



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS**  
**POSGRADO EN ARTES VISUALES**  
**ESPECIALIDAD ESCULTURA**

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE Y LA ESCENA EN  
ESCULTURA

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA  
EN ARTES VISUALES PRESENTA

MARIA DEL CARMEN HERNANDEZ CORTES  
507010652

DIRECTOR DE TESIS  
MAESTRO: FRANCISCO JAVIER TOUS OLAGORTA

MEXICO, D.F. 2011



**E N A P**

**ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS**



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.

## INDICE

1.- INTRODUCCION	1
CAPITULO UNO	8
La figura humana en la escultura	8
1. I.- Sobre el porqué de la figura humana en la escultura	8
1. II.- Sobre los procesos y los formatos en escultura	16
1. III.- Sobre el desnudo en la escultura	27
1. IV.- Sobre los cánones	32
CAPITULO DOS	
El personaje	
2. I.- ¿Qué es un personaje?	48
2. II.- Que es un personaje escultórico y como se construye	52
2. III.- Niveles de construcción del personaje escultórico	60
2. IV.-Aspectos importantes en la construcción del personaje	64
2.a).- El retrato en la construcción del personaje escultórico	64
2.b).- El canon en la construcción del personajes escultórico	70
2.c).- El material en la construcción del personaje escultórico	74
2.d).- La policromía en la construcción del personaje escultórico	77
CAPITULO TRES	
La escena	
3. I.- ¿Qué es una escena?	81
3. II.- Qué es una escena escultórica y como se construye	83
3. III.- Niveles de construcción de la escena escultórica	99
CAPITULO CUATRO	
Obra propia	107
CONCLUSIONES	122
BIBLIOGRAFIA	123
INDICE DE ILUSTRACIONES	127

## INTRODUCCION

Análogamente a la verdad demostrable de la ciencia, el arte supone algo similar, el artista mismo cree en la expresión de un concepto, surge el deseo de materializar una idea, el invertir tiempo y trabajo en ello es consecuencia generada por la verdad descubierta.

En este siglo continuar con la figura humana en la escultura, presente desde los primeros intentos tridimensionales de la humanidad, podría suponer invertir demasiado en algo que parece ya un medio de expresión agotado; aun así, se sigue creyendo en la figura humana como medio de expresión, el ser humano sigue precisando de la imagen de su propia especie para comunicar lo que solo sucede a esta.<sup>1</sup>

Tom Flynn, en su libro "El cuerpo en la escultura" comienza diciendo: <La historia de la escultura es también la historia del cuerpo>, misma que continua, el ser humano sigue teniendo cosas que contarse del mismo, así mismo, con el mismo; hoy en día experimentar con el cuerpo escultórico, es creer en nuevas posibilidades de expresión a través de nuestro propio cuerpo; a lo largo de la historia, solo se han agotado algunas posibilidades afines a la figura humana, como la aplicación de los conocimientos anatómicos, que derivó en el planteamiento de cánones, como proceso de construcción seguro para obtener una figura humana lógica en proporciones, tuvieron que pasar siglos para agotar las posibilidades de expresión obtenidas con estos conocimientos, hasta que se generaron nuevas, donde el concepto fue más importante que el objeto, de modo que una figura humana construida solo con los cánones anteriores, ya no satisface nuestras necesidades

---

<sup>1</sup> COMAS, JUAN, MANUAL DE ANTROPOLOGIA FISICA, Instituto de Historia, México, 1975. Pag.20 <La preocupación por conocer al hombre, sus características físicas, sus variaciones y modalidades tanto internas como externas, es tan vieja como la misma humanidad>.



de expresión y percepción de conceptos, de lo que puede comunicarse a través de la figura humana.

Con el descubrimiento de materiales y técnicas se han experimentado múltiples posibilidades expresivas en el campo tridimensional del arte, cada cultura que ha incluido la figura humana como medio para preservar su presencia en el mundo, ha experimentado la expresión corporal en materiales diferentes a su cuerpo de carne y hueso, convirtiendo a sus figuras en extensiones del mismo, aportando diversas soluciones sobre temas que precisan de la figura humana escultórica.

El realizar una figura humana escultórica requiere primeramente de la creación de un personaje, esbozarlo, plantearlo, *construirlo* a base de elementos físicos que comuniquen acerca de su individualidad, este mismo puede ser solo la representación física de sus elementos más sobresalientes, o encontrarse en relación con otros personajes, lo que automáticamente requiere de la *construcción de una escena*.

El propósito de esta investigación es analizar la evolución de la *construcción del personaje y la escena* en escultura, encontrar los elementos de una situación representada y con ello su utilidad en la composición escultórica total, identificar ejemplos históricos claves, así como comparar las diferentes soluciones culturales. Para este estudio se hace vital una referencia a las artes escénicas como el teatro, donde la construcción citada está bien fundamentada, para definir diferencias entre personalidades en una obra; en la escultura se realiza o se debe hacer lo mismo, en medios y materiales diferentes.

En la construcción de un personaje escultórico, la obra final que contiene las características físicas del personaje, derivadas de su

individualidad, pueden llevar a el concepto total que rodea al mismo, como en los bien logrados retratos romanos; para ello el observar, incluir o excluir en la obra escultórica, cambios anatómicos causados por eventos en la vida del individuo, es trascendental, ya que generan a su vez diferencias en volúmenes y líneas de músculos, piel, huesos, elementos que ubicadas en lugares específicos, expresan el concepto total acerca de la persona representada. El estudio de estos elementos, porque, donde y cuando los integraremos para construir el personaje o la escena escultórica, es otro de los objetivos de esta tesis

La realización de una escultura de figura humana, plantea como ubicar miembros, como y de qué manera, como se menciono anteriormente, la forma y el volumen que les van forjando las acciones cotidianas, cambia y personaliza al individuo, son diferentes en cada cuerpo, cada uno de nosotros nos movemos de acuerdo a las diferencias de forma de nuestra anatomía, que es una forma adecuada a la función y viceversa, y que comunica acerca de nosotros mismos. No podemos hablar de furia si nuestra figura humana carece de elementos visuales que la demuestren, es preciso estudiar antes de materializar para que el mensaje sea transmitido correctamente. La exageración de recursos visuales extras, los cuales incluyen ya con su sola presencia cierto dramatismo que no pasa desapercibido, como es el caso de algunos Cristos, donde parece que los elementos incluidos no son suficientes para expresar tal idea, el autor percibe que su obra no expresa lo que se pretende, para conmover al espectador se recurre entonces a demasiada sangre, huesos expuestos, grandes clavos y espinas, etc. que intentan llenar el vacío que deja el poco o nulo estudio de elementos propios de la escena o personaje, generando algo grotesco que distrae del concepto original de la obra.

En la realización de un personaje escultórico, la falta a menudo de atención requerida a los elementos visuales que encierran el concepto de individualidad del mismo, se intenta inútilmente también construir al personaje solo con atributos propios de este, por ejemplo una espada, un libro, un caballo, etc., sin atención al lenguaje corporal; la idea del personaje dado debería lograrse aun sin la utilería. La falta de investigación genera figuras inmóviles en su composición, inverosímiles, incapaces de haber hecho nada de lo que se narra acerca de ellos.

Un ejemplo contrario a lo anterior se encuentra especificado en el contrato para la realización del “Cristo de la Clemencia”, por el escultor español Juan Martínez Montañés llamado también “el Dios de la madera” (1568-1649 Alcalá), en dicho documento se especificaba: <<pareciera al que estuviera orando a sus pies como si El le estuviera hablando, lamentando el hecho de estar sufriendo por quien le estaba rezando>>; en lo anterior básicamente se le pedía a Montañés que todo elemento visual utilizado funcionara, podemos deducir que la iglesia sabía del poder de las imágenes, y de la importancia de una veraz comunicación visual, para lograrlo era vital el estudio primeramente del personaje, ¿quien era este y qué papel desempeña en la escena representada?, que se emplearían para representarlo, cuál era su configuración corporal, en qué situación se encontraba, que volúmenes se generaban; todo se resume escultóricamente a la relación de forma y movimiento en el espacio, que forma realizando que movimiento, en que espacio; el personaje proporciona la forma inicial y el movimiento la escena, en el primero tenemos solo la idea de alguien, en la escena tenemos el elemento tiempo generado por la acción representada.

Por otra parte, existen culturas que no necesitaron de conocimientos anatómicos para expresarse con la figura humana, dado que su objetivo era distinto, culturas para las que el cuerpo humano solo era un

vehículo, nunca un fin, no existía un “culto al cuerpo”, como surgió en la cultura occidental, pero que sin embargo si cuentan con su propia construcción de personaje y escena.

Otro objetivo de esta tesis es identificar analogías de la escultura con las artes escénicas, por ejemplo del escultor con un director de teatro, escoge a los actores primeramente por su fisonomía que debe ir de acuerdo con el personaje, que culmina con la caracterización del mismo, el movimiento viene después por la acción de la escena, así mismo cada escultor crea el tipo de humano necesario en forma para comunicar un concepto dado.

¿De dónde vienen los personajes y escenas escultóricas?, es otro de los objetivos, ya sea a partir de sucesos históricos, de narraciones literarias, o como los escénicos se derivan de relieves antiguos, de los que se sabe la vestimenta a usar cuando se requiere, puesto que la historia se ilustra tridimensionalmente.

En las artes escénicas tenemos la primera parte de la composición, en la figura humana con la configuración corporal, vestuario y utilería del personaje requerido, en escultura sería como tener la forma de principio, en seguida las acciones a partir del guión, condicionadas a las capacidades anatómicas del actor, después viene el manejo del espacio, en el cual se incluyen niveles, perspectiva, etc. todo lo anterior va resultando en la expresión del concepto de la obra; en lo escénico tenemos el tiempo real, la palabra, el movimiento en acciones verdaderas, que ocupan del mismo tiempo y espacio del espectador. En la escultura en principio no existen estos recursos como tales, se “cambia de material” por así decirlo, la forma y su relación con el espacio deben resumir una situación dada al “congelar” un suceso, la composición debe contener toda la idea del mismo sin la necesidad del

tiempo real, aquí la sensación de movimiento de la escultura nos debe dar la del tiempo, ¿cómo hacer que un cuerpo inmóvil parezca lo contrario?, la clave está en el estudio de los elementos tridimensionales, que volumen o que línea, de qué manera y en qué lugar, volvemos a la relación de forma y movimiento con el espacio.

Lo anterior requiere observación, técnica, conocimiento de los materiales y manejo del espacio, un escultor de escenas construye el personaje primeramente para después ubicarlo en un espacio, donde pueden existir también objetos, se planea también una escenografía además de utilería.

En esta tesis se contemplan cuatro capítulos divididos; en el capítulo 1.I, se mencionan las posibles razones que tuvo la humanidad por representarse así misma a través de la escultura. En el 1.II, se habla de los procesos y los formatos, en el 1.III, sobre un tema inevitable en la figuras humana escultórica, el desnudo, que lleva a razonar sobre su opuesto la resolución del vestido. 1. IV, sobre los cánones de proporción

En el capítulo dos, se adentra en uno de los temas principales de esta tesis, inciso 2.I, ¿Qué es un personaje?, se dan definiciones sobre personajes en otras aéreas así como el personaje escultórico; 2.II se entra de lleno en la construcción del personaje, primeramente en otros ámbitos y luego en el escultórico. 2. III, Niveles de construcción del personaje, referente a los elementos utilizados pasó a paso. 2. IV, Aspectos importantes en la construcción del personaje, se menciona la importancia de los mismos en el tema, 2.a) El retrato en la construcción del personaje escultórico; 2.b) El canon, 2.c) El material; 2.d) La policromía.

Capítulo tres, siguiendo la misma estructura del anterior en 3.I, se define la construcción de la escena escultórica, presentado así mismo ejemplos históricos. 3. II Que es una escena escultórica y como se construye. 3. III, Niveles de construcción de la escena escultórica, sigue la misma lógica del personaje, mencionando la participación de los elementos utilizados.

En el capítulo cuatro se presenta obra propia, explicando cómo se resuelve personalmente el personaje y la escena escultóricos, incluyendo la realizada en el taller de talla en piedra, en el transcurso del posgrado.

Finalmente en las conclusiones, se hace un recuento de los objetivos logrados.

## CAPITULO UNO

### LA FIGURA HUMANA EN LA ESCULTURA

#### 1. I.- Sobre el porqué de la figura humana en la escultura

La fe cristiana dice: <Dios creó al hombre a su imagen y semejanza (Génesis 26), Dios fue el primer imaginero, y que así como Dios, el hombre pretende hacer lo mismo>. Análogamente otras religiones parten también de que el origen del ser humano fue a partir de un material blando, que fue modelado por los dioses, así como Adán fue modelado en barro, también lo fueron los primeros egipcios cuando Khnum los modelo, al igual que en Mesopotamia la diosa Aruru creó en arcilla a un hombre, en América del norte otra diosa modelo en masa de maíz a los primeros hombres para luego cocerlos al fuego y darles su característico color rojizo en la piel. El ser humano señala su origen a partir de procesos escultóricos.

Como podemos observar es el ser humano quien le ha dado a las imágenes de sus dioses no solo sus características físicas, sino también defectos y virtudes propias de la especie humana, muchas veces combinándolas también con figuras zoomorfas, Dioses con cabeza de animal lo podemos ver desde Egipto con Horus el dios halcón, hasta la India con Ghanesa el dios elefante, en Grecia los dioses tienen pasiones e impulsos humanos; en la cultura náhuatl la Diosa Coatlicue tiene dos cabezas de serpiente sobre los hombros a manera de cráneo, además de glándulas mamarias en el pecho, Tonatiuh es un disco solar con rostro humano, todo siguiendo la estructura física de la especie humana; así podemos encontrar ejemplos en todo el mundo, como observamos estructuras humanas se han combinado con zoomorfas con el fin de obtener un ser superior con características especiales, de las que el ser

humano carece, y que solo se encontraban en los animales, como fuerza o mayor agudeza de los sentidos, pero siempre conservando conciencia humana; las divinidades encarnan en la imagen.

¿Cómo concebir un ser sin sentidos?, que no se disgustara o alagara con sacrificios u oraciones; existe la necesidad de dotar de sentidos a los Dioses, deben tener ojos al frente de la cara para “vigilar y enterarse de todo”, no pueden quedarse callados, disponen en virtud de la imaginación de sus adoradores, de la palabra para ordenar, escuchan plegarias, huelen y saborean la sangre de los sacrificados y pueden remover cielo y tierra con sus manos; parece que todo dios debe tener una manera humana de concebir el mundo; aunque básicamente toda imagen creada por el ser humano, no es más que materia transformada, volúmenes en composición con el espacio, que comunican una idea, los sentidos que se les atribuyen se encuentran en la imaginación del ser humano, la forma le convence y le comunica un concepto, es un ciclo, se recogen imágenes, se generan ideas en el espectador y este a su vez le confiere sentidos humanos a la materia.

El ser humano “humaniza” las cosas con el fin de explicárselas así mismo, en toda cultura existen leyendas donde los animales y los elementos “hablan”, sienten, piensan, actúan humanamente, se piensa en ellos como “alguien”, no como algo, se cree en los volcanes como un ser furioso, antes que en un fenómeno geológico; la “humanización” de las cosas está íntimamente ligada a la expresión de un pueblo, que se explica así mismo su entorno, utilizando precisamente atributos humanos.



Por otro lado podría decirse que el ser humano materializa su propia imagen como otro medio para preservar su especie,<sup>2</sup> la mayor de las veces narra cosas que le suceden solo a él, y dada la necesidad de rebasar la vulnerabilidad del ser humano y prolongar la “eternidad” de los dioses tanto como la de los personajes importantes y las grandes acciones; la representación en materiales perdurables desarrollo diferentes técnicas escultóricas, dando constancia de su paso por la vida, como respuesta a no resignarse al olvido del tiempo, ejemplos de esto lo tenemos en los relieves mayas o asirios, en donde se atestigua el triunfo de las batallas sobre el enemigo, el objetivo de transmitir estas acciones al futuro ha sido alcanzado.

Tanto la religión como los sucesos políticos son unas de las primeras y principales razones para materializar la figura humana en la escultura, a las imágenes escultóricas se les dio en principio la misión de informar, casi de publicitar, de conservar y transmitir lo considerado importante, para lo anterior era vital que los materiales en los que se transmitían las ideas fuesen perdurables, como en el caso de la piedra; dispuestas en lugares públicos, las imágenes pueden leerse más prontamente, siendo esto de gran utilidad sobre todo en comunidades donde la mayoría de la población era analfabeta, este ejemplo se sigue hasta nuestros días por otros medios, casi siempre dedicados a conceptos más superficiales, en nuestro tiempo existen otros materiales tan perdurables como la piedra, con una expresión propia del material completamente distinta, que da a la obra final una marcada participación en la construcción del personaje y la escena.

---

<sup>2</sup> READ, HERBERT, EL ARTE DE LA ESCULTURA. Argentina, Ed. Ume, 1994, Capítulo dos, “La imagen del hombre”, pag. 49, “Es posible que esta habilidad surgiera a través de la autoconciencia de la tridimensionalidad del cuerpo humano, y que las primeras esculturas fuesen representaciones de la imagen corporal presente en la mente individual.”

Otro ejemplo de construcción de escenas a través de la escultura de figura humana lo encontramos en la India, donde la sexualidad es completamente digna de conservarse y transmitirse públicamente en un material sólido, este tema puede derivar en diversas e interesantes diseños corporales, la piedra sigue una coreografía, el kamasutra era dispuesto escultóricamente en edificaciones públicas, el concepto principal no podía representarse con figuras zoomorfas, ya que se trataba de algo que solo el ser humano podía sentir y hacer de manera tan especial.

La escultura le proporciona a la figura humana un gran acercamiento con la realidad, al ocupar el mismo espacio, se le confieren incluso las mismas cualidades de alguna ocupación humana, un ejemplo lo tenemos en China, en la tumba del primer emperador Qin Shi Huang Di, del año 210 a.c. donde los siete mil guerreros de terracota, ocupan el mismo espacio que siete mil guerreros humanos y así también según creía este emperador, el mismo poder de estos, se realizaron con la firme creencia de que actuarían como tales, se les dio una formato mayor al natural para dotarlos de mayor fuerza, se creyó completamente en la magia de la copia de la realidad.

Esta similitud de la figura humana escultórica con las personas representadas en ella, no solo ha ido en dirección a exaltar persona o sucesos, contrariamente a ello la gente destruye esculturas de figura humana representando personajes contrarios a sus ideas, como por ejemplo monumentos de políticos que por una u otra razón perdieron el poder, son desechas con toda la saña que se tendría con la persona misma; en países como Irán a la caída de Saddam Hussein sus imágenes fueron derribadas y agredidas como si se tratara su persona, en la desaparecida Unión Soviética, la imagen de Lenin fue desmontada

y exiliada como si se tratara de el mismo, de un contexto en el que ya no tenía cabida.

Por el contrario a ciertas esculturas se les venera como seres vivientes, la iglesia católica sabedora del poder de las imágenes, ha sido uno de los más grandes consumidores de figura humana escultórica, porque en esta similitud con la realidad reside mucho de su expansión, al conmover a los fieles con el cuerpo torturado de Cristo, o con el niño Jesús, a quien en muchas comunidades católicas, se les atiende con las mismas necesidades que a un infante de carne y hueso, se le hacen obsequios de juguetes e incluso se lleva de paseo; en cuanto a la figura de Cristo adulto, muchas son articuladas con la intención de manipularse y que puedan clavarse en una cruz, sentarse a “escuchar” y así mismo descender al santo sepulcro, con todo esto se *construye una escena*, se interactúa con el personaje principal; las esculturas se “activan” por medio de rituales que pueden incluir danzas, cantos etc. la *escena que se construye* “activa” la plástica por medio de la interacción con el espectador.

Este lugar tan especial de la vida de los pueblos, solo puede ocuparlo una escultura, dado su carácter tridimensional como quien lo adora o lo destruye.

La necesidad de tener a “alguien” a nuestro lado parece ser inherente en nuestras vidas, el lugar que ocupan los muñecos cuando somos niños que cubren el lugar de un amigo para nuestros juegos, muchas veces se repite de adultos en las muñecas sexuales, estas imágenes no son esculturas propiamente dichas, pero cubren también la necesidad de un cuerpo tridimensional en tal situación.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> <Solo concibiendo una imagen del cuerpo podemos situar la idea de nosotros mismos en el mundo exterior.> IBID, página 50

Herbert Read en “El arte de la escultura”, capítulo dos, “la imagen del hombre”<sup>4</sup>, nos menciona como tanto en la historia de la escultura, como en las galerías y museos, la mayoría de la escultura realizada alguna vez, está dedicada al cuerpo humano, ante esto el espectador no se siente sorprendido, porque desde siempre se ha asociado al cuerpo humano a la escultura, y que al contrario podría ser que se sorprendiera ante alguna exposición que no la incluyera; esto puede suceder sobre todo con gente que no está relacionada de modo alguno con el arte; como cita el mismo autor, solo en épocas relativamente recientes la escultura ha sido concebida como un arte capaz de crear formas tridimensionales prescindiendo de un tema.

Charles Baudelaire, crítico y poeta francés escribió <la escultura esta mucho más cercana a la naturaleza, y por eso nuestros campesinos, se entusiasman ante la visión de una piedra o de una pieza de madera trabajada con industria>; con esto no pretende discriminar, sino que en ellos encontramos fascinación ingenua del ser humano por su propia imagen.

Podemos deducir que desde ahora y con el tiempo el espectador estará más habituado a la escultura que no incluya la figura humana, en cualquier caso nunca dejara de asombrarse por esta, ya que como cualquier otra especie, se reacciona más ante la expresión de emociones de la misma, que ante la de otra, siempre habrá que algo expresar, donde el lenguaje ideal sea el cuerpo humano.

Por supuesto otra de las grandes razones en occidente, para la figura escultórica ha sido la belleza del cuerpo humano, donde los griegos originaron de este culto al cuerpo, que encerraba en sí la matemática de la proporción expresada en el canon de Policleto (siglo V a.c.), culto

---

<sup>4</sup> IBIDEM, página 47.

extendido hasta nuestros días, pero cambiando de estrategia en la construcción del personaje en cada época; de este tema nos encargaremos en el siguiente capítulo.

Anteriormente la mayoría de las figuras humanas escultóricas, eran personajes históricos o bien mitológicos, personajes ya definidos como dioses, gobernantes, héroes, santos, soldados, etc. es decir el escultor componía la obra en base a la idea que expresaba este mismo, o bien un sentir común de su cultura, idea casi por completo ajena a las suyas, casi siempre por mandato, por lo que no creaba personajes que expresaran lo que el mismo como ser humano sentía y expresaba como artista, representaba sucesos importantes para todo un pueblo, nunca lo que solo lo que le concernía a el mismo. Miguel Ángel (Capres, 1475 – Florencia, 1564) con sus esclavos creo los primeros personajes con características nuevas, que expresaban una idea netamente propia, una nueva construcción de personajes, que resultaban en ideas ajenas a solo lo religioso o lo histórico. Siglos más tarde para Rodin (Paris, 1840 – Meudon, 1917) el cuerpo humano era un sentimiento “encarnado”, no la materialización de alguien en bronce, el escultor se liberó del personaje impuesto de los encargos y creo los propios. Así en los años que siguieron hasta nuestros días los escultores retoman la figura humana en uno y otro material, en todos los sentidos posibles, porque no se puede prescindir de esta al comunicar ideas que solo la misma puede ofrecer, y que es un lenguaje legible a todo ser humano, puesto que es su misma forma.

Realizar una escultura es materializar conceptos, en la figura humana no solo puede existir un gusto por el cuerpo, sino que se encuentra en su forma y su contexto una analogía a las ideas a transmitir, que no existe en elementos geométricos o abstractos.

El ser humano tiende a “humanizar” las cosas para entenderlas, traduce un comportamiento animal, o de fenómenos naturales al lenguaje humano en todo sentido, siempre es el animal que se comporta como un humano, o la montaña que se impone humanamente, se traduce todo comportamiento no humano al humano, para comprenderlo, por ello no abandona su forma humana.

## 1. II Sobre los procesos y los formatos en escultura

El arte de cada cultura esta inevitablemente ligado a la percepción de todo lo que le rodea y conforma su hábitat, clima, orografía, flora y fauna, modelan su forma de vida, de ello se desprenden sus creencias, costumbres, filosofía, arte y religión, influyendo en su estilo de vivir, rigiendo la producción artística, sea música, teatro, danza, literatura, plástica, la escultura que forma parte de esta última, se ha apoyado netamente en los métodos de trabajar los materiales descubiertos hasta entonces, originado por el conocimiento de su medio ambiente, y por el hecho de concientizar la causa-efecto sobre la materia.

Se talló piedra o madera, se fundieron metales, se produjo cerámica, cada técnica fue posible aun cuando no las condiciones no fueran las adecuadas para lograrlas, por ejemplo los mexicas tallaron piedras de gran dureza sin herramientas de acero, la creatividad del ser humano fue vital para la materialización de sus ideas, aun cuando no existiera el material o las condiciones adecuadas, el desarrollo ciertos métodos permitió el cultivo del arte en cada región.<sup>5</sup>

Partiendo de cero en la observación de la causa- efecto, fue posible importar materiales y originar técnicas de trabajo; de la observación en las temperaturas extremas, se descubrió el efecto que provocan éstas sobre cierta arcilla y le confieran dureza, además de que pueda conseguirse suficiente combustible adecuado para el proceso de quema de la cerámica; esta técnica se dio en distintas culturas del mundo, en América desde el norte de México hasta el sur, exceptuando diversas tribus de Norteamérica, donde quizá las bajas temperaturas no permitían la observación de este fenómeno. Por el contrario, en otros lugares

---

<sup>5</sup> WITTKOWER, RUDOLPH, “La escultura, proceso y principios”, Ed. Akal, Barcelona, 1985 pag.15, <Los escultores del pasado se sirvieron de prácticamente todos los materiales que se prestaban a recibir una forma en tres dimensiones.

menos fríos la práctica cerámica fue extensa, tanto que hoy en día sabemos de estos pueblos gracias a sus creaciones tridimensionales, que nos hablan de su desarrollo tecnológico tanto como de sus creencias o individualidades.

La abundancia de árboles facilitó el surgimiento de la talla en madera, como sucedió con los pueblos de la costa Oeste del Pacífico Norte, aun sin fundición que produjera herramientas metálicas, lograron obras de difícil manufactura. Un fenómeno similar ocurrió en lugares como el valle de México, donde de uno de los materiales más abundantes era la piedra volcánica como el recinto o la obsidiana, donde la *percusión directa*<sup>6</sup>, que era la práctica de tomar un trozo del mismo material y golpear directamente con este, era una de las técnicas más utilizadas, además del desbaste por abrasión, que es frotar un trozo de material con la pieza, para ir desgastándola, además del pulido hasta lograr brillo frotando arenas de diferente grano; no se contaba con cinceles de hierro o acero para la práctica de la *percusión indirecta* que es precisamente transmitir el golpe del mazo a través del cincel, para lograr la forma deseada, como lo hacían otras culturas; cabe mencionar que en este lado del mundo, la talla en piedra se lograba con herramientas más blandas en materiales más duros, que en el viejo mundo, los escultores prehispánicos tienen tanto mérito como los europeos, quienes disponían de herramienta mejor en materiales blandos<sup>7</sup>.

En el caso de la fundición como en la cerámica, el hecho de que algunos pueblos no la practiquen, puede deberse también a el clima

---

<sup>6</sup>IBID, pág. 16 <Con la existencia de este tipo de herramienta, asistimos al nacimiento de la historia de la escultura.>

<sup>7</sup> BAZIN, G, “Historia de la escultura mundial”, Edit. Blume, Barcelona 1972. Los orígenes, pág. 7 < Para el hombre primitivo no era esencial pintar, en tanto que de esculpir, de tallar dependía casi su vida. El hombre es pues esencialmente, un tallador de piedra. El arte de modelar la piedra es el gesto humano más antiguo.>



extremadamente frío de su hábitat, además de que para dicha práctica es vital la existencia de arena adecuada que contenga el vaciado del material fundido. La práctica de la fundición del bronce y más tarde la del hierro que marcaron edades en la historia de la humanidad, permitieron entre otras cosas, el dominio sobre otros pueblos que no conocían los procesos metalúrgicos, y que por ello no contaban con armas metálicas, esto originó inversión en la misma que generó evolución en la técnica.

En cuanto al descubrimiento del vidrio, donde accidentalmente la elevada temperatura de una fogata permitió la fundición de cierta arena, suceso observado, comprendido, y retomado para producirlo, con el tiempo, la técnica adquirió maestría, al lograr diversos colores, formas y efectos sobre objetos de este material.

La individualidad artística de cada pueblo se fue dando debido a su entorno, a los procesos de elaboración de objetos y a la materia prima de cada lugar o adquirida de otros; los elementos utilizados en la composición, ya sean figurativos o abstractos son propios no solo de cada región, sino que siguen una concepción plástica de acuerdo a su cultura.

En el proceso escultórico existen dos tiempos, uno de composición, donde el escultor planea la figura, realiza bocetos, piensa que diseño del cuerpo humano se acerca más a su idea, es el *tiempo emotivo*, el otro de *realización*, donde se estudia cómo resolver técnicamente tanto el soporte como el material de la escultura, así como su instalación, se toman decisiones sobre lo más adecuado. En la pintura por ejemplo es posible representar toda acción sin preocuparse técnicamente por sostener físicamente a la figura, en la escultura el cambio de material de la forma es determinante, en cuanto al cuerpo humano que es lo que nos

ocupa en esta investigación, podemos notar que es una forma que evoluciona de acuerdo a las funciones que realizaba, es decir la forma se adaptó a la función y viceversa, en un material adecuado carne y hueso, que sobre todo dispone de un sistema de equilibrio para mantenerla en pie; pero al trasladar esta forma a otro material origina una serie de problemas que requieren de cierta ingeniería, es una forma que ostenta una gran masa, el torso, sobre soportes delgados, los tobillos; si inicialmente modelamos solo en barro sin estructura un cuerpo de pie, aun en pequeño formato nuestro primer problema es mantenerlo erguido; esto es uno de los factores determinantes en elegir el material tanto como el formato, independientemente de lo que se pretenda expresar; los diseños corporales con miembros fuera de centro propios de alguna acción enérgica, son determinantes para elegir los procesos escultóricos.

La figura humana fue imprescindible en la escultura de muchos pueblos, con esta se especificaban acciones, era como decir: *“este hombre hizo, o dijo, vino o fue, ocurrió esto de este modo, en este lugar, en este tiempo”* etc. la imagen era entendida en donde la escritura aun no era accesible para las masas.

De figurillas usadas como amuletos, la escultura de figura humana paso a ser parte de la arquitectura, adosada a muros, sosteniendo techos como columnas, resguardando entradas como guardianes a las puertas de templos, adoradas en nichos en iglesias, honrando héroes en monumentos públicos, o en retratos acuñados en monedas, etc. o debido solo a su belleza como adorno en jardines y otras locaciones, así también se extendió a los objetos cotidianos como jarrones o platos adornándolos con escenas no tan solemnes, pero que ahora nos dan idea de la vida en ese entonces.

En uno y otro lugar donde se requiriera una figura, lo primero era ubicar el proceso escultórico y el material a partir del diseño corporal; ejemplo, si damos barro a personas sin ningún conocimiento plástico, y se les pide realicen una figura humana, la mayoría de ellos reproducirán la *pose neutra*, es decir miembro unidos al torso, se darán cuenta que representar una acción resulta más complicado, si explícitamente se pide construir una escena sentirán la necesidad de “acostar” las figuras, de plantearlas sobre un plano como en un dibujo, de manera que se tendrán que apreciar frontalmente, es decir pasaran de la figura en bulto al relieve.

Un ejemplo similar al anterior lo encontramos en el arte prehistórico, las escenas de caza están pintadas, gozan de gran dinamismo, nada las limita excepto la bidimensionalidad del soporte, pero no pueden llevarse consigo, en tanto que las Venus como otras figuras antropomorfas de diversas culturas en las que los materiales más inmediatos son la arcilla, la piedra o la madera, son tridimensionales, pero plasmar movimiento similar al de la pinturas era prácticamente imposible en épocas tan tempranas de nuestra civilización, así que conservan la pose neutra; en la Venus del cuerno por ejemplo, la solución plástica al brazo que lo sostiene, es que este pegado al plano, es parte del mismo soporte que lo contiene, es un relieve (fig. 1).



La Venus del cuerno a.c.

Anteriormente la escultura era dividida en dos categorías, la *estatuaria* y la *escultura ornamental*, dependiendo si representaba la forma humana con todo lo que a esta concernía, a su vez la estatuaria incluía tres géneros: la *estatua* que representa a un individuo, el *grupo* que incluye varias figuras en una acción común, como podemos observar estos dos géneros pertenecen a la figura de bulto, la tercera el *relieve* que presenta figuras en escena o aisladas todavía pegadas a un plano.<sup>8</sup>

Para la realizar una escultura de bulto o un relieve, es imprescindible tomar en cuenta las necesidades técnicas, anteriormente para preservar las obras colocadas a la intemperie por ejemplo el material más adecuado era la piedra, pero si se tenía contemplada una figura de bulto de pie, la limitante eran los soportes frágiles de los tobillos, para lo que se idearon soluciones de soportes pegados a los miembros inferiores o bien a alguna otra parte del cuerpo llamados “tarugos” para dar una mayor área de soporte, en tanto que si se cambia de material por ejemplo al bronce, a menos que la escultura sea de dimensiones monumentales, podrá prescindir de estas soluciones técnicas<sup>9</sup>. (fig.2)



“Doriforo”, Policleto, mármol, s. V a.c. “Guerrero de Riace”, bronce, s. V a.c.

<sup>8</sup> [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) noviembre,2009

<sup>9</sup> [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), noviembre 2009, De bulto redondo. Es aquella que se puede contemplar desde cualquier punto de vista a su alrededor. Si se representa la figura humana se denomina estatua, la estatua representa a un personaje divino o está hecha para el culto religioso se llama imagen.

Debido a la individualidad implícita en la escultura de bulto, equivalente a la del ser humano vivo, esta es muchos casos más eficaz para representar solo personajes, en tanto que las propiedades panorámicas del relieve, lo es para la representación de escenas.

Por otro lado existen soluciones en la escultura de bulto para las escenas, donde en una misma masa se incluyen varias figuras, o se prolonga el vestido para superar los delgados soportes que son los tobillos para sostener al torso; las figuras de bulto ocupan prácticamente tres dimensiones como el cuerpo humano, lo que la hace acercarse más a este, tanto en grandes como pequeños formatos, la idea de un ser real es más exacta que en una pintura o aun un relieve. Para el tema que nos interesa en esta tesis observamos que el concepto de individualización y realidad de un personaje, encuentra mayor resultado en este formato, en la figura de bulto observamos que dado su carácter tridimensional, la mayor atención puede solo estar concentrada en una de sus caras, como lo son las figuras destinada a los nichos, pero hacia la segunda mitad del siglo XVI, Gianbologna (1529 Douai-1608, Florencia) incluye en la composición varias vistas igualmente importantes, esto es logrado por distribuir en la composición elementos igualmente importantes, en tanto que las figuras para nichos concentran en el frente todo elemento grandemente expresivo, como rostro, manos, pecho, etc. todo va hacia el frente, en tanto que en la obra "Rapto de las sabinas", las figuras se entrelazan en una espiral ascendente, en un lado vemos rostros, pero en el otro también, de un lado vemos el pecho proyectándose hacia adelante tanto como en el otro, y así sucesivamente creando lo que podemos llamar una *simetría radial* de energía proyectada radialmente, el resultado genera un gran desplazamiento al rededor de la obra, para observar todos su ángulos, en este elemento de composición nos adentraremos más adelante.

(fig.3)

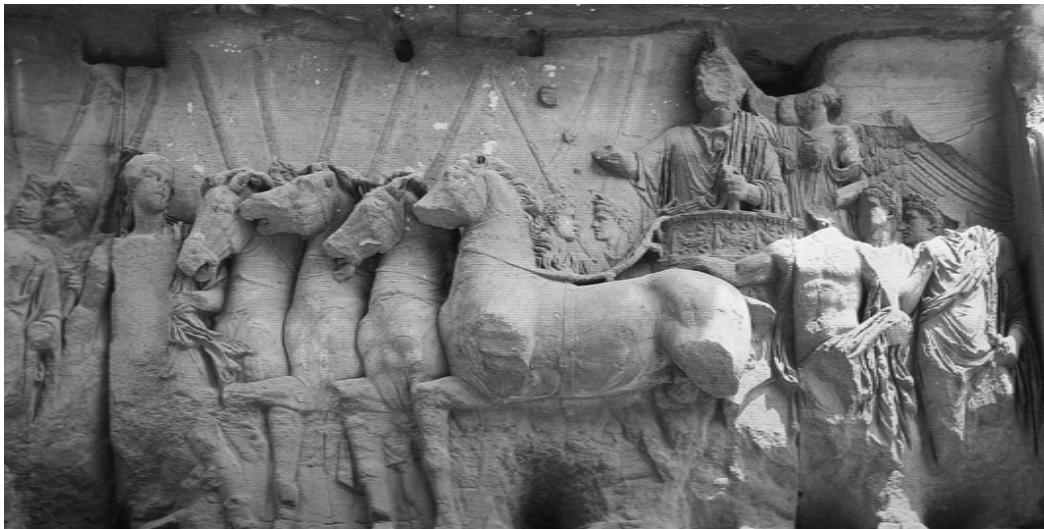


"El rapto de las sabinas", Gianbologna, mármol

El relieve por su parte se adosa a los edificios integrándose con la arquitectura, y sobre todo da libertad de diseño corporal, la libertad de movimiento no tiene limite siempre y cuando no salga demasiado del plano, y dependiendo de sus dimensiones puede también generar desplazamiento en el espectador; la columna de Trajano por ejemplo, está concebida para ser "leída" en un movimiento radial y ascendente, dada su forma cilíndrica, (fig.4)

Columna  
Trajana

Cuando en el relieve las figuras siguen una sola dirección, como escenas militares o litúrgicas, se le da el nombre de formato *procesional*; en cuanto la sucesión de escenas se disponía hacia arriba representándolas e numéricamente, como en los temas de lucha, se le llamaba formato *vertical*, que utilizaron mucho los romanos, en la edad media se utilizaron líneas que definían los pisos paralelos o registros<sup>10</sup> (fig.5).



Uno de los primeros problemas a resolver en el relieve es la perspectiva, a lo largo de los siglos se le dieron varias soluciones, las figuras en primer plano eran mayores que las de segundos planos y así sucesivamente, en Bizancio por ejemplo se utilizaba la llamada perspectiva inversa, en la cual las figuras en primer plano eran las de menor dimensión que las dispuestas en tercer plano que eran mayores, esto daba la ilusión de que el espectador estaba detrás de la escena y no frente a esta<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> [www.placidopiston.com](http://www.placidopiston.com), noviembre 2009, Pág. Oficial del escultor Placido Pistón

<sup>11</sup> [www.placidopiston.com](http://www.placidopiston.com). Noviembre 2009, Pág. Oficial del escultor Placido Pistón <Fue Alberti quien formulo hacia el año 1453 las características de la perspectiva para artistas, valiéndose de la geometría de Euclides estableció en la

Otra solución a la perspectiva consistía como lo hacían también los romanos en ir del alto hasta el hueco relieve, es decir que las figuras de primer plano casi se despegan del plano, en tanto que las más alejadas son ya un hueco relieve. El relieve parece siempre querer acercarse a la pintura en un material tridimensional, que lo que ocasiona los problemas técnicos.

Debemos observar también que el perfil de la figura humana era más adecuado para las escenas, más fácil de representar en relieve, en tanto que la figura de frente se utilizaba más para la sola representación de personajes en la escultura de bulto redondo, pareciera que de perfil se entienden mejor las acciones, con ello las escenas, en tanto que el frente como en las fotografías individuales puede apreciarse al personaje sin ocultar detalles; esta dado también por la dificultad que entraña la perspectiva en el relieve.

En la actualidad la diversidad de materiales abre nuevas soluciones técnicas a la figura humana, sobre pasando así muchas de las limitantes materiales<sup>12</sup>. (fig.6)



“Boy foot” Ron Mueck, resina y fibra de vidrio

---

representación un punto central de convergencia según el modelo de la visión humana. Como consecuencia de ellos los objetos disminuyen progresivamente.

<sup>12</sup> IBID, Madrid, Alianza, 1988, pág.- 15. “La irrupción del acero, los nuevos metales, y de nuevos materiales como el nylon o los plásticos ha dado continuidad así a la antigua tradición de búsqueda y experimentación en este campo”.



La lógica tanto en forma como en color, que da paso al acercamiento con la realidad, ha sido uno de los propósitos básicos a lograr en la escultura, no solo en occidente, sino en muchas ocasiones en diversas partes del globo, dado que la figura humana escultórica puede ocupar el mismo lugar que nuestros cuerpos, tiene con ello el primer paso para considerar este propósito cumplido; la policromía de la escultura de figura humana practicada con la misma lógica desde los griegos, quienes policromaban sus mármoles, ha sido un gran apoyo para que la obra adquiriera "*presencia humana*", sin embargo la policromía puede también quitar expresión al material de que está hecha la figura, pues lo cubre, y este puede aportar enormemente a la expresión final de la obra, creando por otra parte otra fantasía, que puede llegar a ser poética en ocasiones.

Como puede observarse en la figura anterior, hoy en día es posible un máximo acercamiento con la realidad, no solo de forma, lo cual ya se había logrado, apoyada en una nueva forma de policromar la escultura, gracias a nuevas técnicas y materiales a partir de la segunda mitad del siglo XX, así que escultores como Ron Mueck, pueden jugar con esta "realidad fantástica", debido a que la obra transmite por una parte una forma lógica conocida como lo es el cuerpo humano, en contradicción con un formato no lógico, causando en el espectador un asombro originado por lo que la forma y el color transmite como real en principio, en contra posición con lo ilógico del formato.

En ambos casos son formas expresivas diferentes, derivadas de la utilización distinta de los materiales y técnicas, (fig.07).

"Autorretrato"  
Ron Mueck  
Resina y fibra  
de vidrio



### 1. III.- Sobre el desnudo en la escultura

Nuestro cuerpo desnudo es la primera y verdadera expresión acerca de nosotros mismos; comunica además de nuestra genética, alimentación y práctica de movimiento, sobre nuestro yo interno, no solo la forma física responde a la acción que realizamos, sino que nuestro cuerpo responde en forma y movimiento a nuestros pensamientos y sentimientos, traduce en actitudes nuestra personalidad. El desnudo en principio es sinónimo de verdad, de sinceridad, y se encuentra irremediabilmente asociado a la sexualidad. El desnudo es uno de los temas inevitables en la figura humana escultórica, pareciera que el ser humano que se ha representado así mismo, desde las Venus prehistóricas, porque en primer lugar concibe su propio ser así: desnudo, pues no nace cubierto, como especificando que en principio es solo eso, su propio cuerpo, sin nada más, todo lo agregado tiene la función de proteger, definir, ocultar, o exaltar.

En diversas culturas el desnudo en la escultura se representa, no por gusto al mismo, sino porque parte de su cultura es mostrar parcialmente su cuerpo, su atuendo diario no incluye cubrirlo en su totalidad, casi siempre debido al clima de su región, y porque no existe en su cultura una prohibición al desnudo como en la occidental, donde existen ambos extremos: un gusto por una parte y una condenación al mismo por otra, en ambos casos según el lugar, así lo retoma en su arte.

Los griegos originaron un estudio y gusto por el desnudo ideal<sup>13</sup>, que fue retomado por los romanos y perdido junto con su imperio al surgir el

---

<sup>13</sup> KENNETH, CLARK, "El desnudo, un estudio de la forma ideal", Alianza editorial, Madrid, 1984, pág. 18. < ¿Qué es el desnudo?, Es una forma de arte inventada por los griegos en el siglo V a.c., del mismo modo que la opera es una forma de arte inventada en Italia en el siglo XVII. La conclusión es demasiado

catolicismo, que condenaba el desnudo dada su inevitable asociación con el erotismo que conduce al pecado según su fe; rescatado siglos más tarde en el renacimiento, se convirtió como lo señala Kennet Clark: en el tema central del arte: el cuerpo humano desnudo.<sup>14</sup>

Para diversos pueblos del mundo, como se dijo anteriormente, el cuerpo humano escultórico es solo un vehículo para hablar del hombre, no es el objetivo principal, mucho menos existe un gusto por el desnudo ideal; muchas veces son las figura de vencidos, cautivos, esclavos o bien seres malignos, las que se muestran por entero descubiertas, por supuesto que escultóricamente las figuras pueden ser bellas en su realización, pero aquí el desnudo significa no poseer nada, a diferencia de las figuras griegas desnudas, donde la perfección anatómica pretende elevar la condición humana, donde el desnudo significa belleza.<sup>15</sup>

Retomando la prohibición del desnudo por el catolicismo, argumentada por la idea de que *la carne es débil*, solo figuras como las de Cristo azotado, Adán y Eva, ángeles, o bien almas padeciendo eran los únicos desnudos parciales permitidos, ya que inevitablemente debían presentarse con poca vestimenta; en estos de uno u otro modo se cubrían las partes íntimas, el que una u otra parte del cuerpo se permita exhibir, nos habla de que cada una comunica algo diferente bien sabido, puede mostrarse el torso de un hombre para mostrar su fuerza, pero no sus genitales, o bien quizá los genitales femeninos, pero sin detalles.

---

brusca pero pone en relieve que el desnudo no es un tema del arte, sino una forma de arte.>

<sup>14</sup> IBID, pág. 11.

<sup>15</sup> IBIDEM. Pág. 18, ¿Qué es el desnudo? Es una forma de arte inventada por los griegos en el siglo V a.c.

Los cuerpos bien proporcionados tienen más aceptación dada su analogía con los ideales de belleza, a diferencia de los cuerpos que no cuentan con estas características, el cuerpo es bello es más aceptado a mostrarse, de otra manera en muchos casos puede llegar a ser agresivo y hasta desafiante; esto último ha sido retomado por escultores contemporáneos, que utilizan esta última característica del desnudo humano, lo contrario a lo bello, precisamente para confrontar al espectador. (fig.08)



Hans Belmer, (1902-1975, alemán) "La muñeca"

Por otra parte el vestido en principio además de cubrir una necesidad básica, fue convirtiéndose en algo distintivo de personajes, de rangos, clases, tribus, sexos, edades, etc. Con ello el adquirirlo en distintos materiales y técnicas, fue transformándose en un lujo, sobre todo porque cubría una necesidad estética, en la cual su diseño fue rebasando las necesidades básicas, dirigido a un público que en teoría debería tener el suficiente tiempo para apreciarlo y disfrutarlo, además de poderlo adquirir, esto trajo como consecuencia que se asociara al desnudo con

lo precario, ya que el vestido implica un logro por el que hay que pagar, así también dio pauta a otros significados de la desnudez.

El desnudo originó un concepto de belleza, y con ello un culto al cuerpo humano que se extendió extensa y diversamente con los siglos, de alguna manera se continua hasta nuestros días, no solo en la escultura, sino directamente en la vida diaria, especialmente como atracción publicitaria, en las diversas modas en cada época, de las cuales se han derivado varios estereotipos, que se extienden tempranamente a la infancia del ser humano en muñecas u hombres de acción de juguete, que condicionan al infante a seguir un ideal que quizá no pueda alcanzar, al igual que para ello se le exhorta con innumerables productos para adelgazar, creando un nuevo estándar de aceptación del ser humano por el propio ser humano, estándar que genéticamente no todos los seres humanos pueden alcanzar, ya que su anatomía da resultados totalmente diferentes a dicho ideal.

Contrariamente al concepto de belleza humana que tenemos en occidente, este se desarrollo de muy diferentes y diversas maneras, en otras culturas, parte del concepto de belleza consiste en alterar radicalmente la anatomía humana, de forma tal que para nosotros llegan a ser ciertamente terribles, como la deformación craneal, el agrandamiento del lóbulo de la oreja, el labio inferior en tribus africanas, o bien el alargamiento del cuello, etc. (fig.09)

Mujer jirafa de Mao Hong



Como observamos en la figura anterior, la belleza puede ser uno de los conceptos más radicales, sin embargo en toda cultura sea cual fuere el camino que sigue la forma, en el intento de expresar cierto estatus social, se *construye directamente un personaje* en la misma forma humana de carne y hueso, el mensaje a transmitir no puede quedar de manera alguna desapercibido en el tiempo y espacio.

En contraste con lo anterior, si retomamos concepto de belleza del renacimiento por ejemplo, para Alberti la belleza se concebía como armonía, como un sistema equilibrado de formas claramente delimitadas y proporcionadas, <es una especie de concordia y mutua interacción de las partes de un objeto, llevada a cabo en número, proporción y orden específicos requeridos por la armonía>. Por el contrario para Miguel Ángel, la belleza no era un sistema que pudiera analizarse matemáticamente, sino el esplendor de la perfección sobrenatural, el reflejo de lo bueno según su concepción platónica.

#### 1. IV.\_ Sobre los cánones

En este capítulo es de suma importancia el apoyo en la tesis doctoral de Román Hernández González, con el título: “Aspectos estructurales formativos y significativos del canon de proporción en la escultura”, de la Universidad de la Laguna; dado que es un estudio profundo sobre el tema de los cánones, así la mayoría de las notas a pie, pertenecen a dicho trabajo.

La primera problemática que plantea la reproducción realista del cuerpo humano, es en principio su alto contenido de elementos determinados por una lógica, todos con disposición, forma y volumen específicos dentro de un mismo espacio, lo que precisa de un estudio previo antes de reproducirla, si bien en la plástica lo más importante es la forma antes del estudio fisiológico, debe seguirse la causa efecto, es decir qué función produce que forma, esto con el fin de corresponder a la lógica, la obra creada así es un arte apoyado en la ciencia, la forma humana es indudablemente una forma universalmente conocida, la mínima alteración de la lógica en su forma, especifica su estado, cambia notablemente el concepto a transmitir.

Al reproducir plásticamente un cuerpo humano, además de las cuestiones técnicas, lo primero es ubicar los elementos básicos en la disposición correcta, cabeza, brazos y piernas, etc. para reproducir la forma exacta de los mismos se necesita de un modelo, o de un método que guíe el proceso de construcción.

Los cánones<sup>16</sup> surgen por la necesidad de una guía en la realización de la figura humana plástica, un método seguro para dirigir y lograr la

---

<sup>16</sup> HERNANDEZ GONZALES, ROMAN, Universidad de la Laguna, serie tesis doctorales, 1993, Pág. 4<En sentido estricto, canon proviene en su origen de la

construcción de la figura, a fin de proporcionarla adecuadamente, con la longitud y ubicación exacta de sus miembros, uno de los objetivos principales de los cánones es lograr armonía en el conjunto de sus elementos, el seguir un canon era decisivo para lograr un concepto de belleza<sup>17</sup>.

Los cánones cimentan la belleza del cuerpo humano sobre bases matemáticas, proporcionado una parte del mismo con el todo, eligiendo una *unidad de medida*, esto es tomar las dimensiones de un elemento del cuerpo como referencia para determinar las dimensiones de los demás, esta práctica se ha utilizado ampliamente desde la antigüedad cuando no se cuenta con una graduación exacta para medir cualquier cosa, por ejemplo *la cuarta*, que es la longitud del dedo meñique al pulgar con la mano abierta, *el codo* muy utilizado en los astilleros de barcos, es la longitud que parte del ángulo del brazo hasta el dedo medio, *la brazada*, con estos estirados la longitud resultante de dedo a dedo, etc.

Hernández González, citando a Kenet Clark, apunta sobre los cánones que “casi todos los artistas y tratadistas de arte que han pensado sobre el desnudo han llegado a la conclusión de que debe tener alguna base de construcción expresable en términos de medida”<sup>18</sup>.

La *unidad de medida* que más se ha utilizado hasta nuestros días es la *cabeza*, su altura partir del mentón hasta la parte superior del cráneo, en cada individuo vivo el *número de cabezas* que caben en su altura total varía mucho en relación con otro, de seis hasta ocho cabezas, cabe

---

palabra griega Kanon, en latín canon, cuyo significado es el de caña, vara larga, limite, modelo, regla, ley...>

<sup>17</sup> IBID, pág. 107. “Crispo... sostiene que la belleza no consiste en los elementos, sino en la proporción armoniosa de las partes.

<sup>18</sup> IBIDEM, pag.102



señalar que para medir a alguien solo debe usarse la dimensión de sus propios miembros. En la escultura se da la proporción de siete cabezas y media a las figuras para lograr la armonía de sus elementos, para personajes importantes se han utilizado ocho o hasta nueve cabezas, para entrar en lo que en escultura se le llama proporción heroica.

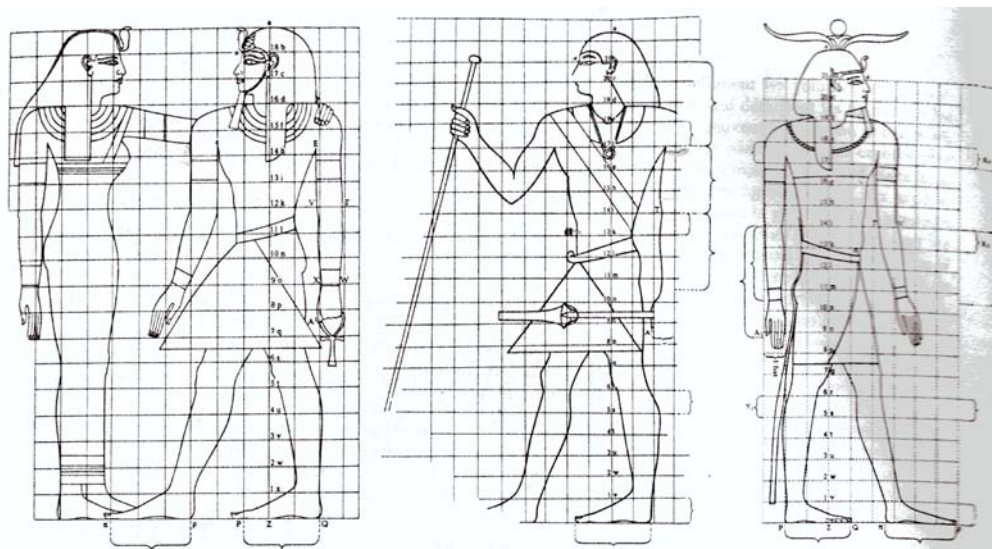
Existen también relaciones de medida en el cuerpo humano que se han tomado como guía para proporcionar la figura humana, por ejemplo para obtener la longitud exacta del pie, esta debe ser igual a la longitud de la base del talón hasta donde empiezan los gemelos; la altura de la nariz por ejemplo cabe tres veces en la altura del rostro, o bien que la separación de los ojos debe ser igual a la longitud del mismo, etc. Existe también una relación de medidas para armonizar una figura femenina que son llamadas las proporciones de Venus, esta consiste en tomar y trazar una línea horizontal de pezón a pezón, obtener la longitud de separación entre estos dos elementos, la cual trazada hacia arriba debe coincidir con el hueco que marcan las clavículas, trazada esta longitud hacia abajo debe coincidir con el ombligo, y continuando hacia abajo con el pubis <sup>19</sup>; está claro que estas relaciones no las mide el espectador con una regla cuando aprecia la obra, pero la relación que observa inconscientemente le proporciona la percepción de armonía, que es como se dijo antes uno de los principales objetivos de los cánones, pero no olvidemos que en el sujeto no debemos buscar estas proporciones, pues las variaciones son innumerables, y sobre todo no considerar que quien cuente con estas en su físico, no precisamente cuenta con una patología, después de todo los cánones crean una idealización del cuerpo humano, se busca una perfección que no existe en la naturaleza, que se recurre estos por la necesidad de construir un personaje con características superiores a las naturales, los retratos de personajes importantes no retratan tal cual a los mismos, que pueden haber sido de

---

<sup>19</sup> KENNETH, “El desnudo, pág. 32

baja estatura u obesos, cualidades que no checan con la inteligencia o valentía, y que inevitablemente pueden ser características físicas del ser humano, pero en las mismas no puede encontrarse el concepto necesario, por ello estos retratos pueden basarse en las características físicas e individuales, pero no incluir las que se consideren defectos, porque quien observa la obra no creerá que tal individuo logro lo que se pregona de él.

Ejemplo de lo anterior lo encontramos desde los egipcios quienes crearon su propio canon, diferente en cada periodo antiguo, medio y nuevo, los cuales fueron practicado rigurosamente por sus escultores durante siglos, básicamente se utilizaban los *palmas* es decir la longitud de la palma de la mano, de su base hasta el dedo medio que multiplicada por diez y ocho, era la pauta para lograr la altura total del cuerpo<sup>20</sup>. (fig.10)



Canon egipcio de proporciones

En este canon las figuras son aún muy geométricas lo cual esta aun distante de la realidad, pero no es esta el objetivo principal del arte

<sup>20</sup> HERNANDEZ, “Aspectos, pág. 50, <El artífice egipcio antes de tallar sus figuras, en posiciones de pie o sentadas, dibujaba el modelo a representar en una placa de piedra, subdividía con ayuda de un fino entramado o cuadriculado, dicho entramado constaba de dieciocho cuadrados (canon antiguo).

egipcio, porque aquí lo que importa es la idea, la idea principal no es aun el gusto por el cuerpo humano, sino al contrario, encontramos que la figura del faraón no solo siempre es más alta que las demás, sino que se le atribuyen características físicas atléticas que expresan un individuo fuerte físicamente y dinámico, no se incluyen nunca los “defectos físicos” con que este pudiera contar, a excepción de un faraón Akenaton, el cual con una idea radical de cambio para su imperio, pidió a sus escultores que le retratasen tal como era, aun así observamos idealización en sus retratos, pero percibimos mucho de cómo lucía este físicamente, por ello podemos darnos la idea de un ser humano que no era expuesto a esfuerzos físicos, existe en estas esculturas *euritmia*, de la cual hablaremos más adelante. (fig.11)



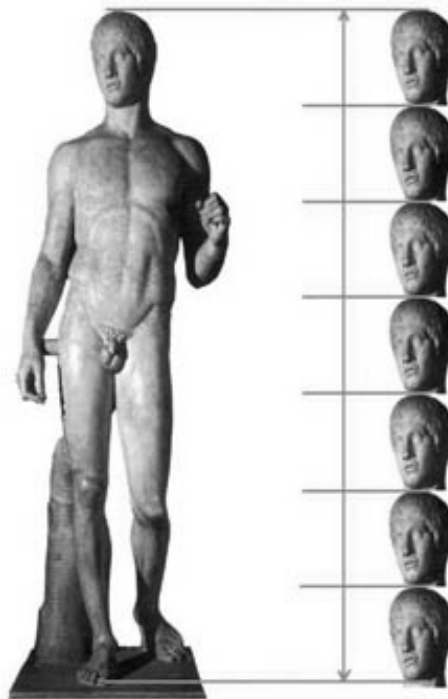
Busto de Akenaton, 3500 a.c.

Los griegos originaron un estudio más profundo en anatomía humana, comenzando por incluir en sus figuras detalles musculares, observaciones que acercaban a sus obras a la realidad humana, en un

principio los diseños corporales de sus figuras conservaban ya sea la *pose neutra* en la que todos los miembros se encuentran cerca del eje central del cuerpo, o bien la *mínima posibilidad de movimiento*, con brazos unidos al torso y el pie derecho adelantado, lo anterior fue tomado de sus predecesores los egipcios, de quienes también tomaron los procesos escultóricos básicos, incluyendo sus cánones al principio en sus figuras de los *Kouri* que conservaban completamente la *frontalidad* del periodo arcaico, es decir la escultura era visualmente más interesante de frente, pues no había en ella nada que “apuntara” hacia otro lado.

En la Grecia antigua los juegos olímpicos aportaron gran e importante información acerca del cuerpo humano, ya que además los atletas participaban desnudos, lo que permitía observar en detalle el comportamiento de los elementos del cuerpo humano, los vencedores tenían el honor de que se reprodujese su cuerpo en escultura, en esta práctica comenzó una concepción distinta de apreciar el cuerpo humano desnudo.

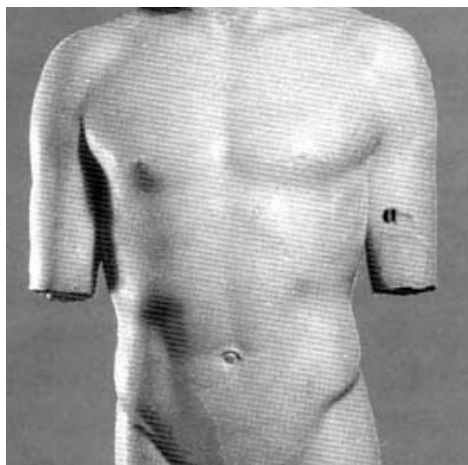
El “Doriforo”, obra del escultor Policleto (siglo IV a.c.) está realizada de acuerdo al canon que el mismo inventó (del cual solo han llegado hasta nosotros referencias, nunca manuscritos), en el cual puede apreciarse notoriamente la simetría de volúmenes, en la total antropometría, como si antes de modelar midiera meticulosamente cada músculo, para que el del otro lado tuviese exactamente las mismas proporciones, este canon guió a la escultura griega en su periodo clásico, dando como resultado cuerpos que prácticamente son imposibles de encontrar en la naturaleza, dada la perfección basada en la simetría. (fig.12)



“Doriforo” Policleto siglo IV a.c.

Artistas y teóricos han intentado descifrar con precisión dicho canon, sin la certeza de haberlo logrado del todo, lo que podemos apreciar es que la simetría de volúmenes tanto de un lado como de otro, definen bien el eje vertical del cuerpo, si trazáramos líneas que coincidieran con las líneas divisorias de los volúmenes, podríamos ver que existen en ellas ángulos de noventa grados no menos, esto nos da la idea de una estructura bien planteada, nada fuera de su centro, como un edificio completamente estable, todo está en su lugar, no existe dramatismo en sus elementos por la ausencia de ángulos agudos, también observamos que solo hay músculos presentes, los huesos casi no se notan *bajo la piel*, todos los volúmenes guardan relación de dimensiones entre si, en conjunto percibimos en el Doriforo la quietud y bienestar de la armonía.

Pero la armonía como lo menciona en Román Hernández G.<sup>21</sup>, llega a ser fría, tanta perfección puede llegar a ser poco interesante y por demás aburrida visualmente, dado que no hay elementos fuera de su centro que indiquen inestabilidad, el espectador no entra en alerta, todo está en su lugar, por lo que no hay nada que esperar, retomando el ejemplo del edificio bien planteado, si imaginamos líneas a un torso donde no exista la simetría, (fig.13).



Torso de Apolo, siglo IV a.c.

Nos generara un edificio que en su estructura no hay ángulos de noventa grados sino al contrario, nos da la idea de que puede caer, moverse en cualquier momento, esta incertidumbre nos mantiene atentos a la obra, a esto se le llama: *euritmia*.

La euritmia puede o no conservar el canon de proporción, pero varia en la disposición de sus elementos, puede existir también dramatismo sobre todo por la presencia de elementos como las estrías de un musculo en determinada situación, o bien venas sumamente visibles.

---

<sup>21</sup> HERNANDEZ, “Aspectos, pág. 20

(fig.14)



San Jerónimo, terracota, Pietro Torrigiano (Florencia 1472, Sevilla 1528)

Puede observarse que en cada *composición corporal* se modifica inevitablemente la forma de cada elemento, sobre todo la de los músculos, adoptando una cuando están contraídos y otra cuando relajados, o bien estirados al máximo; en esta obra de Torrigiano, la notoria presencia de estrías musculares, venas y huesos crean numerosos volúmenes, que a su vez derivan en líneas zigzagueantes, todo esto expresa finalmente y construye finalmente el personaje que es.

El discóbolo obra griega, comunica casi estática, a pesar de presentar un *diseño corporal* muy dinámico, perteneciente al periodo helenístico griego, se percibe más al atleta posando, no parece en ningún momento a punto de lanzar el objeto en su mano, ¿Por qué?; observamos que los ángulos de noventa grados se conservan en el torso arqueado, no presentando en su anatomía ningún esfuerzo visible a través de los músculos que están dispuestos en su lugar de la misma manera que si el atleta estuviera en la pone neutra, aquí la observación del cambio de

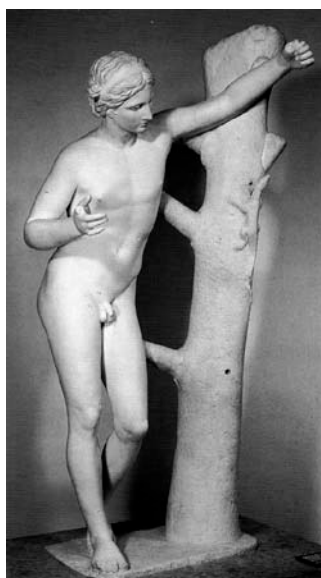
forma de los músculos en cada situación no está aplicada, podemos ver la diferencia con otra obra.

(fig.15)



Discóbolo, Mirón, s. IV acá

Praxiteles escultor griego del helenismo, creo otro canon opuesto al de Policleto, donde las figuras no eran tan musculosas y más cercanas al ser humano real, al igual sus posturas eran más comunes, sin heroísmos al reducir el número de *cabezas* (fig.16)



Apolo, Praxiteles, s. IV a.c. mármol



Los romanos continuaron practicando el canon de Policleto, aplicando a los retratos de los emperadores la misma idea de idealización de los egipcios, podemos ver figuras con cuerpos que siguen el canon con cabezas de personajes importantes, aquí la eurytmia no puede aplicarse a la imagen de alguien importante, no puede tener cabida la idea de inestabilidad. (fig.17)



Orador con el cuerpo de Hermes, la cabeza es un retrato  
Cleomenes, s. I d.c. marmot

En México tenemos un claro ejemplo de lo anterior en la obra de Manuel Villar (1812 Barcelona - 1880 México), escultor con tendencia neo clasista, que representa al general tlaxcalteca "Tlahuicole" (1497-¿?), capturado por los mexicas obligado a luchar atado contra numerosos guerreros saliendo siempre triunfante, y sacrificado después a los dioses; como puede observarse la anécdota exige la representación de un personaje extraordinario, así que la sola dimensión humana normal no sería suficiente para comunicar la idea de alguien casi fantástico. Sin embargo lo notorio en esta obra es que la anatomía

basada en el canon antiguo contrasta evidentemente con los rasgos indígenas de la cabeza, eso es producido por la armonía en la totalidad del cuerpo, y la euritmia causada por la fisonomía, es decir ángulos de 90 grados en el cuerpo, y ángulos menores producidos por lo elementos de la cabeza, volúmenes esféricos contra volúmenes angulares, el estilo neoclásico representando un tema del nuevo mundo, la cabeza de un indígena sobre el cuerpo de un dios griego, utilizando incluso la *diagonal heroica* que podemos observar en figuras de gladiadores del s. V a.c.

(figs.18)



“Tlahuicole” Manuel Vilar s. XIX yeso

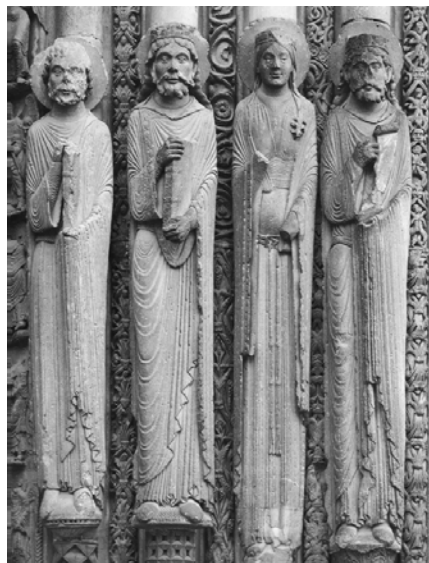
En otras obras de Vilar, se observa también este contraste de personaje con los cánones europeos, sobre todo en la figura de la “Malinche”, dado que la delicadeza de la composición corporal, que recuerda a personajes femeninos de diosas o madonas, no concuerda con la idea de este personaje tan especial en la historia de México, (fig.19).

(fig.19)



El canon de Policleto perdió práctica con la extensión del catolicismo, pero las imágenes debían seguir vigentes así que surgieron otros cánones, en el periodo gótico no existía un culto al desnudo, en este periodo por el contrario las figuras contenían hasta nueve cabezas de alto que producían figuras llamadas *flamígeras* todas con ropajes que ostentaban pliegues verticales que alargaban aun más el cuerpo humano alejándolo de la realidad física del mismo.

(fig.20)



Catedral de Chartres

s. XV

La escultura volvió a experimentar en su historia la evolución hacia la realidad en la figura humana, entre el arcaísmo griego basado en los egipcios al periodo helenístico de los mismos, se busco un acercamiento con la realidad, se “busco” literalmente al ser humano en la escultura, se inventaron seres con características especiales para comunicar conceptos, pero la representación de tales seres siempre estuvo atada un ideal, hasta que la euritmia le confirió al canon la humanidad de los “defectos”, en la historia del ser humano siempre se busca el límite de un invento, hasta que se sobre pasa, se abandona y surge algo nuevo; en el caso de la figura humana escultórica, no retomados sus logros en el periodo gótico, vuelve a evolucionar en el renacimiento, siempre se ha conservado oculto el cultivo del desnudo, disfrazando a seres mitológicos con seres bíblicos, como en el caso de Apolo que se convierte en Adán, de Venus en Eva, hasta como sabemos en el renacimiento el desnudo es tolerado nuevamente, apoyado por el concepto de belleza. En este periodo surge el *manierismo* del cual Miguel Ángel es precursor, que como sabemos en el cual cada artista sigue por decir su propio canon, cada cual crea el humano que necesita para expresarse, las figuras cada vez toman más movimiento, más euritmia, llegando al éxtasis del movimiento en el barroco con Bernini (1598-1680 Nápoles) y Gian Bologna, para que más tarde en el periodo neoclásico se retome el canon lo más cercano posible al de Policleto con Antonio Canová (1757-1822 italiano) (fig.21).

Canová  
Hebe, mármol



Una vez más la escultura vuelve a empezar, repasando la estática, retomando su estabilidad, confirmando formulas guiándose en los cánones, hasta Rodin que llega con una euritmia explotada al máximo, no existen cánones, no mas estática, pero prontamente es confrontado por uno de sus alumnos, Brancusi (1876-1957, rumano) que expone que ni siquiera es necesaria la figura completa para un tema, basta con la parte del cuerpo más importante de la idea, en su obra “El beso” encontramos otra vez cierta estática, pero aquí nos demuestra que la euritmia que salvo a la escultura de la estabilidad, puede hasta cierto punto distraer del concepto principal, pues el espectador puede estar tan alarmado con tanto movimiento que puede no poner atención a la idea principal a expresar, Brancusi en cierta forma “*dice*” con su obra “El beso”, lo mismo que Rodin, pero “*con menos palabras*”, por decirlo así.

(figs.22)



“El beso” Rodin, mármol



“El beso” Brancusi, piedra

Hoy en día cada escultor crea el tipo de humano que más se acerque a su idea, solo que ahora no se está presionado por el academicismo de reproducir la figura humana con realismo, en sus figuras no se le “hace un examen para comprobar sus conocimientos de anatomía”, la figura humana se reconoce aun cuando no se especifique más que la forma de la especie, ahora el concepto dicta la obra, no la belleza, no el ideal, los cánones han sido siempre han sido una guía, una regla, un método para no errar en proporción, siempre y cuando esto sea uno de los objetivos de la expresión final en la figura humana.

## CAPITULO DOS

### El personaje

#### 2. I.- ¿Qué es un personaje?

En los orígenes del teatro griego, el personaje como tal era dado por la máscara portada por el actor, este se distinguía de otros personajes por las características físicas de la misma, el actor en si realizaba las acciones propias del papel, pero el personaje era reconocido por la máscara, de hecho personaje viene de la palabra persona, termino griego que significa máscara de actor o personaje teatral.

(fig. 23).

Mascara griega siglo IV a.c.



Siglos después, Karl Marx sostiene que persona es la realidad íntima, la totalidad del auténtico ser, lo que se esconde dentro del personaje, que es solo una imagen ficticia que nos imponen o que inventamos para

mostrarnos al mundo; la persona pertenece a la realidad, el personaje solo a la ficción.

De acuerdo con lo anterior una persona es un ente real de carne y hueso que existe en la realidad, se transforma en personaje al incluirse como elemento de una historia o de una idea a comunicar, se vuelve un vehículo de expresión en el que se vacían, conceptos, ideas, sucesos, etc. contiene o debe contener todo lo que se pretende expresar a través de un individuo. Sea como sea un personaje es un ente paralelo a una persona común, pero que se manifiesta en otra una dimensión, que guarda en si en diversas ocasiones algo fantástico que atrae al espectador.

Un individuo al realizar acciones grandes, en determinado tiempo y lugar con buenas o malas consecuencias, pero que dadas las dimensiones de dichos actos no pueden pasar desapercibidas por que llegaron a ser determinantes, se convierte en un personaje de la historia, personaje hasta de mitos y leyendas; personaje bien se deriva de persona, puede ser verídico si viene de historia real, sea escrita o de relatos que pasan de generación en generación; ficticio si es inventado parcial o totalmente<sup>22</sup>.

Así los personajes llegan hasta nosotros a través de las artes escénicas, por las personas que lo construyen cada mañana frente al espejo, a través de la literatura, o bien de voz en voz, o por medio de la

---

<sup>22</sup> JOHNSON, CARROLL, “La construcción del personaje en Cervantes”, [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), 10, 1995. En la crítica literaria mantenemos una distinción entre *persona* y *personaje*, al hablar de personas como nosotros y de personajes literarios, entes de ficción que no son sino palabras sobre papel convertidas en imágenes mentales. La persona pertenece a la realidad, mientras que el personaje solo existe dentro de la ficción.



plástica, son una herramienta para hacer trascender un suceso importante.

El personaje además no siempre representa a un ser humano, puede ser cualquier otro elemento no orgánico como el trueno, la patria, la tempestad etc. o conceptos como la ira, la felicidad, el desconsuelo etc., o bien animales, materializados a través de un cuerpo humano.<sup>23</sup>

Son diferentes los vehículos a través de los cuales se manifiestan los personajes, los públicos que precisan de su propio cuerpo para transmitir una idea, muchos políticos necesitan crear una imagen similar a un personaje de la historia para transmitir confianza, algunos deportistas crean una imagen de “súper héroe”, existe pues un momento en el que “dejan” de ser personas comunes para convertirse en todo un “personajes” mientras están frente al público.

De los literarios nos formamos una imagen a través de la palabra escrita o escuchada, estos a su vez generan personajes escénicos que precisan del cuerpo del actor o bailarín para materializarse ya que este es su vehículo para comunicar la idea, los plásticos más concretamente los escultóricos que son los que nos interesan por medio de materiales a los que se le da forma a través de diversas técnicas, lo común en todas las clases de personajes es la necesidad de comunicar.

Patrice Pavis en su Diccionario del teatro<sup>24</sup>, nos menciona que el personaje es un elemento estructural que organiza las etapas del relato, construye la fabula, conduce la materia narrativa alrededor de un

---

<sup>23</sup> KENNETH, “El desnudo, pag.37, “en el renacimiento clásico, pareció entonces que no había idea, por sublime que fuese, que no pudiera expresarse mediante el cuerpo desnudo, ni objeto útil por trivial que fuera, que no mejorase al conferírsele, forma humana”.

<sup>24</sup> PAVIS, PATRICE, Diccionario del teatro, Paidós, 1988, Barcelona, pag.334

esquema dinámico, concentra un haz de signos en composición con los personajes restantes.

Todo personaje de la vida real, está conformado por dos cuestiones básicas, la física y la psíquica, la primera es determinada en principio por la genética, que mas tarde es modificada de acuerdo a los acontecimientos de su vida, el cuerpo humano cede a estos, en el principio de que la forma está condicionada a la acción y viceversa, nos movemos según la morfología de nuestro cuerpo adaptada a nuestra alimentación y actividad física, en lo psíquico puede influir la genética al hacernos propensos hacia uno u otro comportamiento, la educación y la vida de cada individuo modelan esta cuestión, al parecer más compleja que la primera, pero finalmente tiene su participación en la forma externa de cada persona, dado que modifica la expresión en cada individuo.

## 2. II.- Qué es un personaje escultórico y como se construye

Patrice Davis señala que el personaje es la conexión entre texto y puesta en escena, deja de ser *personaje leído* para ser *personaje encarnado*<sup>25</sup> en el cuerpo del actor, a diferencia el personaje de leyenda, pasa de voz en voz, donde la palabra es la conexión; en el personaje escultórico siempre tridimensional, se “encarna” al personaje en materiales diversos, así la figura humana a través de una porción de materia transformada sea esta piedra, madera, cerámica y bronce, materiales considerados tradicionales, y más recientemente el plástico que destaca entre los nuevos materiales, ha sido el puente entre la idea del escultor y el espectador, en el cual el escultor es el narrador que concibe una “puesta en escena” , donde interactúan los personajes cuando expone su obra.

Un personaje escultórico es en principio una composición tridimensional en una porción de material, al que basado en un concepto se le ha dado forma humana, la cual en su composición y disposición en el espacio expresa una idea. El personaje necesita planeación previa, ensayo, o boceto anterior a “salir a escena”, antes de ser expuesto, o aun realizado, puede derivarse de de la historia o mitología, o bien provenir directamente de la imaginación del autor, que en nuestro caso es el escultor, pues paralelamente a lo que hace el escritor con la palabra, es quien al interpretar una idea materializándola, narra “escultóricamente” a través de la figura humana, un suceso al concebir una obra.

*Construir* al personaje implica reunir y ordenar los elementos necesarios de acuerdo a un objetivo, como se hace en otros tipos de construcción.

---

<sup>25</sup>IBID, pág. 338

La construcción del personaje escultórico comienza por observar y bocetar diferentes tipos humanos, estudiar elementos de forma, movimiento, vestimenta, utilería, técnicas, materiales, etc. a fines al personaje requerido, para posteriormente con todo lo elegido y reunido, realizar una figura humana con las características a fines al personaje requeridos, esto es un trabajo análogo al que se realiza al caracterizar a un actor, de hecho en la construcción de un personaje se logra la caracterización del mismo.

Ahondando en la *caracterización*,<sup>26</sup> esta es la transformación física que adquiere el actor al encarnar un personaje, por la cual a primera vista, incluso antes de que este empiece a actuar, nos damos una primera idea del mismo, con esto principia la construcción del personaje, dado que la imagen tiene la facultad de comunicar infinidad de ideas; en la vida diaria por ejemplo, tenemos el reflejo de formarnos una primera idea acerca de alguien a partir de su propia caracterización individual, con observarle antes de que hable.

La caracterización comienza por la apariencia física, por el tipo de cuerpo necesario, el maquillaje ayuda a que los rasgos del actor se asemejen a los del personaje, donde muchas veces se utilizan formas postizas como narices o mandíbulas más grandes, bigotes, dientes, etc. según la forma necesaria, el vestuario que puede modificar la morfología simulando mayores o menores dimensiones corporales, la caracterización se sigue desarrollando en las acciones propias del personaje, así como con la interacción con los demás personajes,

---

<sup>26</sup> LAROUSSE, DICCIONARIO, pág. 356, <Caracterizar: determinar a algo o alguien por sus cualidades peculiares, 2 representar un actor su papel con verdad y fuerza de expresión. Caracterizarse: componer el actor su fisonomía o vestirse conforme al tipo o figura que ha de representar.>

además del diálogo<sup>27</sup>. En los personajes literarios la palabra especifica la caracterización, que termina por construirse en la mente del lector, quien imagina la forma corporal del personaje en base a lo que le proporciona la narración; básicamente en el personaje escultórico, los cuerpos no están presentes, hay que realizarlos, plásticamente es un problema de *resolución de forma y disposición de la misma en el espacio*, el personaje escultórico no cuenta en principio más que con el elemento físico visual como el actor antes de apoyarse en la utilería, la escenografía, y el maquillaje, el escultor está obligado a encerrar en una composición de figura humana, todo elemento útil a la *caracterización* del personaje, el personaje debe percibirse como tal antes de las luces de escena, al comienzo se debe crear una imagen solo a través de elementos físicos<sup>28</sup>; no se dispone en a diferencia de las artes escénicas, de *tiempo* ni de *desplazamiento real*, por el espacio, ambos elementos paralelos al existir del espectador; los movimientos, la utilería (atrezzo) etc., terminan por definir al personaje, así el concepto se transmite por medio de la palabra que especifica y describe, la información es transmitida visual y auditivamente; el personaje escultórico es una composición básicamente visual, puede si el autor lo decide incluir elementos auditivos o de movimiento, pero al igual que en

---

<sup>27</sup>JONSHON, varios constructores: (1) los personajes mismos, que se definen por lo que dicen y hacen; (2) los demás personajes, que emiten juicios y opiniones acerca de sus compañeros de texto (y que en el mismo acto de hacerlo se definen o delatan a sí mismos); (3) narradores, que ofrecen descripciones de cualidades físicas y morales, además de narrar las acciones llevadas a cabo por los personajes. Un personaje puede ser la construcción de sí mismo en el sentido de concebir una identidad que le falta y a la que aspira, y convertir todo su existir en un intentar llegar a ser ese nuevo y deseado personaje.

<sup>28</sup> STANISLAVSKI, KONSTANTIN, “El arte escénico”, Siglo XXI Editores, México 1985, pág. 3 < “Al principio –explicaba Stanislavski- trato de no darle al actor ni una sola palabra. Lo que deseo es una acción desnuda. Una vez lograda, el actor ha adquirido una línea interior de acción que empieza a captar con cuerpo y músculos. Después de esto empieza a vislumbrar que es a lo que debe aspirar. Llegara un momento en el que tendrá que actuar por una cierta razón. Es en ese punto donde empezara su búsqueda...”

principio con el actor, debe lograrse primeramente en forma y material. No solo se trata de hacer un ser humano por medio tal o cual proceso, además, se le debe “*hacer actuar*”.

Por citar un ejemplo de construcción de personaje, en la historia de nuestro país, sabemos que la representación de un hombre con la cabeza cubierta sería José María Morelos y Pavón, uno de mayor edad con calvicie sería Miguel hidalgo, alguien con rasgos indígenas Benito Juárez, y así sucesivamente, en muchos observamos plásticamente lo que en teatro se llama “*cliché*”, que es la forma más fácil de representar un personaje utilizando solo con los elementos más sobresalientes que identifican al mismo, sin profundizar en un estudio que resultara en una representación más veraz, como se menciona anteriormente con los personajes mexicanos <sup>29</sup>.

En lugares donde se han erigido monumentos acerca de héroes, la idea acerca de sus logros se hace visible si la imagen que se transmite tridimensionalmente, incluye en la totalidad de su composición, todo elemento para ello, de lo contrario puede parecer contraria o incompleta a la historia del mismo. <sup>30</sup>

Finalmente en la escultura la figura humana se desglosa en volúmenes, formas, líneas, los cuales pueden ser cuadrados, esféricos, planos etc. estos mismos forman líneas curvas, rectas o mixtas; mas que la sola representación del objeto, es la4 manera en que están dispuestos todos estos elementos que conforman al mismo, porque un personaje

---

<sup>29</sup> WAGNER, FERNANDO, “Técnica teatral” Edit. Labor, México, 1959, Capitulo II La dirección de escena, pag.113. < El conocimiento histórico, aunque muy útil, no puede tampoco sustituir la fuerza creadora de la imaginación.>

<sup>30</sup> IBID, pag.113, <para no desilusionar a un auditorio familiarizado con un personaje histórico, se impone una imitación en apariencia, movimientos, manera de hablar, pensar y sentir de dicho personaje.>

escultórico parece mejor que otro, a pesar de incluir los mismo elementos, por la disposición de los mismos, un drapeado parecerá más volátil en la medida que la línea aparente ser más nerviosa, si olvidamos lo que es el objeto y solo analizamos lo que conforma que son volúmenes y líneas, observaremos que la disposición y la característica de los mismo es lo comunica la idea, volúmenes con mas ángulos que resulten en sucesiones de líneas curvas, se percibe más cierto nerviosismo, con ello la idea de viento a través de las mismas, aunque en realidad no se muevan. Por lo mismo no solo hay que vestir al personaje con su atuendo característico, más que ello es la forma en que se representa tal vestuario, que volúmenes y líneas se utilizan en el mismo, puede estar galopando pero los elementos plásticos no expresan velocidad; estos elementos son empleados de acuerdo a las siguientes consideraciones:

En la construcción del personaje escultórico se suele en diversas ocasiones buscar en la gente al modelo que se necesita para cierto personaje, alguien que en su fisonomía contenga el principio de la caracterización necesaria; hoy en día cada escultor inventa el tipo de humano necesario para su obra, el tema marca las características de forma humana necesarias, así que al tener una idea clara esta se traduce en mujer, hombre, niño, anciano, etc. Cada forma humana comunica algo diferente, puede ser el mismo tema, pero la forma individual resulta en una misma idea con variaciones, así al traducir una idea a la figura humana, encontramos que existe una serie de elementos con un orden lógico a seguir para su caracterización, a continuación se menciona este orden, el cual se basa en el que cada cuerpo humano expresa algo diferente cada vez<sup>31</sup>, el escultor al igual que un director de

---

<sup>31</sup> HERNANDEZ, “Aspectos, pág. 299 “para una figura joven, solo jóvenes; para una figura de edad, personas de edad de forma exclusiva; para una figura de hombre

teatro, debe ser consciente del tipo de cuerpo que necesita para su obra, a excepción de que el personaje sea histórico, o tomado de la literatura, el personaje a construir será el que con su forma exprese mejor la idea a transmitir, esto da principio a un orden de construcción de la siguiente manera:

-Figura humana. Existen ideas a comunicar que son conceptos exclusivos de la especie humana, que solo su forma puede expresar, así primeramente se piensa en una figura humana neutra, aun sin genero definido, simplemente el ser humano, concepto que solo que se puede expresar con su propia figura, no con formas animales, de insectos, plantas, o micro organismos.

- Genero: forma femenina-forma masculina

El género del personaje en si encierra ya una idea radical, por ejemplo los personajes masculinos son más comunes, son los protagonistas en la mayoría de los casos, esto ha dado al personaje femenino ideas más específicas a transmitir, resultado también del rol de pasividad asociado con la mujer, el instalar una figura femenina como protagonista en la obra escultórica, remite a la idea entre otras cosas de la patria, la tierra, la maternidad, etc. (fig.24).

Triunfo de Florencia sobre Pisa  
Gianbologna, mármol, 1570




---

maduro, hombres de esa edad, y utilizando “cada carácter” exclusivamente para una figura particular” Alberto Durero.



- Edad: joven, viejo, niño etc.

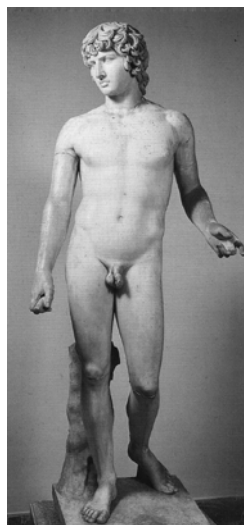
La edad especifica conceptos, dadas las ideas asociadas a las acciones y situaciones de cada edad, por ejemplo los ancianos están relacionados con el tiempo, la sabiduría y hasta la decadencia, en contraste las figuras de niños representan querubines, son solo retratos o en juego, pueden estar en escenas dramáticas, pero sus composiciones corporales casi nunca son tan trágicas como las de los adultos, como puede verse en esta obra de Jean Batiste Carpeaux (Paris.1827-1875) (fig.25).

Hugolino y sus hijos  
Mármol, 1867



- Morfología: endomorfo, mezzomorfo, ectomorfo.

El personaje puede ser delgado, de peso medio o bien obeso (fig.26)



Básicamente, las características mencionadas anteriormente, son las básicas para la construcción del personaje, podrían agregársele otras como raza, actividad, estado de salud, etc. que también varían el resultado final. La gran diversidad de cuerpos humanos, diferentes en edades, géneros, morfología, etc. Producen cambios de expresión en cada caso y situación, los elementos de cada figura humana trabajan de manera diferente en cada caso, no da el mismo resultado hombres que niños, ancianos o mujeres, esto en principio por la idea ya asociada a cada género, edad, etc. La idea general puede ser la misma, pero se acentúa o atenúa según las anteriores condiciones; así la escultura de figura humana cuenta con grandes posibilidades de expresión de forma. (fig.27)

Gregor Erhart  
"Vanitas" 1500  
Madera policromada



La construcción del personaje escultórico se basa principalmente en la composición de elementos visuales, así tenemos que: individuo + género + edad + morfología = personaje.

Para estudiar paso a paso la construcción del personaje, se han identificado varios niveles basados en la cantidad y la disposición de elementos que se utilizan en la figura, desde lo más básico, solo líneas hasta lo más complejo, esto se tratará en el siguiente tema.

## 2. III.- Niveles de construcción del personaje escultórico

Así como un actor comienza la construcción con solo su cuerpo, antes de incluir vestuario o utilería, la construcción del personaje en la escultura comienza de manera paralela con solo elementos de forma, a los que se van incluyendo utilería, vestuario y entorno para el que se destina la obra. De lo mencionado anteriormente encontramos que en la construcción del personaje escultórico existe cierto “alfabeto”, del cual se parte de lo menor a mayor, conforme se van agregando elementos visuales ¿todo determinado por el concepto principal. En los procesos escultóricos, puede partirse de dibujos y maquetas en material blando, es el escultor “ensaya” al personaje en el modelado, preparación para el material definitivo en la obra final.

Los niveles a continuación pretenden ubicar la construcción paso a paso, de ninguna manera se consideran mejores obras los niveles superiores.

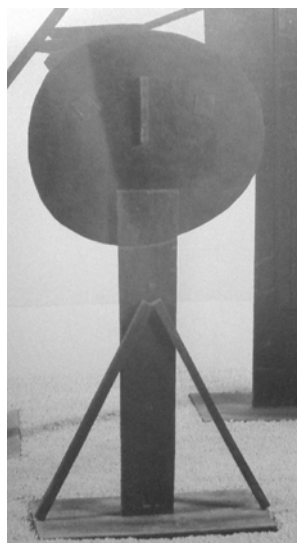
Nivel uno:

Solo líneas se entiende que la figura es un ser humano, no se especifica genero, edad, o morfología netamente humanas. (fig.28)

Pablo Picasso

“Bathers”

Bronce



Nivel dos:

Acciones, actitudes, disposición en el espacio, la acción representada especifica la identidad del personaje según lo que esté realizando, se especifica genero, sin que exista otro elemento, (fig.28)



Constantin Brancusi

"El beso"

Piedra

Nivel tres:

Pueden especificarse genero, morfología, etc., pero sobre todo es la utilería (attrezzo) propia del personaje representado, la presencia de la misma nos idea del mismo (fig.29)



José Antoine Bernard

"El aguador"

Bronce

Nivel cuatro:

Por configuración física, para la cual es indispensable un estudio específico de la anatomía del personaje, sea este endomorfo, mezzomorfo o ectomorfo, (fig.30)



Nivel cinco: caracterización general por vestuario o policromía, los cuales nos dan gran idea acerca del personaje representado, tal como en una representación escénica lo comunica la totalidad de la caracterización del actor. (fig.31).

Francisco Antonio  
Salzillo, "Cristo en el jardín  
De los olivos" 1752  
Madera policromada



A continuación se mencionan aspectos importantes en la caracterización para la construcción del personaje escultórico, como son el retrato, los cánones, la policromía y los materiales, los cuales son características cuya participación en la construcción del personaje precisa de especificar su participación.

## 2. IV.- ASPECTOS IMPORTANTES EN LA CONSTRUCCION DEL PERSONAJE

### 2.a). El retrato en la construcción del personaje

Un retrato es siempre un personaje, pero un personaje puede no siempre ser un retrato, este se entiende como la representación plástica de una persona, donde la característica principal es incluir todo rasgo distintivo de la individualidad<sup>32</sup>, donde se reconoce además de lo físico, actitudes y gestos del mismo, la sola representación de alguien no es en sí un retrato<sup>33</sup>, la imagen puede no coincidir con la personalidad, además de la analogía con la realidad, se necesita de euritmia, captar a la persona en un momento se pueda reconocer aspectos de su personalidad, los gestos se traducen en formas que reconocemos como características del individuo, volúmenes y líneas que los forman, al variarlos nos da un resultado diferente, como cambiar de lugar las cifras de una ecuación (fig.32)<sup>34</sup>

Franz  
Messerschmidt  
"archivillano y  
hombre colgado  
Plomo y alabastro



<sup>32</sup> Larousse, diccionario enciclopédico, Personalidad: conjunto de componentes que constituyen la individualidad, originalidad que constituye el carácter de una persona.

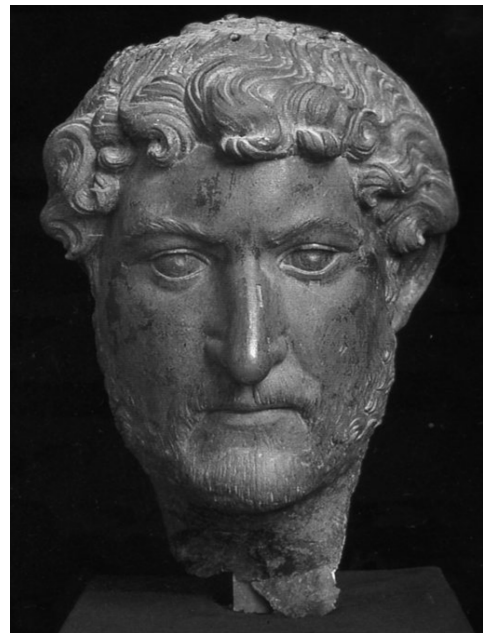
<sup>33</sup> IBIDEM, pág. 115 <el parecido al personaje histórico no es tan importante como que el actor logre crear la verosimilitud de la figura teatral, no una fotografía histórica, sino una versión poética, tomando de la historia solamente lo que podía servir a la idea dramática>.

<sup>34</sup> WITTKOWER, "La escultura, pág. 230 Bernini razono, "Si alguien se pintara de blanco el cabello, la barba, los labios, las cejas y de sr posible también los ojos, ni siquiera a la luz del día sería fácil reconocerle"

Uno de los intentos más notables de construcción de personaje escultórico, lo encontramos en el retrato, este comenzó como tal en el helenismo griego, y como otras cosas fue retomado en el retrato romano, que incluso es uno de los aportes más importantes de la cultura romana a la historia de la escultura, principia con monumentos post mortem, con la añoranza de seguir contemplando al desaparecido, para continuar rindiéndole culto, en el deseo de reconocer de nuevo en materia a la persona desaparecida, esto obligo al estudio de la personalidad, identificar los elementos específicos más representativos. En principio solo se limitaba a bustos, elemento más reconocible del personaje, mas tarde se continuo con retratos de cuerpo entero, hasta llegar al retrato ecuestre, donde el animal formaba parte de la caracterización del personaje, los retratos finalmente no solo son la idea de un individuo, al incluir en estos aspectos de su cultura, sabemos hoy de la misma. (fig.33)



Retrato de mujer joven  
Terracota, s. I d.c.



Retrato de Adriano  
Bronce, s. I d.c.



La representación de emperadores dio origen al llamado *retrato apoteósico*, sobre todo porque, como se dijo, representa a este de una manera divinizada, idealizada, donde se agregan elementos que comuniquen grandeza. (fig.34)



Augusto  
Mármol, s. I d.c.

El realismo de estos retratos se hizo más evidente en el imperio republicano, donde los retratos femeninos ostentaban en los peinados la moda de entonces, aquí la escultura se torna una fuente de información acerca de la vida más allá de las renombradas conquistas romanas (fig.35).



Retrato de mujer  
Mármol, s. I d.c.

En el periodo siguiente a la república, se abandona por un tiempo la idealización, y se caracteriza al personaje tal cual era en vida, algo que nos recuerda a Akenaton; se intenta por medios escultóricos lograr la mirada, dado que tanto el iris y la pupila no cuentan con volumen considerable son tallados y policromados, podemos decir que el personaje escultórico encuentra otra manera de “entrar a escena”,

Casi al final del imperio romano después del emperador Constantino, el personaje escultórico experimenta el abandono del acercamiento con la realidad, se cae de nuevo en figuras rígidas, el retrato pierde fidelidad con el personaje, no existe una caracterización por medio de un estudio anatómico del representado, su identidad recae solo en la utilería propia de este, rasgos físicos principales sin llegar a mas, esto marca el final de un ciclo de la escultura, donde se llego a un objetivo en la realidad, para luego abandonarse por diversas causas, pretendiéndose llegar a la realidad siglos más tarde.

En la idealización los elementos se cambian por completo o se exageran como lo vimos anteriormente, se toman rasgos reconocibles del personaje mientras que otros son remplazados, para lo cual como en capítulos anteriores se menciona, se utilizan los cánones que pueden comunicar una idea más relevante a cerca del mismo; como se menciona en el capítulo anterior, la cabeza es casi un retrato idealizado, el personaje se representa más estético de lo que pudiera ser, para los elementos del cuerpo se aplica una idealización por medio del canon, del emperador Claudio sabemos por antecedentes históricos que era un hombre inteligente mas no musculoso ni de gran estatura, por el contrario padecía de ciertos defectos físicos notables<sup>35</sup>, la idea a

---

<sup>35</sup> [www.historiaguerrasyarmas.blogspot.com/2010/11](http://www.historiaguerrasyarmas.blogspot.com/2010/11),”durante su niñez el futuro emperador mostro debilidades y defectos físicos, no caminaba bien, cojeaba, se

transmitir era la de un hombre poderoso que el físico real de Claudio en si no comunicaba, estas cuestiones hacían indispensable otra forma física, otra caracterización, que expresara lo que se pretendía.

(fig.36)

Retrato de Claudio  
Como Júpiter  
Mármol, s.I d.c.



Un ejemplo contrario lo encontramos en Egipto, como se menciono también en el capítulo anterior, Akenaton prácticamente ordeno una nueva construcción de personaje acerca de la figura del faraón, se puede observar en sus estatuas que se conserva aun cierta idealización, pero pueden identificarse fácilmente características físicas propias de su anatomía, como globos oculares prominentes, cierto prognatismo, vientre abultado y hombros delgados<sup>36</sup>, todo esto nos habla de un hombre por completo sedentario, esta imagen claro, puede no coincidir

---

babeaba, y tartamudeaba cuando hablaba, su madre Antonia se refería a él como un monstruo y ejemplo de estupidez”

<sup>36</sup>[www.sid.cu/galeria/histologia/akenaton/2010](http://www.sid.cu/galeria/histologia/akenaton/2010), “por su parte el egiptólogo Donald B. Redford, ha afirmado que el faraón pudo haber tenido el síndrome de Marfan, un desorden genético que se caracteriza por producir formas alargadas, incluyendo los dedos y el rostro”.

con la que podamos tener acerca de un hombre poderoso y sobre todo temido, Akenaton tenía ideas totalmente radicales derivadas de su nueva religión, que le hacían concebir el arte de otra manera, necesitaba una imagen acorde a las mismas, lo cual fue posible a través de estas formas humanas, más cotidianas menos idealizadas, ideas completamente diferentes a las ya establecidas, dicha construcción de personaje y su corte no podían ser permitidas por lo que expresaban, por ello en cuanto murió, muchas figuras fueron destruidas, no solo por comunicar ideas de personajes diferentes, sino que en ellas se veía a Akenaton mismo, al destruirlas se tenía la idea de destruir también, como se dijo anteriormente, a la persona misma, el espectador ve en la estatua la encarnación de la persona odiada, volvemos a una de las razones de la figura humana escultórica, (fig.37).



Figura de Akenaton  
Piedra, s. XII a.c.

## 2.b). El canon de proporción en la construcción del personaje escultórico

El uso de los cánones es una guía para la construcción de una figura humana bien proporcionada, esto en la construcción del personaje escultórico funciona para caracterizar personajes saludables fuertes además de estéticos; la matemática incluida en la simetría de los cánones repercute evidentemente en la expresión final, visualmente no puede pasar desapercibido un cuerpo bien proporcionado, aun para personajes que se encuentren en situaciones trágicas, un ejemplo lo encontramos en el Laocoonte, la armonía en la construcción de los cuerpos se conserva independiente de la situación, puede distraer hasta cierto punto del tema principal, los personajes a pesar de padecer la situación pero no dejan de ser bellos, la construcción de la figura no se descompone en volúmenes y líneas cortantes que expresan mas dramatismo, esto crea un contraste entre la lógica anatómica, con el caos, los cuerpos alcanzan cierta eurytmia en su composición generada por los giros sobre su centro de los torsos; en esta obra la caracterización padre-hijos, está conformada por la diferencia de dimensiones, donde Laoconte pareciera más bien un gigante ante los cuerpos ya desarrollados pero de menor dimensión de sus hijos, de cualquier manera la tragedia del tema se amortigua en la estética que proporciona el canon, (fig.38)



Laoconte y sus hijos  
Mármol, copia romana  
Del original griego  
150 d.c.

Dado que de los cánones se obtiene una caracterización de personaje primeramente estético, lo análogo en teatro sería elegir siempre personas con el mismo tipo de cuerpo para todos los temas, estos cuerpos por si solos ya expresan un concepto específico de personaje, en general pueden expresar bienestar, ya que no aparentan padecer alguna enfermedad o discapacidad, además de fuerza y poder, además de equilibrio mental; exagerando las proporciones serán dioses o héroes, si se exageran los defectos serán esclavos o demonios

Como se menciona anteriormente, cada escultor realiza el tipo de cuerpo necesario para expresarse, aun por sobre las instrucciones de algún encargo, porque cada uno concibe las ideas de diferente manera, así los personajes con torsos excesivamente anchos de Miguel Ángel, no expresarían la idea de ligereza que expresa el Apolo de Bernini, percibe y expresa las cosas de modo diferente y cada uno crea el cuerpo que sin ideal para su idea; en Miguel Ángel vemos el “peso de la masa”, Bernini por su parte “hacia volar a las piedras” por así decirlo, cada uno construía y caracterizaba sus personajes por medio de volúmenes que expresaran sus ideas. (fig.39)



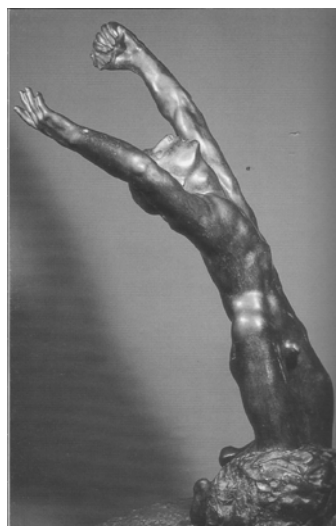
Miguel Ángel, “Crepúsculo” (detalle)



Bernini, “Apolo y Dafne”

La estética de los cánones, sean cual fueren los utilizados por los escultores a través del tiempo, son una tendencia a la perfección;<sup>37</sup> que más tarde encontraría su contrario en Augusto Rodin (1840-1908), que encuentra una nueva manera de construir personajes, ya que se basa en incluir toda realidad física del cuerpo, caracteriza personajes musculosos pero no necesariamente saludables, además de las situaciones recurrentemente dramáticas en las que se encuentran los personajes, la euritmia está presente en todo momento, la desproporción es elemento vital en sus caracterizaciones, ya que las dimensiones excesivas de ciertas partes del cuerpo acentúan la expresión de las misma, esto es similar a lo que se logra en un actor cuando se le agregan elementos exagerados a su morfología, para apoyar la caracterización del mismo. (fig.40)

Augusto Rodin  
"El hijo prodigo"  
bronce



---

<sup>37</sup> HERNANDEZ, "Aspectos, pag.116: "se dice que Lisipo aporoto mucho al arte de la estatuaria, disminuyendo con relación a los antiguos el tamaño de las cabezas haciendo los cuerpos mas gráciles y secos. El solía decir que los antiguos representaban a los hombres tal y como son y el, tal y como aparentan ser"

Lo anterior podría confundirse con la incapacidad de lograr una figura humana bien proporcionada, pero en el caso de Rodin puede notarse la presencia de la *euritmia* como proposición plástica contra el canon.

Utilizar un canon requiere de incluir la matemática en la caracterización del personaje, pueden utilizarse incluso no solo unidades de medida como “cabezas” para obtener proporción, si no que se utiliza incluso cintas métricas, compases, plomadas, etc. Todo lo anterior es notable en el cuerpo que se obtiene, y es muy diferente a obtener un cuerpo con lo más elemental de anatomía, la expresión final que resulta de cada caracterización es completamente diferente. (fig.41)



Policleto “Doriforo” s. IV a.c.  
Mármol, copia romana



Augusto Rodin, “Burgueses de Calais” bronce, s. XIX



## 2.c).- El material en la construcción del personaje escultórico

El material es elemento clave en la caracterización del personaje, es la “carne y el hueso” de la figura humana en la escultura, de cada uno se obtienen infinidad de resultados no solo de resoluciones técnica, sino sobre todo de expresión, que desemboca en una idea diferente, cada material se encuentra asociado a determinada idea, en relación con sus cualidades y sus usos, la expresión de cada material en la caracterización del personaje, tiene tanta funcionalidad como sus cualidades técnicas. Cada material posee cualidades de expresión distintas en su apariencia, como su dureza, las texturas, los brillos, la opacidad, los colores, los acabados, los volúmenes logrados en cada uno, materiales como el bronce o el mármol, la madera y la cerámica, que forman parte de los materiales tradicionales en escultura, les confiere a los personajes mayor valor material, por la técnica que precisan para su realización. Un personaje en metal con alto brillo no expresara lo mismo que otro en madera en la que se aprecie la veta en los volúmenes, aun cuando pueda tratarse de la misma forma, el personaje no es el mismo, el espectador asociara el aspecto del material con una u otra personalidad, ya que “encarna” a una figura humana.

En un personaje de piedra por ejemplo, el peso y la dureza, son las primera cualidades apreciables de este material, tanto en consistencia como en idea, bien puede asociarse con lo inamovible en varios sentidos, el utilizar al máximo la resistencia de este material para composiciones con gran sensación de movimiento, juegan un papel vital en la expresión final de la obra; sin embargo talla en piedra tiene en su mayor virtud, su mayor riesgo, la dificultad de su técnica puede llevar siempre a la inmovilidad, quedándose solo en la forma, sin más que la demostración de destreza técnica, sin un concepto que sustente la obra.

No debemos olvidar en nuestro caso que los escultores prehispánicos, sin herramientas de acero, lograron en piedras de mayor dureza, obras tan logradas en técnica que pueden competir con las europeas, no vemos en ellas los mismos logros de sensación de movimiento quizá, pero sus metas a lograr eran tan diferentes a las del viejo mundo, como su material; si imaginamos la escultura de la diosa Coatlicue en mármol por ejemplo, su caracterización sería completamente distinta, no se encontraría la idea del personaje tan terrible que es, pues el material no lo permitiría del todo, lo mismo ocurriría con piezas pensadas para mármol.

Observamos que de la talla y el modelado se obtienen distintas caracterizaciones, esto tiene su origen en el trabajar con un material duro en todo momento y en otro que comienza en uno blando como el modelado previo a los metales; en uno es necesario quitar mucho material antes de llegar a la figura y caracterizarla, en tanto que en uno blando son más inmediatos los recursos para ello, volviendo a Rodin, el modelado era la clave de la caracterización de sus personajes, las texturas eran llevadas al metal, si al modelar quedaban accidentes en la materia blanda como golpes o “uñaos”, estos eran tomados como característica de la personalidad de la figura, lo que en el modelado de Canova sería totalmente impensable, todo esto genera personajes totalmente distintos. (fig.42)



Rodin “El pensador”

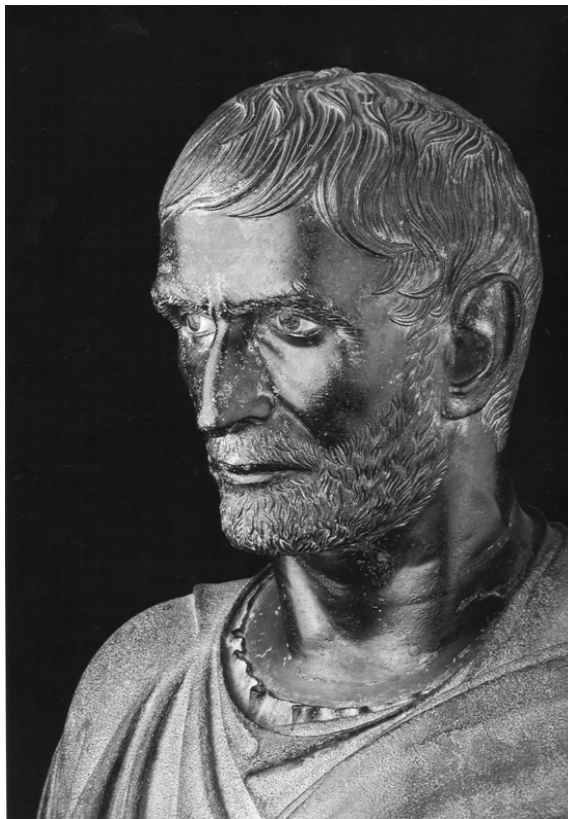
Canova “Jason”



El personaje escultórico es en sí, una porción de material al que se le ha dado forma humana, y forma y material deben trabajar conjuntamente para lograr la individualidad del personaje; así como en el teatro el personaje no solo es maquillaje y vestuario, sino que es vital la interpretación del actor para alcanzarlo, en la escultura donde no se mueven los personajes, la interpretación se da en la composición corporal del mismo, todo elemento utilizado debe encontrarse en el lugar adecuado, en el volumen y forma adecuados para construir la individualidad.

## 2.d). La policromía en la construcción del personaje escultórico

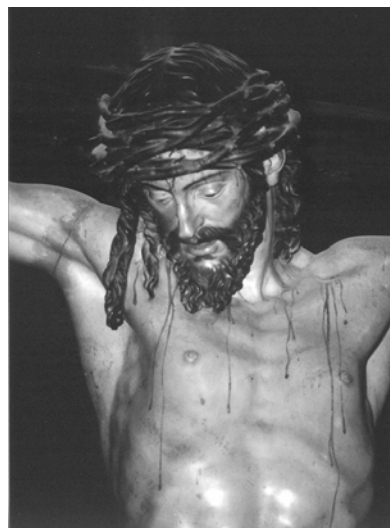
La práctica de policromar los materiales, prácticamente es análogo al maquillaje de un actor y parte esencial en la caracterización; sea piedra, madera, metal, cerámica y más recientemente los plásticos, en todo caso es un recurso para su cercanía con la realidad, fue utilizado tanto en Europa, como en Mesoamérica, el valor de su sola apariencia como tal, no fue utilizada hasta el renacimiento, comenzando con Miguel Ángel, donde el blanco del mármol daba al personaje el carácter de un ser divino, el que el personaje sea todo el de un solo color según el guion, parece dar al mismo no la idea de alguien, sino de algo, no se le asocia con la realidad sino con lo fantástico; en la historia de la escultura se da importancia al dejar *hablar* al material, los personajes al ser de un solo color, parecen adquirir otra dimensión, mármoles y bronces eran dotados de color similar a la piel humana, además de incrustar concha nácar como esclerótica de los ojos, o cobre en labios y pezones, (fig.43).



Siguiendo la práctica de acercamiento con la realidad integrando el color a partes del cuerpo por medio de la incrustación de diversos materiales, se llegó a incluir en una misma obra piedras de diferente aspecto, esta práctica precisaba de una técnica de ensamblaje debidamente planeada, dado que los materiales no presentan elasticidad alguna, así encontramos obras con manos realizadas en mármol blanco y ropajes en pórfido u otros materiales, esta participación tan evidente del material en la caracterización del personaje.

La escultura religiosa de madera, surgida en Valladolid España en el siglo XVII, es uno de los momentos de la historia donde la policromía va a la par con la escultura,<sup>38</sup> encontramos personajes planeados específicamente para ubicarse dentro de una escena, la policromía ocupa por entero el papel que ocuparía el maquillaje en un actor real, incluso se innovan técnicas para ello, se maquilla el cuerpo entero aunque este sea cubierto por “el vestuario”, (fig.44)

Juan Martínez Montañés  
 “Cristo de la Clemencia”  
 Madera policromada  
 1605



<sup>38</sup> ROLF TOMAN, ESPERANZA, “EL BARROCO”, KONEMANN, 1997, pag.356: <En una valoración tan positiva de la imagen como medio de difusión de la doctrina, parece lógico que la evolución estilística se encaminara rápidamente hacia el realismo. Para ello el empleo de la madera siguió siendo el recurso más adecuado, ya que permitía alcanzar altos grados de verosimilitud gracias al acabado de la policromía.>

A partir del siglo XX la escultura encontró nuevas posibilidades tanto de soluciones técnicas como de expresión en los materiales plásticos, estos por una parte, en cuanto a valor monetario como de sola apariencia, dado que es hoy en día muy cotidiano, no cuenta con el valor del bronce o la piedra por ejemplo, si por sí solos parecen no tener “alma”, se desechan más que otros materiales a pesar de que es reciclable, se encuentra fácilmente en la basura, su bajo costo y el que se quiebre con facilidad en relación a otros materiales, lo aleja inevitablemente de la “eternidad” de otros materiales, su apariencia nunca “es” por si misma, siempre tiene que “parecer algo”, no puede competir en expresión con las vetas de la madera por ejemplo, en la figura humana, lo asociamos inevitablemente con los maniqués, por otra parte esta susceptibilidad de aceptar cualquier color y forma, le ha hecho ser muy útil en la escultura, su peso siempre es menor a otros materiales, muchas veces es aceptado si no notamos lo que es: plástico; sin embargo hoy en día escultores como lo muestra Ron Mueck, han encontrado en el material ideal para sus personajes (fig.45)



En la caracterización del personaje, podemos observar que los plásticos han ocupado el lugar de la madera o el yeso, materiales empleados anteriormente en figuras en las que se necesitaba un material ligero y fácil de policromar,

El imitar la piel humana con color cubre en principio la expresión básica del material de soporte, y como se dijo anteriormente se hace en función de acercarse a la realidad, en esta obra de Mueck no solo la forma humana realista crea el asombro del espectador, sino que la policromía tiene un papel esencial en ello, forma y color indican realidad, concepto que contrasta evidentemente con las dimensiones de la obra, causando en el espectador cierta confusión que lo acerca a la obra.

La policromía en todo casos, debe apoyar al modelado contribuyendo a la caracterización, y similarmente a las artes escénicas, debe tomarse en cuenta que el color no expresa en su totalidad al personaje, hace falta siempre la actuación del actor, ya que la caracterización física de este no lo es todo; en el personaje escultórico que no se mueve por sí solo, esta última premisa debe lograrse con el modelado, la composición y la ubicación en el espacio, en la escultura antes que el color es la forma

## CAPITULO TRES

En este capítulo se analizará la escena escultórica, en comparación con la teatral, como se construye y que elementos interfieren en ello, mencionando ejemplos y niveles de construcción.

### 3.1) - ¿Qué es una escena?

Las ceremonias griegas son predecesoras de la escena actual, como una forma de escena primitiva dieron lugar al hecho de destinar un espacio para representar algo en público; etimológicamente escena proviene del griego *skene*, que significa *construcción con ramas*, esta era una pequeña construcción, dado que el sacerdote que oficiaba precisaba de un lugar para cambiar su atuendo y del cual *salía a escena*, así en la evolución de la misma, y ya en lo que se identifica como escena teatral propiamente dicha, los actores como hacia el sacerdote salen a expresarse públicamente, *salen a escena* <sup>39</sup>.

Técnicamente la escena teatral es una fracción de tiempo en un espacio determinado, donde tiene lugar un suceso, en la cual todos los elementos: personajes, objetos y lugar, convergen interactuando entre sí, creando acciones afines a un tema, dando cuerpo a la obra representada. Al acto de reunir los anteriores elementos y representarlos en un escenario a partir de un guion, o por lo menos de una planeación se le llama *puesta en escena*, esta misma requiere de dirección, por lo que a quien conduce el trabajo de todo elemento de la de la puesta: guion, actores, escenografía, sonido, etc. se le llama

---

<sup>39</sup> [www.rae.com](http://www.rae.com), Real academia de la lengua española, comprende el espacio en que se figura el lugar de la acción a la vista del público.



*director*, el cual toma un guion para interpretarlo *escénicamente* a través de la *puesta en escena*, o bien escribe o plantea la idea inicial<sup>40</sup>.

Como unidad que forma parte de una obra completa, la escena que comprende acciones en un tiempo y espacio determinados, divide el total de una obra, *construyéndola* desde la exposición del tema, desarrollándolo y encaminándolo hacia un desenlace. Las escenas así mismo se van *construyendo* con la actuación de los personajes; la escena *comienza* cuando se expone una situación que precisa de ciertos elementos, cuando se agotan las posibilidades en la interacción de los mismos, viene entonces como consecuencia el *cambio de escena*; este último puede no incluir siempre elementos nuevos en su totalidad, puede darse solo con modificaciones en los ya existentes, por ejemplo en el mismo escenario, los mismos personajes realizan variaciones notorias en diálogo o movimiento, elementos de tiempo y espacio, que guardando diferencias muy notorias con la escena anterior o la que prosigue, definen donde termina una y comienza otra, como utilizar de manera diferente cada vez una misma herramienta logrando resultados diferentes en cada caso <sup>41</sup>.

Así que las escenas representadas necesitan de un *escenario*, este es un espacio especialmente adecuado al objetivo de representar, es el elemento donde se ubican los personajes y sus acciones, donde ocurren las cosas<sup>42</sup>.

---

<sup>40</sup> IBID, Persona que acepta o rechaza las obras teatrales, persona que dispone de todo lo relativo a la representación de las obras teatrales, propiedad de la escena, caracterización y movimiento de los actores, etc.

<sup>41</sup> IBIDEM, cada una de las partes en que se divide el acto de la obra dramática y en que están presentes unos mismos personajes. En el cine cada parte de la película que constituye una unidad en sí misma, caracterizada por la presencia de los mismo personajes.

<sup>42</sup> [www.wikipedia/](http://www.wikipedia/) nov, 2010, espacio, lugar o re cobijo destinado para la representación de obras escénicas, (música, danza, teatro, etc.) o utilizado para otros

### 3. II) - ¿Qué es una escena escultórica y como se construye?

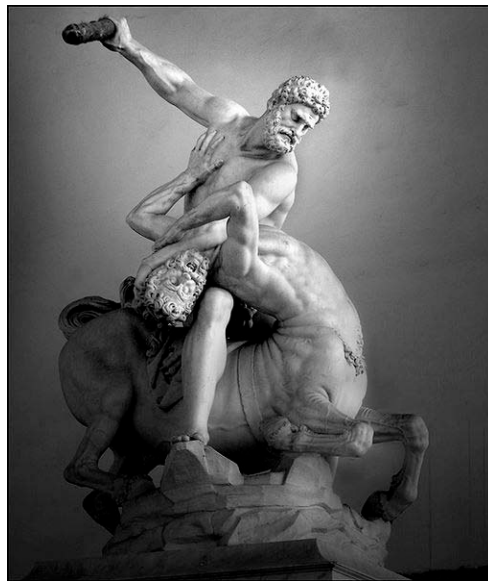
En las escenas escritas como novelas y cuentos, la escena se va construyendo en la mente del lector mediante el diálogo de los personajes y la descripción de donde y como suceden las cosas, comunicación a través de la palabra escrita; en las escenas narradas por un medio radiofónico, identificando los sonidos se puede generar toda una imagen, ya sea la voz de un personaje o el ruido producto de algún fenómeno conocido; en la vida real se dice que alguien “hizo una escena”, dado que sus actos salieron de lo que cotidianamente suele ocurrir; en las escenas teatrales como hemos visto la escena se construye por medios audiovisuales desarrollándose en tiempo y espacio reales.

El grupo escultórico como equivalente a la escena teatral es el ejemplo más constante de la escena escultórica, donde el escultor es entonces el *director* de este tipo de escena, reúne y distribuye a los personajes por el espacio, previamente caracterizados en su realización en el material adecuado para ello. La escena escultórica en sí misma es un suceso expresado en una composición plástica tridimensional, formas cuya disposición en el espacio está dictada por el suceso a representar, ya que deben contribuir plenamente a la construcción de la escena. En principio los elementos utilizados no disponen de desplazamiento por el espacio que ocupe tiempo real (a menos que así lo disponga el escultor), lo que provoca que se encuentre obligada a incluir en un solo espacio todo elemento a fin a la comunicación de un suceso determinado, las acciones por decir se encuentran “congeladas”; el elemento principal que la diferencia de la sola representación de un personaje, de solo un retrato, es el *clímax de una acción*, el cual

---

acontecimientos (conferencias, congresos, mítines etc.) es el espacio para los actores o intérpretes y el punto focal para el público.

análogamente con las escenas teatrales es el desenlace de la escena, donde se agotan todas las posibilidades de expresión con los elementos dados, la escena escultórica nunca principia o termina, así tenemos que la *sensación de movimiento* es el elemento clave en la escena escultórica, ya que genera a su vez *sensación de tiempo*, por lo tanto la composición debe incluir siempre un elemento que indique el paso del tiempo, *de donde proviene, por donde circula y hacia dónde se dirige* (fig.46)



Gina Bologna, "Hércules", mármol

La construcción de la escena escultórica se basa en el lenguaje corporal, los personajes están ya caracterizados o bien caracterizan según su posición en el espacio. Las acciones humanas construyen de por sí la escena escultórica, el incluir una acción al personaje caracterizado convierte la obra en una escena automáticamente, las acciones pueden derivarse de emociones y viceversa, cotidianamente podemos percatarnos del estado de ánimo o de las intenciones de una persona, por la expresión o actitud de su cuerpo, las emociones son psíquicas en principio, y se vuelven notoriamente físicas al exteriorizarlas, desde la sola fijación de la mirada hasta la máxima

posibilidad de movimiento, las emociones básicas como enojo, alegría, tristeza etc. por ejemplo son percibidas en forma externa, por que modifican elementos del cuerpo, como piel y músculos en la acción propia de las mismas, en forma física reconocemos en líneas y volúmenes los propios de determinada emoción<sup>43</sup>. Por ejemplo en un personaje severo, las líneas y volúmenes de su rostro tenderán a ser rectas, volúmenes cuadrados, ángulos cerrados casi nada esférico o curvo, en tanto que en la amabilidad sería lo contrario; encontramos que existe un orden binario, de contrarios<sup>44</sup>.

Todos los elementos de determinada emoción pueden o no exagerarse en la obra, dependiendo en gran parte de la instalación de la misma, en la escultura destinada a lugares públicos como monumentos donde el espectador se encuentre lejos de la misma, será necesario exagerar el modelado de volúmenes, lo contrario pasa con las obras destinadas a una cercana apreciación.

Particularmente en la escena escultórica, existe siempre *relación entre los personajes*, las acciones representadas generan la composición corporal y la disposición en el espacio, mismas que se encuentran comprometidas entre sí, la relación entre personajes puede ser a partir de solo dos, donde uno tenga una acción y el otro una reacción a la misma, de manera que si están realizados por separado, la acción se nota incompleta y hasta incoherente.

---

<sup>43</sup> STANISLAVSKI, CONSTANTIN, pag.103 “estudio de la naturaleza de las pasiones y emociones humanas y de la acción física correcta que les corresponde.”

<sup>44</sup> Stanislavski, Konstantin, “El arte escénico”, Siglo XXI editores, México, 1985, pág. 102, “captar la verdadera naturaleza de cada emoción, a través de las propias facultades de la observación, del desarrollo de la atención para esa tarea, y de dominio consciente del arte de penetrar en el círculo creador”.

(fig.47)

Alessandro  
 Algardi  
 “El martirio de  
 San Pablo”  
 Mármol



Existe también la relación entre figuras realizadas en una misma pieza de material, la composición entonces no solo encierra la acción-reacción de los personajes, la cual es completamente evidente, sino que debe estar pensada para soportarse así misma técnicamente dependiendo del material, (fig.48).



Antonio Pollaiuolo  
 “Hércules y  
 Antaeus”

Gian Bologna  
 “Triunfo de  
 Florencia sobre  
 Pisa”



En este tipo de escena escultórica, se observa que las figuras de los vencedores conservan diseños corporales que expresan con la composición de miembros una notoria superioridad, no solo por la acción representada, recordando así una solución escultórica utilizada desde los comienzos de la historia de la escultura.

Los personajes participantes pueden estar tan en relación unos con otros, que puede llegarse a crear como lo que llamaremos *dialogo escultórico*, (fig.49).



Antonio Raggi "Noi Me Tangere"      Ercole Buselli "Apolo y Marcías"

La escena escultórica así como las otras, puede o no seguir un guion, como se mencionó en capítulos anteriores, la principal función de la escultura al principio de su historia, era comunicar sucesos de carácter religioso y político, temas que aun el día de hoy se sigue en menor proporción en la actualidad; en estas obras precisamente la historia era y sigue siendo el guion a seguir, los escultores trabajan con los personajes dados, se incluyen en la obra las circunstancias ocurridas que señala el guion, aunque este no este escrito formalmente como en lo teatral, la historia señala la caracterización de los personajes, la acción representada guía la composición. Ejemplos de lo anterior los

encontramos por ejemplo en la puerta del baptisterio de Donatello, donde los relatos bíblicos dan pauta al escultor para que incluya en la escena todo elemento útil a la misma, y como otros relieves tiene una dirección de lectura, está realizada escena por escena, hasta concluir un relato entero, mismo que genero la realización de la misma, estas obras están destinadas al entendimiento rápido por parte del espectador, para instruirlo acerca de sucesos importantes para las masas, basándose meramente en lo visual sin recurrir a otros lenguajes como la escritura por ejemplo, en la siguiente obra pude advertirse armonía tanto en la composición total, como en la construcción de los personajes. (fig.50)



Lorenzo Ghiberti (c. 1378-1428)



Ghiberti "Puerta del Baptisterio"

"Historia de Jacobo y Esau"

Recordemos que el relieve se presta enteramente para la representación de escenas, mas convenientemente si es grande el numero de figuras, y sus diseños corporales son técnicamente difíciles de lograr, existen también escenas de bulto con numerosas figuras, que

pueden incluso estar realizadas en una misma pieza de material, o bien en diferentes bloques ensamblados, (fig.51)



“El toro forneció” copia romana s. I a.c.

En la siguiente obra se observa que todas las figuras están realizadas por separado, pero cada una está concebida para ocupar un lugar determinado en el espacio de la composición, en el teatro seguirían la coreografía a la que lleva la escena, algunas de estas piezas podrían funcionar solas dado su diseño corporal y otras no, (fig.52)



Nicolo dell'Arca “Lamentación por la muerte de Cristo”, s.XVII



El constructor de escenas escultóricas, con intención meramente teatral fue Gian Lorenzo Bernini (1598-1680)<sup>45</sup>, aquí podemos hablar de una teatralidad conscientemente agregada a la escultura, con la intención de alejar a las figuras de su condición de solo objeto, adentrándolas en el espacio humano, utilizando elementos propios de este, todo está dispuesto para que el espectador tenga la sensación de estar en un teatro, más allá de solo una capilla, o un recinto, partiendo de la sensación de movimiento como parte de la caracterización de los personajes, se incluyen elementos no escultóricos propiamente dichos como la luz, Bernini es enteramente director de escena, ya que como se sabe llegó a escribir obras teatrales y dirigir las, la elección de sus personajes se encuentra en la realización de los mismos, basada en un guion en muchos casos ya conocido, el no solo realiza a los personajes, *los pone a actuar en un escenario, han salido a escena*<sup>46</sup>.

Todo está dispuesto como en un escenario, se ha incluido en la composición escultórica la intervención de elementos de luz, no solo de iluminación que apoyen los volúmenes, sino que la luz tenga una participación importante en la obra, así mismo el sonido, una puede ser solo ambientación, y otra que el espectador se percate que el sonido es parte de la composición; así podemos ir con elementos no escultóricos, el desplazamiento real por el espacio no se trata de articular las figuras, sino de generar una forma que en conjunción con el movimiento sean la totalidad de la obra, de esta manera existe la inclusión de tiempo real en

---

<sup>45</sup> FLYNN, THOM, “El cuerpo en la escultura” ed. Akal, Madrid, pág. 84 < Combina un agudo conocimiento teatral, un virtuoso tratamiento del mármol y una dramática puesta en escena para representar el momento del clímax en el éxtasis espiritual >

<sup>46</sup> WITTKOWER, RUDOLF, “Gian Lorenzo Bernini, el escultor del barroco”, Alianza editorial, Barcelona, 1990, pag.16: <En 1644, estando en Roma, escribía John Evelyn en su diario: -Bernini... ofreció una ópera pública en la que sueño la escenografía, esculpió las estatuas, invento las maquinas, compuso la música, escribió el libreto y construyo el teatro.>

la obra, ya no solo es el tiempo del espectador, sino que la composición no se nota completa sin este (fig.53)



En Bernini puede observarse que siempre existió una imagen en su cerebro que guiaba a sus manos, un claro conocimiento de los elementos de realidad, su forma y su disposición, como director de escena sabia cuando el diseño corporal necesita más o menos énfasis,

*dirigía a la piedra* como lo haría con actores reales. La intención de Bernini era clara, aproximar a la escultura al arte escénico, más concretamente a la ópera, ya que este arte en sí, encierra varias disciplinas, el teatro, la música, la danza, la escenografía, la literatura, etc.

En las escenas tridimensionales el espectador parece sorprenderse más ante la presencia de algo que contiene las mismas condiciones espaciales que él, por lo que la cercanía de lo tridimensional de la escultura con la escena teatral real, tiene más impacto, además al ser un suceso congelado el espectador puede tomarse el tiempo necesario para apreciar la escena con detenimiento, ya que no hay tiempo de por medio, puede en todo caso hacer una lectura más profunda de un suceso, sin que se vea afectado por el descuido de atención en la escena real.

Retomando la intención del retrato de evocar y honrar al desaparecido, la escultura funeraria cultivó la escena como apoyo para *eternizar* las acciones de los difuntos, así el recuerdo de los mismos estaba mayor asegurada, de nuevo las ideas del pasado de crear tumbas celebres, sale al paso de la historia, así encontramos no solo retratos, sino al individuo *actuando* una escena de su vida, o bien una escena que recree su resistencia al olvido, como un guion a seguir, los materiales aquí juegan el papel de dar solemnidad a la obra, junto con la dificultad técnica, los escultores siguientes han aprendido como lograr la escena, la escultura es una sola obra en conjunto con la arquitectura, puede tenerse ya el espacio, o bien construir el escenario que se necesite, no existe una línea entre la obra y el espectador, de repente se encuentra con “alguien” en su mismo espacio, estos seres de diferente material a carne y hueso, parecen sentir humanamente, afligirse o

alegrarse con las mismas razones humanas, en consecuencia parece que la única diferencia es el material.

(fig.54).



Jean Baptiste Pigalle "Monumento al mariscal Saxo" 1756



René de Saint-Marceaux  
Tumba de Paul de Saint-  
Marceaux  
s. XIX

Una obra en alto relieve que representa varias escenas a la vez y que no sigue la secuencia lineal de un guion, por lo que no tiene un sentido de lectura especificado, el espectador puede leerla como sienta, es “las puertas del infierno” de Rodin, como puede verse es una obra compuesta de diversas escenas, donde la caracterización de todos los personajes está tratada con las mismas pautas de construcción, de hecho Rodin creó una nueva forma de construcción de personaje, los cánones y la estética propiamente dichos, no forman parte de su construcción, en esta nueva caracterización no existen personajes superiores, el director de escena Rodin, ha elegido a sus actores bajo el mismo tipo de elementos, no estéticos como los de siglos anteriores, desproporciones evidentes, sin ninguna intención del predominio de la armonía, dándole por completo el primer plano a la euritmia, (fig.55).

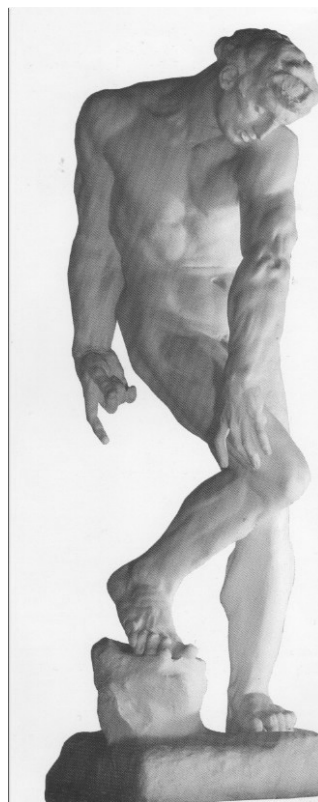


Encontramos relaciones y diálogos, y en varias ocasiones podemos hablar de un *collage tridimensional*, ya que Rodin combinaba piezas realizadas por separado en una misma composición, logrando así resultados impredecibles, dotando a la escena escultórica de una total

frescura, y acercando a la realidad por otros caminos totalmente diferentes a los utilizados en siglos anteriores.

Rosalind Krauss, menciona en “El tiempo narrativos” la cuestión de las puertas del infierno, la distensión de los músculos de hombros y cuello de las “sombras”, tres piezas masculinas en la parte superior de las puertas, esta particularidad anatómica que caracteriza al personaje, mismo que no es un héroe o un Dios, sino un hombre sumido en su tragedia, visible en toda su anatomía y composición corporal.<sup>47</sup> (fig.56)

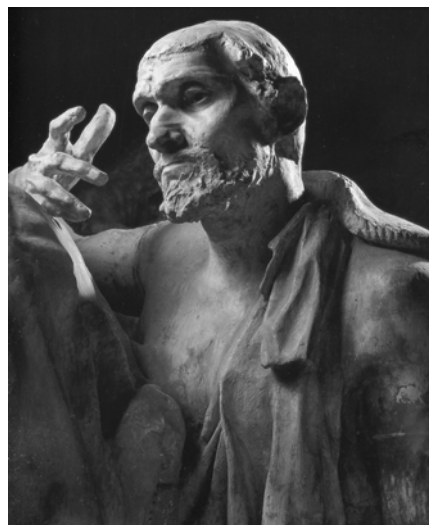
Augusto Rodin  
yeso



---

<sup>47</sup> KRAUSS, ROSALIND, “Pasajes de la escultura moderna” , Madrid, Ed. Akal, 2002, pag. 37, “El tiempo narrativo” la cuestión de las puertas del infierno. <¿Qué causa externa produce esta atormentada postura?, ¿Qué armazón interno puede imaginarse mirando desde afuera, que explique la posibilidad de su distensión?>

En los “burgueses de Calais”, puede observarse un ejemplo del collage tridimensional y su resultado, la mano de dos de los personajes es la misma, el resultado es diferente en cada caso, como se había señalado anteriormente, la escena cambia con la disposición en el espacio de sus diferentes elementos, como lo haría una ecuación al variar una de sus cifras; es uno de los personajes la *composición* de la mano apoya a la expresión del rostro, en tanto que en otro personaje difiere en expresión con lo que comunica esta cara, creando un contraste en la expresión,<sup>48</sup> (fig.57).



“Burgueses de Calais” bronce s. XIX

Está claro que Rodin daba más importancia a lo que se comunica y no a como se comunica, en cierta forma el mensaje era más importante que el objeto a través del cual se representaba, la paradoja es que para que esto ocurra, el objeto, la escultura debe poner atención a su realización, en la escultura los escultores pueden ser solo modeladores si su encuentro con la talla no parece ir con su manera de trabajar, existen

---

<sup>48</sup> FLYNN, “El cuerpo, pago. 134 < Como dijo el poeta y secretario de Rodin, Rainer María Rilke: cada uno de esos fragmentos es de una unidad tan curiosamente llamativa posible por sí misma, tan pequeña en su necesidad de totalidad, que recordamos que son solo partes>.

también los que realizan ambas acciones como Bernini, pero Rodin era exclusivamente modelador, para su obra la impronta era lo más importante para caracterizar a sus personajes, cosa que es difícil lograr en talla, tres siglos atrás Miguel Ángel lograba esto mismo con sus esclavos inacabados, ese momento entre el material y la figura, es como si la figura mágicamente estuviera incursionando en total realidad con la dimensión humana, es como ver nacer al individuo, atestiguar su proceso de llegar al mundo, no solo conocerle ya nacido de una vez; así los personajes de Rodin, parecen encontrarse en este momento, sin llegar a ser seres humanos reales, pero nunca quedándose solo en el objeto.

La escena escultórica en el siglo XX, sigue por una parte conmemorando héroes o sucesos importantes, y la figura humana sigue siendo la base en la escultura religiosa, pero por otra parte recae en representar al individuo de nuestros días, construyendo personajes que cada vez tienen más cercanía con la nueva realidad: el surgimiento de la tecnología o el consumismo, los escultores de principios del siglo XX buscan nuevas soluciones de construcción en cuanto a materiales lo que trae consigo el uso de nuevas técnicas, y de alguna manera se coincide con el pasado en objetivos, al tratar de conseguir una analogía con la realidad, por ejemplo se practica la policromía con toda intención de imitar al natural, se sigue copiando la anatomía humana con el objetivo de causar acercamiento con el espectador, existe toda la intención de construir personajes y escenas propios de la vida real, básicamente como crítica al personaje diario del siglo, como podemos verlo en la siguiente imagen. (fig.58)



(fig.58)

Duane Hanson (1925)

“Los turistas” 1970

Fibra de vidrio  
policromada



Al igual que con la construcción del personaje, se han identificado niveles en la construcción de la escena escultórica, en los cuales se define como la escultura se ha apoyado en varios elementos para lograrse.

A continuación se señalan los diferentes niveles identificados de construcción de la escena escultórica, con ello se tiene el objetivo de estructurar un estudio en la historia de la escultura acerca de la analogía de la escultura con las artes escénicas.

### 3. III Niveles de construcción de la escena

Nivel uno: seguido a la construcción del personaje se sugiere movimiento y con ello una acción, (fig.59).



“Discóbolo” s. IV a.c.

Nivel dos: se incluye a la arquitectura en la composición, a manera de escenografía (fig.58).



Gian Lorenzo Bernini  
“Constantino”  
Mármol, 1670

Nivel tres: se incluye iluminación, sonido o cualquier otro elemento ajeno al netamente escultórico, en esta escena podemos ver la participación de luz eléctrica (fig.60).

Geroge Seagal  
 “bailarina gogo”  
 Yeso, madera, espejo, luces  
 Eléctricas y vinil, 1978



Nivel cuatro: se incluye movimiento y tiempo reales, desplazamiento por el espacio, las obras de este nivel precisan de interacción del espectador, pero este no se convierte en personaje de la escena representada. (fig.61)



Escultura procesional en semana santa, Albacete, España

Nivel cinco: se proyecta en la composición total la interacción del espectador con la obra, este se vuelve un personaje más de la escena Escultórica (fig.62)

Carmen  
Hernández  
"Ojala"  
Mármol



Un ejemplo de escultura representante de este nivel, lo encontramos en la escultura religiosa, donde las escenas bíblicas se toman tal cual como un guion, se realizan los cuerpos de los personajes más comúnmente en madera, la cual podemos decir que maquillan al personaje en la acción de policromarla, practica vigente hasta nuestros días, pues da acercamiento con la realidad, muchas de estas figuras son articuladas, por ejemplo en la representación del descendimiento de la cruz, es necesaria esta particularidad, pues es preciso vestir y desvestir al personaje, las articulaciones ayudan mucho en ello, pues después del

descendimiento viene el santo sepulcro, la figura es animada en todo momento por gente real, el escenario se acondiciona, se cambia de escenas, el espectador interactúa con el personaje, existe toda una analogía con la realidad, donde un personaje escultórico es tratado como personaje real, hay elementos extras como luz, sonido, movimiento desplazamiento real por el espacio, en fin todo análogo con la realidad en base a un guion tomado de escrituras bíblicas<sup>49</sup>. Lo interesante es que este espectáculo no está dirigido ni realizado por artistas, el escultor materializa al personaje, y al igual que las escenas teatrales que derivan de ritos y ceremonias religiosas en culturas antiguas, la escena escultórica deriva puede derivar de los mismos, pues ha tenido un gran papel en ellos realizando personajes para estos, tanto en el principio de los tiempos, como podemos identificarlo hasta el día de hoy. (fig.63)



Gregorio Fernández  
 “Paso del Descendimiento”  
 Madera policromada, 162

---

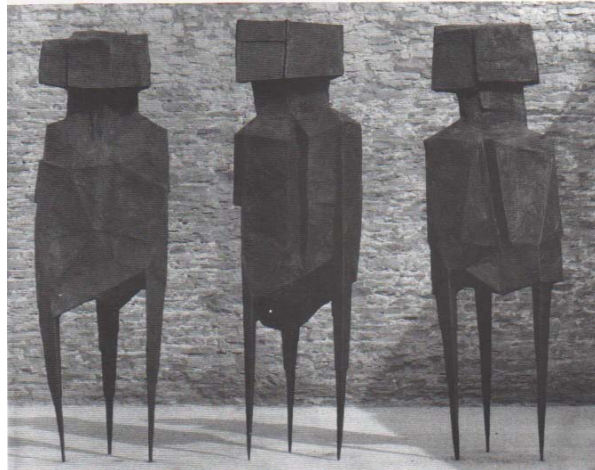
<sup>49</sup> ROLF TOMAN, ESPERANZA, “EL BARROCO”, KONEMANN, 1997, pag.354:  
 <Aferrada al papel de defensora del catolicismo contra reformista y en abierta oposición a las tesis protestantes, la iglesia española encontró en el culto a las imágenes y la oratoria sagrada, los medios fundamentales para hacer llegar los contenidos de la doctrina al pueblo y despertar su fervor.

(fig.64)  
Anónimo  
Cristo articulado  
s. XVIII



Por otra parte y siguiendo con la construcción de la escena es escultórica, existe diferencia entre solo la representación de un personaje en pose neutra aun completamente caracterizado, pero sin representar acción alguna, en cuanto se logra distinguir acción aun pequeña, se convierte en una escena, por el elemento tiempo, que puede identificarse por la acción representada, entonces es un personaje dado en una acción representativa de sí mismo, por ejemplo galopando en su caballo, etc. no olvidemos que dicha acción a nivel de personaje puede definir su nivel de construcción, así que el nivel tres de construcción de personaje equivale a cierto nivel de construcción de escena.

Un personaje en pose neutra, no es una escena pues no representa una acción, pero si ubicamos a partir de dos personajes en la misma condición, se genera una escena, debido a la relación entre uno y otro, sea cual fuere su disposición en el espacio, (fig.65).



Linn Chadwick (1914)

“Los observadores”

Bronce, 1960

En la escultura, a partir de dos personajes, inmediatamente se da por entendido que guardan relación entre uno y otro, por supuesto esa relación puede variar de intensidad o circunstancia si los personajes se encuentran de frente, perfil o de espalda uno con otro; sin ninguna palabra oral o desplazamiento real por el espacio, puede intuirse el “dialogo escultórico” entre personajes.

Así mismo la escena escultórica se genera por la disposición de la figura con su entorno, en la escultura urbana por ejemplo, los personajes ubicados al aire libre, generan su escena en relación al espacio donde fueron ubicados, muchas veces parecen aislados e inalcanzables sobre

sus bases, que hacen las veces de “escenarios” donde se puede apreciar la escena que se representa, estas bases que por un lado protegen a la obra de posibles vandalismos, la disposición de los personajes sobre estas bases contribuyen de manera directa o indirecta a percibir a la obra como “un adorno”, y tratándose de una escena de un “entretenimiento” solamente. (fig.66).

Gabriel Ponzanelli  
 “La madre”  
 Bronce



Por otra parte existen obras que rebasan lo anterior, que incluso gracias al material en que fueron realizadas pueden interactuar directamente con el espectador, haciéndose presente el nivel cuatro de la construcción de escena escultórica. (fig.67).

Henry Moore (1898)  
 “Figura reclinada”  
 Bronce 1975





Se recurre a la escena escultórica cuando se requiere citar a los individuos por medio de sus acciones, así como miles de años antes se consideraba a estas acciones, sucesos importantes para ser prolongados a través del tiempo, en un material perdurable.

## CAPITULO CUATRO

### REFLEXIONES SOBRE LA OBRA PROPIA

El móvil de mi obra es la figura humana generalmente de tamaño natural, utilizando materiales que más se adecuen al personaje a caracterizar; traduzco una idea determinada a una posición del cuerpo humano, tratando de descontextualizar la relación común de este en el espacio, ubicando las figuras de manera dinámica, cambiando de niveles, así que pueden pender de lo alto, yacer en el suelo o incrustarse en la pared, de manera que en una exposición el espectador, las rodee, las observe hacia arriba o hacia abajo, obteniendo múltiples escorzos de las mismas. Mi obra persigue dos objetivos, uno artístico y uno técnico, ya que después de resolver la composición del cuerpo en maqueta, procedo a resolverlos en técnicas de realización y montaje final.

No concibo la escultura como meramente un adorno, si no como un medio de vehículo de expresión de ideas, conceptos, y temas humanos importantes a difundir, una porción de materia en el espacio que sea un logro artístico y técnico, que invite a reflexionar sobre el tema expuesto.

Tomo apoyo de la escultura de figura humana de siglos anteriores, sobre todo en materiales y manejo de anatomía, combinado las composiciones finales con la instalación contemporánea.

Creo personalmente que la primera intención de la escultura es trascender a través de innovaciones en composición, materiales y técnicas, y que sobre todo no debe quedarse en la simple copia de la naturaleza, aunque se parta de ello, la escultura evoluciona a medida que propone en los elementos que utiliza.

En el taller de talla en piedra del posgrado, realice una obra que forma parte de una serie de grupos escultóricos compuestos de varios personajes constituyendo una escena, en la cual incluyo desplazamiento real por el espacio producido ya sea por interacción directa del espectador o por otra fuerza que no utilice combustibles o energía eléctrica, como puede ser inercia, fuerza eólica, hidráulica, etc. El desplazamiento real y la participación del espectador, son elementos nuevos en mi obra, con ello quien participa se vuelve elemento mismo de la obra, el movimiento que aporta el espectador le da la oportunidad a de variar la composición, además de convertirse el mismo en personaje de la escena representada y así terminar de construirla.

La obra realizada consta de dos figuras humanas de tamaño natural, una femenina y otra masculina, realizadas en mármol, la escena que se presenta es la de dos personas confundidas y “enredadas” en sí mismas, negándose a algo que en el fondo desean, la caracterización se da tanto por la morfología como por la composición corporal; sobre fondo negro conformado por un estanque lleno de agua, las dos figuras blancas contrastan, esto tiene la intención de resaltar la escena en el espacio, el espectador puede desplazarlas ya que las figuras se encuentran sobre rodamientos en carriles, que solo les permiten desplazamiento hacia adelante y atrás, así el espectador “construye la escena” según lo sienta.

Para la realización de las dos figuras se comenzó por una maqueta en yeso, en la cual se trazaron los ejes verticales y horizontales para trasladar las dimensiones a escala a la piedra, después se procedió a la talla, partiendo de las herramientas grandes para el gran desbaste, a las pequeñas para los detalles.

(fig.68)

Maqueta de la obra yeso



(fig.69)

Maqueta y bloque para la figura masculina



(fig.70) Bloque para la figura femenina



(fig.71) Proceso de la figura masculina





(fig.72) Proceso de la figura femenina





(fig.72) Montaje de la obra





Esta obra junto a otras propias, se expusieron en la exposición individual llamada “Por todo tiempo, por todo espacio”, inaugurada el 21 de septiembre de 2010 en las salas uno y dos de la Academia de San Carlos, para posteriormente exponerse en la Galería Luis Nishisawa, de la ENAP, en el Plantel de Xochimilco, Distrito Federal.

En esta exposiciones tuve la oportunidad de “construir cada escena” de los personajes presentados, se conserva la idea principal, pero varía la instalación según las condiciones del lugar.

A continuación se presentan obras expuestas en las mismas exposiciones, que fueron realizadas anteriormente en distintos materiales, en cada una, este ha sido elegido de acuerdo a las necesidades de cada personaje, ya sea su caracterización o su disposición en el espacio,

(fig.73)

“Era extraño aquel

Hombre...”

Aluminio a la cera

Perdida

Tamaño natural

2000



Esta obra forma parte de una serie de piezas donde la particularidad son las variaciones de su posición en el espacio, nunca vertical.

(fig.74) "DIALECTICA", mármol, cerámica y bronce tamaño natural



En esta obra se destacan la diferencia de materiales utilizados, en una sola composición.

(fig.75) "LAS ALTAS VENTANAS QUE MIRAN AL CIELO..."

Cerámica alta temperatura, Tamaño natural



(fig.76) "PALABRAS SENCILLAS NO. 3", sup. Madera, inf. Hierro colado



Esta obra forma parte de una serie, en la cual el objetivo principal es el rápido y fácil entendimiento del espectador al mensaje de la obra.

(fig.77) "POR TODO ESPACIO, POR TODO TIEMPO"  
Cerámica alta temperatura



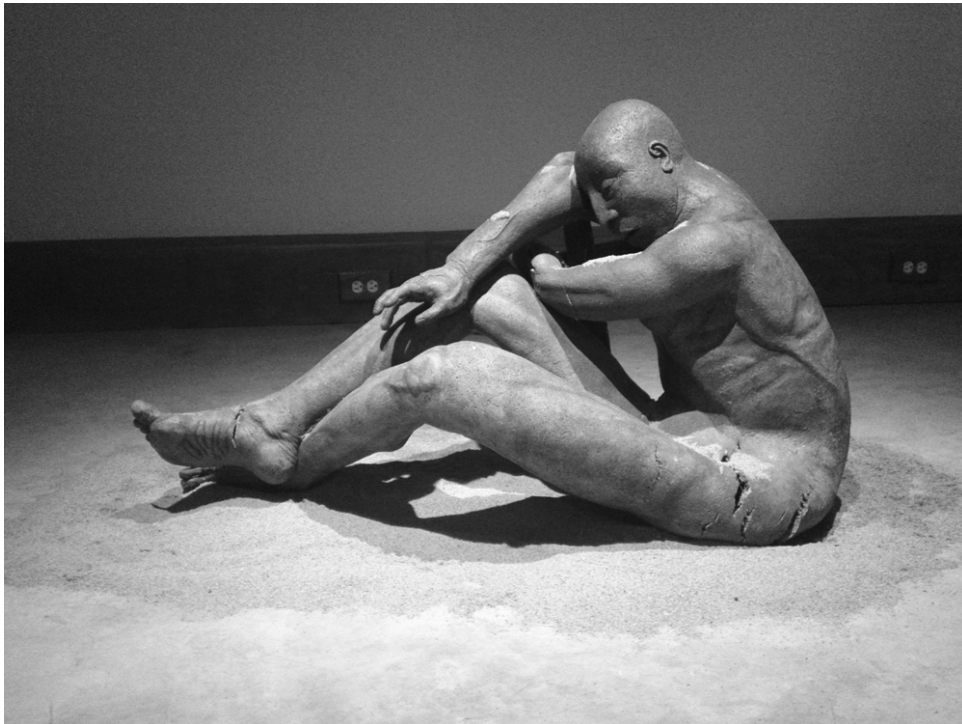
(fig.78) "Y COMO SI NO HUBIERA MAS EN EL MUNDO"  
Cerámica alta temperatura



(fig.79) "DEBAJO DEL CIELO, ENCIMA DEL MUNDO"  
Bronce, cerámica, resina



(fig.80) “¿O QUE NO HAY FORMA DE AYUDARNOS?”  
Cerámica alta temperatura



La escultura para mí, es un reto en varios aspectos, emocional, artístico, técnico, físico; es una disciplina que requiere de todo el potencial humano que se pueda tener, es invertir de seis meses a dos años de vida, para preservar una idea por décadas quizá. De principio a fin debe creerse en lo que se produce, las dudas son notorias en el modelado, la escultura no termina con los acabados finales, cada exposición debe construirse de nuevo la escena, debe transportarse a los personajes, ubicarlos en el espacio, cada vez tiene que “dirigirse la escena”, iluminarla, arreglar a los personajes de cuerpo entero para que “salgan a escena”, dar una “buena función”, en la que el espectador, interactúe, rodeando las figuras, mirándolas hacia arriba, hacia abajo, o bien se reclina para observarlas.

Creo que antes de tomar cualquier material o herramienta, debe tenerse clara la idea en el cerebro, pues es en este donde empieza la escultura, como una vaga idea, que crece lo suficiente para materializarla finalmente. La idea principal de la escultura no es copiar solo la realidad, es proponer nuevas formas de expresión, trascender, evolucionar en el tema, sino se queda solo en el adorno.

Mis figuras humanas no se basan en canones, ni fielmente en la realidad, su forma viene directamente de cómo se encuentran en mi cabeza, con el objetivo de darles particularidad propia.

Los sentimientos humanos no son para mi cuadrados o indefinidos, por ello no abstraigo o geometrizo mis ideas, para mi la metáfora ideal del sentir humano es su propia figura humana.



## CONCLUSIONES

Como en las artes escénicas, la presencia de la figura humana en la escultura contemporánea sigue considerándose imprescindible, cuando se requiere un personaje que represente en forma y acciones al pensamiento o sentimiento humano, a su comportamiento y su relación con su espacio y movimiento total, que sea lo suficientemente importante para ser preservado y difundido.

Cualquier individuo es personaje, el día de hoy como siglos atrás, sus acciones se preservan a partir de su importancia, para ello hace falta que el escultor crea en ello, lo suficiente para materializarlo, e invertir en ello tiempo y trabajo.

Sin recurrir a la anatomía y a los cánones, el distinguir en la lógica de un cuerpo a la especie humana, es suficiente para darnos cuenta de la vigencia de su forma en la escultura.

El pensamiento y el sentimiento humanos, sus acciones, hace imprescindible que los personajes escultóricos, “actúen” en la obra, por ello en esta tesis se ha hecho énfasis en la importancia de señalar las analogías en ello con las artes escénicas, como medio también para aprender de las mismas, tanto en la caracterización de la figura humana, como en el manejo del espacio, para crear obras más precisas en la manera de comunicar una escena. Tampoco se trata de representar tal cual escenas teatrales, la escena escultórica tiene su mayor reto y fuerza en representar el clímax de una acción, sin necesidad en todo momento de tiempo y movimiento reales.

## BIBLIOGRAFIA

BAZING, G

Historia de la escultura mundial

Editorial Blume

Barcelona, 1972

BROWN, THMAS A.

La academia de San Carlos

De la Nueva España

Sepsetentas, México, 1976

CEYSSON BERNARD, BRESC-BAUTIER GENEVIEVE, FAGIOLO  
DELL'ARCO MAURIZIO, SOUCHAL FRANCOIS

Sculpture

Taschen, Germany, 1997

COMAS, JUAN

Manual del antropólogo físico

México, Instituto de Investigaciones Históricas

1975

CROW, THOMAS

La inteligencia del arte

Fondo de Cultura Economica

México, UNAM, 2008

CRUCIANI, FABRIZIO

Arquitectura teatral

Col. Ecnología, Ed. Gaceta

1999

DANTO, C.

“El abuso de la belleza”

Paidós Ibérica, S.A. Barcelona

2005

DICCIONARIO ENCICLOPEDICO LAROUSSE

Sexta edición,

Colombia

DONDIS, DONIS A

La sintaxis de la imagen

Ed. Gustavo Gili, Barcelona

1993

ECO, HUMBERTO

“Historia de la fealdad”

Lumen Barcelona 1ª. Edición

2007

FRANCASTEL, GELIENNE Y PIERRE

“El retrato”

Cuadernos de arte cátedra, Madrid

1995

FREELAND, CINTHIA

“Pero ¿esto es arte?”

Cuadernos de arte cátedra, Madrid

2006

FLYNN, TOM

El cuerpo en la escultura

Madrid, Akal, 2002

HERNANDEZ GOZALEZ, ROMAN

Aspectos estructurales formativos y significativos del canon de proporción en la escultura

Universidad de la Laguna

Serie tesis doctorales

1993

[www.uiversidaddelalaguna.com](http://www.uiversidaddelalaguna.com)

HUNTER SARA, HAWTHORNE DON

George Seagal

Ediciones Polígrafa, Barcelona, 1984

JIMENEZ, SERGIO

El evangelio de Stanislavski

Editorial Gaceta

México, 1990

KENNETH, CLARK

El desnudo: un estudio de la forma ideal

Madrid, Alianza Editorial, 1981

MANCA JOSHEP, BADE PATRICK, COSTELLO SARA

1000 Esculturas de los Grandes Maestros

Ed. Numen, 2007

NERET GILES

Augusto Rodin

Taschen, Portugal 1998

PAVIS, PATRICE

Diccionario de teatro

Paidós,

Barcelona, 1988

READ, HERBERT

El arte de la escultura

Londres, Ed. B.A.S. 1954

ROLF TOMAN ESPERANZA

El Barroco

Konemann, Barcelona 1995

STANISLAVSKY, CONSTANTIN

La creación de un personaje

México, Diana, 1995

STANISLAVSKY, CONSTANTIN

Un actor se prepara

México, Diana, 1981

SZUNYOGHY ANDRAS, FEHER GYORGY

Escuela de dibujo de anatomía

Konemann, Barcelona, 2006

WAGNER, FERNANDO

Técnica teatral

Editorial Labor

México, 1959

WITTKOWER, RUDOLF

La escultura, procesos y principios

Madrid, Alianza Editorial, 1967

WITTKOWER, RUDOLF

Gian Lorenzo Bernini

Escultor del Barroco

Madrid, Alianza Editorial, 1965

## INDICE DE ILUSTRACIONES

FIGS.

1,

FIGS.

2,3,4,5,8,13,14,15,16,17,19,20,21,23,24,25,26,27,28,31,33,34,35,36,39,  
43,46,47,48,50,52,53,54,56,58,62,63,65:

SCULPTURE

TASCHEN, GERMANY

FIGS.

6,7,11,18,22,37,44,45,51,60,64

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

FIGS.

10,12

Aspectos estructurales formativos y significativos del canon de  
proporción en la escultura

Universidad de la Laguna

FIGS.

29, 30, 38,49,

1000 Esculturas de los grandes maestros

Ed. Numen

FIGS.

66,67,68,68,69,70,71,72,73,74,75

Fotografías propias