

¿Qué es la Pintura?

Julian
Bell



¿Qué es la Pintura?

Julian Bell

Traducción de Belén Herrero

Título original: *What Is Painting?*, segunda edición revisada publicada por Thames & Hudson Ltd., Londres, 2017.

Diseño de cubierta: Diego Becas

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© Julian Bell, 1999, 2017

© de la traducción: Belén Herrero

y para la edición castellana:

© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2020

Publicado según acuerdo con Thames & Hudson Ltd., Londres

Printed in Slovenia

ISBN: 978-84-252-3290-9

Depósito legal: B. 4898-2020

Este libro se ha impreso sobre papel fabricado a partir de madera procedente de bosques y plantaciones gestionadas con altos estándares ambientales, garantizando una explotación de los recursos sostenible y beneficiosa para las personas. También para generar un menor impacto, hemos dejado de retractilar nuestros libros. Con estas medidas, queremos contribuir al fomento de una forma de vida sostenible y respetuosa con el medio ambiente.



Editorial Gustavo Gili, SL

Via Laietana 47, 2º, 08003 Barcelona, España. Tel. (+34) 93 322 81 61

Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 55 55 60 60 11

Índice

6	Prólogo
8	Imágenes y marcas
39	Visión y conocimiento
81	Forma y tiempo
116	Expresión
152	Las artes y el arte
179	Representación
206	Fuentes y recursos
215	Origen de las ilustraciones
217	Agradecimientos
219	Índice de nombres

PRÓLOGO

¿Qué es la pintura? La respuesta es fácil: basta con coger un pincel. Sin embargo, si intentamos responder con palabras, comprobaremos que las respuestas son variadas y que, aunque están interrelacionadas, dan lugar a otras preguntas de tipo filosófico e histórico. Este libro es un intento por presentar este conjunto de ideas de manera concisa y en un lenguaje cotidiano y directo; no pretende que el lector esté de acuerdo con todo lo que aquí se afirma, aunque le gustaría despertar en él sus propias reflexiones, expresadas ya sea a través de la palabra o del pincel.

¿Por qué nos preguntamos qué es la pintura? En la década de 1990, mucha gente del mundo del arte consideraba que, como práctica artística, la pintura había llegado a su fin. Nikos Stangos, uno de los editores más importantes de libros de arte, me pidió que escribiese un libro sobre el tema. En los inicios de su carrera, Stangos había trabajado con John Berger en *Modos de ver*, el ensayo sobre teoría del arte más leído en todo el mundo desde su publicación en 1972. Stangos creía que, habiendo transcurrido más de dos décadas desde la publicación del libro de Berger, iba siendo hora de escribir otro texto con el título provisional de *Modos de representar*, ya que, en su opinión, los temas que podían englobarse bajo el encabezado de “representación” eran el eje en torno al cual giraban los debates del momento sobre pintura.

El volumen que escribí era un tanto diferente al que Stangos esperaba. Se trataba del intento de un pintor, principalmente autodidacta, por aproximarse e investigar, tras veinte años de trabajo en mi estudio, las teorías que definían la praxis pictórica y también las que circulaban entre los demás artistas. Nos pareció más adecuado titular la obra resultante *¿Qué es la pintura?*, con la esperanza de que los lectores entendiesen que no pretendíamos ofrecer una solución programática al problema.

La buena acogida dispensada por el público a esta guía sobre teoría del arte ha animado a mi actual editor, Roger Thorp, a publicar una nueva edición. El libro ve de nuevo la luz en un momento en el que la animosidad de los últimos años del siglo xx contra la pintura hace tiempo que se ha disipado. Contra todo pronóstico, la práctica pictórica ha perdurado. En mi revisión del texto he intentado reflejar este cambio coyuntural, respetando en cualquier caso la dinámica interna de un debate que se originó hace casi dos décadas.

Estas son, pues, algunas de las cuestiones en las que se divide la pregunta que da título a este libro:

- ¿Existe algo que aglutine a todos esos objetos a los que llamamos “pinturas”?
- ¿Qué fue de la idea de representación en el arte moderno?
- ¿Qué factores han provocado cambios en la naturaleza de la pintura durante los últimos doscientos años?
- ¿Cuál es el equivalente a la antigua praxis pictórica en el mundo contemporáneo?

Los seis capítulos que siguen abordan estas cuestiones a partir de la evidencia histórica y del razonamiento surgido de la experiencia cotidiana.

El capítulo “Imágenes y marcas” examina las ideas sobre la pintura propias de la tradición occidental y algunos de los fundamentos de nuestros sentimientos hacia las obras pictóricas. El capítulo “Visión y conocimiento” trata sobre la relación histórica entre pintura y fotografía, a través de cuestiones como el conocimiento, la realidad y la sensación. El capítulo “Forma y tiempo” relaciona la idea de modernidad con nuestro conocimiento cambiante del tiempo y el espacio; cambios que nos ayudarán a definir el arte moderno (o posmoderno). En el capítulo “Expresión” se analiza de qué modo la expresión personal ha dado forma a la praxis pictórica en nuestra cultura. El capítulo titulado “Las artes y el arte” versa sobre la interacción del arte particular de la pintura con otras artes, como la escultura, y con la noción misma de “arte”. Para finalizar, el último capítulo, “Representación”, analiza la pintura en relación con las teorizaciones académicas sobre la misma y propone teorías propias.

Estos capítulos no son independientes entre sí, sino que siguen un orden consecutivo en el desarrollo argumental. El apéndice dedicado a fuentes y recursos ofrece información y comentarios adicionales a los principales temas de debate.

Julian Bell

IMÁGENES Y MARCAS

El primer texto en la cultura occidental que hace referencia a las imágenes creadas por el hombre nos coloca rotundamente en guardia contra ellas:

No te harás ídolo ni efigie alguna de lo que está arriba en el cielo, ni abajo en la tierra, ni en las aguas debajo de la tierra. No te inclinarás ante ellas, ni las honrarás.

¿Por qué el Dios bíblico prohíbe las efigies en el segundo mandamiento, antes incluso de pronunciarse contra el asesinato, el adulterio o el robo?

Las imágenes nos atraen. A lo largo de la historia, nuestro deseo de crearlas ha sido tan poderoso como la atención que les hemos dispensado. Durante los últimos seis mil años, la presencia de imágenes en las sociedades humanas ha sido la regla, y su ausencia la excepción. Y aunque los Diez Mandamientos intentasen controlar este afán por crear efigies, incluso quienes se hallaban sujetos a la ley de Moisés tuvieron que ser disuadidos en repetidas ocasiones, como relata el Antiguo Testamento, de la fabricación y adoración de ídolos.

Este libro trata sobre la interpretación a lo largo de la historia de las imágenes creadas por el ser humano; en particular, de aquellas imágenes denominadas “pinturas” y, más específicamente, de las producidas durante los últimos doscientos años, período en el que la pintura se alejó del eterno empeño por crear símiles. No obstante, esta evolución del arte moderno debe contextualizarse dentro de una tradición mucho más amplia: la controversia en torno a las imágenes que se remonta al Israel bíblico y la Antigua Grecia, y que es el fundamento de los complejos valores que en la actualidad atribuimos a la palabra ‘pintura’.

ORIGINAL E IMAGEN

Según la Biblia, una imagen es un objeto fabricado por el hombre a semejanza de algo previamente creado por Dios. Los profetas del Antiguo Testamento se lamentaban de que, en la producción de estos objetos secundarios, el hombre comenzase a reverenciar las obras creadas con sus propias manos, dando la espalda al creador original de objetos. Como denuncia la tradición judaica, las gentes consideraban estos objetos creados por el hombre como un dios visible. Pero Dios no es lo creado, sino el creador, y, por tanto, no puede ser visto; Dios está *más allá* de lo visible.



Detalle de un relieve de la tumba de Ankhmahor, en Saqqara, que muestra a escultores egipcios trabajando en dos estatuas, dinastía VI, hacia 2345-2181 a. C.

Un texto judío del siglo I a. C., el *Libro de la sabiduría de Salomón*, aborda la cuestión de la idolatría con alucinado desdén. En él se explica que un carpintero toma un trozo de madera y “según su conocimiento le da a entender, le da el aspecto de un hombre”; después, amarrándolo a la pared para que no se desplome —“puesto que es una imagen y no puede valerse por sí misma”—, el carpintero “ruega por la vida a algo que está muerto”. “No dejéis —añade el autor— que os lleve a engaño una imagen teñida de colores variopintos, la estéril obra del pintor”.

Quien escribió estas palabras probablemente intentaba difamar la cultura visual predominante en la época, que aún hoy ejerce su influencia: la de la Antigua Grecia. A primera vista, los relatos griegos sobre los orígenes de la creación de imágenes difieren sobremanera del relato judaico. La leyenda narrada por Plinio, por poner un ejemplo, tiene un cariz dulcemente romántico. Una doncella de Corinto se despide de su amado, a punto de embarcarse para cruzar los mares. Al ver su sombra proyectada sobre la pared por la luz de las velas, la muchacha toma un carboncillo de la hoguera y dibuja su contorno. Esta escena fue representada a menudo por los pintores de finales del siglo XVIII, influidos sin duda por el arte del silueteado, tan de moda en aquella época.

En la leyenda de Plinio, el acto impulsivo de una doncella corintia bastó para dar inicio a la creación de efigies. Sin embargo, ese impulso tenía su origen en



David Allan, *El origen de la pintura*, 1775
Óleo sobre madera, 76,2 × 63,5 cm

una ausencia inminente: la partida de su amado. Para ella, los trazos sobre la pared no eran más que un sustituto, una ilusión, como se suele decir. De hecho, a pesar de sus puntos de vista discordantes, los narradores griegos y los profetas hebreos tenían en común varias premisas en lo que se refiere a las imágenes creadas por la mano humana. Ambos son conscientes de que la imagen no es la cosa original y de que debe, o debería, considerarse como un sustituto, a pesar de lo cual admiten que, por sí misma, la imagen ejerce una fascinación y un poder que atraen irremediabilmente al ojo humano. En resumidas cuentas, creen que la imagen se crea con la intención de canalizar los deseos humanos, pero que acaba pervirtiéndolos.



La Santa Faz, icono ruso de doble cara, siglo XII
Témpera sobre madera, 77,2 × 71,4 × 2,6 cm

Esta percepción de las imágenes está ampliamente extendida en la cultura humana. Cuando recurrimos a la imagen para dar respuesta a nuestros deseos, asumimos que mantiene una relación secundaria y dependiente respecto al original que es su causa. Confiamos en la imagen para satisfacer nuestras súplicas porque creemos que está fehacientemente vinculada al objeto que sustituye. Este vínculo puede contar incluso con un estatus físico: la cámara fotográfica que registra la luz transmitida es garantía de ello. Sin embargo, aunque esta unión material no exista, ratificamos el estatus de la imagen como vínculo espiritual y decimos, por ejemplo, que la efigie de un santo o una divinidad ha podido ser plasmada materialmente gracias a la inspiración divina, otorgando así al creador humano un papel meramente instrumental. Así, en la Iglesia ortodoxa, por ejemplo, los iconos del Salvador han sido producidos sin apenas diferencias a lo largo de los siglos porque son considerados *archeipoietai*; es decir, “no realizados manualmente”; esta ausencia de intervención individual los convierte en transparentes receptáculos para su contenido divino.

Sin embargo, este llamamiento a la inspiración divina también ha sido utilizado para defender las imágenes frente al argumento contrario: sostener que desvían nuestra atención de aquello que representan. El sustituto visible se gana el favor del espectador a expensas del ausente; es decir, de la persona o la entidad invisibles las que representa. Entre el original y el espectador se interpone el poder seductor de la creación de imágenes, una fuerza que puede

llegar a tener connotaciones mágicas y perversas. Esta sospecha fue expresada no solo por la tradición judía, sino también, con un matiz añadido, por Platón en *La república*, obra escrita a principios del siglo IV a. C. Platón acusa a los pintores de distraer nuestra atención al plasmar la apariencia de las cosas, que no es más que una pobre semblanza de su verdadera naturaleza, porque la verdad reside en la idea, en la forma permanente dada por Dios que se encuentra detrás de las apariencias que percibimos. Al copiar estas meras apariencias, el pintor “no conoce nada digno de mención sobre los sujetos que representa”, por lo que podemos concluir, escribe Platón displicentemente, que “el arte es una forma de juego y no debe tomarse en serio”.

En este ataque contra la creación de imágenes, Platón —siguiendo los pasos de su mentor Sócrates— caracterizó esta práctica como “mímesis”, nombre derivado del verbo *mimesisthai*, que significa ‘imitar’; es decir, explicar una historia o evocar a un personaje sin hablar, tan solo con el movimiento del cuerpo. Este remedo que busca insistentemente la atención del espectador, y que despertó el desdén platónico, puede apreciarse en los escasos fragmentos de los sofisticados frescos conservados de la época, como el mural de la tumba descubierta en Vergina, en el norte de Grecia, y que podríamos calificar de alarde pictórico, pero que, según el enfoque teocéntrico platónico, no es más que una trivialidad al cuadrado, doblemente alejada de la realidad. A pesar de ello, la mímesis se convertiría en el principio subyacente del estatus intelectual de la pintura occidental durante siglos.

La evolución llegó de la mano de Aristóteles, que pertenece a una generación posterior a Platón. En lugar de intentar trascender el mundo visible, al joven filósofo le preocupaba más encontrar una explicación coherente del mismo, y la mímesis se convirtió en una herramienta fundamental para este fin. Aristóteles aplicó el término a la pintura, la escultura, la poesía y el drama, así como a ciertas formas musicales. Mediante la mímesis, escribió, la gente recrea la apariencia de otras personas o fenómenos —es decir, “se ponen en su piel”— en un intento por comprenderlos. “A través de la mímesis, el ser humano desarrolla sus primeros conocimientos”, por lo que los niños, con sus juguetes y sus fantasías —sus herramientas de aprendizaje temprano, como diríamos en la actualidad—, fueron incluidos en el pensamiento psicológico aristotélico. Desde el punto de vista del filósofo, estas actividades ofrecían una vía sensata para ampliar el acceso de la mente al mundo, ya que poseían el potencial de purificar las emociones en lugar de seducirlas y pervertirlas. El juego era una alternativa al trabajo, pero una alternativa con una finalidad en sí misma.

Tanto la tolerancia aristotélica hacia las imágenes como su rechazo por parte de Platón y de la tradición judaica son las dos caras de un antiguo y bien conocido antagonismo: el conocimiento frente al sentimiento, la lógica frente a la



El rapto de Perséfone (detalle), fresco de la tumba I, Vergina, hacia 340-330 a. C.

intuición, la cabeza frente al corazón. Aristóteles se inclina por opinar que el ser humano crea imágenes impelido por su sed de conocimiento, mientras que Platón, en el bando opuesto, sospecha que lo hace para satisfacer unos deseos que, en su opinión, son pura vanidad.

La batalla entre estos dos puntos de vista aún sigue vigente. En las sociedades de raíz cristiana encontramos valedores de la sospecha platónica como los iconoclastas originales, que proscribieron las imágenes de las iglesias del Imperio bizantino durante el siglo VIII; o los puritanos, que durante los siglos XVI y XVII hicieron pedazos gran parte del patrimonio artístico británico. Siguiendo sus pasos, movimientos secularizadores como la Revolución francesa o la Revolución cultural china de la década de 1960 han protagonizado estragos similares en el arte. Por su parte, los musulmanes —a semejanza de los judíos— han recelado de la imaginería figurativa desde los tiempos de Mahoma; recientemente, ciertos movimientos islamistas han sido el centro de atención por llevar a cabo acciones de una espectacular violencia iconoclasta. Aunque nuestro primer impulso sea calificar de “bárbaros” a quienes perpetran estos actos, no es menos cierto que el principio que motiva tales acciones —esto es, que las imágenes se crean para complacer los deseos humanos y que pueden llegar a pervertirlos— debería ser reconocido como propio por cualquier forma de civilización. Por ejemplo, en el caso de la civilización occidental este principio resulta evidente en sus políticas respecto a la pornografía. Mientras las imágenes tengan fuerza, las objeciones en su contra seguirán existiendo.

LA IMITACIÓN DE LA NATURALEZA

A pesar de esta oposición, la mayoría de las tradiciones cristianas —y de las ideologías seculares surgidas a partir de ellas— han tenido en alta estima la creación de imágenes. Y siguiendo el principio —aprobado sin reparos por Aristóteles— de una creación de imágenes como actividad normal del ser humano, aquellas culturas con un interés por la pintura, la escultura y la poesía adoptaron el dogma aristotélico de la mimesis como base común a todas ellas. Hasta finales del siglo XVIII, cuando las ideas sobre la pintura comenzaron a diversificarse hasta conformar lo que hoy denominamos “arte moderno”, la mayoría de los teóricos de la praxis pictórica daban por sentado que, fuese cual fuese su intención, los pintores satisfacían el deseo común y razonable del espectador de ver plasmada sobre una superficie plana la “imitación” de escenas que de otro modo sería incapaz de contemplar.

En aquellas academias en las que esta teoría se desarrolló a partir del Renacimiento, la mimesis era entendida como imitación; en otras palabras, estaba ampliamente aceptado que el cometido principal del pintor era crear la semblanza de algo, y ese algo llevaba el nombre general de “naturaleza”. Así, en lo que se ha dado en llamar la “teoría clásica de la pintura”, habitualmente se calificaba el arte del pintor como “imitación de la naturaleza”; no obstante, ninguno de los términos de esta expresión está totalmente libre de connotaciones ambiguas.

El término “imitación” parece sugerir algo similar a lo que muestra la fotografía (tomada en 1903) del pintor inglés Charles Wellington Furse trabajando en su estudio. En la fotografía lo vemos realizando una copia de lo que ve, o, para ser más exactos, de lo que ve el fotógrafo, que ha adoptado momentáneamente el punto de vista del pintor. Con su pincel y sus óleos, Furse consigue que el lienzo muestre, en la medida de lo posible, el mismo patrón lumínico que presentan las figuras del estudio, cuya fiel semblanza podemos atribuir a la pericia del pintor.

La narrativa del cuadro ignora, no obstante, el atrezo que confiere a la fotografía un aire grotesco. En el lienzo podemos ver al atlético pescador y su amantísima compañera sobre la ribera rocosa de un río, presumiblemente representada a partir de bocetos tomados al aire libre. La imitación de una parte visible de la naturaleza se hilvana así a la imitación de otra parte. Tal y como se enseñaba en las academias europeas, el principio de imitación no solo permitía, sino que exigía, este enfoque selectivo de la naturaleza. Los pintores debían imitar lo más bello y significativo del mundo natural, y no limitarse a copiar indiscriminadamente todos y cada uno de sus detalles.

Pero ¿cómo podía un pintor decidir qué era bello o significativo? La respuesta más habitual solía encontrarse en las obras del pasado, como las escul-



Charles Wellington Furse en su estudio, autor desconocido, 1903

Fotograbado, 28 × 68 cm

turas grecorromanas clásicas o las pinturas de Rafael. Estas obras educaban el ojo del pintor, que procedía entonces a buscar en el mundo visible esa misma belleza para plasmarla de manera selectiva en nuevas composiciones. Según este razonamiento, el correcto ejercicio de la pintura consistía en una negociación entre dos imitaciones: no solo la de la naturaleza, sino también la del arte.

La naturaleza, por su parte, también era un concepto de doble filo. El contraste del arte (o de la cultura o la educación) con la naturaleza da a entender que en el mundo existen dos tipos de materiales: los creados por el hombre y los creados por Dios. Dios fue el primero en crear las cosas y existe un gran corpus de opinión que afirma que las hizo mejor. Que las montañas y las flores son superiores a los edificios y los cuadros. La preferencia por el original en tanto que opuesto a lo secundario, implícita en el segundo mandamiento y planteada frecuentemente en el Libro de Job, está profundamente enraizada en muchas religiones. Desde la Antigüedad, los propios pintores se han plegado respetuosamente a esta reverencial nostalgia por el original, ofreciendo vistas de paisajes al urbanita deseoso de contemplarlas. Otro ejemplo sería la desnudez, que nos acompaña desde el nacimiento —la raíz de palabra *natura* significa ‘lo nacido’— y que se considera superior a cualquier moda o afeite que el

ser humano pueda añadirle; de ahí el lugar central que el desnudo ocupa en el arte clásico.

En el mundo, sin embargo, hay muchas más cosas susceptibles de ser imitadas que el paisaje y el desnudo. Si la “imitación de la naturaleza” no es sino una definición general de la pintura, entonces solo puede existir un único tipo de material en el mundo: el material visible, sin importar cómo haya sido creado. En este sentido, todo lo que vemos es naturaleza; después de todo, si la humanidad es obra de Dios, las obras de aquella no son sino una especie de producción subcontratada. Así pues, “naturaleza” significaría “el mundo visible”, y también, por extensión, el principio que mantiene su cohesión, la “gran naturaleza creadora” del *Cuento de invierno* de William Shakespeare.

Por tanto, según la teoría clásica los conceptos de “imitación” y “naturaleza” se combinaban para ofrecer una explicación compleja de la pintura, pero necesitaban ser complementados por términos como *imaginatio* e *idea* para poder abarcar todos los aspectos de la praxis pictórica. El primero era necesario para justificar lo obvio: que los pintores nunca se han conformado con imitar lo que la naturaleza les ofrece, sino que también pintan cosas de su invención. En la doctrina académica, no obstante, esta capacidad de imaginar era, en última instancia, un enfoque personal y selectivo de la imitación de la naturaleza. Aunque los fantasmas del *La loca Meg* de Pieter Brueghel el Viejo tengan un aspecto antinatural, el pintor los ha creado a partir de ingredientes completamente naturales: mézclense las piernas de un lisiado con un polluelo a medio eviscerar, gírese una cabeza hasta convertirla en un ano, y la ración de horrores infernales está servida. Como Alberto Durero ya prescribiera, “si alguien desea crear aquello de lo que están hechos los sueños, solo tiene que mezclar libremente todo tipo de criaturas”. Sin embargo, tanto este tipo de mezcolanzas —denominadas “grotescos”— como las caricaturas, en las que la naturaleza aparece deliberadamente distorsionada, son muestra de una imaginación que persigue objetivos innobles y triviales.

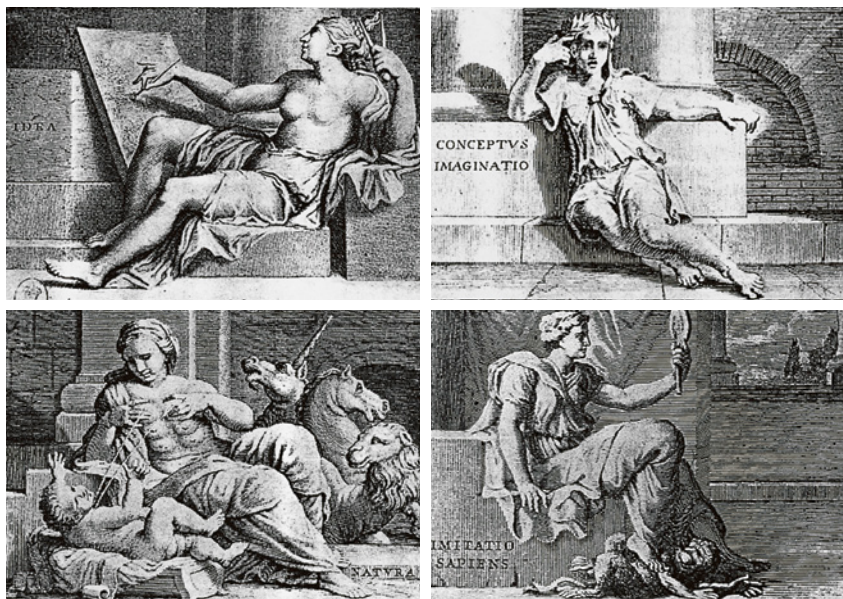
La idea, sin embargo, proviene de lo alto. Para Platón, la idea era el modo en que el objeto existe en la mente de Dios, más que en la nuestra. ¿Cómo podríamos visualizar una imagen tal, y alcanzar así una belleza fundamentalmente divina? La respuesta la tienen los teóricos del siglo xvi: mediante la línea. Cuando miro de frente y trazo una línea, mi mente está realizando un acto analítico, ya que las cosas no se presentan ante nuestros ojos envueltas, por así decirlo, en un embalaje lineal. Al dibujar una línea, descubro o identifico la forma, entendida como la traducción habitual del concepto griego de idea. Este descubrimiento viene impulsado por la inteligencia y el discernimiento, guiados por Dios; de ahí que la figura alegórica del grabado *Idea* (véase pág. 18) mire hacia el cielo. La belleza que el pintor aspira a alcanzar procedería de un



Pieter Bruegel el Viejo, *La loca Meg* (detalle), 1562-1566
Óleo sobre lienzo, 115,5 × 160,5 cm

conocimiento dirigido de la forma, que podría definirse —recurriendo selectivamente a las teorías platónicas— como un “ideal”, un vislumbre del modo en que Dios conoce las cosas (en el capítulo “Forma y tiempo” veremos con más detalle lo que implica este concepto de “forma”).

La teoría clásica de la pintura no comenzó a resquebrajarse hasta finales del siglo XVIII, cuando los teóricos otorgaron por primera vez a la *imaginatio* el valor previamente reservado a la *idea*. La nueva propuesta de los pensadores de la época —enfaticada hasta la saciedad en la obra de los poetas románticos, como William Wordsworth— era que la propia imaginación tenía carácter divino. Ante esta nueva coyuntura de valores, los demás términos del sistema clásico —imitación y naturaleza— se vieron obligados a efectuar un giro. Como bien dijo James Jefferys, un joven dibujante inglés que en la década de 1770 creó turbias pesadillas de gigantes romanos encadenados: “Debéis excusarme si coloco huesos y articulaciones fuera de lugar, pero este tipo de pintura ya no es imitativa, sino creativa”. Para los pintores vanguardistas del momento, la imitación había quedado fuera de juego, y se sustituía por la creación o la expresión. Los pintores ya no se veían a sí mismos como unos copistas de la naturaleza

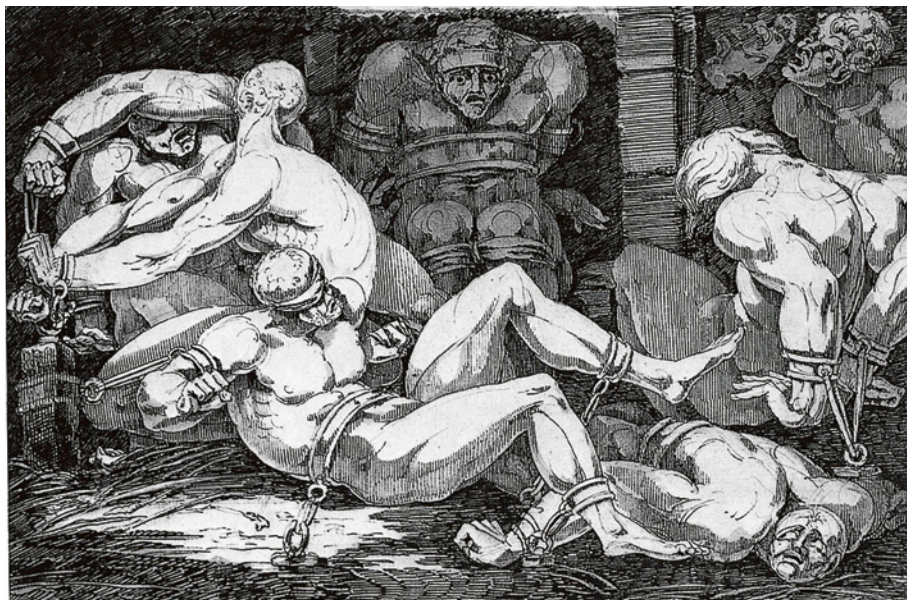


Simon Thomassin (según dibujos de Charles Errard), *Idea, conceptus imaginatio, natura e imitatio sapiens*, de *Parallèle de l'architecture antique et moderne* de Fréart de Chambray, 1702

que reproducen los hechos del mundo visible, sino como vehículos del principio de naturaleza, de la fuerza creativa que hacía visibles las cosas. Así, según este argumento —que fue la hipótesis de trabajo de pintores tan dispares como William Blake y Caspar David Friedrich—, la pintura debería entenderse no solo como representación del mundo visible, sino también como expresión del pintor y de los sentimientos invisibles y el poder creativo a los que tiene acceso.

Por descontado, muchos de los cuadros producidos antes del siglo XVIII invitan a adoptar cualquiera de las dos definiciones. Tanto la *Mujer bañándose en un arroyo* (1654), de Rembrandt, como *La encajera*, de Johannes Vermeer, pintada pocos años más tarde, centran nuestra atención en unas figuras ensimismadas en la realización de una acción concreta. Pero mientras que las veladuras reposadas y límpidas de *La encajera* parecen decirnos que así es como el ojo percibe a una mujer y que nos hallamos frente a la representación de un fenómeno visual, las bruscas estocadas de cremosa pintura al óleo con las que Rembrandt remató su figura femenina equivalen a declarar que así es como el pintor percibe a esta mujer, y que solo vemos los gestos de su mano recreando lo que significa ser ella.

Sin embargo, proponer que la experiencia interior del pintor debía ser el elemento de más peso en la pintura conllevaba romper con el propio concepto de imitación. Este distanciamiento tendría importantes consecuencias para la



James Jefferys (atribuido), *Prisioneros*, hacia 1779
Pluma y tinta sobre lavada gris, 29 × 56 cm

práctica de la pintura, conduciéndola hacia lo que hoy conocemos como “arte moderno”. De hecho, esas consecuencias han sido, en mi opinión, objeto de análisis por parte de muchos pintores hasta la actualidad, y gran parte de este libro está dedicada a darles una respuesta. En el capítulo “Visión y conocimiento” veremos qué sucedió con el concepto de imitación, y en el capítulo “Expresión” examinaremos la evolución de los rasgos distintivos de este concepto.

PINTURAS Y MARCAS

Antes, sin embargo, debemos establecer qué entendemos por pintura, pues es este concepto —más que el de “imagen” o el de “las artes” en general— el que este libro pretende dilucidar. Las consideraciones sobre la imagen son igualmente aplicables a obras en dos o tres dimensiones, y tanto a las efigies producidas mediante medios mecánicos como a los objetos hechos a mano. “Las artes” es una categoría que debemos fundamentalmente a Aristóteles, quien intentó dar cabida en sus teorías sobre la mimesis no solo a la pintura, sino también a la escultura, el arte dramático y la poesía. Aunque podríamos incluir la pintura en cualquiera de estas dos amplias categorías, también constituye una categoría autónoma por sí misma, que se expresa en dos vertientes.



Rembrandt, *Mujer bañándose en un arroyo*, 1654
Óleo sobre panel, 61,8 × 47 cm



Johannes Vermeer, *La encajera*, hacia 1670
Óleo sobre lienzo, 24 × 21 cm

Por una parte, tenemos las *pinturas*. Gentes de todo el planeta han fijado pigmentos sobre todo tipo de superficies —muros, vallas, paneles, lienzos, pavimentos, tapas de cajas, etc.— y no precisamente para ocultar o proteger el material que se halla debajo. Cuando decimos que el resultado de esta acción es una “pintura”, queremos decir que el conjunto de marcas resultante de aplicar estos pigmentos ha sido creado para llamar nuestra atención. Al darle el nombre de “pintura”, lo consideramos un tipo particular de producción humana.

Por otra parte, tenemos *la pintura*, es decir, la actividad que aglutina todos estos objetos y que hace que los consideremos manifestaciones de cierto “arte”, en lugar de meras superficies cubiertas de pintura. La pintura es el modo de producción que distingue a estos objetos planos de cualquier otro tipo de superficie con marcas, ya sean textos, fotografías, etc. Si los objetos son productos, entonces la pintura —el concepto que unifica toda una serie de experiencias visuales— es una praxis.

¿En qué consiste esta praxis, este factor cohesivo? Hemos visto que, al menos hasta el siglo XVIII, el mínimo común denominador de la pintura occidental consistía en hacer marcas sobre las superficies con objeto de representar cosas visibles. Por plantear nuevamente esta idea que prevalece aún hoy en día: las pinturas nos presentan una visión de cosas susceptibles de ser vistas de otra manera. En particular, las pinturas utilizan dos dimensiones para mostrarnos objetos que podemos apreciar en tres; lo que vemos sobre el plano corresponde, a un nivel básico, con lo que vemos en volumen. El cuadro de Hermenegildo Bustos, un artista autodidacta mexicano del siglo XIX, es un rotundo ejemplo de esta praxis: el autor nos ofrece la visión de unas frutas que casi podríamos coger con la mano y llevarnos a la boca. Producir esta experiencia de “representación pictórica”, según esta tesis, es la tarea distintiva del “arte de la pintura”, tarea que la diferencia de la pintura decorativa; es decir, de la aplicación de pintura sobre una superficie con el objetivo de cubrirla o decorarla.

Esta definición de la pintura, que en la práctica retoma la teoría de la imitación de la naturaleza, ya no nos resulta satisfactoria hoy en día, al demostrarse ciertamente insuficiente desde el advenimiento, hacia 1910, de la pintura abstracta. Sin embargo, como hemos visto, a ojos de muchos pintores ya había sido desbancada a finales del siglo XVIII. Para apreciar en toda su magnitud este cambio o reformulación de la práctica pictórica debemos aparcar momentáneamente los argumentos históricos y profundizar en nuestra definición de los objetos que denominamos “pinturas”.

Como comentábamos más arriba, una pintura es un objeto plano formado por unas marcas y una superficie. “Superficie” es un término que no se presta a mucha confusión. Cualquier extensión visible y sólida que impida el paso de la luz puede ser utilizada por el pintor como “base” para sus pinturas; una vez



Hermenegildo Bustos, *Bodegón con frutas y rana*, 1874
Óleo sobre lienzo, 41 × 33,5 cm

cubierta de marcas, la superficie de la base se convertirá en parte integrante de la pintura.

“Plano” también es un adjetivo bastante explícito, tanto más cuanto lo que realmente concierne al pintor es la superficie. Ciertamente, sería más preciso decir “casi plano”, si tenemos en cuenta cómo puede llegar a acumularse la masa de la pintura, y las complejas señales que nuestros ojos deberán interpretar a partir de los sustratos y las capas superpuestas de pigmento aplicadas por el pintor. A pesar de ello, solemos interpretar el objeto resultante como una extensión más o menos bidimensional.

La palabra “marcas”, sin embargo, requiere una explicación más detallada. Las marcas no solo son producidas por pinceles, lápices u otros instrumentos gráficos — “que hacen marcas” —, sino por unos neumáticos al frenar repentinamente, por los clavos de unas botas en el campo de fútbol, por unos cantos rodados al chocar entre sí arrastrados por la corriente, etc. Una marca es cualquier cosa visible en la que reconocemos una causa, ya sea intencional o no. Cuando observamos una marca, vemos más allá de ella, o su interior; una marca es lo

COMPRA EL LIBRO EN TU **LIBRERÍA HABITUAL**
O DIRECTAMENTE EN LA **TIENDA ONLINE** DE LA
EDITORIAL GUSTAVO GILI:

GG

<https://ggili.com/que-es-la-pintura-julian-bell-libro.html>

