o se toma a la una por la otra. En lo que concierne al aspecto físico de las cosas se habla de lo hiperreal y la virtualidad.

Capítulo 1

La apariencia en la obra artística *Algunas reflexiones de los que responden a la problemática de la apariencia*

1.1 Breves consideraciones psicológicas

Contemplando el objeto de estudio de la apariencia como recurso plástico escultórico y también como elemento representativo de las condiciones y valores de la sociedad que la genera, resulta importante para la presente tesis el aporte de la Psicología a fin de iniciar la elucidación del fenómeno de la apariencia.

Retomar la apariencia como ocultamiento de la verdad, coincide con la concepción que se tiene de la apariencia en el ámbito de la Psicología: "... de tal índole que parecen indicar cierto objeto, movimiento o predisposición emotiva, cuando en realidad se refieren a otra cosa" (WARREN, 2001: 18). Lo apenas mencionado sugiere una problemática humana, además la inserción de la apariencia en el ámbito de los hechos puramente mentales, los cuales sabemos pueden ser conscientes o inconscientes.

Bajo el concepto de apariencia que acabamos de esbozar, consideramos propios de este momento histórico y representativos de la apariencia como preocupación y condición humana: el empleo de la mentira como una manera de aparentar, los efectos de la apariencia física y la ropa, además de la preocupación por la apariencia corporal que llega a su expresión máxima en patologías como la anorexia.

1.1.1 La mentira

La mentira puede concebirse como una forma de distorsión, ocultamiento u omisión de verdad, por eso se considera una expresión de la apariencia y tiene cabida como primera reflexión en este trabajo.

La mentira, según lo expone Marie France Cyr, es una condición propia de todos los seres humanos: "todo el mundo miente —nos dice—, algunos mienten más que otros y para merecer el calificativo de mentiroso se debe sobrepasar el límite de la medida media de un adulto: dos mentiras al día; no es de nuestro interés el mentiroso patológico, pero si resulta sobresaliente el apuntar la existencia del hábito de mentir y disimular, es decir, la tendencia a ocultar nuestros pensamientos y nuestras emociones, tendencia que todos poseemos en diferentes grados" (CYR, 2005: 17, 187).

Ahora bien, según Cyr, el hábito de mentir responde a una necesidad de protección o al deseo de impresionar y hacerse valer.

Sobresaliente es que la mentira por protección sea socialmente aceptada, incluso las mentiras por omisión y las mentiras piadosas parecen tener la función de suavizar la vida en sociedad. Se miente para parecer generosos, amables, para evitar apenar a los demás y por una idea que nos parece esencial: “la verdad duele”. Este tipo de mentiras sirve para proteger intereses personales y ajenos; mentir como protección evita castigos y protege la propia imagen.

Cuando el individuo quiere gustar a la mayoría de la gente y evitar desacuerdos, suele no decir lo que piensa; y aunque esta conducta es diferente a mentir, la verdad se oculta o no se muestra tal cual. Esto se debe a concebir la verdad como algo que choca cuando es brutal o cuando pone en tela de juicio ideas preconcebidas. Asimismo, de acuerdo con los planteamientos de Marie France Cyr, cuanto más elevado es el papel que desempeña una persona la mentira se convierte en algo obligado; de manera contraria, las personas francas y librepensadoras son consideradas molestas, rebeldes, a las cuales parece serles más importante la integridad a la posición valorada o gustar.

Existe la necesidad de darse importancia por lo que se emplean otros tipos de mentiras para cubrir ciertos deseos. Las mentiras para darse importancia son empleadas por todos, como sucede con las de protección, en mayor o menor grado. Las mentiras para darse importancia sirven para impresionar, para seducir, para elevarse encima de otro o para llamar la atención causando pena.

Para tener una imagen preciosa de nosotros mismos, es propio y recurrente mentir en todos los hombres: Cyr afirma que “llevamos una máscara que esconde cuidadosamente quiénes somos en realidad” (2005: 187). A fuerza de estarnos disfrazando llegamos a perdernos, a no saber quiénes somos: nos mentimos a nosotros mismos. En opinión de Cyr, la mentira conviene más, la gente prefiere sus ilusiones a la realidad, la mentira a la verdad.

1.1.2 La apariencia física y el vestido

El aspecto físico ha ido adquiriendo gran importancia, como se verá en el apartado que dedicamos a la cirugía estética. Investigaciones recientes concluyen que la belleza exterior, concebida como atractivo físico, tiene un papel determinante en la interacción de las personas. Datos recabados a través de encuestas ponen de manifiesto que en nuestra cultura hay un desproporcionado interés por el atractivo físico (KNAPP, 1991: 146) y esto se traduce en situaciones concretas. Por ejemplo, respondemos más favorablemente ante quienes consideramos físicamente atractivos que ante quienes calificamos de menos o no atractivos. De hecho, Knapp sugieren que el atractivo físico desempeña un papel importante en la persuasión y manipulación de los demás.

Knapp propone que los estereotipos que asocian ciertos rasgos de la personalidad y temperamento a determinados tipos corporales no son distorsiones de la verdad; de hecho, señala, las atribuciones de los estereotipos —correctas o erróneas— funcionan y existen como estímulos contenidos en las respuestas e interpretaciones comunicativas. Nuestro autor se refiere a la clasificación de estereotipos físico-temperamentales en tres categorías: endomorfos, mesomorfos, y ectomorfos.

Queremos insistir en que nos referimos a este tema porque muestra cómo nuestro aspecto marca las respuestas de los demás. Según Knapp, “los estereotipos basados en la apariencia de la gente están tan firmemente arraigados que la comunicación se hace imposible” sin el concurso de éstos (KNAPP, 1991: 63). Como se advierte, hablar de estereotipos es tocar los parámetros del aspecto exterior del cuerpo, los cuales a su vez conllevan ideales culturales relativos a la apariencia que el cuerpo debería tener.

Por otra parte, las personas construyen gran parte de su aspecto exterior a través de los “ingenieros del guardarropa”. Se trata de sastres, diseñadores y vendedores de ropa. La vestimenta —señala Knapp— cubre diversas funciones: decoración, protección física o psicológica, atracción sexual, autoafirmación, autonegación, ocultamiento, pertenencia a un grupo, exhibición de estatus. La experiencia muestra cómo algunos de los atributos personales que se pueden comunicar a través

de la vestimenta son: edad, género, nacionalidad, estatus profesional, intereses y valores. La ropa como generadora de apariencia es de tal manera relevante que contribuye a satisfacer una imagen personal del yo ideal y, al mismo tiempo, es un estímulo comunicativo que dice cosas de las personas. La apariencia y la vestimenta —dice nuestra fuente— influyen en las respuestas interpersonales y son determinantes bajo ciertas condiciones.

Con respecto a la vestimenta hay que agregar las observaciones de Adriana Biber, quien asegura que el vestido es un elemento esencial de la imagen social, más que una forma de protección contra el clima. El vestido, pues, oculta, disimula, exagera o desestima las partes del cuerpo que cubre o muestra; de aquí que se hable de prendas que “engordan” o “adelgazan”.

A este respecto, resulta muy interesante citar una experiencia narrada por Eco. Sucede que al usar pantalones vaqueros después de no haberlo hecho durante un tiempo debido a un aumento de peso, “saboreó” la sensación de “embutirse” dentro de un pantalón que más que ceñirse a la cintura, se sostiene en las caderas, pues es propio de los pantalones vaqueros presionar sobre la región sacro-lumbar y sostenerse por adherencia y no por suspensión. La experiencia de llevar esos pantalones —explica Eco— fue la de sentir su ajuste sin que le hiciera daño: era como llevar una armadura de la cintura para abajo que no le permitía mover el vientre. Eco refiere que llevó los pantalones sabiendo que llevaba tejanos lo que habitualmente olvidaba con otros pantalones, por lo que vivió para sus tejanos adoptando el comportamiento exterior de quien los lleva:

La prenda no sólo me imponía una actitud, una compostura, sino que, al enfocar mi atención en ésta, me obligaba vivir hacia el exterior. Es decir, reducía el ejercicio de mi interioridad. Para la gente de mi profesión es normal ir andando mientras se piensa en otras cosas, en el artículo a escribir, en la conferencia que hay que dar, en las relaciones entre lo Uno y lo Múltiple, en el gobierno Andreotti, en sí hay vida en Marte, en la última canción de Celentano, en la paradoja de Epiménides. Es lo que en nuestro ramo llamamos vida interior. Bien, con mis nuevos tejanos mi vida era toda exterior: pensaba en la relación entre yo y mis pantalones, y entre yo y mis pantalones con la sociedad circundante. Había realizado así la heteroconciencia, es decir, una conciencia epidérmica.

Eco hace una analogía de sus tejanos con las ropas de los guerreros, los monjes y una armadura. Y, desarrollando sus ideas acerca del vestido y el cuerpo, llega a la conclusión de que se ha hecho vivir a las mujeres dentro de una armadura, en el sentido de que se encuentran en la exterioridad: la mujer, señala, ha sido llevada a la moda, obligándola a ser atrayente mediante la indumentaria. Nuestro autor concluye que a la mujer se le impone psicológicamente vivir para la exterioridad. Eco observa que los tejanos y la moda que se impone a la mujer son *otra* trampa del dominio, la indumentaria es una máquina que comunica (Eco, 1999: 215-216).

1.1.3 La anorexia

La anorexia tiene un espacio en esta exposición porque es una forma de crear apariencias y esta tesis trata el tema de la apariencia. Ante los mitos acerca de la anorexia cabe precisar que, en principio, este disturbio de la conducta consiste en manipular o intervenir el cuerpo en su aspecto exterior controlando la alimentación. El propósito es la obtención ilusoria de un ideal externo del físico: la delgadez extrema.

Pero esta patología va más allá de una preocupación por la apariencia física, hoy se le entiende como una enfermedad de origen biopsicológico provocada por una malnutrición-desnutrición, la cual tiene que ver con una imagen corporal distorsionada. Quien padece anorexia no se mira como es sino como *cree* que es, como *imagina* que es. Parte, entonces, de una distorsión de su representación mental del cuerpo.

El padecimiento de la anorexia implica suponer que el volumen del cuerpo es excesivo. La persona dirá que “está gorda”, y sus dimensiones imaginadas le desagradan profundamente porque no se adecuan al ideal estético que asume como válido. Debido a esta imagen corporal distorsionada y no aceptada, la persona reduce la cantidad de alimentos que ingiere o bien los expulsa inmediatamente después de haberlos comido, ya sea vomitando o usando laxantes o diuréticos.

Adriana Biber señala que este trastorno tiene que ver con valores socioculturales e históricos relacionados con la alimentación. Todos estos factores, apunta, se conducen sobre la mesa. Biber puntualiza que hoy en día se renuncia a la comida

por motivaciones estéticas y porque comer poco es señal de eficiencia, poder e identidad social y personal. Escribe que esto ocurre “en una sociedad donde todo se vuelve valores hedonísticos y materiales, donde el sentido de existencia personal se va perdiendo cada vez más” (BIBER, 2002: 11).

El culto a la apariencia en este marco tiene como meta ser mejor físicamente y seguir las modas imperantes como vehículo para conseguir éxito social. Incluso, señala Biber, se espera una redención personal.

1.1.4 Ilusiones ópticas

Para aproximarnos al tema central de nuestro trabajo es preciso pasar por las ilusiones ópticas, pues dan cuenta de lo aparente: lo que parece ser pero no es. La cuestión de las ilusiones ópticas nos sitúa en el campo de la Psicología. En efecto, una vertiente de esta ciencia estudia la manera como tienen lugar los procesos de percepción y, dentro de ellos, la naturaleza de las ilusiones ópticas. Es de interés para nuestra investigación revisar algunas ilusiones ópticas, pues representan manifestaciones de la apariencia. Más aún: aportan claves acerca de la forma en que puede ser engañada nuestra vista.

El axioma de partida es que las percepciones no son automáticas. Coinciden en ello Donald D. Hoffman (2000) y E. Bruce Goldstein (1999), quienes señalan que las ilusiones ópticas son construcciones de nuestra inteligencia, surgidas de los estímulos que captan nuestros ojos. Algo peculiar de estas construcciones es que generalmente son inconscientes, pero implican una gran cantidad de procesos complejos.

Goldstein compara este carácter inconsciente —mas complejo— con lo que sucede mientras transcurre una obra de teatro: el espectador sólo observa el desarrollo del drama, pero tras bambalinas sucede que una actriz corre para cambiar de vestuario, algún actor se pasea para calmar sus nervios, el director de escena verifica el cambio de tramoya y, tal vez, un asistente cambia un spot. Es decir, los espectadores sólo ven una pequeña parte de lo que sucede realmente durante el espectáculo; en consecuencia, sólo somos conscientes de una parte del fenómeno perceptual, pero éste se mueve en distintos planos.

Para referir algunas ilusiones ópticas y relacionarlas con el tema de nuestro trabajo, conviene puntualizar que para Goldstein el proceso de percepción consta de las siguientes etapas (2000: 2-5):

- *Estímulo distal*. Es el estímulo en el medio (distal = estímulo a distancia). Se especifica el estímulo distal en términos de sus características físicas, es el objeto mismo.
- *Estímulo proximal*. Es el que estimula los receptores visuales (proximal = estímulo en la proximidad de los receptores) cuando la luz del objeto se refleja en los ojos. Es la imagen en la retina, imagen plana de unos cuantos centímetros de longitud.
- *Transducción*. Es la transformación de una forma de energía en otra. En el sistema nervioso la transducción ocurre cuando la luz estimula los receptores y éstos crean energía eléctrica que es procesada en la red de neuronas.
- *Procesamiento*. Es el conjunto de operaciones que transforman las señales eléctricas en las redes de neuronas. Por estas vías se transmiten las señales eléctricas del ojo al cerebro, con algunos altos en el camino, y luego dentro del propio cerebro.
- *Percepción*. Es la información que contienen las señales eléctricas acerca del objeto, las cuales fluyen por las vías nerviosas del cerebro.
- *Reconocimiento*. Esta fase consiste en situar los objetos en categorías que les confieren un significado.
- *Acción*. La percepción y el reconocimiento suelen llevar a la acción: Por ejemplo, uno entra en estado de atención al escuchar un cierto ruido.

La corriente psicológica que ha dedicado mayor atención a la percepción es la Gestalt (Teoría de la forma). Uno de sus postulados es fundamental en nuestro trabajo: “El todo es diferente a la suma de sus partes” (GOLDSTEIN, 1999: 179). Este postulado hace referencia a que nuestra percepción de una *parte* del estímulo depende de la presencia de las *otras* partes.

Las imágenes presentadas a la derecha sirven para ejemplificar esta situación. En la Imagen 1, vemos un caballo parado sobre sus patas traseras; en la Imagen 2 lo vemos en movimiento.

Sin embargo, ambos caballos son idénticos. Lo que sucede es que, en el primer caso, el caballo lleva una amazona, mientras en el segundo aparece otro caballo “adelantado”, lo cual hace que nuestra interpretación del movimiento del animal se vea alterada: sobre sus patas traseras o atrás de otro animal.

Los psicólogos de la Gestalt, interesados en la organización perceptual advirtieron la existencia de mecanismos innatos del ser humano que actúan como leyes universales en la percepción de la realidad por lo cual formularon una serie de leyes relativas a la percepción que son de mucho interés para la comprensión de la propuesta plástica que presentaremos posteriormente.

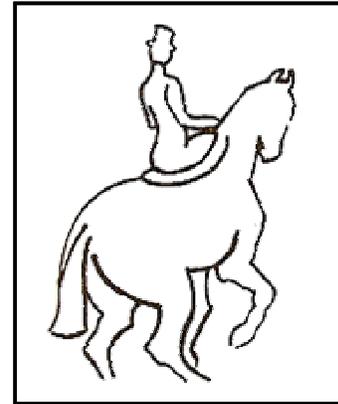


Imagen 1
(Goldstein, 2004)

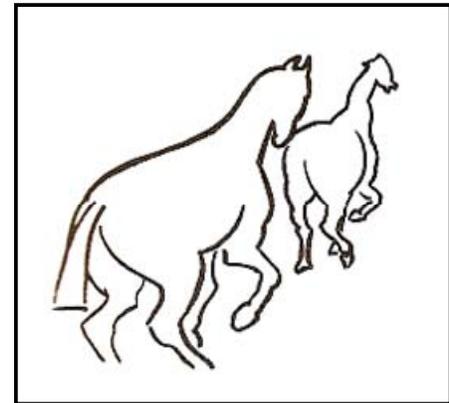


Imagen 2
(Goldstein, 2004)

1.1.4.1 Las leyes de organización perceptual de la Gestalt

Entre los aportes de la Gestalt, como hemos dicho, se cuentan un conjunto de leyes que explican cómo nuestro sistema cognitivo organiza las partes constitutivas de un todo. Las leyes de organización perceptual que son relevantes para este estudio son:

- *Ley de la vinculación.* Las cosas que tienen una unión física se perciben como unidad. (Ver Imagen 3)
- *Ley de la buena continuación.* Al unirse, un conjunto de puntos da por resultado líneas rectas o curvas suaves que parecen pertenecer al mismo conjunto y parecen seguir un camino homogéneo. (Ver Imagen 4)

- *Ley de la familiaridad.* Se refiere a que las cosas tienden a formar grupos si los grupos parecen familiares o significativos. (Ver Imagen 5)
- *Ley del contexto.* Postula que percibimos los objetos dentro de un contexto, lo cual condiciona la imagen que hacemos de los mismos. (Ver Imagen 6)

Véase cómo la Imagen 3 muestra que nuestra percepción nos lleva a ver una serie de pesas y no puntos. Por su parte, en la Imagen 4 la chimenea y el puente aparecen divididos, pero sabemos que ambos son objetos completos y no fragmentos. Los caballos representados en la Imagen 5 son perceptibles una vez que los separamos del fondo al momento de reconocerlos; y el círculo central de las dos figuras que aparecen en la Imagen 6 son de igual tamaño, pero el primero se percibe como si fuera más grande porque se encuentra rodeado de círculos más pequeños.

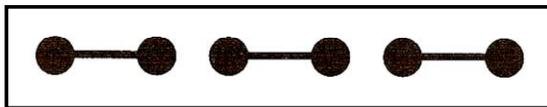


Imagen 3 (Goldstein, 2004)

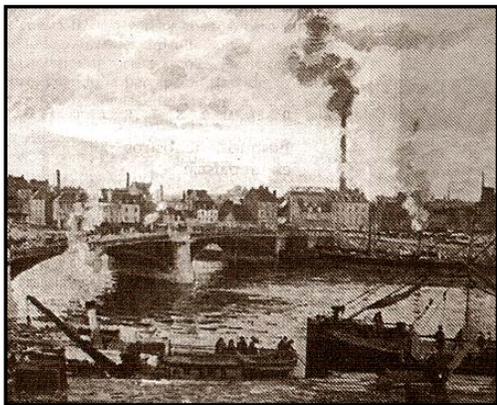


Imagen 4
Camille Pissarro, *El puente de Rouen*, 1896.
(Goldstein, 2004)

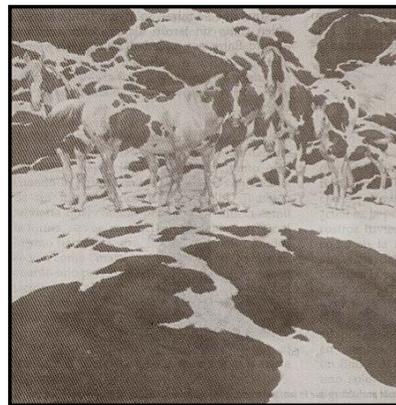
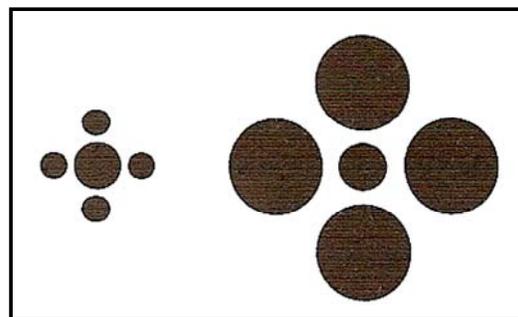


Imagen 5
Breu Doolittle, *Pintos*, 1979.
(Goldstein, 2004)

Imagen 6 (García Rincón, 2006)



Acerca de las leyes de organización perceptual, Goldstein, opina que parecen obvias porque manifiestan las regularidades cotidianas de nuestro entorno; son leyes que se prueban en la experiencia de todos los días pues el ser humano es hábil en la percepción de regularidades.

Sin embargo, nuestra búsqueda de regularidad da lugar a engaños perceptuales. La Imagen 7 muestra como nuestra percepción puede construir una realidad equivocada al actuar conforme a la ley de la buena continuación. La primera imagen sugiere que existe una sola rama detrás del tronco, pero la segunda indica que se trata de dos. Nuestra percepción nos conduce a conclusiones basadas en lo que esperamos encontrar.

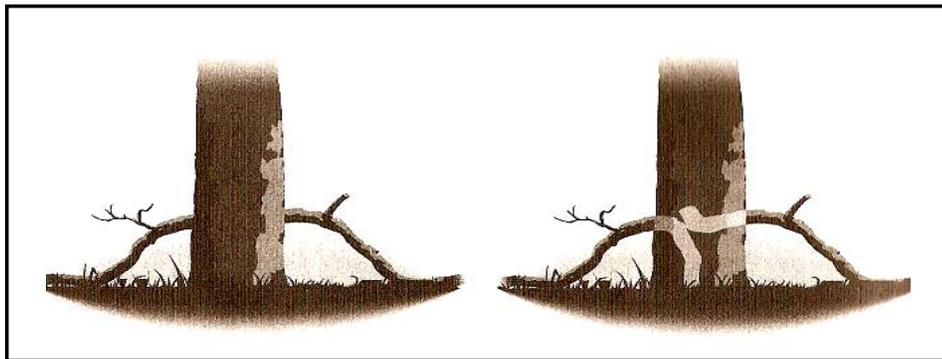


Imagen 8
(Goldstein, 2004)

Acerca de la relación entre nuestra percepción y las conclusiones que obtenemos en consonancia con lo que esperamos, César García Rincón señala que algunas leyes gestálticas pueden tener una repercusión social. Por ejemplo, respecto a la ley del contexto apunta que si en lugar de los círculos presentados en la Imagen 6, apareciera personas una persona se percibirá más “grande” (atractiva, inteligente magnética...) si está rodeada de otras menos inteligentes, atractivas, capaces... y viceversa.

Desarrollando este planteamiento, el autor propone que por la ley del contexto una persona abierta es percibida como más “grande”, mientras que alguien cerrado se ve como más “pequeño”, pobre o inferior. En términos visuales, esta situación corresponde a la imagen clásica de dos líneas cerradas por ángulos, donde una tiene los lados encontrados y la otra los presenta abiertos hacia el exterior.

García Rincón aporta ejemplos sociales para varias leyes gestálticas. Para nuestro trabajo, lo interesante de esta transferencia es que pone de manifiesto la fuerza de la percepción en la interpretación de la realidad. Escribe:

[La percepción] “es un mecanismo de adaptación del ser humano dentro de un universo de estímulos dentro de un caos en el que, sin el mecanismo funcional de la percepción, sería imposible sobrevivir. Ahora bien, aunque de hecho la mayor parte de las percepciones humanas sean básicamente correctas, no se puede minimizar que existe la posibilidad de errores incidentales y hasta sistemáticos, no se puede desconocer que cabe un margen de imprecisión en las aproximaciones perceptivas del hombre a su mundo sensible” (2006: 37).

En opinión de Donald Hoffman, la existencia de imprecisiones por errores incidentales o sistemáticos responde a que la imagen “que capta el ojo tiene incontables interpretaciones posibles... [a lo cual se agrega que] la visión no sólo nos miente, sino que en ocasiones lo hace sin que la realidad fuerce a ello” (2000: 17). El sistema visual tiene opciones coherentes para elaborar interpretaciones verídicas, sin embargo las puede descartar o ignorar debido a que la elaboración de lo que ve está gobernada por principios y, conociéndolos, es factible predecir cuándo las imágenes serán consecuentes o no con la realidad.

Debemos señalar que la expresión “lo que ve” tiene al menos tres sentidos:

- Como parece que son las cosas;
- El aspecto visible bajo el que se presentan; esto es, el modo en que las experimentamos mediante la percepción visual (los filósofos lo designan como sentido fenomenal); y
- Como lo que se interactúa cuando se mira algo.

La problemática expuesta nos conduce a las reglas del procesamiento visual. Para iniciar su tratamiento veamos primero algunos engaños visuales destacados por Hoffman. La Imagen 9, que se muestra en la siguiente página, está dibujada sobre una superficie plana —el papel—, pero parece estar ondulada y tener volumen. Hoffman señala que el sistema visual comete un grave error en este caso: construye una onda muy elaborada en el espacio “desoyendo su mejor juicio, que le dicta que la figura debe ser plana” (2000: 21). Bastaría con tocar la superficie para confirmar que el volumen es una ilusión.

Además de imaginar la figura como algo volumétrico, el sistema visual, la dota de un montículo, un centro, y dos ondas circulares, una interna y otra externa. El fenómeno se percibe igualmente si se da vuelta a la figura, como se ve en la Imagen 10.

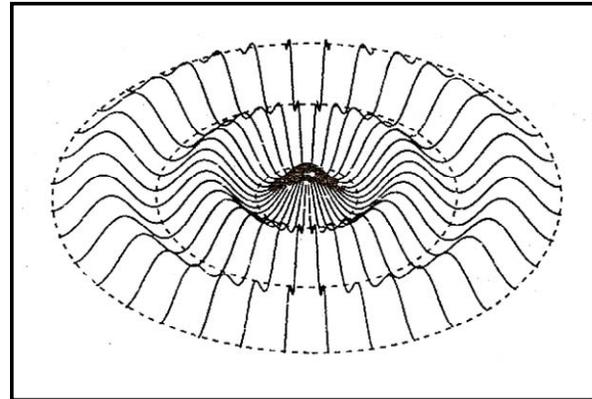


Imagen 9
(Hoffman, 2000)

Caso similar es el “Triángulo del diablo”, de Reutersvard (Imagen 11). Es percibido como tal en un primer momento, pero vuelto a ver se advierte que es una figura imposible de elaborar.

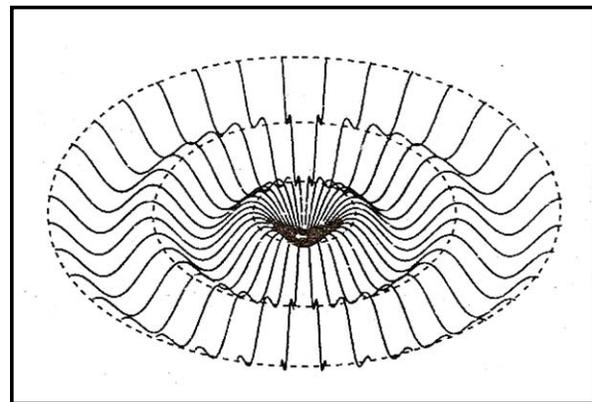


Imagen 10
(Hoffman, 2000)

Es probable que la complejidad de las imágenes 9, 10 y 11 sugieran que el sistema perceptual humano es el único susceptible de errores, pero no es así. Nikos Tinbergen (HOFFMAN, 2000: 31), encontró que las crías de mirlo aceptan como su madre una representación hecha con dos discos adyacentes. Las crías, en efecto, piden alimento a la madre falsa. Tinbergen observó que si la proporción de los discos varía, los polluelos no son engañados (Imagen 12).²

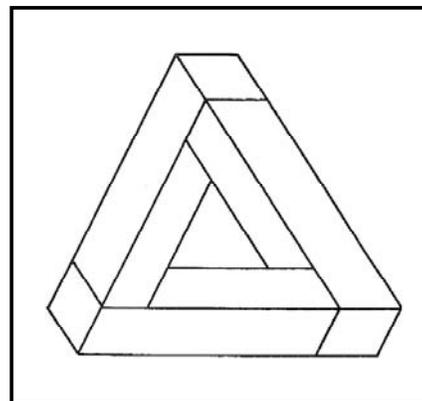


Imagen 11
(Giblisco, 1991)

2. Es interesante referir que el canal 11-XEIPN de la televisión mexicana ha transmitido la serie *Más real que lo humano* que trata el tema del culto al cuerpo por razones similares a las que estudió Reutersvard en los animales.

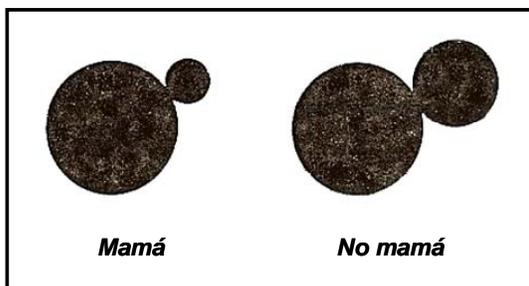


Imagen 12
(Hoffman, 2000)

Desde una perspectiva distinta a la Gestalt, Hoffman trata otra serie de leyes visuales. Éstas —señala— se adquieren desde la edad temprana en una secuencia genética predeterminada estimulada a su vez por las experiencias visuales que tiene el sujeto. En este sentido, son leyes

que se aprenden de manera autónoma. Una de ellas, la “regla de las visiones genéricas” es interesante para nuestro trabajo por su relación con la apariencia y sus implicaciones plásticas y expresivas.

De acuerdo con ésta nuestro sistema cognitivo sólo se construye sentido para aquellos mundos visuales donde la imagen constituya una visión estable, genérica. Así, la probabilidad de que una imagen incida de manera accidental en nuestra percepción es nula: rechazamos toda interpretación que exija a nuestra visión normal actual conforme a patrones accidentales.

Por ejemplo, una imagen de tan sólo una línea puede conformar una circunferencia, un semicírculo, una línea ondulada... No obstante, de acuerdo con Hoffman, la única interpretación posible para nuestro sistema visual es la existencia de rectas; así, las líneas rectas sólo se pueden interpretar como líneas rectas.

1.1.4.2 Ilusiones ópticas

Stan Gibilisco (1992) trata ampliamente las ilusiones ópticas, por lo que seguiremos a este autor en la presentación de esta temática, cuya vínculo con la apariencia es patente, de modo que representa una de las vertientes desde las cuales nos aproximamos a nuestra propuesta plástica.

Gibilisco parte de una premisa sencilla, pero de grandes repercusiones en el universo de la imagen: no siempre se puede creer lo que se ve, porque la experiencia dice que podría no ser real. Las ilusiones ópticas son, pues, fenómenos donde lo que se ve no es verdadero debido a un efecto en el que participan simultáneamente nuestros sentidos, el objeto visto y el medio.

Veamos algunos casos, empleando para ello la nomenclatura que recoge nuestro autor en su obra:

Ser colineal. Esta ilusión, conocida como “Ilusión Poggedorf”, consiste en el aparente deslizamiento de una línea cuando es interrumpida por una barrera formando un ángulo con la línea (Imagen 13). Esta ilusión varía de acuerdo con el ancho de la barrera y con el grado de inclinación de las líneas. En la ilustración, la línea continua es $x-y$, no $x-x$.

Arcos del mismo círculo. La Imagen 14 comprueba que consideramos de diferente tamaño el círculo al que pertenecen los arcos dibujados, siendo que en realidad son idénticos.

Aumento. La vista y la imaginación hacen reajustes al comparar y en ocasiones los valores absolutos son modificados. Como resultado de un proceso de comparación de este tipo tenemos el caso mostrado en la Imagen 15, en la cual el círculo x parece más pequeño en la imagen de la derecha y más grande en el de lado izquierdo, pero se trata del mismo círculo.

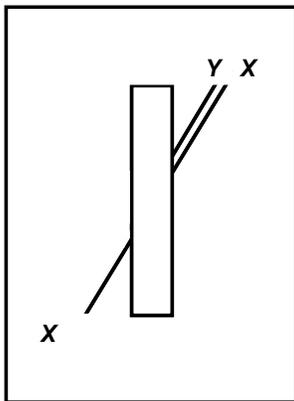


Imagen 13
(Gibilisco, 1991)

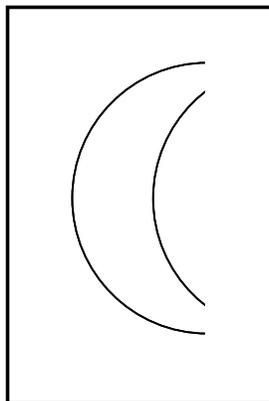


Imagen 14
(Gibilisco, 1991)

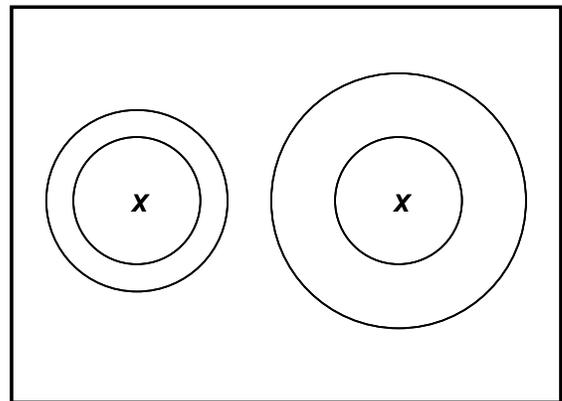


Imagen 15
(Gibilisco, 1991)

Figuras imposibles. Hay figuras que sabemos son imposibles en la vida real. Al respecto, Gibilisco (1992: 36) plantea que es frustrante tratar de imaginar cómo se produce esta ilusión; aun cuando tales figuras se redibujen —expresa— no se esclarece el origen de la ilusión. El siguiente objeto rectangular, al igual que el “Triángulo del diablo”, pertenece a las figuras imposibles:

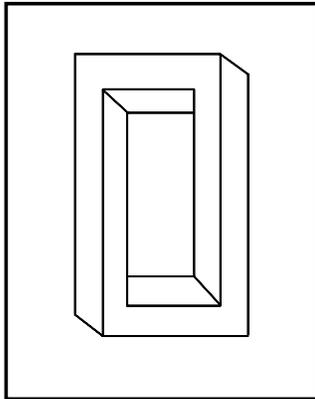


Imagen 16
(Giblisco, 1991)

Observemos cómo la parte superior se presenta como si estuviera vista desde abajo y hacia la derecha, debido a que las líneas están trazadas en profundidad. Sin embargo, la base de la figura aparece como vista de arriba y hacia la izquierda. Por otro lado, la parte delantera está torcida de tal forma que se convierte en la parte izquierda de cada uno de los lados del objeto. Las caras con orientación hacia la derecha han girado 90 grados, pero la figura no se percibe torcida en ningún momento.

Semejante a la imagen anterior es “La caja imposible” (Imagen 17), pues algunos de los listones que deberían estar detrás aparecen delante. En la figura de la derecha el objeto ha sido cortado en puntos estratégicos que posibilitan construir un entramado real visto desde el ángulo correcto.

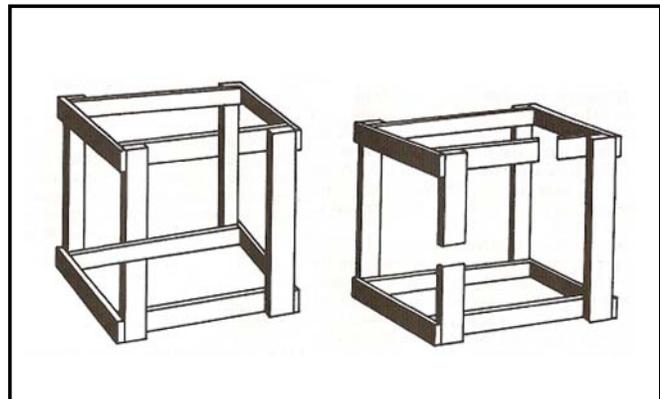


Imagen 17
(Giblisco, 1991)

Ilusiones de tamaño y forma. Una razón por la que nuestra percepción deforma la realidad es el hecho de que hacemos comparaciones tomando como referencia formas conocidas. Las dos figuras presentadas en la Imagen 18 son *cuadrados*, pero nuestra percepción reconoce dos *rectángulos*. El primero, por tener líneas verticales, es visto más alto que largo; el segundo, por tenerlas horizontales, se aprehende más largo que alto.

Grados de curvatura. Esta ilusión se demuestra con los arcos de la Imagen 19: consiste en atribuir un tamaño diferente al real a dos círculos de los cuales sólo se ve un fragmento. Aunque ambos segmentos mostrados en la imagen pertenecen a círculos del mismo diámetro, el de la izquierda se percibe más grande. Se trata de ilusiones por comparación de tamaño.

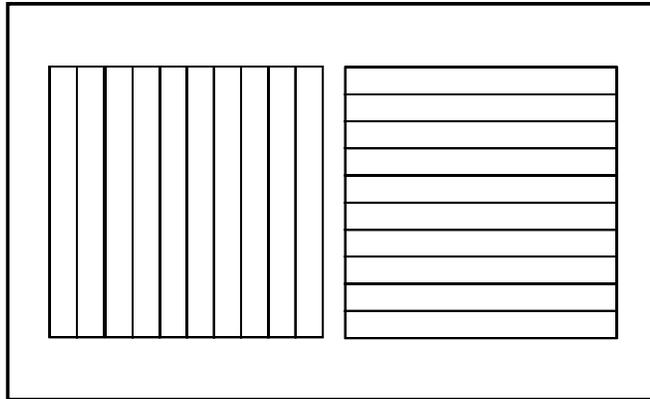


Imagen 18
(Gibilisco, 1991)

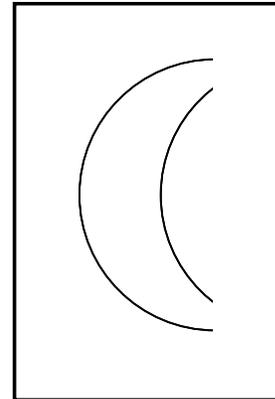


Imagen 19
(Gibilisco, 1991)

Alucinaciones. Las alucinaciones son el resultado de una enfermedad o de la acción de drogas sobre el cuerpo. Durante ese estado alterado, se pueden producir imágenes que no tienen referente en el mundo exterior sino mental. No obstante, el sujeto las asume como reales.

Lo tridimensional o cotidiano. Algunos casos considerados en las leyes de la Gestalt, así como de ilusiones ópticas se presentan también en lo cotidiano o en tercera dimensión. A continuación señalamos algunos ejemplos.

- *Ilusiones de la Luna y el Sol.* La Luna y el Sol parecen alargados cuando están cerca del horizonte. Tolansky explica que este fenómeno se debe a que esperamos que un objeto disminuya en nuestro campo de visión según se acerque al horizonte (GIBILISCO, 1992: 33).

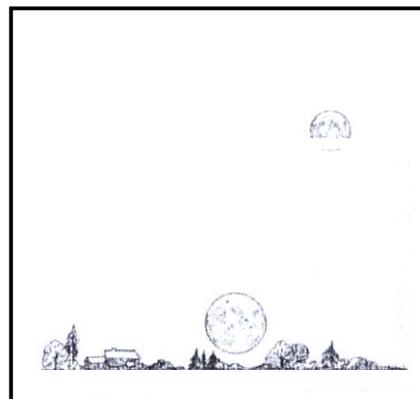


Imagen 20
(Goldstein, 2004)

- *Ilusiones bajo el agua.* El ser humano conoce las ilusiones bajo el agua desde que se dedica a la pesca. La Imagen 21 muestra las ilusiones que causa la refracción de la luz al cambiar de medio: del aire al agua. En la figura izquierda, la vara permanece vertical por lo que no se ve doblada; en las figuras del centro y la derecha, la inclinación de la vara es alterada por la refracción, de modo que se “dobla”.

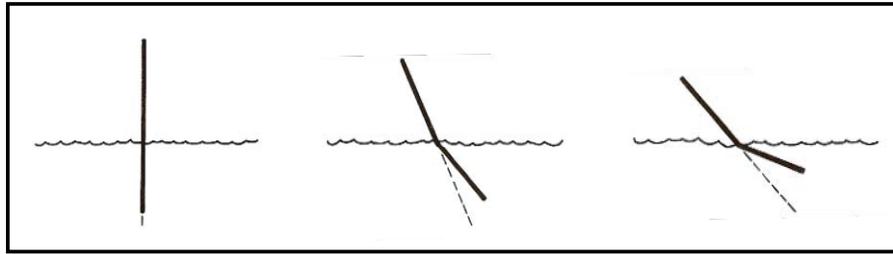


Imagen 21
(Giblisco, 1991)

- *Espejismos.* Siguiendo a Giblilisco, citamos como un caso más de lo aparente: el de los espejismos. El espejismo por excelencia es el que consiste en “ver” agua sobre el asfalto en una carretera. Los charcos desaparecen a medida que nos acercamos al punto donde la vista los identificaba, pues son ilusorios. La explicación de este espejismo es que el aire se calienta en contacto con el asfalto lo que disminuye su índice de refracción. Asimismo, el aire caliente tiende a subir chocando con aire frío. Cuando los rayos de luz inciden en el límite de las masas de aire caliente y frío, serán reflejados, de ahí que sean percibidos como un espejo o una superficie de agua.
- *Ilusión Müller-Gregory.* La Imagen 22 corresponde a la ilusión Müller-Gregory (GOLDSTEIN, 2004: 252). En la fotografía de la izquierda, los ángulos (remarcados con líneas blancas) hacen que la figura parezca parte del interior de una esquina, debido a que el interior de las esquinas se ve más lejano que el exterior. Por el contrario, en la fotografía de la derecha (donde también se remarcan los ángulos) el conjunto parece ser el exterior de una esquina. En realidad, se encuentra más lejos respecto al observador por lo que opera un mecanismo de ajuste que aumenta el tamaño del objeto haciendo que se vea más grande.

- *El cuarto de Armes*. Se trata de un cuarto construido por Adelbert Armes, en el cual hace que dos personas del mismo tamaño se vean diferentes. En la Imagen 23 se observa que el niño parece mucho más grande que la mujer del fondo. La ilusión de esta falsedad de tamaño es producto de la forma de la pared y las ventanas traseras de las cuales dependen los ángulos de la habitación.
- Por último, la fotografía expuesta en la Imagen 24 es un marco triangular “imposible” que sí se puede construir. Evidencia de ello es el ángulo reflejado en el espejo que nos da cuenta que no desde todos los ángulos es perceptible como triángulo.

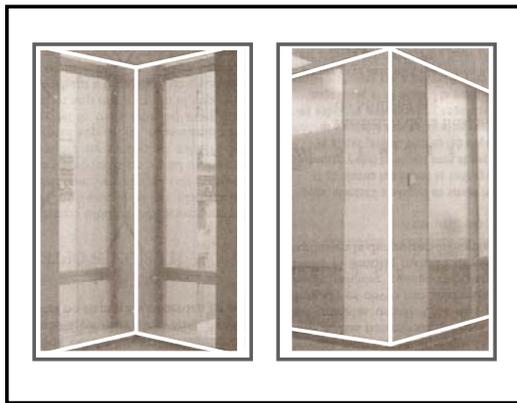


Imagen 22
(Goldstein, 2004)



Imagen 23
(Goldstein, 2004)

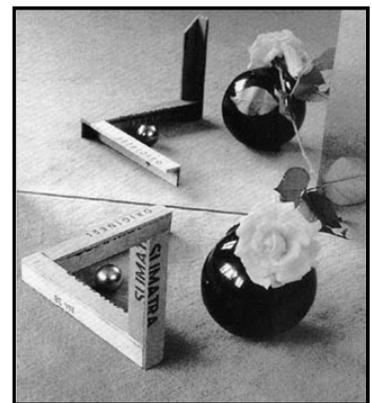


Imagen 24
(Erenst, 2006)

1.1.4.3 Lo artístico

En el apartado anterior hemos presentado el enfoque científico de algunos de los fenómenos que perturban nuestra percepción de la realidad, dando lugar a apariencias. Como dijimos, dedicamos un espacio a esta temática porque representa uno de los sustentos del arte que, renunciando a lo mimético, propone al espectador nuevas realidades basadas en la apariencia. En este apartado, abordamos el tratamiento de esta vertiente artística. Nuestra intención es trazar los antecedentes de nuestra propuesta plástica, por lo que consideramos imprescindible exponerla.

Bruno Ernest (2006: 92) nombra “transformación Armes”, al proceso mediante el cual las construcciones tridimensionales adquieren una cohesión espacial que no corresponde a la ordenación espacial real. El resultado de este fenómeno ha sido denominado *imagen Armes*. La maqueta de una figura imposible (ver página 25) produce una imagen Armes en forma de figura imposible. Veamos la maqueta de un triángulo imposible diseñada por Mathieu Hamaerkers. La Imagen 25 muestra la vista frontal, con un ángulo de diferencia de 45 grados, con un ángulo de diferencia de 90 grados respectivamente.

Pese a la innegable laboriosidad que conlleva su elaboración, Ernest (2006) desestima las maquetas imposibles. En su opinión son demasiado evidentes, lo que les resta interés. La Imagen 26 muestra, efectivamente, una laboriosa maqueta imposible.



Imagen 25
(Ernest, 2006)

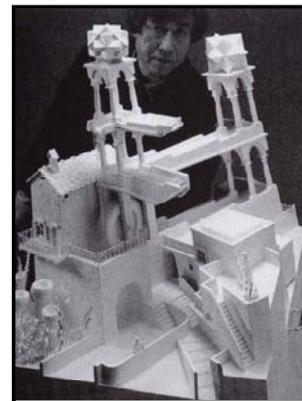


Imagen 26

Shigeo Fukuda, maqueta de la cascada de Escher.
Nótese que se aprecian los ángulos de ruptura.
(Ernest, 2006)

Respecto al campo escultórico, ejemplo en el uso de ilusiones visuales, tenemos la obra *Escultura ambiental* de Thomas Macaulay, diseñada para ser vista como un conjunto de piedras dispuestas en un círculo desde el balcón del segundo piso de la Escuela de Artes Black Hawk Mountain, y como dos herraduras si el espectador se ubica en el mismo espacio donde se encuentra la pieza (Imagen 27). El autor explotó la ley de la buena continuación.

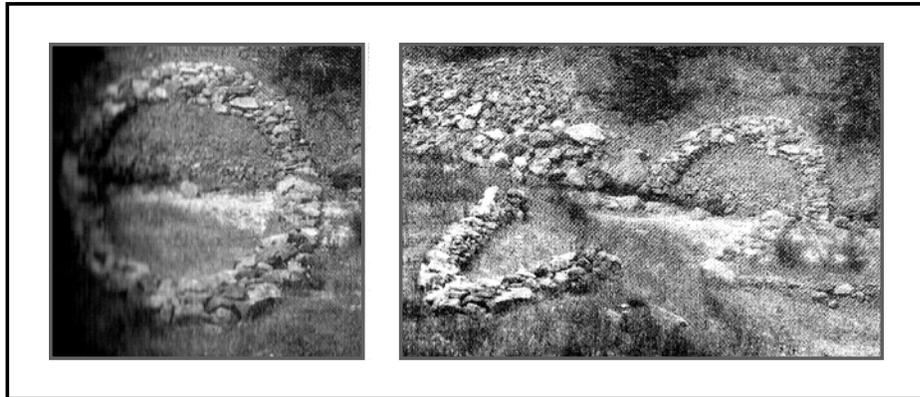


Imagen 27
Thomas Macaulay, *Escultura ambiental*
(Goldstein, 2004)



Imagen 28
Adriana Varejao, *Tejan and Tiles*, 1997.
(Fresh Cream Contemporary Art in Culture, 2000)

Tocando el uso de la leyes gestálticas, podemos advertir cómo Adriana Varejao explota la ley de la familiaridad en su propuesta *Tejan and Tiles*, ya que se pretende que el espectador perciba las sillas, separándolas del cuadro de mosaicos situado en la pared (Imagen 28).

En la siguiente página se presentan dos esculturas cóncavas que, sin embargo, son percibidas como convexas por el ojo. El autor, Sandro Petre contrapone lo real —las esculturas cóncavas— a la ilusión que crean el ojo y los conocimientos del espectador al actuar de manera complementaria frente al estímulo visual. Es decir, Petre desarrolla su propuesta con la intención de poner en juego la apariencia: las esculturas no son convexas aunque lo parezca, son cóncavas (Imagen 29).

Gibilisco, señala: “Aunque todo lo que veamos sea, de alguna manera, ilusión y no cosas reales que provocan lo que vemos, hay algunas imágenes que no tienen una base real para su existencia” (1992: 128). La ilusión —agregamos nosotros— es común en nuestra existencia, tendemos a producirla y consumirla ya sea de manera consciente o inconsciente.



Imagen 29
Sandro Petre
(Ernest, 2006)

En ocasiones incluso, no podemos dejar de percibir la apariencia como realidad y ni siquiera es necesario que alguien nos influya sobre nosotros, para eso tenemos nuestros propios ojos. Cabe preguntar si no la mente gusta de tales ilusiones.

1.2 La apariencia en la Historia y Teoría del arte

En este apartado entramos propiamente al tema de la apariencia en el arte. Lo revisaremos desde la Historia y Teoría del arte. Comenzaremos la exposición siguiendo a Gombrich, dado que —en nuestra opinión— se enlaza en cierta medida con el tema de las ilusiones ópticas. Cabe advertir al lector que Gombrich se refiere principalmente a la pintura y al grabado, no a la escultura, que es nuestro lenguaje plástico, pero tenemos la convicción de que su trabajo abarca todas las expresiones de las artes visuales, por lo que no vemos inconveniente en extender sus aportes al campo de la escultura.

1.2.1 Gombrich

Nuestro autor comienza su libro *Arte e ilusión* con la siguiente cita de Max J. Friedländer: “Dado que la creación artística es un proceso mental, la ciencia del arte tiene que ser la Psicología. Serán también otras cosas, pero Psicología lo es sin falta” (1982: 19).

En su trabajo, Gombrich destaca el poder de la interpretación en la experiencia artística, tanto de parte del creador como del observador. En ambas interpretaciones, el conocimiento del mundo visible es la raíz de todas las dificultades del arte, dice Gombrich. Y sostiene que se tiende a ver lo que se sabe y *ver* significa *conjeturar algo*. Así tenemos que “el problema del arte ilusionista no es lo que sabemos del mundo. Es más bien inventar comparaciones eficaces” (1982: 262).

Una premisa planteada por nuestro autor, que es de mucho interés para esta tesis consiste en criticar el que la Estética haya excluido de sus objetos de estudio la ilusión por considerársele un hecho psicológico rudimentario. Si el arte de la Modernidad prioriza la representación convincente, se explica por qué la ilusión (*apariciencia* diríamos nosotros) ha sido abandonada por la Estética. De esta suerte, no mereció la atención del historiador ni el crítico del arte a lo largo de la Modernidad.

El reingreso de la ilusión al arte, según Gombrich, es resultado de la revolución artística del siglo XX, pues ésta borró el prejuicio de la excelencia artística, entendida como la exactitud representativa. Mas tal exactitud vive ahora un desgaste de tal magnitud que Gombrich llega a escribir:

Nunca se ha dado antes una época como la nuestra, en la que la imagen visual fuera tan barata, en todos los sentidos de la palabra. Nos rodean y asaltan carteles y anuncios... La pintura se enseña en la escuela y se practica en casa como terapéutica y pasatiempo, y muchos modestos aficionados dominan artificios que a Giotto le parecían pura magia (1982: 264).

El autor austriaco plantea que la Historia del arte pone de manifiesto cómo se da un descubrimiento gradual de la apariencia. El arte primitivo se basa en símbolos (un círculo simboliza la cara, dos puntos los ojos, una línea la boca) y poco a poco el simbolismo va aproximándose a la efectiva apariencia.

Señala que el progreso del arte encaminado a la imitación fue, para el mundo antiguo, el modelo del progreso, como lo sería el progreso de la técnica para el mundo moderno. De hecho —señala— Plinio relata la historia de la escultura y la pintura como una sucesión de inventos (1982: 25). Según Plinio, fue Poligloto el primer artista en representar personas con la boca abierta y, por lo tanto, con dientes. En el campo de la escultura, atribuye a Pitágoras ser el primero en representar nervios y venas.

Vasari —cita Gombrich (1982: 25)— también valora a artistas del pasado por su contribución al perfeccionamiento de la representación. El arte, según Vasari, se elevó de unos humildes comienzos a la cumbre de la perfección. Esta decir, veía la invención de los medios de representación como una gran empresa colectiva:

Giotto había dedicado tanta atención a perfeccionar otros aspectos y dificultades de su arte que, aunque el colorido era correcto, no era más que eso. Por lo cual Tadeo, que vio y aprendió lo que Giotto, había hecho fácil, tuvo tiempo de añadir algo por su parte, mejorando el colorido (1982: 26).

En la Antigüedad, los juicios sobre la escultura y la pintura se centraban ineludiblemente en la conquista de la imitación, la mimesis. Las obras se juzgaban bajo el criterio de la exactitud representativa; se consideraba el progreso desde el inicio de unos toscos trazos hasta la perfección de la ilusión.

Pero pasó un gran tiempo para formular esta problemática de manera coherente. No fue sino hasta la tradición académica de la enseñanza del arte. Entonces se introdujo como problema práctico la situación del “mirar la naturaleza”. Este concepto anunciaba la actual Psicología de la percepción.

Al volcar la enseñanza del arte a la exactitud de la representación, se descubrió que las dificultades representacionales de los aprendices se debían a una incapacidad para *ver* la naturaleza y no a una inhabilidad para copiarla. A principios del siglo XVIII, Jonathan Richardson hizo la observación de que nadie ve las cosas, si no sabe lo que deberían ser. Paralelamente, el profesor James Barry, señalaba en la Royal Academic, acerca de la *Madona Rucellay* de Cimabue:

Pero las imitaciones del arte temprano son como las de los niños: nada vemos, incluso ante el espectáculo que está ante nosotros, a menos que en cierta medida lo tengamos previamente conocido y buscado, e innumerables diferencias observables entre las épocas de ignorancia y las de saber muestran hasta qué punto la contracción o la extensión de nuestra esfera de visión dependen de consideraciones distintas de la simple aportación de nuestra óptica natural. Las gentes, pues, de aquellas épocas sólo veían ese tanto, y lo admiraban, porque no sabían más (GOMBRICH, 1982: 26).

De la distinción entre lo que vemos y lo que inferimos mediante la inteligencia, se tiene referencia desde la Antigüedad clásica con Plinio: “La mente es el verdadero instrumento de la visión y de la observación y los ojos sirven como una especie de vasija que recibe y transmite la porción visible de la conciencia” (GOMBRICH, 1982: 28). En el mismo sentido, el estudioso árabe Alhazen, señaló: “No comprendemos nada mediante tan sólo el sentido de la vista” (1982: 28). Este terreno es explorado nuevamente por Berkeley en 1709, cuando en su *New Theory of Vision*, concluye que nuestro conocimiento del espacio y de los cuerpos sólidos se debió adquirir a través del tacto y del movimiento.

En el siglo XIX y gracias a los aportes de la óptica, Hemholtz pudo distinguir entre el mero registro de estímulos, *sensación*, y el acto mental de la percepción basado en la *inferencia inconsciente*. Gibson agregaría que no aprendemos a *tener* percepciones sino a *diferenciarlas*. Lo anterior repercute en el arte de manera esencial ya que fundamenta la representación no mimética de los pintores impresionistas. De este modo, la apariencia va ganando terreno a la representación verista.

Será a finales del siglo XIX cuando se desintegre la idea de “imitación de la naturaleza”. Adolf Von Hildebrand opuso los ideales del naturalismo científico a los aportes de la psicología de la percepción en su estudio *El problema de la forma en el arte figurativo*.

En su trabajo, Hildebrand ofrece como ejemplo de fenómeno perceptivo el caso de la esfera que, apunta, aparece ante el ojo como un disco plano y sólo cobra volumen cuando el tacto informa sus propiedades de espacio y forma. De acuerdo con Hildebrand el conocimiento que añade el tacto es imprescindible y sin éste no se podría percibir el mundo en modo alguno (GOMBRICH, 1982: 30).

Alois Riegl no compartía con Hildebrand la concurrencia de tacto y visión. Para este historiador del arte cada época crea su propia percepción de la realidad, “todo estilo aspira a una traducción fiel de la naturaleza y no a otra cosa, pero cada estilo tiene su propia concepción de la naturaleza” (GOMBRICH, 1982: 31).

Otra aportación importante en la revisión histórica de la ilusión desde la perspectiva de las concepciones evolucionistas, es la de Emmanuel Loewy, quien explica que el arte primitivo no hace una copia del mundo *exterior*, sino que copia un mundo invisible *interior*, hecho de imágenes mentales (GOMBRICH, 1982: 34). Al plantear que cada paso en la historia del arte aparece como la conquista de un territorio hasta entonces ignorado al que se protege y fortifica con una nueva tradición plástica, Loewy enseñó a apreciar las fuerzas que tiene que superar un arte orientado hacia la ilusión realista.

Ya entrado el siglo XX, André Malraux postula que el arte no nace de la naturaleza sino del arte, de sus convenciones, tipos y estereotipos. Señala que los historiadores han insistido en estas constancias, en el sentido de adquirir conciencia del tironeo que arrastra al hombre a repetir lo que ha aprendido, dando pauta así a admirar a quienes consiguieron exorcizar esa magia y realizar un avance del que otros partieron. En torno a esta idea Gombrich precisa que el arte tiene historia porque las ilusiones del arte, no son tan solo resultado del análisis que el artista practica, son instrumentos indispensable para tal análisis.

A esta altura estamos empezando a colocarnos frente a otra arista de la ilusión: la necesidad de una fórmula para generarla. No nos referimos a un procedimiento único e infalible sino a una perspectiva, un esquema contenedor, un desarrollo. Gombrich señala que el artista es consciente de que mirar un motivo no lleva a ninguna parte a menos que se sepa cómo clasificarlo y apresarlo en un esquema.

Es interesante citar que los psicólogos hacen una propuesta semejante a la luz de investigaciones sobre la manera como las personas generan representaciones. Se trata de experimentos donde se pide a los sujetos que copien una mancha de tinta, definida como figura sin sentido. Los sujetos prueban a clasificar la mancha y encajarla en un esquema familiar. Una vez seleccionado el esquema que se aproxime a la forma, el sujeto seguirá ajustándola hasta equipararla al esquema.

...copiar, según enseñan tales experimentos, avanza siguiendo un ritmo de esquema y corrección. El esquema no es producto de un proceso de "abstracción", de una tendencia a "simplificar"; [sino que] representa la primera aproximada y ancha categoría que se estrecha gradualmente hasta encajar con la forma que debe reproducir (GOMBRICH, 1982: 76).

Sobre la copia hay otro aspecto de suma importancia para nuestra tesis, pues muestra cuán importante es la participación del espectador en la atribución de forma y significado a un objeto propuesto y, en este sentido, la magnitud de las variables sobre las que opera el artista que opta por potenciar las posibilidades expresivas de la apariencia.

Sucede que experimentos llevados a cabo por Bartlett demostraron que dibujar es un proceso complejo de construcción y reconstrucción, el cual pasa por la mediación de formulas verbales. El ejemplo consistió en pedir a un conjunto de sujetos que dibujaran de memoria una figura proyectada durante un lapso breve. La figura era el dibujo simplificado de un arma prehistórica. No obstante, algunos sujetos lo vieron como el pico de un ave por lo que incluyeron alas en su dibujo. Otros la vieron como un áncora y en consecuencia exageraron el tamaño del anillo. La persona que hizo el dibujo adecuado refirió que la figura era, definitivamente, un hacha de combate prehistórica.

El experimento sugiere que si se cuenta con un esquema apropiado es posible reconocer un objeto incluso en una mayoría de sus detalles. Por el contrario, cuando no hay una categoría previa que permita aprehender la imagen se pone en marcha un proceso de deformación debido a la interferencia de esquemas inapropiados. Tenemos así que se llega a la representación adecuada a través de un largo itinerario de esquemas y correcciones. La conclusión es que si no hay norma de comparación no podemos asir la realidad.

Desde otra perspectiva, Gombrich señala que la representación también está determinada por el *hacer*, que implica ir del concepto al objeto material. Para *hacer* se tiene que *construir* un esquema que pueda ser ajustado a las necesidades de la representación. El arte griego muestra este fenómeno.

Emmanuel Loewy formuló su teoría sobre la imitación de la naturaleza en el arte griego partiendo de los modos conceptuales y su gradual ajuste a las apariencias naturales. En el arte arcaico las figuras eran rígidas y heladas. Los *kouroi* o *apoli-neos* (Imagen 30) primero adelantan un pie, posteriormente flexionan los brazos y su sonrisa se suaviza; más adelante se rompen su simetría y tensa actitud al girar un poco los cuerpos, y así —menciona Gombrich— la vida parece penetrar en el mármol.

Es fácil advertir cómo estas esculturas se aproximan a conquistar el naturalismo, lo que se puede describir como la gradual acumulación de correcciones basadas en la observación de la realidad (GOMBRICH, 1982: 113). Heinrich Schäfer recalca que el griego es un caso único en la historia: las correcciones que introdujo el artista heleno con el fin de semejar la realidad no son un proceder natural; lo natural es apostar a los esquemas (GOMBRICH, 1982: 114).



Imagen 30
(*Sculpture I*, 2006)

Todo lo anterior nos conduce a asumir que, en un nivel general, el lenguaje del arte necesita del mundo visible desde el cual se generan las imágenes, pero requiere también el desarrollo de un sistema de esquemas. Después en un nivel par-

particular, el artista necesita un vocabulario para aventurarse a la copia de la realidad y con ello una anotación visual, la cual se halla condicionada por la costumbre y la tradición, y no el conocimiento. “El estilo, como el medio, crea una ‘colocación mental’ por la cual el artista busca, en el escenario que le rodea, ciertos aspectos que sabe traducir” (GOMBRICH, 1982: 115).

Una anotación más de nuestro autor respecto a los condicionantes de tradición y cultura, es que instituciones y situaciones diversas favorecen y generan los enfoques a los cuales el artista y el público aprenden adecuarse. Esta anotación nos introduce en el tema de la adecuación.

Como el artista no puede “presentar” lo que ve, lo *traslada* en términos de sus procedimientos o medios. El artista aprovecha o crea las relaciones que lo conectan con el receptor, a partir de las cuales será posible descifrar su obra. En la Imagen 31 la lectura de las figuras se apoya en la convención de que las áreas vacías son el fondo.

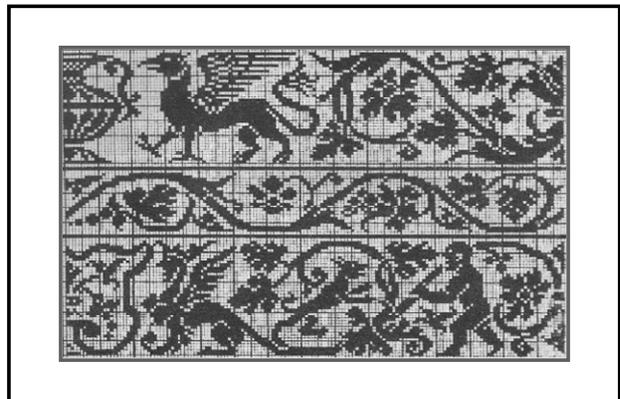


Imagen 31
(Gombrich, 1982)

Por su parte, la Imagen 32 muestra bustos, cuya lectura es posible gracias a la convención de que se trata de personajes. Este principio cultural, desarrollado en el seno de la representación artística impide que el receptor vea sólo una cabeza.

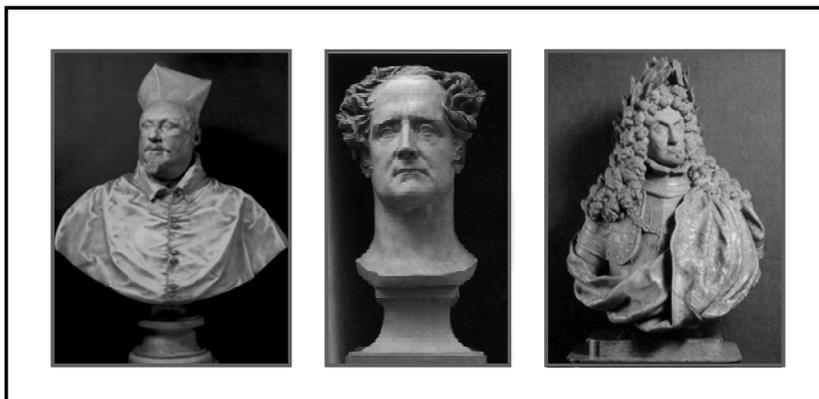


Imagen 32
(*Sculpture I*, 2006)

Acerca de lo que se espera que transmita el arte, citamos a Filóstrato, quien —de acuerdo con Gombrich— penetró de manera más profunda que Platón y Aristóteles, en la naturaleza de mimesis en *La vida de Apolunio de Tiana*:

—¿Y en qué consiste el arte?

—Pues —dice Damis —en mezclar colores.

—¿Y porqué lo hacen?

—Para lograr la imitación, para sacar el parecido de un perro o un caballo o un hombre, un barco, o cualquier otra cosa bajo el sol.

—Entonces —pregunta Apolunio—, ¿la pintura es imitación, mimesis?

—Bueno, ¿qué, si no? —contesta el comparsa—. Si no hiciera esto sería un ridículo jugar con los colores.

—Sí —dice su mentor— pero, ¿qué me dices de las cosas que vemos en el cielo cuando las nubes van a la deriva, de los centauros y ciervos y antílopes y lobos y caballos? ¿Son también obras de imitación? ¿Es acaso Dios un pintor que en sus horas de ocio se divierte de ese modo?

—No —conducen los dos— aquellas formas de las nubes no tienen por sí mismas significado, surgen por mero azar; somos nosotros los que estamos inclinados por naturaleza a la imitación y que articulamos aquellas nubes.

—Pero —ahonda Apolunio—, ¿no significa esto que el arte de la imitación es doble? ¿Que uno de sus aspectos es el uso de las manos y de la mente al producir imitaciones, y otro aspecto el producir parecidos con la mente tan sólo?

—La mente del contemplador también participa de la imitación. Incluso en una pintura monocroma, o un relieve en bronce, encontramos un parecido: lo vemos como forma y expresión. (...) Y por esta razón yo diría que todos los que miran obras de pintura y dibujo tienen que poseer la facultad imitativa, y que nadie sería capaz de entender el caballo o el toro pintado si no supiera el parecido de esas criaturas (GOMBRICH, 1982: 167).

Por otra parte, Gombrich señala que la representación puede no parecerse al motivo, pues en ciertos contextos una cosa puede representar otra por tener no parecido sino una relación. Señala:

...el criterio de valor de una imagen no es su parecido con el modelo, sino su eficacia dentro de un contexto de acción. Puede dársele parecido si se cree que esto contribuye a su potencia, pero en otros contextos puede bastar el más rudimentario esquema, mientras conserve la naturaleza eficaz del prototipo. Tiene que actuar tan bien como el objeto real, o mejor (1982: 107).

De hecho, el historiador austriaco comenta que en las raíces del arte se puede documentar un mecanismo de proyección y registro de nuestra mente en virtud del cual la representación fidelísima no es necesaria.

Se ha visto que las figuras sugieren a través de la conexión y el descubrimiento, pero también pueden sugerir a través de lo que ya no pueden mostrar, que es la dimensión donde participa la percepción del receptor. Esta cuestión se pone de manifiesto al comparar, por ejemplo, las versiones del motivo “Galería de los cantores” de Luca Della Robbia y Donatello (Imagen 33).

Vasari pondera la ejecución de Donatello pese a que la de Luca Della Robbia contiene más detalles. Donatello, escribe, “la dejó tosca e inacabada, de modo que desde cierta distancia gusta mucho más que la de Luca; aunque la de Luca está hecha con un buen diseño y diligencia, su pulido y su finura hacen que de lejos el ojo la pierda y no la distinga tan bien como la de Donatello, que apenas está esbozada. Los artistas tendrían que fijarse mucho en esto, porque la experiencia demuestra que todas las cosas alejadas, tanto si son cuadros como esculturas o lo que sea, ganan en verdad y en fuerza cuando son un esbozo hermoso que cuando están acabadas (1982: 174). Como se advierte, esta problemática se sitúa en la convergencia de la capacidad del artista como productor y la del público para captar insinuaciones. Es decir: la mente del receptor participa en la imitación.

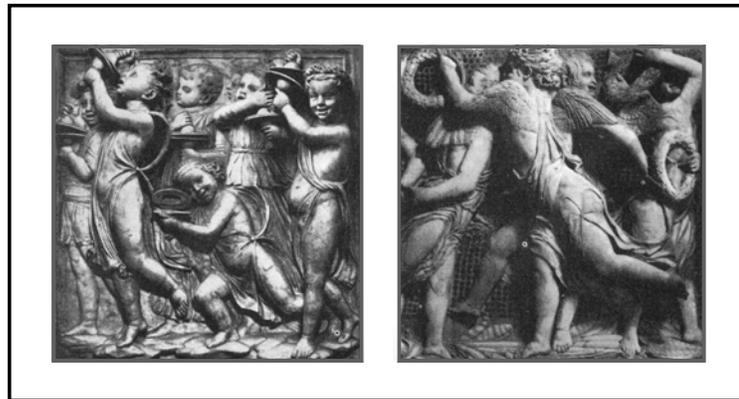


Imagen 33

Luca Della Robbia, *Galería de cantores*, 1431-1438.
Donatello, *Galería de cantores*, 1433-1440.
(Gombrich, 1982)

En este sentido, el reconocimiento a cargo del receptor es un elemento decisivo en la ilusión. En palabras de Gombrich, todos los que miran obras de pintura y dibujo tienen que poseer la facultad imitativa (1982: 181). Nosotros agregaríamos que esto se da también en la escultura.

En esta misma línea, nuestro autor se refiere a la *proyección guiada*, la cual ejemplifica con las obras impresionistas, cuya recepción depende de las conjeturas visuales que elabora el espectador. Gombrich observa que en la proyección guiada se cumplen dos condiciones:

- Al espectador no le queda duda sobre cómo llenar el “hueco” que falta en la obra; y
- La pieza cuenta con una “pantalla” (una zona vacía o mal definida) sobre la cual ha de proyectarse la imagen que se espera.

Un factor sumado al reconocimiento, es la *expectativa*. Se trata de un elemento poderoso si el espectador tiene suficiente o demasiada predisposición, pues el más mínimo estímulo producirá una ilusión. En la obra de Tiépolo presentada a la derecha, la estatua blanca en el grabado no es más blanca que las ropas de San José; sin em-



Imagen 34

Tiépolo, *La Sagrada Familia pasando cerca de una estatua*, 1772
(Gombrich, 1982)

bargo, el receptor tiende a atribuirle un blanco luminoso frente al follaje oscuro, volviéndose difícil recordar como blancos los vestidos de los viajeros. La imagen en sí misma no contiene ilusión, pero “colorea” la manera en como la miramos.

Los pintores del *Trompe l'oeil*, (Engañar al ojo o Trampa ante el ojo) cifran su obra en la explotación de la ilusión a través de la expectativa. En su obra *Los viejos recortes*, Peto pinta unas cartas en un portacartas y una mosca en un panel.

El *Trompe l'oeil* dio origen a un género, “los trampaojos”, que generalmente son murales realistas. Pueden hallarse en muros de edificios —donde simulan pórticos, ventanas, columnas...—, o en interiores —donde representan muebles, adornos puertas o escenas. También los hay pintados en mesas u otros muebles aparentando, por ejemplo, naipes dispuestos para una partida.

Los trampantojos son más propios de la pintura, pero existen famosos *engaños* en arquitectura, como la Scala Regia en el Vaticano, de Bernini, o la galería del Palazzo Spada, de Borromini. En ambos el objetivo es modificar la percepción del espacio mediante efectos arquitectónicos.

La ciencia tiene mucho qué decir acerca de cómo nuestra percepción se ve burlada por ciertos fenómenos. Por ejemplo, Adelbert Ames, Jr. y sus colaboradores demostraron en 1946 que el receptor sólo elabora conjeturas determinadas por lo que conoce (1982: 219-218). Para ello desarrollaron un experimento consistente en un espacio cerrado, la *Habitación de Ames*, cuyo interior puede verse desde tres orificios. En el espacio se situaron una serie de objetos que aparentan ser sillas. Aunque sólo uno de ellos lo es, en efecto, si son vistos desde dos de los tres orificios todos los objetos son reconocidos por el espectador como sillas (Imagen 35).

Las no-sillas son objetos contruidos aplicando principios de perspectiva y distorsión calculados y, en el experimento, son puestos en relación con el espacio de tal modo que constituyen una variante de las ilusiones ópticas. Cabe señalar que además de científico, Ames fue artista plástico.

En escultura, Platón protestaba contra el alargamiento de las proporciones en las estatuas destinadas a ser vistas desde abajo, debido a que, decía, no representa-

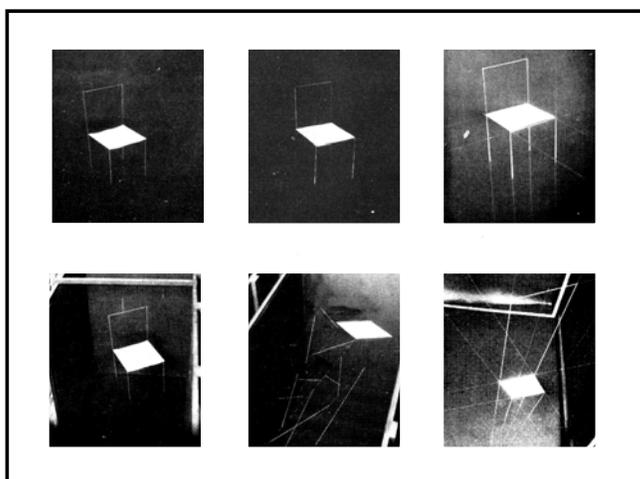


Imagen 35
Ames, *Demostraciones con sillas*.
(Gombrich, 1984)

ban las cosas como realmente son. En el diálogo *Sofista o del ser*, hace referencia a este tipo de imitación, a la cual llama “fantasmagoría”. En boca de uno de los dialogantes expresa que la fantasmagoría es el arte que produce, en lugar de una copia fiel un fantasma, puesto que se parece al objeto sin parecerse realmente ya que se ha arreglado.

Al respecto, es bien sabido que Miguel Ángel, alargó las proporciones de su gran obra *El David* pues al estar destinada a ser vista desde abajo, de haber conservado las proporciones “correctas” se habría deformado ante la vista. Así, mediante la manipulación del objeto escultórico, Miguel Ángel creó la apariencia de que su David tiene las proporciones perfectas.

La forma en que el objeto plástico, la percepción y su efecto convergen en el espectador es ilustrada por el historiador austriaco con una anécdota personal que sirve a los propósitos de esta tesis para cerrar el presente apartado.

Sucede que cuando Gombrich visitó la residencia de la Reina Victoria en la Isla de Wighth, tuvo oportunidad de ver la escultura en mármol a tamaño natural de “Noble”, un perro lanudo, mascota favorita de la Reina.

Nuestro autor preguntó a la guía si podía tocar la pieza, a lo que ella respondió: “Es curioso que usted también lo pregunte. Todos los visitantes que pasan lo tocan; tenemos que lavarlo cada semana” (1982: 110).

Lo sobresaliente de esta anécdota es la reflexión que suscitó en Gombrich: es un hecho que el espectador asume la escultura de “Noble” como tal, una representación; pero si no se pensara en cierta forma que puede llegar a animarse (al modo del mito de Pigmalión) los visitantes no reaccionarían tocando el perro; es como si existiera el oculto deseo de comprobar que el perro es de mármol.

1.2.2 Tatarkiewicz

Como se ha visto, un concepto clave en el apartado anterior fue *imitación*. Dado que éste es fundamental para referirnos a la apariencia, dedicaremos el presente apartado a revisar brevemente su evolución a lo largo de la Historia, siguiendo para ello a Tatarkiewicz, quien en su *Historia de seis ideas* (2002) ofrece una visión exhaustiva del tema. Nuestra intención es continuar aproximándonos a los sustentos de nuestra propuesta escultórica, la cual —como ya hemos dicho— explota las posibilidades expresivas de la apariencia.

Iniciemos nuestra revisión con el término *mimesis*, que da origen al de imitación. La primera anotación Tatarkiewicz al respecto, es que el término griego *μίμησις*

(mimesis) y el subsiguiente *mimēsis* del latín, han visto reconceptualizado su significado a lo largo de la Historia y ahora se asume que significan “más o menos lo mismo que *copiar*” (2002: 301).

En la Grecia antigua, el término mimesis se aplicaba a los actos de culto que realizaba un sacerdote, tales como la danza, la mímica o el canto. No se empleaba para referirse a los objetos visuales y menos respecto a la pintura o la escultura. Asimismo, no significaba *reproducir* la realidad externa, sino *expresar* la interior.

En el siglo V a. de n. e., el concepto mimesis-imitación pasó a la terminología filosófica con un cambio de significado, pues se empleó para designar la reproducción del mundo externo. Hay datos que permiten determinar que hacia esa fecha, se empleaba en Atenas con el sentido de “copiar la apariencia de las cosas” (TARTKIEWICZ 2002: 302). Por su parte, Sócrates, Platón y Aristóteles emplearon el término para referirse a la representación de la naturaleza a través de la pintura y la escultura.

De acuerdo con Tartkiewicz (2002: 303), durante el Período Clásico de la cultura griega se pueden documentar cuatro concepciones de mimesis:

1. El concepto ritualista de expresión;
2. El concepto de Demócrito: imitación de los procesos naturales;
3. El concepto platónico: copia de la realidad; y
4. El concepto aristotélico: la libre creación de una obra de arte basada en los elementos de la naturaleza.

Es importante hacer notar que los cuatro significados son diferentes; incluso los numerados con 2, 3 y 4 muestran diferencias relevantes, no obstante que se dan en el ámbito de la Filosofía.

A lo largo de la Historia fue perdiéndose el significado 1 al punto de haber desaparecido; en cambio los significados 3 y 4, de Platón y Aristóteles respectivamente, han subsistido. A lo largo de su existencia se han fusionado en menor o mayor medida, de modo que no se advierte ya su diferencia original. En este sentido, la “teoría de la imitación” es un aporte de la Grecia Clásica.

Llama la atención que en aquella época haya surgido también la “teoría ilusionista”, la cual —de acuerdo con Gorgias— planteaba que “el logro supremo es producir cosas de un modo tan engañoso que parezcan el modelo real, creando así la ilusión de realidad” (2002: 312).

Siglos más tarde, durante la Edad Media, la imitación fue puesta en duda como categoría estética. Su mención giró en torno a dos premisas:

- Si el arte imita, que entonces imite el mundo invisible;
- Si el arte ha de limitarse a imitar el mundo visible, que entonces busque las huellas de la belleza eterna, lo que puede alcanzarse utilizando símbolos.

Como se comprende, el conflicto medieval de la imitación se relaciona con el carácter espiritual de la época. Recordemos que los cristianos radicales como Tertuliano, así como los iconoclastas, creían que Dios prohibía toda imitación (2002: 304). Por su parte, los escolásticos sostenían que las representaciones espirituales eran superiores a las materiales y Buenaventura, planteó que si acaso, pintores y escultores muestran al exterior lo que se piensa interiormente.

De acuerdo con Tatarkiewicz, durante la Edad Media se caracterizaba burlonamente a la pintura como “imitadora de la verdad”. El autor polaco aclara que esta frase implicaba un juego de palabras, pues en latín *imitar* se expresa también con la palabra *simia*, relacionada —como se puede entender fácilmente— con el vocablo simio, mono; y ya se sabe que se alude a los simios para referir una imitación sin sentido, grotesca y prescindible.

En el Renacimiento, la imitación volvió a ser un concepto contemplado en el arte, alcanzando gran apogeo. El latín moderno —la lengua del conocimiento todavía a esa altura de la Historia— adoptó el término *imitatio* del latín romano, que daría lugar a la palabra *imitazione* en italiano e *imitación* en español.

Tatarkiewicz expone que la teoría de la imitación fue aceptada primeramente por las artes visuales hacia el siglo XV. En 1436 apareció en los *Commentaries* de Lorenzo Ghiberti, quien señalaba que había intentado imitar la naturaleza lo mejor posible a través de su obra plástica. Leon Batista Alberti, también reivindicó la imi-

tación al señalar que no existe camino más seguro hacia la belleza que expresar la naturaleza. Y, por su parte, Leonardo sostenía que cuanto más fiel era la imitación en un cuadro, más digno de elogio era. Las ideas acerca de la imitación pasaron de Italia a Alemania cautivando a Durero, y enseguida a Francia, donde Poussin las hizo suyas (2002: 305).

La Historia del arte muestra cómo fue durante el Renacimiento que las ideas acerca de la imitación produjeron una gran revolución en la plástica; asimismo, muestra cómo se encontró en la tradición grecolatina un modelo a seguir. Esta cuestión revela que los artistas del Renacimiento entendieron la imitación en dos sentidos: como imitación de la naturaleza y como imitación de otros artistas. Esta segunda vertiente habría de tener grandes repercusiones en el desarrollo de las artes visuales durante los próximos siglos.

En efecto, la tendencia a imitar las obras y artistas de la Antigüedad que arrancó en el siglo XV, para fines del siglo XVII se había traducido en no imitar la naturaleza de manera directa sino a través de la intermediación de los antiguos. En el ámbito escultórico esta idea significó que la escultura debía hacerse bajo los principios del Apolo Belverde. El apogeo de esta manera de entender la imitación tuvo lugar durante los siglos XVII y XVIII.

Es muy importante señalar que la imitación se entendía como *fidelidad* a la naturaleza sin pretender copiarla; al contrario, se perseguía, crearla mediante la *ilusión*. Al respecto cabe decir que *copiar* fue un concepto utilizado a partir del siglo XVIII, y sería en el siglo XIX que los artistas plásticos abandonarían la imitación de la Antigüedad para buscar ser fieles a la naturaleza (2002: 309-311).

Los tiempos modernos han favorecido una perspectiva pluralista donde las obras de arte imitan la realidad pero, además, expresan experiencias e ideas del artista. Es decir: éste tiene la opción de reflejar la realidad, pero también de transformarla. Es en este sentido que Tatarkiewicz presenta como una idea innovadora propia de nuestro momento que el arte no imita la realidad, sino que la estudia (2002: 314).

Aunque contemporánea, esta idea remonta su origen a artistas como Piero della Francesca y Leonardo. Otra idea que se despliega plenamente en nuestros tiem-

pos pero que se prefiguraba desde la Modernidad —en este caso con Emanuel Tesauro, en el s. XVII—, es la consideración de que las obras de arte no son imitaciones sino que constituyen símbolos de la realidad.

Dejemos ya el término imitación para entrar al de realismo, para continuar acotando el concepto de apariencia en el campo de las artes visuales. De acuerdo con Tatarkiewicz, fue a mediados del siglo XIX que la reflexión acerca de los vínculos existentes entre el arte y la realidad vivió uno de sus momentos de mayor interés. En efecto, durante dicho periodo los pensadores y artistas tomaron partido por una de dos ideas: la primera sostenía que el arte arrancaba de la realidad, en tanto que la segunda proponía su mutua independencia.

Vischer —uno de los adeptos de la primera idea— planteaba que el arte no imitaba a la naturaleza pues su propósito es *crear* belleza y alcanzar aquello que no existe en la realidad. Champfleury —partidario de la segunda— señalaba que el arte imita la realidad y al hacerlo la valora y explica, dado que el arte no sólo pretende la belleza y la perfección de la forma. Champfleury, adalid del realismo, sostuvo que la belleza del arte es una belleza reflejada cuyo origen es la realidad.

El debate en torno al realismo en el campo general de las artes representa uno de los momentos más relevantes en la Historia del arte en la medida que supuso la confluencia del pensamiento científico en autores como Taine y Zolá.

Cabe recordar que el primero desarrolló la idea de que el medio ambiente es determinante en la manera como el artista elige y trata los temas de su obra, mientras que Zolá consideró que los estudios biológicos de la época (especialmente los relativos a la Genética) deberían ser el sustento de la obra artística, lo cual llevó a la práctica en su trabajo literario. Haciendo eco de las ideas anteriores, Coubert postularía que la pintura es un arte concreto, por lo que sólo debería presentar objetos reales, dejando fuera toda abstracción.

Pero nuevas visiones se abrían paso en el espacio de tensión que significaba tomar parte por la sola *imitación* de la realidad y la *creación* a partir de la realidad. Es en las artes visuales donde puede seguirse con claridad cómo la producción artística se alejó gradualmente del realismo. En efecto, son los impresionistas quienes

nos muestran la manera como su inclinación “realista” se plasma en cuadros que agregan a la realidad objetiva una segunda realidad, ésta inasible y subjetiva. Tal aporte expande significa el advenimiento de un realismo expandido que deja atrás la perspectiva tradicional. Creadores como Rodin permiten ver cómo se proyecta este concepto hacia el arte contemporáneo.

En efecto, Rodin se sometió a la realidad en la teoría y la práctica, pero lo hizo con la convicción de que el artista no puede imitarla pasivamente sino que está obligado a poner un acento en el espíritu como componente de la naturaleza. De acuerdo con la visión de Rodin, el artista acentúa, interpreta, integra, profundiza.

En esta misma línea, cubistas como Gleizes y Metzinger proponían los objetos no sólo como los perciben los ojos: mostraban también su contenido. Trabajar a partir de este principio implicaba —como se ve— una reconstrucción de las cosas.

Jorge Santayana señala que el arte extrae temas, modelos, objetos y formas de la realidad, pero las sitúa en estructuras propias. Susanne Langer, por su parte, concluye que el arte únicamente extrae estructuras de la realidad, y Helvy y Ekman destacan que el arte hace uso de la realidad pero la modifica.

Paralelamente, durante el tránsito del siglo XIX al XX surgió una idea más radical acerca de la relación del arte y la realidad. Se trata de pensar que el arte no *debería* tener vínculo con ésta pues el arte se interesa por las formas y ellas no se encuentran en el mundo real. Clive Bell y S. I. Witkiewicz, exponentes de estas ideas, demandaron un arte abstracto, libre de elementos realistas. Otro antirrealista fue Osborne, quien puntualizó que el arte utiliza modelos de la realidad, pero no debe perecerse a ella.

En años más recientes, Huelén y Holz señalan que el arte ha venido dejando de ser imitativo. De hecho, Tatarkiewicz observa que una característica distintiva de nuestra época es que los artistas no asumen su trabajo como una imitación de la realidad, no se proponen operar en torno a la imitación en el sentido de copiar la apariencia de las cosas: la realidad se contempla a través del arte.

1.2.3 Adolf von Hildebrand

La apariencia como problema artístico amerita ser revisada desde el ángulo de los creadores mismos. Para tocar este ángulo acudiremos a Adolf von Hildebrand, cuya reflexión sobre las relaciones del arte, la realidad y la apariencia resulta importante para nuestro trabajo, independientemente de que sus escritos no se consideren plenamente teóricos. Para nosotros es esencial que se trate de un productor que “escribe desde la perspectiva de su trabajo e, incluso, de su oficio” (HILDEBRAND, 1988: 11).

Al respecto, es fundamental destacar que Hildebrand contribuyó a robustecer el formalismo al hacer énfasis en la categoría de la forma, algo por lo demás propio de su momento histórico, así como de su contextura germana. Para algunos críticos, las ideas de Hildebrand se relacionan de un modo u otro con Kant.

Por otra parte, en los escritos de Hildebrand se ha visto un enfoque perceptualista que anticipa “una incipiente psicología de la percepción estética” (1988: 13). De acuerdo con este enfoque, el artista deberá plasmar en su obra la naturaleza según la percibe en una unidad que es artística. Nótese cómo el planteamiento de Hildebrand no propone plasmar la naturaleza “como es”, sino como se le *percibe*; de ahí que proponga subordinar la técnica y el material a la expresión de la forma.

En sus escritos, Hildebrand postula tres tipos de formas:

- Forma real (*Deseinform*);
- Forma aparente (*Erscheinungsform*); y
- Forma activa.

La forma real consiste en la forma propia del objeto, es poco aprehensible al sujeto-observador y constituye aquel factor de la apariencia que sólo depende del objeto. Nuestro autor aclara que

Cuando desarrollamos las representaciones de movimiento y con ellas, la línea de contornos, conseguimos además atribuir una forma a las cosas, al margen del cambio de la apariencia. La reconocemos como aquel factor de la apariencia que sólo depende del objeto. A la forma abstraída, obtenida en parte directamente de/por medio del movimiento y en parte de la apariencia, la llamaremos **forma real** del objeto.

La forma aparente se aprehende mediante la visión y está condicionada por el contexto en que tiene lugar el acto de ver. La forma aparente da paso de manera inmediata a la forma activa, llamada así porque provoca al sujeto-observador sensaciones de espacio y movimiento e incluso sentimientos; su efecto es psicológico por ser claramente mental, imaginaria, no virtual. La forma es activa según la función de la expresión.

De acuerdo con Hildebrand, la forma real queda relegada a la activa porque los sujetos no podemos acceder fácilmente a la forma real —definida como propia del objeto y poco aprehensible. Es así como la forma activa *sustituye* a la real en las representaciones artísticas, induciendo la mirada, exigiendo determinada actitud por parte del espectador y provocando en éste “la forma aparente” (1988: 15).

No obstante la diferencia descrita arriba, para nuestro artista no hay conflicto entre la forma real y la forma activa: la primera se supone (está *implícita*), la segunda es el modo como se muestra (es *explícita*). La forma activa conduce al terreno de la ilusión visual y la obra artística es producto de una forma activa.

Según Hildebrand, la obra de arte es representativa, imaginada. El carácter productivo de la obra se pone de manifiesto frente al puramente reproductivo, por eso la representación artística de la naturaleza se consigue afirmando el carácter independiente e ideal de la obra. La forma en la obra de arte significa, pues, aquello que parece, diferenciándose de la naturaleza: “...el muchacho con mentón vigoroso puede ser [en realidad] una persona débil...” (1988: 16).

Nuestro autor apunta que el arte no engaña con respecto a su esencia: es una ilusión. Cuando un afán “realista” se empeña en hacer desaparecer el límite entre realidad y apariencia, fracasa la empresa artística. Hildebrand considera que los trabajos que pretenden borrar el límite entre realidad y apariencia son una tosqueza propia del género de las figuras de cera. Asimismo, para él no debe permitirse que lo real penetre en la escultura o la arquitectura (recordemos que fue escultor y arquitecto), pues debe subsistir la diferencia entre espacio *real* y espacio *ideal*. Ambas expresiones —señala— deben crear un espacio para el ojo, una unidad que no es casual sino conferida por la forma, lo cual no sucede en la naturaleza.

Para nosotros es relevante que Hildebrand destaque la apariencia como un elemento fundamental del arte. De ésta —señala— se sigue que un mismo objeto puede ser representado de muy distintos modos (1988: 21) lo que plantea el problema de responder si todos ellos poseen el mismo valor. Escribe:

...si contraponemos el objeto o su representación espacial a la apariencia variable que de él podemos obtener, todas las apariencias equivalen, simplemente a imágenes expresivas de nuestra representación espacial. Y el valor de la apariencia se mide según la fuerza expresiva que posee en cuanto imagen de la representación espacial (1988: 22).

Hildebrand concluye que las distintas apariencias de un objeto no lo ofrecen jamás en sí mismo. En la vida cotidiana sólo se extraen de la forma aparente unos cuantos puntos de apoyo, pero la relación del artista con la forma aparente debe tener en cuenta lo que ésta tiene y lo que le hace falta añadir para representar una imagen clara. Por eso plantea que el artista no debe entraparse en lo aparente.

1.2.4 El simulacro

En nuestra opinión, una de las estaciones de llegada de la apariencia es el simulacro, tendencia que constituye una de las problemáticas actuales más interesantes tanto en el ámbito artístico como fuera de éste. Su estatus de problema, así como la proyección que tiene sobre el pensamiento artístico contemporáneo nos mueven a reflexionar en nuestra propuesta plástica también desde este escenario.

Baudrillard escribe que “simular es fingir tener lo que no que se tiene” (BAUDRILLARD, 1978). Este fingir cuestiona la diferencia entre lo “verdadero” y lo “falso”, así como entre lo “real” y lo imaginario”. La omnipresencia de los medios masivos de comunicación pone en primer plano la discusión sobre el simulacro. Foster señala que

...paralelamente a los antiguos regímenes de la vigilancia disciplinaria y los espectáculos en los medios de comunicación, la simulación de los acontecimientos es una forma importante de disuasión hoy en día, pues ¿cómo puede uno intervenir en los acontecimientos cuando son simulados o reemplazados por pseudoacontecimientos? En este sentido las imágenes simulacrales pueden mejorar las representaciones ideológicas (2001: 106-107).

Deleuze distingue la copia del simulacro: en la copia subsiste el criterio de semejanza y la produce el modelo, que se asume como original; en el simulacro se po-

ne en tela de juicio la noción de copia y de modelo: no existe criterio de semejanza de modo que la simulación puede producir un efecto representacional sin una conexión referencial con el mundo, como ocurre en la Imagen 37 (FOSTER, 2001: 105).

Baudrillard plantea que el simulacro libera al significante de su significado y de su referente. Es así como una imagen suplanta *lo real* por *los signos de lo real*, de suerte que carece de nexos con la realidad y es su propio y puro simulacro. En nuestra opinión, este hecho es paradójico pues ¿no sigue existiendo un lazo con la realidad en base a su ausencia y en sustitución de la misma?



Imagen 37

Mónica Castillo, *Modelo para autorretrato III*, 1997
(Escultura mexicana, 2001)

Krauss explica el simulacro en los siguientes términos:

La metáfora cristiana retoma (*sic*) esta distinción [entre copia y simulacro]: Dios creo al hombre a su imagen y semejanza y, por lo tanto, en origen, el hombre era una copia verdadera. Tras caer en el pecado, este parecido interior con Dios se rompió y el hombre se convirtió en una copia falsa, en un simulacro" (FOSTER, 2002: 225).

El simulacro nace en el arte en los años sesenta con el Pop Art, en especial con la obra de Warhol, cuyas imágenes no provienen de la realidad sino de imágenes procesadas en el marco de la industria de consumo. Esta circunstancia significa que las imágenes de Warhol carecen de conexión con los referentes "originales".

Más tarde, a mediados de los ochenta aparecen el Neo-op y la escultura de bienes de consumo, manifestaciones que surgen del arte apropiacionista, llamado así por partir de la *apropiación* de objetos de consumo. Precisamente esta poética sitúa a las dos tendencias en los parámetros del simulacro. Cabe agregar que ambas ironizan respecto a su propia tradición.

De acuerdo con Foster, Jeff Koons y Haim Steinbach, escultores de bienes de consumo, parecían colapsar por igual las bellas artes y los bienes de consumo planteando la obra de arte como objeto de consumo, de cambio o exposición, y al

objeto de consumo como pieza artística. Una reflexión que aventuramos es si no los objetos producidos industrialmente y que después son manipulados a través de la publicidad, crean “su” propia realidad al margen de los hechos concretos. Es decir, nos preguntamos si no el simulacro es una nota distintiva de la sociedad de consumo y, en este sentido, del mundo contemporáneo.

Caso singular es el del hiperrealismo pues si bien es tentador ubicarlo en el simulacro por su obvio ilusionismo, un autor como Foster señala que

...en su elaboración de la ilusión, el hiperrealismo invita al espectador a deleitarse casi esquizofrénicamente en sus superficies, mientras que en su desenmascaramiento de la ilusión, el arte apropiacionista pide al espectador que mire a través de sus superficies críticamente... (2001: 149).

Nosotros nos inclinamos a pensar que si en el simulacro se da una tensión entre la realidad y la falsa copia, entonces obras escultóricas como las de John de Andrea y Duane Hanson, las cuales parecen sustituir la realidad, son simulacrales. Incluso tenemos en cuenta la postura de Baudrillard (1977: 16-17, 22) en el sentido de que las manifestaciones que se insertan en el uso del simulacro plantean una desilusión estética.

1.2.4.1 Lo artístico

A continuación nos detendremos un momento en algunos de los artistas que tienen obra escultórica producida bajo los parámetros del simulacro con el propósito de trazar algunas líneas que conectan con nuestra propuesta en algún sentido.

- o Andy Warhol (1936-1986)

Andy Warhol es el máximo representante del Pop Art. Su trabajo se distingue por la fabricación de bienes de consumo, tanto en la industria del espectáculo como para los grandes almacenes “con la actitud neutral, distanciada y fría de un realista moderno” (BOCOLA, 1999: 439).

En 1964 presenta en la Stable Gallery varias esculturas de cajas, las cuales se insertan en el simulacro pues no se trata de cajas adquiridas. Según Trwin Coppelstone, Warhol, su asistente y un grupo de carpinteros hicieron más de 400 cajas de madera, sobre las que serigrafiaron los diseños de los productos *Brillo*, *Del*

Monte, Ketchup Heinz, Kellogg's y Campbell, entre otros. “No se estaban exhibiendo productos ‘ya hechos’ sino esculturas que, cualquiera que fuera el valor que se les otorgara, eran válidas como un caballo o un desnudo realizados en bronce o piedra” (COPPELSTONE, 1997: 54).

De aquella exposición destacan los distintos embalajes de las cajas de *Brillo*. Danto los considera el ejemplo más famoso de su estética, ya que plantea el problema de los objetos indiscernibles. Y el análisis conceptual de los objetos indiscernibles —como señala Francisca Pérez Carreño— es el modo en el que la Filosofía moderna plantea el problema del Ser y la Apariencia abordado por Platón.

La apariencia había sido el reino del arte desde que Platón identificara la mimesis como el principio que lo regía y, de ese modo, planteará el problema de la posibilidad o imposibilidad de diferenciarlo del ámbito de lo real. El que Danto, denomina “dilema de Eurípides” consiste precisamente en que el arte debe al tiempo que persigue la mimesis del mundo real, distinguirse a sí mismo como no real, o se confundiría con la propia realidad, negando su existencia. Así pues, el naturalismo en arte es, por un lado, producto de la ley mimética que le es inherente, pero, por otro, lo aleja de su propia naturaleza, opuesta a la de lo real (DANTO, 2005: 15).

Danto refiere de modo contundente cómo las cajas de *Brillo* son arte, mientras los paquetes de *Brillo*, diseñados por Harvey no lo son, pese a tener una similitud que los hace indiscernibles. Ser una obra de arte “implica la



Imagen 38
Varias esculturas de cajas.
(Copellstone, 1984)



Imagen 39
Warhol en la Stable Gallery.
(Danto, 2005)

existencia de una interpretación crítica que relaciona el significado de una obra con el modo en que está encarnado en el objeto físico que es su vehículo” (2005: 34). Al respecto, nos parece oportuno recordar cómo una vez que la producción en serie y el consumo diferencial del arte penetraron en lo artístico, la diferencia entre las formas “superiores” e “inferiores” se desdibujó (FOSTER, 2001: 110).

Pero decíamos que Danto considera las cajas de *Brillo* como la propuesta más sobresaliente de Warhol, y esto en vista de que ponía de manifiesto la significatividad específica del arte.

En efecto, el diseño de los empaques de *Brillo* había sido realizado apenas tres años atrás (1961) por James Harvey, a quien se celebraba como un prometedor artista del expresionismo abstracto. El *New York Times* lo dijo de él que era un joven talento “que calentaría los motores del *Action-painting*”(DANTO, 2005: 26). Danto señala que la obra de Warhol perfilaba que la definición de arte tendría que ser más abstracta de lo que nadie se había imaginado, pues el concepto de arte posee una lógica diferente a lógica de otros conceptos. La obra de arte —apunta nuestro autor— se distingue por *ser* sobre algo y *encarnar* su significado.

En este caso, Danto señala que el diseño de Harvey muestra metafóricamente la suciedad recién limpiada, que deja paso a la pureza, transmitiendo con entusiasmo una obra de oratoria visual realizada para persuadir y consumir; mas Warhol, expresa una visión del mundo cotidiano como estéticamente bello.

- Jeff Koons (1955)

Jeff Koons se inserta en la escultura de bienes de consumo —tendencia ubicada como *posapropiacionista* por Eleanor Heartney (GUASCH, 2000: 393). Como tal, se vale de la simulación para distanciarse del arte tradicional, del mundo de los productos de consumo, de la mercancía y del comercio del arte.

Los posapropiacionistas no sólo imitan la apariencia de los objetos producidos industrialmente, también intentan reproducir el poder de seducción de los objetos de consumo, colapsando a la par lo artístico y la cultura del consumo. Foster observa que parecería que el tema de la escultura posapropiacionista es el fetichismo de los bienes de consumo (2001: 110).

Koons, plantea Guasch, se apropia de los dominios que poseen un alto grado de ficción, consume la materialidad de una determinada ficción como las porcelanas y trabajos en acero inoxidable (2000: 396). En particular la obra realizada con aspiradoras suscita un efecto intenso de simulacro pues “no parecen reales, sino hiper-

reales. Son prístinas, se presentan serialmente, habitando un universo extrañamente parecido al original, donde las cosas parecen duplicadas por su escenario” (2000: 396).

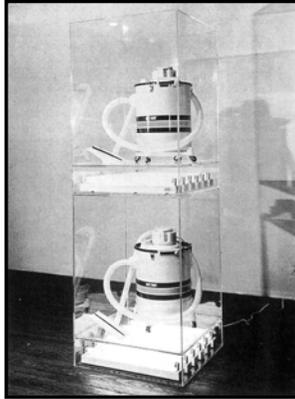


Imagen 40
Jeff Koons, *Nuevo doble expositor mojado/seco Shelton*, 1981.
(Foster, 2001)



Imagen 41
Jeff Koons, *Three Balls 50/50*, 1985.
De la serie Equilibrium.
(Guasch, 2003)

o **Escultores hiperrealistas**

John de Andrea y Duane Hanson son los escultores representativos del Hiperrealismo cultivado durante los años sesenta y setenta. Sus esculturas, según Bocola, pueden “clasificarse bajo el tema fundamental del realismo moderno: la ambigüedad de lo real”, puesto que frente a éstas el receptor experimenta la duda de si están vivas o no, de si son realidad o ficción (1999: 465). Véase cómo este caso es semejante al de las palomas *reales* que picoteaban las uvas *pintadas* por Zeuxis.

Al respecto no está de más recordar que se cuenta que en la O. K. Harris Gallery de Nueva York, un hombre desnudo se introdujo de contrabando entre las obras de Jonh de Andrea.

o John de Andrea (1941)

“La obra es naturalmente una ilusión. Una pieza artística producto de una técnica. La realidad no existe tal y como la pensamos, pero la experiencia que tiene lugar entre escultura y observador es una realidad”, escribe de Andrea acerca de su

propio trabajo. Es decir, acepta abiertamente el carácter ilusorio de su obra, como resultado de una indefinición de la realidad misma.

De igual modo, el escultor reconoce que el material que emplea no se presta a ningún valor expresivo o a un deleite artístico elevado (SAGER, 1981: 116). Él utiliza, como se sabe, moldes en poliéster y fibra de vidrio, y persigue la reproducción de texturas hasta en las zonas más íntimas. Flynn señala que de Andrea “se concentra en el modelo desnudo para reproducirlo en toda precisa especificidad como proyecto en y de sí mismo” (FLYNN, 2002: 156).



Imagen 42
John de Andrea, Sin título, 1997.
(Guasch, 2003)



Imagen 43
John de Andrea, Arden Anderson & Nora Murphy, 1972
(Sager, 1981)

o Duane Hanson (1925-1995)

Hanson también parte de vaciados de cuerpos humanos a tamaño natural con poliéster y fibra de vidrio. Sager menciona que el proceso de trabajo de Hanson consiste en hacer el vaciado en yeso de sus modelos, después vierte poliéster y fibra de vidrio a los moldes enseguida ensambla los miembros aislados y concluye pintando las piezas y vistiéndolas con ropas usadas.

El propio Sager cita declaraciones de Hanson acerca de su obra:

Ahora comprendo —revela el escultor— que mis obras más afortunadas son menos temáticas e ideográficas, más temáticas e ideográficas, más naturalistas e ilusionistas, lo que produce en el observador un determinado shock, una crítica perpleja y una fuerte reacción psíquica. Mi trabajo actual es más detallista: incluye pestañas, piel, nervios pigmentarios, venas, partes de pelo, cardenales en las piernas, etc. Prefiero los temas que se ocupan de lo coti-

diano, los lugares comunes, lo frecuentemente estúpido, vacío o grotesco; reflejar sobre todo la auténtica, en mi opinión, realidad vital en las imperfecciones de las personas en un mundo complejo, inextricable e imperfecto. Como cultivador del realismo, los cuerpos idealizados o los tipos agradables —que también existen aunque en mínima cantidad— no me interesan. Espero lograr con mis trabajos un realismo concreto y robusto, que exprese en algún grado, la fascinante idiosincrasia de nuestra época.

Una pregunta difícil es la relación que existe entre la objetividad de los cuerpos verdaderos y la de mis esculturas. La corporeidad de las personas concretas sirve de prototipo a las esculturas; es el trabajo más original o conceptual que nunca se copia íntegramente (además de inoportuno sería imposible), sino que se transforma; más bien es una versión sintética del original. La obra concreta se perfila como manifestación duradera del original, se solidifica y se acentúa. Si se trata por ejemplo de un tema crítico-social, la metodología técnica para conseguir este objetivo puede consistir en manipular el tamaño de la figura corporal, la postura, la indumentaria, el tratamiento del detalle, la pintura independiente de los sectores..., hasta alcanzar el objetivo con todas estas condiciones. Realidad e ilusión son completamente diferentes, pero se las obliga a parecer muy semejantes cuando se manejan todos esos detalles de forma que aludan a la totalidad. De este modo, el observador descubre el engaño, pero se pregunta cómo se le engañó. Si logra responder a esto, se dará cuenta de que el artista ha resuelto el problema desde el principio con la elección del tema, la composición, la indumentaria y la observación del detalle, porque se preocupa más por esas relaciones sutiles dentro de la obra, que por intentar copiarlas de la realidad (1981: 207).



Imagen 44
Duan Hanson, *Artista*, 1971.
(Sager, 1981)



Imagen 45
Duan Hanson, *Ambiente hiperrealista*, 1972.
(Fiz, 2001)

Es de suma aportación para esta investigación lo que Filostrato observa: que estamos inclinados por naturaleza a la imitación y que la imitación se da por partida doble, por un lado se puede producir con manos y mente, y por otro se puede generar parecido tan sólo con la mente.

Con la idea de que la mente del espectador participa de la imitación se formó una nueva idea del arte, en donde se sugiere lo que no se muestra. La expectativa y la predisposición con un mínimo estímulo producen una ilusión.

El incluir a Tatarkiewicz, en el presente estudio ha sido por su aportación de su obra en torno al concepto de mimesis ya que explica como ha sido su evolución desde su utilización ritual, copia de la apariencia de las cosas, creada a nivel de la ilusión, imitación contra imaginación, imitación diferente de copiar, hasta el tópico de que el arte estudia la realidad no la imita, y la creación de símbolos de la realidad por parte de la obra de arte.

El concepto del realismo ha evolucionado, desde el siglo XIX a nuestros días, de no imitativa o mimética, por no ser tema de arte, con el objeto de la creación de belleza que no existe en la realidad. Otra idea es que la mimesis si puede ser usada ya que valora y explica a la realidad. La belleza del arte es una belleza reflejada con origen en la realidad. En la literatura el naturalismo fue una investigación de la realidad. Las artes visuales, fueron pioneras en la nueva interpretación del arte y su relación con la realidad. La teoría del arte se fue alejando gradualmente del realismo. Tatarkiewicz, señala que en nuestra época no se acepta la imitación en el sentido de copiar la apariencia de las cosas.

Es relevante para nosotros que Hildebran, presente su trabajo como una referencia a la relación de la forma con la apariencia y sus consecuencias para la representación artística.

Consideramos que el simulacro es una particular forma de apariencia, pues si como lo ha señalado Baudrillard, “simular es fingir tener lo que no se tiene”, este fingir cuestiona la diferencia entre lo verdadero y falso así como de lo real e imaginario. Ejemplificado con objetos escultóricos de diferentes artistas.

Capítulo 2

Otros universos miméticos *productores y generadores de apariencias*

Después de habernos acercado a la apariencia como problema perceptual y estético a lo largo del Capítulo 1, dedicaremos las siguientes páginas a la revisión del tema desde una perspectiva sociocultural. Consideramos que esta aproximación también contribuye a situarnos en el tema de nuestro trabajo plástico.

Así pues, es necesario concebir la apariencia como un fenómeno actual que se expresa a través de varias maneras. El que esto ocurra pone de manifiesto cómo los seres humanos articulamos comportamientos, ideas y formas de comprender el mundo poniéndola en juego; y cómo llega a representar un parámetro para diferenciar la realidad de la ficción, la imagen del ser. Dicho en una frase: condiciona nuestra noción de realidad.

Es posible que la sociedad occidental contemporánea viva una situación inédita en la Historia respecto a la apariencia, ya que el desarrollo de nuevos materiales empleados en la decoración, el vestido y los objetos cotidianos ha multiplicado las formas y efectos de la apariencia.

Sobre este punto, cabe señalar que se trata de materiales que carecen de identidad, pues no son lo que parecen. Piénsese en objetos de plástico que semejan vidrio. Como es fácil constatar, esta situación —propia de la sociedad actual, como dijimos— ha cambiado nuestra relación con los objetos cotidianos e incluso con las obras artísticas. La escultura, por ejemplo, ha acogido con gran interés los materiales volumétricos más diversos. Nuestra propuesta forma parte de esta apertura, como se verá en el siguiente Capítulo 3.

Pero no sólo los materiales a que nos referimos conducen a una reconceptualización de la apariencia, es también la emergencia de nuevas técnicas empleadas para la representación de la realidad o la creación de realidades alternas. Si consideramos la holografía, la clonación, la realidad virtual, los mass media, los museos de cera y otras “fortalezas de la soledad”, como el modelismo y las reconstrucciones, nos encontramos frente a una serie de rutas que pasan por el tema de la apariencia y que, en ese sentido, nos proponen una nueva relación con ésta y con la verdad.

Al momento de escribir esta tesis —y hasta donde hemos investigado— algunas de dichas técnicas no se emplean en la producción artística, pero es previsible que ocurrirá de un modo u otro en el futuro cercano por la seducción que ejercen y las posibilidades creativas que anticipan.

Justamente por su relación con la apariencia y la manera en que influyen sobre nuestra concepción de lo real, trataremos brevemente algunas de estos “universos miméticos, productores y generadores de apariencias.

2.1 Copias absolutas: Museos de cera y reconstrucciones

De acuerdo con Eco (1999: 16), son copias absolutas y reconstrucciones las reproducciones a escala natural de 1:1. En general, los museos de cera y las reconstrucciones, ya sean antropológicas, de castillos, palacios o de ciudades marinas y junglas artificiales, corresponden a dicha escala.

Aunque en los museos de cera y las reconstrucciones subyace el entendido de que se está frente a una reproducción, se juega también con el desafío de conseguir una copia más real que el modelo. En este sentido, los museos de cera y las reconstrucciones reflejan una preocupación por copiar lo real de manera fidedigna, pero nos atrevemos a decir que van más allá: en las copias absolutas la apariencia juega un papel fundamental pues en ella estriba lograr que algo falso sea aceptado como verdadero.

Al preguntarse por qué la sociedad actual genera el tipo de copias que se presentan en el museo de cera o se traducen en reconstrucciones, Eco se responde que existen al menos tres razones (1999: 16-45):

- Un gusto por conservar, celebrar y conocer el pasado;
- Una filosofía de la inmortalidad como duplicación; y
- Un recurso para conseguir reafirmación.

Al responder la misma cuestión desde la perspectiva de los Estados Unidos de América —en cuya cultura Eco encuentra una obsesión por el realismo—, señala que el museo de cera y las reproducciones representan:

- Una búsqueda de la gloria mediante la reproducción del pasado europeo;

- Una manera de legitimar el deseo de lucro;
- Una forma de redimir el exterminio de los pueblos originarios de Norteamérica.
- Un recurso para expiar la destrucción de la naturaleza planetaria que ha significado su expansión imperialista.

En *La estrategia de la ilusión*, nuestro autor señala que su libro fue motivado por la idea de ir “en busca de los casos en los que la imaginación norteamericana quiere la cosa verdadera y para ello debe realizar lo falso absoluto”; es decir, donde el límite entre juego e ilusión se confunden, donde la mentira se goza en una situación de *horror vacui* (1999: 17).

En opinión de Eco, la intención que se concreta en las piezas del museo de cera y en las reconstrucciones remite a diferentes expresiones, entre las que se cuentan:

- Las figuras de cera neoclásicas del Museo de la Specola de Florencia;
- Los pesebres napolitanos;
- La escultura policroma de los ayuntamientos e iglesias alemanas; y
- Las figuras sepulcrales del medioevo flamenco-borgoñón.

Los museos de cera y las reconstrucciones —llamados metafóricamente “Fortalezas de la Soledad” por Eco, en referencia a la historieta de Superman—, no son los únicos que el autor considera como fortalezas de recuerdos, también incluye las colecciones de maravillas fútiles. Es significativa la denominación de “Fortalezas de la Soledad” porque alude al lugar donde Superman se resguarda para venerar sus recuerdos: lo sucedido en su vida está registrado en la Fortaleza de la Soledad en forma de piezas originales miniaturizadas.

El estudio de Eco descubre cómo es en los Estados Unidos donde se encuentra la mayor cantidad de museos de cera del mundo y donde las reconstrucciones alcanzan una especie de clímax por su cantidad y extravagancia.

Respecto a los museos de cera, cita que tan solo en Los Angeles se encuentran los museos “Hollywood Boulevard”, “Movieland Wax Museum” y el “Palace of Living Arts”, aunque también hay museos de cera en Nueva Orleans, Florida, Ten-

nessee, Gatlinburg, Atlantic City, Nueva Jersey, Colorado y Chicago, entre muchas otras ciudades. Esta abundancia de museos contrasta con Europa, donde los recintos de este tipo son escasos, amén de que —según Eco—son elementos desdeñables del paisaje urbano y muestran ambientaciones tímidas.

Por otra parte, y también a diferencia de lo que ocurre en Europa, en Estados Unidos los museos de cera se ostentan como atractivos turísticos de cierta relevancia. De hecho, figuran en las promociones que pueden encontrarse en los hoteles. En México sucede algo similar en las ciudades de México, Guadalajara, Tijuana y Veracruz, donde existen museos de cera al momento de escribir esta tesis.

¿Qué ilusión y apariencia ofrecen los museos de cera? Por un lado, en ellos se ponen en práctica hábiles juegos de ángulos y perspectivas, a veces subrayadas con espejos que también cumplen la función de incorporar al espectador a la escena. Por otro, exponen una noción “democratizadora” de la realidad histórica, pues personajes históricos relevantes son tratados de igual forma que los ficticios, pues se obvia la distinción entre el mundo real y los mundos posibles. Eco observa que “al final de nuestro recorrido [por el museo de cera] nuestros sentidos se encontrarán, también, sobrecargados de modo acrítico: Lincoln y el doctor Fausto, han sido reconstruidos en el mismo estilo de realismo socialista chino, y Pulgarcito y Fidel Castro, pertenecen definitivamente a la misma zona ontológica (1999: 23).

¿Ocurre esto en los museos de cera de la ciudad México? Sí: en el “Museo de Cera de la Ciudad de México” se exhibe una “Gioconda” en tercera dimensión, de cuerpo entero, sentada en una silla, mientras Leonardo se encuentra frente al caballete. Ha terminado ya de pintar a la mujer.

La escena anterior se encuentra también en el “Palace of Living Arts”. Eco dice que



Imagen 46
La Gioconda y Leonardo
Museo de cera de la Ciudad de México

un ofrecimiento de dicho museo es reproducir en tres dimensiones y a tamaño natural, grandes obras de la pintura.

Con ironía propone que en un momento dado el Palace sustituye y mejora a la National Gallery o al Museo del Prado, salvo por el hecho de que las reproducciones en cera de los cuadros que se recrean son malas copias. Para Eco esto no es fortuito: se trata de hacer creer que la reproducción de la escena superan a lo real.

Un recinto relacionado con el “Museo de Cera de la Ciudad de México” es el “Museo Ripley’s”. La relación no se da porque el “Museo Ripley’s” presente piezas de cera sino porque, como aquel museo, se vincula con el tema de la apariencia. Lo relevante para nuestra investigación es que los objetos de la colección Ripley son copias perfectas, no objetos reales.

En efecto, hasta 2005 se tenían registrados 26 museos Ripley’s en el mundo, lo que supone la existencia de 26 reproducciones idénticas. Sin embargo, este hecho resulta secundario en términos de la “filosofía” del museo ya que éste privilegia el efecto de la colección en el visitante por encima de cualquier otro factor. Podemos tomar las palabras de Eco: “todo parece verdadero y por consiguiente todo es verdadero; en cualquier caso es verdadero el hecho de que parezca verdadero, y damos por verdadero el objeto al que se asemeja” (1999: 24).

Un ejemplo característico de lo anterior es la “imagen humana más perfecta jamás creada”. Se trata de la escultura que Masakichi realizó a tamaño natural de sí mismo al saberse enfermo de tuberculosis para dársela a su prometida. “La escultura estaba realizada en piezas de madera entrelazadas, hábilmente detalladas y unidas. Anatómicamente correcta hasta el último detalle, incluía el pelo y las uñas de pies y manos del propio artista” (*GUÍA RIPLEY’S*, 2005: 26-27).

Por su parte, las reconstrucciones nos insertan en un ámbito mucho más amplio del que corresponde a las figuras escala 1:1; se trata de ambientaciones que reproducen espacios tan diversos como palacios, barcos, casas, junglas artificiales y ciudades marinas. De acuerdo con Eco, son paradigmas de este género el castillo de William Randolph, el hotel Madonna Inn, el Museo Paul Getty y museos etnológicos como el de Nueva York.

El castillo de Randolph o Castillo Citizen Kane, es una edificación realizada en la Colina de San Simeón, California, con materiales europeos auténticos. Su propietario hizo traer, ladrillo por ladrillo, palacios, abadías y conventos. El resultado fue una casa renacentista de piezas originales. Eco observa en esto la idea de que el presente es digno de vivir si es como el pasado. Nosotros señalamos que buscar una apariencia es lo que explica el esfuerzo de desmontar construcciones para rearmarlas fuera de su contexto, suponiendo que seguirán siendo las mismas, o serán asumidas *como* las mismas, aceptando por real una falsedad de principio.

Por su parte, el hotel Madonna Inn, en San Luis Obispo, California, se encuentra, erigido con la intención de asombrar a través de la falsificación de ambientes “vaporesos”, “exóticos”, “originales”. De acuerdo con Eco —a quien estamos—, es un lugar sin pretensiones artísticas ni alusivas a la historia, sino que manifiesta una necesidad de imitación ahí donde la riqueza carece de historia.

El Museo Paul Getty, localizado en Malibú, California, es obra de un hombre y mecenas culto y amante del arte que, pese a ello, sucumbió a la tentación de manipular el espacio cobijado en la idea de reconstruirlo. Efectivamente los arqueólogos del Paul Getty han desarrollado las reconstrucciones que ofrece el museo bajo la premisa de presentar al público cómo fue la “realidad” o como *pudo* haber sido.

Este afán abre una interrogante respecto a cómo recobrar el contacto con el pasado; es decir, respecto a si es válido reconstruirlo bajo el criterio de imaginar cómo fue. La interrogante cobra sentido en la tensión verdad-falsedad. En el Museo Getty, por ejemplo, las estatuas grecolatinas se muestran blancas, pero se presentan como modelos hipotéticos, mármoles policromados de las paredes del templo. Acerca de este museo, Eco señala que “el público, desorientado entre la reconstrucción más verdadera de lo verdadero y lo auténtico, corre el riesgo de perder las referencias y considerar como verdadero sólo lo exterior, y leer lo interior como una gran reunión de copias modernas” (1999: 40).³

3. En marzo de 2006 el periódico *Reforma* de la ciudad de México ofreció un artículo acerca de la construcción del Hotel Residencial Granduca, en Houston, que pretende reproducir el palacio italiano de seis pisos del Gran Duque Adalberto de Malatesta. El artículo incluye frases como la siguiente: “Se puede decir que un huéspedes de Granduca se sentirá como un miembro de la nobleza” (MIRANDA, 05.03.2006: 18).

Finalmente, del Museo de Nueva York, Eco destaca la vitrina que reproduce el salón de la casa de Mr. y Mrs. Harkens Flager (1906), que ya era una falsedad, pues aquel salón era a su vez la adaptación de una habitación del Palacio Ducal de Mantua (1999: 19, 63).

Para concluir este apartado citamos dos reflexiones de Eco en torno a la problemática de la apariencia en el contexto de la reproducción, que nos parecen fundamentales para avanzar en la caracterización del tema general en que se inserta nuestra producción plástica. La primera reflexión es que para comprender el pasado, lo mismo que el presente, se hace necesario tener a la vista algo que semeje de manera muy convincente al original; la segunda es que el conocimiento sólo puede ser icónico y tal iconismo tiene que ser absoluto.

La cera es un material que se ha empleado para la creación de obra escultórica desde hace mucho tiempo. Se cuenta con datos e imágenes que denotan cómo se ha usado con un gran verismo. La figura *écorchée* que presentamos en esta misma página data del siglo XVIII y es un modelo anatómico desarrollado a partir de las investigaciones llevadas a cabo por artistas y científicos (FLYNN, 1988: 71). Interesante también es el caso del modelo de cera del infante Jorge IV, ejemplo de sustitución del cuerpo real. Robert Huish señala que la reina Carlota convirtió en objeto de devoción dicha escultura (FLYNN, 1988: 17).

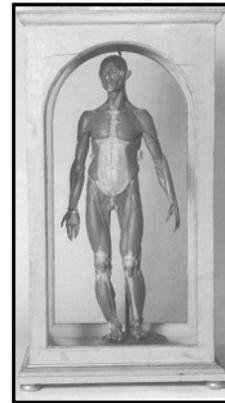


Imagen 47
Figura écorchée, s. XVIII.

La cera continúa siendo un material empleado en la escultura. En su manejo destacan Bruce Nauman, Kiki Smith y Robert Gober, a quienes nos referimos a continuación.

- o Bruce Nauman (1941)

Hay quienes hacen referencia a Nauman por utilizar su propio cuerpo como instrumento para explorar su identidad y el arte (RUHRBERG Y COLS, 2001: 548). Sus moldes de rodillas, brazos, orejas... ilustran estados condicionados o juegos de palabras de Duchamp. La preocupación por experimentar las fronteras del Yo lo

han llevado a experimentar con cera, látex y fibra de vidrio como extensiones de su cuerpo. La obra que presentamos a continuación *De la mano a la boca* se puede concebir como una representación fiel de la expresión característica o como irónico comentario de la vida del artista.

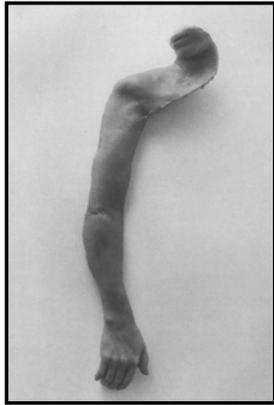


Imagen 48

Bruce Neumann, *De la mano a la boca*, 1969.
(Foster, 2001)

Foster ubica a Nauman en la tendencia que llama marcas indiciales e impulsos alegóricos, una de las líneas de la producción plástica de la década de los setentas.

Al respecto, Krauss encuentra una explicación en el orden semiótico del índice; esto es: una marca a modo de huella que establece su significado mediante una relación directa con su significante. El trabajo de Nauman dirige su atención hacia el arte corporal y la instalación por considerar como

fundamentación indicial del arte un cuerpo, un sitio, la presencia física. Foster señala que el arte de los setentas recurrió a la presencia muda de un acontecimiento sin codificar y propició la traslación a las marcas indiciales a causa de una crisis en la representación, a su vez resultado de los objetos seriales del minimalismo y las imágenes simulacrales del Pop. Foster apunta que “estos artistas [entre los que se cuenta Bauman] afrontaron un ‘trauma de la significación’ por un lado y por otra parte, una abstracción del referente”. Un ejemplo de marcación indicial según la expresa Nauman son los modelados de partes corporales (2001: 84-86).

- o Kiki Smith (1954)

Hay referencias que califican la escultura de esta artista como de perturbador realismo. Kiki Smith realiza obras modeladas en cera y a tamaño natural y sobre su superficie llega a dibujar venas y arterias. Se puede decir que su obra se centra en realidades desagradables, fluidos y secreciones, intentando subvertir las lecturas tradicionales del cuerpo femenino.

Smith expresa el dolor y costo de habitar una forma femenina atendiendo el modo en que la mujer contemporánea se ha alejado de su propio cuerpo. Pero además de valorar el cuerpo como un medio para experimentar el mundo, Smith lo advierte como un campo de batalla político, religioso y clínico. En los noventa sus desnudos giran en torno a la fragmentación física causada por violencia extrema. Declara: “acarreamos experiencias abusivas a lo largo de la vida que nos destruyen, nos humillan, pero que protegemos religiosamente”. Sus esculturas pueden considerarse “como una relectura, vulnerable en lo espiritual y en lo psíquico del feminismo de los setenta” (GUASCH, 2000: 521).



Imagen 49
Kiki Smith, *Tren*, 1993.
(El arte del siglo XX, 1999)



Imagen 50
Kiki Smith, *sin título*, 1991.
(El arte del siglo XX, 1999)

o Robert Gober (1954)

Después de una trayectoria de proponer objetos familiares y domésticos, hacia 1989 Gober comienza a trabajar con la geografía corporal. Propone fragmentos del cuerpo humano (una pierna, un torso, un vientre...), generalmente modelados en cera a la cual incorpora cabellos naturales.

Gober sitúa los fragmentos de sus cuerpos humanos a modo de cadáveres mutilados, de modo que su obra es un conjunto de metáforas densas y arraigadas que aluden a la exclusión, el aislamiento y la expulsión. Se trata de piezas de cerúleas que representan el conflicto con el cuerpo. Recordemos que nuestro escultor es un activista homosexual que, además lucha a favor de las minorías marginadas.

Posner sostiene que los fragmentos corporales de Gober muestran una cultura construida sobre la violencia y la exclusión a partir de la diferencia que provoca en el espectador miedo a la destrucción y a la muerte (GUASCH, 2000: 513).

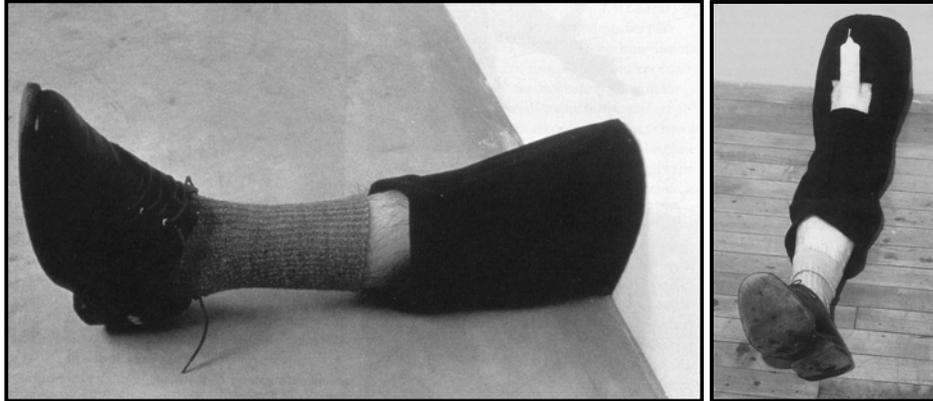


Imagen 51
Robert Gober, *sin título*, 1991.
(El arte del siglo XX, 1999)

Es importante mencionar que ocasionalmente, las obras de Gober incorporan componentes no “orgánicos”, como desagües de plástico, que aluden a los fluidos y las funciones operativas del cuerpo. Al ocuparse de dichas funciones, Gober ha contribuido —como Smith— a redirigir la atención más allá de las apariencias externas del cuerpo, conduciendo al espectador hacia preocupaciones viscerales.

A modo de cierre de esta técnica debemos subrayar que la cera, tradicionalmente asociada con un realismo extremo y señalada como un material bajo en la lista de las materias escultóricas, “se ha convertido en los artistas de finales del siglo XX en un poderoso medio para aludir a la transitoriedad del cuerpo humano” (FLYNN, 1988: 157).

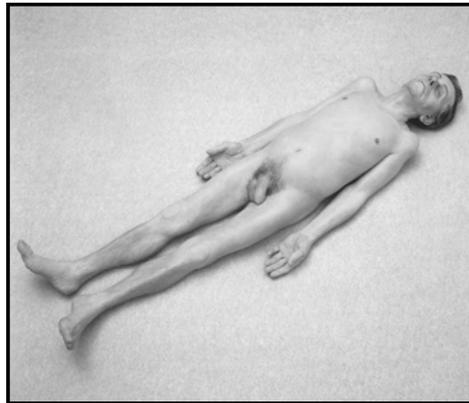
- Ron Mueck (1958)

Nos parece importante mencionar el trabajo de Ron Mueck porque representa una variación en el tratamiento de la escala que, no obstante, conserva el propósito de presentar como verosímil el motivo escultórico.

Mueck altera la escala 1:1, propia de la copia absoluta, para proponer otras relaciones. Por ejemplo, en *Padre muerto*, la escala es 1:2. Esta variación es nombrada *escala aberrante* por Michael Lafferty, quien señala respecto a la pieza:

¿Por qué esta escultura es tan perturbadora? Es el modelo de un cadáver, en realidad es el padre fallecido del artista, pero el impacto, lo que realmente sorprende al espectador cuando está en su presencia es la escala: en este caso, casi la mitad de su tamaño real, pues la figura a penas mide un metro. Esta escala es aberrante. A pesar de ser muy realista, la figura parece y es incorrecta: la pieza es desorientadora, desconcertante y antinatural. Esta combinación de hiperrealismo y escala aberrante es un recurso habitual del arte contemporáneo (DANTO Y COLS., 2005: 95).

Imagen 52
Ron Mueck, *Papá muerto*, 1969.
(Stremmell, 2004)



2.2. Holografía

La holografía es una forma de representación considerada como uno de los recursos que poseen una relación más singular con la realidad en el marco de la construcción de ilusiones porque permite percibir un objeto desde varios ángulos, como si tuviera una existencia tridimensional. Incluso en algunos hologramas se logra generar la impresión —nosotros diremos *apariencia*— de movimiento a partir de los movimientos de quien observa el holograma.

Creemos pertinente hablar de la holografía en esta tesis porque muestra otro cauce de la apariencia. Cabe citar a Eco al respecto: “para que una revocación sea creíble, tiene que ser absolutamente icónica, una copia verosímil, ilusoriamente ‘verdadera’ de la realidad representada” (1999: 14).

Asimismo, abrimos un espacio a este recurso porque, independientemente de la manera como nuestra visión se ha venido reeducando debido a la presencia de hologramas en los objetos cotidianos (de papel moneda a las etiquetas comerciales; de las identificaciones personales a calcomanías decorativas⁴), ha dado pie a técnicas de trabajo plástico.

La holografía, iniciada en 1947 por Dennis Gabor, consiste en una técnica que produce una imagen en una película; la imagen, llamada holograma, registra la información visual tridimensional (IOVINE, 1992: 1). Lola García sintetiza el proceso holográfico en los siguientes términos:

1. Se ilumina el objeto con un haz de luz láser;
2. Se coloca un soporte, como placa fotográfica o película, en el punto de intersección entre la luz directa del láser o lo reflejado por espejos planos (luz de referencia) y la luz que se ha reflejado en el objeto y cuya imagen se quiere registrar (luz del objeto).
3. Se graban las franjas de interferencia. (GARCÍA, www.quadernsdigitals.net)

En el ámbito artístico la holografía ha sido adoptada ya por varios productores. A continuación mencionamos a algunos de ellos:

⁴. Una aplicación importante de los hologramas es la elaboración de sellos de autenticidad, como el que llevan las piezas de Talavera poblana como protección contra la falsificación.

- Manuel Aguado

Las fuentes consultadas mencionan que Aguado es un representante de las vertientes más novedosas y sugerentes de las artes visuales, como la holografía y el espectrocolor. Este artista español integra hologramas a formas volumétricas de pequeñas esculturas, reforzando las dimensiones expresivas de la pieza.



Imagen 53
Manuel Aguado, *Autorretrato*.
(www.all-sa.com/manuelaguado)

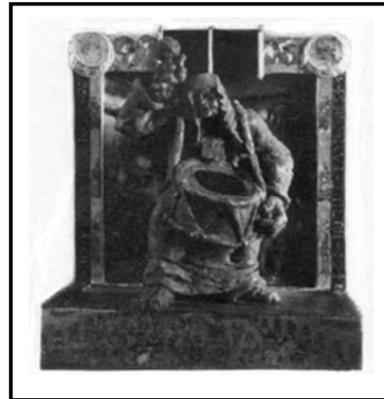


Imagen 54
Manuel Aguado, *sin título*.
(www.all-sa.com/manuelaguado)

- Mary Alton

Fundadora de la *Photon League*, Alton produce hologramas desde la segunda mitad de los años noventa; algunos de sus trabajos se encuentran en colecciones de Canadá, Estados Unidos y Europa. También ha exhibido obra en México; se trata de una suite de seis hologramas detrás de los cuales se proyecta un texto sobre las paredes y se ambienta con la música del compositor y performer Robert W. Stevenson.

- Bruce Evans

Evans es un artista multimedia que usa la holografía en conjunto con el audio, la fotografía y otros recursos electrónicos para crear instalaciones eclécticas. Por ejemplo, su obra *Puddle* consistió en una instalación interactiva que se acciona por el reflejo de una luz blanca holografiada bajo un pequeño recipiente con agua, el cual se halla rodeado por un marco de asfalto roto. Los elementos remiten a un bache callejero, lo cual se refuerza por los sonidos de una calle transitada.

Cuando el espectador se acerca a mirar el recipiente iluminado, aparece en éste el holograma de una rana. Simultáneamente, un sensor de movimiento detectará al espectador, accionando dígitos electrónicos que remplazarán los sonidos urbanos. Cuando el espectador se retira, la imagen desaparece, pero el sonido permanece.

- Laura Kikauka

Uno de sus trabajos, *The eternal nanosecond*, consiste en un autorretrato irónico y melancólico. La autora aparece sostenida por una estructura de acero bañada con agua perfumada, donde la imagen recuerda a un mártir que sufre. Eleva la sentimentalización de nuestra propia imagen a nuevas alturas, al parecer porque se encuentra enaltecida de esta manera para la eternidad.

Por su parte, *The fuckin robots* es un homenaje a la sexualidad humana. Steve Morgan, profesor del Ontario Collage of Art, describe el funcionamiento de la pieza con estas palabras:

Laura Kikauka y yo construimos una máquina sexual electro-mecánica sin ponernos de acuerdo en los detalles, salvo las dimensiones de los órganos conectables. Entonces juntamos esas dos máquinas para un performance público. La máquina masculina respondió a un campo magnético generado por los circuitos femeninos, incrementando el nivel de respiración y movimiento de sus coyunturas, mientras simultáneamente cargaba un capacitor eléctrico de orgasmo (www.sympatico.ca).

- Catherine Orfald

Formada en la pintura al óleo, Orfald se interesó —como era obvio— en el juego de luz y tiempo. De esta manera llegó a la holografía. Las fuentes dan cuenta de la pieza *La madre de nuestras canciones, la madre de nuestra completa semilla nos alumbra desde el principio* de 1992. El título, tomado de una canción de los indios kággaba, originarios de América del Sur, alude a su propio embarazo. La pieza es un tríptico de tres hologramas (Madre-Padre-Hijo) cuyos temas son la creación, la unidad y la fertilidad.

Tras el breve recuento anterior, queremos insistir en que los hologramas ocupan nuestro ámbito de investigación por abrir un abanico de posibilidades y recursos a

la producción plástica, especialmente en el campo de la tridimensionalidad, al cual pertenece la escultura. Lo singular de esta alternativa es que se trata de una tridimensionalidad que no se consigue mediante el volumen sino a través de la luz, de modo que es perceptual y no real. Esta situación, como se advierte, pone en crisis los conceptos tradicionales de lo matérico y, sin embargo, en ello radica la seducción que ejercen sobre el artista. La holografía, pues, es un recurso creador de apariencia.



Imagen 55
Laura Kikauka, *sin título*.
(www3.sympatico.ca)



Imagen 56
Catherine Orfald, *La madre de nuestras canciones...*, 1992.
(www3.sympatico.ca)

2.3 Cirugía estética

La cirugía estética, realiza implantes corporales que imitan o que copian no tan sólo partes del cuerpo humano, sino ideales de belleza o formas y aspectos socialmente aceptados. Esta subrama de la medicina, derivada de la cirugía plástica, modifica la apariencia humana a mucha mayor profundidad que los cosméticos, pues interviene el cuerpo.

De no ser el arte actual un fenómeno múltiple, relacionado con el resto de las actividades humanas y abiertamente trasgresor, es posible que este apartado diera la impresión de ser ajeno a cualquier reflexión sobre el arte. Pero no es así y menos aún para este trabajo, en el cual hemos venido citando las maneras como el ser humano construye apariencias.

En este sentido, no está de más precisar que la cirugía estética consiste en la intervención del cuerpo para adaptarlo a un requerimiento específico, resultado de la voluntad de la persona tratada. La motivación genérica que guía a quienes se someten a la cirugía estética es asemejarse a un patrón de belleza socialmente elaborado y aceptado, cuyo referente puede encontrarse inclusive en el arte.

Lorenzo Mir y Mir (1994: 26) menciona a Leonardo y a Della Porta como algunos de los artistas que definieron los valores actuales de la belleza. Al dividir el rostro en tres partes y adjudicar a esta división un concepto de armonía marcaron un canon de belleza humana que sigue presente en la cirugía estética.

Alan Gaynor (1988: 7) menciona que el deseo de ostentar más hermosura es tan antiguo como la especie humana. Observa que los pueblos establecidos en el Nilo cinco mil años a. de n. e. ya conocían cosméticos para proteger su piel. Por su parte, mujeres de la selva africana de la tribu Bantú, se aplican barro en el rostro y los egipcios crearon un comercio muy considerable de importación y exportación de maquillajes, perfumes y aceites. El *Papiro Evers*, fechado hacia el año 2000 a. de n. e. describe técnicas médicas, entre las cuales se incluye un procedimiento para el alisado de arrugas y cicatrices.

La mención de casos relacionados con la intervención sobre el rostro y el cuerpo para modificar su aspecto podría ser muy extensa y, de ser exhaustiva, no dejaría

a ningún pueblo fuera del recuento. Este hecho prueba en sí mismo la importancia de la apariencia en su sentido general.

Fue a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial que se desencadenó una revolución social en la actitud hacia la cirugía estética en aquellos países donde muchas personas resultaron afectadas en sus cuerpos. Lo que se buscaba entonces era una reparación lo más semejante posible al miembro lesionado. Hoy se admite que toda persona que desee cambiar su aspecto puede permitírselo sin vergüenza ni el desasosiego de parecer tan atractiva como sea posible. Bajo este marco, Mir y Mir (1994) señala que la cirugía estética es una cirugía del reciclaje.

En esta misma línea, cabe señalar que la intervención sobre el rostro o el cuerpo para obtener una nueva apariencia responde a hechos concretos como lograr aceptación. Investigaciones sobre el tema concluyen, por ejemplo, que a los niños que se considera bellos se les castiga menos y, al contrario, se les besa, mima y sonrío más que a los que se tienen por menos atractivos.

Ellen Berscheid analiza algunos de los factores de la importancia física en la sociedad actual sociedad:

Supongo que el aumento en la importancia del atractivo físico en la sociedad actual se debe en parte a nuestra creciente movilidad geográfica, así como a la concentración de nuestra población en grandes áreas urbanas. A causa de estos factores, la gente actualmente se relaciona más que antes con los otros en encuentros casuales. Por ejemplo se considera que el individuo de veinte años que ingresa en el mercado laboral cambiará de puesto de trabajo por lo menos siete veces durante sus años de actividad...

En una sociedad en la que no se puede contar con la misma pareja de padres durante una determinada época de la infancia, ni con el mismo cónyuge durante cierto tiempo, cuando uno puede verse a la merced del mercado de las citas y formación de parejas a los treinta, cuarenta, cincuenta o sesenta años, cuando es cada vez más improbable contar con los mismos compañeros de trabajo, colegas y vecinos durante cierto tiempo, en suma, cuando la fragmentación social ha llegado a un punto sin precedentes, los juicios rápidos sobre las personas son frecuentes. Y se las juzga simplemente por su apariencia, más que sobre el registro de su conducta y otras características.

¿Ha de maravillarse, entonces, que para arreglárselas mejor la gente busque a los nuevos guardianes de la fuente de la belleza y la juventud, los cirujanos estéticos, los dentistas, los nutricionistas, los cosmetólogos, los terapeutas físicos, los...? (GAYNOR, 1998: 31-32).

Más nos encontramos hablando de la cirugía estética por su relación con lo artístico. Artistas como Eduardo Kac han resuelto algunas de sus piezas aplicando los principios, medios y técnicas de la cirugía estética. Kac se incrustó un microchip con un número que después inscribió en un banco de datos, para llamar la atención acerca del futuro de la humanidad con la irrupción de la biotecnología. Por su parte, el artista australiano Sterlac se propuso demostrar que en poco tiempo el cuerpo humano se convertirá en algo obsoleto, para lo cual conectó su cuerpo a dispositivos electrónicos que, accionados por alguien más, movían sus miembros como los de una marioneta. El sistema permitía el acceso a otros a través de internet.

Veamos a algunos artistas cuya propuesta se inscribe en la apariencia, la cual logran aplicando técnicas quirúrgicas o similares.

- o Stelious Arcadiou Sterlac

Este artista australiano ha explorado parámetros corporales activos en el performance para mostrar lo que él ha llamado “el cuerpo ciborg”, mezcla del ser humano y la máquina. El artista ha usado material médico, robótico y mecanismos de realidad virtual, diciendo: “Yo cuestiono que el ser humano sea una forma adecuada para nuestro tiempo. Está mal equipado para el contexto tecnológico. No es eficiente ni durable, se estropea a menudo y se cansa rápidamente. Creó que está obsoleto y es necesario rediseñarlo” (GUASCH, 2000: 466).



Imagen 57

Sterlac, *The body suspicion*, 1986-1988.

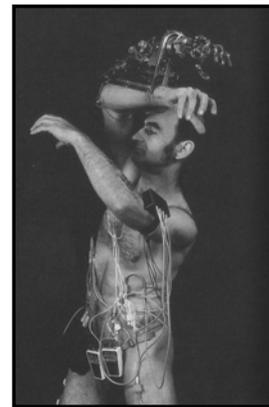


Imagen 58

Sterlac

Sterlac activa estrategias para suplir las limitaciones del cuerpo como en *The Third Harld* (1981-1994), implantando en el brazo derecho un mecanismo con lo que puede realizar movimientos rotatorios de 260 grados.

- o Orlan (1947)

La cirugía plástica es motivo de preocupación, de propuesta y de medio de creación para la artista francesa Orlan, quien reivindica su derecho a disponer de su cuerpo como quiera, a la vez que cuestiona la naturaleza de la obra y la estructura del mercado artístico. La artista francesa considera que su cuerpo puede ser metamorfoseado, transformado como se puede hacer con otros objetos. Llevando a la práctica esta poética, en 1990 se sometió a una serie de cirugías para reconfigurar su físico y su personalidad, pues también, se apoya en el Psicoanálisis.



Imagen 59
Orlan
(Flynn, 2002)

Guasch, señala que esta artista persigue el ideal de belleza neoplatónico propio del clasicismo, el cual concibe que la belleza absoluta radica en la suma de partes bellas. Por ello —seguimos a Guasch—el rostro de Orlan muestra “la frente de la Gioconda, la barbilla de la Venus de Botticelli, la nariz de una Diana de la escuela de Fontainebleau”.

La artista define su propuesta como *arte carnal*: “El arte carnal es un trabajo de autorretrato en el sentido clásico, pero con medios tecnológicos disponibles en la actualidad y oscila entre la desfiguración y la refiguración” (GUASCH, 2000: 113).

La propia Orlan escribe:

Soy otra: soy el punto extremo de la confrontación. Como el artista australiano Sterlac, creo que el cuerpo es obsoleto. Ya no puede manejar la situación... Nuestra época odia la carne... El psicoanálisis y la religión se ponen de acuerdo sobre el hecho de que "el cuerpo no tiene que ser atacado", uno tiene que aceptarse a sí mismo. Estas son ideas primitivas, ancestrales y anacrónicas; creemos que el cielo caerá sobre nuestras cabezas si nos metemos con el cuerpo. Mi trabajo es una lucha contra la naturaleza innata, inexorable, programada, el ADN y Dios... Se podría decir, en consecuencia, que mi trabajo es una blasfemia... Soy la primera artista que utiliza la cirugía como medio y que coloca a la cirugía plástica fuera de sus metas de mejoramiento y rejuvenecimiento (www.andamio.freservers.com).

Por su parte, Silvia Debona apunta los siguientes aspectos sobresalientes de la obra de la artista francesa:

1. [Orlan] Denuncia cómo la imagen de la mujer ha estado sometida a una construcción estética en la que ella nunca ha sido la protagonista hasta ahora.
2. Analizar a Orlan desde un punto de vista antropológico parece ser uno de los posibles acercamientos a una "obra" sumamente compleja y difícil de encasillar, en donde la separación entre el espacio real y ficcional, entre el masoquismo y el narcisismo, entre la lucidez y la locura parece tan escasa que lleva a replantearnos por qué consideramos determinadas prácticas como normales en determinados contextos y por qué otras son consideradas francamente patológicas por sumarse al espacio de lo simbólico.
3. Orlan hace carne los deseos modernistas de forjarnos nuestra propia identidad: soy quien quiero ser. Cual última modernista propone la conjunción de arte-vida tan cara a las primeras vanguardias.
4. Imposible saber dónde empieza la ficción... Si la radicalización de la artista queda marcada en el cuerpo ¿dónde está lo real y lo imaginario?
5. Lo llamativo, a su vez, es que el cuerpo-obra supera su propia materialidad para proponerse como virtualidad de un cuerpo futuro. Qué cuerpo nos deparará el futuro es la pregunta del cuerpo de Orlan. Tal vez lo más importante no sea qué cuerpo pone en crisis sino cuál es el cuerpo que proyecta. Un cuerpo en donde quedarán grabadas cada una de las huellas de los instrumentos aplicados sobre él para poder superarlo, para poder construirse. Este cuerpo posesión, con un plus de manipulación tecnológica, genera un nuevo cuerpo contradictorio.
6. El cuerpo de Orlan, es el lugar de discusión acerca de las conformaciones de las identidades en este período histórico que ya nadie sabe como llamar.

2.4 Clonación

Resulta portentoso en esta investigación —que contempla el conocimiento y la apertura de posibilidades y recursos para generar apariencia creando un engaño visual— hablar de la obtención de seres vivos idénticos a un “original”, porque esto parece irrumpir en los límites de la apariencia. Tratemos, pues, de acercarnos al tema de la clonación.

Odile Robert (LAROUSSE, 2005: 10) apunta que la clonación (del griego: κλών, brote o botón) puede compararse con una fotocopiadora que genera copias idénticas de organismos vivos. En realidad, ésta fue la principal forma de reproducción de los seres vivos hace 3500 millones de años.

A propósito de la clonación, en el sentido de las copias ilusoriamente “verdaderas” de la realidad representada, como Eco ha señalado (1999: 14), podríamos decir que se ha sobrepasado el límite de la *representación* por el de la *realización, producción* de “copias vivas” o “falsificaciones de la naturaleza”. Sobre este concepto, cabe recordar —siguiendo a Eco—la intención del Old Bethpage Village, en Long Islad, consistente en reconstruir no sólo una granja del s. XIX, sino el ganado que ella contenía mediante ingeniería genética retrospectiva.

Baudrillard también ha reflexionado sobre la clonación, a la que encuentra relacionada con un anhelo de inmortalidad como fantasía fundamental del ser humano. Para el autor, se tiene nostalgia por un estado anterior a la aparición de la individualidad y de la diferenciación sexual, lo que Freud llamó “Pulsión de muerte” (2001: 3-6).

Baudrillard plantea que todos anhelamos la inmortalidad; se sueña con vencer a la muerte a través de la inmortalidad, por lo que se intenta suprimir a la muerte como un evento fatal o simbólico a través de la clonación. Para nuestro autor, la muerte deviene realidad virtual y podría convertirse en un lujo, en una diversión: “En los modos futuros de la civilización, donde la muerte habrá sido eliminada, los clones del futuro, podrán pagar muy bien por el lujo de morir y de convertirse en mortales de nuevo de forma simulada: La cibermuerte”.

Baudrillard señala que “la raza humana no se soporta”, de modo que

...la clonación es una fantasía colectiva, suspiramos por un estado que se ha ido, el cual es objeto de nuestra fascinación, nostalgia y deseo y que en parte tiene que ver con la incapacidad humana de hacerle frente a su diversidad, complejidad, diferencia radical, a su alteridad (2001: 16).

Y agrega que existe una “clonación” mental, pues a través de la cultura se pueden adquirir rasgos de clonación bajo el signo del pensamiento único que convierte a los seres singulares pasan a ser copias idénticas de otros a través de los sistemas educativos, los medios de comunicación, la cultura y la información de masas (2001: 21).

Eduardo Kac, a quien hemos mencionado líneas atrás, ha propuesto la creación y procreación de mamíferos a través de la clonación desde el plano de la producción artística. Esta idea muestra cómo el artista contemporáneo no está (ni podría estar) ajeno al tema de la clonación. Y aunque la producción plástica cercana a este tema no es abundante ni se cita de manera suficiente en las fuentes que consultamos, creemos importante mencionar autores y trabajos que nos permitan insistir en el tema de la apariencia y los medios empleados o explorados por los artistas.

- Vanessa Becroft

El trabajo de esta artista puede insertarse en la clonación mental de la que habla Baudrillard, pues alude a la uniformidad y similitud.

- Bruce Nauman

Nauman también ha incursionado en la clonación de manera simbólica. Ruhrberg describe *Pirámide animal*, un trabajo del artista, así: “Cuerpos de fieras salvajes clonados en espuma de caucho se desmiembran, recomponen abruptamente y giran sobre ellos mismos en una abrupta pesadilla de ingeniería genética” (RUHRBERG Y COLS., 2001: 552).

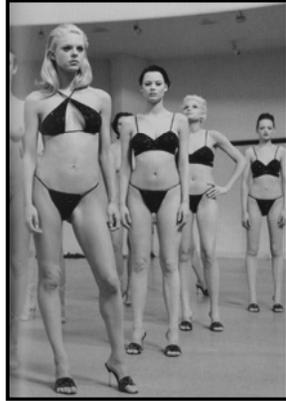


Imagen 60

Vanessa Becroft, *Show*, 1998.
(Fresh cream, 2000)



Imagen 61

Bruce Neumann, *Pirámide animal*, 1989.
(Arte del siglo XX, 1999)

o Eduardo Kac

Eduardo Kac propone organismos transgénicos como obras, pues dice crear vida de verdad en el contexto del arte, ya que las nuevas tecnologías han permitido extender la plasticidad inmaterial a cuerpos reales. La piel ya no es una barrera inmutable contenedora y definitoria del cuerpo: ahora puede ser un lugar de transmutación continua (*LA JORNADA*, 12.05.2009).

Propongo que el arte transgénico sea una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética para transferir material de una especie a otra, o de crear unos singulares organismos vivos con genes sintéticos. La genética molecular permite al artista construir el genoma de la planta y del animal para crear nuevas formas de vida. La naturaleza de este nuevo arte no sólo es definida por el nacimiento y el crecimiento de una nueva planta o de un nuevo animal, sino sobre todo por la naturaleza de relación entre el artista, el público y el organismo transgénico.

El público puede llevarse a casa las obras de arte transgénicas para cultivarlas en el jardín y criarlas como animales domésticos. Teniendo en cuenta que cada día se extingue al menos una especie amenazada, propongo que los artistas contribuyan a incrementar la biodiversidad global inventándose nuevas formas de vida. No existe arte transgénico sin un compromiso firme y la aceptación de la responsabilidad por la nueva forma de vida creada así. Las preocupaciones éticas son de capital importancia en cualquier obra artística y se hacen todavía más cruciales que nunca en el contexto biológico, donde un ser vivo real es la propia obra de arte (www.arteleku.net45zehir, Kac Eduardo, *Arte transgénico*, p. 26).

Kac refiere que si los avances de la genética van a cambiar por completo la sociedad, la única manera de reflexionar sobre ello es a través del arte, utilizando las mismas herramientas y técnicas que los científicos.



Imagen 62
Eduardo Kac

Una de sus obras es “Alba”. Se trata de una coneja cuya piel emite un fulgor verde en determinadas circunstancias. Es el primer mamífero fluorescente. Kac propuso al festival digital de Avignon crear un conejo cuyos genes hubiesen sido modificados con proteína fluorescente, sustancia extraída de las medusas, con el fin de que brillara en la oscuridad al ser expuesta a “una luz azul con un nivel de excitación máximo de 488 nanómetros” (www.ekac.org).

El proyecto incluía no sólo en crear un ser transgénico sino en convivir con él y provocar un gran debate alrededor de su existencia. Tras haber sido creada en condiciones de laboratorio, “Alba” no se ha entregado al artista.

- o Marta de Menezes

Con la colaboración del Laboratorio de Biología Evolucionista de la Universidad de Leyden (Países Bajos), de Menezes modificó las alas de mariposas pinchando a la crisálida en puntos muy precisos para generar su obra *¿Naturaleza?* La propuesta contemplaba alterar sólo una de las dos alas de las mariposas, de suerte que al nacer ostentaran un ala intervenida y otra natural.

Si bien el procedimiento no implica manipulación genética, la intención principal de la artista era conjugar el arte y la vida, utilizando las posibilidades de la biología como nuevo medio de creación.

- o George Gessert

George Gessert, practica un arte biotecnológico cuestionado, ya que el mismo cultiva, cruza y selecciona flores. Es decir, no se apoya en la tecnología científica de punta. El resultado de su trabajo son flores híbridas. Expone: “Walter Benjamín

pensaba que las obras de arte reproducidas en gran serie perdían su poder estético. Las plantas ornamentales prueban exactamente lo contrario”. Y añade: “[mi trabajo] puede parecer puramente estético y se reivindica como tal, pero comporta igualmente una reflexión sobre la muerte, el tiempo y el eugenismo. George Gesser, no deja de recordar la utilización siniestra que se ha hecho de la genética durante el siglo XX. El mismo artista señala “sólo podemos apreciar completamente una obra de arte si reconocemos las cuestiones que plantea”.

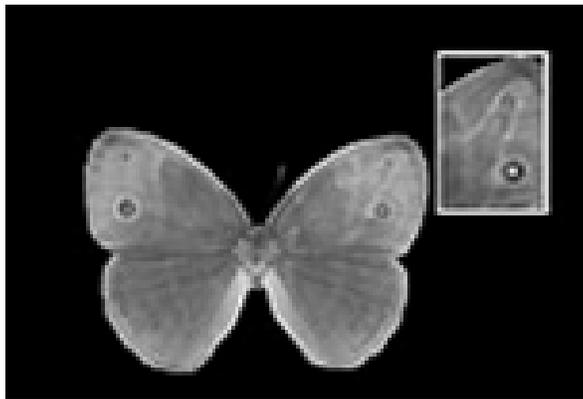


Imagen 63
Marta de Menezes, *¿Naturaleza?*, s/f.
(www.ekac.org)



Imagen 64
George Gessert, *Homenaje a Steichen*, 1988.
(www.ekac.org)

- o Polona Tratnik

Esta artista emplea cultivos celulares para provocar emociones. Su obra *37 grados centígrados* consta de tres acuarios y contienen un número idéntico de estatuas de cera y látex recubiertas de cultivo de células de piel de la artista que previamente le extrajeron en el Centro de Tipificación Celular de Ljubljana. En el primer acuario las células se encuentran en descomposición, en el segundo se encuentran en reposo a baja temperatura, y en el tercero se multiplican gracias a que el ambiente se halla a la temperatura corporal. Esta obra es desconcertante pues además el aspecto de esta instalación es acogedor por los muebles familiares y la luz cálida que contrastan con la frialdad de los dispositivos científicos y los materiales fríos.

- Art Orienté

El grupo francés conformado por Marion Laval-Jeantey y Benoît Mangin se basa en la conciencia del ser vivo y en la manipulación que sufre por parte de la ciencia y la sociedad. En su *Cultivo de pieles de artistas* tratan la piel colocándola en una dermis de cerdo y luego la han tatuado. El cultivo de piel humana es demasiado fino como para ser manipulado de esta forma. “Ofrecemos verdaderos fragmentos de nosotros mismos a la biotecnología. Así, sólo nos manipulamos a nosotros mismos y a ningún otro ser vivo. Esta posición de cobaya nos parece esencial por nuestra ética personal”, señalan.



Imagen 65
Polona Tratnik, *37° centígrados*, s/f.
(www.ekac.org)



Imagen 66
Art Orienté, *Cultivo de pieles de artistas*, s/f.
(www.ekac.org)

2.5 Realidad virtual

Evidentemente el tema de la realidad virtual es de suma importancia para nuestro trabajo por las apariencias que genera y su marcada pretensión de usurpar la realidad. Con la realidad virtual se ha maximizado “el golpe de estado informático”; es decir, se “ha suplantado a la realidad por sus apariencias” (GUBERN, 2003: 175).

Este producto tecnológico que es la realidad virtual nos interesa, también por la posibilidad que ofrece de ocupar un espacio tridimensional que brinda al observador el rol de centro móvil del espacio hueco que le rodea, resultando una intensa ilusión referencial pretendiendo la usurpación paisajística del entorno (GUBERN, 2003: 155).

Mundos virtuales o ficticios, Ciberespacio, Realidad sintética o Realidad virtual son los términos empleados para referirse a un mismo concepto de naturaleza contradictoria ya que la realidad virtual no puede ser *real* y *virtual* al mismo tiempo.

La reciente, rápida y cambiante evolución de la realidad virtual impide establecer una definición clara del concepto; sin embargo existen múltiples intentos por definirla. Gubern, a quien seguiremos en este apartado la caracteriza de la siguiente manera:

...puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de *illudere*: engañar), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe sólo dentro de un ordenador. Por eso puede afirmarse que la RV es una pseudorealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica (2003: 156).

De acuerdo con nuestro autor, la realidad virtual es una ilusión perceptiva, una seudorealidad que se inserta en el simulacro, en la cultura de los artefactos imitativos clásicos, penetrando en la alucinación de la simulación donde se incluye al propio sujeto y a su ubicación topológica en un espacio tridimensional también fingido. Dice:

La confusión entre vida real y ficción (y aquí hay que recordar de nuevo a aquel que no sabía si había vivido algo o lo había visto en televisión) ha sido eficazmente preparada por varias décadas de cultura cinematográfica, televisiva y publicitaria, y abandonada por una presión mediática hacia el culto narcisista del look personal, un look que no es otra cosa que la imposición de una ficción embellecedora a una existencia personal insatisfactoria. A partir de esta premisa no es de extrañar que los medios se hayan convertido primordialmente en biombos artificiales

y poco inocentes para ocultar los aspectos menos gratos de la realidad y que la RV sea la expresión más congruente de una cultura social hipericónica que tiende a valorar más el parecer que el ser, el look que la identidad (2003: 176).

La realidad virtual plantea la paradoja de Pascal: “Qué vanidad la de la pintura, que provoca admiración por el parecido de las cosas, de las que no se admira los originales”. Esta ilusión es resultado de un largo proceso que Gubern remonta a la Antigüedad y que pasa por los aportes de la geometría, la óptica, la electrónica, los medios de comunicación y la informática, con sus respectivos puntos de contacto con la ideología y el arte.

Nacida con fines prácticos en el seno de la capacitación de pilotos aéreos, la realidad virtual se ha constituido un referente de la cultura contemporánea y ha llamado la atención, por supuesto, de los artistas plásticos contemporáneos. Es así como el encuentro y desencuentro del arte con la realidad vive ahora un capítulo más en una diversidad de medios inimaginable hace una década.

Las propuestas plásticas por computadora insertas propiamente en el tema de la realidad virtual surgen a mediados de los sesenta, pero es dos décadas después cuando se retoma como verdadero instrumento creativo de imágenes tridimensionales, fijas, animadas, proyectadas en pantallas o transferidas a soportes magnéticos y ópticos.

En este momento, la tecnología digital ofrece al artista la posibilidad de paisajes artificiales, así como de establecer interactividad con el espectador, ahora *usuario*. Ana María Guasch menciona a Marcel, Lí Antúnez y a Jeffrey Shaw, autores sobre los cuales ahondamos en vista de que se relacionan con la escultura (2000: 465).

- o Jeffrey Shaw

Es uno de los primeros artistas en desarrollar obras interactivas y computarizadas. Su producción en los ochentas se caracteriza por usar imágenes digitales proyectadas en tiempo real con el fin de crear espacios virtuales que alteren la actitud del espectador ante la obra. En 1991 creó la obra *The Virtual Museum* (El museo virtual) en la que el espectador penetra sucesivamente en distintas salas de un mu-

seo “virtual” y contempla sus fondos: pinturas, esculturas, imágenes cinematográficas e imágenes sintéticas.

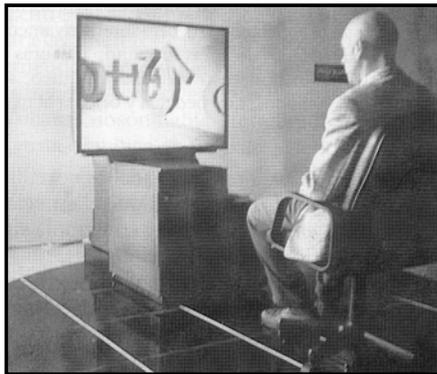


Imagen 67

Jeffrey Shaw, *El museo virtual*, 1991.
(Guasch, 2000)

o Eduardo Kac

Además de realizar obras transgénicas, Kac —a quien citamos anteriormente— también genera propuestas en el ámbito de la realidad virtual. Un ejemplo de ello es su instalación interactiva de telepresencia *Rara Avis*, creada con la colaboración técnica de Ed Bennett para la exposición “Out of Bounds. New Work by Eight Southeast Artists”, la cual tuvo lugar entre el 28 de junio y el 24 de agosto de 1996, en el Nexus Contemporary Art Center de Atlanta, Georgia.

En *Rara Avis*, el participante ve una enorme pajarera al entrar en la sala. El espectador era invitado a ponerse un video-casco que le permitiría ser “transportado” dentro de la pajarera. Una de las “aves” cautivas era un tele-robot, llamado Macowl, equipado con cámaras en los ojos, dispuestas para presentar la pajarera desde la perspectiva del ave-robot. El video-casco hacía la conexión entre las cámaras y el participante. Así, el espacio real se transformaba en espacio virtual. Por otra parte, la instalación estaba permanentemente conectada a internet.

La instalación también tocaba temas de identidad y alteridad, proyectando al espectador dentro del cuerpo de un pájaro raro que no sólo era el único de su clase en la pajarera, sino que además era claramente diferente de los otros pájaros (en tamaño, color y comportamiento). La obra puede verse como una crítica de la problemática del exotismo, un concepto que revela más sobre la relatividad de los contextos y la limitación del conocimiento del observador que sobre el status cultural del objeto de la observación (www.ekac.org).

Capítulo 3

La apariencia como recurso plástico

Seguimiento y desarrollo de mi obra

3.1 Una influencia relevante: Francisco Moyao

Para iniciar el presente capítulo, dedicado a nuestra obra personal, es necesario escribir algunas líneas acerca de la obra de Francisco Moyao, pues reconocemos una deuda con este artista mexicano, profesor de la Escuela Nacional de Artes Plásticas hasta su fallecimiento en 2008. La premisa de estas líneas es que algunos aspectos de su trabajo se proyectan en el nuestro de un modo u otro, por lo que creemos justo dar cuenta de su influencia a manera de humilde homenaje.

El Maestro Moyao destacó en el campo de las instalaciones, las ambientaciones, las técnicas del performance, la escultura y los objetos escultóricos, “en busca de reflejar en un efecto de imagen-espejo, la vida psicológica, social y sensitiva del ser humano de nuestra época” (www.franciscomoyao.com). Su obra se caracteriza por una esmerada factura que cuestiona la realidad.

La factura en el trabajo de Francisco Moyao constituye un recurso que atrae al espectador. Esta maestría en la ejecución es de gran interés para la presente tesis porque remite a la intención, tanto en lo documental como en la producción, de la obra escultórica que también nosotros proponemos. Valga decir que en nuestro trabajo perseguimos la mejor elaboración posible, pues sostenemos que reporta una honda satisfacción al productor y sustenta el goce estético del público.

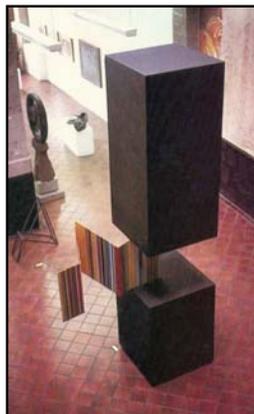
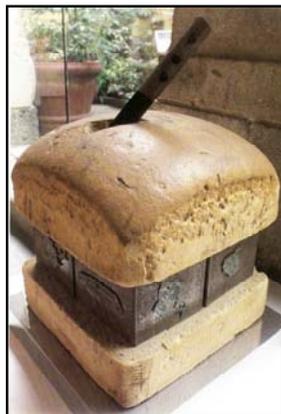
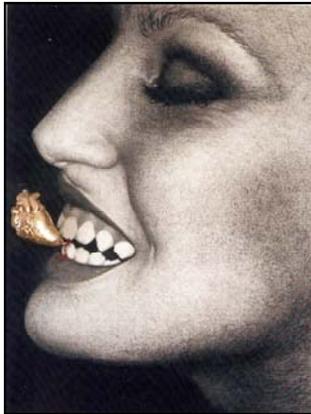
A lo anterior se aúna otro gran interés en el trabajo de Moyao: también abordó el tema de la apariencia. Julio Chávez menciona que este artista “se inclina por la recontextualización y resemantización de modelos simbólicos”, enfrentando además, la convicción del arte. Escribe:

...como renovador del intelecto, como arma cerebral pero sensible que ha de valerse de los conceptos para escalar y trascender los esquemas de la cultura que día con día ha intentado manipular a los sujetos, destruir su naturaleza individual ...La obra de este Maestro tiene, a pesar de su falta de complacencia con respecto a su falta de expresividad exquisita, un fuerte vínculo con lo que reconocemos, con el apego a los objetos, con la manera de adueñarnos de nuestro entorno, esto la convierte en un ejemplo de dualidad entre los estímulos de la vida cotidiana ...(CHÁVEZ, 2007: 8-9).

Lo que señala el Chávez acerca de la obra de Moyao se relaciona con la intención de la presente tesis, pues ha tenido como preocupación central la apariencia en el

contexto contemporáneo, pues su presencia llega a ser un rasgo que define al mundo actual. Ya antes hemos citado cómo incluso los objetos cotidianos semejan ser lo que no son o estar elaborados con un material siendo que no es así.

En la siguiente serie de imágenes presentamos obras de Moyao que ameritan un comentario. Por ejemplo, *La última mordida* es un trabajo en carboncillo sobre lona que parece ser una fotografía. Refleja una preocupación de tipo hiperrealista y entra, por ello, en los parámetros de la apariencia. La obra, además, incluye un corazón de cobre, de un codicioso y venerado brillo que corrobora la búsqueda de una perfección técnica. En *Cerebro suspicaz*, el cerebro semeja ser del mismo material que los colmillos: hueso. Y en la otra pieza —*¿Ya está el pan?*— también está lograda la semejanza con ese alimento. Por su parte, *Inestable* reta los parámetros de la gravedad y equilibrio físico, y puede ser una sátira o insubordinación, pues como muchas otras piezas de su autoría que parecieran insertarse en los parámetros del geometrismo, sorprende técnicamente porque se trata de un trabajo en madera, no en metal que es lo que aparenta.



La última mordida
Cerebro suspicaz
¿Ya está el pan?
Inestable

Es momento ahora de exponer nuestra obra personal. Este hecho nos obliga a cambiar de la primera persona del plural que hemos venido usando, a la primera. A partir de esta línea hago este cambio, bien que vuelva al otro modo discursivo en las “Conclusiones”. Es importante para mí decir que este cambio es una necesidad de la exposición pues me permite asumir las consideraciones, opiniones y juicios como personales.

La intención de la propuesta plástica que motivó el presente trabajo fue generar piezas escultóricas con un material que, manipulado a través de los recursos de la escultura, aparenta ser otro. La idea subyacente es perturbar la identidad de la materia. Así, por ejemplo, pretendí que la madera pareciera metal, o que la materia dura se viera frágil. Por lo anterior, la serie se titula *Apariencias*.

Es necesario precisar que el recurso plástico a los que recurrí para la realización de esta serie fue la *anulación* del material como medio expresivo, negando sus características. El propósito fue hacer irreconocibles los materiales utilizados para el espectador, bajo la estrategia del engaño visual.

En un segundo plano, el objetivo de la serie fue que el receptor cuestionara la identidad de los materiales. Cabe señalar que esta propuesta se oponía al trabajo que había desarrollado hasta ese momento, el cual se basó en evidenciar las cualidades y el carácter del material.

En esta obra se pretende valorar si realmente al ocultar y engañar, acerca de dichas cualidades físicas y del carácter del material, se puede generar un sentido de significación en torno a los materiales pero de una forma inversa; es decir, hacer evidente el material en cuanto se descubre el engaño.

Del repertorio de materiales seleccioné la madera como un material tradicional, orgánico, vivo, cálido, y natural, en oposición al plástico, un material relativamente nuevo, con un carácter inerte, sin identidad y superficial

En un principio, en el trabajo de transformación del material, generalmente busqué formas alejadas a las de partida del material en bruto, por ello di a la madera formas geométricas, homogéneas, de cantos rectilíneos, dándole un acabado que

parezca metal. Respecto al empleo del plástico, ideé que éste tuviera una forma orgánica, vegetal.

Al realizar un cubo en madera —estereotipo de lo artificial— pretendí que éste fuera ligero y tuviera cierto espesor en su grosor, con el fin de realizar unas pequeñas hendiduras en la cara inferior, tallado que tiene por objeto ser un acento, una referencia para provocar una interrogante del material de que está hecho el cubo.

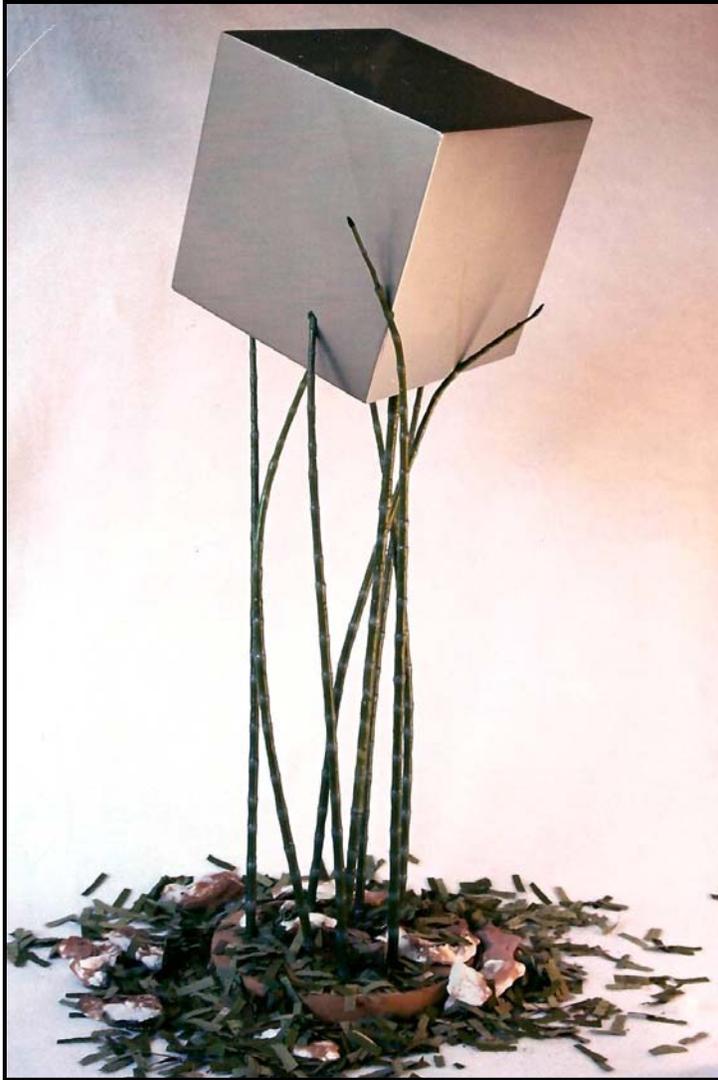
Un elemento relevante de la obra son los tallos de plástico que coloqué con el fin de cargar el cubo y hacer un cuestionamiento perceptual y de atribución significativa: ¿Cómo es posible que ramas, plantas, o incluso filamentos puedan cargar un cubo de metal?

Los tallos plásticos se ensamblaron en su parte inferior a una base de madera para que cargaran al cubo, tratando de dar a los filamentos una apariencia vegetal por la posición y dirección semejanza que tendrían con los tallos naturales.

Una vez armada la pieza, devino otra problemática: la base pensada no funcionó por lo que recurrí a una base de madera que permitiera fijar, sostener y dar firmeza a los filamentos que cargan el cubo. Esta solución tuvo la ventaja de permitirme evidenciar que los tallos no eran naturales. Por esta razón, resolví seguir empleando en esta base un material natural y otro sintético para acentuar la contradicción de apariencias materiales.

La funcionalidad es un elemento que contradice la veracidad e identificación de un material, la cual se basa en su densidad, resistencia y peso, por eso manipulé estos atributos con la intención de que el espectador perciba objetos de gran peso físico y, sin embargo, descubra que eso es ilógico.

En la siguiente página se presentan dos vistas de la pieza. La primera de conjunto y la segunda en detalle.



Apariencias, 2002.
Madera, plástico, acero, hojas.
128 x 45 x 45 cm.



3.2 *De alguna manera...*

Para la pieza *De alguna manera...* opté por el empleo de resina de manera experimental, debido a que permite obtener una pieza resistente y de poco peso si es hueca. Una vez determinado el material —centro mi atención— la siguiente cuestión fue determinar la forma, teniendo en cuenta que debería tener aspecto pesado pero, usando la resina suscitar que fuera ligera.

La respuesta a la que llegué fue plantear piedras flotantes. En la realidad las piedras son pesadas, no siendo común asociarlas con lo liviano y la posibilidad de flotación. La cuestión era evidenciar que si flotan, entonces no pueden ser piedras.

El propósito era hacer pensar que algo raro estaba pasando, generando así, en el espectador, reflexiones acerca de la veracidad de lo que está ante sus ojos.

En el planteamiento del proyecto de las piedras flotantes, consideré las siguientes situaciones:

- Formas y objetos que fueran familiares o cotidianos a la mayoría de la gente, esto con la intención de denotar que en la vida normal nos enfrentamos a este tipo de situaciones. Por lo que recurrí a la actual forma en que se ponen y utilizan las piedras como elementos de ornato, dejando aparte las implicaciones simbólicas-mágicas que pudieran atribuírseles.
- Las piedras seleccionadas no podían ser tan grandes debido a que sería mi primer contacto con tal material.
- Me planteé realizar las piedras tanto en resina como en espuma de poliuretano, para ver cuál de ellas funcionaba mejor.

Realicé moldes de piedras de río pequeñas, pero se observó que estas piedras realmente no se encuentran así en la naturaleza (brillantes, pulidas, de colores semejantes, más bien se ven grises), por lo que decidí elaborar piedras de tamaño mediano, pues éstas todavía no se consiguen o venden de manera pulida.

A la par que se elaboraban los vaciados de resina de las piedras, indagué acerca de los recipientes que pudieran contener estas piedras. La primera característica requerida fue la transparencia para que dejara ver el agua y las piedras. El segundo requisito fue que se tratara de un objeto cotidiano. Y la última situación fue el tamaño, se necesitaba que no fuera pequeño.

Encontré pocas opciones. El tubo de acrílico quedó descartado por no ser familiar a una mayoría de las personas y por dar otras connotaciones expresivas. El objeto óptimo fueron los jarrones o floreros, más comunes o con mayor posibilidad de insertarse en la interacción del sujeto con el entorno, además se usan actualmente para contener piedras y plantas.

Cuando conté con los recipientes y la mayoría de los vaciados en resina, el siguiente factor a resolver fue cómo se iban a presentar estas piezas: ¿en el piso?,

¿en una base?, ¿se podría seguir reiterando en la base o manera de presentarla esta doble situación de natural, artificial, verdadero, falso?

Decidí hacer la base a manera de piedra pero que también fuese artificial. Estaba pensando conseguir o hacer otra piedra de río bastante grande, a tamaño o proporción de la base, de manera que pudiera contener el recipiente o los recipientes de vidrio.

Sin embargo, descarté esta idea debido a que es muy dura y difícil de trabajar y sobre todo por querer algo con más presencia material. Así, para esta primera obra de piedras flotantes, decidí una base de placas de mármol negro porque la base sería realmente de piedra.

Hay que añadir que el orificio que se dejó para que contuviera al recipiente fuera más grande de lo necesario para que no hiciera presión sobre el vidrio con agua y se pudiera romper. El orificio fue más grande de lo esperado pues la base se mandó a hacer a un taller de Tecalli en Puebla, lo que sirvió como pretexto para colocarle unas calzas para rellenar ese espacio. Dichas calzas son de madera, pero están forradas con formaica que semeja al mármol negro y que por lo tanto sirven para disimular lo real con la apariencia.



De alguna manera..., 2005.
Resina, piedras, agua, vidrio, mármol, formaica.
110 x 30 x 30 cm.

Desde el punto de vista técnico, *De alguna manera...* fue más allá de lo considerado, pues al momento de colocar las piedras de resina en el agua, éstas flotaron,

pero arriba de la superficie del agua, lo cual no esperaba. Mi deseo era que se mantuviera a flote en medio del recipiente. Tratando de solucionar el problema he probado a inyectar agua a las piedras, pero en este momento no he conseguido el resultado deseado.

Debo mencionar que en el fondo del jarrón hay piedras naturales pintadas de color negro para ocultar sus características, de modo que el conjunto propicie esta interrogante: ¿al cobrar otra apariencia lo natural se vuelve artificial, y al poseer características más naturales lo artificial es menos artificial? El resultado es el siguiente.



3.3 ¿De ninguna manera?

Después de trabajar las piedras de resina, quise confrontar la propuesta: Si las piedras que son pesadas flotan; ahora lo ligero tendrá que hundirse. Busqué un material que pudiera flotar para hacer que se postrase en el fondo de un recipiente con agua.

Se eligió el unicel, pues además de flotar es un producto muy comercializado, acorde con la idea de recurrir a las cosas cotidianas e industriales con las que convivimos.

El proceso fue relativamente sencillo al conservar las formas de algunas de las piezas (esferas y cilindros) empleadas en la obra tal y como se adquirieron. La forma de la base es la única que se modificó para hacer de una forma rectangular una circular; además de que hice un corte para ahuecarla a fin de ocultar la reali-

dad física de la base, el soportar un recipiente con agua y esferas lo suficientemente pesadas para hundirse.

Respecto al montaje y presentación de la obra, determiné seguir usando un recipiente de vidrio, por su transparencia y distribución como objeto decorativo con cierta cotidianidad. Con la base también se manejó la apariencia de la contradicción de la función del material, pues ciertamente un bloque cilíndrico, ni delgado ni grueso, podría cargar el recipiente con agua.



¿De ninguna manera?, 2006.
Unicel, vidrio, metal, agua.
110 x 70 x 70

3.4 Sueño de cubo

En esta pieza no se recurrió al ocultamiento del material empleado, en cierta forma se trato de exaltarlo. El planteamiento fue hacer un cubo de madera, retomando la experiencia y conocimiento al elaborar la obra *Apariencias*, la cual es el punto de partida de esta investigación.

En aquella obra realicé un cubo por ser un estereotipo de lo artificial, ahora retomé el cubo pero dejando ver que es de madera, contrastando lo natural del material con su artificiosa forma cúbica. A su vez, este cubo está sostenido únicamente con frágiles y delgados tubos de vidrio, vidrio de verdad.

Del repertorio de materiales seleccioné a la chapa de madera por la ligereza que posee. Pero también teniendo en cuenta esta consideración: si se emplea chapa es porque se está ocultando algo, pero la obra no oculta sino que muestra. Ser de madera, si bien la forma cúbica es no natural. Pensamos que en la obra no hay engaño o apariencia. (¿Será tal vez un ejemplo del reflejo de la pérdida o conjugación del límite entre la apariencia y la realidad?)



Sueño de cubo, 2006.
Madera, vidrio, esponja.
150 x 60 x 70 cm.

3.5 ¿Por el aire?

Realizar esta pieza fue incursionar en la transformación del metal a través de dobles y forja de soleras de acero, pensando en contradecir, las características de dureza, rigidez, precisión y rectitud homogénea que caracterizan a las soleras de metal. Traté de contrariar estas propiedades, representando lo volátil y movimiento ondulatorio que los listones hacen al estar expuestos al aire.

Con esta pieza también incursioné en la postura a la que conscientemente había renunciado en mi producción anterior: dejar ver la factura, acercándome más a lo escultórico que a lo objetual. Esto fue debido a que me propuse rescatar la mano del autor y valores que fueran más ricos escultóricamente.

Lo anterior planteó las siguientes dudas: ¿funcionará reunir la apariencia con la factura manual?, ¿cómo resultara en mi propuesta relegar el aspecto conceptual por poner en primer plano lo plástico?

La respuesta se encontró en una obra que el profesor Octavio Gómez, del Posgrado en Artes Visuales, tenía en su taller, la cual posee algunos cinturones que dan la sensación de movimiento y espacio, al tiempo que resultan muy plásticos.

El planteamiento fue tratar de semejar listones representando movimiento y además también generaría espacio con ellos, dándonos un recorrido visual por dondequiera que se les mirara. En esta propuesta, la preocupación fue hacer que el discurso fuera más plástico y menos conceptual.

Me planteé que sólo un lado de las soleras llevará la imitación de la superficie del listón, de forma que se evidenciara la búsqueda de apariencia, que la realidad material del objeto fuera notoria.

La selección del color que se realizó no fue gratuita: el rosa fue el color que más remite a la sensación de la tela que representa al listón. Es característico ubicar este color dentro de lo kitch, lo cual alude a los hallazgos de esta investigación en torno a los otros universos miméticos que existen fuera del ámbito artístico.

Así pues. la pieza *Por el aire* remite a lo kitch a través del color y los listones representados. Con este trabajo; se recurrió a la fantasmagoría, las soleras son de

mayor tamaño que los listones reales, ya que se considero que las piezas una vez expuestas se percibirían con menor magnitud y no tendrían presencia.

Agrego que se colocaron los listones en un coll roll, al cual también se le trato de dar movimiento a través de forja, como si también el aire lo estuviera empujando. El coll roll esta forrado con cable de acero que se colocó en la base. Este revestimiento se hace tratando de ocultar el verdadero material, el cable aunque también es de metal tiene un aspecto más dúctil y suave dando un poco de nexo con los listones.



¿Por el aire?, 2007.
Acero, cable de acero.
170 x 150 x 70 cm.

3.6 *El sueño posible*

Esta pieza tiene la intención de retomar algo de lo que se ha realizado en la producción en piedra, con excelentes logros en cuanto a aparentar con este material tradicional formas suaves, volátiles que generan la sensación de movimiento, cualidades lejanas al trabajo del material y a la simple percepción de la piedra. Con este material se ha logrado, en muchas obras contradecir el carácter de la piedra.

Incursionar con este material fue un proceso diferente al de la resina, pues no hubo ninguna condicionante de qué forma hacer. En el caso de la piedra, primero había que tener un bloque de mármol para sobre éste planear una forma que nos llevara a la apariencia. Traté de hacer una forma no tan ambiciosa, que no tuviera huecos o salientes, la intención fue plantear algo orgánico, lejos de lo geométrico, contradiciendo su carácter material, procurando lograr una forma blanda, y suave.

Otro interés con esta pieza, fue añadir el contraste de función lógica a la que conlleva la piedra y ello, a través de colocarle una varilla de vidrio que aparentara estar cargando así como penetrando y modificando esta forma blanda que, sin embargo, no deja de ser piedra.

Haber retomado la talla en piedra me parece necesidad de oficio, del conocimiento que brinda el trabajo físico, al cual se le aúna la satisfacción en referencia al empleo de la mano. Es el placer que se deriva de la acción, del cual se obtiene un resultado o producto que tiende en posteriores ocasiones a perfeccionar lo realizado para experimentar más placer como señala Bronowski.



El sueño posible, 2007.
Mármol, tubo de vidrio.
55 x 39 x 33 cm.

3.7 Proyecto: *De alguna manera...*

Esta propuesta tiene básicamente los mismos objetivos y parámetros de su antecedente, *De alguna manera...*; sólo difiere en que es más ambiciosa. En cuanto a la base es un bloque de travertino con un peso de 600 kg aproximadamente, con la intención de obtener mayor presencia. Un monolito era lo indicado para lograr tal presencia, además con una base-piedra redundaría en esta convivencia que observo entre lo que es aparente y lo real, en donde se pierde el límite y la identidad se subsume, pues el monolito base al cargar el recipiente enaltecería lo que contiene, piedras flotantes, por tanto piedras artificiales.

El deseo fue colocar en el recipiente tres piedras de resina, una hundida, otra flotando en la superficie del agua y la tercera en medio del agua. Debido a tal intención la pieza todavía tiene este detalle por resolver: ¿como hacer que una de las piedras se mantenga en medio del agua?

He intentado hacer que la piedra se mantenga a mitad del recipiente con agua, a través de cambiar la densidad del líquido introducido en la piedra de resina hueca, inyectándoles alcohol, acetona, agua con sal y aceite; pero hasta este momento aún no se ha logrado que la piedra de resina se mantenga a la mitad del recipiente con agua. Habrá que investigar y probar si por medio de otras sustancias o gases se podría dar esta flotación, a manera de Jeff Koons, con sus balones flotantes.



Piedras de resina



1



2



3

1. Recipiente de vidrio para contener las piedras (90 x 28 x 28 cm.)
2. Detalle del boquete para el recipiente de vidrio
3. Base de travertino (83 x 57 x 44 cm.)

3.8 Resultados

Uno de los grandes intereses de esta investigación es la creación de obra escultórica bajo el parámetro de ocultamiento de la realidad: la apariencia. Valiéndose para ello del ocultamiento de las características y posibilidades funcionales de los materiales seleccionados.

Se incursionó en la realización de piezas con resina, pues este material contiene múltiples funciones e imágenes de sí misma, mimetiza formas con gran capacidad; la apariencia es una realidad en este material pues no tiene identidad y su reconocimiento es ambiguo.

Los restantes materiales empleados son los tradicionales en la generación de obra escultórica y para sí mismos no contienen una imagen aparente. No obstante, se trabajó con ellos pues también pueden provocar engaños visuales, invirtiendo o negando sus cualidades.

En el caso de las piezas *De alguna manera...*, *Sueños de un cubo*, y *Apariencias* se planearon para que se percibiesen livianas. Con la obra *¿De ninguna manera?* la intención fue contraria. El planteamiento de *El sueño posible*, resuelto con mármol en contradicción de esta peculiaridad de dureza del material, se procuró que lo duro pareciera blando, y se le añadió la ilusión Poggendorff, que hace que se perciba una línea como continua.

Todas estas piezas tienen la intención de generar en el espectador interrogantes acerca de lo que está viendo. Considero que las piezas recién mencionadas han logrado concretar el cometido de aparentar.

Sin embargo, no todas las piezas elaboradas para este trabajo de tesis han cubierto su cometido, y es conveniente compartir las experiencias suscitadas. En este sentido, resulta un poco extraño hablar de las piezas u obras que no se han logrado concretar; en este caso se incluyen debido a que forman parte de este proceso de investigación, también brindan información a considerar o retomar.

El primer proyecto para esta investigación consistía en reproducir una mano lo más apegada posible a la realidad, la cual cargará una esfera de metal (que más bien pareciera de metal), y fuera muchísimo mayor que la mano, con el objetivo de

cuestionar la función material y lo irreal que sería que la mano pudiera cargar ese peso sin esfuerzo.

El primer recurso fue el emplear unicel debido a que éste es muy ligero y genera grandes volúmenes. Este material también daba la opción de una forma geométrica en el parámetro de si el cubo es representativo de lo artificial en la fase de las máquinas, la esfera entra dentro de las formas regulares y precisas propias de lo artificial de la fase que sólo las máquinas pueden obtener a un nivel de producción industrial. En este caso encontré medias esferas que, pegadas, brindan todavía menor peso que las sólidas por huecas.

Restaría darles una apariencia de metal. Evidentemente no podía emplear pintura automotiva pues deshace el poliestireno, por lo que se colocó a dos esferas hoja de oro y cobre falsos. Este aspecto procedimental resultó laborioso. Creí que sería más sencillo y rápido al contar con la forma ya hecha de la esfera, el problema estribó en la textura del poliestireno, pues al colocarle la hojas para dorarlas, la textura se percibía aun con la hoja de oro aplicada. Probé a ponerle una base para pintura así como resanador para yeso lijando para homogenizar y evitar uniones, y así obtuve la apariencia de un metal brillante, pero con el inconveniente de que cualquier rasguño y maltrato se registra en la superficie, es muy vulnerable.

Estoy elaborando otros proyectos para emplear las esferas imitación metal que ya tengo.



Esferas de unicel (35 y 55 cm.)

El problema mayor fue la reproducción de la mano. Primero intenté hacerla con guantes de cera, pero más tarde consideré emplear el alginato —material empleado por los dentistas— que brinda un excelente registro de la textura de la piel. El primer intento fue bueno, sin embargo, sólo se hizo la mano, lo cual no daba margen para montarle la esfera, lo que llevó a plantear hacer todo el brazo, lo cual hasta el momento de escribir esta tesis no he logrado.

El alginato no fue apropiado para el desarrollo de la pieza. Dicho material es flexible y es permeable a la humedad por lo cual al vaciarle el yeso se deforma: la pieza resultó deformada.

Después se intentó con un molde de silicón para vaciar en resina. Como la pieza es larga, al ir vertiendo la resina por el molde, (que se hizo perdido para hacerlo rápidamente pues se sacó directamente del brazo) ésta se fue atorando y gelando, no dando tiempo de un registro completo. Sin embargo, se puede hacer otro intento con silicón haciendo que el vaciado no sea sólido y así ir recorriendo la resina por el molde, engrosando la pared en la medida en que gela y dejándola hueca como las piedras de resina. Otra opción es hacer la caja del alginato con un material más resistente, como la espuma de polietileno. Véanse las siguientes muestras del trabajo:



Un intento en otro sentido —pero también centrado en la apariencia— fue hacer que el metal real flotara, por lo que se forjó una pieza para introducirle espuma de polietileno. El peso del metal fue mayor y no flotó.



Posteriormente se intentó con una lámina delgada de cobre, tratando de darle una forma cóncava a manera de que pudiera flotar. Por último coloqué espuma y unicel en tubos de cobre, pero no obtuve el resultado deseado. Se está contemplando rebajar el grosor de las paredes del tubo con un torno para aligerar el peso y que el unicel o la espuma los puedan hacer flotar.



El último intento de hacer flotar el metal fue realizar tanto un vaciado de resina con carga de metal. También bañé una pelota de resina para adherirle polvo de latón. En ninguno de los casos las esferas emergieron.

Los casos fallidos que hemos comentado, me permitieron aprehender la necesidad de equilibrar las pretensiones del concepto articulador de las obras con las prestaciones del material empleado. Esta especie de conclusión me confirma que experimentar es el trayecto que debo recorrer, más aún por el hecho de que decidí emplear materiales poco documentados como soportes escultóricos.

Esta situación, si se quiere previsible, se vive de una manera diferente en la práctica que en el plano de la idea o la descripción técnica; en este sentido, haber

puesto a prueba los desarrollos constituye un paso ineludible en mi formación como escultora, independientemente de que se hayan logrado o no.



Vaciados con carga de metal



Pelota recubierta con polvo de latón

Conclusiones

La apariencia es un fenómeno complejo cuyo análisis puede hacerse desde diversas disciplinas, enfoques y puntos de partida. Su presencia en la sociedad y el conjunto de relaciones y efectos que se generan desde ésta obligan a su revisión, como de hecho lo han realizado numerosos autores a lo largo de la historia y siguen haciéndolo en este momento.

En las páginas precedentes hemos expuesto una serie de consideraciones respecto al tema que, apuntando en una misma dirección —la apariencia— provienen de distintos orígenes. En nuestra opinión era ineludible una revisión plural, que pasara por lo social, lo histórico, lo cultural, así como por lo tecnológico, y desembocara en la producción plástica.

Las dimensiones del problema exigían irlo cercando con la mayor cantidad posible de elementos. Y más que eso, la apariencia como motivo de nuestra preocupación, nos demandaba esclarecer su sentido, alcance y significado. Hacerlo nos permitiría comprender mejor nuestro propio quehacer artístico. Cabe decir que a través de nuestra subjetividad nos plantábamos ya un sentido de la apariencia, pero atacar el tema desde otras perspectivas enriqueció nuestra autocrítica.

Por otra parte, el mismo desarrollo de nuestra propuesta nos fue poniendo en claro el tipo de problemas conceptuales a que deberíamos dar respuesta si es que pretendíamos consolidar nuestra obra. Cada avance en su realización no sólo abría desafíos técnicos sino también en el concepto e intención.

No pretendemos decir que tras la investigación hayamos resuelto de manera definitiva la problemática de la apariencia. En cierto sentido, hemos tocado otras aristas del tema que apenas se nos muestran. Sin embargo, lo revisado y expuesto aquí contribuye a centrar la apariencia en nuestro propio trabajo.

Es seguro que el lector habrá visto cómo en nuestro intento de enmascarar los materiales escultóricos hemos abierto una discusión acerca de la identidad de los materiales que se inicia en la obra y termina en el espectador. Esta discusión, por cierto, tiene múltiples puntos. Por ejemplo, cuál es la relación del ser humano con los materiales que le rodean, por qué ha creado materiales, cuándo los materiales

ingresan al lenguaje escultórico, dónde se encuentra el límite de la realidad y la ilusión.

El recorrido que hicimos en torno a la apariencia puso al descubierto que ésta puede documentarse desde la Antigüedad y tiene en su tránsito momentos de gran relevancia. Asimismo, mostró la permanente tensión entre realidad y ficción, que se desdobra en binomios como realidad y falsedad. La toma de posición frente al problema por parte de filósofos, estetas, creadores y estudiosos acusa que la apariencia es un tema vivo, probablemente obsesivo para el ser humano.

Hablar de apariencia genera frases, como “la apariencia de las cosas”. Dedicamos varios pasajes de la tesis a perfilar sobre esta cuestión, pero también, acerca de “la apariencia de las personas”. Es decir, examinar lo aparente propone mirar hacia el mundo externo al hombre y mirar hacia el interior. Ahora advertimos que se trata de un concepto de gran amplitud, pues lo comprende todo.

Es por esto que nos preguntamos —cuando deberíamos decir “concluimos”— si no las piezas que hemos producido además de violentar lo sabido sobre los materiales, nos encubren frente a los otros. Nuestro trabajo no *parece* ser el de quien crea para ponerse al desnudo frente a los demás, pero ¿es así?, ¿de verdad no quedamos de frente ante los sentidos del espectador?...

Llama la atención que un punto de partida de nuestra propuesta haya sido explorar a mayor profundidad las prestaciones de los materiales y que, a la vuelta de su estudio, hayamos resuelto contradecir su identidad. Saber que la piedra es dura, compacta, densa nos llevó a proponer que sea blanda, esponjosa y ligera. Creamos para nosotros y para los demás, un mundo al revés pero posible: los objetos densos flotan en el agua y los ligeros se hunden. ¿Podríamos vivir en otro mundo?

Aunque no se menciona en ninguna parte de esta tesis, pasaron por nuestra mente los relatos científicos que hipotetizan acerca de la vida en otros planetas. En Júpiter los seres vivos tendrían miembros muy fuertes para superar la fuerza gravitacional; en la Luna, un hombre pesa la sexta parte que en la Tierra y podría dar saltos de hasta 40 metros de altura debido a que no hay gravedad. ¿Podríamos vivir en esos mundos?

Lo que tendríamos por cierto es que podemos vivir en el mundo del arte. No hablo de un “mundo” al margen del mundo, sino en uno que reflexiona sobre nuestra condición.

El recorrido por los trabajos artísticos que tocan la apariencia nos mostró claramente cómo la creación de un mundo paralelo —el de la apariencia— implica un contraste con el mundo “real”, incluso en los casos ingenuos. La vocación creativa del ser humano encuentra un espacio a plenitud en la apariencia. Por eso, probablemente, todos participamos en el juego.

De las uvas picoteadas por palomas engañadas a la realidad virtual, cruza la intención de representar el mundo creando, para ello, una realidad paralela. Mas tal representación se permite la licencia de adulterar las relaciones que tenemos por ciertas, proponiendo otras que fueran posibles. En este sentido, creemos que no sería exacto pensar que la apariencia constituye necesariamente un recurso para escapar del mundo; por el contrario, la vemos como un medio que permite entender la realidad en sus detalles, sus limitaciones y procesos.

Más todavía, las propuestas artísticas contemporáneas nos enseñan que algunas de las formas que cobra la apariencia, como la cirugía estética, la clonación y la realidad virtual, se erigen como medios para *visualizar* el futuro. Por desgracia, el mensaje de los artistas no es optimista: el cuerpo humano será obsoleto, los seres vivos serán diferentes, el mundo será otro. ¿Podremos vivir en ese mundo?

Sin el dramatismo que dan a su obra algunos artistas revisados en el trabajo, nuestra propuesta querría ir más allá de la experimentación con materiales. Pero antes de señalar ese “más allá”, queremos destacar el valor de la experimentación. En efecto, cada pieza es el resultado de procesos fallidos, mas no inútiles. Creemos que hemos encarnado la lucha del escultor por rendir a su voluntad la materia, que se remonta al paleolítico, y que sin duda es una historia de fracasos y éxitos.

Algunos de los materiales que hemos empleado apenas están documentados en su empleo escultórico pues son recientes y nacieron en el seno de la industria. Siendo así, nos correspondió conocerlos a través del trabajo. Siguiendo la metáfo-

ra universal del artista, diríamos que dialogamos con nuestros materiales para así entenderlos y moldearlos. Nunca fue, por cierto, un diálogo fluido: los materiales se reservan, se dan poco a poco y en ocasiones cambian de parecer dejándonos a un lado, empuñando las herramientas que no lograron dominarlos.

Hoy mismo no estamos rindiendo una experiencia acabada. Entendemos el trabajo plástico como un largo proceso cuyo final no se conoce. Sin embargo, creemos haber conocido mejor algunos de los materiales que elegimos. Incluso los tradicionales, ofrecen nuevas prestaciones si son empleados en un nuevo contexto y, precisamente, si la idea es contradecir sus cualidades definitorias.

Aquí se va perfilando el “más allá” del que hablamos antes. Como el lector recuerda, nuestra tesis se refiere a la apariencia como recurso expresivo. Es decir, de las diversas facetas de la apariencia, la que nos interesa es su capacidad de expresar, de decir, de comunicar. Lo que por ahora expresa es la contradicción. Deseamos promover en el espectador una reflexión acerca de la contradicción, la cual puede tomar distintos rumbos. La que elegimos está en los materiales, pero bien puede ser un punto de partida para citar la contradicción interna, de los sistemas sociales, de la cultura, de la condición humana.

Cuando un material duro parece suave, proponemos una realidad posible. Cuando la madera parece metal, planteamos una resignificación. Cuando el agua parece densa, invitamos a pensar en el cambio.

No estamos señalando que estas ideas se comuniquen de manera clara al receptor, hablamos de intenciones; pero ejemplificamos a qué nos referimos al hablar de recurso expresivo. Claro que nos interesa la apariencia pero no queremos dejar la impresión de que nos importa en sí misma, aislada de sus orígenes y consecuencias: nos importa en su potencia expresiva.

Esto supone reconocer que el arte sigue ofreciendo una posibilidad única: ser un medio para conocernos y construir, para reflexionar y advertir.

Fuentes

ACHA, Juan. *Las operaciones sensoriales en el consumo de las artes visuales*. México: UNAM, s/a.

[<http://www.all-sa.com/manuelaguado/madrid1936>].

[<http://www.arte.net.org>].

ARISTÓTELES. *Poética*. México: UNAM, 2000.

BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y desilusión estéticas*. Caracas: Monte Ávila, 1977.

_____. *La ilusión vital*. Madrid: Siglo XXI, 2001.

_____. *La procesión de los simulacros*. Barcelona: Índice, 1978.

BIBER, Adriana. *Anorexia. Cuando no se acepta el propio cuerpo*. S/l. e: FAPA, 2002.

BOCOLA, Sandro. *El arte de la modernidad. Estructura y dinámica de su evolución de Goya a Beuys*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1999.

BRONOWSKI, Jacob. *El ascenso del hombre*. Bogotá: Fondo Educativo Interamericano, 1979.

CHÁVEZ, Julio. "Francisco Moyao y su obra". En *Geometría. Francisco Moyao y su hermenéutica* [Catálogo]. México: SHCP, 2007, pp. 7-9.

COPPLESTONE, Trewin. *La vida y obras de Andy Warhol*. México: El Sello, 1997.

cronica.com.mx/nota.php/zt/foro/nota.php

csis.es/prensa/noticias_2005/junio/15junio05holograBa.pdf

CYR, Marie-France. *¿Verdad o mentira?* Madrid: Paidós, 2005.

DANTO, Arthur C. et. al. *Estética después del fin del Arte*. Madrid: Machado, 2005.

DEL PINO González, L. M. *Realidad Virtual*. Madrid: Paraninfo, 1995.

ECO, Umberto. *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen, 1999.

[<http://www.ekac.org>]

ERNST, Bruno. *Mundos imposibles*. Victoria, N. Z: Evergreen, 2006.

FLYNN, Tom. *El cuerpo en la escultura*. Madrid: Akal, 2002.

FOSTER, Hal. *El retorno de lo real*. Madrid: Akal, 2001.

- GALLEGOS, Elena. "Fernando Ortiz Monasterio. El único límite es la imaginación".
En lajornada.unam.mx/1997/12/21.
- GARCÍA Rincón de Castro, César. *Educación la Mirada*. Madrid: Narcea, 2006.
- GARCÍA Santiago, Lola. *La holografía hoy. Nuevos documentos del futuro*. En www.quademsdigitals.net
- GAYNOR, Alan. *Todo lo que usted siempre quiso saber sobre la cirugía estética*.
Barcelona: GEDISA, 1998.
- GIBILISCO, Stan. *Ilusiones ópticas. Rompecabezas paradójicas y enigmas*. México:
Mc Graw-Hill, 1992.
- GLOVER, Roy. *El cuerpo humano. Real más fascinante*. México: OCESA, 2006.
- GOLDSTEIN, E. Bruce. *Sensación y percepción*. Madrid: Paraninfo, 1999.
- GOMBRICH, Ernest. *Arte e ilusión. Estudio sobre la representación pictórica*. Barce-
lona: GG, 1982.
- GRAU, Desaignes. *Manual de Plásticos*. Barcelona: Hispano-Europea, 1967.
- GUASCH, Ana María. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo al multicultu-
ral*. Madrid: Alianza forma, 2000.
- GUINSENBURG, Enrique. *Control de los medios; control del hombre*. México: UAM/
Pangea, 1988.
- GURBEN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barce-
lona: Anagrama, 1996.
- HILLDELBRAN, A. Von. *El problema de la forma*. Madrid: Visor, 1989.
- HEIDEGGER, Martín. *El ser y el tiempo*. México: FCE, 1951.
- Hélice*, Órgano de difusión de ASPA de México, núm. 328, mayo-junio de 2004.
[hello3d.com.index.htm](http://hello3d.com/index.htm)
- HOFFMAN, Donal D. *Inteligencia visual*. México: Paidós, 2000.
- holograhadomain:personal.redestb.es.
- IOVINE, John. *La holografía una guía fácil de hacer hologramas*. Madrid: McGraw-
Hill, 1992.
- JACKSON, Albert y cols. *Manual de modelismo*. Madrid: Blume, 1981.

- KAC, Eduardo. "Arte trasngénico". En www.arteleku.net45zehir.
_____. www.ekac.org.
- KRAUSS, Rosalind. *Lo fotográfico*. Barcelona: GG, 2002.
- KNAPP, Mark, L. *La comunicación no verbal*. Madrid: Paidós, 1991.
- KOZLOFF, Max. *Crítica de arte y disonancia*. En *La iconografía en el arte contemporáneo* (Coloquio Internacional de Xalapa). México: UNAM-Instituto de Investigaciones Estéticas, 1982, pp. 177-189.
- MANZINI, Enzo. *La materia de la invención*. Madrid: CEAC, 1993.
- MARCHAN Fiz, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal, 2001.
mexicocoty.com/zonarosa.html.
museeholographie.com/holasp.htm.
- MIR y Mir, Lorenzo. 3.sympatico.ca/steev/exihibition/networks/gallery/sintro.html.
- MIRANDA Patricia. "Granduca". En *Reforma*, domingo 5 de marzo de 2006, p. 18.
- NUTSCH, W. *Tecnología de la madera y del mueble*. Barcelona: Reberté, 1992.
- PARRA Márquez, Juan y cols. *Introducción práctica a la realidad virtual*. Concepción: Ediciones Universidad de Bío-Bío, 2001.
- ODILE, Robert. *La clonación. Riesgos y expectativas*. Madrid: Larousse, 2005.
- ONDARANZA, Raúl. *Biotecnología básica*. México: Trillas, 2002.
personal.telefonica.terra.es/web/activient/pdf/HOLOGRAMS.pdf.
- PIBRAM, K. H. y cols. *Cerebro, mente y holograma*. BB. AA: Alhambra, 1980.
- PLATÓN. *Diálogos*. México: Porrúa, 1984.
- PLOWMAN, John. *Técnicas Escultóricas*. Singapur: Akanto, 1995.
- RANGEL N. Carlos. *Los Materiales de la civilización*. México: FCE, 1998.
- RIEMSCHEIDER, Burkhard, y cols. *Arte de hoy*. Madrid: Taschen, 2002.
- RUHRBERG, Karl y cols. *El arte del siglo XX*. Madrid: Taschen, 2001.
- S/A. *Cirugía del rejuvenecimiento facial. Ritidoplastias, blefaroplastias, técnicas auxiliares*. Barcelona: Jims, 1994.

S/A. *Fresh Cream*. London: Phaidon, 2000.

S/A. *Guía Ripley's ¡Aunque usted no lo crea!* Orlando: Ripley Entertainment Inc., 2005.

S/A. *Sculpture* (T. 1 y 2). London: Taschen, 1986.

SAGER, Peter. *Nuevas formas de realismo*. Madrid: Alianza Editorial, 1981.

STREMMEL, Kerstin. *Realismo*. Madrid: Taschen, 2003.

TATARKIEWICZ, Wandysaw. *Historia de seis ideas*. Madrid: Tecnos, 1992.

WARREN, C. Howart. *Diccionario de psicología*. México: FCE, 2001.

WERTENBAKER, Lael. *El mundo de Picasso 1881-1973*. NY: Time-Life, 1981.