

Lo concreto, lo genérico y lo abstracto

LAS TRES FASES DEL LENGUAJE GRÁFICO

Carlos L. Marcos.
Departamento de Expresión Gráfica y
Cartografía. Universidad de Alicante.

Has pasado de lo abstracto a lo concreto y
de lo concreto a lo genérico, de la mujer a
una mujer y de una mujer a las mujeres.

(Miguel de Unamuno, Niebla)



Fig. 1. Figuración descriptiva. Torso del Belvedere.
Universidad Alfonso X el Sabio.

El hecho de que las palabras estén forjadas a partir de conceptos universales dificulta al lenguaje textual una relación precisa con la realidad material, en la medida que ésta es necesariamente particular y concreta. Por el contrario, el lenguaje gráfico se presta extraordinariamente bien a representar la realidad, a describirla con la mayor precisión dada su enorme capacidad de síntesis; funciona muy bien como *verbalización* de lo material. Tal vez por ello, en el proyecto de arquitectura, como documento legal que es, en el caso de discrepancia entre lo grafiado y lo descrito en la memoria o en las leyendas, prevalece lo primero. Así, somos capaces de figurar la realidad con gran exactitud y nivel de detalle gracias al dibujo precisamente porque la línea define de manera extraordinariamente sintética la proyección de formas geométricas sencillas –hasta hace muy poco casi la totalidad de las formas arquitectónicas–.

Las tres fases o modos de dibujar, en buena medida, se pueden extrapolar del lenguaje textual hacia el lenguaje gráfico. Son las que podríamos denominar: *figuración descriptiva*, *ideación figurativa* y *abstracción*. Lo que se correspondería con lo que en el lenguaje textual se despliega a partir de lo *concreto* (es decir, que surge de los particulares), lo *genérico* (que se sustenta en los conceptos universales) y lo *abstracto* (que se circunscribe al ámbito de las ideas puras o abstractas; a lo esencial por tanto).

Las manifestaciones gráficas que parten de la realidad para describirla, para narrar aspectos concretos, ya sea de modo realista o no, es decir, toda figuración que tiene como pretexto a la realidad, entrarían dentro de la *figuración descriptiva*. Por lo tanto son evocaciones de la realidad, en cierto modo tratan de reemplazarla. En lo gráfico se aúnan habilidades de tipo intelectual y de tipo manual. Antonio Millán¹ ha analizado esa función simbólica e iconográfica de las imágenes como evocación de una ausencia que está arraigada entre nuestras habilidades. Así, escribe al respecto:



Fig. 2. Interpretación protocubista. Torso del Belvedere. Universidad Alfonso X el Sabio.

El juego se halla en la base del aprendizaje de la producción icónica del homo *faber*. El trazo permite desarrollar productos icónicos por síntesis de las habilidades intelectual y manual (nerviosa, prensora y motriz). Y la asociación de imágenes visuales es la manera más arraigada, primitiva y estable de percibir y comunicarse.

Las figuras 1 y 2 son dos modos claros de figuración descriptiva del mismo motivo. La primera de ellas es un intento de narrar fielmente la realidad o, para ser más exactos, un buen ejemplo de figuración realista empleando los recursos más característicos del ilusionismo pictórico; en especial el claroscuro, la proporción y la perspectiva. La figura 2 es una interpretación en clave protocubista; en ella la figura ha sido reducida y simplificada a planos principales y formas geometrizadas, iniciando el camino hacia la abstracción geométrica; las proporciones se mantienen, pero la complejidad de la realidad ha sido intencionalmente simplificada.

La capacidad que tiene el dibujo de sintetizar la realidad de manera eficiente opera en la esfera de los particulares: el dibujo es capaz de representar y narrar como ninguna otra herramienta la realidad material, excepción hecha de la fotografía², que no deja de ser una máquina ideada para dibujar con la luz y fosilizar en un soporte la fugacidad del instante.

Dibujamos *ésta* mesa o a *ésta* persona, objetos o sujetos concretos; *particulares* después de todo. Pero, a diferencia del lenguaje textual que está estructurado a partir de los *conceptos universales* representados por las palabras, el dibujo fija al soporte la realidad material y por ello se ciñe a lo concreto de manera precisa; es el equivalente gráfico a un nombre propio. Antonio Millán³ añade:

Esta competencia icónica se muestra en la capacidad de recordar y reconocer colores y formas mediante la memoria figurativa, en la intencionalidad de fijar contenidos (formas y colores) de la percepción visual de modo iconográfico y simbólico, y en la capacidad del pensamiento abstracto de clasificar categorías de signos, con lo que se puede establecer un repertorio de símbolos con un sentido estable.

1. Antonio Millán, "Dibujo arquitectónico, juego crítico", en EGA nº1, 1992

2. Cartier-Bresson, Henri. Entrevista concedida a El País Semanal, 2/2/1998

3. Antonio Millán, Ibidem



Fig. 3. Cubismo analítico. Torso del Belvedere. Universidad Alfonso X el Sabio.

La figura 3 sigue utilizando la realidad como pretexto, el motivo sigue siendo el mismo, el famoso torso del Belvedere. Sin embargo, esta interpretación en clave de cubismo analítico ya alumbró derivaciones formales muy cercanas a la abstracción. La figura apenas si se reconoce, se ha analizado desde la cultura del fragmento rompiendo la unidad de perspectiva y la unidad de luz, desbaratando así los dos pilares fundamentales del ilusionismo pictórico. Además, la tradicional relación figura-fondo es también cuestionada de forma violenta. La figura se analiza aquí desde distintos puntos de vista en función de cada una de sus partes y es recompuesta a partir de su esencia formal. Nótese que a pesar de la descomposición formal el gesto y la proporción de la figura se mantienen, subyace a la composición general podríamos decir.

Los dibujos que aún siendo de naturaleza figurativa son el producto de la materialización gráfica de una idea y, por lo tanto, extensiones del pensamiento gráfico, entrarían dentro de esa segunda categoría que hemos denominado *ideación figurativa*. Es decir, son *verbalizaciones gráficas* de nuestras imágenes interiores sobre un soporte material pero no son representaciones de objetos reales, no for-

man parte del *retrato* de la realidad. En la medida que son figurativas, establecen un nexo entre ellas y la realidad pero la anteceden; ciertamente tratan de definirla.

La figura 4 muestra un magnífico ejemplo de este tipo de dibujos; son los croquis que un arquitecto hace cuando quiere formalizar una idea, cuando tantea distintas posibilidades formales unidas por el linaje de un mismo orden.

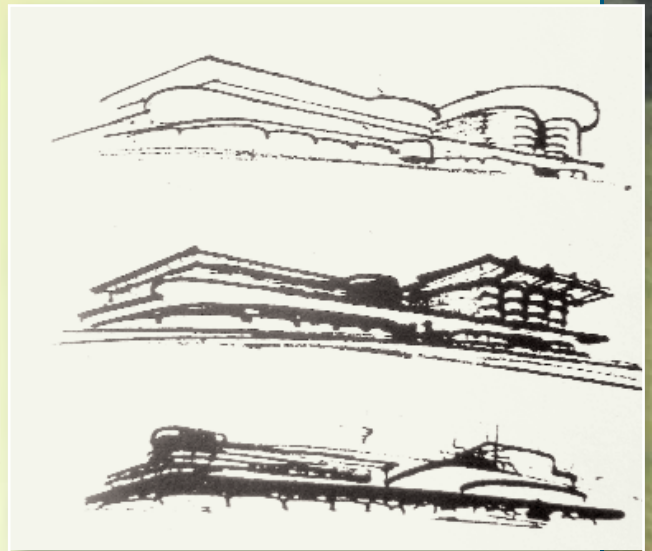


Fig. 4. Ideación figurativa. Bosquejos de Erich Mendelsohn

Dentro de este grupo podríamos enmarcar los proyectos de arquitectura: en la medida que son previos a dicha arquitectura preceden a la realidad por ella conformada. De este modo, podemos establecer una semejanza entre la fase de los universales en el lenguaje textual y ésta de la *ideación figurativa* en lo gráfico, en la medida en que lo que nosotros ideamos no son realidades independientes de nuestra experiencia previa sino que son reelaboraciones de fragmentos que habitan en nuestro imaginario.

Por ejemplo, si queremos diseñar una silla dibujaremos de manera más o menos intuitiva formas que se acomoden al concepto que nosotros tenemos de silla que, a su vez, está determinado por una serie de cualidades que le son propias. Pero los universales se fraguan en nuestro interior a partir de nuestra experiencia previa de la realidad. Por medio de dicha experiencia sensorial nuestro intelecto es capaz de clasificar colecciones de realidades unidas por una relación de semejanza y, en virtud de este tipo de relaciones, consignar un concepto universal que unifica

dicha colección. Así, los fragmentos a los que nos referíamos anteriormente son referencias atesoradas en nuestra memoria de forma más o menos dispersa con arreglo a las cuales hemos construido nuestros conceptos universales –lo que los nominalistas⁴ dirían que son simplemente palabras-.

José Ramón Sierra escribe a propósito del dibujo en el ámbito de la Expresión Gráfica Arquitectónica:

Pero el dibujo es, sobre todo, una acción; un acto no prefigurado en su totalidad, de comienzos controlables y de final (finales) desconocidos, ilimitados, abiertos. Y justamente por ser abierta no puede ser nunca una acción mecánica, de respuesta preexistente que deba ser descubierta, sino un acto intelectual de preguntas y quizá de respuestas, producido desde el interior de una cultura determinada.



Fig. 5. Cubismo Analítico. Boceto. Torsio del Belvedere. Universidad Alfonso X

⁴ Nota: en la voz 'nominalismo' del Diccionario de Filosofía de Ferrater Mora (op.cit.) aparece el siguiente comentario: "En la disputa sobre los universales durante la Edad Media, el nominalismo..., consistió en afirmar que un universal –como una especie o un género- no es ninguna entidad real ni está tampoco en las entidades reales: es un sonido de la voz, flatus vocis (cfr. infra)...Los universales son simplemente nomina, nombres, voces, vocablos, o termini, términos

⁵ José Ramón Sierra, Manual de dibujo de la Arquitectura, etc, Ed. Instituto Universitario de Ciencias de la Construcción, E.T.S.A.S., Sevilla, 1997

El dibujo debe ser, esencialmente, consecuencia de las intenciones y de la destreza del dibujante.

En la figura 5, otro ejercicio de clase realizado a partir del mismo modelo, es también un boceto realizado como dibujo preparatorio. Otra vez se analiza el torso en clave cubista pero en este caso apenas si puede distinguirse la geometría del modelo original. Está y no está, es más una sugerencia formal que una narración fiel. Este tipo de dibujos son el inicio de una búsqueda, de una indagación formal. Están enormemente cerca de lo meramente abstracto, sin embargo –como sucede en toda obra cubista- siempre hay un resquicio de figuración en la medida que se parte de un modelo que, eso sí, es analizado, interpretado, descompuesto, fragmentado y vuelto a reconstruir pero con arreglo a unos códigos que distan mucho de la fidelidad puramente visual. Están más próximos a la creación de algo diferente, algo nuevo a partir de lo existente: responden más bien a una realidad conceptualizada.

El proceso creativo figural, lo que hacemos cuando proyectamos y estamos alumbrando la idea es, en realidad, el problema mismo de la creación artística. Existe una relación crítica entre lo formado y el que le va dando esa forma que es lo que constituye el proceso creativo en sí. Esa dialéctica está bien descrita en la obra de Pareyson, quien ha elaborado con gran acierto la Teoría de la Formatividad⁶:

El artista procede tanteando, sin saber a dónde llegará, pero sus tanteos no son ciegos, sino que están dirigidos por la misma forma que ha de surgir allí, a través de una anticipación que, más que conocimiento, es actividad ejercida por la obra antes incluso de existir, en las correcciones y en los cambios que el artista está haciendo. El proceso artístico es, en este sentido, unívoco, como el desarrollo orgánico, que va de la semilla al fruto maduro; pero tal univocidad aparece sólo post factum, cuando el artista después del azaroso camino expuesto hasta el último momento al riesgo y al fracaso, de creador se ha convertido en espectador de su obra, y comprende que ha llegado a realizarla porque ha sabido encontrar y seguir el único modo en que se podía hacer.

⁶ Luigi Pareyson, Conversaciones de estética, Ed. Visor, Madrid, 1988



Pero existe aún otro modo de dibujar, la creación gráfica en estado puro; grafías que no son ni imagen de la realidad ni pretenden definirla. Las manifestaciones gráficas que no tienen ninguna relación directa con la realidad ya sea desde el interior del sujeto, ya sea como reflejo de sus percepciones de lo que es exterior a él y que, por tanto, no tienen naturaleza figurativa, son las manifestaciones puramente *abstractas*.



Fig. 6 Nexo. Abstracción. Universidad de Alicante

En la figura 6 se ha intentado formalizar un concepto abstracto con cualidades geométricas como es el de "nexo". El problema aquí es decidir cuál es la forma que debe tener un "nexo". Para ello tenemos que reflexionar acerca de la naturaleza de "nexo", es decir, de un concepto abstracto que está más allá de lo concreto e incluso de lo genérico ¿Qué es lo esencial de la idea de "nexo"? ¿dónde radica su *ser* "nexo"? Obviamente, las posibilidades de formalización son ilimitadas pero no infinitas: los elementos de la composición deben organizarse en torno a la idea de nexo y la formalización sólo será satisfactoria si consigue evocar gráficamente dicho concepto.

Indirectamente, a partir de este tipo de manifestaciones gráficas abstractas, se puede iniciar la senda del dibujo de *ideación figurativa* y, por ello, empezar a proyectar, pero en sí mismas constituyen un lenguaje puramente *abstracto* desvinculado de toda realidad. Se dirigen a la esencia de lo gráfico y a la composición pura en tanto que lenguaje gráfico; no se vinculan a la realidad aunque, de manera oblicua, pueden prefigurarla.

Javier Seguí hace referencia a la naturaleza del lenguaje gráfico y a estos tres modos de dibujar⁷:

Dibujar es exteriorizar mediante trazos (gestos movementales) impulsos configuradores de la imaginación. Estos impulsos movilizados pueden provenir de la reactividad perceptiva, de la memoria o del flujo inespecífico de la fantasía.

Frente a los dibujos de representación en sus diversas vertientes, que son siempre copias e interpretaciones gráficas de la realidad, están los dibujos figurativos que nacen de nuestro interior, los dibujos de ideación. Existe una relación de oposición entre realidad y sujeto en los dos tipos de dibujo figurativos: en los primeros, en los de representación, la realidad es el objeto del dibujo y dibujar es un modo más de conocerla. El sujeto que dibuja la realidad imitándola e interpretándola se nutre de ella y, como en toda percepción, el proceso se produce desde el exterior hacia el interior.

Pero, de igual manera, podemos graficar figurativamente algo que no estamos viendo sino imaginando. Es lo que llamamos *ideación figurativa*: cuando lo dibujado es figurativo pero no resulta de la copia de nada real sino que se describe a sí mismo, define una realidad. Es, en nuestro campo, un verdadero proyecto. O lo que es lo mismo, el proceso aquí se verifica desde el interior del sujeto, desde su imaginación, hacia el soporte sobre el que se transcriben dichas imágenes interiores y adquieren en él materialidad. Dichas ensoñaciones constituyen el intento primario de definir el proyecto y por eso decimos, que se anticipan a la arquitectura que habrá de ser construida a partir de lo definido por él. Y del mismo modo, siguiendo el razonamiento hasta sus últimas consecuencias, dichas manifestaciones gráficas, son anteriores a la realidad, se anticipan a ella. A diferencia de lo que ocurre con las manifestaciones gráficas abstractas, los dibujos de ideación prefiguran la realidad arquitectónica de manera directa: en ellos está la esencia, el germinal del proyecto.

Entre el primer estadio y el segundo (*figuración descriptiva* e *ideación figurativa*) hay la misma distancia que entre un apunte de un edificio existente y una perspectiva de un edificio por construir, que no es sino una ensoñación gráfica de lo que podrá llegar a ser. Tanto en el primer como en el segundo estadio, el dibujo es también netamente superior al lenguaje textual y lo es por su propia naturaleza sintética.

⁷ Javier Seguí, "Algo acerca del esbozo", en *El boceto. Dibujo de arquitectura*, AA VV., U.P.V., 1996.