

# Las ideas darwinistas en la obra de E. H. Gombrich



Ana Cristina Vélez Caicedo

## Resumen

Gombrich, a diferencia de otros historiadores del arte, estuvo atento no sólo a los factores sociológicos y psicológicos que influyen en la obra y en la historia del arte sino también a los factores biológicos que determinan la percepción humana. En sus ensayos plantea que el hombre es un producto de la evolución y de la cultura, que sus sentidos han sufrido un proceso de selección, que los seres humanos de todas las épocas tienen parecidos deseos y necesidades básicas. En todas las culturas y en todas las épocas se han dado unas manifestaciones con características similares que englobamos en la palabra *arte*. Gombrich ha aplicado a la obra de arte el mecanismo de la evolución: los productos humanos, sean de arte o ingeniería, pasan indefectiblemente por este proceso. La diferencia es que la selección y la copia son artificiales, pues no es la naturaleza la que lleva a cabo el proceso, sino la cultura.

## *Abstract*

*As opposed to other art historians, Gombrich paid attention not only to sociological and psychological aspects bearing an influence on the work of art and its history but also to the biological factors that determine human perception. In his essays, he posits that human beings are products of evolution and culture, that their senses have undergone a process of selection, that throughout the ages they have all had similar desires and basic needs. All cultures throughout time have shown some manifestations with similar characteristics which are covered by the word Art. Gombrich has applied the mechanism of evolution to the work of art: human products, whether art or engineering, inevitably go through this process. The difference consists in the fact that selection and copy are artificial, since it is culture rather than nature that carries out the process.*

Las personas no versadas en la teoría de la evolución suelen pensar que los seres humanos somos producto de la cultura —y por tanto, de una ilimitada variabilidad—, o creados por un dios de cierta manera, de una vez y para siempre.

Hacer arte y apreciar el arte que hacen otros es una característica universal del hombre, y dadas sus grandes diferencias en el tiempo y en la geografía es especialmente susceptible de considerarse ejemplo típico de la relativista construcción cultural. Sin embargo, algunos estudiosos del arte, —como Gombrich—, de manera implícita o explícita nos muestran los rastros que la evolución ha dejado en el arte y en la forma como nos aproximamos al mundo de lo sensible, en general, y al arte en particular.

### El modelo evolutivo

Darwin basó su teoría de la selección natural en dos observaciones. La primera es que los animales y las plantas producen más vástagos que los que el medio ambiente puede sostener, y la segunda, que esos vástagos difieren levemente de sus padres y entre sí. De ahí concluyó que cada organismo, en su lucha por subsistir el tiempo suficiente para reproducirse, compite de manera directa o indirecta con otros de su especie. La naturaleza selecciona a aquellos organismos cuyas variaciones los hacen un poco mejor adaptados, o sea, los que tienen una mayor probabilidad de sobrevivir hasta reproducirse y pasarle sus variaciones adaptativas a su descendencia. El nicho ecológico es definitivo en el mecanismo de selección. Es el espacio virtual compuesto por el conjunto de variables que rodean a los individuos de una determinada especie: el hábitat, el clima, las especies competidoras, los alimentos, los agentes patógenos, etcétera. Si el nicho cambia, se pone en marcha el proceso de selección. Si el cambio del nicho es en extremo grande, la especie puede extinguirse.

El descubrimiento de Darwin se complementó luego con el de Mendel, quien planteó que las formas

naturales se pueden subdividir en características discretas, transmitidas de generación en generación, por medio de lo que ahora llamamos genes. La combinación de genes que se da durante la reproducción sexual, aunada a los ocasionales errores genéticos o mutaciones, provee la necesaria variedad para que la selección natural haga su trabajo. Se trata de un proceso aleatorio, en el que no se puede hablar claramente de progreso sino de incremento en el nivel de la complejidad de los organismos.

En los años cincuenta, Watson y Crick descubrieron el ADN, y la biología molecular comenzó a desarrollarse hasta llegar a sus niveles actuales, que le ha permitido, entre otras cosas, conocer el genoma completo de varios animales. Luego, Wilson y una serie de filósofos y biólogos plantearon que incluso el comportamiento del hombre tiene hondas raíces evolutivas. El biólogo Richard Dawkins propuso, y varios autores concuerdan con él, que este mecanismo de variación y selección es también el motor que genera la cultura, y a sus unidades de transmisión las llamó *memes*.

### Gombrich y las ideas del darwinismo

Al leer con atención a Gombrich podemos ver que estos desarrollos de la biología no le fueron desconocidos y que los incorporó a sus planteamientos sobre el arte. Aunque cree que es peligroso establecer analogías entre naturaleza y cultura piensa que es preciso hacerlo para poder comprender mejor estos temas.

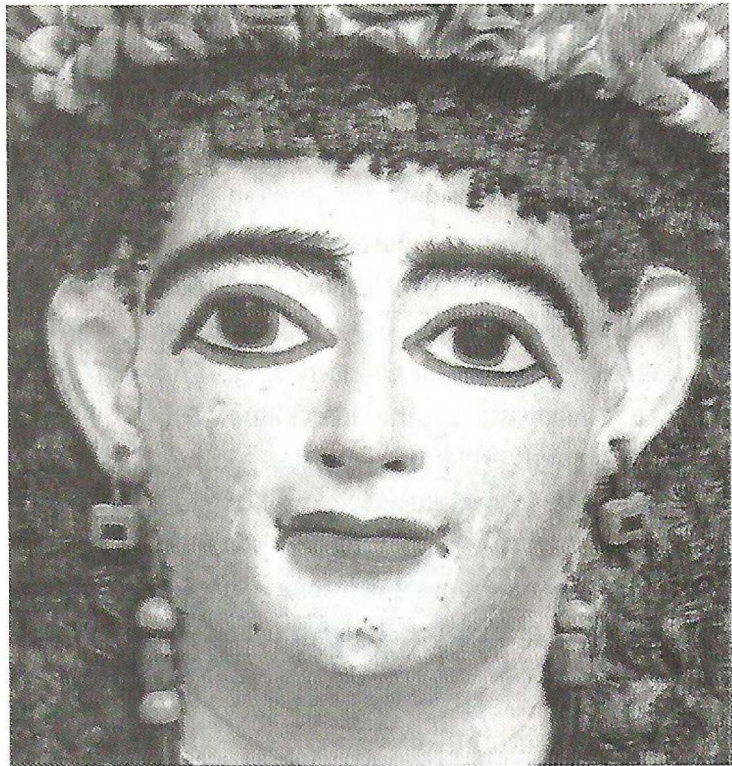
### El mismo Adán

En su ensayo *El relativismo en las humanidades: el debate acerca de la naturaleza humana* (1991, 1997), Gombrich muestra su confianza en que el hombre antiguo era el mismo de hoy, que ciertas reacciones humanas son universales, que las artes visuales se sustentan en cimientos biológicos, que unos sentidos tienden a evocar resonancia en los demás, y que la experiencia determina, en cierta me-

didada, la interpretación de las artes. Dado que el hombre es básicamente el mismo ahora que hace miles de años, y es igual en un lugar del mundo que en otro, estamos en la capacidad de juzgar y entender las obras de arte de otras épocas y lugares.

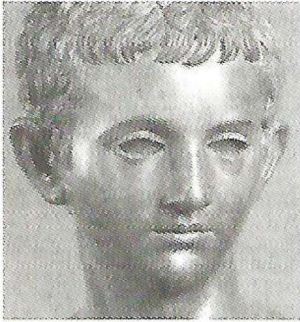
En su libro *El sentido del orden* (1979, 1999) el autor expresa su creencia de que la mente es producto de la evolución y de que todo arte se origina en la mente humana. Piensa que sin una estructura cerebral preexistente no podríamos experimentar el mundo ni sobrevivir en él. Que venimos al mundo programados para reconocer, tener un lenguaje, manejar símbolos, reaccionar ante el peligro, percibir la belleza, imaginar y muchas otras cosas que la ciencia ha ido descubriendo y que antes se consideraban totalmente dependientes de lo cultural. Afirma también que una de las manifestaciones más elementales de nuestro sentido del orden (del que venimos equipados) es el equilibrio; sabemos qué está de pie y qué está cabeza abajo respecto de la gravitación. Estamos especialmente dotados, desde la infancia, de la capacidad de reaccionar ante algunas configuraciones mínimas: un círculo grande con dos puntos se interpreta fácilmente como los ojos de una cara. El sentido del orden se ejerce cada vez que miramos el mundo; la confianza en las regularidades del entorno, la apreciación de desviaciones respecto a la norma y la interpretación básica del mundo visual debieron traer ventajas para la supervivencia.

Los estudios científicos sobre la percepción han avanzado mucho en el conocimiento de ésta y Gombrich se interesó vivamente en el tema, pues pensaba que para hacer una historia del arte era necesario partir del principio de que los demás ven lo mismo que uno, de que los seres humanos compartimos una

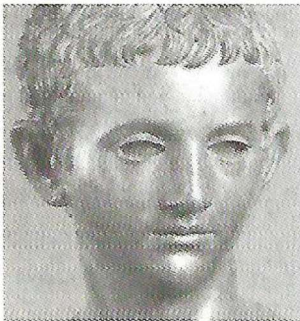


dotación similar para ver el mundo y en buena medida para interpretarlo. Para él, la percepción es un proceso activo en el que la información visual funciona al principio como una hipótesis que se está verificando permanentemente porque necesitamos de regularidad para movernos. Como las obras de arte visual no son la realidad sino una ilusión de ésta, el cerebro hará los ajustes y las procesará como una realidad.

Gombrich parte del supuesto evolucionista de que el desorden y el orden afectan nuestra percepción; el diseño de la flora y la fauna del mundo sugiere que hay ventajas para el organismo capaz de apreciar ciertos patrones, como los de camuflaje, por ejemplo, o los de énfasis, en los que se busca lo contrario: ser notoriamente visibles. La ventaja del camuflaje radica en que, como registramos el mundo presuponiendo que es regular, no notamos un patrón que sigue las reglas de esta regularidad, aunque



sea falsamente. La percepción se aguza en el momento en que hay un cambio en el patrón y por eso los colores de las flores y de las aves son configuraciones de alto valor informativo, diseñadas para destacarlas fácilmente sobre un fondo y con ello lograr su cometido de atraer al sexo opuesto o a los insectos polinizadores.



Otro principio, que ya conocían los griegos, y que Gombrich considera importante para las artes visuales es el de *variatio delectat*, o sea, que la variedad deleita. Ante un patrón repetido sin ninguna variación dejamos de prestar atención, nos aburrirnos. En otra terminología se lo llama redundancia. Lo opuesto es el empacho de novedad, la sobrecarga de atención, que también nos impulsa a dejar de mirar.



Experimentamos desatención frente a motivos como pavimentos irregulares, videos musicales con imágenes que se suceden tan rápidamente que no permiten apreciar nada, un empedrado, las muchedumbres abigarradas. El motor del arte es la combinación de estas dos fuerzas, la convivencia de la unidad con la diversidad. Las sensaciones de agrado y desagrado tienen en gran medida una base biológica. Una especie desaparecería con rapidez si no

supiera reconocer entre aquello que le hace daño y lo que le hace bien.

En la actualidad, algunos neodarwinistas plantean que el refinamiento del cerebro supera sus necesidades primigenias, va más lejos, inventa formas de producir placeres que no están dentro del mundo natural, derivaciones del lenguaje para hacer poesía y literatura, sonidos compuestos que llamamos música, e imágenes que producen toda la gama de sensaciones posibles. La experiencia estética se relacionó por muchos siglos con el placer y la belleza. Los animales también parecen tener una idea de belleza y, de acuerdo con ésta, aplican criterios en la elección de pareja y en la escogencia de lugares adecuados para vivir. La naturaleza se rige por leyes a las que todos estamos condicionados: las leyes del equilibrio, la armonía en el juego de las proporciones, el gusto por los colores vivos y los aromas dulces, que compartimos con las aves y los insectos, la confianza en los patrones, el gusto por la sección áurea, la aplicación inconsciente del número de Fibonacci<sup>1</sup> a estructuras. Las sensaciones de agrado o desagrado tienen en gran medida una base biológica. Una especie desaparecería con rapidez si no pudiera distinguir entre aquello que le hace daño y lo que le hace bien. Todas estas decisiones inconscientes son producto del mecanismo de evolución, que opera y escoge a los individuos que han tomado las decisiones acertadas.

### La forma de proceder

El ritmo natural es una consecuencia de la regularidad y de sus interrupciones, y da orden a tareas como caminar, volar o hacer obras de arte; permite a los movimientos hacerse automáticos para que sean detectadas sólo las alteraciones. El ritmo se comporta como un patrón que actúa en el tiempo. El oficio del arte exige un conjunto de rutinas conscientes y su repetición es indispensable para el aprendizaje del artista. Se aprenden rutinas simples y se combinan con otras simples; así aparece la complejidad. Una vez se aprende se está en la capacidad de hacer varia-

ciones. A Gombrich le parece tentador agrupar los estilos históricos dentro de la polaridad de la mente: rutinas que llevan a formas rígidas y medidas por un lado, con rutinas que producen formas libres y espontáneas. Los estilos históricos se producirían por la tensión entre estas dos maneras de proceder.

En *El relativismo en las humanidades* (1991, 1997) Gombrich anota:

Puede parecer trivial decir que el disfrute del movimiento rítmico es común a todos los seres humanos, pero sin esa disposición básica no tendríamos los distintos tipos de danza, o esas refinadas formas de ritmo que han florecido tan maravillosamente en la música occidental e india, y también ha conducido a milagros cada vez más nuevos en la poesía de todas las naciones (...) Estoy convencido de que las artes visuales se sustentan en cimientos biológicos. Al igual que la disposición de los órdenes rítmicos que se manifiesta en el arte decorativo de todos los pueblos, del mismo modo el placer ante la luz y el esplendor es común a todos nosotros. El hombre es una criatura fototrópica; si fuera fotofóbica, como las termitas, siempre habría rehuído la luz. Por tanto, el resplandor, el brillo y el centelleo siempre han sido vistos como la prerrogativa del poder secular y religioso con el fin de impresionar y atemorizar. Es verdad que induciría a confusión tratar de explicar los orígenes del arte exclusivamente con referencia a esas reacciones positivas innatas. Sólo la interacción entre realización y negación, entre el retraso de la satisfacción y la superación de la expectativa, conduce a lo que llamamos arte, y para que esto ocurra es necesaria una tradición desarrollada y una admiración universal hacia los maestros que puedan controlar tales efectos psicológicos.<sup>2</sup>

### Aplicación del modelo evolutivo al arte

Haciendo eco de quienes pregonan que el mundo de la cultura se rige por principios evolutivos similares a los del mundo de los seres vivos, Gombrich plantea que la historia del arte se puede interpretar a partir de una configuración primigenia de la obra, un mecanismo de variabilidad, y un nicho que ejerce su selección.

#### El punto de partida

En *Arte e Ilusión* (1959, 1998) Gombrich nos dice que las primeras representaciones en imágenes a

las que el hombre les da significado son un producto de la proyección que su cerebro hace. La primera configuración puede ser una mancha, un monigote o una figura espontánea encontrada en la naturaleza. Lo más probable es que el hombre haya descubierto en el mundo configuraciones ya dadas que son útiles por sus parecidos a objetos del mundo real y luego haya trabajado sobre ellas, añadiéndoles lo faltante y quitando lo sobrante, y no que haya dibujado una imagen completa que desde el principio correspondiera a algo de la realidad. Algunas veces la semejanza no es de parecido sino de función: en el mundo tridimensional, un palo

reemplazará a un caballo con eficacia. Sobre el palo, como sobre el caballo, se puede cabalgar. Las conchas de caurí pueden producir la sensación de que nos están mirando tan efectivamente como los ojos humanos. Escoger del mundo lo que nos es útil e irlo trans-



formando es probablemente más fácil que inventar desde cero.

En su historia anterior al siglo XIX, la función del arte ha buscado la representación visual de la realidad en imágenes. Para la conquista de la veracidad, realidad-representación, el arte necesitó un conocimiento, una acumulación de información que le permitió lograr su meta con distintos niveles de precisión. Aunque la conquista del parecido no ha sido el objetivo único del arte, sí fue una característica en la historia de la cultura plástica hasta el siglo XIX a la que se le ha dado un importante valor.

En *Arte e Ilusión* (1959, 1998), Gombrich plantea que esta conquista se logró por medio del uso del modelo darwiniano de ensayo y error. Gombrich llamará 'esquema-corrección' al método que corrige un esquema hasta conquistar la ilusión de parecido con la realidad. Para empezar, necesitamos un modelo precursor, un punto de partida que se irá modificando. El hombre, por ensayo y error, va haciendo variaciones en su esquema con miras a lograr el pa-



recido o alguna forma sustituta, y muchas veces, aunque desconoce el mecanismo por el cual opera, se da cuenta de que lo hace. La representación tiene distintos caminos. Buscar el parecido es una posibilidad, usar un sustituto es otra. El sustituto no requiere el parecido, pero sí debe desencadenar con fuerza, en el espectador, la reacción deseada por el artista. En palabras de Gombrich: “El ídolo asume el puesto del dios. La cuestión de si representa la ‘forma externa’ de esa divinidad determinada o, si así se lo quiere, de una clase de demonio, es irrelevante. El ídolo sirve como sustitutivo del dios en la veneración y en el ritual; es un dios hecho por el hombre; seguir preguntando significaría pretender engañarse”.<sup>3</sup>

En *Meditaciones sobre un caballo de juguete* (1963) Gombrich busca saber qué es una imagen en el sentido biológico y encuentra que no es una imitación de la forma externa del objeto sino la imitación de ciertos aspectos clave. Nuestro desarrollo evolutivo hará que comprendamos con suma facilidad ciertas configuraciones y con dificultad otras. Todo conjunto de manchas que esté organizado como

una cara o con la estructura ojos, nariz y boca se configura en nuestra mente como cara, y lo hace con una rapidez asombrosa. Los niños ven demonios y ángeles en toda irregularidad del techo de su cuarto, como Blanca Nieves vio lobos en la corteza de los árboles del bosque. La historia del arte ha sido la historia de la producción de imágenes confeccionadas para cumplir distintas funciones, cuya interpretación los espectadores van modificando en el tiempo, con su información y experiencia.

#### Mecanismos de variabilidad y de selección

Ensayo y error: La representación es útil evolutivamente pues permite transmitir información de una manera no verbal, no presencial y desligada del tiempo. Las consecuencias de esta posibilidad de comunicación son de tamaño descomunal tanto en el cerebro humano como en la cultura. Así que, sin ahondar en el tema, partiremos de la premisa de que las primeras formas de arte se hicieron con algún objetivo. Debieron haber cumplido una función social y la

selección que sufrieron fue en buena medida determinada por esa función.

En el arte más antiguo que conocemos (la pintura rupestre) posiblemente no se dio el ejercicio de mirar y copiar, pues pasar de la realidad tridimensional al mundo bidimensional exige un cambio de situación que obliga al hacedor de imágenes a encontrar trucos que *funcionen*, que creen la ilusión de parecido y en los que se posibilite el reconocimiento. En el cumplimiento de estos objetivos, como nos dice Gombrich en *Arte e Ilusión* (1959, 1998), el hacer viene antes del comparar. Se tienen esquemas previos que se comparan con la realidad, a los que se les hacen ajustes. Para los egipcios el parecido está en el nivel que permite el reconocimiento; es muy claro que se usa un esquema. Para la elaboración de imágenes, los egipcios recurren a convenciones que deben ser aprendidas. Las imágenes se comportan como códigos visuales y están tan bien adaptadas a las necesidades del medio y a su función que permanecen casi invariables a lo largo de 5.000 años.

Para los griegos la meta no fue solo manejar imágenes que permitieran el reconocimiento, sino la *mimesis*, copiar la realidad. En el mundo antiguo el progreso se consideró como la conquista de la destreza en la imitación de la realidad visual. Así fue también en el Renacimiento, tal vez por el deseo, no de copiar la realidad, sino de narrar plausiblemente los hechos. Con el mecanismo de ensayo y error se fueron seleccionando aquellas imágenes que cumplían mejor su función.

En el siglo XIX desaparece la necesidad de imitación fiel de la realidad al aparecer la fotografía, testimonio inigualable de la misma. Con ésta y con el movimiento impresionista surgen otras concepciones del arte, se pone en marcha el mecanismo que genera soluciones, algunas de las cuales satisfarán las nuevas necesidades.

La moda y el gusto: El afán de exclusividad, propio de las personas de estatus social alto, hace que se generen ideas, estilos, formas diferentes de produc-

ción. El prestigio de ser original, o ser el primero, o tener lo que nadie tiene, es un motor potente de diversidad porque los que no tienen el estatus copiarán las características de sus portadores, buscando tenerlo. Cuando la innovación es un valor, la producción aumenta obligatoriamente y se exploran todas las posibilidades imaginables. El deseo de exclusividad de los compradores, que el mercado del arte aprovecha, selecciona de entre el grueso de los productos, señalando los *valiosos* frente a los que no lo son y comportándose como un mecanismo de selección. Se pone de moda algo, y todos aquellos que no participan de sus características parecerán anticuados, amanerados o anacrónicos.

En el artículo *La feria de las vanidades* (1979), Gombrich muestra cómo un motivo o un estilo se ponen de moda en un grupo social y cómo los que no están dentro del fenómeno están por fuera del grupo social *visible*. No ser visible en el arte equivale a no existir. En las artes *el valor* social del artista dependerá de su capacidad de adaptarse a los gustos de la moda imperante, para obtener reconocimiento. En términos biológicos, es un cambio en el nicho que favorece a quienes son capaces de ajustarse más rápidamente a este cambio y aniquila a los que no lo hacen. La sociedad guarda y copia la obra artística que considera valiosa, la hace permanecer en el tiempo, la hace *sobrevivir* y es indiferente con la que califica como carente de valor.

Gombrich señala cómo un alejamiento respecto de la norma llamará la atención. En otras palabras, todo lo que se salga del promedio tiende a notarse. El gusto de la población hace selecciones sobre las situaciones notorias y las escogidas se convertirán en moda. La situación notoria sufre un proceso de selección y de copia con modificaciones, tendientes a incrementar la notoriedad, hasta llegar a extremos absurdos. El problema señalado por Gombrich es que cuando todo el mundo copia aquello que *hace la diferencia*, se vuelve imposible hacer la distinción. Esto deriva hacia la selección de un nuevo asunto

que cumpla la función de ser notorio y de dar ventajas a sus portadores. ¿Por qué es importante esta notoriedad? ¿Qué ventajas trae tal característica al portador? La respuesta probablemente sea *prestigio*. Un gesto, por absurdo que sea, realizado por un personaje público prestigioso puede iniciar una tendencia que se imponga en toda la sociedad. Un buen ejemplo fue la tradición del ornamento gótico, que impulsó la necesidad de superar obras anteriores en el admirado rasgo de la intrincación, lo que condujo a los excesos del gótico flamígero.

La competencia: Aunque la competencia es un motor de selección y de diversidad, no en todas las épocas han competido los artistas. Los hacedores de imágenes en Egipto, por ejemplo, no tenían nombre ni gozaban de prestigio social. La competencia aparece cuando el artista, como individuo, tiene algo que ganar. En la Grecia clásica los artistas ya gozaban de reputación y escritores como Plinio dieron cuenta de ello. Hablando sobre Lisipo, decía Plinio que éste había modificado las proporciones de los artistas anteriores, al representar a los hombres no como eran sino como aparentaban ser.

En el Renacimiento, como lo cuenta Gombrich en su artículo *La concepción renacentista del*

*progreso artístico y sus consecuencias* (2000), la competencia entre los artistas y la idea de resolver con técnica y efectos los problemas de la representación hizo que un escultor como Ghilberti dijera de su puerta del baptisterio que la había concluido con todo el arte, la medida y el ingenio que pudo. El artista creó sus puertas para que todos las admiraran, pero sobre todo para que los otros artistas pudieran apreciar el ingenio puesto en las soluciones ofrecidas. Para Leonardo, el artista no crea para satisfacer a sus clientes sino para complacer a los mejores pintores.

Cuando se creó la regla nueva para el juego del arte, de que se diera siempre un *aporte* del artista, se generaron calidad y diferencias y se sacó del medio del arte a quienes no estaban en la capacidad de dar la talla. Se competía en la consecución de la belleza, en el deseo de darle un aspecto real a las cosas, en la representación de los efectos de luz, en la *dimostrazione*, que no fue otra cosa que la demostración de inventiva y de habilidad. Se encontraron para estos problemas soluciones nuevas. Estas normas de originalidad y excelencia, creadas por los críticos florentinos, están explicadas en el artículo *El estímulo de la crítica en el arte del Renacimiento* y en *La concepción renacentista del progreso artístico y sus consecuencias* (Norma y forma, 2000).

A mi modo de ver, una de las causas de que esto esté ocurriendo es la aplicación al campo del arte de conocimientos de otras disciplinas, de la sofisticación del mundo del comercio, y de la manipulación de la psicología humana para obligarnos a comprar. Se ha descubierto que es necesario renovar para antojar, propiciar el deseo sobre algo que no se tiene, que es difícil de conseguir, o que simplemente nunca se había deseado. Aquellos artistas que parecen repetirse o aquellos que repiten fórmulas usadas, aunque hagan arte con ellas, corren el riesgo de





ser menospreciados e incluso de no tener ni la oportunidad de un minuto de atención de parte de la crítica.

La idea de que el artista aporta nuevas soluciones a nuevos problemas no nos ha abandonado aún. Gombrich dice:

Los problemas candentes podían no ser ya el realismo, sino la expresión o la articulación del inconsciente, pero el impulso de la revolución iniciada en Florencia nunca se agotó. Es una revolución que tiene sus mártires, que crearon arte por el arte en creciente divorcio de las preferencias del público. Y pese a todos sus puntos débiles, esta idea de una humanidad comprometida en construir un reino autónomo de valores, que puede considerarse que existe de alguna manera más allá del aporte y comprensión de los individuos, no ha perdido vigencia.<sup>4</sup>

El artista de hoy debe competir en el mercado del arte, no tanto buscando vender sino buscando existir. Los medios de comunicación masiva son los selectores mayores que se encargan de escoger. Los escogidos harán la historia. Sobre todo cuando las obras son sólo un suceso y no quedará más que el registro de ese suceso. “Lo que los *movimientos* ofrecen a sus nuevos partidarios es la sensación de superioridad, una nueva clase de prestigio, una nueva arma en la lucha de la competencia por la autoafirmación”.<sup>5</sup> En *Del renacimiento de las letras a la reforma de las artes: Niccolò Niccoli y Filippo Brunelleschi, (El legado de Apeles)*, Gombrich dice al respecto que en los cambios de estilo hay un tejido de causas y hechos interactivos, que los aspectos sociales de la competencia, como son el deseo de superar a un rival en un efecto determinado y el estímulo de un público selectivo, van a conducir al descubrimiento de nuevas técnicas y posibilidades de expresión. Son motores de diversidad y al mismo tiempo de selección.

La habituación: Con respecto a cómo ocurre el fenómeno de la habituación, Gombrich ha dedicado numerosos ejemplos. En *La lógica de la feria de las vanidades* dice al respecto: “El hábito crea un nivel de expectativa, una nueva norma, pero el deseo busca más”.<sup>6</sup> Los cambios pueden producir placer o repudio en el espectador pero siempre crearán énfasis

en el asunto que se ha modificado, y por lo tanto obtendrán su atención.

En nuestra cultura de principios del siglo XXI lo nuevo y lo distinto se han convertido en valores aún más destacados. Es necesario proponer lo que nadie ha propuesto, es imperioso pensar en temas que a otros no se les hayan ocurrido o por lo menos tratarlos de una forma inesperada para el espectador. En palabras de Gombrich,

(...) los aspectos sociales de la competencia, el deseo de superar al rival en un efecto particular, un deseo que también presupone que hemos de tener información de lo que el rival ha logrado. (...) Contemplando el mundo de las modas y estilos, el historiador se dará cuenta de algún rasgo en particular que llamará pronto la atención y se volverá objeto de rivalidad. (...) Para atraer la atención se debe ser diferente y por lo tanto hemos de pensar en algo diferente tan pronto como los demás se hayan acostumbrado a nosotros.<sup>7</sup>

La función: La forma y la función están imbricadas. Las necesidades nuevas en una población obligarán a producir cambios en las formas de arte, para ajustarse a ellas. Cuando se necesita, por ejemplo, un arte que aumente el poderío de los monarcas, reyes o emperadores, éste debe impresionar con su grandeza y su majestuosidad, debe ser un arte que permita recordar la gloria de sus gobernantes. Para acompañar en la otra vida, para celebrar la muerte, se necesita un arte que seleccione los temas que permitan recordar este mundo en el otro. Los egipcios no pretendieron imitar la realidad visual; hicieron un arte con características diagramáticas, en las que unos rasgos distintivos permitían reconocer lo representado.

Cuando lo que se buscó fue recordar al creyente las palabras de Dios, para relatar las narraciones sagradas en forma visible a cristianos que no sabían leer, el artista medieval no necesitó copiar la naturaleza; su manera de hacer arte fue tomar imágenes de un repertorio clásico ya existentes, que se convirtieron en los caracteres de un sistema pictográfico. El artista debió dominar el uso de estos caracteres convertidos en símbolos para fines completamente distintos. Todo elemento debió tener significado y no prestarse a errores, ser claro y sencillo.

Cuando se creó arte para un mercado y para los coleccionistas, dice Gombrich en *Imagen y palabra en el arte del siglo XX* (1997), el artista tuvo que ponerle nombre a su creación, de la misma manera que lo hacen las empresas con sus marcas. El título es parte fundamental de la obra. Gombrich comenta que cuando uno ve el cuadro de Josef Albers titulado *b y p* se da cuenta de que ve las letras en el cuadro, pero sin haber leído el título es muy posible que esto no suceda. Las obras que no cumplen con los requisitos impuestos por la época no serán seleccionadas ni aplaudidas y estarán condenadas a desaparecer, aunque ocasionalmente los expertos futuros rescaten algunas del olvido.

Los estilos en la historia del arte están enmarcados dentro de una época y permiten identificar características constantes, y variaciones. “Cuando las necesidades de los usuarios de las imágenes son semejantes, los signos tienden a corresponderse”.<sup>8</sup> El estilo mismo se comporta como un organismo. “La adaptación de la forma a la función sigue un proceso de tanteo, mutación y supervivencia de los más aptos. Cuando queda fijado el patrón de imágenes claras o convincentes, las que no se ajusten a él serán eliminadas por la presión social.”<sup>9</sup> Los artistas trabajan con esquemas propios y prestados y sobreviven o tienen éxito aquellos que cumplen mejor la función determinada por las necesidades de la época. La dirección que tomen los modelos estará encauzada por esta función y por los criterios de moda y gusto.

Las sociedades también tienen fuerzas conservadoras, importantes para proteger la cultura. Guardan y protegen las obras, la tradición y los conocimientos que son patrimonio de una sociedad. Casi siempre de esta inercia son responsables los viejos, así como los jóvenes ponen la fuerza innovadora. La sociedad conservadora se encarga también de descartar todo aquello que se aleje notablemente de lo establecido y parezca amenazador.



La transmisión del oficio: En *Arte e ilusión*, (1998), en su capítulo sobre la revolución griega, Gombrich nos explica que el arte arcaico es esquemático y que el logro del naturalismo que alcanzaron los griegos se debe a una acumulación gradual de correcciones efectuadas sobre las copias, comparándolas y ajustándolas a la realidad. También dice que todo artista necesita de un adecuado repertorio de formas y de efectos, y que por esas destrezas podemos distinguir al experto del novato. Los talleres, las escuelas y las universidades son los centros que transmiten el repertorio de técnicas y, lo que es más importante, las mantienen vivas. Cuando se pierde la tradición, cuando se cierran los talleres, es necesario arrancar casi de cero. La cultura crece sobre la cultura anterior, la visual se construye sobre la acumulación de avances que lograron perdurar. Al estudiante que aprende a dibujar, la academia le proporciona unos esquemas y fórmulas que le permiten, por ejemplo, sin mirar la realidad, plasmar en el papel un rostro, a partir de unos óvalos divididos por líneas y proporciones, y después le enseña a corregir este esquema buscando los rasgos distintivos que harán del dibujo un retrato. La escuela le enseñará las técnicas que son imprescindibles para la ejecución del material artístico.

El azar: Éste también actúa como mecanismo selector. Algunas veces, una obra o un artista sobresalen entre los demás. La sociedad lo sobrevalora por motivos que se salen de nuestra comprensión. Son fenómenos que ocurren y son imposibles de entender, fenómenos caóticos. Toda obra se ve sometida a la acción de la importancia relativa que tenga con respecto a las demás, y su reconocimiento en un momento dado dependerá, no únicamente de su calidad, sino de factores aleatorios que llamamos suerte.

El artista que se encuentra en su momento de trabajo no puede controlar todos los factores que in-

tervienen en su creación. Su creación no es el producto del conocimiento más el control que tenga sobre la técnica y sobre sus ideas. Muchas veces todo lo anterior, sumado al factor del azar, va a determinar el resultado final. Las intenciones del artista funcionan como una regla para el qué pero no tanto para el cómo. La mano, los instrumentos, los materiales pueden sufrir accidentes y llevar inesperadamente la obra hacia el acierto. Es inolvidable el video en el que el pintor inglés Francis Bacon cuenta cómo un día trabajando, sin encontrarle solución a una imagen, tiró con fuerza la pintura contra el lienzo y la mancha que produjo completó la imagen como él la necesitaba. Todo suceso no premeditado que pueda alimentar la obra está en el ámbito del azar.

La copia: Una vez existen las primeras imágenes y los primeros motivos, el mecanismo de copia se encargará de generar cantidad, variabilidad y complejidad. Aun en el arte bizantino, en el que no había deseo de renovación, las obras —que se realizaban con las mismas técnicas y sin consultar la apariencia del mundo real— sufrieron transformaciones en el tiempo, debido a que se incorporaban nuevos temas a la tradición y era necesario representarlos con los esquemas conocidos. También la supervivencia de los más aptos se dio en aras de las exigencias del ceremonial imperial y del deseo de producir en el contemplador un sentimiento de sumisión y sobrecogimiento. Los esquemas se repitieron abundantemente porque era necesario tener iconos, en cualquier lugar, para rendirles culto. Todavía se puede decir que los Cristos son motivos exitosos; representan a Dios y de algunos hasta se dice que hacen milagros. Existen miles o millones de *Cristos en todo el mundo y tienen 2000 años de existencia*.

En *Arte e ilusión* (1998), Gombrich dice que los artistas, más bien que mirar la realidad con ojos

inocentes, han mirado y copiado los esquemas de artistas anteriores. En sus palabras:

Si Constable veía el paisaje inglés como lo veía Gainsborough, ¿qué vamos a decir del propio Gainsborough? Podemos contestar a esta pregunta. Gainsborough veía el decorado de las llanuras de la Anglia oriental basándose en las pinturas holandesas que estudiaba y copiaba asiduamente. Poseemos su dibujo basado en Ruisdael, y sabemos que ese vocabulario es el que aplicaba al representar sus propias e idílicas escenas de bosques. ¿Y de dónde sacaron los holandeses su vocabulario? La respuesta a este tipo de preguntas es precisamente lo que se conoce por 'historia del arte'. Todo cuadro, como decía Wölflin, debe más a otros cuadros que a la observación directa.<sup>10</sup>

Los grandes creadores: Los grandes creadores son aquellos artistas que, dentro de unas reglas del juego que forman parte de lo que en biología sería el nicho, son capaces de satisfacer, mucho más allá de lo esperado, las expectativas de los espectadores o selectores. En términos biológicos equivalen a los individuos que desarrollan o presentan una característica que significa una gran ventaja evolutiva. En el arte, los creadores de un estilo como Miguel Ángel, los creadores de un canon como Policleto, serán co-

piados y protegidos; se pueden llamar sobrevivientes exitosos. Conocemos las esculturas griegas, no por los originales, sino por las copias que se hicieron en Roma; lo mismo sucede con los logros de la pintura griega, que podemos conocer porque fueron útiles y apreciados por los artistas romanos que llenaron las villas de copias. Los grandes creadores generan estilos, además

de muchísimos discípulos.

El esfuerzo y el talento: En la obra de un artista intervienen dos componentes: el esfuerzo constante y el talento. Con el esfuerzo el artista se mantendrá experimentando, ensayando, buscando posibilidades estéticas, será capaz de no abandonar la lucha y de *hacer cada día nuevos intentos*. Con el talento, *hace de estos intentos piezas valiosas que alimentan la obra, selecciona adecuadamente todo aquello que le sirve para volver más efectivo su trabajo en la direc-*



ción previamente elegida. Aunando el talento y el esfuerzo se logran metas inesperadas, incluso para el mismo artista. Dentro de las reglas del juego, y con algunas que él se ha inventado, consigue la excelencia. En el arte, como en el juego, hay reglas y maestría. Una obra genera otras; el trabajo ideas. El éxito llama al éxito.

Los cambios en el nicho: En el nicho intervienen muchos factores, pero me limitaré aquí a los cambios drásticos sufridos por una población o cultura determinadas. El nicho se comporta como motor de diversidad, por ejemplo en los casos de enriquecimiento económico de la población y en la simbiosis con otras poblaciones.



Cuando una población determinada invade otros territorios, como lo hizo Roma en el esplendor de su imperio, adapta conocimientos ajenos a sus esquemas. El arte se convierte en una mezcla de las distintas culturas y con el tiempo se transforma. Hace modificaciones sobre el resultado de esas primeras mezclas. En el caso de Roma,

la cultura etrusca y la griega se fusionaron en la producción de los primeros modelos escultóricos, en los que se pueden distinguir las influencias de origen; después, la escultura se modifica, para convertirse en la escultura romana, con las características que reconocemos hoy.

En el caso de una cultura muy fuerte que invade otra, como fue la española al conquistar a América, la cultura más débil queda prácticamente aniquilada y el exterminio no permite la mezcla que genera diversidad. En cambio, la mirada a otras culturas de igual fuerza, como la que dirigió Occidente a Oriente a finales del siglo XIX, hizo que se modificaran las artes y se crearan estilos nuevos: con el vidrio y el hierro, por ejemplo, manejados hasta entonces de manera muy rígida, y copiando la línea oriental, se

produjeron las maravillosas innovaciones que se identifican con el nombre de *Art Nouveau*.

La importancia social y cultural de la ciencia, la idea del inconsciente, los conocimientos de la psicología, la preocupación por la luz y el color, son ejemplos de cambios culturales que han sido generadores de nuevas imágenes y nuevas formas de arte. Incluso han propiciado la creación de estilos y corrientes como el Futurismo, el Creacionismo, el Surrealismo y el Impresionismo. La información, todo tipo de información, cabe en el repertorio de temas que se utilizan en la actualidad.

Gombrich, en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, dice:

pocos son los movimientos del siglo XX cuyos paladines no hayan apelado al ejemplo de la ciencia contemporánea. Kandinsky quiso vincular su pintura abstracta con la fisión del átomo que, para él, simbolizaba la desaparición de la materia sólida. El cubismo ha sido relacionado reiteradamente con la teoría de la relatividad de Einstein, con aseveraciones que no sería caritativo traer a colación. El surrealismo ha jugado con el inconsciente freudiano, sin que Freud lo tomara demasiado en serio; lo mismo cabe decir del estructuralismo, la lingüística, o lo que se quiera, pero huelga decir que se trata de esfuerzos que pretenden beneficiarse del prestigio de ciertas modas científicas...<sup>11</sup>

Podemos encontrar muchos ejemplos de cómo ideas que proceden de campos diferentes al arte sirven de motor generador de cambios.

La técnica: Es un mecanismo de variabilidad porque al descubrirse materiales e instrumentos que producen nuevos efectos, los artistas se ven ante la presión de ensayarlos; luego se ponen de moda y forman una vanguardia. "El artista no puede plasmar más que lo que su herramienta y su medio son capaces de representar. Su técnica va a restringir la posibilidad y libertad de elección. Al mismo tiempo que limita, la técnica produce cambios en el estilo".<sup>12</sup> El componente técnico es intrínsecamente inestable. Las nuevas técnicas, que logran parecer como mejora, también pueden ser consideradas como disrupción. Los artistas se verán tentados a aceptar el reto nuevo y los que no lo intentan parecerán anticuados. Es in-

negable que el videoarte, el computador y lo que fueron inicialmente las ambientaciones, ahora instalaciones, han abierto un mundo nuevo de posibilidades, cuyas reglas y metas aún no están claras.

Las técnicas *viejas* sobreviven algún tiempo en manos de los artistas que se resisten al cambio, y pueden ocurrir dos cosas: la antigua técnica se extingue o algunos artistas que la mantienen se vuelven importantes, siempre y cuando la usen con un matiz diferente. Las técnicas y las reglas de este juego del arte no pueden desaparecer súbitamente, porque entonces, como dice Gombrich: "los antiguos campos de juego se quedarán sin jugadores ni espectadores. El juego tal vez sobreviva por algún tiempo, como un arcaico ritual practicado por discrepantes jugadores que tal vez expongan unos argumentos correctos sin obtener respuesta".<sup>13</sup> En el arte moderno, y de ahí las dificultades para juzgarlo, no hay estabilidad en las reglas y las técnicas y no hay contra qué cotejar la pericia de un artista; por tanto, descubrir la excelencia es casi imposible. Los límites, las fronteras entre las artes, se hacen difusas y la capacidad

de juicio o de activar el motor de la selección parece perderse.

La cantidad de obras que toda la lluvia de técnicas produce genera un caos en el que productos valiosos pueden desaparecer, al lado de otros sin valor; y obras sin valor pueden tener sus quince minutos de fama y de reconocimiento, como lo predijo Andy Warhol. También en estas situaciones ocurre que artificios para confundir y simular arte son manejados con destreza en manos de impostores.

En los momentos de explosión, en que una enorme cantidad de especies aparecen, se vuelve imposible predecir cuáles serán las exitosas a largo plazo. Así mismo, el desarrollo de nuevas tecnologías de impresión, la realidad virtual, la imagen computarizada, los nuevos materiales sintéticos, obligarán a los artistas a ensayar, a buscar posibilidades y a competir con su trabajo, con millones de otros artistas en busca del mismo fin, el reconocimiento social como artistas. Estamos hablando del presente y no podemos imaginarnos con cuáles criterios y de quiénes se hablará en el futuro.

## Notas

- 1 Los números —1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...— donde cada número es igual a la suma de los dos anteriores, se llama sucesión de Fibonacci y aparece en muchas estructuras naturales.
- 2 Gombrich, E. H., *Temas de nuestro tiempo*, Madrid, Debate, 1997, p. 44.
- 3 *Ídem.*, *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Madrid, Debate, 1998, p. 3.
- 4 *Ídem.*, *Norma y forma*, Madrid, Debate, 2000, p. 10.
- 5 *Ídem.*, *El legado de Apeles*, Madrid, Alianza, 1998, p.180.
- 6 *Ídem.*, *Ideales e ídolos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981, p. 77.
- 7 *Ídem.*, *Temas de nuestro tiempo*, Madrid, Debate, 1997, p. 65.
- 8 *Ídem.*, *Arte e ilusión*, Madrid, Debate, 1998, 77 p.
- 9 *Ibid.*, p. 123.
- 10 *Ibid.*, p. 268.
- 11 *Ídem.*, *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Madrid, Debate, 1992, p. 224.
- 12 *Ídem.*, *Ideales e ídolos*, Madrid, Debate, 1979, p. 96.
- 13 *Ibid.*

## Bibliografía

- Gombrich, E. H., "La feria de las vanidades", en: *Ideales e ídolos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- \_\_\_\_\_, "Historia del arte y ciencias sociales", en: *Ideales e ídolos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- \_\_\_\_\_, "La lógica de la feria de las vanidades: alternativas al historicismo en el estudio de modas, estilo y gusto", en: *Ideales e ídolos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- \_\_\_\_\_, "Orden y propósito en la naturaleza: El sentido del orden", en: *Norma y forma*, Madrid, Debate, 1984.
- \_\_\_\_\_, "El arte experimental", en: *Historia del arte*, Madrid, Alianza, 15.ª ed, 1990.
- \_\_\_\_\_, "Relativismo en las humanidades: El debate acerca de la naturaleza humana", en: *Temas de nuestro tiempo*, Madrid, Debate, 1997.
- \_\_\_\_\_, "Función y forma", en: *Arte e ilusión*, Madrid, Editorial Debate, 1997.
- \_\_\_\_\_, "Imagen y palabra en el arte del siglo xx", en: *Temas de nuestro tiempo*. Madrid, Debate, 1997.
- \_\_\_\_\_, "Del renacimiento de las letras a la reforma de las artes: Niccolò Niccoli y Filippo Brunelleschi", en: *El legado de Apeles, Estudios sobre el arte del Renacimiento*, Madrid, Alianza, 1998.
- \_\_\_\_\_, "El estímulo de la crítica en el arte del Renacimiento: textos y episodios", en: *El legado de Apeles, Estudios sobre el arte del Renacimiento*, Madrid, Alianza, 1998.
- \_\_\_\_\_, "Meditaciones sobre un caballo de juguete", en: *Meditaciones sobre un caballo de juguete. Estudios sobre el arte del Renacimiento*, Madrid, Debate, 1998.
- \_\_\_\_\_, "La concepción renacentista del progreso artístico y sus consecuencias", en: *Norma y forma. Estudios sobre el arte del renacimiento*, Madrid, Debate, 2000.
- \_\_\_\_\_, "Imagen y código: alcance y límites del convencionalismo", en: *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, Debate, 2000.

