

paperback
05

ADRIÁN CARRA | IMAGINACIÓN Y MEMORIA DE LOS SENTIDOS

www.paperback.es



N.º 5 | Enero de 2008

Imaginación y memoria de los sentidos

Adrián Carra

paperback | nº 5 2008 | **ISSN 1885-8007**
escueladeartenúmerodiez

Imaginación y memoria de los sentidos

Resumen

La "idea" platónica y las imágenes mentales comparten una naturaleza mítica:

La limitación de la mente para manejar imágenes es lo que fundamenta la necesidad

del adiestramiento en las técnicas artísticas tradicionales y nuevas.

Palabras clave

Idea, imágenes mentales, esquemas, códigos, creación

Imaginación y memoria de los sentidos

Cualquier creador de imágenes o de formas, los estudiantes de estas materias y sus profesores, todos hemos tenido alguna vez que preguntarnos cuanto de lo que hacemos está previsto, qué es lo que surge primero en nuestra mente y qué entre nuestras manos. Es un tema crítico para la enseñanza porque no se puede enseñar nada que no esté entre nuestras capacidades, las más altas que podamos imaginar y desarrollar, pero humanas, ya se sabe... no se puede enseñar a un olmo a dar peras. Es a esas capacidades, o limitaciones, a las que debe adaptarse de enseñanza.

La filosofía desde Platón hasta casi nuestros días hablaba de una "Idea", previa a la obra y su auténtico origen, un concepto ("Concetto") en boca de Miguel Ángel. La naturaleza de esta instancia previa oscilará a lo largo de nuestra historia para pasar de ser el reflejo de una realidad metafísica, a una abstracción extraída de la realidad concreta. Este decurso está amenísimamente narrado en uno de los más célebres textos de Panofsky, "Idea".

A lo largo del siglo veinte varios autores reivindicaron el carácter creativo del propio proceso de materialización de la idea, reduciendo esa instancia previa a un germen del que partiría el proceso de formación, que sería el auténtico núcleo de la creación (Pareyson). Uno de nuestros más interesantes filósofos, J. A. Marina¹ acuñó el término de proyecto creador para ese estado de la mente necesario al iniciar la creación. Picasso dijo que: "Debemos tener una idea de lo que vamos a hacer pero solo una idea vaga"

Pero sea lo que sea la Idea que inicia el proceso, su constitución surge necesariamente de lo que nuestra memoria conserve de lo percibido por los sentidos. Con la memoria de lo que hemos visto, oído, olido, tocado, o gustado, es con lo único que podemos prever lo obra futura. La materia de la imaginación son los recuerdos, es con ellos con los que componemos la nueva obra, si es que esta se nos aparece en la mente. La pregunta es qué era realmente capaz de ver Miguel Ángel en el bloque, qué era capaz de oír Mozart ante la partitura en blanco, o hasta qué punto presente Ferran Adriá (uno de nuestro más internacionales artistas) la textura y el gusto de sus platos antes de paladearlos efectivamente. Es decir, cuando el estímulo no está actuando ¿para qué vale la memoria de los sentidos?

Imaginamos la mente de los grandes creadores quizás como soñamos que debiera ser la nuestra. Cuando la obra de arte no es directamente inspiración divina, de la divinidad que en cada momento histórico se encarge de estas labores, entonces surge plena y radiante en la mente de su creador, por obra y gracia de una desmesurada capacidad de crear y ver en su propia mente.

Pero sea como quiera que sea la mente de los genios, hay mucho que objetar a esa capacidad de visión interior al menos para el resto de los mortales. Gombrich ha dedicado una importante parte de su trabajo a desentrañar la tarea del artista y qué capacidades entran en juego. Es el tema de su gran obra "Arte e ilusión" y en un ensayo² posterior resume el primer problema de la representación en la diferencia que estriba entre reconocer y recordar; cómo somos capaces de reconocer algo que hayamos visto incluso solo una vez y, sin embargo, incapaces de recordar con cierta precisión los rasgos que componen incluso cosas cotidianas.

1. MARINA, Jose Antonio. (1993) Teoría de la inteligencia creadora. Barcelona, Anagrama.

2. GOMBRICH, Ernst H. (1987) La imagen y el ojo. Madrid, Alianza Editorial.

Sin formación como dibujante no se es capaz de dibujar de memoria siquiera una pajarita de papel, que es sin duda una forma sencilla y conocida desde la infancia. He hecho esta célebre prueba numerosas veces con los alumnos que llegan a mi clase, con este ejemplo y con otros parecidos, dibujos sencillos de formas sobradamente conocidas. Incluso si mostramos la antedicha pajarita y, tras ocultarla, pedimos de nuevo que la representen, los resultados siguen siendo francamente insatisfactorios. No somos capaces de dibujarla pero sí de reconocerla al primer vistazo, por tanto, una determinada selección de sus rasgos quedó en nuestra memoria desde la primera vez que la vimos. Esos rasgos pueden ser algo parecido a un esquema, y si tomo tantas precauciones al decir esto es para recalcar que no sabemos mucho más.

Los estudios sobre la percepción hablan de huellas o esquemas mnésicos que serían producto de una reducción de la realidad (¿?) realizada por nuestra mente. Tienen un uso limitado ya que no somos conscientes de ellos, así que no nos sirven para dibujar. Son, sin embargo el almacén y la fuente de nuestra imaginación, son la memoria visual. Pero, hoy por hoy, la ciencia no sabe decirnos ni qué rasgos de la realidad se seleccionan para su almacenamiento, ni dónde se almacenan, ni cómo. Se han delimitado ciertas áreas del cortex y se han descubierto ciertas conexiones que actúan de varias maneras, pero no sabemos por qué no podemos evocarlos voluntariamente con **vividez y precisión**. Es una lástima porque sería fascinante poder regurgitar, como hace la vaca con el pasto, la visión de un paisaje hermoso y volverlo a recorrer, con una especie de ojo interno, para extraerle nuevamente todo su jugo. Poco más o menos así son los sueños y las alucinaciones, de lo que parece desprenderse que conservamos una cantidad de información importante.

Nuestra memoria para otra índole de cosas funciona de un modo bastante distinto, así, por ejemplo, somos capaces de memorizar y recordar sin problemas textos largos y complicados, o centenares de melodías. La música, que posee un sistema de notación en el que reducir y atrapar el universo sonoro que la hace más manejable, permite una evocación más intensa y variada que la que nos proporcionan otros sentidos. Las artes de la vista, el tacto, el gusto o el olfato, son mucho menos memorizables. La pintura y la escultura no poseen nada similar a palabras o notas. Tanto para la música como para la poesía poseemos un buen almacén en la memoria, y esto es porque conocemos, de entrada, la sintaxis que las articula, otro gallo nos cantaría si tuviéramos que recordar melodías tibetanas, o memorizar poemas en cualquier lengua distinta a la nuestra. La habilidad de la mente para aprender y manipular sistemas simbólicos estructurados es extraordinaria, y muy probablemente este es el requisito; debe existir un código, un sistema simbólico, para que la memoria sea capaz de operar conscientemente con los recuerdos, y para retenerlos desde el primer momento.

Volviendo al principio ¿Cuánto puede de verdad conocer de su futura obra el artista antes de hacerla? Posiblemente esto varíe notablemente en cada arte y en cada artista. Beethoven era capaz de escribir música estando completamente sordo y sin ningún lugar a dudas sabía en todo momento lo que hacía. Es decir, sin ninguna aproximación percibida, sin tocar al piano lo que iba escribiendo, era capaz de imaginar su sonido. Bien es cierto que antes de quedarse sordo oyó mucho y muy bien, no hubiese sido músico nunca si hubiera nacido sordo, alcanzó esta capacidad de previsión tras un intenso entrenamiento. De Mozart se cuentan hazañas de parecida dificultad, si no mayor. Según testigos presenciales y fiables escribía de corrido y sin enmiendas una obra completa, como si su mente se la dictara. Es decir, la habría compuesto de cabo a rabo antes de anotarla, y escribió en su corta vida, de este modo, más de seiscientas obras. Y poco importa que fuese exactamente así o algo parecido. Él mismo decía cosas todavía más difíciles de lo que ocurría en su mente.

Pero, como hemos señalado, no es una cuestión que estribe en una mayor capacidad de la mente para imaginar sonidos frente a representarse imágenes. Los torneos de ajedrez a ciegas ofrecen ejemplos de proezas de memoria asombrosas. El record en partidas simultáneas a ciegas está establecido en 56 oponentes desde 1961. Pero el ajedrez pide a la mente que opere con un conjunto discreto de elementos y un número preciso de reglas, un universo acotado y manejable aun cuando las combinaciones sean una enormidad, estamos por tanto igualmente ante un sistema codificado. Y según cuenta Najdorf uno de sus mayores maestros, él no memorizaba sucesivas fotos de los distintos tableros completos tras cada movimiento, si no solo las piezas, su

entorno próximo..... y todos sus anteriores movimientos en la partida. Memorizaba la narración de una historia en la que se aplicaron una serie de normas

En las artes visuales el panorama es muy distinto. Si nos preguntamos que sabía Velázquez de “Las lanzas” antes de acometer su ejecución, cuesta creer que fuera nada ni remotamente parecido a lo que Beethoven sabía de su Novena sinfonía, que no oyó en sentido estricto nunca. Hasta donde podemos saber una existe en la mente antes de ser percibida, y pese a no serlo nunca, y la otra después y sólo después.

Es obvio que podemos recordar un cuadro, una cara, o un paisaje. No sólo los reconocemos como percibidos anteriormente, podemos evocarlos y en cierto grado describirlos desde nuestro recuerdo. Escudriñar honestamente la fidelidad de nuestros recuerdos nos ofrece a cada cual el límite de nuestras capacidades. Pero volviendo a “Las lanzas”, ¿quién recuerda, o puede contar en su recuerdo cuantas picas hay? O si éstas son muchas, ¿cuántas hogueras levantan columnas de humo en el paisaje? O si no son importantes ¿Cuántos personajes hay el cuadro? ¿O cuantos caballos? Sin ir más lejos, basta con mirar cualquier escena con intención de retener todos los detalles, para constatar como en cuanto no la tenemos delante se difumina de inmediato. Sólo aquellos dotados de memoria fotográfica, memoria eidética, pueden aspirar a conservar la imagen vívidamente, pero esta cualidad es anormal. Esta capacidad está ligada a una percepción mucho más pormenorizada, un tipo de percepción que no pase por alto los detalles.

Las imágenes mentales tienen una realidad controvertida, y han sido objeto de intensos debates. Filósofos como Nelson Goodman niegan su existencia y neuro-psicólogos como Roger Shepard³ señalan que la actividad nerviosa detectable, captada por instrumentos que recogen el flujo eléctrico, en un cerebro de alguien que *contempla* una imagen determinada se parece bastante a la que se produce cuando *recuerda* dicha imagen y de esa prueba experimental deduce la existencia de las imágenes mentales. Pero no sabemos que relación tiene la actividad neuronal con la naturaleza del recuerdo ni con la naturaleza de la percepción,.... el vapor y el hielo pueden compartir composición química y ser realidades bien distintas a todos los demás efectos. Se puede comprobar que somos capaces de reconstruir en la imaginación figuras o movimientos sencillos pero los autores que niegan la existencia de las imágenes mentales se refieren más bien a esa mítica visión interior, una suerte de proyección en la bóveda del cráneo que contemplase la mente. Los científicos que precisan del término imagen mental no sostienen que posea una vividez y precisión ni siquiera cercana a la de la imagen cuando está siendo percibida. Eso no existe para la mente normal por más que los procesos de percepción e imaginación compartan características. Otros investigadores han propuesto el término “geones” para una selección de rasgos geométricos básicos de las formas junto a sus orientaciones espaciales intrínsecas que compondrían nuestro recuerdo. Imágenes mentales o representaciones mentales, son expresiones que necesitamos utilizar y de las que podemos hablar con sentido siempre que no pretendamos un significado literal si nos referimos a mentes normalmente configuradas.

La memoria eidética es, a juicio de la singular escritora autista Temple Grandin, una consecuencia de una forma de percibir el mundo y de “pensar en imágenes”. Ella sostiene que esta es la forma de pensar de los animales y compartida por los autistas.⁴ Contrapone pensamiento verbal y pensamiento visual y traza la diferencia en la capacidad de percibir los detalles y la capacidad de generalizar. El pensamiento verbal recurre a la abstracción, el pensamiento visual conserva cada caso concreto, y las conexiones cerebrales que producen un tipo u otro de mente se resuelven en la primera infancia. Ese tipo de mente, ella así lo afirma, poseería una pantalla de vídeo en su interior, y su correspondiente videoteca.

En todo caso la lista de artistas de talento y grandes genios en los que podemos sospechar esta capacidad es exigua, y no hay prueba alguna que permita sostener que tal capacidad sea necesaria para un artista, ni tan siquiera uno genial. Aunque dicen de Miguel Ángel que podría haber padecido síndrome de Asperger ello no implica esta capacidad.

Y ya que reaparece Miguel Ángel veamos un ejemplo de esta mistificación en la escultura, en un artista capaz de ver en la piedra la figura que contiene. Cuando en el siglo XVI los artistas y eruditos

3. SHEPARD, Roger. (1990) “Sobre la comprensión de las imágenes mentales” Barcelona, Crítica.

4. GRANDIN, Temple. (2006) Interpretar a los animales. RBA.

florentinos se enzarzaron en el parangón de las artes, uno de los argumentos para sostener la primacía de la escultura venía de esa capacidad fuera de lo común del primero de sus paladines. Vasari⁵ recoge el argumento con estas palabras:

“Como última y más poderosa argumentación, afirman que el escultor no sólo debe contar con la perfección de un juicio común, como el pintor, sino que además debe ser éste absoluto e inmediato, de tal forma que pueda conocer de antemano cómo será la figura que surja del interior del bloque de mármol e imaginarla, y pueda **sin ningún modelo**, esculpir algunas partes perfectas, que se ajusten adecuadamente al resto del conjunto, como lo ha hecho Miguel Ángel con maestría divina.”

Y poco después recoge la réplica de los defensores de la pintura:

“A los escultores les basta con los compases y las escuadras para hallar y trasladar todas las proporciones y medidas que necesitan;...” “y que la mencionada perfección de juicio no es más indispensable en los escultores que en los pintores, pues a aquellos les basta con realizar buenos modelos en cera, barro o cualquier otro material, como para éstos lo son los buenos dibujos en cartón u otros materiales semejantes, y que la única diferencia entre ambos no es otra que la paciencia del escultor”.

Para un escultor la posibilidad de ver enteramente la figura que proyecta hacer y comprenderla tridimensionalmente hasta el punto de hacerla encajar en un bloque de piedra del que se posee también una entera comprensión de su volumen sería como cargar 3-D Studio en su mente, es, con toda probabilidad, imposible. La atribución, hasta cierto punto reciente, de una figurita en escayola como modelo del David de Miguel Ángel⁶ encuentra en esta imposibilidad su más fiable validación. El mármol estaba ya iniciado, “malamente abocetado” dijeron, pero el David cupo espléndidamente. ¿Podemos imaginar el riesgo, por lo demás innecesario, de acometer semejante gigante sin un modelo y en una piedra en tal estado?

La formación de la mente

El entrenamiento hace de los artistas plásticos gente capaz de reconstruir dibujando e incluso de recordar mucho más que quien no se ha ejercitado en estas artes. Esta habilidad se logra gracias a reducir a esquemas de menor complejidad la inabarcable diversidad del mundo. Un proceso de esquema y corrección, nos permite reconstruirlo. La mayor parte de las tradiciones artísticas en la historia del arte operan casi únicamente con esquemas memorizables,⁷ y “La necesidad de un esquema es la necesidad de un código”. Solo el que ha dibujado centenares de figuras humanas puede dibujarlas de memoria, y si estudió anatomía lo hará mejor, porque la anatomía aporta también un esquema memorizable; de igual modo el conocimiento de la perspectiva nos permite recrear espacios y poblarlos. Estos esquemas, la habilidad para crearlos y la capacidad de almacenarlos son las armas del dibujante. Es una destreza difícil y lenta de adquirir. De cara a la enseñanza del dibujo y el modelado no existe ninguna alternativa a la ejercitación práctica en las dificultades de las técnicas. Solo podemos prever lo que hemos aprendido como técnica, porque técnica es la capacidad de prever.

En este escenario ¿que es lo que las nuevas tecnologías transforman? ¿Puede la memoria de un ordenador suplir las limitaciones de las imágenes mentales para los cometidos artísticos? El ordenador si que tiene imágenes vívidas y precisas almacenadas, y, con el programa adecuado, es capaz de construir y mover libremente en el espacio una forma compleja que además puede tener, o no, su origen en la realidad.

5. VASARI, Giorgio. (1998) Las vidas de los mas excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos (antología). Edición a cargo de M^a Teresa Méndez Baiges y Juan M^a Montijano García. Madrid, Tecnos.

6. HARTT, Frederick. (1987) David by the Hand of Michelangelo. The Original Model Discovered. Londres, Thames and Hudson.

7. Gombrich, Ernst H. (1982) La imagen y el ojo. Madrid, Alianza Editorial. p. 18

La aparición de la fotografía es un antecedente inmediato. Su impacto sobre el universo de las imágenes fue arrollador. Nuestro mundo genera y consume una cantidad de imágenes inimaginables desde las antiguas técnicas artísticas, y la variedad de estas hubiera sido inalcanzable desde las herramientas del dibujante. Algunas por razones evidentes; una gota de agua al caer en un vaso, o el tránsito intestinal en una endoscopia son inalcanzables para el ojo. Otras porque cada técnica genera resultados propios, por ejemplo la instantánea es un concepto fotográfico. La aparición de la fotografía tuvo para el arte dos efectos opuestos. Por un lado hizo posible un realismo inalcanzable para el ojo antes de ella; por supuesto el hiperrealismo, pero también todos los realismos del siglo veinte se construyen sobre la técnica fotográfica, y en el otro lado, permitió al arte desentenderse de su más conspicua obligación cual era la de representar fielmente la realidad, y le empujó a representarla de otras maneras o a no hacerlo.

La imagen digital ha demostrado permitir un uso aun más versátil. Es esa versatilidad con la que da alcance a la hasta ahora inigualable libertad del dibujante, poder componer las imágenes con cuantos elementos quisiera incluir en ellas, y como quisiera incluirlos. Es además un terreno capaz de recibir y manipular imágenes tanto surgidas de la lente como de la mano, y generar con ellas un resultado homogéneo. Muchas profesiones han dejado de ser manuales para ser digitales, la animación es un ejemplo sobresaliente porque está alcanzando una destreza deslumbrante.

En este escenario ¿que es lo que las nuevas tecnologías aportan y requieren? Obviamente la formación de ningún profesional de la creación de imágenes puede esquivar el adiestramiento en estas técnicas, es decir el manejo de los programas. A cambio de este esfuerzo la capacidad de crear se volcará y se nutrirá de un cúmulo de imágenes nunca soñado. Cuentan las crónicas que Rubens era particularmente adicto a tomar apuntes de cuadros que veía, sabía que sus cuadernos le aportaban una biblioteca de soluciones que le enriquecía, y guardaba los cuadernos porque no podía confiarlos a la memoria.

Todo lo anterior tiene una repercusión directa en la confección de las programaciones de nuestros estudios. Aquello que les capacita para dominar técnicas, y hacer con ellas cosas, es lo que les permitirá crear nuevas cosas; el dibujo por supuesto, y el modelado, y los programas informáticos de tratamiento de imágenes, y los programas de modelado en tres dimensiones, y el vídeo..... Si la reforma del espacio europeo de educación superior se aplica con rigor, centraremos las programaciones en la adquisición de competencias, y las técnicas, (es decir el conocimiento del conjunto de procedimientos y operaciones que nos conducen a un fin previsto, y por tanto la capacidad de prever y de repetir), definirán los estudios. El objetivo de desarrollar la imaginación visual es cabalmente cumplido enseñando a dibujar o a manejar programas gráficos. Por tanto es preferible ver definidos los objetivos de nuestros estudios en términos de cosas concretas que se saben hacer.

En resumen: Dadas las limitaciones de la mente para imaginar, la única manera de formar a un creador de imágenes es adiestrarle en las técnicas de producción de imágenes y este es el único núcleo posible de su formación, el que debe consumir la mayor carga horaria y en el que se dirimen sus competencias.

Un segundo aspecto del mismo problema lo encontramos en el diseño de los currículos de los ciclos profesionales. La mayor parte de ellos tienen una asignatura de Proyectos por un lado y un taller específico del ciclo por otro. Responden al modelo de un diseño director y responsable de la "Idea" y un taller de manufactura. Pero volviendo al citado a J. A. Marina, el proyecto no es sino un patrón vacío de búsqueda y no existe sin acción.

De contar con la suficiente autonomía en la asignación del profesorado y en el cómputo de sus horas lectivas los centros ya hace largo tiempo que habrían relegado este modelo. Dado que la estructura de la docencia en secundaria es hoy por hoy tremendamente rígida, la consecuencia es que lo que pueden aportar las programaciones de proyectos deja de validarse en la práctica y lo que se crea en los talleres cuando la programación de estos tiene la suficiente ambición no se afianza y revisa desde los contenidos asignados a la otra asignatura. La aparición de la informática permitió a las asignaturas de Proyectos en algunos Ciclos Profesionales acercarse de un modo nuevo a la realidad que proyectan; convertidas en aulas de las nuevas tecnologías logran crear y materializar, si bien virtualmente. Pero la única solución razonable es la conjunción del aprendizaje de las técnicas y de su uso creativo, del proyecto y del taller. La inextricable unión entre la creación

y su acción esta bellísimamente expuesta por el poeta Antonio Gamoneda cuando escribe “Dentro del proceso de creación poética, yo no conozco mi pensamiento mientras no me lo dicen mis propias palabras”.⁸

Cómo citar este artículo

Carra, Adrián (2008) “Imaginación y memoria de los sentidos”. paperback nº 5. ISSN 1885-8007. [fecha de consulta: dd/mm/aa] <http://www.artediez.es/articulos/carra/memoria.pdf>

8. GAMONEDA, Antonio. (2004) La voz de Antonio Gamoneda. Madrid, Publicaciones de la Residencia de Estudiantes.



Adrián Carra

Escultor
Licenciado en Bellas Artes en 1984. Catedrático de Modelado de las Escuelas de Arte, da clase en la Escuela de Cerámica desde 1986 y en la escuela de Arte 10 desde 2003. Ha sido profesor asociado de Escultura en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid durante seis años.

adriancarra@adriancarra.com

Ha participado en diversas exposiciones colectivas internacionales como: "International Exhibition of Contemporary Sculpture Espace", Dublín 1991. "Las edades del hombre" Salamanca, 1994. Participó en ARCO-93 y ARCO-2000 con la Galería Egam, en ARCO-94 en la Colección Unión FENOSA, y en ARCO 2004 con la Galería María Martín. Ha tomado parte en diez exposiciones colectivas y realizado seis exposiciones individuales. Cuenta con obra en numerosas colecciones y ha obtenido diversos premios en Certámenes Nacionales. Cuenta con obra pública instalada en Málaga, Porriño, Leganés y Fuenlabrada