

//LA IMAGEN VOLUMÉTRICA.
 TRASLACIONES ENTRE PINTURA Y ARQUITECTURA//

DANIEL ROIG NOLLA (daniel.roag@coac.net)
 UNIVERSITAT POMPEU FABRA, SPAIN

///

PALABRAS CLAVE: Arquitectura renacentista, Pintura ilusionística, Perspectiva, Bramante, Imagen.

RESUMEN: Durante el renacimiento italiano la imagen plana llegará a convertirse en imagen volumétrica, y los límites entre lo real y lo ilusorio de una representación quedarán difuminados. Los descubrimientos sobre la perspectiva plana que surgieron para dotar a la pintura de un mayor poder ilusorio se aplicaron luego a la arquitectura para alterar su visualización, a pesar de ser tridimensional por naturaleza. Se trataba de engañar a la visión convirtiendo el observador en fin último de la intencionalidad creadora. Centrados en la figura de Bramante como uno de los iniciadores de esa arquitectura alterada y tomando como base los razonamientos de Gombrich y Panofsky, mostraremos qué consideraciones sobre la pintura ilusionística son trasladados a la arquitectura renacentista y barroca. Nos centraremos en el acto de creación y visualización, sin entrar en las consideraciones que por su especificidad únicamente afectan a la pintura.

KEYWORDS: Renaissance architecture, Illusionistic painting, Perspective, Bramante, Image.

ABSTRACT: During the italian Renaissance the plane image became volumetric, and the limit between the real and the illusory became unclear. The development of plane perspective, conceived to increase the illusionistic power of the paintings, was later applied to architecture, despite its being a tridimensional art, to change the visualization. The intention was to deceive the eye, taking the observer's view as the first concern of the artist. With Bramante as the main figure, one of the pioneers of the illusionist

architecture, and with the ideas of Gombrich and Panofsky as a guide, we will discuss which aspects of the illusionistic painting were used in the Renaissance and Baroque architecture. We will focus in the processes of construction and visualization, leaving aside those aspects which are specific of painting.

///

I

¿Qué entendemos por imagen? Sintéticamente, imagen podría definirse como una representación bidimensional intencionada. Esta obviedad es muy importante señalarla si nos damos cuenta de que nuestra fisiología está diseñada para la tridimensionalidad, es decir, usualmente vemos el espacio; las representaciones, a no ser que sean signos convencionales, como letras o números, siempre impulsan a la tridimensionalidad, a representarnos mentalmente un espacio: si vemos una cara dibujada, presuponemos en ella un volumen ideal donde nariz y ojos se nos sitúan convenientemente. Y con las imágenes que son netamente bidimensionales, como pinturas abstractas o determinados símbolos, su lectura nos queda cerrada y sólo se nos abren con el conocimiento previo que sobre ellas tengamos (señales de tránsito, intencionalidad del pintor...)

Dentro de esta bidimensionalidad, la imagen es creación intencionada del hombre, y en ese acto de creación se encierra toda una trascendentalidad, en tanto que supera lo puramente formal. Creador y observador deben compartir un conocimiento previo mediante el cual la función de la imagen pueda ser interpretada correctamente, lo que sería un lenguaje común. Sin ese decodificador compartido, la imagen deviene siempre un simple grafismo en tanto que es imposible reconocer su íntimo significado. En cualquier caso, nos damos cuenta de la importancia del contexto ideológico que encierra cualquier representación: la imagen se genera dentro de un lenguaje común, y dentro de ese lenguaje cada imagen expresa un significado concreto. Así se pueden generar imágenes que son ídolos o imágenes icónicas, donde su valor reside en un lenguaje común que permite su correcta visualización, y en unas ideas asociadas, que permiten su correcta interpretación.

Entre la imagen física y la idea transmitida, existe lo que podemos llamar visualización, es decir, la impresión sensorial de nuestros ojos ante cualquier imagen. La pura y simple impresión sensitiva se ha demostrado inconsistente, y se descubre que cualquier imagen siempre es una *lectura* y no una *visión*. Siempre aplicamos un bagaje ideológico previo que condiciona y hace visibles esas manchas de luz y de color que se nos presentan a nuestros ojos. Las teorías de la Gestalt han ahondado extensamente sobre este punto.

Estos tres planos de la imagen (creación, visualización e interpretación) han sido ampliamente tratados por Gombrich (1998). Sus planteamientos se centran en el arte pictórico ilusionista, es decir, en los cuadros que intentan representar la realidad mundanal. Su estudio se puede condensar en la idea de que representar es un acto mental y no una pura transposición sensorial. El acto de pasar de la tridimensionalidad de la realidad a la bidimensionalidad de la tela exige un acto mental, no natural, por el cual, a partir de ciertas técnicas artísticas, el observador quede afectado de determinado

modo. Cualquier representación es un acto intencionado. La representación implica una voluntad de creación y una capacidad de visualización, y ambas se rigen por las aptitudes mentales de las que dispone el hombre. No existe la pura trasposición objetiva de la realidad ni en la creación ni en la percepción. Crear y ver exigen de una cierta capacidad intelectual sin la cual no sería posible la comunicación por representaciones.

Gombrich se presta del arte *pictórico ilusionista* para exponer este proceso mental, elección no casual dada la tesis que pretende demostrar. El concepto de pictórico implica la necesidad de vehicular la tridimensionalidad en la tela, una condensación en dos dimensiones. El concepto de ilusionismo se refiere al arte que pretende emular la propia realidad para transmitirla *lo más real posible* al espectador. El artista pretende despegarse de su propia subjetividad y transmitir su objetiva experiencia sensorial al espectador. La naturaleza la percibimos siempre en su tridimensionalidad, y el arte pictórico ilusionista pretende conseguir lo mismo a partir de la imagen bidimensional. Subyace en esta concepción la idea de que los ojos ven la realidad de forma plana, que la impresión retiniana es neutra como una tela: si el artista es capaz de poner ante los ojos una pintura que emule esa visión ocular, el engaño artístico será perfecto y el arte ilusionista habrá conseguido su objetivo.

Gombrich se concentra en desmontar esa idea *ilusoria*. La mirada inocente no existe, ni para el creador ni para el observador, pues siempre se exige una implicación intelectual en ambos actos. El artista es incapaz de ver objetivamente y traspasar a la tela su impresión más íntima porque eso implicaría algo imposible, a saber, el despegarse de todo su conocimiento intelectual mediante el cual nos exponemos al mundo. El estilo pictórico que más grandes logros consiguió en cuanto a pureza de la sensación fue el de los impresionistas, mediante experimentos pictóricos de representar manchas de colores que evocan figuras. Pero es precisamente con el estilo impresionista donde más se manifiesta entonces la incapacidad del observador para interpretar esas manchas objetivamente, por lo que el experimento aparece como una paradoja. La tela que el artista pone ante el observador, aparente impresión retiniana, es indiscernible sin la aportación intelectual de quien la contemple. Las manchas de color no son interpretables, es decir, visualizables correctamente, si el observador no aporta su conocimiento previo sobre el mundo, que le permita descifrar la pintura: una mancha puede ser un caballo como puede ser una catedral si no tenemos previamente una capacidad para interpretar correctamente. La mirada inocente del observador de la tela tampoco existe, y una pura y simple impresión retiniana sacada de su contexto se muestra indiscernible. Todo el fenómeno siempre implica una aportación mental tanto de quien crea como de quien observa.

Ese fenómeno extremo del impresionismo, Gombrich lo extiende como presente desde siempre en toda la historia del arte, ya desde los primeros pintores romanos. El artista no puede representar sin más si quiere que el observador tenga una correcta visualización de la obra, por lo cual se hace imprescindible que el artista estudie previamente las reacciones del observador ante el mundo físico. Los descubrimientos en este campo permiten concluir que el receptor siempre parte de lo que Gombrich llama *disposición mental* ante la contemplación: se observa la tela esperando ver algo, se predispone a la interpretación y se experimenta. El observador entra en el juego del arte intencionalmente dispuesto a interpretar mentalmente su sensación y dejarse llevar por ella. El receptor espera algo de la tela y experimenta algo con ella, y en esa relación está

la llamada disposición mental. Lo que espera de la tela es un mensaje codificado en manchas de colores y su experimentación es la capacidad de interpretarlas correctamente según la voluntad que el artista puso al crearlas.

Aparece aquí el concepto de *estilo*, que para Gombrich es el suelo común entre artista y observador. Para que se produzca correctamente ese acto comunicativo a través de una correcta interpretación, hace falta que se comparta un lenguaje artístico. El estilo es un código mediante el cual el artista se expresa y el observador interpreta, de modo que el símil con el lenguaje verbal es más que una simple metáfora. La historia del arte devendrá la historia de los estilos en tanto lenguajes comunicativos mediante los cuales el arte se ha expresado en toda su historia, con sus creaciones y extinciones, con sus variantes dialectales o idiomas totalmente distintos. El artista crea su obra partiendo de las reacciones esperadas del observador y conociendo previamente su grado de interpretación mental: solamente así pueden darse representaciones que devengan icónicas o idólicas, es decir, que evoquen una trascendentalidad no manifiesta en la obra. Las obras de los artistas son manchas interpretables si no se salen excesivamente del suelo común del estilo. Gombrich insiste en que, al igual que cualquier hablante, el artista se expresa siempre a partir de lo recibido de sus antecesores, y que no puede crear un estilo de la nada pues no se podría interpretar. Y este fenómeno se explicita en el arte ilusionista, en las representaciones de la naturaleza misma, de paisajes, personas o situaciones. Se ha representado la naturaleza siempre a partir del estilo de cada época, aun cuando cada época pretendía ser más veraz, aparentar ser más *real*, que la anterior en sus representaciones. La copia objetiva de lo natural no puede hacerse si no es mediante un determinado lenguaje representativo, y en cada momento histórico se ha ido mejorando paulatinamente, pues se nos hace evidente, visto en perspectiva, que se nos aparecen como más *reales* las pinturas barrocas que las románicas. Lo que sí podemos decir es que en cada momento esas obras han aparecido como la naturaleza representada sin más, como el fin del arte ilusionista en tanto que ya no se podría ir más lejos (Fra Angelico parecía la cúspide en su momento).

Eso nos pone de relieve que el concepto de estilo es mucho más complejo que un simple código comunicativo y que tiene implicaciones intelectuales mucho más profundas: la disposición mental se vuelve central. El receptor ha interpretado en cada momento cada obra como la máxima expresión de lo natural, y ese fenómeno es central para Gombrich. Que se haya dado continuamente este suceso de máxima objetividad tiene que cuestionar precisamente este concepto: la objetividad. La mirada histórica revela la preponderancia de lo subjetivo ante lo objetivo, y el artista difícilmente puede despegarse de lo que sabe para representar exclusivamente lo que ve. Asimismo, el receptor no puede anular su conocimiento previo para dejarse llevar por la pura sensación, y el artista confía cada vez más en lo que el receptor sabe que no en lo que ve. La disposición mental se revela como el fundamento de toda representación¹. El fundamento para producir la máxima expresión ilusoria mediante una representación

¹ Se ponen de manifiesto las raíces kantianas en este planteamiento defendido por Gombrich. En el fondo, la sensación es mayormente un caos que la mente ordena y clasifica convenientemente, lo que para Kant era la imaginación.

pictórica es el conocimiento de todas las implicaciones intelectuales que intervienen en ese fenómeno.

La disposición hacia el arte se muestra, según Gombrich, como algo irreflexivo e instantáneo para la mente humana, algo innato mediante lo cual el hombre tiene una inercia mental para ver representaciones y completarlas intelectualmente. Por las manchas de colores vemos formas y figuras que completamos mentalmente y les atribuimos una realidad más allá de lo puramente visible. El artista, previamente a la creación, debe conocer profundamente este fenómeno si quiere producir la máxima sensación ilusoria: el receptor se dejará llevar mentalmente por su imaginación partiendo de su predisposición a dejarse engañar por el juego del arte.

Para que el poder de engaño sea factible, el principal problema estilístico al que el arte de la representación ha tenido que enfrentarse a lo largo de su historia es el paso de la tridimensionalidad a la bidimensionalidad, del volumen al plano, del espacio a la tela. La realidad siempre es percibida en sus tres dimensiones, y nuestro sistema visual está diseñado para ello. Cualquier representación de la naturaleza que pretenda producir el engaño suficiente para estimular de tal modo la mente del observador que éste no pueda resistirse a su poder de seducción pasa por representar convincentemente el espacio. Los artistas han tenido que desarrollar la ciencia de la perspectiva para representar correctamente los objetos en el espacio según su impresión en un plano, de manera que las formas se representan aproximadamente como se ven y no como se saben. Este proceso, largo y laborioso, llegó a su máxima expresión en el renacimiento, al descubrir las leyes que rigen la visión perspectivista, que es más o menos la que percibimos usualmente por nuestros ojos. La visión perspectiva siempre había estado ahí y, sin embargo, no es hasta el renacimiento cuando el hombre sintió la necesidad de hacerse con ella: sentía la necesidad de producir el máximo engaño posible.

Erwin Panofsky desarrolla profundamente este cambio de ciclo en su libro *La perspectiva como forma simbólica*, donde se analiza la génesis, evolución y final de la perspectiva. Para Panofsky, como para Gombrich, la perspectiva se genera cuando se necesita, cuando el arte tiene necesidad de ella. No es en sí un descubrimiento del renacimiento, ya que el saber que las cosas se ven más pequeñas a medida que se alejan ha sido algo bastante obvio en todas las épocas. Pero no había una gran necesidad de la perspectiva: para los egipcios, el arte era manifestación de lo eterno e inmutable, y para expresar esa idea se representaba todo lo que se sabía de una imagen y no lo que se veía. En el renacimiento la perspectiva se convierte en foco principal de los esfuerzos de los artistas para comprender el fenómeno de la visión tridimensional y su representación sobre un plano. El cambio substancial de valor de la perspectiva se hace evidente ante la simple comparación visual entre obras medievales o barrocas.

La perspectiva implica para el arte una concepción ideológica de partida. Por la perspectiva se representa la visión de un momento determinado, específico, concreto. Se particulariza la representación hacia un hecho puntual: situaciones, rostros, objetos, que en ese momento determinado se presentaron ante la mirada de esa forma, pero sólo durante un instante fugaz. Es la representación de lo concreto, de lo puntual y específico. La manifestación de lo eterno e inmutable no podía darse mediante instantes fugaces, y en ese conflicto ideológico surge la crítica platónica a las obras de los artistas griegos: representar lo efímero, el mundo terrenal y caótico, en contraposición a lo inmutable. “Contraponiéndose al pensamiento medieval, la literatura teórica e histórica

del arte del Renacimiento italiano acentuó [...] que la misión del arte era la imitación inmediata de la verdad” (Panofsky, 1995: 45). Por lo que la aparición de la perspectiva como fundamento de las nuevas representaciones pictóricas formaba parte, para Panofsky, de un giro ideológico que necesitaba encontrar nuevas vías artísticas para expresar la realidad próxima. En el renacimiento, con la preponderancia científica-aristotélica se produce un cambio de paradigma en donde lo importante es el estudio de la misma realidad física. Lo eterno cabe buscarlo a partir de los objetos reales mismos, el mundo real es el lugar donde descubrir la verdad última. Nace la necesidad de representar esa realidad lo más fielmente posible, y la perspectiva se convierte en un problema científico. Hace falta descubrir las leyes que rigen la mirada humana sobre las cosas para poder usarlas al representar la realidad.

La concepción objetiva era para los artistas del Renacimiento una aspiración a conseguir formas objetivamente perfectas, relegando a posiciones marginales los requisitos de la expresión subjetiva (Tatarkievich, 1991: vol. 3, 141).

Lo podemos observar en los grabados de Durero o en los numerosos tratados italianos dedicados a resolver ese problema. Dada la fuerte necesidad de representar la realidad correctamente, los progresos son muy rápidos, hasta que se descubren todos los principios generales: la visión y su representación han quedado firmemente establecidos. Cualquier artista ya puede representar los objetos correctamente y sin excesivas distorsiones visuales. En ese punto, Panofsky sitúa un nuevo giro en la historia del arte: los artistas se sirven de las leyes de la perspectiva para crear a partir de ellas. Es decir, lo que era un problema científico se convierte en un problema de estilo. El descubrimiento de la perspectiva genera un renacer estilístico fundamentado en su capacidad de persuasión. Una vez resuelto técnicamente el paso de la tridimensionalidad a la bidimensionalidad, la visión tridimensional de la tela se convierte en estilo artístico, deviene, según Panofsky, una forma simbólica. “[...] cuando la perspectiva dejó de ser un problema técnico-matemático, tuvo que derivar en mayor medida a un problema artístico” (Panofsky, 1999: 49). La perspectiva se usará para representar espacios ilusorios o para generar ilusiones ópticas, como los trompe-l’oeil. Para Panofsky, los pintores renacentistas serán capaces de situar al espectador en el lugar escogido, dentro o fuera de la tela, y alterar sus sensaciones espaciales intencionadamente.

El paso del espacio a la tela, fundamento de la elaboración del arte pictórico ilusionista planteado por Gombrich, queda resuelto. El artista creador descubre uno de los mecanismos más persuasivos para conducir la interpretación del espectador; a partir del estudio de sus reacciones ante la visualización del mundo, puede controlar su mirada e incrementar el grado de ilusión. Pero no únicamente cuenta el artista con lo que exhibe la pintura sino precisamente también con lo que no está. Gombrich tiene muy presentes las teorías psicológicas sobre arte en el que la mirada se deja llevar inconscientemente, de manera que la mente completa la imagen ahí donde hace falta. El receptor está inmediatamente tentado a imaginar las cosas que la pintura muestra borrosas, a dibujar mentalmente contornos bajo la más leve insinuación. Todo esto son reacciones inconscientes que la mente humana ejercita ante una representación, como sería ver formas en las nubes o caras en los troncos de los árboles. El observador completa inconscientemente con la mente las más leves insinuaciones. La fuerza de estas

ensoñaciones mentales permite representar imágenes o conceptos que de otra forma sería imposible, como el infinito o el movimiento. Son representaciones insinuadas que se basan en lo borroso y confuso, en los límites poco precisos y en trazos descuidados. La distancia desdibuja los perfiles y simplifica los contornos de las figuras, de manera que a lo lejos los objetos pequeños desaparecen, así como los objetos grandes llegan a convertirse en pequeñas manchas. La aportación mental del espectador vuelve a ponerse de relieve en estos efectos, pues únicamente por el contexto podrá identificar aquella insinuación con una piedra o una montaña. Gombrich considera este hecho como otra prueba de que la aportación mental es el fundamento de la ilusión pictórica en el arte: apelar a la imaginación del espectador para dar mayor realidad a la imagen.

Nos encontramos ante un doble efecto aparentemente contradictorio: por una parte la rigurosa ciencia perspectivista que recorta las formas tal y como específicamente se muestran ante los ojos, y por otra parte la vaguedad de formas y la difusa inconsciencia con la que se contemplan las imágenes y suple con la imaginación aquello únicamente insinuado. La contradicción deviene complemento en manos del artista creador que sea capaz de conjugar ambas capacidades expresivas, rigor e insinuación (Da Vinci creará la técnica del sfumatto a partir de ambos principios.) El nexo de unión está en la disposición mental del observador: la perspectiva se insinúa.

II

Todos estos descubrimientos se producen durante el Renacimiento a partir de la investigación de los procesos que inciden en la contemplación de la realidad misma y cómo puede ésta representarse en la pintura. Sin la voluntad de trasposición de los objetos a la tela, no habría necesidad de desarrollar la perspectiva ni las insinuaciones imaginativas. Es en la voluntad de generar representaciones ilusorias donde se encuentra el impulso inicial. Las limitaciones que impone la imagen quieren ser superadas por el análisis de cómo se genera la visión en el hombre. La necesidad de proyectar imágenes de lo real descubre la forma en que los objetos se muestran a los ojos y las capacidades innatas por las que el hombre tiende a completar lo insinuado. Todo esto demuestra que el impulso imaginativo en el hombre es más poderoso que la mirada objetiva de las cosas.

Un caso concreto de un artista conocedor de estos principios persuasivos es Bramante. Es uno de los primeros artistas renacentistas italianos que descubre la enorme potencialidad de la imaginación a la hora de observar un cuadro. Como todos los artistas de su época, fue pintor, escultor, arquitecto, etc. Eran artistas totales que dominaban todas las artes, por lo que eran capaces de trasponer técnicas y descubrimientos de un arte a otro. Principalmente es recordado dentro de la historia del arte como el arquitecto del templo de San Pietro in Montorio y de las reformas vaticanas emprendidas bajo el papado de Julio II. Sus coetáneos lo consideraban como el arquitecto propiamente *romano*, es decir, que había asimilado el estilo de las obras clásicas romanas plenamente y que proyectaba como los antiguos. El renacimiento debe su nombre a la reconsideración de las obras romanas como mito artístico que cabía emular, como el estilo bello por naturaleza. Pero la gran mayoría de las obras romanas conservadas por ese momento eran arquitectónicas (edificios, templos etc.) por lo que las aportaciones a la hora de generar representaciones pictóricas era muy limitado. La figura de Bramante se nos

aparece paradigmática en tanto que entremezcla aportaciones de la arquitectura con la pintura, es decir, del arte tridimensional al bidimensional y viceversa.

En la obra de San Pietro in Montorio, Bramante crea el templo redondo clásico ideal, aún cuando los ejemplos heredados de la Roma imperial eran mínimos e inservibles. En opinión de sus coetáneos, ese pequeño templo supuso la cúspide del renacimiento: lo que no habían logrado los romanos lo había logrado Bramante. Su logro fue encontrar la solución para convertir en redondo los templos clásicos cuadrados. Este resumen, simplista y poco convincente, no tiene mayor valor aquí que el de dejar entrever que la copia del estilo clásico romano no estaba exenta de las mayores creatividades artísticas. La obra de Bramante que centra la atención de esta argumentación por sus implicaciones para la concepción de los usos de la imagen es el Belvedere vaticano, obra emprendida bajo el impulso del papa Julio II. Bramante proyecta la ampliación de los palacios vaticanos mediante un gran patio rectangular de gran longitud, basado en el lenguaje clásico arquitectónico romano. Únicamente destacaremos de este proyecto la forma como fue concebido. Bramante parte de la intención inicial del papa de magnificar el poderío vaticano: los edificios deben ser imponentes y transmitir la sensación de fuerza, poder y gloria terrenales. Lo importante es la imagen proyectada a los ojos del espectador, la conmoción visual que impacte en la mirada del visitante, que influya en su representación mental del lugar. Para responder a dichas necesidades Bramante apela a la ilusión y recurre a los recientes descubrimientos técnicos de la perspectiva. La obra se proyecta partiendo del punto de visualización por el que el espectador contemplará la obra, convirtiéndose en un gran artefacto: el papa sentado en su trono abriéndose detrás de él la inmensidad de sus posesiones. “La arquitectura se convierte sobre todo en imagen para ver, se transmuta en ‘pintura’. El Bramante ‘pintor’, aun cuando emplea los medios de la arquitectura y no [...] los de la pintura, vuelve a predominar sobre el Bramante ‘arquitecto’” (Bruschi, 1987: 176).

Bramante proyecta el edificio como un cuadro, considerando el punto desde donde se contemplará y articulando todos los elementos arquitectónicos de forma que se dé mayor sensación de profundidad y colosalismo. Pese a tener una envergadura considerable (los patios tendrían más de trescientos metros de largo) Bramante empieza a reducir los pilares lejanos al punto de visualización de forma que son más pequeños que los cercanos. Con esto gana poder de perspectiva y mayor la sensación de distancia. Otro elemento singular de la obra es la célebre escalera de caracol que une los diversos niveles de las galerías del Belvedere. Bramante la proyecta como una rampa helicoidal que gira sobre sí misma, tomando una forma ideal de continua e infinita ascensión.

El diseño arquitectónico de estos espacios tal y como se concibieron no habría sido posible si el arquitecto no hubiese conocido profundamente la forma de generar ilusiones en el observador. Bramante conocía los principios mediante los cuales la pintura era capaz de generar ilusión: la perspectiva y la inercia imaginativa de la mirada. El diseño del patio central del Belvedere se concibió como una gran perspectiva (hoy diríamos un enorme plató) donde los espacios se sucedían ilusoriamente hacia dimensiones irreales. La escalera del Belvedere aplicaba la inercia mental por la que el observador atribuye un inconsciente etcétera a las figuras en espiral. Lo importante, dentro de la argumentación que estamos siguiendo, es darse cuenta de la traslación que se estaba produciendo entre artes, de manera que descubrimientos surgidos de la pintura se aplicaban a la arquitectura. Técnicas bidimensionales se aplicaban a la

tridimensionalidad, cuando esas técnicas precisamente habían nacido de la necesidad de aplicar la visión tridimensional a la bidimensionalidad de la tela. Es un viaje de ida y vuelta: la arquitectura, tridimensional por naturaleza, acaba aplicando sobre sí misma técnicas para generar ilusión tridimensional. Bramante concibe su edificio como una imagen. El camino iniciado alcanzará niveles de gran complejidad, con Bernini, Borromini o el barroco en general: como imágenes serán proyectados edificios, palacios, jardines, plazas, calles etc.

Las implicaciones de ese movimiento de traslación entre artes focaliza el centro de atención en el observador. Independientemente de las artes, el suelo común de todas ellas será el predominio de la experiencia ilusoria. El principio de la imagen se extiende más allá de las limitaciones de la tela, lugar de donde había surgido. La mirada adquiere el papel preponderante en el momento de creación artística, y se extenderá como principio hasta finales del siglo XIX, donde los movimientos cubistas romperán intencionadamente con el volumen ilusorio en la tela. El movimiento de la pintura a la arquitectura, de la bidimensionalidad a la tridimensionalidad implica un cambio en la función de la imagen. La imagen hasta ese momento era considerada como un medio representativo de la realidad insertada en el juego de las artes; había una voluntad de juego artístico mediante el cual el observador se dejaba llevar por el engaño consciente. La impresión retiniana generada por la tela excitaba la imaginación sin perder el sentido de lo real y lo ficticio. Se podía contemplar una perspectiva y dejarse engañar por ella porque ese era el fin pragmático del arte. La imagen representaba a la misma ilusión. Con el movimiento de traslación y vuelta atrás que se produce entre lo bidimensional y lo tridimensional, la función de la imagen cambia radicalmente. Al tratar la realidad fáctica a modo de imagen, la sensación pierde el centro de referencia entre lo real y lo ficticio. La misma impresión retiniana de lo real (el edificio) es ilusoria (distorsionado) cuando antes veíamos que lo ilusorio (las manchas de pintura) era lo real (lo fácticamente presente). El engaño deviene inconsciente y nos despoja de capacidad para sustraernos a él: la misma realidad de los objetos se ha vuelto engaño. La intención inicial del artista era representar mediante una imagen la realidad misma lo más objetivamente posible o bien presentar las ensoñaciones lo más creíbles posibles, y por eso había descubierto los principios de la perspectiva. Con el giro hacia el engaño de las sensaciones a partir de alterar los objetos y presentarlos ante la mirada como una imagen de lo real, el artista subjetiviza la realidad. A partir de la modificación de la realidad misma, se transmite una certeza ilusoria al dejarse llevar por las impresiones visuales; el marco del juego artístico ha desaparecido.

III

La finalidad de la imagen plana, fiel a la realidad, era representar en dos dimensiones los objetos mismos porque existía la convicción aristotélica de que era en el estudio de ese mundo de lo real donde había que buscar los principios eternos. La vía para alcanzar la verdad era partir de lo particular e individual. Con la alteración de la realidad misma, al modificar los mismos objetos tridimensionales y tratarlos a modo de imágenes, de una imagen plana deviene una imagen volumétrica, con la particularidad de que no se da la conciencia de que sea una imagen: la imagen representativa se nos esconde. Y con esa imagen volumétrica también se altera su fin último: no se trata de

representar lo universal a partir de lo particular sino de representar ideales externos y subjetivos (poder, gloria etc.) En cierta forma podemos calificarlo de una estetización de los ideales humanos mediante la generación de objetos ilusorios, que transmiten al observador una realidad ilusoria.

///BIBLIOGRAFÍA///

- BRUSCHI, Arnaldo. *Bramante*. Traducción de Rosario Ochoa y Consuelo Luca de Tena. Madrid: Xarait Libros, 1987.
- GOMBRICH, Ernst. *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Traducción de Gabriel Ferrater. Madrid: Debate, 1998.
- . *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Traducción de José María Valverde. Madrid: Debate, 1998.
- HIBBARD, Howard. *Bernini*. Traducción de J. Frost. Madrid: Xarait Libros, 1982.
- PANOFSKY, Erwin. *Idea*. Traducción de María Teresa Pumarega. Madrid: Cátedra, 1995.
- . *La perspectiva como forma simbólica*. Traducción de Virginia Careaga. Barcelona: Tusquets Editores, 1999.
- SUMMERSON, John. *El lenguaje clásico de la arquitectura*. Traducción de Justo G. Beramendi y Ramón Álvarez. Barcelona: Gustavo Gili, 1974.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. *Historia de la estética*. Traducción de Danuta Kurzyka. Madrid: Akal, 1991.